

DÉTAIL DE LA SÉQUENCE DE JEU



TOUR DE JEU

Points Opération (commun)

- Nombre de base + (dé blanc – dé rouge) ; ne peut pas être inférieur à 0 [Règle 7]
- Réduction d'un Dé pour le camp ayant subi une Défaite significative [Règle 7.12]

Placement des renforts (commun)

- Dépenser / Sauvegarder des PO pour influencer l'arrivée des renforts [Règle 9.5]
- Placer les renforts à Ollioules, Solliès ou Toulon comme convenu [Règle 9.1]
- Placer les Batteries de Bonaparte si c'est le cas, en dépensant les PO appropriés [Règle 27.3]
- Rendre les Batteries de Bonaparte 'Mobile' si éligible, en dépensant les PO appropriés [Règle 27.5]

Phase initiative (à partir du tour 2) (commun)

- A partir du tour 3, les Alliés pourront tenir un Conseil de guerre à l'écart des oreilles Républicaines sur un résultat de 1 sur le jet d'un D3 [Règle 10.2]
- Dépenser des PO pour influencer le jet de dé d'Initiative [Règle 10.3]
- Réaliser le jet d'Initiative ; appliquer les modificateurs [Règle 10.3]

TOUR DU PREMIER CAMP

Phase de Contrôle des Rades (Alliés seulement)

- Tester pour voir si une rade repasse automatiquement sous le contrôle des Alliés [Règle 12.7]
- Le(s) joueur(s) Anglais et Espagnol décident s'ils abandonnent une Rade [Règle 12.3]

Phase Espionnage

- A partir du tour 3, si c'est le tour du camp Républicain, dévoiler les troupes à Toulon [Règle 14.3]
- A partir du tour 2, test pour espionner, en dépensant éventuellement des PO pour influencer le dé [Règle 14]

Validation du Ravitaillement

- Les unités Alliées sont automatiquement ravitaillées le tour de leur débarquement [Règle 15.22]
- Déterminer si les deux rades sont contrôlées par les Alliés (si ce n'est pas le cas, Toulon doit tester pour son ravitaillement) [Règle 15.3]
- Déterminer le statut des dépôts amis [Règle 15.5]
- Contrôler le ravitaillement des unités, en lançant le dé si la tentative de tracer la ligne de ravitaillement passe par une NML. Repérer les piles Hors ravitaillement d'un marqueur 'OoS' [Règle 15.16]

Phase Mouvement

- Déplacer les forces d'une zone à une autre
 - Payer le coût en PO – variable en fonction de la nature de la destination : amie, ennemie ou NML [Règle 16.6]
 - Si la tentative de déplacement traverse une NML :
 - Test de qualité sur une unité de la force au choix du joueur (ne pas pénétrer dans le NML en cas d'échec) [Règle 16.14]
 - Si réussite, placer un marqueur 'Attrition Check' [Règle 16.14]
 - Si tentative d'entrer dans une zone occupée par l'ennemi, les unités doivent faire un test de qualité [Règle 16.9]
 - Le mouvement cesse en entrant dans une zone ennemie, à moins de réussir une répulsion [Règle 20.6]
 - Les deux camps révèlent leur force :
 - Si rapport d'au moins 6/1 en faveur du joueur actif, alors la répulsion peut-être tentée [Règle 20.1]
 - Si au moins 2 PF contre une patrouille (simple unité de 0 ou 1 PF), alors une répulsion de patrouille s'applique [Règle 21]
 - Si à la fin de la phase mouvement le rapport de 6/1 n'est pas atteint, alors le combat se résoudra normalement lors de la phase Combat [Règle 25.1]
- Construire / Améliorer des redoutes [Règles 13.5 & 13.8]
- Les unités ayant échoué leur mouvement naval doivent être débarquées [Règle 17.9]

