

LES RENCONTRES D'ARGENTORATUM

4 & 5 FEVRIER 2012



BLITZKRIEG

LIVRET DE CAMPAGNE

FRONT OUEST 1944 – 1945

INTRODUCTION

Bienvenue aux joueurs BLITZKRIEG pour cette deuxième édition des Rencontres d'Argentoratium.

Le présent fascicule a pour objet de préciser les modalités des 48 heures d'affrontement sur le théâtre d'opération du front Ouest en 1944 et 1945.

Chaque joueur va accomplir 4 batailles durant le week-end (WE) selon des scénarii déterminés.

Pour chaque bataille, le joueur disposera de 20 min pour déterminer la composition de sa task force et déclarer aux arbitres des choix secrets éventuels.

Au «Top» des arbitres, le chrono s'engage pour 2 heures durant lequel les joueurs s'affrontent selon le nombre de tours fixés par le scénario.

Si au bout des deux heures, le nombre de tours n'est pas atteint, la partie prend fin sur le tour en cours.

Les scénarii de chaque théâtre seront fournis sur place le jour J.

Pour survivre à ce WE, chaque joueur doit mobiliser un arsenal de forces composé de la façon suivante :

2000 pts de forces :

Cet ordre de bataille est constitué de X formations et selon les limitations fixées par le livret de règles.

100% disponible, le joueur pourra constituer sa Task force à partir de cet arsenal et en fonction de chaque bataille selon les points budgétaires alloués par le scénario.

A l'occasion de chaque affrontement les joueurs devront aligner sur les rangs entre 1000 & 1500 pts de forces (selon les pts fixés par le scénario).

Chaque joueur devra au moins aligner sur chaque bataille un ODB comprenant au minimum 1 compagnie d'infanterie complète ou 2 compagnies réduites à partir de son arsenal de 2000 pts.

Les supports d'artillerie hors table de 200 mm et de lance-roquettes ne peuvent pas faire partie de l'arsenal.

Ils sont éventuellement disponibles dans les supports optionnels.

Une option tactique :

Cette option doit figurer sur l'arsenal.

Elle doit être choisie parmi les 16 du § 10.4 du livret de règles.

Elle est utilisable à la diligence de chaque joueur sur l'une des 4 batailles (déclaration secrète au préalable auprès de l'arbitre).



Le Support optionnel :

Il s'agit de forces qui sont disponibles partiellement à partir d'un échelon supérieur. Seul le moment de son utilisation et le type de support parmi ceux proposés par nation dans les pages suivantes seront à la discrétion du joueur.

N.B. : *Il n'est pas demandé de faire figurer votre choix dans votre arsenal - Celui-ci sera déterminé selon les circonstances rencontrées et les modalités de déclaration décrites dans la prochaine page.*

Les Points de victoire :

Les principes de points de victoire § 10.3 du du livret de règles seront applicables. Des bonus / malus seront attribués selon le niveau de victoire ou défaite par bataille selon un barème distribué le jour J.

Un classement provisoire sera annoncé le samedi soir et conditionnera la répartition des joueurs sur l'ultime bataille du dimanche matin.

Tous les détails ... Et quelques surprises ... Vous seront présentés par les Grognards le samedi matin avant le début des festivités.

Bien entendu, Christian et Alexandre restent à votre disposition pour vos éventuelles questions.

Celles-ci seront expédiées par mail conjointement aux adresses ci-dessus et feront l'objet d'une réponse envoyée collectivement à l'ensemble des participants.

Placées sous l'hospice du Fairplay, la Convivialité et de la Bonne Humeur ... Les Grognards vous souhaitent de bonnes Rencontres d'Argentoratium - Seconde édition ...

Christian BARTOLETTI (Geispitch) & Alexandre VERGER (Cpt Miller)



Les Grognards d'Alsace 19, rue de Geispolsheim 67380 Lingolsheim

REGLES SPECIALES

Le Support optionnel

1) Le joueur n'a droit qu'à un seul et unique support pour toute la campagne.

