

# SEQUENZA DI GIOCO

## 1. Fase di **RECUPERO**

Solo nel primo impulso di ogni turno, a partire dal 2°  
1 step fanteria + 1 step carri per **DIVISIONE**  
**DIVISIONE IN RISERVA: X2**

## 2. Fase dei **RINFORZI**

## 3. Fase del **CONTROLLO METEO**

Solo nei turni dal 2° al 9°

## 4. Fase di **PROGRAMMAZIONE**

1. Controllo disponibilità aerei
2. Riassegnazione Formazioni
3. Allocazione Punti di Attivazione
4. Determinazione Iniziativa
5. Posizionamento Artiglierie
6. Disposizione Retroguardie
7. Costruzione Gustav e Fortificazioni
8. Ripristino Capacità di Reazione

Controllare Traccia dei Turni e registrare i P.A. del turno

Chi spende più Punti Attivazione

Solo giocatore dell'ASSE

## 5. Fase delle **OPERAZIONI**

Segmento giocatore **CON INIZIATIVA**

A. Designazione Riserve

B. Movimento

C. Combattimento

D. Attivazione Riserve

E. Controllo Rifornimento

F. Rimozione End Ops

Segmento giocatore **SENZA INIZIATIVA**

Scelta tra le formazioni **ATTIVATE**

Escluse le **RISERVE**

Entrambi i giocatori, un esagono **RISERVA** per volta

**FINE IMPULSO**

Inizia un nuovo impulso riprendendo la sequenza dal punto 1 se i giocatori allocano altri Punti Attivazione altrimenti il turno si considera terminato