

**Ordres Alliés (8.1)**

Vérifiez les ordres dans l'ordre énuméré sur la carte Alliée et réalisez le premier ordre qui s'applique.

**Événement Spécial** Si pour le jour en cours, Mettez le en œuvre.

**Déployez les Réserves** Si des unités de la formation indiquée sur la carte sont dans la case des unités de Réserve, déployez les toutes sur la carte (9.0). **18+** Vérifiez sur la carte si les unités listées de la formation sont Hors communication pour un redéploiement (9.3). Voir l'Aide de jeu du Système de Renseignement Allié [3], pour les méthodes de déploiement.

**Réserves accélérées** *Certaines cartes d'Ordre uniquement.* Si des unités du Corps se trouvent dans la case du jour suivant du calendrier, transférez toutes ces unités dans la case des unités de Réserve Alliées (9.5). Si il reste  $\leq 2$  cartes dans la pioche Allemande, envoyez directement ces unités sur la carte (9.51).

**Attribuez les Remplacements** **20+** *Carte des Corps uniquement.* Si le Corps indiqué sur la carte a en jeu au moins deux unités réduites, attribuez des Pas de Remplacements (17.0).

**Activation d'unité** Activez des unités listées sur la carte (10.0)

- **Carte de Division.** Activez toutes les unités des Divisions listées
- **Carte de Corps.** Activez toutes les unités du Corps
- **Cartes d'Armée et de Groupe d'Armées.** Activez **toutes** les unités Alliées en tenant compte si l'Armée se situe dans les 5 Hexs proche d'une unité Allemande :
  - **1<sup>ère</sup> Armée :** Ville de **Liège** (0116 & 0117)
  - **2<sup>ème</sup> Armée :** Village de **St Hubert** (1719)
  - **3<sup>ème</sup> Armée :** Ville de **Namur** (0626)
 En cas d'égalité, l'unité Allemande la plus à l'Ouest. Les attaques Alliées bénéficient de l'Appui de ces Tactiques de combat (13.34) :
  - **1<sup>ère</sup> et 3<sup>ème</sup> Armée :** *Bataillon de chars*
  - **21<sup>ème</sup> Groupe d'Armée :** *Artillerie et Force aérienne*

**Événement d'un Ordre** Mettez l'Événement en œuvre. Certains Événements d'un Ordre se déroulent uniquement les jours énumérés de l'Événement.

**Pas d'Ordre** **22+** Si la première carte piochée est *Pas d'Ordre*, terminez l'Ordre (si possible) ensuite piochez une autre carte.

**Terminologie des cartes Action Alliées (10.3)**

**Unité active.** Unité Alliée non dispersée de la formation activée

**Éviter l'encercllement.** Ne pas déplacer une unité Alliée dans un Hex qui pourrait la mettre en danger d'encercllement (Ne pas appliquer si l'unité peut tracer une ligne d'approvisionnement)

**Arrêt.** Arrêter de piocher des marqueurs de combat pour une attaque des Alliés, après avoir pioché le minimum requis, si la situation de la carte s'applique.

**Danger d'encercllement.** Unités Allemandes à proximité d'Hexs qui si ils les occupaient, pourraient encercler une unité US qui auraient des unités Allemandes dans leurs ZdC.

**HV.** Valeur de maintien d'un Hex.

**Reculer.** Bouger dans la direction indiquée par la flèche bleue de repli, voir 10.3.

**Avancer.** Se déplacer dans la direction indiquée par la flèche prioritaire ou secondaire. Bouger aussi loin que possible et à égale distance, préférez une direction prioritaire. Si aucune direction n'est accessible, ne pas bouger.

**Hors communication (OOC).** Unité qui ne peut tracer une ligne de communication vers un bord de carte ami.

**Préserver la ligne.** Ne pas créer ou élargir de brèche dans la ligne Alliée.

**Protéger les Hexs de PV.** Ne pas bouger d'un Hex de PV si vous le laissez vacant et si il est dans les deux Hexs d'une unité Allemande ou qu'une unité Allemande se trouve à proximité.

**A proximité.** Unité qui dispose de suffisamment de Points de Mouvement pour rejoindre une cible en un seul mouvement.

**Renforcer.** Se déplacer dans un Hex adjacent à proximité d'une unité Allemande pour participer à une attaque avec cette unité.

**La plus puissante.** Unité ou pile avec la plus grande puissance de combat totalisée. En cas d'égalité, l'unité avec le plus petit numéro.