Le joueur, pourra l'utiliser dans une des 4 batailles de la campagne.

Celui-ci se rajoute au budget autorisé dans la bataille.*

2) Les supports optionnels ne peuvent pas faire partie des 2000 pts de l'arsenal de base.

Comment utiliser son support ?

Il suffit de l'annoncer secrètement à l'arbitre avant la bataille où le support sera utilisée.

Le support (si cela doit être le cas) pourra être placée sur la table au début de la partie ou rentrer en renfort par le bord de table du joueur et au tour de son choix.

* Exemple : Bataille type percée - Axe 1500 pts + option Lance-roquettes de 300 mm Nebelwerfer = un groupe de bataille à 1890 pts.

ARTILLERIE

Il n'y a pas de support d'artillerie hors table de 200 mm et lance-roquettes sauf si spécifiées dans les supports optionnels.

Constituer un groupe de combat

Le groupe de combat doit contenir (par scénario) au moins une compagnie complète d'infanterie ou deux réduites.



Cartes évènements

Afin de pimenter le jeu ... Sans le déséquilibrer, nous vous proposons de jouer des cartes évènements selon les règles suivantes :

Basé sur un jeu de 54 cartes dont les figures ont été retirées, chaque joueur choisira au sort 3 cartes au début de la campagne.

2 de ses 3 cartes seront jouables sur les batailles de son choix (1 évènement aléatoire par bataille et par joueur maxi).

Les effets de la carte sont appliqués selon les évènements (Noirs pour les troupes de l'Axe / Rouges pour les forces alliées) prévus ci-après :

Si le joueur joue une carte dont il ne peut assumer l'évènement (ex : Sniper ... Le joueur ne possède pas de figurines adéquates) ou anachronique (ex : Panzerschreck pour un joueur de la campagne 39 - 40) alors la carte est jouée par défaut comme une carte «Croix de fer» ou «Silver star».



Les Grognards d'Alsace 19, rue de Geispolsheim 67380 Lingolsheim

Cartes	Evénements Axe	Cartes	Evénements Alliés
1 de pique	Sniper : Le joueur peut ajouter un sniper en placement caché.	1 de cœur	Sniper : Le joueur peut ajouter un sniper en placement caché.
2 de pique	Chef de char : L'équipage d'un blindé est considéré comme Elite.	2 de cœur	Chef de char : L'équipage d'un blindé est considéré comme Elite.
3 de pique	Lose topo : Après le déploiement, le joueur de l'Axe désigne une unité d'infanterie adverse (hors CDT et soutien). Cette unité passe un test d'expérience. En cas d'échec, l'unité se paume et est retirée du jeu (elle ne compte pas comme perte).	3 de cœur	Déserteur : Après le déploiement, le joueur Allié désigne une unité d'infanterie adverse (hors CDT et soutien). Cette unité passe un test d'expérience. En cas d'échec, l'unité déserte et est retirée du jeu (elle ne compte pas comme perte).
4 de pique	Fortification : Le joueur peut ajouter sur la carte un bunker / pillbox (capacité d'accueil : une unité) dans sa zone de déploiement.	4 de cœur	Fortification : Le joueur peut ajouter sur la carte un bunker / pillbox (capacité d'accueil : une unité) dans sa zone de déploiement.
5 de pique	Unité égarée : Une unité d'infanterie perdue vient rejoindre une formation au choix.	5 de cœur	Unité égarée : Une unité d'infanterie perdue vient rejoindre une formation au choix.
6 de pique	Hauptmann Krueger : Lorsqu'une unité de CDT est éliminé, le joueur peut promouvoir une autre unité d'infanterie en groupe de commandement pour remplacer la perte.	6 de cœur	Captain Miller : Lorsqu'une unité de CDT est éliminé, le joueur peut promouvoir une autre unité d'infanterie en groupe de commandement pour remplacer la perte.
7 de pique	MG 42 : Le joueur peut ajouter une HMG supplémentaire à une de ses formations.	7 de cœur	Cal. 50 : Le joueur peut ajouter une HMG supplémentaire à une de ses formations.
8 de pique	Embuscade : Un arme de soutien ou un canon AC peut être placé selon la règle d'embuscade (cf. § 10-4).	8 de cœur	Embuscade : Un arme de soutien ou un canon AC peut être placé selon la règle d'embuscade (cf. § 10-4).
9 de pique	Mines : Le joueur dispose de champs de mines : 4 X 1D6 + 8 leurres ou 2 X 2D6 + 8 leurres.	9 de cœur	Mines : Le joueur dispose de champs de mines : 4 X 1D6 + 8 leurres ou 2 X 2D6 + 8 leurres.
10 de pique	Pièges : Après le déploiement, le joueur indique secrètement (arbitre) un bâtiment piégé. Ce bâtiment ne doit être occupé. La première unité ennemie qui y pénètre, subie une attaque HE de 4D6 (touche sur 5+)	10 de cœur	Pièges : Après le déploiement, le joueur indique secrètement (arbitre) un bâtiment piégé. Ce bâtiment ne doit être occupé. La première unité ennemie qui y pénètre, subie une attaque HE de 4D6 (touche sur 5+)



