

## SECUENCIA DE JUEGO

| LV - Valor Logístico (7.2.1) |   |
|------------------------------|---|
| La Fuerza del Lider          | + el nº de HQ no agotados<br>+ areas de PV<br>+ 1 por cada 10 bloques enemigos eliminados |

### 1. FASE LOGISTICA (7.0)

Al comienzo del turno 2,3,4,5 y 6 (el jugador sin la iniciativa primero)

A. **Declarar una pausa logistica:** Regenerar el lider a fuerza maxima  
O

B. **Activar el Lider :** Regenerar HQs, Remplazar pasos de fuerza de bloques de combate desplegar refuerzos (Leningrad 2.6) igual al Valor Logistico (LV).  
Al final el Lider es reducido



### 2. FASE DE IMPULSOS

El jugador con la iniciativa juega primero

**Comprobar el tiempo (8.0)**



durante el primer impulso alemán de Octubre



**Comprobar Suministros (9.0)** al inicio de cada impulso



los bloques aislados **no** pueden construir DL, move, attack, ser activados/remplazados/regenerados.

#### A. Impulso Estrategico, gastando el Disco de Iniciativa (11.0)



a. Mover / Construir Linea de defensa (max =LV), resolver cualquier numero de batallas.

O

b. Solicitar Refuerzos, eligiendo al azar un número de Bloques de su Reserva de Fuerzas hasta su Valor Logístico (Leningrad 2.6)

#### B. Impulso Tactico (10.0)

a. Activar HQ

- Mover y revelar HQ

b. Segmento de Activacion




- Los LW HQ realizan bombardeos aereos

- Los HQs Tacticos pueden comandar bloques blancos y de su color en su rango tactico y cualquier bloque en el area que ocupan para moverse o construir una ( solo bloques de combate ) Linea Defensiva  
Proporcionar fuego artillero en batallas adyacentes

c. Segmento de combate

- Se resuelven las batallas, en el orden que elija el atacante

d.  Segmento Blitz ( Buen Tiempo )

- cualquier bloque de combate rapido en RT en un area verde que ha sido despejada, puede hacer Blitz en un area verde no disputada (los Stukas pueden seguir y apoyar el combate)

e. Segmento de desactivacion

- Cada HQ activado se reduce y desactiva. Los HQ agotados son destruidos mientras se desactivan.

f. Movimiento de explotacion ( Con Buen Tiempo y los Sovieticos con nieve tambien ).



- Gastar Disco de Iniciativa para mover un numero de Bloques rapidos hasta Valor Logistico. No trabarse No Batallas

|  LLUVIA |  NIEVE |
|--|---|
| 3 MP<br>Fuerza = 1<br>LV = a la mitad  | 2 MP<br>Fuerza alemana 1/2<br>Los rios no tienen efecto<br>LV = a la mitad                |

#### C. Pass ( 12.0 )

1 Bloque puede mover O 1 Bloque de Combate puede reducirse para construir una Linea de Combate



**Comprobacion de Aislamiento ( 9.3 )**

Al final de cualquier impulso. Los Bloques Aislados son reducidos. Las Lineas Defensivas Aisladas son destruidas si estan en area disputada.

### 3. FASE FINAL ( 13.0 )

Los Bombarberos destruidos vuelven a estar disponibles. Mover el marcador de turno hacia delante.

### SECUENCIA DE COMBATE ( 10.13 )

1. Despliegue
2. Francotiradores Finlandeses
3. Fuego de Artilleria
4. AA del Defensor
5. Ataque Aereo
6. Combate Terrestre :



El defensor lanza primero (salvo Ataque Blindado)

y el atacante sufre daños inmediatamente.



El defensor tiene Bonus de Absorcion de daños (max 3)

Los Bloques que han cruzado rios (trabados en este impulso) tienen su fuerza reducida a 1

| AREAS            | ABSORCION | APILAMIENTO | PM* |
|------------------|-----------|-------------|-----|
| VERDE            | 0         | 4           | 1   |
| AMARILLO         | 1         | 2           | 2   |
| ROJO             | 2         | 2           | 3   |
| VICTORIA         | 2         | 2           | 2   |
| PREPARA, ALEMANA |           | ∞           |     |

\* Destrabarse : + 1 PM

### POTENCIA DE FUEGO

| Sin Fuego   | Fuego Sencillo   | Fuego Doble   | Fuego Triple  |
|---|--|---|---|
|  |  |  |  |