

SISTEMA DE COMBATE OPERACIONAL

Reglas de la Serie, v4.3

© Multi-Man Publishing, Inc. Todos los Derechos Reservados.

Tabla de Contenidos

Page	Item
1	Introducción
1	Versión 4.3 Reglas
1	Componentes del Juego
2	1.0 Escala
2	2.0 Secuencia del Juego
5	3.0 Unidades y Marcadores
6	4.0 Conceptos Generales
9	5.0 Modos
12	6.0 Movimiento Terrestre
14	7.0 Fase de Reacción
14	8.0 Ataque de Ruptura
14	9.0 Combate Terrestre
21	10.0 Bombardeo
23	11.0 Fase de Explotación
23	12.0 Abastecimiento
29	13.0 Unidades Especiales
34	14.0 Poder Aéreo
41	15.0 Bases Aéreas
41	16.0 Fortificaciones
42	17.0 Clima
42	18.0 Poder Naval
46	19.0 Puertos y barcos
46	20.0 Regimientos División
47	21.0 Reglas Opcionales
49	Reglas Caseras
50	Términos y Abreviaturas
54	Notas
57	Indice
60	Sumarios
56	Notas Traductor

Diseño de la serie: Dean N. Essig

Pruebas y Correcciones: Perry Andrus, Marty Arnsdorf, Matt Bace, Ranier Bastian, Dave Benjamin, John Best, Dirk Blennemann, Doug Burrell, Stephen Campbell, Tom Cannon, Don Charuk, Carl Chatto, Brendan Clark, Bob Cloyd, Dav Combs, Dave Demko, Chris Dodd, Karsten Droste, Sara Essig, Anders Fager, Andrew Fischer, Christophe Foley, Dave Friedrichs, Owen Fuller, Tom Gallinger, Don Gilbertson, Mike Haggett, Dirk Heinz, Paul Herkes, Nolan Hudgens, Roger Hyman, Michael Junkin, John Kisner, Tom Klubi, Roland LeBlanc, John Leggat, Christoph Ludwig, Charles McCallum, Ethan McKinney, Dave Mignerey, Rod Miller, Bill Moody, Maurício Moutinho, Don Nesbitt, Brian Niffin, Elias Nordling, Mark Pitcavage, Steve Poitingner, Barrie Pollock, Dave Powell, Dave Reynolds, Henk Roelant, Ernesto Sassot, Boyd Schorzman, Bernard Sperling, James Sterrett, Russell Stewart, Jim Stravers, John Strycharz, Michael-Peter Sturz, Roger Taylor, Giovanni Toletti, Kevin Valerien, Ric Walters, Al Wambold, Bruce Webb, Jim Wise, and Tony Zbaraschuk.

Equipo de la v4.0: Perry Andrus, Jim Daniels, Dave Demko, Dean Essig, Andrew Fischer, Michael Junkin, John Kisner, Hans Korting, Roland LeBlanc, and Rod Miller.

Editor Final v 4.0: Dave Demko

v4.0 a v4.3 Honcho: John Kisner, coordino todos los esfuerzo e hizo un trabajo titanico. Gracias, John!

v4.3 Agradecimiento Especial: Gary Wright (por las tablas) and Mathew Hinkle (Por la edición).

Asistencia Especial: Un Burrito tan grande como tu cabeza, sin el cual el Sistema no sería lo que es hoy.

Traducción: Julio Travesí (Juliuspluvius)**Introducción**

(OCS) los juegos simulan Campañas Operacionales desde el 1900 hasta mediados de los años 50. El éxito de la serie es permitir un sofisticado estudio de los acontecimientos históricos manteniendo una mecánica simple.

Versión 4.3 Reglas

La versión 4.3 es una revisión menor en la que se han clarificado algunas reglas, se han corregido las erratas. **Los pequeños cambios han sido marcados en azul.** Vera que el diseño de las reglas ha cambiado completamente, pero es básicamente el mismo que las versiones anteriores (así que siéntase libre de seguir usándolas). ¡¡ A Disfrutar!!

Fíjese que algunos términos se cambiaron de la V3 a la V4. El Modo de Movimiento estratégico se abrevio a Modo Strat, las Armas Combinadas se cambió por el más descriptivo Efectos anti-Tanque, y el antiguo Interdicción de Ferrocarriles por la Misión de interdicción. Mantenga estos cambios en mente cuando juegue a juegos antiguos de la serie.

Componentes del Juego

El mapa representa el área en el que se libró la Campaña. Es recomendable cubrir el mapa con un plexiglás de 3mm para ayudar a preservarlo.

- **El Sistema de Numeración de Hexágonos.** Cada Hex está identificado por un número único de cuatro cifras. El primer número es la

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



columna. Si el juego tiene más de un mapa una letra identifica cual es. Así "B10.10" identifica el hex 10.10 del mapa B. El Segundo dígito identifica el hex exacto, solo están escritos en el mapa hexes de 5 en 5. Por ejemplo, para buscar el hex 29.17, buscamos la fila xx.15 hasta encontrar la fila 29.xx entonces contamos 2 hexes hacia 29.30 y llegamos a 29.17.

- **Hexágonos de Borde de Mapa.** Solo se puede jugar en un hex que muestra al menos medio hex.
- **Movimiento Fuera del Mapa.** A no ser que las reglas específicas digan lo contrario, una unidad no puede salir del mapa y entrar después, ni hacer ningún movimiento desde fuera del mapa. Destruir cualquier unidad que sea forzada a salir del mapa.
- **Registro de Turno.** Hay un registro de turnos impreso en el mapa o en las cartas de ayuda. Cada cajetín representa un turno de juego. (Véase 2.1).
- **Registro del Clima.** Maque el clima en este registro.
- **Cajetines.** Hay dos tipos de cajetines, aquellos correspondientes a un hex específico y los que muestran un hex abstracto fuera del mapa.
 - ◇ Los cajetines de hex específico son usados para descongestionar el mapa. Las unidades en el cajetín se consideran que están en el mapa, en el hex asociado.
 - ◇ Los cajetines fuera del mapa pueden tener un número ilimitado de unidades. Las reglas específicas del juego nos indicaran cual es el límite, como entran y salen del mapa etc. No está permitido el combate contra este tipo de cajetines.

II. Las Fichas

Cuidadosamente corte o presione las fichas de cartón de los troqueles y manténgalos organizados (las bolsas funcionan bien) por bando, tipo e identificación. Esto facilitará el despliegue. Los diversos tipos de unidades y marcadores se describen en 3.0.

III. Las Reglas

Los Juegos de OCS contienen las reglas generales y las específicas del juego. Las Reglas generales aplican a todos los juegos de la serie OCS. Las reglas específicas incluyen reglas especiales, los escenarios y el despliegue para un escenario específico.

- **Organización.** Las reglas están numeradas por artículo y sección. Cada grupo de reglas esta agrupado en un artículo; cada párrafo dentro de un artículo es una sección. El número 6.2, sería, el artículo 6 y la sección 2. Una sección puede contener un número de apartados marcados con una letra 6.2a, 6.2b etc.
- **Repetición.** Una vez establecida una regla, solo se repetirá si es necesaria una clarificación en esa sección.

IV. Notas de Despliegue

En las reglas específicas del juego están los despliegues. A no ser que las reglas específicas digan lo contrario lo siguiente es **siempre** de aplicación:

- "w/i X" significa desplegar las unidades dadas a X hexes de una localización dada. Un apilamiento puede desplegarse en distintos hexes dentro del radio de despliegue, (incluso desplegarse en regimientos divisionales).
- Las unidades terrestres pueden desplegarse en cualquier modo. (**Excepción:** No pueden desplegarse en Modo Reserva o Estratégico si hay una unidad enemiga **adyacente** con capacidad de ataque).
- Los puntos de transporte que están apilados con (SP) pueden desplegarse cargados o descargados. Los puntos de transporte que no estén apilados con SP siempre se despliegan descargados.
- Los camiones orgánicos solo empiezan llenos si el escenario lo indica. No obstante, pueden usar la regla de arriba.
- Los aviones siempre se despliegan activos.
- Las unidades no pueden sobreapilarse.

- Las unidades normalmente se despliegan a plena potencia.
- Cuando se despliega en fronteras y hay una notación "Incluida" las unidades pueden desplegarse en cualquier sitio de su zona **incluidas** las líneas fronteras.
- Las unidades nunca pueden desplegarse en un hex al que no podrían acceder usando el movimiento regular.
- Unidades, marcadores de formación y HQs siempre se despliegan sin marcadores de repostados.
- Use los Cajetines para crear áreas de fuera de mapa, unidades muertas y refuerzos.

1.0 Escala

Los Juegos de OCS pueden incluir unidades desde Compañía hasta División. La escala del mapa normalmente es de 5 millas, pero puede bajar hasta 2,5 millas. Los turnos son de media semana, pero pueden llegar a ser de ¼ (Suele ocurrir con mapas de 2,5 millas).

2.0 Secuencia de Juego

2.1 Turno de Juego



Un turno de juego es una serie de eventos a los cuales llamamos Secuencia de Juego. Cada turno de juego tiene dos turnos, uno por jugador. Para referencias futuras, llamamos "jugador en fase" al que está ejecutando acciones en su turno y "jugador no en fase" al que no está en su turno.

El turno de un jugador es una secuencia de pasos, cuyo listado está debajo. Cada paso involucra a un jugador o al otro – al que está en fase y al que no está en fase realizando acciones. Al final del turno del segundo jugador, avanza el marcador de turno y el proceso comienza de nuevo. La

secuencia de juego debe seguir estrictamente el orden dado.

2.2 Secuencia de Juego

• Fase Pre-Turno

- ◇ Determinación del Clima
- ◇ Determinación del Primer Jugador

• Turno del 1^{er} Jugador

- ◇ Fase de Repostaje Aéreo
- ◇ Fase de Refuerzos
- ◇ Fase de Movimiento
 - Segmento División Regimental
 - Segmento de Movimiento
 - Segmento de Bombardeo Naval/Aéreo (No bombardeo Artillero)
- ◇ Fase de Abastecimiento
- ◇ Fase de Reacción (Jugador No en Fase)
 - Segmento de Movimiento
 - Segmento de Bombardeo
- ◇ Fase de Combate
 - Segmento de Bombardeo artillero (No Aero ni Naval)
 - Segmento de Combate
- ◇ Fase de Explotación
 - Segmento de Movimiento
 - Segmento de bombardeo
 - Segmento de Combate
- ◇ Fase de limpieza

• Turno del 2^o Jugador

- ◇ Repetir para el Segundo jugador

• Final de Turno

2.3 Descripción de la Secuencia de Juego

• Fase Pre-Turno

◇ Segmento de Determinación del Clima

Un jugador, es irrelevante cual, tira un dado para determinar el clima. El clima afecta a todo el turno.