Cartes	Evénements Axe	Cartes	Evénements Alliés
1 de trèfle	Croix de fer : Une unité de votre choix est automatiquement ralliée lors de la phase de ralliement.	1 de carreau	Silver star : Une unité de votre choix est automatiquement ralliée lors de la phase de ralliement.
2 de trèfle	Arme d'assaut : Le joueur peut ajouter une unité lance-flammes à une de ses formations.	2 de carreau	Arme d'assaut : Le joueur peut ajouter une unité lance-flammes à une de ses formations.
3 de trèfle	Discipline : Lors de la phase de ralliement tous les tests d'expérience bénéficie d'un bonus de +1	3 de carreau	Discipline : Lors de la phase de ralliement tous les tests d'expérience bénéficie d'un bonus de +1
4 de trèfle	On ne recule pas : Le joueur peut rejouer un test de cohésion raté. Un nouvel échec est définitif.	4 de carreau	On ne recule pas : Le joueur peut rejouer un test de cohésion raté. Un nouvel échec est définitif.
5 de trèfle	Flak : Permet d'obtenir un + 1 au dé de tir DCA.	5 de carreau	DCA : Permet d'obtenir une +1 au dé de tir DCA.
6 de trèfle	Météo : Le temps est à la pluie.	6 de carreau	Météo : Le temps est à la pluie.
7 de trèfle	Renommé : Une section vétéran devient Elite au choix du joueur.	7 de carreau	Renommé : Une section vétéran devient Elite au choix du joueur.
8 de trèfle	Position préparée : Le joueur bénéficie de deux retranchements individuels.	8 de carreau	Position préparée : Le joueur bénéficie de deux retranchements individuels.
9 de trèfle	Panzerschreck : Le joueur peut ajouter une unité AC à une des ses formations.	9 de carreau	Bazooka / Piat : Le joueur peut ajouter une unité AC à une des ses formations.
10 de trèfle	Charge explosive : Une unité de CDT dispose d'une charge explosive.	10 de carreau	Charge explosive : Une unité de CDT dispose d'une charge explosive.



