

SEQUENCE DE JEU	
1	Phase des cartes
1,1	Défausser les cartes comme on veut, garder 1 carte maximum en plus de la capacité. Le joueur actif mélange le paquet avec la défausse
1,2	Recompléter les cartes des généraux, soit 2/3/4/5 pour un MG/CG/TG/LG, y compris pour les généraux morts ou si hésitant Note: Donner les cartes face visible pour les marches de flanc jusqu'à leur arrivée et pour la fiabilité des alliés au 1er tour
1,3	Prof. C-in-C distribue des cartes aux sous généraux professionnels sur table. (tous doivent être vivants)
2	Phase de charge- joueur actif en premier, puis alterner
2,1	Bouger les SUGs pour permettre une charge (mvt permis avec une carte blanche) Bouger les généraux indépendamment (dans la phase siavec UG)
2,2	Déclarer toutes les charges (forcées, libres, activées) ou jouer des cartes pour stopper les charges forcées . Tir Shoot & charge
2,3	Indiquer les charges forcées restantes (non stoppées). Maintenant toutes les charges sont indiquées
2,4	Activer et bouger les Contrecharges et/ou les interceptions
2,5	Décider et exécuter les fuites et recul en tirailleurs . Lancer tous les dés de tirs et noter les ralentissements dus aux tirs et encourager au travers du tir
2,6	Effectuer les mouvements de charge , en prenant compte les effets et les activations dus aux tirs. Retirer les SUGs contactés par des TUGs en bon terrain
2,7	Chaque camp peut s'aligner, le joueur en phase le premier, résoudre les combats (pensez aux shatter et shove)
2,8	Résultat des combats . Cela comprend les déroutes, les poursuites, les traversées et les tests KAB ,
3	Phase de tir simultané
3,1	Les deux camps résolvent leurs tirs avec les files qui n'ont pas chargé ou tiré durant la phase de charge,
3,2	Résultats des tirs , Dérouter les unités brisées aux tir et résoudre les éventuels KAB
4	Phase de mouvement - joueur actif en premier, puis alterner
4,1	Remplacer une général professionnel tué au tour précédent - Niveau de commandement réduit définitivement de un
4,2	Alignement - Le joueur actif en premier, ensuite option pour le joueur inactif
4,3	Bouger les UGs ou les généraux (seuls ou avec UG) penser aux effets de ralentissement et d'activation dûs aux tirs + encourager au travers du tir
5	Phase de combat - joueur actif en premier, puis alterner
5,1	Chaque camp peut s'aligner. Le joueur en phase choisi le premier.
5,2	Résoudre les combats de mêlée (pensez aux files en débord et shove) Test KAB immédiat si général tué,
5,3	Conséquences des combats de mêlée : déroutes, KABs, traversées, généraux tués, poursuites
5,4	Activer les mouvements de désengagement avec les tests KABs associés
5,5	Activer les mouvements de mêlée MF1 et MF2, extensions, boucher les trous, tourner sur le flanc ou l'arrière
6	Phase de fin de tour- joueur actif en premier, puis alterner
6,1	Récupérer les blessures si le général est dans les 4 UM, rouge en combat/sinon jaune. Retirer les ralentissements restants
6,2	Remplacer les généraux instinctifs mort au tour précédent + niveau de commandement réduit définitivement de un
6,3	Test KAB pour un campement pillé que l'on enlève et autres KAB pour les éventuelles nouvelles déroutes

Généraux (Rayon de commandement 0 si engagé en Combat)		
Généraux professionnels		Généraux instinctifs
Contrôlant un Commandement	Commandant d'Armée Volant	
10 UM Rayon de commandement	15 UM Rayon de commandement	8 UM Rayon de commandement
Le Commandant de l'Armée peut donner 1 carte à chacun des Généraux professionnels non alliés dans son rayon de commandement de 10 UM	Le Commandant de l'Armée peut donner ses cartes à tous les généraux professionnels non alliés dans son rayon de commandement de 15 UM	Peut seulement utiliser ses cartes de commandement sur son propre commandement
Peut utiliser ses cartes directement sur son commandement et sur n'importe quelle troupe non-alliée pour un coût additionnel d'une carte colorée		Ne peut pas donner ses cartes
Un général combattant au premier rang ne peut distribuer de cartes et toute les unités excepté celle où il combat sont hors-commandement		
Un général allié peut être Non Fiable (Au 1er tour que cartes Blanches/Noires) et Désertre (que des cartes Noires quand non fiable).		

