

CHRONOLOGIE DE LA MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

« Terrain déjà posé et objectifs terrains à déterminer par les joueurs »

1	Tirer au sort : A- le côté Nord de la table, B- le joueur bleu et le joueur vert, C- le type de déploiement utilisé (2D10)
2	Chaque joueur s'installe à son côté de table.
3	Marquer provisoirement les secteurs de déploiements de son camp.
4	Chaque joueur affecte la totalité des 10 points de terrain de sa couleur <u>sur tous les éléments remarquables du terrain situés dans la moitié adverse de la table</u> : - avec l'obligation, pour chaque joueur, d'en affecter à tous les éléments traversés par la ligne médiane. Ne sont pas éligibles : les éléments aquatiques hors régions arides ; tout marais, ravin, littoral, sable mou, rocaille, labour, vignoble, culture. Les points d'objectif terrains sont placés face cachée, et seront retournés lorsque chaque joueur aura attribué tous les siens.
5	Calculer la différence entre les scores de reconnaissance et en déduire : - le type de reconnaissance, - s'il peut y avoir : 0, 1 ou 2 marches de flanc, - le nombre de brigades que le joueur reconnu devra poser en premier.
6	Le joueur qui a obtenu 1 ou 2 marches de flanc annonce s'il en effectue et depuis quel(s) bord(s) de table (sans préciser le secteur).
7	L'armée reconnue pose sa ou ses brigades ou détachements les plus nombreux et visibles depuis la zone de déploiement adverse, imposées par la reconnaissance.
8	Chaque joueur délimite la zone de déploiement de toutes ses brigades, détachements et troupes non embrigadées, déployés sur la table.
9	Chaque joueur pose toutes ses figurines visibles (et ses figuratifs d'unités non vues) de sa gauche vers sa droite.
10	Enlever les marqueurs de zones de déploiement. Toutes les unités non représentées sur la table sont considérées en marche de flanc ou en entrée différée.

MARCHES DE FLANC → score à réaliser au D6 pour chaque brigade

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour	4 ^e tour
5 ou 6	3, 4, 5 ou 6	2, 3, 4, 5 ou 6	Entrée automatique

Entrées différées → 2 brigades maxi, et obligatoirement du 1^{er} au 3^e tour.

CHRONOLOGIE DE LA MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

« Terrain déjà posé et objectifs terrains à déterminer par les joueurs »

1	Tirer au sort : A- le côté Nord de la table, B- le joueur bleu et le joueur vert, C- le type de déploiement utilisé (2D10)
2	Chaque joueur s'installe à son côté de table.
3	Marquer provisoirement les secteurs de déploiements de son camp.
4	Chaque joueur affecte la totalité des 10 points de terrain de sa couleur <u>sur tous les éléments remarquables du terrain situés dans la moitié adverse de la table</u> : - avec l'obligation, pour chaque joueur, d'en affecter à tous les éléments traversés par la ligne médiane. Ne sont pas éligibles : les éléments aquatiques hors régions arides ; tout marais, ravin, littoral, sable mou, rocaille, labour, vignoble, culture. Les points d'objectif terrains sont placés face cachée, et seront retournés lorsque chaque joueur aura attribué tous les siens.
5	Calculer la différence entre les scores de reconnaissance et en déduire : - le type de reconnaissance, - s'il peut y avoir : 0, 1 ou 2 marches de flanc, - le nombre de brigades que le joueur reconnu devra poser en premier.
6	Le joueur qui a obtenu 1 ou 2 marches de flanc annonce s'il en effectue et depuis quel(s) bord(s) de table (sans préciser le secteur).
7	L'armée reconnue pose sa ou ses brigades ou détachements les plus nombreux et visibles depuis la zone de déploiement adverse, imposées par la reconnaissance.
8	Chaque joueur délimite la zone de déploiement de toutes ses brigades, détachements et troupes non embrigadées, déployés sur la table.
9	Chaque joueur pose toutes ses figurines visibles (et ses figuratifs d'unités non vues) de sa gauche vers sa droite.
10	Enlever les marqueurs de zones de déploiement. Toutes les unités non représentées sur la table sont considérées en marche de flanc ou en entrée différée.

MARCHES DE FLANC → score à réaliser au D6 pour chaque brigade

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour	4 ^e tour
5 ou 6	3, 4, 5 ou 6	2, 3, 4, 5 ou 6	Entrée automatique

Entrées différées → 2 brigades maxi, et obligatoirement du 1^{er} au 3^e tour.