

SEQUENCE ADMINISTRATIVE

	Evènements Aléatoires	Tirage aléatoire de 3 évènements (4 si conditions réunies) Français : 3 évènements maxi en main / Allemand : 4
	Déclaration des Offensives	Evènement offensive + Artillerie d'Armée sur la carte ou en Réserve Stratégique
	Ravitaillement	Rayon de commandement compté en hex (pas en PM). Unité non ravitaillée = PM / 2. Elle ne peut se déplacer que pour se <u>approcher</u> d'un QG. Une unité de combat est éliminée si elle est non ravitaillée 2 tours d'affilée. Une unité de support non ravitaillée est <u>immédiatement</u> éliminée.
	Doctrine Alliée	
	Renforts	Arrivée des renforts dans la Réserve Stratégique (règles de base : renforts arrivent en phase de Mouvement)

SEQUENCE OPERATIONELLE — à répéter 2 fois en cas d'Offensive

	Météo	
MOUVEMENTS		
	• Supports aériens	Interception - Interdiction - Observation - Bombardement - Relocalisation Mouvements alternés des unités aériennes des deux joueurs en début de phase de Mouvement
	• Renforts	
	• Relève	Permet de dégager une unité seule en ZDC.
	• Passerelles	3 tentatives maxi par séquence opérationnelle (1-4 = réussi) et 3 passerelles maxi en même temps sur la carte. Passage interdit aux QG et artileries.
	• Destructions Ponts	Uniquement les ponts franchissant les fleuves. Destruction : 1-4 = détruit (11.2.5 pour conditions et modificateurs) Reconstruction : 1-4 = reconstruit (11.2.5 pour conditions et modificateurs)
	• Marche forcée	PM doublés (sauf chars) si : Unité non désorganisée + mouvement le long d'une route + distance continue de 2 hexs des unités ennemies (combat ou support) L'unité est <u>désorganisée</u> à la fin du mouvement (si offensive en cours)
Mise en place des Marqueurs de		
	Réserve	Uniquement unités à <u>plein potentiel</u> + qui ne se sont pas déplacées + qui ne sont pas en ZDC + qui sont dans le rayon d'une artillerie d'armée en mode <u>Offensive</u>
	Désengagement	Combat impossible. Les unités de support ne peuvent pas se désengager
	Mouvement Stratégique	Uniquement les unités qui ne se déplacent pas et qui ne sont pas en ZDC. Nécessite des <u>points de transport</u>

Mouvements

- X' Armée [15]-6 ZDC interdit (élimination)
- GV [3]-1-6 n'exerce pas de ZDC
- Offensive 1 à 2 hexs (phase d'Exploitation uniquement)
- Bombardement 2²-2 ZDC interdit (élimination) - pont obligé
- Bombardement 3³-1
- Stoss +1 Col 1 pion Stoss empilé par Régiment

Valeurs Empilement (4 maxi)

X' Armée [15]-6	0
211 DI 4 5-7-4	3
211 DI 6 2-4-4	2
RMLE/1 DM 6 5-5-5	1
GV 3-1-6	1
Bombardement 2 ² -2	0
Stoss +1 Col	0

COMBATS

1 - Désignation de l'hex attaqué	Les joueurs désignent les unités qui participeront au combat
2 - Artillerie(s) en Attaque	Artillerie d'Armée en mode <u>Offensive</u> peut participer à 4 combats par phase, dans son rayon de bombardement. Artilleries d'Armée et de Corps en mode bombardement ne participent qu'à un seul combat par phase
3 - Artillerie(s) en Défense/contrebatterie	
4 - Attaquant en contrebatterie	L'attaquant doit laisser autant d'artillerie en bombardement que le défenseur en a placé en contre-batterie (1 artillerie d'armée = 2 Corps)
5 - Résolution des bombardements	
6 - Choix Unités en pointe	L'unité de pointe de l'Attaquant doit avoir un moral ≥ 4 , ne pas être désorganisée et être dans le rayon de commandement d'un QG
7 - Calcul rapport de Force	Le ratio final (après modificateurs de terrain et de combat) doit être $\geq 1/2$ sinon le combat est annulé et l'attaquant prend trois pertes.
8 - Résolution du combat	Dés blancs = résultat / Dé vert = MT allemande / Dé bleu : MT française
9 - Maitrise tactique	Dé ≤ 0 (et 1 naturel) : ordres erronés dé = 1 ou 2 (ou 1 naturel) : pas de maitrise tactique dé = 3 à 5 : maitrise tactique partielle Dé ≥ 6 (ou 6 naturel) : maitrise tactique totale
10 - Prise des Pertes	<ul style="list-style-type: none"> RECU - en priorité vers une source de ravitaillement. ZDC = perte 2 ou 3 hexs de recul = désorganisé AVANCE - <u>uniquement</u> les unités à plein potentiel non désorganisées. ZDC => stop avance sauf Régiments associés avec Stoss. EXPLOITATION - <u>uniquement</u> les unités à plein potentiel non désorganisées

