



Per assegnare i tavoli ogni giocatore sceglierà a caso una carta dal mazzo offerto dall'arbitro. Questa indicherà il tavolo e lo schieramento, esempio 5 di picche = tavolo 5, schieramento Imperi centrali

- Semi rossi = Intesa
- Semi neri = Imperi centrali



Le schede di gioco hanno ripetuti i semi come promemoria

Alla fine del primo round, i giocatori restituiscono la carta all'arbitro che organizzerà la nuova pesca per l'assegnazione dei tavoli per il secondo round

Sia nel primo che nel secondo round, la carta usata per l'assegnazione dei tavoli va tenuta e verrà usata per stabilire l'ordine di schieramento. Le 4 carte al tavolo verranno mescolate dai giocatori e formeranno un mazzetto di 4 carte. Quindi si scopre la prima carta. Il seme indicherà chi schiera per primo. La procedura si applica prima per lo schieramento delle mitragliatrici a terra, poi si ripete per lo schieramento degli aerei.



In questo esempio schiera l'intesa



Esempio di schieramento mitragliatrici.



- Danni A
- Colpi per distruggerla 5

Schieramento mitragliatrici a terra

- Schierare nella propria metà campo
- Il centro della carta mitragliatrice deve stare a più di un righello e mezzo (1,5) dal bordo corto della mappa e a un righello (1) dal bordo lungo della mappa
- Il centro della carta mitragliatrice deve stare a più di un righello e mezzo (1,5) dal centro dell'altra carta mitragliatrice dello stesso schieramento
- L'orientamento è a scelta del giocatore che schiera
- Una volta schierate le mitragliatrici non possono essere spostate né ruotate