

Sequence de jeu basique



Côte 1664 <http://perso.wanadoo.fr/cote1664>

RALLY PHASE

- Recombiner HS Good Order (A1.32).
- Récupérer SW (dr < 6) dans la même Location (A4.44).
- Déployer squads Good Order (A1.31) [EXC : Russes (A25.2)].
- Réparer SW (A9.72).
- Transférer SW (A4.431).
- **ATTAQUANT** tente l'auto-ralliement d'un MMC (A18.11).
- Rallier les unités démoralisées (A10.6).

note : une seule action par unité [EXC : un chef peut rallier plusieurs unités, même s'il vient de se rallier].

- Enlever les marqueurs **DM** (A10.62) [EXC : les unités dans un terrain autre que bois/bâtiment peuvent rester DM; les unités ADJACEN à l'ennemi doivent rester DM].



PREP FIRE PHASE

ATTAQUANT peut :

- Effectuer les tirs de ses unités Good Order; les marquer avec **Prep Fire**.
- Effectuer les Mopping Up avec ses MMC Good Order dans des bâtiments (A12.153); les marquer avec **TI**.
- Déclarer les Opportunity Fire de ses unités Good Order; les marquer avec **bounding fire** (A7.25).

MOVEMENT PHASE

ATTAQUANT peut :

- Déplacer ses unités Good Order/non-pinned/non-TI/non-marquées avec "Prep Fire" ni avec "bounding fire".
- Déclarer les Dash (A4.63)/Assault Movement (A4.61) avant le mouvement.
- Placer les DC (A23.3) et/ou les grenades fumigènes (A24.1).
- Effectuer les Searching (A12.152) avec ses MMC Good Order; les marquer avec **TI**.

note : MMC : 4 MF, SMC : 6 MF [EXC : SMC blessés: 3 MF] (A4.11)

❖ *Chefs : + 2 MF aux unités avec qui il passe toute la MPh (A4.12)*

❖ *-1 MF par PP au-dessus de l'IPC*

MMC : IPC=3, SMC non blessé : IPC=1 (ajoutable à celle d'un seul MMC) (A4.42), SMC blessé : IPC=0

❖ *au plus une tentative de placement de grenade fumigène par squad*

DEFENSEUR :

- résout les attaques des Residual FP.
- effectue ses First Fires, place les Residual FP, et marque ses unités avec First Fire /Final Fire :
 - **First Fire** (A8.1), y compris les Thrown DC (A23.6) : à plein FP et sur une Location quelconque
 - **Subséquent First Fire** (A8.3) :
 - 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** (A8.31) :
 - 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** et **SMOKE**.

DEFENSIVE FIRE PHASE

- **DEFENSEUR** peut faire tirer ses unités non-démoralisées/non-engagées en Mêlée/non-marquées avec un Final Fire (A8.4-.41) :
 - 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 ses unités non-démoralisées/non-engagées en Mêlée/non-marquées avec "Prep Fire/non-TI. [EXC : les MMG/HMG qui ont été déplacées ne peuvent pas tirer]; les unités autorisées peuvent utiliser l'Assault Fire (A7.36).
- Enlever les marqueurs **Prep Fire**.

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

- Démoraliser volontairement des unités et les marquer avec "DM" (A10.41, A10.62).
- Effectuer le repli des unités DM/non-engagées en Mêlée, une par une (A10.5), et conduire les éventuelles interdictions (A10.53).
 - 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 (A10.52).

note : toute unité démoralisée :

- ❖ a 6 MF [EXC : un chef blessé démoralisé a 3 MF]
 - ❖ doit se replier vers le bois/bâtiment le plus proche en MF (A10.51) et s'y arrêter
 - ❖ ne peut se rapprocher d'une unité ennemie Known (A10.51)
 - ❖ ne peut finir sa RtPh ADJACENTE à un ennemi Known et non-démoralisé
 - ❖ doit emmener ses SW qui ne dépassent pas son IPC (A10.4)
- Eliminer les unités qui doivent mais ne peuvent pas se replier.

ADVANCE PHASE

- Transférer SW(A4.431).
- Infanterie non-démoralisée/non-pinned/non-TI peut avancer d'un hex *ou* d'un niveau dans un bâtiment (A4.7).

CLOSE-COMBAT PHASE

- Résoudre les Ambush (A11.4).
- Déclarer les retraites du CC (**ATTAQUANT** d'abord) (A11.2) et les attaques solitaires de SMC(A11.14).
- Déclarer les attaques du CC (**ATTAQUANT** d'abord) (A11.12).
- Résoudre les **CC** (A11.1-.12). 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 (A11.13)
 - ❖ les SMC ont un FP de 1 en CC, cumulable à celui d'un seul MMC (A11.14)
 - ❖ les unités démoralisées doivent se retirer du CC (A11.16)
 - ❖ 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** et **TI**.
 - **ATTAQUANT** peut placer un **?** sur ses unités non-démoralisées autorisées (A12.12).