

プレイのシークエンスの概略

A. 命令フェイズ：各プレイヤーは、自軍の命令表でサイを振る（ターン1を除く）。枢軸軍プレイヤーは、最初にサイを振って実行する。命令マーカーを命令トラック上の適切なボックスに移す。

B. アクション・フェイズ

アクション・ラウンド1：各プレイヤーは、1アクションの実施を認められる。枢軸軍プレイヤーは、各ラウンドの最初のアクションを行う。各プレイヤーは、可能な3つのアクションのいずれかを行わねばならない。：

- ・戦略カードのプレイ：戦略カードをOPS、SR、RP又はイベントとしてプレイする（ルール7）。
- ・自動的な1OP：戦略カードのプレイなしで、オペレーションのために1活性化ポイントを使用する（7. 3）。
- ・パルティザン配置オペレーション（連合軍プレイヤーのみ）：1941～1942年には1パルティザン・マーカーを置き、1943年から開始して2パルティザン・マーカーを置くことができる（16. 2）。

もしも、戦略カードをOPSとしてプレイすると：

1. 活性化ステップ：あるスペースを移動又は戦闘のどちらか（両方は不可）で活性化させるために、カードのOPS/SR値に相当する活性化ポイントを消費する。活性化される各スペースについて、移動又は戦闘マーカーを置く（7. 3）。
2. 移動ステップ：移動マーカーでマークされたスペース内のユニットを移動させる（ルール10）。
3. 戦闘ステップ：戦闘マーカーでマークされたスペースからの戦闘を実施する（ルール11）。

もしも、戦略カードをSRとしてプレイすると：SCUと／又はLCUを移動させるために、SRポイントを消費する（ルール12）。

もしも、戦略カードをRPとしてプレイすると：総合記録トラックにRPの数をマークする（ルール14）。

もしも、戦略カードをイベントとしてプレイすると：カードの指示に従わねばならない（7. 6）。

アクション・ラウンド2～6：アクション・ラウンド1と同じ。

C. 枢軸軍と連合軍の損耗セグメント

枢軸軍の損耗セグメントは枢軸軍の第6アクションの完了時に行い、連合軍の損耗セグメントは連合軍の第6アクションの完了時に行うことに注意（6C）。

- ・損耗：損耗についてユニットをチェックする（13. 44）。
- ・LCU/ターン記録トラック：ターン記録トラック上のLCU（3ターン前に除去された）は、除去ユニット・ボックス内に置かれる（13. 44）。
- ・支配の決定：敵戦線背後にあるスペースの支配が変更し得る（13. 5）。
- ・橋頭堡の撤去：もしも、橋頭堡マーカーまで補給をたどれるユニットが存在しなければ（必要であるか否かにかかわらず）、その橋頭堡マーカーはマップから取り去られる（6C）。

D. 補充フェイズ

1. 連合軍セグメント：連合軍プレイヤーは、自軍のRPsを消費する（ルール14）。
2. 枢軸軍セグメント：枢軸軍プレイヤーは、自軍のRPsを消費する（ルール14）。

E. 戦略カード引きフェイズ

1. 捨て札：両プレイヤーは、続くターンにとっておくことを望まない未使用のカードを捨て札する（7. 9）。
2. カード引き：各プレイヤーは、自軍のドロウ・パイルからカードを引いて手札を7枚にする。この手札規模は、資源スペースの支配やイベントのプレイによって増減し得ることに注意（7. 7、ルール18）。

F. ターンの終了フェイズ

1. 任意の除去：連合軍プレイヤーは、完全補給下の英、仏、米軍のLCUを除去できる。それらを3ターン後のターン記録トラック上に置く（あたかもOOSで除去されたごとく）（14. 54）。
2. 橋頭堡と塹壕の任意除去：どちらのプレイヤーも、自軍支配下の橋頭堡（連合軍のみ）や塹壕を取り去ることができる。
3. 死守マーカーの撤去
4. 勝利の決定：自動的勝利（5. 3）をチェックし、冬季ターンであると独軍プレイヤーはソヴィエト連邦、エジプト、イラクの支配をチェックする（5. 2）。
5. ターン・マーカーの前進