◇ Segmento de Determinación del Primer Jugador

Ambos jugadores tiran dos dados. El jugador con la tirada más alta decide ser el primero o el segundo. Tirar de nuevo en caso de empate.

• Turno del 1^{er} Jugador

◇ Fase de Repostaje Aéreo

El jugador en fase reposta sus unidades aéreas inactivas. Paga un 1T por base en la cual el desea repostar. En esta base puede repostar hasta dos aviones por nivel de base. Una Base aérea no puede repostar aviones en una Zona de Control (ZOC) no negada enemiga.

◇ Fase de Refuerzos

El jugador en fase coloca las nuevas unidades en los puntos de entrada de acuerdo con la table de refuerzos. Tira en la tabla de suministros para ver cuántos Puntos de Suministro (SP) recibe y los lugares del mapa en que los recibe. Tira en la tabla de reemplazos y coloca los obtenidos en el mapa. El jugador en fase, según su criterio, Reconstruye unidades o/y las consolida.

◇ Fase de Movimiento

El jugador en fase puede dividir cualquier unidad de combate que no tenga traza de abastecimiento. Entonces, mueve sus barcos y unidades terrestres individualmente o en apilamientos haciendo los cambios de modo en cada unidad que empieza a moverse de acuerdo a las restricciones por modo, abastecimiento, terreno, y unidades enemigas. A la vez que mueve puede, si lo desea, hacer ataques de Ruptura (Overrun) un ataque que se hace en el movimiento. También puede destruir o dañar puntos de abastecimiento (SP) e instalaciones, también construir o mejorar bases aéreas y fortificaciones. Las unidades y suministros pueden mover por tren o transporte marítimo. El jugador en fase activa sus unidades aéreas, las cuales pueden llevar a cabo misiones de caza, bombardeo en cadena, transporte aéreo y abastecimiento aerotransportado, durante la fase de movimiento. Durante el segmento de

bombardeo podrá hacer bombardeo aéreo y también naval.

◇ Fase de Abastecimiento

El jugador en fase está obligado a reabastecer las unidades con las reservas internas bajas o exhaustas siempre que sea posible. Determina también cuales de sus unidades de combate pueden trazar línea de abastecimiento. Aquellas que no tienen traza deben gastar SPs del mapa o ser marcados con desabastecido (OOS) y además deben tirar en la tabla de desgaste.

◇ Fase de Reacción

El jugador no en fase puede mover sus barcos y aviones, y activar sus Reservas. Puede destruir los depósitos de abastecimiento, pero ninguna otra destrucción o construcción está permitida en esta fase. Las unidades activadas pueden mover la mitad de su capacidad de movimiento (MA) y hacer ataques de Ruptura (overrun). El jugador no en fase puede utilizar sus unidades aéreas activas para llevar a cabo misiones de caza, bombardeo de cadena y transporte aéreo en el segmento de movimiento; Bombardeo, en el segmento de bombardeo (Cuando los barcos y la artillería ejecutan sus bombardeos). Esta fase no tiene segmento de combate.

◇ Fase de Combate

El jugador en fase resuelve primero sus bombardeos artilleros. Entonces sus unidades de combate pueden hacer ataques, con las restricciones impuestas por el modo, abastecimiento y terreno. El resultado del combate puede causar retiradas, avances o cambios de modo.

◇ Fase de Explotación

El jugador en fase puede mover y luchar con sus reservas (Con toda la MA) y con las unidades en modo de explotación (Mitad de MA). Puede destruir los depósitos de abastecimiento (SPs), pero no está permitido ningún otro tipo de construcción. El jugador en fase con unidades aéreas activas puede llevar a cabo misiones de, Superioridad Aérea, Bombardeo de Cadena y Transporte Aéreo en el segmento de movimiento, y bombardeo en el segmento de bombardeo (Cuando los barcos y artillería

ejecutan sus bombardeos). Finalmente hay un Segmento de combate cuando hay unidades de combate elegibles para ello.

◊ **Fase de Limpieza**

El jugador en fase retira todos los marcadores de DG y Explotación de sus unidades y quita (o da la vuelta) todos los marcadores de fuel. Quita los marcadores de interdicción generados por el jugador **no en fase**.

• **Turno del 2º Jugador**

Repetir los pasos anteriores para el segundo jugador, pero con los roles cambiados.

• **Final de Turno**

Avanzar el Marcador de Turno y empezar la secuencia de nuevo.

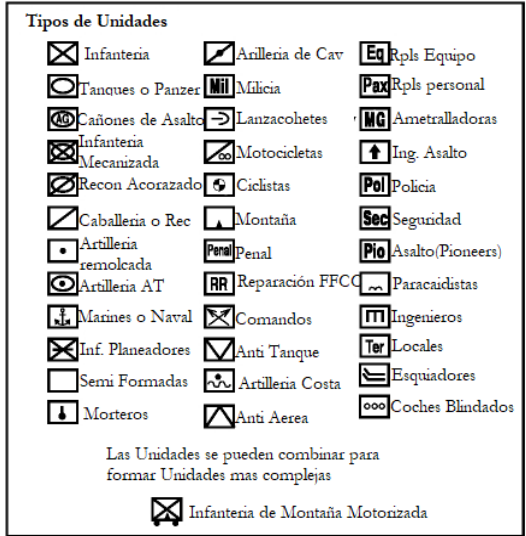
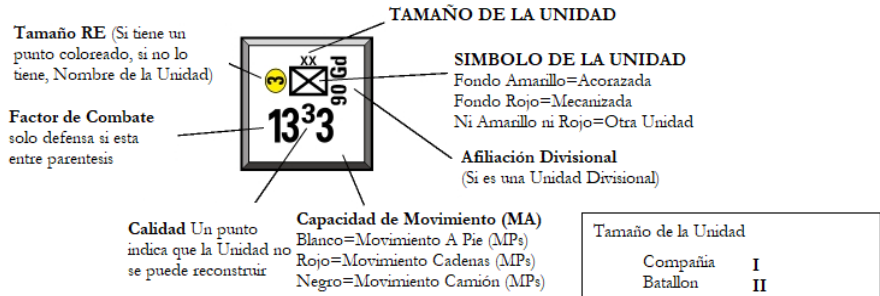
2.4 Turnos Simultáneos

Algunos Juegos tienen periodos donde la mayor actividad es logística y de construcción por ambos lados. Estos periodos pueden ser más rápidos si ambos jugadores declaran un “turno simultaneo” con las siguientes reglas:

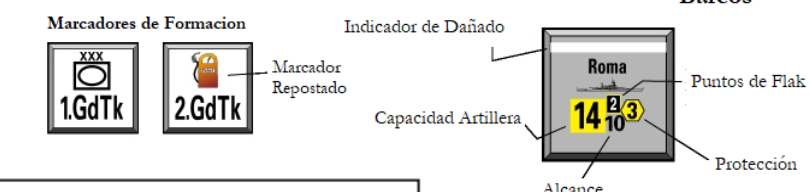
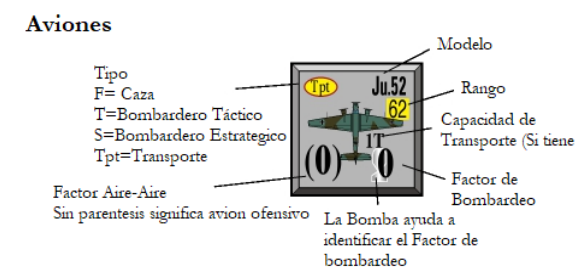
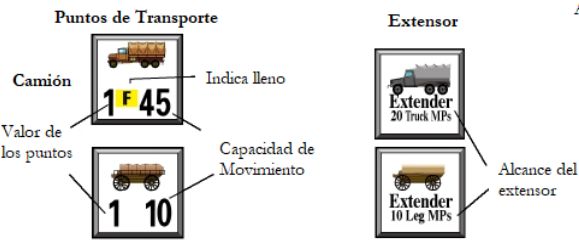
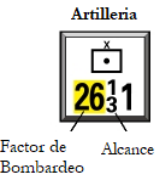
- Los jugadores ejecutan la secuencia de turno al mismo tiempo.
- Ningún combate ni bombardeo está permitido.
- Ningún jugador hace nada que pueda ser considerado como un movimiento ofensivo, incursión o cualquier otra actividad en tierra, mar y aire.

Nota del diseñador: la ventaja del turno simultáneo es la velocidad de juego. No use esta regla para obtener pequeñas ventajas. Si tienen alguna operación en mente, no preste su acuerdo a un “turno simultaneo”. Por otro lado, no malgaste el tiempo de juego en un turno regular para pequeñas.

UNIDAD DE COMBATE BASICA



Tamaño de la Unidad	
Compañía	I
Batallon	II
Kampgruppe	KG
Regimiento	III
Brigada	X
División	XX
Cuerpo	XXX
Ejercito	XXXX



Descripción de las Unidades de OCS



Abreviaturas del Tamaño de Unidad

Compañía = Co
 Batallón = Bn
 Regimiento = Rgt
 Brigada = Bde
 División = Div

3.0 Unidades y Marcadores

Los términos usados para describir las clases de unidades usan términos precisos que tienen mucha importancia para

comprender las reglas. Por ejemplo “Unidades Terrestres” describe un rango de unidades en el que están las “unidades de combate” un grupo inferior incluido en las unidades terrestres y “las “unidades con capacidad de ataque”, un subgrupo de las unidades de combate. El uso de la palabra “unidades por sí mismo no modifica las mismas y se refiere a grupos como son las unidades aéreas, terrestres o navales, se definen cuando el contexto no es obvio.

3.1 Unidades Terrestres

Las unidades terrestres se dividen en dos grandes categorías: Unidades de combate (3.2) y unidades no combatientes (3.3). Cada una de ellas tiene la siguiente información impresa en ella: tamaño, símbolo y tipo; Combate, bombardeo, calidad (AR), y Movimiento; extensor de abastecimiento y alcance de bombardeo.

3.1a Tipos de Movilidad: El color de la capacidad de movilidad (MA) indica el tipo de movilidad: a pie, ruedas o cadenas. Este puede ser diferente de un lado de la ficha y del otro. Fíjese que la capacidad de movimiento (MA) es el color de dentro del número.

- **A Pie** unidades con MA de símbolo Blanco.
- **Ruedas** unidades con MA de símbolo Negro.
- **Cadenas** unidades con MA de símbolo Rojo en un cuadrado Amarillo.

3.1b Hay un símbolo de una rueda para unidades semimotorizadas y dos ruedas para unidades totalmente motorizadas. Esta notación es solo con propósitos históricos.