REGLES ADDITIONNELLES ET PRECISIONS

Séquence de jeu

Au moment de l'activation d'une formation :

1° Le joueur déclare ses intentions dans l'ordre suivant

2° Le joueur exécute¹ ses actions dans l'ordre suivant

Infanterie :

- Les tirs à pleine puissance et TO² de l'adversaire
- Les assauts et TO² de l'adversaire
- Les autres mouvements et TO² de l'adversaire
- Les tirs à puissance réduite et TO² de l'adversaire
- Actions de camouflage
- Désigner les unités qui réservent leur tir

Véhicules :

- Les tirs à pleine puissance et TO² de l'adversaire
- Les mouvements et TO² de l'adversaire
- Les tirs à puissance réduite et TO² de l'adversaire
- Désigner les unités qui réservent leur tir

Artillerie sur table :

- Les tirs et TO² de l'adversaire
- Les mouvements et TO² de l'adversaire
- Désigner les unités qui réservent leur tir

¹ Note :

- Si le joueur a une unité qui ne peut plus exécuter son ordre suite aux aléas de la bataille, celui-ci devra de suite lui donner un nouvel ordre.
- L'ordre d'assaut est maintenu même si les unités cibles ont été éliminées par des tirs. En effet, une troupe qui donne l'assaut sur un immeuble, ne connaîtra le résultat des tirs de suppression qu'une fois sur place.
- Si une unité effectue une action de mouvement, elle peut également réserver son tir.

² TO : Tir d'opportunité règle 3.9 page 16



Ligne de vue

Rappel : Pour mesurer la ligne de vue, on trace une ligne entre le centre de chaque élément afin de vérifier la présence d'un obstacle. Si le tireur ne voit pas le centre de la cible, il ne peut pas tirer dessus.

Combat dans les immeubles

Deux unités adverses à l'intérieur d'un même immeuble qui se tir dessus, bénéficient d'un couvert léger.

Véhicules - 4.1 Caractéristiques page 24

Side-car : MG en option + 10 points

Armes antichars à charges creuses

Remplacer dans la Table "Test de destruction des véhicules" page 29 du livre de règles.

La ligne : Tir à longue portée d'armes AC - 2

Par : Tir à longue portée d'ATR - 2

Note : Les armes antichars à charges creuses perforent la même épaisseur de blindage quelque soit la distance une fois qu'elles ont touché la cible.

Equipage exposé

Modification du 4eme paragraphe de la règle **4.7 EQUIPAGE EXPOSE** page 33.

Résultat « éliminé » : Le blindé est stoppé. Il ne pourra ni bouger ni tirer durant le prochain tour après quoi il devra :

Faire demi-tour, effectuer à chaque tour un mouvement de fuite en direction de son bord de table, droit devant avec interdiction d'éviter un terrain qui le pénalise (mouvement/immobilisation).

Le blindé est considéré en mouvement continu et ne pourra plus exposer son équipage.

Un blindé en fuite ne rapporte aucun point de victoire, sauf s'il est détruit ou immobilisé (**10.3**).

Le blindé ne peut plus utiliser son armement, 2 membres d'équipage ayant été blessé ou tué.

- 1 au test d'expérience.



REGLES OPTIONNELLES

Toutes les règles optionnelles s'appliquent (page 46 du livre de règle).

Note : La règle optionnelle du tir au jugé est modifié de la manière suivante : Pour les tirs indirect d'artillerie, la puissance de feu est divisée par trois (arrondi au nombre inférieur) si la cible est : Un observateur d'artillerie, un sniper, une équipe antichars.

ORDRE DE BATAILLE

Supports optionnels supplémentaires qui peuvent être rattachés à une Formation (Compagnie complète ou réduite, Section) de Pionniers (Ordre de bataille page 71).

Allemagne

Pionniers (page 76) :

- Un Panzer III LF.

URSS

Pionniers (page 82) :

- Un T-26 S LF ou un T-34 / LF.

Etats-Unis

Assaut Engineer (page 89)

- Un Sherman Bulldozer ou un Sherman Crab ou un Churchill Crocodile.

Angleterre

Pionniers (page 95)

- Un Churchill Crocodile ou un Churchill AVRE.



... et maintenant place aux états-majors BLITZKRIEG pour cette deuxième édition des Rencontres d'Argentoratum.

Cette deuxième partie a pour but de fixer les zones d'affrontements des fronts du front Ouest 44 - 45.

Il permet à vos staffs d'étudier les terrains, d'élaborer vos plans, planifier vos stratégies, envisager vos victoires, rêver à vos futurs succès, redouter vos défaites ...

