

## Secuencia del turno

### 0. Fase de victoria estacional

0.1 Comprobación de puntos de victoria

### A. Turno de la facción del Eje

#### 1. Fase estacional

- 1.1 Segmento de cartas de opción
- 1.2 Segmento de logística / partisanos
- 1.3 Segmento de reemplazos

#### 2. Fase administrativa inicial

- 2.1 Segmento de eventos políticos
- 2.2 Segmento de unidades de apoyo / convoys
- 2.3 Segmento de organización

#### 3. Fase de movimiento operacional

#### 4. Fase de combate

- 4.1 Segmento de combate blitz
- 4.2 Segmento de combate normal
- 4.3 Segmento de marcadores

#### 5. Fase de movimiento de reserva

#### 6. Fase administrativa final

- 6.1 Segmento de guerra y paz
- 6.2 Segmento de eventos condicionales.

### B. Turno de las potencias occidentales.

La facción de las potencias occidentales ejecuta las fases de 1 a 6 antes indicadas.

### C. Turno de la facción soviética

La facción Soviética ejecuta las fases de 1 a 6 antes indicadas.

#### 7. Fase de fin del turno de juego

- 7.1 Segmento de retraso.
- 7.2 Segmento de marcador de turno.

### Secuencia de ataque (4.2.2)

**Paso 1:** El atacante señala un hexágono defensor y designa las unidades atacantes (máximo un HQ).

Si en este punto la relación de fuerzas es menor que 1:3 el ataque no se puede realizar.

**Paso 2:** El defensor puede involucrar un HQ.

**Paso 3:** Hallar la relación de fuerzas sin modificar. Si es más que 9:1 se considera 9:1, si es menos que 1:3, se queda en 1:3.

**Paso 4:** Aplicar modificadores de columna de combate:

<b>Blindados</b> <sup>1</sup>	Fortalezas	Barro
<b>Asalto aéreo</b> <sup>1</sup>	HQ	Terreno
<b>Marines</b> <sup>1</sup>	Fuerza aérea	

<sup>1</sup>: sólo se aplica en combate Blitz

**Paso 5:** El atacante tira un dado y consulta la columna correspondiente de la tabla CRT.

**Paso 6:** Modifica las retiradas según el clima y aplícalas.

**Paso 7:** Aplica los resultados de desgaste, #/# número de pasos que pierde el atacante/defensor.

**Paso 8:** Si el hexágono atacado queda vacío, el atacante podría realizar *avance después del combate* o *explotación*.

### Efectos del suministro (10.3)

- Las **unidades aerotransportadas** deben estar suministradas para realizar un asalto aéreo (4.1.1).
- Los **marcadores de asalto aéreo** deben estar suministrados para realizar un desembarco aéreo (4.1.4).
- Los **marcadores de Cabeza de Playa** deben estar suministrados para poder realizar un desembarco desde cabeza de playa (4.1.3) en el segmento de combate Blitz.
- Los **blindados** deben estar suministrados para proporcionar un modificador de columna en combate Blitz.
- Los **HQs** deben estar suministrados para:
  - Ser emplazamiento de refuerzos
  - Proporcionar un modificador de columna
  - Proporcionar apoyo a distancia
- Las unidades de tierra deben estar suministradas para:
  - Servir como Base Naval o Base Aérea.
  - Combinar durante el segmento de organización
  - Mover en la fase de movimiento operacional.
  - Realizar avance tras el combate o explotación.
- Las unidades de **marines** deben estar suministradas para proporcionar un modificador de columna en el segmento de combate Blitz.

