



PHASE DE TIR DE BARRAGE

- ⌚ Désignation de l'objectif, du type de barrage (Drumfire / Hurricane) et de munitions (HE, Shrapnel, Gaz, Smokescreen).
- ⌚ Test de communication de l'observateur : 1d6 sur la **Fire Order Table**.
- ⌚ Jet de dispersion du barrage : 1d6 s/ la **Scatter Table**.
- ⌚ 1d6 sur la **Barrage Combat Result Table**.
- ⌚ Résoudre les effets de chaque Hit sur toutes les unités de l'hex. atteint.

PHASE COMMUNE DE COMBAT AU CORPS A CORPS

- ⌚ Lorsque des unités à pied occupent le même hex ou, lorsque des fantassins (seulement) sont adjacents (ils sont alors déplacés librement lors de cette phase).
- ⌚ Résoudre les combats rapprochés.

PHASE DE DEPLACEMENT DES VEHICULES ET DE LA CAVALERIE

- ⌚ Déplacement des véhicules. Test de casse pour les tanks en fin de mouvement.
- ⌚ Entrée dans l'hex. du défenseur pour la Phase de combat rapproché.
- ⌚ Le 2d joueur passe les tests de panique dus aux chars.
- ⌚ Déplacement des unités de cavalerie (trot / galop). Elles peuvent monter / démonter à la fin de cette phase.
- ⌚ Le 2d joueur passe les tests de panique due aux charges de cavalerie.

PHASE DE TIR OFFENSIF

- ⌚ Toutes les unités qui ne sont pas impliquées dans un corps à corps peuvent utiliser leurs armes légères ou effectuer un tir anti-chars.
- ⌚ Les changements d'orientation ne sont pas permis.

PHASE DE TIRS DEFENSIFS ANTI-TANKS

- ⌚ Tous les véhicules du 1er joueur peuvent être attaqués lors de cette phase par des unités d'ART. (Tanks, lances-flammes, canons anti-chars et AA, fusils anti-chars) . Tous les canons peuvent changer d'orientation.

2^{de} PHASE DE MOUVEMENT DES TROUPES A PIED

- ⌚ Toutes les troupes à pied, non clouées au sol [non Pinned], du 1^{er} joueur peuvent se déplacer sauf, celles engagées dans un combat rapproché.

1^{ere} PHASE DE MOUVEMENT DES TROUPES A PIED

- ⌚ Toutes les troupes à pied, non clouées au sol [non Pinned], du 1^{er} joueur peuvent se déplacer.

PHASE DE RETRAIT DES MARQUEURS [PINNED]

- ⌚ Toutes les unités [PINNED] retrouvent leur statut normal. Les véhicules temporairement en panne et, qui n'ont pas tiré lors de ce tour peuvent tenter une réparation
- ⌚ retirer tous les marqueurs [SMOKE] et [GAZ] appartenant au 2^d joueur.

PHASE DE TIR DEFENSIF PAR ARMES LEGERES

- ⌚ Attaque de tous les objectifs légers avec des armes légères (uniquement).
- ⌚ Attaque des véhicules vulnérables aux armes légères.

PHASE DE RETRAIT DES MARQUEURS [PINNED]

- ⌚ Toutes les unités clouées au sol [PINNED] retrouvent leur statut normal.

PHASE AERIENNE COMMUNE

- ⌚ Le 1^{er} joueur détermine quelles missions ses appareils vont remplir.
- ⌚ le 1^{er} joueur place tous ses appareils suivi par le 2^d qui place uniquement ses chasseurs.
- ⌚ Résoudre les combats aériens ; les appareils survivants du 2^d joueur peuvent attaquer les appareils B et CS du 1^{er} joueur.
- ⌚ Le 2^d joueur peut effectuer des tirs AA.
- ⌚ Les appareils CS du 1^{er} joueur peuvent faire leurs observations et ajuster les Barrages Attack Target markers.
- ⌚ Le 1^{er} joueur peut faire ses bombardements (appareils B et CS) et les missions d'attaque au sol (appareils CS).

< FIN DE SECTION : LE 1^{er} JOUEUR DEVIENT LE 2^d >

