

SEQUENCE DE JEU

1 - PHASE PREPARATOIRE

Météo

Allié : entrée des supports **TAC, AirLift**, ainsi que des **Naval gunnery Points**.

Allemand : action du HQ Chill.

2 - OPERATIONS STRATEGIQUES

Chaque joueur, l'allié en premier, peut effectuer des opérations à tour de rôle.

Coût : 1 **CP** chacune (pour 3 ordres).

Au choix : Road March, Airborne Operations, Tactical Landing, Refiting, mais d'un seul type.

3 - PHASE DE COMMANDEMENT

Contrôle du commandement des unités

Réception des points de commandement

Enchères pour l'initiative.

Ajustement des pistes : *Command Point, Initiative Point / Reaction Point, et Operations Impulses.*

4 - PHASE DES OPERATIONS

Suivre le déroulé de l'*Operation Impulse Track*:

. Une ou deux *Impulse(s)* du joueur-initiative.

Une *Impulse* coûte 1 *Initiative-Point*.

Ajouter 1 **CP** si on veut qu'elle soit *enhanced*.

Chaque *Impulse* autorise 3 ordres.

Le cas échéant, *Spoiling Impulse* du joueur en réaction.

. *Impulse* du joueur en réaction :

Une *Impulse* coûte 1 *Reaction-Point*.

Ajouter 1 **CP** si on veut qu'elle soit *enhanced*.

Une *Impulse* de *Reaction* autorise 3 ordres.

Avancer le *Turn Marker* de 1 case.

Le cas échéant, positionner les renforts sur leur zone d'entrée.

. *Final reaction segment* :

Tourner tous les HQ alliés et allemands sur leur face réduite. Toutes les opérations sont désormais *Unsupported*. Le joueur en réaction

doit utiliser tous les *Reaction Points* et les *Spoiling Points* qui lui restent.

Avancer le *Turn Marker* de 1 case.

Le cas échéant, positionner les renforts.

. *Exploitation segment* :

Le joueur-initiative **doit** utiliser tous les *Initiative-Points* qui lui restent.

Avancer le *Turn Marker* de 2 cases.

Le cas échéant, positionner les renforts.

5 - FINAL RESOLUTION PHASE

Breakthrough Movement.

Nettoyage **Disrupt** et niveaux de fatigue (**FP**).

Réapprovisionnement des **Points de supports**.

Démolitions et constructions.

Mouvement bonus des *assets* + unités div Chill

+ Mvt des paras si non activés par HQ d'armée

6 - POST GAME TURN

PHASE DES ACTIVITES SPECIALES

Avancer de 2 cases le *Turn-marker*.

Le cas échéant, positionner les renforts.

Bombardement naval allié contre les digues, ou contre les batteries côtières, ou contre les unités terrestres allemandes.

Riposte des batteries côtières allemandes ayant subi des bombardements alliés.

Suppression des mines, si conditions remplies.

Attaques aériennes alliées contre les barges et les unités en mer.

Affectation des divisions aux armées.

Test de libération des unités allemandes sous des marqueurs Réserve.

