## SECUENCIA DE JUEGO

### ① Interfase estratégica (Solo Turnos AM, no en turno 1)

1. Determinar la Iniciativa. *(Turnos 1-2 = Aliados). A partir del turno 3 y solo en turno AM, ambos tirar 1 dado; el resultado MENOR decide quien tiene la iniciativa.*
2. Tirar para Clima. *(Turno del 17 Sept = claro). A partir del 18 Sept y solo en turno AM, tirar 1D = 1-7 tiempo claro, 8-10 =tiempo malo.*
3. Retirar marcadores de Fatiga *de unidades no adyacentes a unidades enemigas.*

### ② Turno del Primer Jugador

#### A) Fase Inicial

1. Determine el suministro para ambos lados (16)
2. Quite los marcadores de “Primer Fuego” y “Fuego Final” para ambos lados
3. Asigne los Puntos Aéreos para ambos lados

#### B) Fase de Asalto Aerotransportado (Solo en turno de los Aliados)

1. Coloque las unidades aerotransportadas disponibles.

#### C) Fase de Movimiento (4)

1. Mueva las unidades y coloque nuevas unidades de tierra en el juego.
2. Cualquier pila que logra la ventaja necesaria puede desbordar las unidades enemigas durante el movimiento. (4.2)
3. Ponga los marcadores "Primer Fuego" y "Fuego Final" en unidades de artillería que mueven.

#### D) Fase de Declaración de Combate

1. Declare todas los combates de maniobra y ataque

#### E) Fase de Rehusar el Combate (10)

1. Tire para cada hex atacado que contiene sólo unidades combate/ motorizada C/M que el jugador defensor desee negarse al combate.
2. Si la tirada es <= que la eficiencia más alta que está en el hex, entonces la unidad o la pila tiene éxito negándose al combate.
3. Retire la(s) unidad(es) exitosa(s)

#### F) Fase de Reacción de la Defensa (11)

1. Para cada hex que es el blanco de un combate declarado, una unidad adyacente puede intentar pasar al hex para defenderlo. (11.1)
2. Tire un dado <= que la eficacia de la unidad que intenta reaccionar permite a la unidad pasar al hex atacado.
3. Nada más de un intento de reacción para el hex atacado se permite

#### G) Fase de Bombardeo (9)

1. El jugador declara ataques de bombardeo usando puntos aéreos y/o artillería.
2. Ponga "Primer Fuego" o "Fuego Final" en todas las unidades de artillería que disparan.
3. Resuelva el bombardeo en la Tabla de Bombardeo y asigne las pérdidas (9.1).

#### H) Fase de Combate de Maniobra (12)

1. Determine las desigualdades del combate (12.1)
2. Determine los cambios de la columna basados en el promedio de la eficiencia (8).
3. Ambos lados asignan y resuelven el fuego de apoyo aéreo y/o artillería -el atacante asigna primero-. (9.2)
4. Ponga los marcadores "Primer Fuego" o "Fuego Final" en unidades de artillería que disparan.

5. El atacante tira en la Tabla de Combate de Maniobra, modificando la tirada del dado por los efectos del blindaje y DRM.
6. Asigne pérdidas, conduzca retiradas, y fatiga de unidades

**I) Fase de Combate de Ataque (13)**

1. El Atacante mueve las unidades atacantes a los hex. Defensores.
2. El Defensor asigna Bombardeo Defensivo aéreo y/o artillería y lo resuelve. (9.3)
3. El Defensor tira 1º en la Tabla del Ataque, modificando por los efectos del blindaje y los DRM pérdidas del atacante se asignan inmediatamente
4. El Atacante tira en la Tabla del Ataque, modificando por los efectos del blindaje y DRM. Se asignan las pérdidas del Defensor.
5. Ambos lados tiran contra su eficacia más alta que esté en la pila. (13.1 –F,G)
6. Una segunda ronda de combate de ataque se lucha si uno o ambos lados pasan su chequeo de eficiencia.
7. Si el Defensor no se elimina, las unidades atacantes vuelven al hex(es) de que ellos entraron.

**J) Fase de Movimiento Mecanizado (4.1)**

1. Todas las unidades de Combate/Motorizadas (C/M) que no estén fatigadas/desabastecidas y no están en la ZOC (Zona de Control) de unidades enemigas puede mover de nuevo su concesión de movimiento pleno.
2. Cualquier pila que logra las desigualdades necesarias puede desbordar a las unidades enemigas durante el movimiento. (4.2)

## ③ Turno del Segundo Jugador

**A) Fase Inicial**

1. Determine el Suministro para ambos lados. (16)

**B) Fase de Asalto Aerotransportado (Solo en turno de los Aliados)**

1. Coloque las unidades Aerotransportadas disponibles.

**C) Fase de Movimiento** (Igual que el apartado “C” anterior)

**D) Fase de Declaración de Combate** (Igual que el apartado “D” anterior)

**E) Fase de Rehusar el Combate** (Igual que el apartado “E” anterior)

**F) Fase de Reacción de la Defensa** (Igual que el apartado “F” anterior)

**G) Fase de Bombardeo** (Igual que el apartado “G” anterior)

**H) Fase de Combate de Maniobra** (Igual que el apartado “H” anterior)

**I) Fase de Ataque** (Igual que el apartado “I” anterior)

**J) Fase de Movimiento Mecanizado** (Igual que el apartado “J” anterior)

## ④ Marcador de Juego Interfase

1. Avance el marcador de Turno de Juego
2. Mueva el marcador de Puntos Aéreos a "0"

**Felipe Santamaría**