3.1c Una Unidad Mixta (13.7) es un grupo de unidades terrestres que tienen el mismo nivel superior (Como la primera división Acorazada o el 6º Cuerpo de tanques), una barra de color marca estas formaciones en los últimos juegos.

3.1d Algunas unidades tienen un punto Amarillo al lado de su factor de calidad, indica que **no se puede** reconstruir la unidad (13.5c).

3.2 Unidades de Combate

Las unidades de combate son cualquier unidad terrestre con factor de combate. Cada lado de la unidad muestra la unidad en diferentes modos (véase 5.0). Los HQs (13.1c) y artillería (13.4b) son unidades de combate, aunque su factor de combate no este impreso en la unidad.

3.2a Categorías de Combate. El color dentro del símbolo de la unidad indica la categoría de la unidad de combate (véase 9.4e):

- **Acorazada** fondo Amarillo.
- **Mecanizado** fondo Rojo.
- **Otras** otro color que no sea Amarillo o Rojo.

***Nota del Diseñador:** Una unidad con un símbolo de acorazada puede tener un relleno rojo. Esta unidad tiene una fuerza de tanques con un componente de infantería. Otras combinaciones de este tipo son posibles. La combinación de color y símbolo representa la organización funcional y nominal de una unidad.*

3.2b Una unidad con un valor de combate entre paréntesis no tiene capacidad de ataque (véase 4.4). Solo puede defender.

3.2c La calidad (AR) de una unidad es un compendio de liderazgo, entrenamiento, equipamiento y cohesión. El valor esta entre 0 y 5, cuanto más alto el número, mejor. (Algunos modos reducen este número. Por tanto, un -1 AR es posible).

3.2d Algunas unidades de combate son multipaso (normalmente las divisiones de infantería) y tienen el número de Regimientos Divisionales (RE) impresos en la ficha, en un punto coloreado. Este RE se usa para varias situaciones (como el apilamiento y el transporte). Las pérdidas de pasos reducen la fuerza y el tamaño de estas unidades (9.11d).

3.2e Las unidades especializadas tienen sus reglas generales (ver abajo) pero pueden ser modificadas por las reglas específicas o incluso estas añadir más unidades especializadas):

- Unidades HQ (13.1)
- Unidades Reparación FFCC (13.3g)

- Unidades de artillería (13.4)
- Unidades de Reemplazo (13.5)
- Unidades de Ingenieros (13.8)
- Unidades Divisibles (20.0)

3.2f Unidades Independientes.

Cualquier unidad que no es parte de una Unidad Mixta (3.1c) no es una unidad multipaso (3.2d) es "independiente." Esto es importante principalmente para la regla de suministro de Fuel (12.5e).

3.3 Unidades No Combatientes

Las unidades No Combatientes son de cinco tipos: puertos, bases aéreas, fortificaciones, puntos de transporte y puntos de abastecimiento (SP). Son unidades terrestres, pero no unidades de combate. No tienen fuerza de combate y no pueden ser usadas para absorber pérdidas. Un Camión Orgánico tiene el mismo valor de transporte en ambos lados, otras unidades no combatientes tienen diferentes valores en ambos lados que representan otros niveles y/o puntos.

3.3a Puntos de Suministro (SP) Son suministros en una localización específica. Un solo SP equivale a 1500 Ton de suministros, una mezcla de fuel, munición y repuestos. Un SP puede ser dividido en cuatro partes llamadas Tokens (T); Cada token es 1/4 SP. Los SP y los Ts pueden romperse y combinarse según se necesite. No tienen capacidad de movimiento en sí mismos. Se pueden mover, de una manera abstracta, usando el transporte ferroviario (FFCC), naval y por unidades con capacidad de transporte: Puntos de transporte y por ciertos tipos de barcos y aviones. El término para los SP en un hex ya sea cargado en un punto de transporte o descargado en tierra, es **Depósitos de Suministros**. Los SP son unidades "genéricas" y pueden capturarse (y recuperarse) cuando cambia el control de un hex.

3.3b Puntos de Transporte Tienen un valor que muestra su tamaño y cuantos SPs pueden llevar. (Así un camión de 1 puede cargar un SP completo). Los puntos de transporte representan cualquier tipo de transporte (Desde camiones hasta Elefantes). Los puntos de

transporte con un nombre en la ficha son camiones que pertenecen a una Unidad Mixta y se llaman "Camiones Orgánicos".

3.3c Puertos, Bases aéreas y Fortificaciones de varios tamaños pueden empezar el juego desplegadas o ser construidas. No se pueden mover. Los puertos pueden ser dañados, lo que reduce su capacidad hasta que son reparados. Las bases aéreas pueden reducirse de tamaño hasta el valor mínimo. Las Fortificaciones pueden reducirse de nivel por el propietario, no por acción del enemigo. Al hablar de "Bases Aéreas" en estas reglas se incluye también los Portaviones, así mismo los "Puertos" incluyen también, además de los puertos impresos los LSTs convertidos en puertos.

Nota Importante: Las fortificaciones y los puertos están a menudo impresos en el mapa. Una unidad no combatiente se considera que está en ese hex

3.4 Barcos

Las unidades navales—también llamadas barcos o por su nombre específico como "Crucero o destructor"— pueden representar una o varias unidades dependiendo del tipo. La mayoría de las unidades navales tienen factores de bombardeo, fuerza, alcance, anti-aéreo y protección. La mayoría de las unidades navales en su cara frontal representa el barco a su máxima potencia, mientras que la cara anversa muestra la potencia reducida por daños. Las lanchas de desembarco (18.4) son diferentes: muestran puntos genéricos de transporte (unidades de combate, puntos de transporte y SP) hacia los puertos y los hex de costa.

***Nota del Diseñador:** Los barcos individuales (como portaviones) tienen nombre y son "lentos" en su cara dañada. Las unidades navales sin lado dañado representan varios barcos: generalmente dos cruceros, o 4 destructores. Cada punto de lanchas de desembarco representa muchas lanchas pequeñas, normalmente "lentas".*

3.5 Aviación

Las unidades aéreas—llamadas aviación o aviones o por su nombre específico (como cazas o transportes) representan entre 20 y 45 aviones. Las fichas tienen una silueta, el tipo de avión, factor de combate, bombardeo y alcance. Algunos aviones tienen también la capacidad de transporte. El anverso de la ficha a plena potencia y el reverso con potencia reducida.

3.6 Marcadores del Juego

3.6a Marcadores de Abastecimiento. Indican el estado de abastecimiento como Desabastecido, bajo y exhausto de reservas internas y el nivel de Fuel.

3.6b Marcadores de Modo. Indican; Reservas, Desorganizados, Explotación, y Modo estratégico.

3.6c Marcadores de Clima. Muestran el clima, condiciones de vuelo y el terreno.

3.6d Marcadores de Turno y Fase. Muestran el turno y la fase actual.

3.6e Marcadores de Pérdida de Pasos. Muestran las pérdidas de pasos en las unidades con más de un paso.

3.6f Marcadores de Formación. Se usan para representar a unidades mixtas. Manteniendo sus unidades fuera del mapa y descongestionando el mismo. Además, ayuda a la niebla de guerra (13.7).

4.0 Conceptos Generales

4.1 Regla de Redondeo

Los jugadores a menudo deberán redondear decimales a números enteros. Cuando la parte fraccionaria sea menor que 0,5, redondee hacia abajo. Cuando la parte fraccionaria sea 0,5 o más, redondee hacia arriba.

4.2 Fracciones

Redondee la suma final en combate, pero no redondee las unidades individualmente para calcular la relación de fuerzas. Los factores de bombardeo se combinan y entonces se redondean para determinar la columna de bombardeo apropiada. **Nunca** se redondean los factores de movimiento.

Nota del Diseñador: Los jugadores deben darse cuenta de la importancia del redondeo al calcular la relación ya que un ataque 15 a 6 redondea a $u\ 3\ a\ 1$.

Ejemplo: Tres unidades atacan con factores modificados de 2.5, 3.25, y 4 (Una fuerza total de 9.75) contra una fuerza defensora de 2. La relación de combate es 4.875 a 1, aplicando el redondeo es 5:1.

4.3 Efectos Acumulados

En todos los casos en que el valor está sujeto a múltiples modificadores, los efectos son acumulativos. Por ejemplo, una unidad desabastecida (La mitad) y que está en un terreno desfavorable (la mitad) está a un cuarto de fuerza de combate.

4.4 Unidades con Capacidad de Ataque

Las unidades con factor de ataque tienen capacidad de ataque, a no ser que este entre paréntesis o la unidad este en movimiento estratégico o en reserva. Una unidad con una fuerza de cero tiene capacidad de ataque de acuerdo con (9.14a).

4.4a Las unidades atacantes (tanto en combate como en Overrun) deben tener capacidad de ataque.

4.4b Las unidades con capacidad de ataque y sin marcadores de Desabastecidas tienen Zona de Control (ZOC) (4.5).

4.4c El movimiento terrestre dentro de un hex que contiene una unidad no combatiente (puerto, base aérea, SP, puntos de transporte o fortificación) requiere una unidad con capacidad de ataque y puede acabar con la destrucción o captura, ver 9.14.

Nota del Juego: No se requieren unidades con capacidad de ataque para conquistar una villa o una ciudad vacía.

4.5 Zona de Control

Las unidades con capacidad de ataque tienen una Zona de Control (ZOC) a no ser que estén marcadas con desabastecido. Las unidades en otro modo no tienen ZOC. (**Excepción:** En modo de explotación, 5.9c.)

La ZOC limita las acciones del enemigo en los seis hex adyacentes a la unidad. Esto se aplica independientemente del terreno en esos hex o de los bordes de hex entre ellos.

4.5a Las siguientes acciones **no se pueden** hacer en una ZOC enemiga. Sin embargo, se permite una acción marcada como <Negación> si se ha negado la ZOC (4.5b); la negación no es posible para los demás.