SUPPORTS OPTIONNELS DISPONIBLES PAR NATION 1944 / 1945

Allemagne (1 option au choix à prendre dans la liste ci-dessous)

- Un support aérien (voir livre de règles page 80).
- Artillerie hors table – Obusier de 150 mm.
- Artillerie hors table – Lance-roquettes – **4 tirs maximum**. Le jet de munitions s'applique.
- Artillerie hors table – Obusier de 200 mm – **4 tirs maximum**. Le jet de munitions s'applique.
- Artillerie hors table – Lance-roquettes de 210 mm Nebelwerfer 42 – **3 tirs maximum** (voir tableau ci-dessous). Le jet de munitions s'applique.
- Artillerie hors table – Lance-roquettes de 300 mm Nebelwerfer 43 – **2 tirs maximum** (voir tableau ci-dessous). Le jet de munitions s'applique.
- Stock de munitions.
- Plus un au jet de précision d'artillerie hors table.
- Passer gratuitement une compagnie d'infanterie vétéran en Elite.
- Passer gratuitement une compagnie d'infanterie en Fanatique.
- Passer gratuitement une compagnie d'infanterie en Troupe de Choc.
- Choix libre de 200 pts à prendre dans l'arsenal.

Artillerie hors table	Date	Points	AC	HE	Note
Lance-roquettes de 210 mm Nebelwerfer 42	42-45	330	7	7D6	
Lance-roquettes de 300 mm Nebelwerfer 43	43-45	390	9	9D6	



Etats-Unis (1 option au choix à prendre dans la liste ci-dessous)

- Un support aérien (voir livre de règles page 93).
- Artillerie hors table – Obusier de 150 mm.
- Artillerie hors table – Lance-roquettes de 114 mm (voir tableau ci-dessous).
- Artillerie hors table – Obusier de 200 mm – **4 tirs maximum**. Le jet de munitions s'applique.
- Stock de munitions.
- Plus un au jet de précision d'artillerie hors table.
- Passer gratuitement une compagnie d'infanterie vétéran en Elite.
- Passer gratuitement une compagnie d'infanterie en Troupe de Choc.
- Passer gratuitement une compagnie d'infanterie en non hésitant.
- Passer gratuitement une compagnie d'Infanterie de Ligne (INF) en Infanterie lourde (LMG)
- Choix libre de 200 pts à prendre dans l'arsenal.

Artillerie hors table	Date	Points	AC	HE	Note
Lance-roquettes de 114 mm	44-45	210	5	4D6	

Angleterre (1 option au choix à prendre dans la liste ci-dessous)

- Un support aérien (voir livre de règles page 99).
- Artillerie hors table – Obusier de 150 mm.
- Artillerie hors table – Lance-roquettes de 76 mm (voir tableau ci-dessous).
- Artillerie hors table – Obusier de 200 mm – **4 tirs maximum**. Le jet de munitions s'applique.
- Stock de munitions.
- Plus un au jet de précision d'artillerie hors table.
- Passer gratuitement une compagnie d'infanterie vétéran en Elite.
- Passer gratuitement une compagnie d'infanterie en Fanatique.
- Passer gratuitement une compagnie d'infanterie en Troupe de Choc.
- Choix libre de 200 pts à prendre dans l'arsenal.