**MORTEM
ET GLORIAM**

Type d'unité	Bon terrain	Accidenté	Difficile
Infanterie en ordre serré	3	3	2
Infanterie en ordre lâche	3	3	2
Infanterie en tirailleurs(SK)	4	4	3
CV et CM en ordre serré ou avec ArmHrs	4	2	1
Autres CV et Cm en ordre lâche	5	3	2
CV et CM en tirailleurs(SK)	6	4	3
Chars en ordre serré ou avec ArmHrs	4	1	non autorisé
Autres chars	5	2	non autorisé
Elephants	4	3	2
Chariots de Guerre(Bwg) et Camps Mobiles	2	1	non autorisé
Artillerie (SUG)	2	1	non autorisé
Effets du terrain sur le combat	Néant	affecté	très affecté
Les SUGs en terrain ouvert contactés par un TUG lors de son 1er mouvement sont repoussés			
Les généraux se déplacent comme de la cavalerie en tirailleur ou avec le TUG qu'ils accompagnent.			

uniquement des tirailleurs ou Cv/Cm/ ou Ch avec des armes de jet exceptionnel/expérimenté/médiocre	
Choisir et déclarer réaction <i>Fuite/Run Away</i> ou <i>Escarmouche /Skirmish</i>.	
Mouvement de base réduit de 2 UM si <i>Escarmouche/Skirmish</i> .	
DISTANCE DE MOUVEMENT VARIABLE	
Lancer 1D6	-1 obligatoire pour <i>poor</i>
	-1 obligatoire si <i>Cantabrian</i> ou <i>African</i>
	optionnel +1 pour <i>Superior</i> ou <i>Exceptional</i>
0	Réduit de 3UM
1	Réduit de 2 UM
2	Réduit de 1 UM
3 a 5	Mouvement Normal
6	Ajouter 1 UM
7	Ajouter 2 UM
La direction du mouvement est opposé à celle de la charge OU vers l'avant ou l'arrière de l'unité	
SuGs qui quittent même partiellement la table sont retirés	
TuGs en formation SuG s'arrêtent au bord de table et subissent un KaB	
Les seuls mouvements possibles après sont M9, M2 ou M10 ≤2UM sans pivots.	

DISTANCES de TIR en UM (BW)			PROFONDEUR DE TIR	
	Infanterie et Battlewagons	Montés et Chariots	TuG	SuG/Sk
Javelot/arme à feu	2	2	2 rangs plein effet, 1 rang effet réduit	3* rangs plein effet, 2* rangs effet réduit
Fronde/Darts	3	na		
Arc	4	3		
Arbalète	4	3		
Arc long(Pbow)	5	3		
Artillerie légère	8		1	
Artillerie lourde	12			
Exceptions: BWg et El tirent à plein effet sur 1 rang				
*2 et 1 en Magna et Pacto				

Angles de TIR (arc of fire)
Tireurs peuvent seulement tirer vers l'avant i.e. <i>la ligne qui s'étend devant leur front</i>
Cibles à ≤1UM les files doivent viser directement les cibles les plus en face devant elles si elles existent.
Artillerie qui tire à >4UM peut choisir les cibles dans les 2UM Droit devant elle.
Les autres a > 1 MU hoisissent n'importe quelle cibles dans les 1 UM angle de tir Devant elle.
Bases participant à un combat frontal ne sont pas des cibles; Les Débords le sont.
Ralentissements dus au tir (Slowing effect of fire)
Totaliser le nombre de Touches = Crane+Epée+S et les comparer au front de la cible.
Si un TuG reçoit un total touches ≥1/2 front en UM il perd 1 UM de distance de mouvement.
Total touches ≥ largeur du front il perd 2UM; ≥2x la largeur 3UM.
General dans les 2UM récupere 1 UM avec avec du JAUNE, 2 UM avec du ROUGE avec "activation sous le tir".
Artillerie et arms à feu : Un S donne inflige 1 UM de ralentissement supplémentaire.
TIR au dessus d'amis (Firing over friends)
Toutes les bases peuvent tirer par-dessus n'importe quelle base de leur propre UG sans pénalité.
Balistes et catapultes peuvent tirer par-dessus des amis sur des cibles à >2UM d'amis.
Guns et Cannons (Artillerie)
Les pièces d'artillerie infligent un KaB test par pièce à ceux qui les chargent.