- **Movimiento de Camión <Negación>** Una unidad con MP de camión (movimiento explicado en 3.1a) que entra en una ZOC enemiga debe terminar su movimiento o hacer un ataque de Overrun. Un overrun puede conducir a otro, permitiendo así que la unidad continúe a través de más de una ZOC. Tenga en cuenta que las unidades que comienzan una fase en una ZOC enemiga pueden salir de ese hex usando MP de Camión, y que este movimiento usando MP de A Pie o cadenas no se ve afectado por las ZOC.
- **Líneas de Abastecimiento. <Negación>** Una ZOC enemiga bloquea todas las líneas de suministro (p.e, Extensores) trazando con MP de camión dentro o fuera de un hex. Tenga en cuenta que un HQ o extensor con movilidad de a pie o cadenas no se ve afectado por los ZOCs.
- **Transporte FFCC- Literal.** Unidades usando el FFCC.
- **Transporte FFCC- Traza Abastecimiento. <Negación>**
- **Operaciones de cambio ancho de vía.**

- **Operaciones portuarias – Traza de Abastecimiento. <Negación>**

Nota de un juego Específico: En cualquiera de las ediciones de DAK las unidades No niegan las EZOCs para Operaciones Portuarias

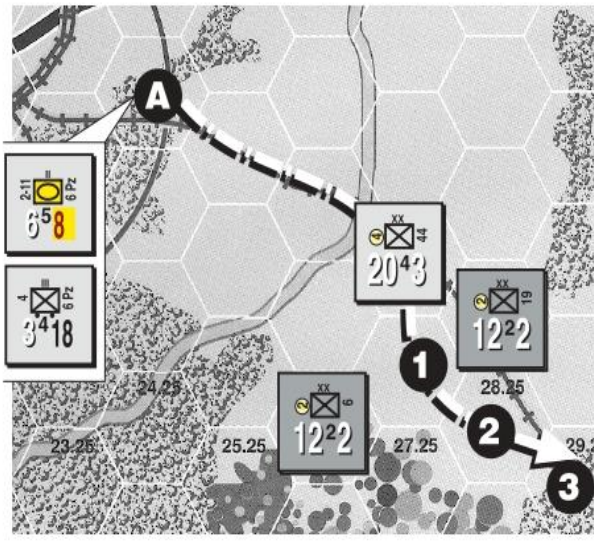
- **Operaciones Portuarias - Literal, Usando capacidad Naval.**
- **Repostaje de Aviones. <Negación>**
- **Modo Reserva.** Las unidades no pueden entrar en modo de Reserva en una ZOC enemiga (5.7c). Si ya tenían el modo de Reserva pueden entrar o salir de la ZOC normalmente.
- **Modo Strat.** Las unidades no pueden cambiar a modo Strat en una ZOC enemiga (5.8a), nunca pueden entrar en una ZOC enemiga en modo strat.
- **Reconstrucción con Reemplazos.**

4.5b ZOC Negada. Por 4.5a, algunos efectos de la ZOC pueden ser anulados. Una ZOC enemiga se anula si ese hex contiene una unidad de combate amiga en ese momento y la unidad que lo anula **No va a gastar MP después durante la fase actual.** (Está permitido dejar el hex con acciones como avanzar después del combate o Dividir la unidad lo que no requiere el gasto de MP). La unidad que anula la ZOC no necesita tener ZOC en sí misma. Piense que cuando una unidad comienza su fase en una ZOC enemiga no necesita la anulación para salir del Hex.

Ejemplo: El repostaje aéreo es posible, aunque baya una unidad de combate adyacente a la Base, si hay una unidad de combate amiga en la base.

4.5c ZOCs y Retiradas. Ver 9.12e.

Nota del Diseñador: La pérdida de los efectos de la ZOC sobre el movimiento a pie y de cadenas puede causar eventos anómalos, basta que el jugador domine las implicaciones de esta. ¡Los jugadores necesitan pensar con cuidado los despliegues en la línea de frente y en la retaguardia!



Ejemplo de Movimiento en Zonas de Control

En este diagrama, la unidad alemana en el hex A se está moviendo. El batallón Panzer está utilizando movimiento de cadenas y el regimiento de infantería movimiento de camión. El apilamiento se mueve a lo largo de la línea discontinua.

La 44 División de infantería empieza la fase en el hex mostrado, o ha cesado su movimiento ahí. Como resultado los efectos de las ZOCs en este hex está negado permitiendo a las otras dos atravesar sobre ella sin ninguna penalización.

Debido a que la unidad de infantería motorizada usa movimiento de camión debe parar en la EZOC no negada, hex 1. El batallón Panzer con movimiento de cadenas, no está afectado por la EZOC, así que mueve al hex2 y después al 3 y más allá, si lo desea.

4.6 Regimientos Divisionales

El concepto de Regimientos Divisionales (RE) se usa para saber el tamaño de una unidad (importante para el apilamiento y el transporte). Solo las unidades terrestres tienen tamaños RE y solo ellas lo necesitan.

- Las unidades Multipaso tienen su tamaño RE en la ficha.
- Los Batallones tienen 1/2 RE.
- Las unidades de Reemplazo 1/4 RE.
- Los demás tamaños tienen 1 RE. (Podría haber excepciones en las reglas específicas de un juego.)

Una unidad multipaso reduce su RE en uno por cada paso perdido (9.11). Todas las demás unidades de combate tienen un paso para pérdidas independientemente de su tamaño RE. (Algunos Juegos tienen excepciones a esta regla.)

Nota del Diseñador: El concepto de RE tiene sus raíces en la SERIE EUROPA de GDW

4.7 Transportes Equivalentes

Las unidades de combate, los puntos de transporte y los SP pueden ser

transportados por FFCC (13.3), aéreo (14.9), Lanchas de Desembarco (18.4), y transporte naval abstracto (19.00). Un punto de transporte (13.2) solo puede transportar un SP.

4.7a Los RE y los SP son intercambiables y equivalentes. Un punto de transporte FFCC puede mover un SP o un RE (o una combinación como 2T y 1/2 RE).

4.7b Si una unidad tiene MA impreso en **Modo Movimiento** y es de **1 a 6 MP de a pie**, incluido, su equivalente de transporte se reduce a la mitad. Para el resto de las unidades el coste de transporte es el mismo que sus REs.

4.7c Los puntos de transporte pueden cargarse y llevarse de acuerdo con la cantidad de SP igual al valor de puntos del transporte. Los puntos de transporte pueden ser llevados por lanchas de desembarco, FFCC, o barco, pero no por avión). Cuente únicamente el valor de los puntos de transporte cuando figure el equivalente de transporte— ya sea cargado con SP o no, siempre se necesita 1 punto de capacidad para enviar 1 punto de transporte.

4.7d Movimiento y Transporte. Una unidad no puede ser movida por más de un tipo de transporte en la misma fase— por ejemplo, a una unidad no le está permitido mover por FFCC a una base

aérea, e inmediatamente usar transporte aéreo. Además, las unidades terrestres no pueden gastar ningún punto de movimiento en la fase en la que hacen Lanzamiento Paracaidistas (14.10) o Asaltos Anfibios (18.6), o cuando se mueven por Barco (19.0f). A veces, sin embargo, la **mitad de MA** puede gastarse por unidades transportadas.

- **antes** cuando se usa FFCC (13.3c).
- **antes y/o después** cuando se usa transporte aéreo (14.9d).
- **después** de una Tirada de Desembarco (ALT) (18.5h) que requiere una tirada (Pero nunca en los casos en que no se necesita una tirada).

4.8 Apilamiento

Un apilamiento es cuando se tiene más de una unidad en un hex. **El máximo número de unidades de combate permitido en un hex es 10 RE.** Cualquier número de SP o puntos de transporte se pueden apilar juntos en un hex, pero nunca más de un puerto, base aérea, y una fortificación. Los apilamientos fuera del mapa en cajetines son ilimitado. El apilamiento de los aviones y las unidades navales se describen en 14.2a y 18.1b. No hay coste de movimiento por apilarse o desapilarse.

Normalmente solo las unidades de un bando se apilan en un hex dado, pero en raras ocasiones está permitido el apilamiento de unidades amigas y enemigas (ver 4.8c). Las distintas nacionalidades de un solo bando no tienen ningún impedimento en apilarse juntas (a no ser que las reglas específicas digan lo contrario).

4.8a El sobreapilamiento es cuando se tienen más de 10 RE en un hex al final de un segmento o fase. Hay una excepción: el sobreapilamiento no se aplica en la Fase de refuerzo (ver 13.6). El jugador propietario debe reducir los hexes sobreapilados eliminando las unidades de su elección.

Las unidades pueden sobreapilarse temporalmente durante el movimiento excepto cuando inician overrun, así las unidades que hacen overrun y otras cualquiera no puede exceder el límite de los 10 RE.

4.8b Orden de Apilamiento. Hasta cierto punto, el jugador puede organizar sus pilas en cualquier modo que tenga sentido para él, pero hay algunos requisitos relacionados con la niebla de guerra y la facilidad de juego.

- El modo y desabastecido siempre debe colocarse en lo alto de las unidades a que pertenece. Excepto donde otro marcador de este tipo se interponga entre ellos, los marcadores implican que todas las unidades debajo de ellos en la pila están en ese modo (desabastecidas). Algunas unidades nunca pueden estar en un cierto modo o estado, y esas unidades simplemente ignoran cualquier marcador de ese tipo en la pila. Por ejemplo, las unidades aéreas SP e inactivas bajo un marcador DG no están en modo desorganizado.
- Ponga marcadores de reservas internas bajas, exhaustas, o pérdidas de pasos debajo de las fichas afectadas.
- I Si una unidad tiene ZOC debe colocarse en lo alto del apilamiento (para mostrar la ZOC).
- Un HQ puede ser colocado en lo alto del apilamiento, cuando no hay unidades de combate enemigas adyacentes (para ayudar a su

propietario a trazar su red logística) al jugador rival se le debe decir si el hex tiene ZOC.

- Los aviones activos se colocan encima de cualquier unidad terrestre, pero a requisición del enemigo, este puede ver la primera unidad de combate y cualquier fortificación. Si un caza activo está en el hex, debe colocarse en lo alto del apilamiento.
- Si una trinchera está presente en el hex, debe colocarse en lo alto de la unidad terrestre, de Nuevo el enemigo puede ver la primera unidad de combate del apilamiento.

4.8c Apilamientos Enemigos. Las unidades amigas pueden moverse o retirarse a hex con unidades enemigas solo en los siguientes casos. No hay extra coste de movimiento. Si el caso no está en la siguiente lista **no se puede** entrar.

- Unidades con capacidad de ataque pueden entrar en hexes con barcos, aviones y unidades no de combate. Resolver combate Especializado 9.14.
- Los barcos pueden entrar en hexes con unidades no combatientes y unidades aéreas. (Están coexistiendo)
- Los aviones llevando a cabo misiones pueden entrar en hexes que contienen cualquier tipo de unidades enemigas.
- Transporte FFCC y las líneas de abastecimiento se pueden trazar a través de unidades enemigas no combatientes, aviones y barcos (pero la carga no se puede dejar en estos hexes).

Recuerde: Las unidades No combatientes son puntos de transporte, SP, fortificaciones, bases aéreas y puertos. Véase 3.3.

