

RALLY PHASE

- Récupérer SW (dr <= 5) (A4.44).
- Réparer SW (A9.72).
- Transférer SW(A4.431).
- ATTAQUANT peut tenter 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 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-marquées avec "Prep Fire".

note :

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

- DEFENSEUR effectue ses first fires :
 - ✓ First Fire (A8.1) : à plein FP sur une Location quelconque
 - ✓ Subsequent First Fire (A8.3) : en Area Fire distance plus proche ennemi connu et Normal Range
 - ✓ Final Protective Fire (A8.31) : en Area Fire sur une Location ADJACENTE doit utiliser ses MG (si possible) le DR du tir sert de NMC au tireur

note :

- *au plus un tir 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 verts (Residual FP).*

DEFENSIVE FIRE PHASE

- DEFENSEUR peut faire tirer ses unités non-démoralisées/non-engagées en Melee/non-marquées avec un « Final Fire » (A8.4) :
 - ✓ non-marquées avec un « First Fire » : à plein FP sur une Location quelconque
 - ✓ marquées avec un « First Fire » : en Area Fire 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 Melee/non-marquées avec « Prep Fire » [EXC : les MMG/HMG qui ont été déplacées ne peuvent pas tirer].
- Enlever les marqueurs « **Prep Fire** ».

ROUT PHASE

- 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); en commençant par les unités de l'ATTAQUANT :

- ✓ obligatoire pour les unités : en terrain découvert et à Normal Range ou ADJACENTES à une unité ennemie non démoralisée

- ✓ facultatif pour les autres unités DM

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 a' une unité ennemie (A1051) en vue*
- *ne peut finir sa RtPh ADJACENTE à un ennemi non-démoralisé*
- *doit emmener ses SW qui ne dépassent pas son IPC (A10.4)*

**un bois/bâtiment qui n'éloigne pas en hex de l'ennemi peut être ignoré. Son propre bâtiment n'est jamais considéré « le plus proche » pour le repli.*

***peut continuer si les hex suivants sont des bois ou bâtiments.*

- Eliminer les unités qui doivent mais ne peuvent pas se replier.

ADVANCE PHASE

- Transférer SW (A4.431).
- Infanterie Good Order/non-pinned peut avancer d'un hex OU d'un niveau dans un bâtiment (A4.7).

CLOSE-COMBAT PHASE

- Déclarer les retraites du CC (ATTAQUANT d'abord) (A11.2).
- Déclarer les attaques du CC (ATTAQUANT d'abord) (A11.12).
- Résoudre les CC (Al 1.1, Al 1.11, Al 1.12).

note :

- *aucune SW n'est utilisable en CC (Ail.13)*
- *les SMC ont un FP de 1 en CC. ajoutable à celui d'un seul MMC (Al 1.14)*
- *les unités démoralisées doivent retraiter du CC (A11.16)*

- Placer des marqueurs « **Melee** » dans toute Location où des unités ennemies subsistent ensemble.

- Enlever les marqueurs « **Pin** ».