COULEUR DU DE POUR LE TIR		
LE TIR DEBUTE AVEC UN DE BLANC		
Modification du DE pour	Augmenté si	Diminué si
QUALITE	<i>Tireur exceptionnel</i> vs. Médiocre ou ordinaire; <i>Tireur expérimenté</i> vs médiocre	<i>Tireur médiocre</i> vs. Tout sauf médiocre
VOTRE FORMATION		<i>File Réduite:</i> file tirant avec un rang trop peu
FUITE		Effectue un mouvement de Fuite
FORMATION ENNEMIE	<i>Artillerie</i> qui tire sur <i>Chariots de guerre, Chars</i> ou <i>Eléphants</i>	<i>Artillerie</i> qui tire sur <i>tirailleurs</i> ; sur la base du front d'une File en Débord
PROTECTION CIBLE	Tir sur <i>TuG sans armure</i> ; ou sur <i>SuG sans armure ≤ 1BW</i>	Tous sauf Art/arme à feu tir sur <i>ArmHrs</i> + tous sauf Art/armes à feu ou si Arc long/Arb. ≤1UM sur FArm piéton or FArm Elephant
ARME	Arc Long vs. Cv, Cm, ou Chariots	Darts à >2UM.
COUVERT		Cible est sous couvert sauf si Artillery;
Arbalète qui tire sur une unité qui les charge et qui reçoit la charge, ou Skilled vs. Superior = S au dé cause une blessure		
Moins que dé NOIR = Effet de ralentissement uniquement même si épée		

Kill a Base test (KaB test)		
Raisons pour tester un UG:		Quand?
1	Général tué - tester les UG dns ligne de cmdt à 2 UM ou 6 UM si légendaire.	Immédiat
2	Brisé/Détruire un TUG - tester tous les UG dans les 3 UM	2.8, 3.2, 5.3, 6.3
3	UG ennemi Traversé (2 tests si >3 files passent à travers)	Immédiat
4	TUG ennemi stoppé en bord de table après <i>une fuite</i> ou <i>recul en tirailleur</i>	Immédiat
5	SUG ennemi poussé plus que son mouvement normal.	Immédiat
6	Désengagement Ennemi selon le tableau (2 tests si >3 files de désengagement)	Immédiat
7	Général qui quitte un combat "pleutre".	Immédiat
8	Camp ennemi pillé. (double test si plus de 8 bases)	6,3
Dé	Tester <i>Elephants</i> ou <i>chars de guerre (Bwg)</i> débutent BLANC indépendamment de la Qualité	
	ROUGE pour <i>Médiocre</i> JAUNE pour <i>Ordinaire</i> , VERT pour <i>Supérieur</i> , BLANC pour <i>Exceptionnel</i> .	
	Tester la perte du Gén-en-Chef ou des Elephants brisés / Détruits augmenter d'un niveau de couleur	
	Résultat : Crâne=retirer une base ,Flèche et épée=une blessure, S = ralenti d'1UM phase en court	
Raisons pour tester un général:		Quand?
1	Perte d'une base sur la file ou un Général ennemi est engagé	Immédiat
2	Briser un TUG au Combat qui à un Général l'accompagnant	Immédiat
Dé	ROUGE pr Général 2 cartes , JAUNE pr 3 , VERT pour 4 , BLANC pour 5 (niveau actuel du Gén.)	
	Crâne = tué; Flèche et épée=blessé,perd un niveau; S=Sonné, perd toutes ses cartes.	