4.9 Niebla de Guerra (FOW)

4.9a Un jugador nunca puede mirar lo que hay debajo de un apilamiento enemigo, Sin embargo, el jugador enemigo siempre puede ver la **fortificación, la unidad superior con capacidad de ataque** en modo de combate (o la unidad superior de combate si ninguna tiene una ZOC) y el **avión activo superior** en cualquier hex. Si bien el jugador sabrá si la unidad

superior está en Modo Estratégico, DG o Desabastecida, no está obligado a saber sobre el estado de las existencias internas o los pasos perdidos.

4.9b Durante el combate (en normal y overrun), ambos jugadores deben revelar su calidad (AR), AT (Valores antitanque) (9.4e), y el total de la fuerza de combate. Ningún jugador está obligado a mostrar sus unidades, solo las que marca la regla (4.9a).

4.9c Durante el bombardeo, el jugador que bombardea debe mostrar su fuerza total de bombardeo y debe informar de los cambios en la tabla o los puntos de Flak.

4.9d Durante el combate aéreo ambos jugadores deben mostrar todos los aviones presentes e indicar cuales están involucrados en cada ronda.

4.9e Los jugadores normalmente hacen tiradas de dados publicas después de declarar su propósito (como "esta es mi tirada para reemplazos"). Si los jugadores están de acuerdo, pueden hacer ciertas tiradas en secreto para aumentar la niebla de la Guerra.

5.0 Modos

5.1 Unidades Afectadas por el Modo

Las unidades terrestres usaran modos que son descritos en esta sección. No todas las unidades terrestres pueden usar los 6 modos; SP, puertos, bases aéreas, unidades aéreas, y fortificaciones no usan ninguno de los modos.

Los barcos hacen un uso limitado del modo desorganizado (18.1d).

5.2 Restricciones Generales al Modo

Una unidad afectada por un modo solo puede estar afectada por un modo en un momento dado.

Las unidades terrestres sin un marcador de modo están en modo combate o modo

movimiento, dependiendo de la cara de la ficha que muestren en ese momento. Los otros cuatro modos se muestran con una ficha encima de la unidad: Reserva, Strat, Desorganizada (DG), y Explotación. Cuando un marcador de modo se retira la unidad vuelve a su modo de movimiento o combate (dependiendo la cara que muestre).

Las unidades mueven y combaten de acuerdo con el lado que muestran (modo de combate o modo de movimiento). Algunos modos modifican estos valores. Una unidad con un marcador usa su valor base del modo en el que esta, combate o movimiento encima de la cara del modo. Esto significa que por ejemplo una unidad en un modo DG nunca podrá usar el FFCC lo cual requiere modo de movimiento, independientemente de la cara que presente.

Las unidades de diferentes modos pueden apilarse, y el modo de una unidad no afecta a todo el apilamiento.

Nota del Diseñador: Las implicaciones de los diversos modos con respecto a la secuencia de turnos y entre sí serán evidentes solo después de jugar muchas veces. Baste decir que son muchas y sutiles. Los buenos jugadores utilizarán las diferencias entre estos modos para su beneficio.

5.3 Voluntario vs. Involuntario

Modo Voluntario son el combate, movimiento, strat y Reserva. **Modo involuntario** son los DG y la explotación.

5.4 Cambio de Modo

Las unidades en modo combaten, movimiento y strat pueden cambiar de modo voluntariamente en la fase de movimiento. Esto se hace con cada unidad individual o apilamiento antes de mover. Por ejemplo, una unidad en modo de combate quiere cambiar a modo de Reserva (con la cara de uno de los dos modos movimiento o combate).

Las unidades en modo de Reserva pueden “liberarse” durante las fases de reacción y explotación (véase 5.7b). Ningún otro

cambio voluntario está permitido fuera de la fase de movimiento.

Nota del Diseñador: El movimiento del 25% permitido para las Reservas durante la Fase de Movimiento puede ser útil para cambiar unidades en terreno desfavorable (por 6.1c 'siempre pueden mover un hex') como en Montañas o Selva, y también para exprimir un movimiento adicional del 25% en Unidades clave.

El cambio de Modo no tiene coste en MP.

Los modos involuntarios no son escogidos, ocurren como resultado de un combate, un bombardeo y una retirada. El modo involuntario reemplaza al existente. Un marcador de modo involuntario solo se retira durante la fase de limpieza de ese jugador. Tenga en cuenta que una unidad con un marcador DG puede, durante su fase de movimiento, cambiar de modo combate a movimiento o viceversa.

5.4a Limite de Marcadores. Las reglas específicas del juego tienen límites estrictos al número de marcadores de reserva asignados a cada jugador. Para conservar estos preciados marcadores, un jugador puede mostrar las unidades de un apilamiento que están bajo Reserva con un solo marcador (4.8b), y el marcador no necesita ser colocado en las unidades hasta que no se ha movido el 25%, de su capacidad de movimiento (MA). No hay límites en el uso de otros marcadores de modo, pero los jugadores deberían conservarlos para hacer apilamientos manejables. (Esto significa **no usar** marcadores inútiles en apilamientos).

5.5 Modo Combate



El Modo de Combate muestra la mayor fuerza de combate y el menor movimiento. Estas unidades serán las que contacten con el enemigo.

5.5a El modo de combate no se puede usar para el transporte por FFCC, aéreo y naval. (Excepción: Unidades de Reparación de FFCC, 13.3g.)

5.5b Las unidades deben estar en modo combate para convertir el ancho de FFCC (13.30) y realizar funciones de ingenieros (13.8a).

5.5c Las unidades de reemplazo y los puntos de transporte no pueden usar modo de combate.

5.5d Las unidades deben estar en modo de combate o modo movimiento cuando desembarcan por la Tabla de Desembarco Anfibio (ALT) (véase 18.5c).

5.5e Una unidad debe estar en modo combate para tener ZOC ver 4.5. (Excepción: El modo de explotación, 5.9c.)

5.8 Modo Movimiento



El modo de movimiento es la cara de la ficha con menos fuerza y más movimiento. Este modo sacrifica algo de su capacidad de combate para conseguir más movimiento.

5.6a El Modo de Movimiento es necesario para transporte por FFCC, Aéreo y naval. (Excepción: Las Unidades de Reparación de FFCC, 13.3g.)

5.6b las unidades de reemplazo y los puntos de transporte no tienen modo de combate en su anverso así que siempre que muestren su anverso están en modo movimiento.

5.6c Las unidades deben estar en modo movimiento o combate cuando desembarcan vía Tabla de Asalto Anfibio (ALT véase 18.5c).

5.7 Modo Reserva



Las unidades en Modo Reserva pueden reaccionar rápidamente a eventos. Para ponerlas en Modo Reserva solo es necesario poner un marcador de Reserva encima. Las unidades en Modo Reserva no pueden atacar, hacer overrun o bombardear hasta que son liberadas. El número de marcadores de Reserva está limitado de acuerdo con 5.4a.

Las unidades atacadas en Modo de Reserva defienden con la mitad de su factor de combate. Las unidades en Reserva pueden mover con 1/4 de su capacidad de movimiento (MA) durante la fase de movimiento regular. También pueden mover cuando son liberadas de acuerdo con 5.7b.

Las unidades atacadas en Modo de Reserva defienden con la mitad de su factor de combate. Las unidades en Reserva pueden mover con 1/4 de su capacidad de movimiento (MA) durante la fase de movimiento regular. También pueden mover cuando son liberadas de acuerdo con 5.7b.

5.7a Orientación. Una unidad que entra en Modo Reserva puede darse la vuelta. Así puede mostrar su modo movimiento o combate, el cual no puede ser cambiado de Nuevo hasta la siguiente fase de movimiento del jugador.

5.7b Liberar Reservas. Las unidades que están en Modo Reserva son “liberadas” por el jugador durante la Fase de Reacción o la de Explotación. Para liberar una unidad, simplemente se quita el marcador de Reserva y la unidad estará en Modo Combate o Movimiento (5.7a). Un jugador puede liberar una Reserva, hacer su movimiento y overrun, antes de decidir si libera otras Reservas.

- **Fase de Explotación.** Las Reservas liberadas tienen todo su movimiento, poder artillero y las capacidades de combate. Son capaces de atacar, bombardear con otras Reservas liberadas con unidades en Modo Explotación en el subsiguiente Segmento de combate, y hacer overrun.
- **Fase de Reacción.** Las Reservas Liberadas pueden mover con la mitad de su capacidad de movimiento, mantienen su factor de combate completo al hacer overrun. El combate regular no está permitido durante la

fase de reacción, pero si lo está el bombardeo artillero de las Reservas liberadas en el segmento artillero.

5.7c ZOC Enemiga. Una unidad no puede cambiar a Modo Reserva en una ZOC enemiga. Una unidad que ya estaba en Modo Reserva puede entrar/salir de la ZOC normalmente.

5.7d Contacto Enemigo. Quitar cualquier marcador de Reserva de cualquier apilamiento que recibe cualquier tipo de (incluso un Do 1 Ignorado) cuando defienden en un overrun o en un combate regular. Las unidades estarán ahora en Modo Combate o Movimiento según la cara mostrada (5.7a).

5.7e Las unidades en Modo Reserva **no pueden** usar transporte FFCC, aéreo y Naval.

5.7f No está permitido colocar en Reserva a los Puntos de Transporte. (**Excepción:** Los camiones orgánicos pueden hacerlo.)

5.7g Ninguna unidad en Modo Reserva puede apilarse en una fortificación al final de cualquier segmento de movimiento.