**Unité/pile.** Unité ou unités actives ou inactives empilées avec.

**La plus faible.** Unité ou pile avec la plus petite puissance de combat totalisée. En cas d'égalité, l'unité avec le plus grand numéro.

**Séquence d'activation des Alliés (10.0 & 10.1)**

<b>Étape</b>	Éligibilité à l'activation (10.0) si au moins une unité de la formation rencontre une des situations suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Errance derrière les lignes ennemies (10.8)</li> <li>• En danger d'encercllement et pas dans un Hex de PV</li> <li>• Hors communication (9.3)</li> <li>• Dispersé</li> <li>• Éligible Position améliorée (IP) (Approvisionnée, pas dans un Hex de village, de ville ou avec un marqueur IP)</li> <li>• <b>19+</b> Avoir un simple avantage de Puissance de 2:1 contre une unité / pile Allemande à proximité (incluant sur la cible les puissances des autres unités Alliées à proximité).</li> </ul> <b>Exceptions : Corps pulvérisé (10.71) et XXX<sup>ème</sup> Corps pas encore activé (11.82)</b>
	<b>1</b> Effectuez une action pour chacune des unités actives non dispersées qui erre derrière les lignes ennemies (10.8)
	<b>2</b> <b>Piochez 3 cartes Action</b> et mettez les dans l'ordre des numéros. Effectuez les actions pour chaque carte avec des unités actives non dispersées qui rencontrent les situations décrites sur la carte (10.2). Les unités qui effectuent une action à l'étape 1 ne sont pas éligibles. <p><b>Déterminez le champ d'action :</b> Si l'action d'une carte est pour</p> <p>A) Une unité – Vérifiez si la situation s'applique à l'unité principale seule.</p> <p>B) Une unité / pile - Vérifiez si la situation s'applique à l'unité principale avec toutes les autres unités présentes dans l'Hex.</p> <p>C) Une unité / pile &amp; autres - Vérifiez si la situation s'applique à l'unité principale / pile (comme B) PLUS TOUTES les autres unités actives à proximité de la cible pour la situation.</p> <p><b>Terminez l'action entièrement</b> pour l'unité principale et les unités qui agissent avec elle.</p>
	<b>3</b> Placez les marqueurs IP sur les unités éligibles actives et non dispersées (10.1)
<b>4</b> Retirez les marqueurs Dispersé des unités actives qui n'ont pas participé à une attaque pour la présente activation (10.1)	



**Vérif. diverses pendant l'activation Allemande**

Procédure	Quand	Suivre les instructions des procédures A à C pour exécuter les détails de l'activation
<b>A</b>	<b>Mouvement &amp; combat</b>	<b>19+</b> <b>Vérification de destruction de pont</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Quand une unité allemande entre dans un Hex avec un pont en bordure approvisionné par les Alliés.</li> </ul>
<b>B</b>	<b>Mouvement &amp; combat</b>	<b>16+</b> <b>Vérification d'Obstacle routier</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Quand une unité allemande entre dans un Hex adjacent vide, approvisionné avec une route.</li> <li><b>20+</b> Vérifier les Hexs de PV uniquement</li> </ul>
<b>C</b>	<b>Début d'activation</b>	<b>Vérification de Réserve d'Obstacle routier</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Quand une unité allemande active débute adjacente à un Obstacle sous approvisionnement Alliés ou dans un Hex de PV.</li> </ul>

**Unités Alliées Hors communication (9.3)**

Une unité Alliée est Hors communication si **soit** A ou B est valable :  
**A.** Est en communication avec les Alliés **et** aucune unité Allemande n'est à proximité et que son retrait ne va pas créer de brèche dans la ligne **OU**  
**B.** Est en communication avec les Alliés, non encerclée, et qu'elle a le plus petit numéro de la pile contenant au moins 5 Pas ou 8 Points de Puissance.

Si Hors de contact, l'unité peut être prise comme Réserve d'une carte d'Ordre (seulement selon la Méthode A, et seulement **18+**), un renfort non détecté ou une Réserve d'Obstacle quand il n'y a pas d'unités éligibles dans la case des unités de Réserves, ou être redéployée avec une attaque Alliée via une carte d'Action Alliée.

**Vérification de la Puissance Alliée (10.61)**

Puissance de combat totale Alliée – Modifiée ci-dessous (pas <1).  

- Unités attaquant par un bord d'Hex de rivière : Puissance **Divisée/2**
- Puissance de combat totale Allemand – Modifiée ci-dessous (pas <1).
- Unités qui défend dans une ville / la ligne Siegfried : Puissance **x2**
- +1** pour chaque : Village non PV, en forêt, dans Position améliorée.
- 1** pour chaque : en terrain clair, Non ravitaillée, sans carburant.
- 2** pour chaque : Isolée.