COMBAT DE CHARGE : Modificateurs Généraux

Pour chaque niveau de Qualité de plus	+1	Opposant Affecté par le terrain	+2
		Opposant très Affecté par le terrain	+3
Cv,Cm,Ch ou El vs. Piétons en mouvement	+1	Plus Haut	+1
Cv,Cm,Ch en "bon terrain" vs. Loose/Sk Piétons	+1/+2	Barricades a) vs. Piétons b) vs Cv, Cm, Ch*	+2 / +4
vs. Cv/Cm/Ch qui tirent et ne chargent pas	+1	vs. Combat Shy	+1
File chargeant de Flanc ou dos *	+4	TuGs vs. Skirmishers	+2
Général combattant dans la file	+1/+2 LG	Chameaux vs. cavalerie ou Char*	+1
La file voisine à " Percé "*	+2	La file voisine à " Poussé "*	+1
* compte uniquement lors de combats de front*= barricades (inc BWG) ou obstacles;ou caltrops ou pieux vs b seulement			

COMBAT DE CHARGE - BONUS MODIFICATEURS CONTRE LES OPPOSSANTS

Type de Troupe		Modificateurs
Piétons et BWg		Tous les modificateurs ci-dessous ne peuvent être comptés que de front
Long Spear *	LSp	Si en 2+rangs de prof +2 vs. Cv/Cm/Ch, +1 vs. Autres
Pike *	Pk	Tous les facteurs LSp puis +1 si en 4 rangs (3 rang en Magna)
Short Spear	SSp	+1 vs. tous
Charge percutante (S)	DC	Si en deux rangs +2 vs. tous piétons; 0 vs. EL, ou vs CL en bon terrain; +1 vs. Autres
2-Handed Cut or Crush	2H	+1 vs. Tous piétons
Polearm	PA	+1 vs. Tous
Impact Weapon	IW	+2 vs. Tous
Mountés et Chariots		Tous les modificateurs ci-dessous ne peuvent être comptés que de front
Charging Lancer* (S)	CL	0 vs. EL, BWg ou ** Foot LSp, PA or PK à l'arrêt, +2 vs. Autres
Long Spear	LSp	+1 vs. Tout sauf ** Piétons LSp or PK à l'arrêt
Mounted Polearm* (S)	MP	+1 vs. Tous montés sauf CL ou LSp à l'arrêt
Short Spear	SSp	+1 vs. any Tout sauf ** Piétons LSp, Piétons PA or PK
Charge percutante (S)	DC	Si en deux rangs +1 vs. Tout sauf ** Piétons LSp or PK ou vs. EL or chariot de guerre
Elephants (S)	EL	+3 vs. Tribal et formed Close Piétons; +2 vs. Autres piétons; +4 vs. Cv, Cm, EL; +5 vs. Ch, chariot de guerre
* non applicable si Affecté ou sévèrement Affecté par le terrain ** n'a pas chargé, contre-chargé ou intercepté. (S) = shatter possible		

COMBAT DE MELEE: Modificateurs Généraux

Pour chaque niveau de Qualité de plus	+1	Opposant Affecté par le terrain	+2
		Opposant Sévèrement Affecté par le terrain	+3
vs. Unprotected (sans armure)	+1	En hauteur	+1
Farm,-/ ArmHrs/Farm sauf vs. 2HC&C/El	+1	Barricades a) vs. Piétons b) vs Cv, Cm, Ch*	+1/+2
Cv,Cm,Ch en " Good Going" vs. Piétons Sk	+1	Combat des Combat Shy	+1
Combat un Flanc ou dos *	+2	TuGs vs. Tirailleurs	+2
Général combat dans la file	+1/+2 LG	La file voisine à " Poussé "*	+1
* compte uniquement lors de combats de front*= barricades (inc BWG) ou obstacles;ou caltrops ou pieux vs b seulement			

COMBAT DE MELEE - BONUS MODIFICATEURS CONTRE LES OPPOSSANTS

Type de Troupe		Modificateurs
Piétons et BWg		Tous les modificateurs ci-dessous ne peuvent être comptés que de front
Long Spear*	LSp	si en 2+rangs de profondeur +2 vs Cv/Cm/Ch ; +1 vs. Autres
Pike *	Pk	Tous les facteurs LSp puis +1 si en 3 rangs de profondeur
Polearm	PA	+1 vs.. Cv,Cm,Ch,El; +1 vs.. Autres si 2+ rang de profondeur (Chariot de guerre avec PA se bat en 1 rang de profondeur)
2-Handed Cut or Crush	2H	+2 vs. Cv,Cm,Ch; +1 vs. Autres
Melee Expert	ME	+1 vs. Autres sauf EL, Expendables
Mountés et Chariots		Tous les modificateurs ci-dessous ne peuvent être comptés que de front
Long Spear	LSp	+1 vs. tous
Mounted Polearm	PA	+1 vs. Tous
Melee Expert	ME	+1 vs. tous sauf LSp ou PK ou Shieldwall 2+prof. en bon terrain; ou vs. EL
Elephants	EL	+2 vs. Tribal et formed Close Piétons/+1 vs. autres Piétons, +3 vs. Cv, Cm, EL +4 vs. Ch, chariot de guerre
* non applicable si Affecté ou sévèrement Affecté par le terrain ou vs barricade . Poussée si caractéristique ou si piéton en ordre serré, en 2 rangs+, en "bon terrain" vs autre piéton en ordre lâche ou tirailleur		