5.8 Modo Strat



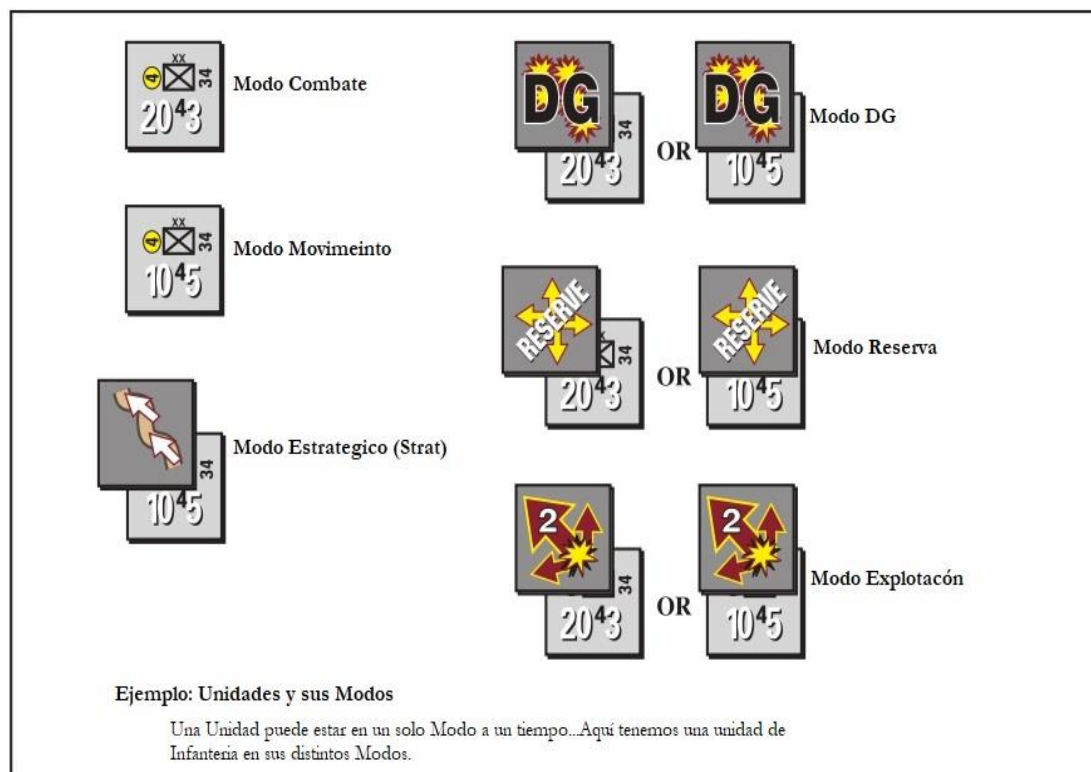
El Modo Stat se usa cuando no se espera contacto con unidades enemigas. Marcar la unidad con una ficha de movimiento Strat. **Las unidades que usan modo Strat deben estar en modo movimiento.**

La ventaja del modo strat es que las unidades **doblan su capacidad de movimiento**. El modo no se usa solo en carreteras, las unidades son libres de andar por donde quieran.

El modo strat tiene algunas desventajas: Las unidades **no pueden** atacar, hacer overrun o bombardeo y su calidad y factor de combate se reduce a CERO.

5.8a ZOC enemiga. Las unidades en modo strat no pueden entrar en una ZOC enemiga. Las unidades en Modo Strat no pueden retirarse ni mover a una ZOC enemiga. Si son forzadas a hacerlo (en una retirada) son eliminadas. (Si una unidad enemiga mueve al lado de ellas, no pasa nada especial).

5.8b Abastecimiento. Las unidades en Modo Strat nunca pueden “comer fuera del mapa” y deben terminar su



movimiento en hexes donde puedan trazar abastecimiento. Un HQ en modo Strat no traza abastecimientos.

5.8c Los Puntos de Transporte **no pueden** utilizar Modo Strat.

5.8d Las unidades en Modo Strat **no pueden** usar transporte aéreo, ni FFCC ni

Naval.5.9 Modo Explotación



Este es un modo involuntario que reciben las unidades cuando obtienen un buen resultado en la tabla de combate. Marcarse con el Modo de Explotación a las unidades manteniendo su cara original, es decir movimiento o combate. Las unidades en Modo Explotación (y las Reservas liberadas) pueden mover y luchar durante la Fase de Explotación (11.0).

En Modo de Explotación **las unidades mueven la mitad de su MA**. El factor de combate y bombardeo permanece normal.

Quitar todos los marcadores de explotación durante la fase de limpieza. Las unidades permanecen en el modo en que estaban (combate o movimiento).

5.9a Las restricciones para obtener un marcador de explotación están en 9.13b.

5.9b Los marcadores de explotación tienen un número que recuerda a los jugadores el mínimo de calidad (AR) necesario (2, 3, o 4) para que una unidad en un apilamiento adquiera la ventaja del Modo de Explotación.

5.9c Las unidades mantienen la ZOC que tenían antes de recibir el Modo Explotación.

5.10 Modo Desorganizado (DG)



Es un modo involuntario que proviene de un resultado adverso en el combate, retirada o bombardeo. Marcar con el modo DG a la unidad y mantener su cara como estaba (movimiento o combate), quitar cualquier otro marcador de modo del apilamiento que ha recibido el DG.

Quitar los marcadores DG durante la Fase de Limpieza y las unidades deben permanecer en el modo en que estaban (movimiento o combate).

5.10a Entrar en Modo DG. Las unidades de combate entran en Modo DG cuando algo de lo siguiente ocurre:

- Entrar en DG como resultado de un combate o un bombardeo.
- Se retiran dos o más hexes (aplicar un DG cuando la unidad se retira al Segundo hex).
- Se retiran dentro de una ZOC enemiga. Si las unidades ya tenían un DG además deben perder un paso. El jugador afectado decide que unidad pierde el paso.

En el momento en que se recibe un DG, todas las unidades de combate en el hexágono, incluso aquellas que no están involucradas en una retirada, cambian al modo DG. Tenga en cuenta que una unidad que ya es DG no acumula más efectos, excepto como se indica en el punto anterior.

5.10b Efectos de DG. Las unidades en Modo DG sufren los siguientes efectos:

- Tienen la mitad de su factor de combate, artillero y movimiento.
- Restan 1 de su Factor de Calidad. (Excepción: El factor original se mantiene para la tirada en la Tabla de desgaste).
- No son capaces de hacer overrun ni ganar el Modo Explotación.

5.10c Los puntos de transporte no están afectados por resultados DG y nunca reciben este modo. (Los camiones orgánicos en modo reserve pierden este marcador cuando reciben un DG).

5.10d Las unidades en Modo DG **no pueden** transporte FFCC, aéreo ni naval.

5.10e Ingenieros y Reconstrucción. Las unidades de reparación de FFCC (13.3g) y las unidades con capacidad de Ingenieros (13.8a) son capaces de llevar a cabo sus funciones cuando reciben un DG, siempre que estén en el modo correcto (combate). Esto también se aplica a las unidades de construcción de carreteras y pontoneros que se encuentran en algunos

juegos y a los HQs para reconstruir unidades (13.5a), pero no a las unidades que no son Ingenieros construyendo trincheras.

6.0 Movimiento Terrestre

Un jugador puede mover tantas unidades terrestres como quiera, durante el segmento de movimiento de su Fase de Movimiento. En función del modo también podrá mover unidades durante el segmento de movimiento de su Fase de Reacción y de Explotación. Una unidad puede mover tantos hex como desee, sujeto a su MA, Modo, Fuel y Terreno.

6.1 Como mueven las unidades Terrestres

Las unidades pueden moverse en apilamientos o individualmente. El movimiento debe ser una traza continua de hexes. Una unidad puede mover en una dirección o series de direcciones. Se debe finalizar el movimiento de una unidad o un apilamiento antes de mover otra. El combate no tiene lugar durante el movimiento, pero las unidades pueden hacer overrun (una combinación de movimiento y combate) cuando mueven

6.1a Puntos de Movimiento (MP).

Cada unidad gasta sus MP por cada hex en el que entra o borde de hex que cruza de acuerdo a los efectos del terreno o la carta de movimiento. Use los MP de cada unidad cuando se mueve una unidad/apilamiento.

6.1b Capacidad de Movimiento (MA).

La capacidad de movimiento de una unidad es la cantidad de MP que puede gastar en una sola fase.

El modo puede modificar la MA de una unidad. Algunas unidades (incluidos SP, puertos, bases aéreas y fortificaciones) no tienen MA y por supuesto no pueden moverse o retirarse.

6.1c Si es elegible para mover en una fase, una unidad sin MP siempre puede mover un mínimo de un hex. Las unidades nunca pueden usar esta regla para hacer Overrun, violar las restricciones del modo o mover a través de terreno prohibido.

Solo las unidades con MA mayor de cero pueden hacerlo.

6.1d Una unidad puede mover del hex A al Hex B solo si es capaz debe ir del hex B al A. Por ejemplo, una unidad en una montaña que mueve a un terreno despejado y no es capaz de mover de un despejado a uno de montaña sin carretera, no lo puede hacer. Esto debe tenerse en cuenta en los overrun en los que no se puede usar carreteras (8.1c).

6.1e La MA de las unidades en un apilamiento son independientes unas de otras, así cada unidad debe gastar sus puntos de movimiento de manera individual... Un jugador no puede transferir MP (aunque no se usen) de una unidad a otra, o guardarlos para usarlos después.

6.1f Un apilamiento puede empezar moviendo junto y dejar unidades según se está moviendo. Una vez dejada una unidad **no puede** mover más, aunque le queden puntos de movimiento.

Nota de juego: No empiece a mover un apilamiento si lo que quieres es mover de manera individual.

6.1g Los jugadores **no pueden** mover parte de la MA de las unidades, mover otras o hacer misiones aéreas y después acabar el movimiento. Una vez que una unidad ha empezado su movimiento debe continuar hasta la finalización. Hay una

excepción menor para los puntos de transporte 13.2a.

6.1h La MA de las unidades en ciertos modos puede ser doblada, reducida a la mitad o a un cuarto (véase 5.7, 5.8, y 5.10). Nunca se redondea una MA reducida (mantener la fracción).

6.2 Efectos del Terreno

Por los efectos del terreno en la tabla de movimiento, cada hex o borde de hex tienen un coste específico de MP. Para entrar en un hex una unidad en movimiento debe pagar el coste total requerido (**Excepción:** movimiento mínimo, 6.1c.). El coste del hex o lado de hex puede variar dependiendo del tipo de movilidad (3.1a) de la unidad, a pie, camión u orugas.

En todos los casos de abajo la palabra “Carretera” engloba todos los tipos de camino, FFCC, senderos y carreteras de distintas calidades:

6.2a las carreteras se pueden usar si las unidades se mueven a lo largo de la línea continua que forma la carretera. **Una unidad paga el coste de la carretera e ignora el coste del hex o los bordes de hex que cruza.** No hay ningún requisito para las carreteras que se crucen en un hexágono, la unidad puede dejar una traza y tomar otra: las carreteras y los ferrocarriles se consideran vinculados en un hexágono común, incluso si no se muestra literalmente como tal en el mapa.

6.2b Añada el coste de lado de hex—que es adicional al coste del hex (como un +3) de la carta de terreno—. (**Excepción:** las unidades moviéndose a lo largo de una carretera ignoran el coste de los lados de hex.) Nótese que los pontoneros (13.8b) se pueden usar para reducir el coste de los ríos.

6.2c Las unidades terrestres no pueden entrar en terreno o bordes de hex prohibido (a no ser que usen una carretera o un Puente). Destruir las unidades que sean forzadas a hacerlo. Véase también 6.1d.

6.2d Varios Tipos de Terreno. Algunos hexes contienen más de un tipo de terreno. Use aquel que tenga el mayor coste para el movimiento (a no ser que use una carretera 6.2a). La cantidad de dibujo en el hex no tiene importancia (así un poco de montaña hace que el hex sea de montaña). **Excepción:** Ignorar un poco de ciudades y pueblos.

