

SEQUENZA DI GIOCO

A SET-UP CAMPAGNA

- 1 PREPARAZIONE CAMPAGNA - *PREP. TAVOLO DI GIOCO*
- 2 SCELTA DELLA CARTA CAMPAGNA
- 3 SCELTA DELLA CARTA SITUAZIONE
- 4 PESCA CARTE BATTAGLIONE
- 5 COMPRARE VELIVOLI
- 6 COMPRARE SEGNALINI RICOGNITORE
- 7 SCELTA DEI PILOTTI
- 8 REGOLAZIONE LIVELLO DI ABILITÀ DEI PILOTTI
- 9 PROMOZIONE PILOTTI
- 10 PIAZZAMENTO SEGNALINI PUNTI SO E GIORNO

B INIZIO DEL GIORNO - *RIPIETERE PER OGNI GIORNO DELLA CAMPAGNA*

- 1 PESCA CARTA DI CONDIZIONE SPECIALE
- 2 ASSEGNARE PILOTTI E VELIVOLI PER MISSIONI-GIORNO
- 3 ASSEGNARE RICOGNITORI
- 4 RISOLUZIONE DELLA MISSIONE - *RIPIETERE PER OGNI MISSIONE*

A AVVICINAMENTO AL BERSAGLIO

- 1 OPZIONE DI ANNULLAMENTO MISSIONE
- 2 ARMARE IL VELIVOLO
- 3 PESCA EVENTO MISSIONE DI AVV. AL BERSAGLIO
- CONTROLLO DANNI AL MOTORE
- 4 PIAZZAMENTO ESAGONI TERRENO
- 5 PIAZZAMENTO UNITÀ NEMICHE
- 6 PIAZZAMENTO VELIVOLI AMICI
- 7 VERIFICA DEI RICOGNITORI
- 8 PIAZZARE IL SEGNALINO TEMPO DI VOLO

B RISOLUZIONE BATTAGLIA - *RIPIETERE PER OGNI TURNO DELLA MISSIONE*

- 1 PESCARRE SEGNALINO POP-UP
- 2 TIRO DI COPERTURA NEMICA - *VEDERE TABELLA*
- 3 FASE PILOTTI VELOCI - *ALTITUDINE, MUOVERE/ATTACCARE*
- 4 FASE ATTACCHI NEMICI
- 5 FASE PILOTTI LENTI - *ALTITUDINE, MUOVERE/ATTACCARE*
- 6 AVANZARE IL SEGNALINO TEMPO DI VOLO
- PIAZZAMENTO SEGNALINO BINGO FUEL

C RITORNO A CASA - *RIPIETERE PER OGNI MISSIONE*

- 1 REGOLAZIONE SEGNALINO FORZA BATTAGLIONE
- 2 EVENTO MISSIONE RITORNO A CASA
- CONTROLLO BINGO FUEL
- 3 RICERCA PILOTA ABBATTUTO SAR
- 4 REGISTRARE STRESS PILOTA
- 5 REGISTRARE PUNTI ESPERIENZA PILOTA
- 6 REGISTRARE PUNTI VITTORIA MISSIONE

C FINE DEL GIORNO - *RIPIETERE PER OGNI GIORNO DELLA CAMPAGNA*

- 1 RECUPERO STRESS
- 2 GUADAGNARE PUNTI OPZIONE SPECIALE -*SO*-
- 3 MUOVERE BATTAGLIONI NEMICI
- 4 PERDERE PUNTI OPZIONE SPECIALE -*MAPPA*-
- 5 RIMPIAZZI
- 6 RIPARARE VELIVOLI
- 7 PRIORITÀ R&R
- 8 AVANZAMENTO SEGNALINO GIORNO
A RIPETERE GIORNI PER DURATA CAMPAGNA

D FINE DELLA CAMPAGNA

- 1 RISULTATO DELLA CAMPAGNA