Dé à lancer au Combat

Plus bas	Blanc			
Egalité ou 1 +	Vert			
2 +	Jaune			
3 +	Rouge			
4 +	Rouge	+	Blanc	opposant passe au dé NOIR
5 +		+	Vert	
6 +		+	Jaune	
7 +		+	Rouge	

SEQUENCE D'ENLEVEMENT DES PERTES AU COMBAT

1	L'enlèvement n'autorise pas le désengagement d'un UG ennemi si c'est évitable en retirant un autre base
2	Enlever les bases arrière si elles sont identiques à celle à l'avant
3	Ôter la base avant et serrez les rangs arrière pour maintenir le contact avec un ennemi sur les Flanc/Dos.

SEQUENCE DE RETRAIT DES PERTES AU TIR

1	La base ciblée la plus proche de la file qui tire. Avancez les rangs arrière pour garder le front aligné.
2	Jouer le total des dés et choisir les bases plus proches dans le UG; jouer file par file individuellement.



2020
Compendium

	MORT	Retirer la base ennemie "Percée" ou "Poussée" à moins d'être annulée par un mur de boucliers ennemis.	Il est impossible de "shatter" ou "shove" des éléphants et uniquement des éléphants peuvent "shatter" des barricades (BWG compris) ou un obstacle ou un mur de boucliers
	BLESSURE	Mettre un marqueur blessure – la 2ème blessure cause la mort d'une base où se produit la 2ème blessure.	
S	SPECIAL	"Percée" ou "Poussée" à moins d'être annulé par un mur de boucliers	

Shatter et Shove

Mettre un marqueur . Les combats des files adjacentes doivent être résolus en priorité.

Files en débord - seulement en Combat de Mêlée

Combattent comme si l'opposant était en face mais avec un dé de couleur inférieure (en dessous de noir = sans effet)

