

FRANCE 1944 : TOUR DE JEU

1° AVANCEZ LE MARQUEUR DE TOUR
2° METTRE LA PISTE DE REACTION A ZERO
3° SUPPORT AERIEN ALLIE
<i>Remettez les pions aériens de la piste réaction en Angleterre. Puis jetez un dé pour voir si le support aérien est disponible. Si disponibles, mettez-les dans leur case du côté « available ». Jouez ce que vous souhaitez dans la piste de réaction allemande (-2 points), les restants seront joués sur la carte.</i>
4° DETERMINER LES « SUPPLY »
<i>On peut garder ces points d'un tour sur l'autre.</i>
5° POINTS DE REACTION
<i>Les 2 joueurs ajustent leurs points de réaction listés sur la piste de tour (ou certains objectifs pour les alliés)</i>
6° PLACEZ LES PIONS INITIATIVE
<i>Chaque joueur place des jetons initiative dans une tasse à hauteur de ses « Supply» et remet la piste à zéro sur la piste de renforts.</i>
7° PLACEZ LE PION ADMINISTRATIVE CHIT dans la tasse
8° SUPPLY POINT COMMITMENT
<i>Les joueurs convertissent des points de renforts (supply) en points de supply commitment.</i>
9° INITIATIVE ET REACTION
INITIATIVE : Piochez un jeton un par un. Si c'est le jeton « Administrative Phase » faites une phase administrative. Sinon jouez le tour du joueur dont le pion a été tiré. Le joueur actif (peut avant faire des mouvements stratégiques*) sélectionne un HQ et l'active (retournez le pion sur sa face inactive). Actionnez les unités éligibles (attention aux nationalités pour les alliés) dans son rayon de commandement (pivotez à 90° avant de les activer pour les garder en tête). Pour se faire il sélectionne une case de la charte d'activation qui lui dit le mouvement de chaque unité et il suit les éventuels chemins connectés (Toutes les unités doivent faire la même action) Quand il y a un chiffre dans une case, le joueur choisi soit de faire un mouvement soit une attaque (seules les unités ayant la valeur de mouvement ou + de la case peuvent attaquer).
COMBAT : 1 à 2 hexs adjacents peuvent cumuler leur force pour attaquer 1 à 2 hexs adjacents (la défense est cumulée aussi). Une unité ne peut être attaquée qu'une fois par case de la charte. Défenseur comme attaquant choisit une unité pour son moral (prendra le premier pas de perte) +modificateur de terrain (défenseur) + support aérien + 3 si HQ sur la case. <u>Jetez les dés :</u> Le D6 doit être inf ou égal au moral pour toucher. Suivez sur la matrice le résultat en fonction des jets de dés des 2 joueurs. Le joueur reçoit le nombre de dégâts de <u>son</u> dé éventuellement modifié par la matrice.
RETRAITE : Une retraite voulue réduit de 1 les dommages. L'infanterie doit retraiter de 2 Hexs, les autres peuvent 3 si non empilés avec de l'infanterie. On ne peut retraiter à travers une ZOC adverse sauf si contenant un allié en respectant les limites d'empilement. Toute unité ne pouvant pas retraiter perd un pas. L'attaquant peut avancer d'un Hex, 2 pour les motorisés si le premier Hex n'est pas une ZOC adverse.
REACTION : Après votre activation l'adversaire peut faire de 1 à 3 réactions (s'il n'en fait pas le joueur actif pourra en faire 1 à 3). Activez un HQ pour 3 points de réaction ou pour 1 point (possible 3 fois) activer un HQ seul ou une unité même si elle a des pénalités d'approvisionnement.
10°L'ALLEMAND PEUT FAIRE JUSQU'A 3 REACTIONS
11° L'ALLIE PEUT FAIRE JUSQU'A 3 REACTIONS
12° VERIFICATION DES CONDITIONS DE VICTOIRE

Dégâts : Il y a trois niveaux de dégâts (sauf « further panzer divisions » qui n'en ont qu'un). Le dernier niveau se fait avec un pion "cadre", l'unité n'a plus de zone de contrôle et ses valeurs de combat sont de 1.

Zone de contrôle : +1 MP pour y entrer et + 2 MP pour en sortir. On ne peut se replier par une ZOC adverse, sauf si occupé par un allié. Le commandement ne peut passer par une ZOC adverse que si elle est occupée par un allié.

Unités inexpérimentés : Marquées d'une * sur leur valeur de moral. Deviennent expérimentées (changement de pion) après un premier combat en tant qu'attaquant et que l'hex attaqué est vidé (détruit ou retraite) ou en tant que défenseur et l'attaquant a subi 2 pas de perte ou l'unité inexpérimentée est éliminée (si elle revient elle sera donc expérimentée).

Furher Panzer Divisions : Quand les alliés passent le Rhin, le joueur allemand ne peut utiliser ses points de remplacements que pour construire ces unités (pour 1 point).

HQ : Un HQ est activé durant une initiative ou une phase de réaction, puis est retourné sur sa phase inactive. Il ne peut rentrer dans une ZOC que s'il y a une unité alliée. En combat sur le même hex qu'une ou plusieurs unités il ajoute 3 à la force. Si un adversaire va sur sa case ou le met dans sa ZOC et qu'il est seul, placez le pion sur la piste de tour (2 tours plus loin) et il rentrera comme un renfort. Il peut être « ramassé » par une unité en retraite. Quand une unité avance le HQ reste sur place.

Mouvements stratégiques : Bougez des unités sous commandements du double de leur mouvement et mettez un pion « admin move » dessus. A la fin de la phase ils sont tous retirés.

Empilement : Pas plus de 4 véhicules, pas plus de 2 infanteries, pas plus de 4 unités.

Support aérien : Support aérien : Peut-être utiliser à raison d'un par combat et jamais en défense. Un bombardier lourd par phase d'initiative (le pion est défaussé après).



PHASE ADMINISTRATIVE

1°/Vérifier le ravitaillement (supply) : Doit être dans le radius de son HQ qui lui-même doit être à 20 Hexs d'une source (villes allemandes pour les allemands), les ZOC et les adversaires coupent les lignes de ravitaillement. Si « out of supply » mettre un jeton, si déjà prend un pas de perte et si entouré un pas de perte supplémentaire dans les 2 cas.

2°/ REMPLACEMENT : Soignez les unités en fonctions du tableau. Vous pouvez soigner des unités sur le terrain ou des unités éliminés qui rentreront avec les renforts. 1 points par pas de perte. Pour rappel 3 états possibles :

3°/ RENFORTS SEPTEMBRE 44

- a) Renforts allemands: Entre les hexs 1128 et 2528.
- b) Renforts Alliés: Adjacents à tous les allemands dans les hexs bleus.
- c) Repliez les allemands de 2 Hexs (3 pour les véhicules si 'empilement le permet).
- d) Positionnez les alliés aux emplacements occupés par les allemands comme après une poursuite.

4°/ RENFORTS ALLEMANDS : Ils sont placés sur des villes allemandes et peuvent bouger immédiatement du double de leur mouvement sans pénétrer de ZOC.

5°/ RENFORTS ALLIES : Ils sont placés sur un hex de Normandie ou à Antwerp si controlé et peuvent bouger immédiatement du double de leur mouvement sans pénétrer de ZOC.