

I. Phase des Réserves

Prenez les unités depuis la case du calendrier pour le jour en cours et placez les dans leurs cases des unités de Réserve respectives.

- **18+** Déployez les Réserves Allemandes retardées de 2 jours (7.3).
- Déclenchez les Réserves Allemandes de l'OKW si les conditions sont réunies (7.4).

II. Phase de préparation des cartes

Préparez la pioche Allemande et tirez votre main initiale

1. Placez les **cartes de renforts** prévues pour entrer en jeu ce jour face cachée dans la pioche si Prioritaire ou face cachée sur la case des cartes supplémentaires.
2. Mélangez ces **cartes Supplémentaires disponibles**. Piochez le nombre de cartes indiqué à la date du calendrier et placez les face cachée dans la pioche.
3. Mettez les cartes **Supplémentaires défaussées** du jour précédent face cachée sur la case des cartes Supplémentaires disponibles.
4. Mettez les cartes **Prioritaires défaussées** du jour précédent face cachée dans la pioche.
5. Mélangez la **pioche** et tirez votre main initiale pour la journée : **neuf** cartes pour le **16** (**première impulsion seulement**) ou **six** cartes le **17+**

Préparez les cartes d'Ordre Allié : Ajoutez les cartes de renforts du jour à la pioche Allié. Mélangez la en y incluant les cartes défaussées de la pioche Allié le jour précédent.

Préparez les cartes d'Action Allié : Mélangez la pioche en y incluant les cartes défaussées le jour précédent, et excluant les cartes retirées.

19-23 Ajoutez deux cartes au hasard à la pioche.

III. Phase de Ravitaillement

1. **21+** **Interception aérienne Allié** : piochez une carte d'Ordre Allié. Si il y a l'Événement de l'Ordre *Force aérienne* ou si c'est une carte d'Armée ou de Groupe d'Armée, défaussez une carte de votre main ayant la plus haute valeur d'Ordre (à votre choix si il y en a plus d'une) et ignorez la première impulsion Allemande de la journée.
2. **Pont** : Vous pouvez jouer l'Événement *Pontoniers* pour réparer un pont ou en construire un.
3. **Déterminez l'État d'approvisionnement** le **17+** de toutes les unités Alliées en jeu (14.2) le **19+** des unités Allemandes en jeu.
4. **Ajustez le statut d'approvisionnement** : Placez un marqueur de Faible approvisionnement sur les unités qui ne sont pas approvisionnées. Si elles sont déjà en *Faible approvisionnement*, placez un marqueur *Non ravitaillé*.
5. **Retirez les marqueur d'Obstacle routier** qui ne sont pas en communications Allemands ou Alliés (14.1)
6. **20+** **A court de carburant**. Vérifiez pour voir les cartes qui indiquent des formations Allemandes à court de carburant (14.5).

IV. Phase d'Ordre

1. Impulsion Allemande

Jouez une carte pour initier UN des ordres suivants :

- **Activez toutes les unités d'une formation** énumérée sur la carte (6.1 & 6.2).
- Une fois par jour, activez une unité capable de tracer une ligne d'approvisionnement, indépendamment du Corps ou de la Division d'appartenance.
- **Activez un Kampfgruppe** (6.4).

- **Déployez les unités de Réserve** de la formation sur la carte depuis la case des unités de Réserve sur le plan (7.1).
- **20+** **Assignez les Remplacements** aux unités approvisionnées (17.1)
- **Mettez en œuvre un Événement ou un Événement Spécial** énuméré sur la carte (Voir Aide de Jeu ÉVÉNEMENTS & TACTIQUES).

Activations : Vous ne pouvez pas activer une unité qui a été activée lors de l'impulsion précédente (6.5). Les unités activées réalisent les opérations dans cette ordre :

1. Enlèvement des Barrages routiers (15.2) ; vérification des Réserves de Barrages (15.3).
2. Mouvement (11.0). Vérification de Barrages (15.1) et des ponts détruits (11.4) pendant le mouvement.
3. Combat (13.0) avec en plus des cartes additionnelles comme des Tactiques.
4. Constructions de Positions améliorées (16.3)
5. Enlèvement des marqueurs *Dispersé* (13.9)

Après avoir complété l'Ordre (en incluant les cartes pour les Tactiques de combat), totalisez la valeur d'Ordre de toutes les cartes jouées lors de l'impulsion :

- Si la **Valeur** < au niveau d'Ordre Allié du jour et qu'il vous reste des cartes en main, vous pouvez jouer une autre carte et réaliser l'Ordre.
- Autrement, si la **Valeur** ≥ au niveau d'Ordre Allié, l'impulsion Allemande se termine. Ensuite, tirez de votre pioche pour obtenir votre main de **six** cartes.
- **20+** Vérifiez dans votre main les cartes qui indiquent que des formations sont à court de carburant (14.5). Utilisez les dépôts de carburant (14.52) ou l'Événement *Priorité au carburant* si disponible.

2. Impulsion Allié

Piochez la première carte d'Ordre Allié.

Réalisez le premier Ordre qui s'applique énuméré sur la carte :

1. **Événement Spécial**, si listé pour la journée en cours.
2. **Déployez les Réserves**, si des unités des formations sur la carte sont présentes dans la case des unités de Réserve (9.1).
3. **Réserves accélérées**, si des unités des formations sur la carte sont présentes sur la case du jour suivant du calendrier (9.5) ; ces unités sont envoyées directement sur la carte si il reste ≤ 2 cartes dans la pioche Allemande (9.51).
4. **20+** **Assignez les Remplacements** (17.2).
5. **Activez les unités pour effectuer les Actions**, si les formations de la carte réunissent les conditions (10.0).
6. **Événement de l'Ordre**.

22+ **Pas d'Ordre** : Si la première carte piochée est une carte Pas d'Ordre, terminez cet Ordre et piochez une autre carte.

Après avoir terminé l'Ordre, réalisez une impulsion Allemande.

3. Recommencez les impulsions

Répétez les impulsions Allemandes et Alliées jusqu'à ce que votre main et votre pioche soient épuisées. Terminez la phase avec une impulsion Allié, après cela, c'est la fin de la journée.

V. Phase Fin de la journée

Vérifiez les conditions de Victoire du scénario pour voir si vous avez perdu ou non :

- Remettez tous les marqueurs de combat dans le récipient.
- Retirez de la carte tous les marqueur *Dispersé* et *A court de carburant*.
- Avancez le marqueur *Jour* sur le calendrier, débutez une nouvelle journée.