Table des Activations			SuG/ Tirailleurs	TuG			Notes
				DRILLED	FORMED	TRIBAL	
PHASE DE CHARGES	C1	Déplacer SuG/tirailleurs pour permettre une charge		NA	NA	NA	n'importe quel mouvement blanc pour SuG/tirailleurs
	C2	Activation de Charges					Pivot max 90° au début de la charge. Une file non engagée d'une unité au combat peut charger à 1UM.
	C3	Stopper Charges Forcées	NA				DC/CLs ≤3UM + sans armes de jets ≤1UM. Ne doivent pas charger si à ≥3 facteur de combat de charge.
	C4	Contre-charge ou Interception					Une contre-charge peut pivoter; pas intercepter. Mouv. normal -1BW. Doit s'arreter à 1UM des Chargeants
PHASE DE CHARGE OU MOVEMENT	CM1	Mouvement des Généraux	Tous les généraux				Max 1 mouvement par Phase - n'importe quand lors de la Phase Mouvement, 2,1 pendant phase de charge
	CM2	Général =< 2UM Réduit ralentissements du Tir	Ralentissement : ; JAUNE récupère 1 UM: ROUGE récupère 2 UM				
MOVEMENT SEUL	M1	Changer Flexibles (a) ou Réarranger les Rangs (b)					a) convertir la formation b) Réarranger bases sur une même largeur de front. Jamais quand l'UG combat.
	M2	Mouvement droit Devant (même réduit)					Sans dévier. SUGs peuvent Contr/Etendre ≤2UM. Max 2 UM après Run Away/Skirmish.(fuite/escarmouche)
	M3	Avance avec Pivot					Un Pivot ≤90° max, Pivot lors du mouvement. SUGs peuvent Contr/Etendre ≤2 UM.
	M4	Avance avec Double Pivot					Chaque Pivot de ≤90°, doit effectuer 1 UM tout droit entre 2 Pivots et ≥2 UM de tout TUG ennemi.
	M5	Droit devant avec glissement sur le côté				NA	Glisser 1UM de coté à la fin du mov. Pas plus près ≥4 UM TuGs ennemis.
	M6	Avance avec Contraction					Avancer au moins 2UM droit devant et contracter le front de 1 ou 2 UMs.pas de pivot et ≥2 UM de tout TUG ennemi.
	M7	Etendre sur place					Etendre sur place le front de 1 UM d'un ou deux cotés.Possibilité de redresser les rangs.
	M8	Contracter sur place					Contracter sur place 1 ou 2 bases, Peu réarranger rangs. pas plus près ≥4 UM TuGs ennemi. Possibilité de réajuster les rangs.
	M9	Tourner 90°ou 180° sur place					Etendre si nécessaire pour rester en formation légale. 180° après Run Away/Skirmish (fuite/escarmouche)
	M10	Tourner 180° avec mouvement (sauf piques)				NA	Tourner au début ou à la fin. -1 UM + 1 pivot autorisé. Max 2UM après Run Away/Skirmish (fuite/escarmouche)
	M11	Tourner 90° et mouvement (sauf piques)				NA	Comme M9 mais- 1 UM par largeur de files avant de tourner, 1 pivot autorisé.
	M12	Recul ≤3UM pour Cv/Cm/Ch/ Inf en tirailleurs					Droit vers l'arrière. Mouvement max selon terrain.
	M13	Recul ≤2UM pour autres troupes	NA				Droit vers l'arrière. Mouvement max selon terrain.
	M14	Double Mouvement: 2 VERTS/BLANCS consécutifs					Doit rester à ≥4UM de TuGs ennemi. TuGs ne poussent pas les SuGs lors du 2e mouvement.
	M15	Artillerie		NA	NA	NA	Ne peuvent pas bouger en Block. Uniquement droit devant, pivot,turner 90° ou 180°
PHASE DE MOVEMENT OU COMBAT	MF1	Déplacer bases non engagées vers une seule file différente					Créer files en débord, boucher des trous, créer des rangs arrières etc. Plusieurs actions possibles.
	MF2	Tourner Bases 90°ou 180° pour faire face à ennemi au contact					Tourner une ou plusieurs bases contactées de flanc ou dos par l'ennemi pour lui faire face.
PHASE DE COMBAT	F1	Controler la Poursuite				NA	Pas pour Devastating Chargers/Charging Lancers. Cv,Cm.Ch,El réduits à 2 UM ; autres à 1 UM.
	F2	Désengager Cv,Cm,Ch de piétons plus lents					Droit vers l'arrière min 2UM. Mouvement max selon terrain.
	F3	Désengager autres d'opposant plus lents		KaB	KaB	KaB	Droit vers l'arrière min 2UM. Kab si nécessaire. Mouvement max selon terrain.
	F4	Désengager d'opposants même mouvement	KaB	KaB	KaB	NA	Droit vers l'arrière min 2UM. Kab si nécessaire. Mouvement max selon terrain.
Phase FdT	E1	Généaux dans les 4UM : retirer blessure	Carte ROUGE si UG en combat, sinon JAUNE . Amélioration possible par le général. Pas comme block.				
AUGMENTATION D'UNE CARTE DU GENERAL							MOUVEMENTS EN BLOCK : carte de couleur supplémentaire requise
Un Général améliore une carte une fois par phase , ainsi Noir-> BLANC-> VERT -> JAUNE -> ROUGE.							Block s de 2/3/4/5 UGs pour respectivement généraux MG/CG/TG/LG.
S'applique pour un mouvement impliquant un Gén. ou pr un UG avec un Gén. attaché.							Carte pour le mov. le plus complexe + carte de couleur VJR pr UG en contact contigu
Important: Un Général ne peut bouger et/ou améliorer qu'une seule fois par phase							Le Général ne doit PAS être avec le block mais peut augmenter une carte si avec le UG
Hors Commandement supplém d'une carte de couleur nécessaire: carte VERTE, JAUNE, ROUGE (cumulatif)							Le Général peut initier autant de blocks qui lui sont possibles selon ses cartes
les généraux tués pas encore remplacés/hors rayon de commandement ou au combat							A tout mouvement de TuG (seul ou en block) un TUG peut tirer gratuitement un SuG contigu