Dommages / Pertes

Utilisé pour la dernière perte

- 211 DI 4 5-7-4 \rightarrow 211 DI 4 2-4-4 = 3pdd
- RMLE/1 DM 6 5-5-5 \rightarrow RMLE/1 DM 6 3-3-5 = 2pdd
- 26RI/1 DI 3 4-4-5 \rightarrow 26RI/1 DI 3 2-2-5 = 3pdd
- GV 3-1-6 = (protection)pdd (pas de désorganisation)
1ère perte attaque = char
dernière perte défense = char
- Stoss +1 Col = 2pdd (1 maxi par combat)
- DG = 1pdd

La désorganisation ne peut être utilisée qu'une fois toutes les pertes possibles prises.

Pas de Pertes

X' Armée [15]-6	0
211 DI 4 5-7-4	3
202 DI 3 8-12-4	2
28DI 2 12-16-4	3
RMLE/1 DM 6 5-5-5	2
GV 3-1-6	1
Bombardement 2 ² -2	0
Stoss +1 Col	1

- Règles de base : unités détruites ne reviennent pas en jeu
- Règles avancées : unités détruites placées sur les aides de jeu

	Désengagement	Tentatives de désengagement des unités sous un marqueur Désengagement (13.0 pour conditions et modificateurs)
	Exploitation et Réserve	<ul style="list-style-type: none"> • COMBATS d'Exploitation : plus de possibilité d'exploitation lors de la maitrise tactique • MOUVEMENTS d'Exploitation : PM / 2 (arrondis au supérieur). • RESERVE : PM + 2 (unités marqués en Réserve uniquement)
	Mouvement Stratégique	Nécessite l'utilisation des <u>Points de Transport</u> (cf tableaux, chapitre I). Permet de : <ul style="list-style-type: none"> • déplacer les unités par rail • transférer des unités de la carte vers la Réserve Stratégique/Gestion des supports • transférer des unités de la carte vers les cases de mise au repos/Pertes • transférer des unités de la Réserve Stratégique vers la carte
	Ajustement des Marqueurs	L'ajustement des marqueurs est fait simultanément pour les unités des deux joueurs : enlevé si l'(es)unité(s) ne se trouve(nt) pas dans une ZDC ennemie \rightarrow Enlèvement des marqueurs restants : Cloué, Désengagement, Exploitation ou Réserve. Les artilleries de Corps en contrebatterie sont retournées sur leur face bombardement.

Conditions du mouvement Stratégique

Unité à 3 hexs maxi d'un QG ou sur une voie ferrée, pas en ZDC et disposant d'un nombre suffisant de points de transport

Trajet valide

- uniquement hexs de route et/ou de voie ferrée
- pas d'unités ennemies ou de ZDC
- hors de portée de l'artillerie ennemie

DESORGANISATION = REORGANISATION

- Potentiel de mouvement divisé par 2
- Attaque/Avance après combat/Exploitation **impossibles**
- Désengagement possible

SEQUENCE DES PV - Fin de Tour

	Gestion des unités	Les unités se déplacent et sont reconstituées sur les aide de jeu (chapitre N)
	Points de victoire	Vérification des Points de Victoire obtenus durant le tour