### Tabla de resultados de combate (CRT)

	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	6-1	5-1	8-1	9-1+	
<b>1</b>	<i>Ex</i> 1/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Dr1</i> 0/0	<i>Dr1</i> 0/0	<i>Dr2</i> 0/0	<i>Dr2</i> 0/0	<i>Dr2</i> 0/1	<i>Dr3</i> 0/1	<i>Dr3</i> 0/2	<i>Dr3</i> 0/2	<i>Dr3</i> 0/2	<b>1</b>
<b>2</b>	<i>Ad</i> 0/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Dr1</i> 0/0	<i>Dr1</i> 0/0	<i>Dr1</i> 0/0	<i>Dr2</i> 0/0	<i>Dr3</i> 0/0	<i>Dr3</i> 0/0	<i>Dr3</i> 0/1	<i>Dr3</i> 0/1	<b>2</b>
<b>3</b>	<i>Ad</i> 1/0	<i>Ad</i> 0/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Dr1</i> 0/0	<i>Dr1</i> 0/1	<i>Dr2</i> 0/1	<i>Dr2</i> 0/1	<i>Dr3</i> 0/1	<i>Dr3</i> 0/1	<b>3</b>
<b>4</b>	<i>Ad</i> 1/0	<i>Ad</i> 1/0	<i>Ad</i> 0/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Dr1</i> 1/1	<i>Dr1</i> 1/1	<i>Dr2</i> 0/1	<i>Dr2</i> 0/2	<i>Dr2</i> 0/2	<i>Dr2</i> 0/2	<b>4</b>
<b>5</b>	<i>Ad</i> 1/0	<i>Ad</i> 1/0	<i>Ad</i> 0/0	<i>Ad</i> 0/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Dr1</i> 1/1	<i>Dr1</i> 1/1	<i>Dr1</i> 1/2	<i>Dr2</i> 0/2	<i>Dr2</i> 0/2	<i>Dr2</i> 0/2	<b>5</b>
<b>6</b>	<i>Ad</i> 1/0	<i>Ad</i> 1/0	<i>Ad</i> 1/0	<i>Ad</i> 0/0	<i>Ad</i> 0/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Ex</i> 0/0	<i>Dr1</i> 1/1	<i>Dr2</i> 1/1	<i>Dr2</i> 1/1	<i>Dr2</i> 1/1	<b>6</b>

**Efectos del clima:** Disminuye el resultado *dr* en un hex afectado por barro, nieve o tormentas del modo siguiente: *dr3* pasa a *dr2*, *dr2* pasa a *dr1*, *dr1* pasa a *Ex*. Cualquier otro resultado no es afectado de ningún modo.

### Segmento de Combate Blitz (4.1)

**Asalto aéreo** (4.1.1): Una unidad de helicópteros o aerotransportada suministrada y activada para Blitz puede girar a su lado *Asalto aéreo* y moverse 2 hexes.

**Combate Blitz** (4.1.2): Casi igual que el combate normal pero 1) solo pueden luchar unidades activadas para Blitz. 2) El atacante recibe bonos de columna por el uso de marines, blindados o *Airdrop*. 3) No se puede atacar hexágonos con clima de barro, nieve o tormenta en el segmento Blitz. *Excepción:* Si que pueden atacar unidades SS o unidades alemanas adyacentes a SS, finlandeses, rusos y suecos.

**Desembarco de cabezas de playa** (4.1.3): si una unidad de tierra (incluso un HQ) está en un hex con un marcador de *cabeza de playa* suministrado y no ha atacado en el segmento Blitz, puede ejecutar un desembarco moviendo al hex de tierra al que apunta la flecha del *marcador*.

**Desembarco aerotransportado** (4.1.4): Un marcador de *asalto aéreo* suministrado y no apilado con unidades enemigas, puede colocar una infantería de 1 paso de su misma nacionalidad en su hexágono y colocar el marcador *airdrop* en la caja de retraso.

**Retorno de ataques aéreos** (4.1.5): Todas las unidades de ataque aéreo (Ataque CV) colocadas en un hex se llevan a la casilla de unidades usadas de esa zona naval.

### Fase de movimiento de reserva (5)

**Unidades sin suministro** no pueden mover en la fase de movimiento de reserva.

**EZOC:** en la fase de movimiento de reserva no se puede entrar ni salir de EZOC.

**Carreteras y vías férreas en países enemigos:** cualquier unidad que mueva a lo largo de una carretera o vía férrea en la fase de movimiento de reserva debe pagar un PM por cada hexágono al que entre, incluso si se trata de una unidad de un paso.