

Spil sekvensen for Zealand 1985.

Fase 1 – Luft Fase:

- a) Begge spiller modtager deres luftstyrke forstærkninger.
- b) De tildeler hemmeligt et antal af luftpunkterne til "Air advantage combat"
- c) "Air advantage" udføres. (10.1.3)
- d) Hvis spiller med initiativ vinder "Air advantage" eller ingen har det, så må spiller med initiativ udføre sine luftoperationer. (10.3) Husk også 5).
- e) Efter at man har erklæret en luft mission og antal SP man vil bruge, skal spilleren rulle en D6 for at tjekke for evt. "Anti air artillery" (10.2)

Fase 2 – Artillery Barrage:

- a) Hvis sceneriet tillader det, kan spiller med initiativ udføre artilleri spærreild på fjenden. (8.0)

Fase 3 – Bevægelse:

- a) Spiller med initiativ kan flytte sine enheder, eller bygger "Field fortifikation" (9.0)
- b) Spiller med initiativ kan indsætte sine forstærkninger på kortet.
- c) I stedet for bevægelse kan spiller med initiativ vælge "Strategic movement" (13.0), ved at dække enheder med "Strategic movement marker"
- d) Spiller med initiativ må bruge sine "SPEC units" til at ødelægge mål. (17.0)

Face 4 – Spiller med initiativ angriber:

- a) Spiller med initiativ udfører obligatorisk og frivillige angreb, rækkefølgende er frivillig, men fasen er først afsluttet, når alle obligatoriske angreb er udført. (husk units der står i fjendens "ZoC" (6.0) skal angribes, med mindre angriber står i en "Fortifications".

Face 5 – Strategisk bevægelse:

- a) Alle initiativ spillerens enheder, som er markeret med "Strategic Movement marker" kan nu bevæges.

Face 6 – Forsyning:

- a) Spiller med initiativ, tjekker om hans enheder er forsynet eller ej (14.0).
- b) Spillet UDEN initiativ kan nu bruge sine "SPEC" enheder til at forstyrre modspillerens forsynings ruter.

Fase 7 – Luft Fase:

Spiller uden initiativ, bliver nu spiller med initiativ, og starter med at udføre sine luft missioner, hvis muligt.