

SEQUENCE DE JEU

Page 12 A.0 MISE EN PLACE ET ARRIVÉE DES TROUPES

Page 12 A.1 Mise en Place des Armées

Page 12 A.2 Arrivée des Unités (tours de 1ère demi-heure uniquement)

Page 12 B.0 INITIATIVE

Page 12 B.1 Regarder qui est le Premier Joueur

Page 12 B.2 Au Début de Chaque Tour, le Premier Joueur Décide s'il Garde ou non l'Initiative

Page 13 B.3 Si le Premier Joueur Laisse l'Initiative, le Deuxième Joueur Sera Celui qui Débutera

Page 13 C.0 VERIFICATION DE COMMANDEMENT

Page 13 C.1 Portées de Commandement

Page 13 C.2 Effets du Hors Commandement

Page 13 D.0 MOUVEMENT DE TOUTES LES UNITES COMMANDEES

Page 14 D.1 Procédure pour le mouvement d'une unité

Page 14 D.2 Marche sur Route

Page 14 D.3 Mouvement d'une Brigade avec un Pion Multi-hex

Page 16 D.4 Transition d'une Formation à une Autre

Page 17 E.0 PHASE DES BRIGADES OU UNITÉS NON DEPLACÉES AUPARAVANT

Page 17 E.1 Mouvement des Brigades ou Unités Hors Commandement

Page 17 E.2 Mouvement des Brigades ou Unités Indépendantes

Page 17 F.0 MOUVEMENT DES UNITES DEPUIS LES POINTS D'ENTREE ET DES RENFORTS

Page 17 G.0 PROCÉDURE DE TIR (réciproquement)

Page 17 G.1 Arc de Tir

Page 18 G.2 Ligne de Vue (= « LDV »)

Page 19 G.3 Phase de Tir pour l'Artillerie Non-attelée

Page 21 G.4 Phase de Tir pour l'Infanterie

Page 22 H.0 PROCÉDURE DE CHARGE (réciproquement)

Page 22 H.1 Phase de Charge

Page 25 I.0 LEADER CAPTURÉ OU TUÉ

Page 26 J.0 PHASE DE RALLIEMENT (réciproquement)

Page 26 J.1 Pour les Unités Bien Formées

Page 26 J.2 Pour les Unités Secouées

Page 26 J.3 Pour les Unités Paniquées

Page 26 K.0 PHASE DE DÉROUTE (réciproquement)

Page 26 L.0 RÉORGANISATION DE L'ARMÉE (réciproquement)

Page 26 L.1 Réorganisation des Lignes

Page 26 L.2 Réorganisation d'une Brigade

Page 27 M.0 FIN DE TOUR

Page 27 M.1 Placement des Renforts

Page 27 M.2 Prise en Compte de la Météo

Page 27 M.3 Notification de la Fin du Tour de Jeu