

Séquence de jeu ASLSK1

RALLY PHASE

- Contrôler l'arrivée de renforts (3.1a)
- Récupérer SW (dr< 6) dans la même Location (3.1b).
- Réparer SW (3.1c).
- Transférer SW (3.1d).
- Auto-ralliement des unités qui en ont la capacité (attaquant en premier) (3.1 e)
- **ATTAQUANT** tente l'auto-ralliement d'un MMC (3.1 e).
- Rallier les unités démoralisées (3.1 f). *note : une seule action par unité [EXC : un chef peut rallier plusieurs unités, même s'il vient de se rallier].*
- *Enlever les marqueurs DM (3.1 g) [EXC : les unités dans un terrain autre que bois/bâtiment peuvent rester DM; les unités ADJACENTES à l'ennemi doivent rester DM].*

PREP FIRE PHASE

ATTAQUANT peut :

- Effectuer les tirs de ses unités Good Order; les marquer avec **Prep Fire**.

MOVEMENT PHASE

ATTAQUANT peut :

- Déplacer ses unités Good Order/non-pinned/non-TI/non-marquées avec "Prep Fire"
- Déclarer les Assault Movement (3.3) avant le mouvement.
- Déclarer les Double Time (3.3) avant le mouvement.
- Placer les DC (4.3) et/ou les grenades fumigènes (3.3).
- Récupération de SW, coûte un MF, réussi si dr<6 (3.3)

DEFENSEUR :

- résout les attaques des Residual FP.
- effectue ses Défensif First Fires, place les Residual FP, et marque ses unités avec First Fire /Final Fire (3.31)

➤ **First Fire** à plein FP et sur une Location quelconque

➤ **Subséquent First Fire** :

Small arms/MG uniquement et en Area Fire distance < plus proche ennemi Known =< à Normal Range doit utiliser ses MG ou ne plus les utiliser jusqu'à la fin du tour

➤ **Final Protective Fire** :

Small arms/MG uniquement et en Area Fire sur une Location ADJACENTE ou dans le même hexagone doit utiliser ses MG (si possible) le DR du tir sert de NMC au tireur

note : au plus un tir d'une même unité par MF dépensé dans la Location (un tel tir n'affecte que l'unité/pile en cours de mouvement)

- Quand l'**ATTAQUANT** déclare ses mouvements terminés, enlever les marqueurs **Residual FP**

DEFENSIVE FIRE PHASE

- **DEFENSEUR** peut faire tirer ses unités non-démoralisées/non-engagées en Mêlée/non-marquées avec un Final Fire
 - non-marquées avec un "First Fire" : à plein FP et sur une *Location* quelconque
 - marquées avec un "First Fire" : en Area Fire et sur une *Location* ADJACENTE
- Enlever les marqueurs **First Fire** et **Final Fire**.

ADVANCING FIRE PHASE

- **ATTAQUANT** peut faire tirer à demi puissance ses unités non-démoralisées/non-engagées en Mêlée/non-marquées avec "Prep Fire. [EXC : les MMG/HMG qui ont été déplacées ne peuvent pas tirer]; les unités autorisées peuvent utiliser l'Assault Fire
- Enlever les marqueurs **Prep Fire**.

ROUT PHASE (**ATTAQUANT** d'abord)

- Effectuer le repli des unités DM/non-engagées en Mêlée, une par une (3.6) et établir les éventuelles interdictions .
 - Les chefs non-démoralisés/non-pinned peuvent se replier volontairement avec des unités démoralisées (A10.711).
 - Les unités se repliant peuvent éviter les Interdictions grâce au Low Crawl .
 - note : toute unité démoralisée :*
 - ❖ a 6 MF [EXC : un chef blessé démoralisé a 3 M F]
 - ❖ doit se replier vers le bois/bâtiment le plus proche en MF et s'y arrêter
 - ❖ ne peut se rapprocher d'une unité ennemie Known
 - ❖ ne peut finir sa RtPh ADJACENTE à un ennemi Known et non-démoralisé
 - ❖ doit emmener ses SW qui ne dépassent pas son IPC
- Eliminer les unités qui doivent mais ne peuvent pas se replier.

ADVANCE PHASE

- Transférer les SW(3.7).
- Infanterie non-démoralisée/non-pinned peut avancer d'un hex

CLOSE-COMBAT PHASE

- Résoudre les Ambush (3.8).
- Déclarer les attaques solitaires de SMC.
- Déclarer les attaques du CC (**ATTAQUANT** d'abord).
- Résoudre les **CC**. Les unités en retraite qui survivent rentrent dans un hex Accessible et dépourvu d'unité ennemie Known(A11.21).
 - note :*
 - ❖ aucune SW n'est utilisable en CC (Ail.13)
 - ❖ les SMC ont un FP de 1 en CC, cumulable à celui d'un seul MMC (Ail. 14)
 - ❖ les unités démoralisées doivent se retirer du CC
 - ❖ une unité se retirant ne peut pas emporter >IPC
- Placer des marqueurs « Melee » dans toute *Location* où des unités ennemies subsistent ensemble.
- Enlever les marqueurs **Pin**