El terreno con agua tiene algunas excepciones:

- Una unidad en movimiento ignora el terreno de agua a lo largo de una línea de costa si hay algún terreno terrestre en el lado hexagonal cruzado.
- Una unidad moviendo utiliza el **terreno de agua más barato** a lo largo de un lado hexagonal que se cruza, como cuando un lado de hex es parte lago y parte río.

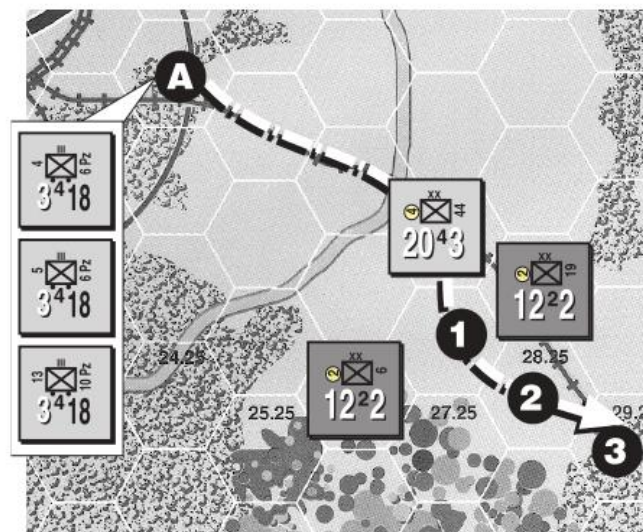
Ejemplo: Desplegando una Alfombra

Este ejemplo es ligeramente diferente del ejemplo anterior de “Movimiento en zonas de control”. Aquí tenemos a Atrio de regimientos de infantería transportados por camiones que se mueven a través de una fisura en la línea enemiga.

Cuando el movimiento del Grupo A alcanza hex1, debe dejar uno de los regimientos de infantería como ‘alfombra’ —que es el argot OCS para negar un EZOC— a ese hexigono.

Las dos unidades restantes pueden continuar el movimiento hacia Hex 2, donde otro regimiento de infantería debe ser dejado a la alfombra que EZOC.

El último de los regimientos de infantería puede continuar al Hex 3 y más allí. Tendrá que detenerse si se encuentra con otro EZOC, pero tiene una docena de MP restante.



- Los ríos están destinados a cubrir totalmente los hexes así que ignore los sombreados.

6.3 Restricciones al Movimiento

6.3a Solo el jugador designado puede mover sus unidades durante una fase dada. Por ejemplo, solo el jugador no en fase puede mover durante la Fase de Reacción.

6.3b Contacto con el Enemigo. Salvo que esta negada, una ZOC enemiga detiene el movimiento de camión (ver 4.5a). Las unidades pueden a veces mover en hex que contienen unidades enemigas (ver 4.8c).

7.0 Fase de Reacción

La fase de Reacción es una oportunidad para el jugador no en fase de desbaratar los planes del enemigo con movimiento, overruns y bombardeos (No hay segmento de combate).

7.0a Las únicas unidades terrestres que se pueden usar en esta fase son las que el jugador no en fase designo en Modo Reserva. (**Excepción:** Las unidades terrestres pueden usar transporte aéreo, de acuerdo con 14.9d.) Puede activar las reservas que quiera—véase 5.7b para los detalles completos. Activar artillería que puede realizar bombardeos en el segmento de bombardeo.

7.0b Utilice los bombardeos y los overruns en la Fase de Reacción con normalidad.

7.0c Los barcos del jugador no en fase y los aviones Activos son elegibles para ser usados en esta fase.

8.0 Overrun

El Overrun es una forma de combate que ocurre durante los segmentos de movimiento. Use solo este ataque contra hex con unidades de combate enemigas—use 9.14 cuando mueve a un hex

conteniendo solo unidades no combatientes, barcos, y/o aviones.

Procedimiento:

Mueva el apilamiento atacante adyacente al hex objetivo y declare un Overrun. Los Overruns se hacen desde el hex adyacente; los atacantes no entran en el hex del defensor a no ser que el defensor lo deje vacante.

Resolver el overrun como cualquier otro combate (siguiendo la secuencia en 9.2). Note el incremento de la posibilidad de sorpresa (9.8) en los overruns. Si el atacante no se retira y tiene suficientes MP después de un overrun (independientemente de si el defensor se retira o es destruido), puede continuar moviendo y hacer más overruns contra el mismo u otros objetivos. Si el defensor se retira o es destruido, todas las unidades atacantes **deben** entrar en el hex (sin coste adicional).

8.1 Restricciones al Overrun

Solo las unidades con capacidad de ataque que están apiladas juntas al inicio de la fase pueden hacer overrun. Deben estar en modo de Combate, Movimiento, o Explotación. Las unidades pueden hacer overrun tantas veces como su MA se lo permita. No hay límite al número de veces que una unidad defensora puede ser atacada por overrun durante una fase de movimiento. Resolver cada overrun de manera independiente.

8.1a Las unidades que atacan gastan 3 MP por cada overrun que realizan. Si como resultado del combate el hex queda vacante, las unidades atacantes pueden ocuparlo sin ningún coste de MPs adicional. Las unidades con menos de 3 MPs restantes no pueden hacer overrun.

***Ejemplo:** Una unidad hace dos overruns sobre un hex que tendría un coste de 1 MP para entrar. Lo consigue a la segunda, y avanza al hex vacante con un gasto de 6 MPs.*

8.1b Los Overruns solo están permitidos si el coste de entrar en el hex (el coste es la combinación de borde de hex, coste de hex e interdicción) debe ser de 3 MP o menor. En un terreno marcado con un coste “Total” no se puede hacer overrun.

8.1c Las unidades no pueden utilizar características como carreteras o puentes

para reducir el costo de MP del hex, negar terreno prohibido o cumplir con la restricción de 6.1d.

8.1d Cada overrun se hace contra un solo hex enemigo adyacente. Un hex dado puede ser atacado por overrun varias veces en una sola fase. El mismo apilamiento puede hacer varios overruns (al mismo u otros hex).

8.1e Ninguna unidad, independientemente del resultado del combate, puede ganar un marcador de Explotación (9.13b) cuando está haciendo overrun.

8.1f Si las unidades atacantes deciden tomar la opción de retirarse de un overrun terminan su movimiento para esta fase. Los atacantes pueden continuar el movimiento si no se retiran.

8.1g Solo las unidades de un apilamiento que llevan a cabo un overrun pueden mover.

8.1h Otras unidades amigas pueden estar en el hex desde el que se hace el overrun. Estas unidades afectan a los límites de apilamiento en ese hex (4.8a), pero no están involucradas en el overrun. El resultado del combate no tiene efecto alguno en estas unidades (independientemente de cuál sea).

9.0 Combate Terrestre

El combate Terrestre se lleva a cabo en el Segmento de Combate de la Fase de Combate y en la Fase de Explotación. El Overrun también usa el procedimiento de combate, pero con algunas diferencias descritas en la sección 8.0. Para iniciar un combate, las unidades atacantes deben estar adyacentes a la que está siendo atacada. Hay algunas otras importantes consideraciones:

- Las unidades sin capacidad de ataque (4.4) nunca pueden atacar.
- HQ (13.1c) y la artillería (13.4b) son unidades de combate que no tienen impresa su fuerza de combate.
- La Artillería, Barcos, y aviones no atacan a unidades terrestres usando el

combate regular. “Atacan” usando el bombardeo (10.0).

- Los hexes que no contienen unidades de combate enemigas no pueden ser atacados. Estos hex se tratan usando Combate Especializado (9.14).
- Los depósitos de Suministro, puntos de transporte, bases aéreas, aviones, barcos y puertos no toman parte en el combate regular—No añaden ninguna fuerza de combate, no pueden absorber pérdidas, y, (excepto para los camiones orgánicos) no pueden retirarse. Ante cualquier enemigo con capacidad de ataque que entre en hex ocupados se produce Combate Especializado (9.14)

Procedimiento:

El atacante anuncia el hex desde el que ataca y el hex defensor. Antes de determinar las proporciones y cualquier modificador, ambos bandos deben gastar suministros, SPs, de acuerdo a la tabla de suministros o usando reservas internas. El atacante lo hace primero y si no es capaz de hacerlo el ataque es cancelado y el defensor no gasta ningún suministro. Si el defensor no puede gastar suministros (o no tiene), el ataque continua, pero el defensor tiene su factor de combate reducido a la mitad. Cada bando selecciona una unidad con un factor de calidad (AR) con la que “liderara” el combate. Restar el AR del defensor del atacante y usar el valor como un modificador (DRM) **afectando a ambos la sorpresa y la determinación del combate**. Tirar dos dados para determinar los posibles cambios en la columna de sorpresa que afecta a la tabla de combate. Determinar la relación de fuerzas dividiendo una fuerza entre la otra (haciendo todos los ajustes de terreno, modo y abastecimiento) obteniendo una relación de atacante/defensor (redondeando las fracciones por la regla del redondeo). En la tabla de combate, localizar la columna con la relación correcta y la fila de terreno apropiado. Si cualquier jugador ha obtenido sorpresa ajustar la tabla a la columna apropiada. Tirar dos dados, modificar la tirada por la calidad (AR) y las fortificaciones que el defensor pueda tener. Cruza la columna apropiada con la tirada modificada para

obtener el resultado del combate. Aplicar el resultado empezando por la unidad elegida para determinar la sorpresa.

9.1 Restricciones al Combate

9.1a Solo los jugadores en fase pueden atacar en un segmento de combate, y solo el jugador que está moviendo unidades puede hacer overrun en el segmento de movimiento.

9.1 b El ataque siempre es voluntario y solo una parte de un apilamiento puede usarse si el jugador quiere.

9.1c Ninguna unidad puede dividir su factor de combate para atacar a más de un hex, no pueden ser atacados diferentes hexes en un ataque combinado. Excepto para un apilamiento (4.8a), no hay límite al número de unidades que pueden atacar un hex. Hay importantes diferencias entre un ataque regular y un overrun (en adicción a lo narrado en 8.0):

- En el segmento de combate, una unidad dada puede atacar una única vez y a un determinado hex. Un hex puede ser atacado desde múltiples hexes adyacentes a él.
- En el segmento de movimiento una unidad dada puede hacer múltiples overruns y no hay límite al número de veces que un hex puede ser atacado vía overrun. Solo el apilamiento que se está moviendo puede hacer overrun, así los overruns se hacen desde un único hex adyacente.

9.1d Ataca a todas las unidades de combate en un hexágono como una sola fuerza de defensa combinada. El defensor nunca puede liberar unidades en un hexágono del combate.