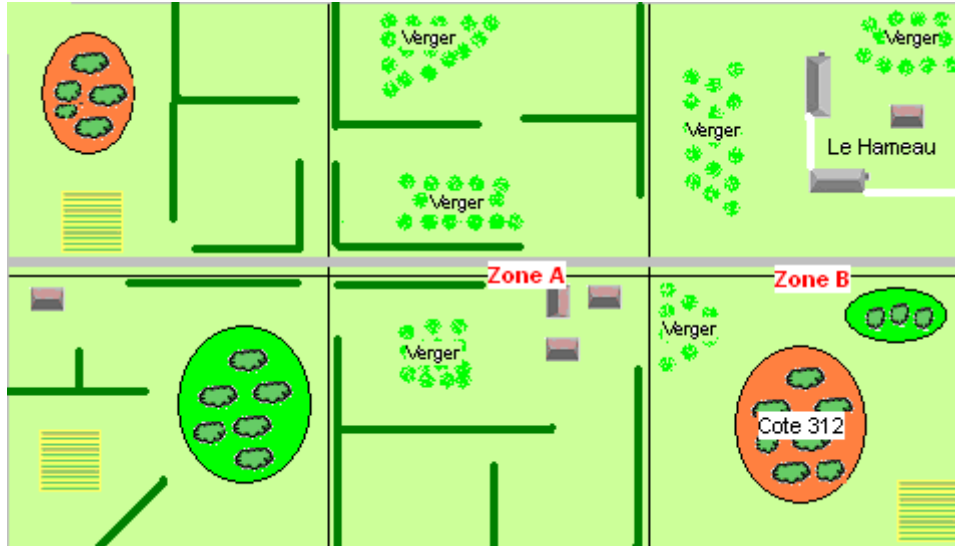
Artillerie hors table	Date	Points	AC	HE	Note
Lance-roquettes de 76 mm	44-45	180	4	3D6	



CAMPAGNE 44 - 45

PERCEE

Les forces alliées doivent s'emparer du centre de la cote 312 et de la ferme au sud du Hameau. Il n'y a qu'une route, elle sera donc fortement défendue.



Préparation de la bataille

1. Le défenseur se déploie coté Est de la carte.
2. Le défenseur déploie une formation dans la zone A, une formation dans la zone B et garde la troisième formation en réserve. Le reste des formations (si il lui en reste) sont à répartir dans les zones A et/ou B au choix du joueur.
3. L'attaquant se déploie dans les 30 cm du bord Ouest de la carte et commence à jouer.

Durée : 10 Tours

Forces

Attaquant : 1500 points

Défenseur : 1000 points

Les troupes du défenseur doivent être composées d'un minimum de trois formations. Une formation est déployée dans la zone A et une autre dans la zone B. La troisième formation arrivera en renfort aléatoire à partir du tour 5. Si l'option *Débordement* est choisie, cette formation peut rentrer par un bord latéral à définir au début de la partie.

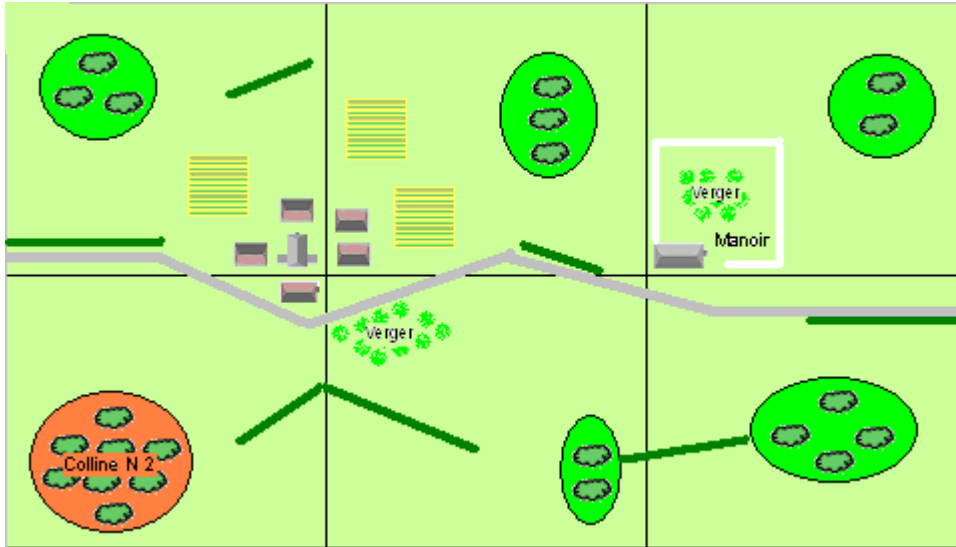
Note : Les unités déployées sur la table (attaquant/défenseur) sont considérées comme étant camouflées (3.6 page 12 du livre de règles). Il est possible de déclarer un mouvement continu pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.