Attrition due au mouvement

- Résoudre l'attrition pour toutes les unités ayant le marqueur 'Attrition Check' ; retirer le marqueur [Règle 22.2]
- Appliquer les pertes dues à l'attrition [Règle 22.5]

Phase de résolution des Combats

- Si les Républicains sont le camp en phase, résoudre les bombardements Terre-Bateaux [Règle 27.38]
- Si les Alliés sont le camp en phase, résoudre les bombardements Bateaux-Terre [Règle 27.49]
- Le joueur en phase choisi un combat à résoudre [Règle 25.7]
- Vérifier si l'artillerie est approvisionnée [Règle 27.7]
 - Si oui, tester l'approvisionnement avant de tirer [Règle 27.11] ou, s'il s'agit d'une Batterie de Bonaparte, choisir d'utiliser ou pas le stock de munitions [Règle 27.12]
- Si l'artillerie attaque un ennemi adjacent non engagé dans un combat, résoudre le tir [Règle 27.34]
- Ensuite :
 - Résoudre le round 1
 - Le défenseur organise sa troupe [Règle 25.20]
 - Déterminer si des attaques combinées ont lieu ; l'attaquant organise sa troupe en conséquence [Règle 25.21]
 - Assigner les unités attaquantes contre les unités en défense (créer des mêlées) [Règle 25.22]
 - Déterminer une réserve (en attaque) lorsque c'est possible [Règle 25.23]
 - Répartir les éventuels défenseurs en excès à des mêlées [Règle 25.24]
 - Si de l'artillerie est utilisée pour réduire une redoute, résoudre leur tir [Règle 25.25]
 - Assigner de l'artillerie adjacente à des mêlées [Règle 25.26]
 - Résoudre les mêlées [Règle 25.27]
 - Appliquer les résultats [Règles 25.28, 25.32 & 25.33]
 - Résoudre le round 2
 - Résoudre les retraites (volontaire ou défaillance des Espagnols) [Règle 26 & 32.2]
 - Des unités adjacentes peuvent tenter de rejoindre la bataille [Règle 25.8]
 - Le défenseur peut déplacer des unités dans ou en dehors des fortifications [Règle 25.8]
 - Répéter les étapes du round 1
- Déterminer qui conserve le contrôle de la zone [Règle 25.9]
- Attaquer les défenseurs en retraite avec la cavalerie en réserve si c'est le cas [Règle 25.34]
- Déterminer s'il s'agit d'une défaite significative [Règle 28.3]
- Le joueur en phase choisi un autre combat à résoudre [Règle 25.7]

Phase Ralliement

- Tentative de récupérer les pertes temporaires 'Temporary loss' [Règle 29.2]

Attrition & Administration finales

- Détermination du niveau d'attrition [Règle 30.1]
- Répartir les pertes d'attrition, en donnant la priorité aux unités hors ravitaillement 'OoS', aux forces multi-nationales et à celle repérée d'un marqueur 'Attrition Check' [Règle 30.4]
- Retirer tous les marqueurs 'Friendly Road' [Règle 30.6]
- Retirer tous les marqueurs 'Attrition Check' [Règle 30.6]
- Retirer tous les marqueurs 'OoS' [Règle 30.6]
- Retirer tous les marqueurs 'Fired' [Règle 30.6]
- Retourner toutes les unités sur leur face « brouillard de guerre » (sauf Batteries de Bonaparte et Royal Louis) [Règle 30.7]
- Si les Alliés sont le camp en phase, toutes les unités encore en mer sont placées sur l'échelle des tours [Règle 17.9]

TOUR DU SECOND CAMP

- Répéter toutes les étapes du tour du premier joueur

ACTIONS DE FIN DE TOUR

- Incrémenter le stock de munition des BB qui n'ont pas fait feu ce tour ci [Règle 27.10]
- Mettre à zéro tous les PO [Règle 31.2]
- Contrôler les conditions de victoire [Règle 34]
- Avancer le marqueur Tour de jeu [Règle 31.4]