

# TACTIQUE & COMMANDEMENT

## Séquence de jeu

### 1- Génération des PC (p 9)

Toutes les DC génèrent des PC d'avoir un Cbt  $\geq 2$

### 2- Initiative (p 9)

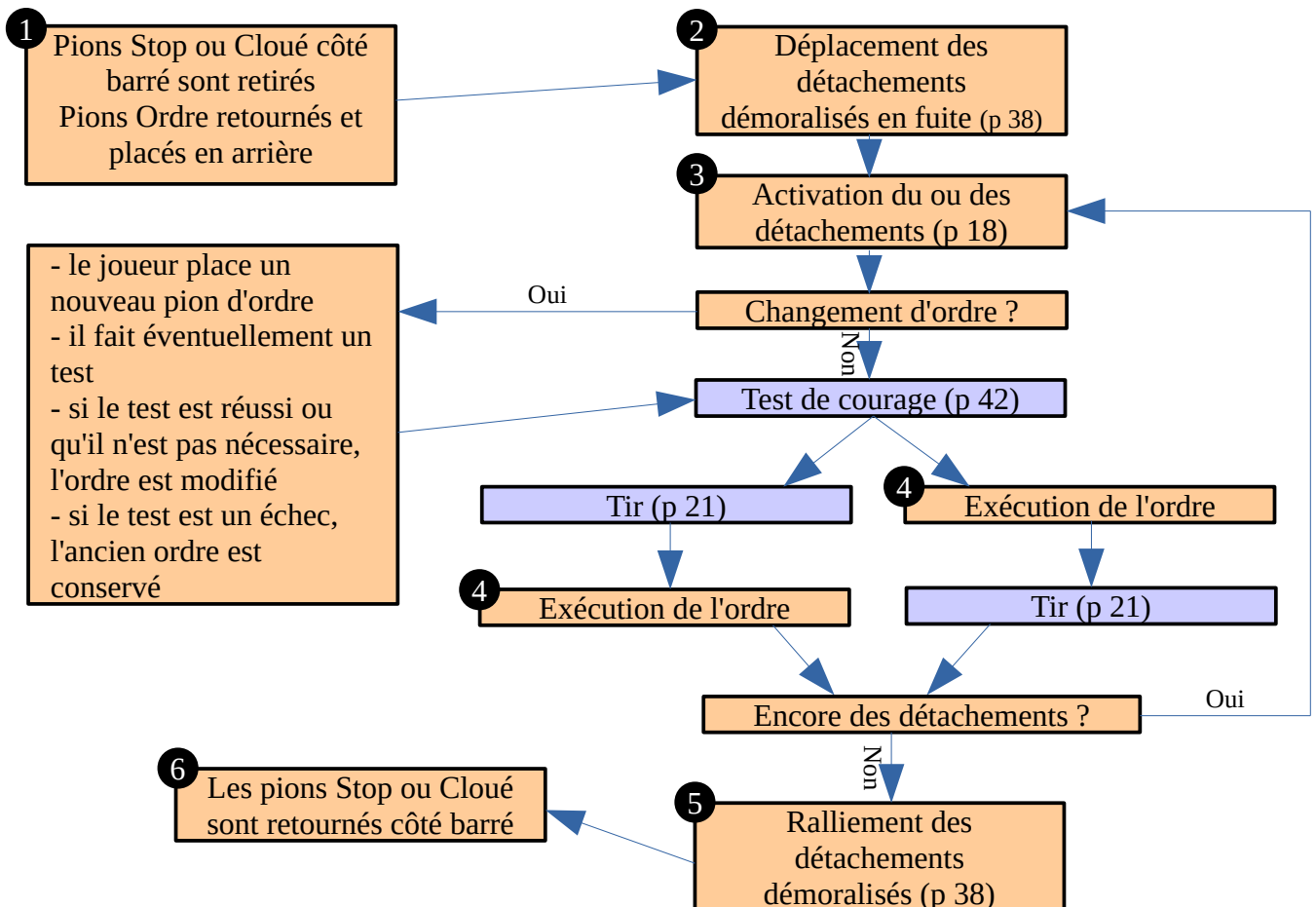
Chaque joueur jette 1d6 en y apportant les éventuelles modifications (PC, scénario, nations...). Celui qui obtient le plus haut score gagne l'initiative et décide qui commence le tour.

- Joueur A : celui qui commence le tour
- Joueur B : celui qui joue en second

### [Attaque aérienne] (p 50)

### 3- Phase d'action (p 18)

Le joueur A joue sa phase d'action complète, puis le joueur B fait de même (en bleu les étapes non obligatoires)



### 4- Fin du tour (p 31)

Les deux joueurs jouent cette phase, l'ordre du tour n'a pas d'importance.

- Tests de moral (p 37)
- Mise à jour du champ de bataille (rapprochements, fumigènes,...)
- Vérification des conditions de victoire