

AIDE DE JEU

SEQUENCE DE JEU

A Tour du joueur PRUSSIEN

1. Phase d'activation de l'armée (scénario principal seulement)(13.0)
2. Phase de détermination du Commandement (14.0)
 - A Segment de déploiement des colonnes (14.1)
 - B Segment de commandement des groupes (14.2)
3. Phase de mouvement (15.0)
 - A Segment des mouvements de dérouté (15.1)
 - B Segment de placement des marqueurs "Engaged" (15.2)
 - C Segment de mouvement normal (15.3)
4. Phase de bombardement offensif (16.0)
5. Phase de ralliement (17.0)
6. Phase de bombardement défensif (18.0)
7. Phase de combat rapproché (19.0)
- 8 Phase d'enlèvement des marqueurs "Engaged" (20.0)

B Tour du joueur de la COALITION

- C Phase d'ajustement commune du moral des armées (21.0)
- D Phase de fin de tour

ACTIVATION D'ARMÉE

Activation Normale :

Payer le coût en moral défini par le scénario, puis lancé le dé. Si le jet de dé modifié par l'initiative du commandant d'armée est plus grand ou égale à 7, l'activation est réussie.

Activation par Coup d'œil :

Vous devez avoir une LDV dégagé de 7 hex vers un pion de l'armée ennemie. Si le jet de dé modifié par l'initiative du commandant d'armée est plus grand, ou égale à 8, vous pouvez activez votre armée en payant le coût en moral défini par le scénario. Une tentative de Coup d'œil est permise par armée, plus une par détachement

Activation automatique :

Quand vous avez une LDV dégagé de trois hex vers un pion ennemi, votre armée est automatiquement activée gratuitement

Table de Bombardement

Dé	2	3-4	5-6	7-8	9-11	12-14	15-19	20+
-2	0	0	0	0	0	0	0	0
-1	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	1	1
1	0	0	0	0	0	1	1	1*
2	0	0	0	0	1	1	2*	2r
3	0	0	1	1	1	2	2r	2r*
4	0	1	1	1	1r	2r*	2r*	3
5	1	1	1	1r	2r*	3	3	4*
6	1	1r*	2r*	2r*	3	4*	4*	4*
7	2	2	3	3r*	4*	5*	5*	5*
8	2*	3*	3*	4*	5*	5*	6*	6*

Modificateurs de la table de bombardement (DRM)

- +2 Toutes les unités qui tirent sont à une portée d'un hex
- +/- modificateur du terrain
- 1 si le tireur fait partie d'une armée démoralisé
- 2 si le tireur fait partie d'une armée brisé
- 3 si un tireur est en désordre
- 3 l'hex cible ne contient que des unités en dérouté

Table de Capture de l'Artillerie

Dé	Résultat
≤ 0	Si elle est formé, l'artillerie devient en désordre. Sinon, elle retraite d'un hex.
1-3	le pion sur la carte est capturé. Le pion de remplacement est placé sur la carte dans un hex adjacent, et est en désordre (pas en retraite) si elle était formé.
4	Tous les pas sont capturés

Modificateurs (DRM)

- +1 si une des unités qui effectue la capture à un morale plus élevé
- 1 si l'unité d'artillerie a un morale plus élevé
- 1 Toutes les unités capturées sont en désordre