CAMPAGNE 44 - 45

ENGAGEMENT

Les deux adversaires s'affrontent pour la conquête du manoir et de l'église. Qui aura le dessus ?



Préparation de la bataille

1. Les joueurs lancent un D6. Celui qui a le plus grand score est désigné « défenseur ».
2. Le défenseur choisit l'un des grands cotés de la table comme base de départ.
3. L'attaquant déploie l'une de ses formations dans les 20 cm de son bord de table.
4. Le défenseur déploie l'une de ses formations dans les 20 cm de son bord de table.
5. L'attaquant commence à jouer.

Durée : 10 Tours

Forces

Attaquant et défenseur : 1500 points

Les troupes des deux camps doivent être composées d'un minimum de trois formations. Une formation sera déployée au départ à moins de 20 cm du bord de table. Les deux autres formations rentreront aux tours 3 et 5 en tant que renfort aléatoire par le bord arrière ou par un côté latéral si l'option *Débordement* est choisie. Les formations restantes (si il en reste), sont à répartir à tour de rôle et en commençant par l'attaquant dans les 20 cm du bord de table respectif.

Note : Les unités déployées sur la table (attaquant/défenseur) sont considérées comme étant camouflées (3.6 page 12 du livre de règles). Niveau 2 pour la colline. Il est possible de déclarer un mouvement continu pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.

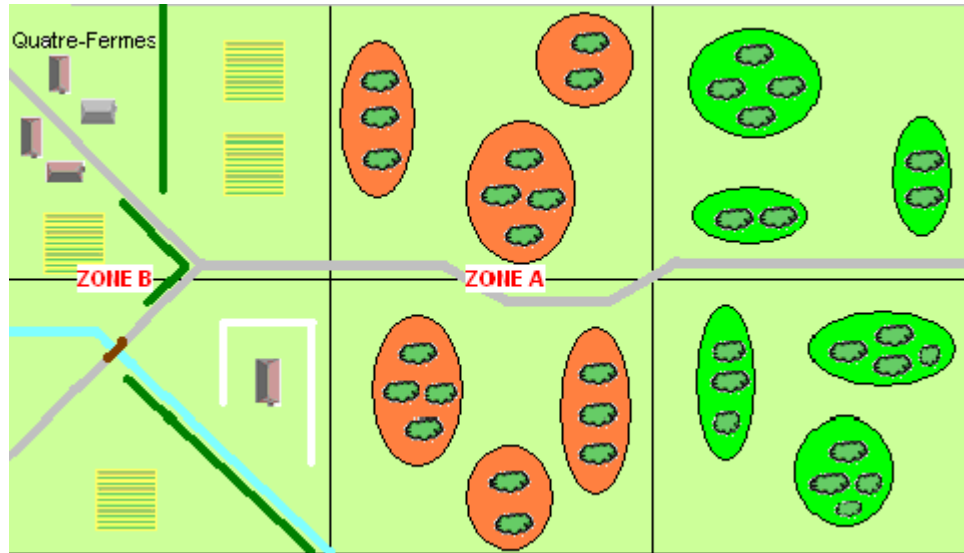


Les Grognards d'Alsace 19, rue de Geispolsheim 67380 Lingolsheim

CAMPAGNE 44 - 45

CONTRE ATTAQUE

Les alliés viennent de conquérir une bonne position défensive. Les forces de l'axe contre attaque pour reprendre la fermes à l'est du hameau les Quatre-Fermes et le pont. Qui dormira au chaud ce soir ?