**Mouvements d'attaque Alliée (10.63)**

▲ Les unités Alliées qui se déplacent pour attaquer bougent une à la fois, dans l'ordre de leur numéro croissant. Si elle peut rejoindre plus d'un Hex adjacent à l'unité allemande ciblée, déplacez l'unité dans un Hex vide, si il n'y en a pas, alors l'Hex qui demande le plus de Ponts de mouvement à rejoindre, sinon l'Hex avec le moins d'unités Alliées.

**Unité Alliée derrière les lignes ennemies (10.8)**

Unité Alliée (ou pile) qui "erre" si tout ce qui suit est valable :  

- L'unité est Hors communication Alliée
- L'unité n'est pas dans un Hex de village ou de ville
- L'unité est capable de bouger (pas encerclée).

 Voir 10.8 pour les mouvements d'une unité qui "erre"

**A : Vérification de destruction de pont 17+ (11.4)**

Lancez le dé quand une unité allemande entre dans un Hex bordé par un pont qui était sous ravitaillement Alliés. Sur un résultat de **1** ou **2**, le pont est détruit. De **3** à **10** le pont est intact.

**B : Vérification d'Obstacle 16+ Hex de VP 20+ (15.1)**

Lancez le dé quand une unité allemande bouge, avance ou en renfort entre dans un Hex adjacent à une position Alliée vide sous approvisionnement Alliés avec une route elle-même non adjacente à une unité autre que celle qui bouge (exception : La position a une valeur de maintien de **5** ou **6**, ou est adjacent à une unité Alliée seule avec une puissance de combat entre crochets).  

- Si le résultat est ≤ à la Valeur de maintien, placez un marqueur d'Obstacle dans l'Hex
- Si le résultat est ≥ à la Valeur de maintien, pas d'effet

**20+** L'Hex vérifié doit être un Hex de PV.

**Effets des Obstacles** Une unité Allemande ne peut pas entrer à aucun moment dans un Hex avec un *marqueur d'Obstacle*. Les *marqueurs d'Obstacle* n'exercent pas de contrôle en soi. Toutefois, une unité Allemande doit stopper son mouvement ou aller dans un Hex adjacent à l'Hex de l'Obstacle et connecté par une route. L'unité doit s'arrêter si elle entre dans un Hex adjacent à un Obstacle mais non connecté par une route, ou si elle se replie. Les Obstacles n'annulent pas les ZdC Allemands en ce qui concerne le tracé des lignes d'approvisionnement Alliées, de communication et des routes de repli.

**Retrait des Obstacles** Un Obstacle reste sur la carte jusqu'à son retrait pour l'une des raisons suivantes :

- Une unité Alliée entre l'Hex
- Une unité Allemande débute en étant adjacente à l'Obstacle. retirez l'Obstacle et si il était approvisionné par les Alliés, ou dans un Hex de PV, faire une vérification de Réserve d'Obstacle (ci-dessous).
- Un Obstacle Hors communication Alliés ou Allemand pendant la Phase d'approvisionnement.

**Vérification de Réserve d'Obstacle (15.3)**

Retirez l'Obstacle quand une unité Allemande débute son activation en étant adjacente. Si un Obstacle était approvisionné ou dans un Hex de PV, lancez un dé :

- Résultat ≤ Valeur de maintien, **placez une unité de Réserve Alliée** dans l'Hex.
- Résultat > Valeur de maintien ou si il n'y a aucune unité de Réserve disponible **ne pas placer d'unité de Réserve**.

**Placez une unité de Réserve.** Placez une Réserve ou une unité Hors communication de la même Armée que l'unité sur la position la plus proche sur la carte.

- Si il n'y en a pas de disponible, aucune unité à placer.
- Si il y en a plus d'une de disponible, sélectionnez une unité de Réserve une unité Hors communication.
- Si possible, prenez une unité de la même Division que l'unité Alliée la plus proche, Si aucune, alors du même Corps.
- Si il reste des choix, prenez l'unité avec le plus petit numéro.

**Attribuer les Remplacements Alliés 20+ (17.0)**

- Ajoutez des Pas aux unités réduites approvisionnées du Corps listé.
- Un Point est dépensé par Pas, retournez l'unité à sa pleine puissance ou échanger une unité réduite par l'unité originale qui a obtenu le Pas. Un seul Pas par unité par impulsion.
- ▼ Assignez les remplacements aux unités dans l'ordre numérique décroissant.