

SEQUENCE DE JEU

Page 16	A.0 MISE EN PLACE ET ARRIVÉE DES TROUPES
Page 16	A.1 Mise en Place des Armées
Page 16	A.2 Arrivée des Unités (tours de 1ère demi-heure uniquement)
Page 16	B.0 INITIATIVE
Page 16	B.1 Regarder qui est le Premier Joueur
Page 16	B.2 Au Début de Chaque Tour, le Premier Joueur Décide s'il Garde ou non l'Initiative
Page 16	B.3 Si le Premier Joueur Laisse l'Initiative, le Deuxième Joueur Sera Celui qui Débutera
Page 17	C.0 PHASE DES GÉNÉRAUX EN CHEF (alternativement)
Page 17	C.1 Pour le Général en Chef du Joueur qui a l'Initiative pour ce Tour
Page 17	C.11 Déplacement du Général en Chef du Joueur
Page 18	C.12 Émettre de Nouveaux Ordres (chaque tour de 1ère demi-heure uniquement)
Page 19	C.13 Avancer les Ordres Existants (chaque tour de 1ère demi-heure uniquement)
Page 19	C.2 Pour le Général en Chef du Joueur qui n'a pas l'initiative ce Tour
Page 19	D.0 PHASE DES GÉNÉRAUX EN SECOND (alternativement)
Page 19	D.1 Pour un Général en Second du Joueur qui a l'Initiative pour ce Tour
Page 19	D.11 Déplacement du Général en Second du Joueur
Page 20	D.12 Émettre de Nouveaux Ordres (chaque tour de 1ère demi-heure uniquement)
Page 20	D.13 Avancer les Ordres Existants (chaque tour de 1ère demi-heure uniquement)
Page 20	D.2 Pour le Général en Second du Joueur qui n'a pas l'Initiative ce Tour
Page 20	E.0 PHASE D'UN LEADER DE LIGNE/AILE OU D'UN LEADER DE « CORPS » (alternativement)
Page 20	E.1 Pour un Leader de Ligne/Aile ou « Corps » du Joueur qui a l'Initiative pour ce Tour
Page 20	E.11 Sélection d'un Leader de Ligne/Aile ou de « Corps »
Page 21	E.12 Sélection d'une Ligne Large de Brigades à partir de plusieurs « Corps »
Page 22	E.13 Sélection d'une Aile de Brigades parmi plusieurs « Corps » de Cavalerie
Page 23	E.14 Mouvement du Leader de Ligne/Aile (le cas échéant) ou du Leader de « Corps »
Page 23	E.15 Vérification de Commandement (Hors Commandement)
Page 24	E.16 Ignorer un Ordre
Page 24	E.17 Mouvement de toutes les Unités de la Ligne/Aile ou du « Corps » Sélectionné
Page 27	E.2 Pour un Leader de Ligne/Aile ou « Corps » du Joueur qui n'a pas l'Initiative ce Tour
Page 27	E.3 puis E.4 puis E.5, etc... Pour un autre Leader de Ligne/Aile ou « Corps » des Joueurs
Page 27	F.0 PHASE DES BRIGADES OU UNITÉS NON ACTIVÉES PRÉALABLEMENT (alternativement)
Page 27	F.1 - Pour les Brigades ou Unités du Joueur qui a l'Initiative pour ce Tour
Page 27	F.11 Mouvement des Brigades ou Unités Indépendantes
Page 28	F.12 Mouvement des Unités depuis les Points d'Entrée et Mouvement des Renforts
Page 28	F.2 - Pour les Brigades ou Unités du Joueur qui n'a pas l'Initiative pour ce Tour
Page 28	G.0 PROCÉDURE DE TIR (réciproquement)
Page 28	G.1 Arc de Tir
Page 29	G.2 Ligne de Vue (= « LDV »)
Page 30	G.3 Phase de tir pour l'Artillerie Non-attelée
Page 32	G.4 Phase de tir pour l'Infanterie
Page 33	H.0 PROCÉDURE DE CHARGE (réciproquement)
Page 33	H.1 Phase de Charge
Page 37	H.2 Charge de Réaction de Cavalerie
Page 38	I.0 LEADER CAPTURÉ OU TUÉ
Page 38	J.0 PHASE DE RALLIEMENT (réciproquement)
Page 38	J.1 Pour les Unités Bien Formées
Page 38	J.2 Pour les Unités Secouées
Page 38	J.3 Pour les Unités Paniquées
Page 38	K.0 PHASE DE DÉROUTE (réciproquement)
Page 39	L.0 RÉORGANISATION DE L'ARMÉE (réciproque)
Page 39	L.1 Réorganisation des Lignes
Page 39	L.2 Réorganisation d'une Brigade
Page 39	M.0 FIN DE TOUR
Page 39	M.1 Placement des Renforts
Page 39	M.2 Prise en Compte de la Météo
Page 39	M.3 Notification de la Fin du Tour de Jeu