1. Le défenseur se déploie coté Ouest de la carte.
2. Le défenseur déploie une formation dans la zone A, une formation dans la zone B et garde la troisième formation en réserve. Le reste des formations (si il lui en reste) sont à répartir dans les zones A et/ou B au choix du joueur.
3. L'attaquant se déploie dans les 30 cm du bord Est de la carte et commence à jouer.

Durée : 10 Tours

Forces

Attaquant : 1500 points

Défenseur : 1000 points

Les troupes du défenseur doivent être composées d'un minimum de trois formations. Une formation est déployée dans la zone A et une autre dans la zone B. La troisième formation arrivera en renfort aléatoire à partir du tour 5. Si l'option *Débordement* est choisie, cette formation peut rentrer par un bord latéral à définir au début de la partie.

Note : Les unités déployées sur la table (attaquant/défenseur) sont considérées comme étant camouflées (3.6 page 12 du livre de règles). La rivière est peu profonde. Il est possible de déclarer un mouvement continu pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.



Les Grognards d'Alsace 19, rue de Geispolsheim 67380 Lingolsheim

Les Points de victoire de la campagne :

Les principes de points de victoire § 10.3 du livret de règles seront applicables. Des bonus / malus seront attribués selon le niveau de victoire ou défaite par bataille selon l'échelle suivante :

Victoire écrasante = + 3 pts

Victoire décisif = + 2 pts

Victoire marginale = + 1 pt

Match nul = 0 pt

Défaite écrasante = - 3 pt

Défaite décisif = - 2 pts

Défaite marginale = - 1 pts

Un classement provisoire sera annoncé le samedi soir et conditionnera la répartition des joueurs sur l'ultime bataille du dimanche matin et selon la règle suivante :

Par campagne, la répartition sur les tables se feront selon le choix des joueurs dans l'ordre croissant du classement (limitation : un joueur ne peut décider d'affronter un autre du même camp).

Ainsi pour illustrer ce point particulier :

Le dernier pourra choisir un scénario à partir du livret de campagne.

L'avant dernier pourra choisir de rencontrer le dernier selon ses conditions ou choisir un scénario à partir du livret de campagne.

Et ainsi de suite ... Jusqu'aux premiers qui se répartiront selon les places disponibles ...

Pour ceux qui n'aurait rien pigé ... Pas de souci l'assistance Grogard sera à votre écoute H 24 ... ou presque ... pour vos éventuelles questions tout au long de ce week end de jeu.

Souvenons-nous pour conclure que les seules règles in fine qui priment seront celles du Fairplay, de la Convivialité et de la Bonne Humeur ... Les Grogards vous souhaitent de bonnes Rencontres d'Argentoratum - Seconde édition ...

Christian BARTOLETTI & Alexandre VERGER



Les Grognards d'Alsace 19, rue de Geispolsheim 67380 Lingolsheim

BLITZKRIEG - AIDE DE JEU

SEQUENCE DE JEU

1. Ralliement

- Test de cohésion
- Ralliement des unités démo
- Réparation des armes enrayées
- Test pour les fumigènes
- Déclaration des équipages qui s'exposent ou qui ferment les trappes du véhicule
(Sans précision du joueur, les trappes sont fermées)
- Demande de support d'artillerie / aviation

2. Initiative

- Jet d'un D6 pour l'initiative

3. Manœuvre

Infanterie :

- Les tirs à pleine puissance et TO de l'adversaire
- Les assauts et TO de l'adversaire
- Les autres mouvements et TO de l'adversaire
- Les tirs à puissance réduite et TO de l'adversaire
- Actions de camouflage
- Désigner les unités qui réservent leur tir

Véhicules :

- Les tirs à pleine puissance et TO de l'adversaire
- Les mouvements et TO de l'adversaire
- Les tirs à puissance réduite et TO de l'adversaire
- Désigner les unités qui réservent leur tir

Artillerie sur table :

- Les tirs et TO de l'adversaire
- Les mouvements et TO de l'adversaire
- Désigner les unités qui réservent leur tir