9.1e Las unidades pueden estar restringidas en su capacidad de atacar por modo (las unidades en modo strat y las reservas no liberadas no pueden atacar), el estado de suministro (SP requerido o la no existencia de reservas internas), el terreno (ver 9.10, y el tipo de unidad (las fortalezas de combate entre paréntesis solo pueden defender). No se necesita Fuel para atacar o defender.

9.1f Una unidad nunca puede atacar a un hex en el que las tablas de movimiento

(véase especialmente 6.1d y 6.2c) lo especifican prohibido entrar. Esto aplica, a no ser que el TEC (Carta de Efectos del Terreno) indique otra cosa. Tenga en cuenta que un hex al que no se puede entrar movimiento, pero si por carretera, el combate regular esta permitido, pero no el overrun (8.1c).

9.1g Resolver los ataques que su relación de fuerzas está más allá de la última columna, en la última columna. Además, si un ataque que comienza en la última columna y hay que mover columnas lo hacen desde la última columna.

Ejemplo: Un jugador hace un ataque 1:12 (penoso). La última columna es 1:5. Afortunadamente obtiene una sorpresa y saca un 6 en el dado con lo que mueve 6 columnas. Luego pasamos de un ataque 1:5 a un ataque 3:1.

9.2 Secuencia

- 1) El atacante selecciona el hex de ataque y los hex de defensa.
- 2) Ambos jugadores gastan los SPs requeridos (véase la tabla de suministro), si el defensor no puede gastar suministros, o escoge no hacerlo, defiende con la mitad de fuerza.
- 3) Ambos jugadores anuncian la Calidad de la unidad, primero el atacante y luego el defensor.
- 4) El defensor anuncia que terreno elige (9.3b) y se calcula la relación de fuerzas.
- 5) Determinar la calidad (AR) de la unidad de cada bando y obtener el DRM (9.6).
- 6) Tirar dos dados para determinar cualquier sorpresa. Modificar columnas por 9.8.
- 7) Tirar dos dados y usar el DRM de 9.6 para obtener el resultado.
- 8) Ejecutar el resultado de combate— el atacante primero, y luego el defensor—empezando con la unidad utilizada por cada lado para determinar el DRM por Calidad (9.11c).

- 9) Si el hex del defensor queda vacío y el atacante no se ha retirado como una opción del resultado, el atacante puede avanzar al hex que ocupaba el defensor.

Nota del Diseñador: Mientras se aprende el Sistema Utilice este índice para cada combate y siga el orden de los pasos estrictamente. Una vez que se aprenda el sistema, es una buena idea chequear de vez en cuando para comprobar que se está haciendo bien. La secuencia de pasos es muy importante.

9.3 Terreno y Tabla de Combate

La Tabla de Combate divide el terreno en cuatro categorías: Abierto, Cerrado, Muy Cerrado y Extremadamente Cerrado. Esta categoría define la columna en la que se insertaran las proporciones de combate. **Siempre se usa el hex del defensor (o borde de hex)** para determinar la categoría del terreno.

9.3a Las unidades **deben** ser capaces de mover al hex atacado 9.1f.

Nota importante: Los efectos de terreno en la tabla de combate suelen marcar con un asterisco una situación en la que el combate podría no ser posible si los hexágonos no están conectados por una carretera. Pero 9.1f **siempre** se aplica, esté o no este un asterisco en la tabla.

9.3b Diversos Tipos de Terreno.

Algunos hexes incluyen más de un tipo de terreno (como bosque y montaña). **El defensor** escoge el terreno que va a usar para los efectos de combate (de acuerdo con 9.4b y 9.4c). La cantidad de un tipo de terreno impresa en el mapa no tiene importancia **excepto** en el caso de ciudades o villas (donde se ignora este exceso).

9.3c Los efectos del terreno sobre las unidades atacantes y defensoras en el combate se encuentran en Carta de Efectos del Terreno de cada juego.

9.4 Terreno y Fuerza de la Unidad

Las unidades de combate están divididas en tres tipos (3.2a): Acorazadas,

mecanizadas y otras. La fuerza de combate de cada unidad, a veces, se modifica con el terreno. Por ejemplo, un ataque acorazado en terreno abierto normalmente es x2.

9.4a Aplique el modificador de terreno a cada unidad independientemente. (Una a la mitad, otra a un cuarto etc.).

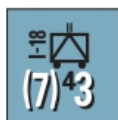
9.4b El jugador defensor escoge un terreno que modificara a cada uno de los **apilamientos** atacantes eligiendo uno de ellos (como montañas o bosque), o el borde de hex (como un río o un cauce). Se toma una decisión **separada** por cada apilamiento atacante. Recuerde solo se escoge un hex o lado de hex; los modificadores **no** son acumulativos.

9.4c El jugador defensor también puede elegir el terreno que modificará el apilamiento **defensor**. Esta elección **no** está restringida por las selecciones realizadas en 9.4b. Solo se puede elegir el terreno del hex (no el lado de hex). **Esta opción también determina la línea de categoría de terreno que se utilizará en la Tabla de combate.**

Ejemplo: Un hex de ciudad es atacado desde tres hex adyacentes. Cada uno de los tres hex atacantes cruza un río menor. Dos de los hex atacantes están en terreno abierto y el otro en marismas. El jugador defensor cree que su hex de ciudad hará más daño que el río menor en el borde de hex (viendo unidades acorazada en los dos de terreno abierto), así selecciona el terreno de ciudad para dos de los hex del atacante. El otro ataque tiene infantería, de esta manera el defensor selecciona el río, el jugador defensor selecciona la ciudad para su defensa (muy cerrado). Los hex del terreno del atacante no tienen importancia.

9.4d Si el efecto del terreno está entre paréntesis y/o corchetes ([x2], etc.), solo aplica a las unidades atacantes. En defensa, todos los modificadores entre paréntesis son tratados como un x1.

9.4e Efectos antitanque (AT). Un efecto del terreno "x2" para Acorazadas o mecanizadas a veces se reduce a "x1.5". Hacerlo cuando el defensor tenga **igual o superior** nivel de antitanque (AT).



- **Efectos AT Pesado** se otorgan a todas las unidades con código amarillo,

unidades con código rojo con símbolos de tanque (como una brigada soviética de tanques), unidades con un símbolo antitanque o antiaéreo y fortificaciones.

- **Efecto AT Ligero** se otorgan a todas las unidades codificadas en rojo que no tienen un símbolo de tanque (como las unidades de reconocimiento y granaderos panzer).
- **Sin Efecto AT** Se otorgan a los demás tipos de unidades.

Considere reducciones de AT en el multiplicador de ataque en base a unidades individuales

Nota del Diseñador: Los efectos Antitanque muestran la reducción del poder ofensivo de las unidades mecanizadas cuando se enfrentan a defensas preparadas. Como beneficio adicional, resaltan el carácter "duro y a la vez débil" de la mayoría de las unidades Mecanizadas-Rojas. Tenga en cuenta que las unidades Mecanizadas-Rojas con un símbolo de tanque (y solo exactamente ese símbolo) son un caso especial porque tienen una fuerza de infantería inherente, así como tanques.

Ejemplo: Un ataque tiene algunos Panzers (AT Pesado) y algunos Granaderos Panzer (AT Ligero). Normalmente, estas unidades tendrían un x2 cuando atacan en terreno abierto. Si una unidad defensora provee de AT ligero (pero ninguna AT pesado), el ataque de los panzer se mantendría en x2, pero el ataque de los Granaderos Panzer sería un x1,5. Si el hex defensor tiene AT Pesado los atacantes estarían todos a x1,5.

9.5 Abastecimiento y Combate

El suministro de combate y la traza de abastecimientos son necesarios para luchar con plena efectividad. Estar marcado con un "Desabastecido" afecta a la fuerza de la unidad independientemente del suministro de combate, y todas las reducciones (si hay) son acumulables.

- Las unidades **no pueden** atacar sin suministro de combate.
- Las unidades sin suministro de combate defienden a la mitad de fuerza. Un jugador puede escoger defender sin suministro de combate o usar reservas internas.

C) Las reservas internas solo pueden ser usadas cuando el suministro regular es físicamente imposible. (**Excepción:** los SPs cargados en camiones orgánicos están **exentos** de este requerimiento).

Nota del Diseñador: Esta regla evita que los jugadores usen reservas internas (en lugar de usar SP) en situaciones en las que una unidad involucrada es muy probable que muera de todos modos. Esto provocaría demasiada micro gestión, con el efecto obtener un "combate gratuito". Permitir que una unidad defienda sin suministro es una válvula de seguridad para situaciones difíciles donde el jugador defensor podría ser el objetivo de "ataques de desgaste de suministros".

9.5a Una unidad con una marca de desabastecida puede atacar y defender, pero lo hace a la mitad de fuerza. La misma unidad sin abastecimiento de combate, no puede atacar y los defensores lo hacen a un 1/4 de fuerza. Estos modificadores son adicionales a los que hubiera por el modo de la unidad/es.

9.5b El Suministro de Combate (véase 12.4) se paga en el momento del combate usando SP o Reservas internas (12.10).

Ejemplo: Un jugador ataca con tres unidades (cada una con 1 RE) contra un defensor débil (1/2 RE). De cara al abastecimiento de combate el atacante debe gastar 3T y el defensor debe gastar 1T. En el caso que el atacante no pueda gastar los 3T- tiene solo 1T. Debe reducir el ataque a una unidad. El defensor es incapaz de obtener abastecimiento de combate y no le quedan reservas internas, por tanto, su fuerza se reduce a la mitad.

9.6 Modificador por Calidad

La calidad (AR) de la unidad afecta al combate como un Modificador de la tirada de dado (DRM). Cada jugador selecciona una unidad que determina el (AR) de su apilamiento en combate, el atacante lo comunica primero. Solo se puede elegir una unidad por bando y la unidad debe participar activamente en el combate. Calcular el DRM como sigue: Restar al AR del atacante el AR del

defensor, el resultado es el DRM (puede ser positivo o negativo). **Este DRM se usa para determinar la Sorpresa (9.8) y durante la Resolución de Combate (9.9).**

Nota Importante: las primeras pérdidas de pasos de ambos bandos, si hubiera, debe tomarse de la unidad cuyo AR se usó para la Sorpresa. Esto no aplica a las pérdidas por bombardeo o retiradas. En estos casos, el jugador propietario puede aplicar las pérdidas a cualquier unidad involucrada. Véase 9.11c para más detalles.

9.6a Consideración por Modo. El Modo puede reducir el AR.

- El Modo DG reduce en 1 la calidad (AR) de una Unidad.
- Mod Strat reduce la Calidad (AR) de una Unidad a CERO.

9.7 Calculo de la Proporción

Para determinar la columna de combate, use la fuerza de combate total de la atacante modificada y la fuerza total del defensor modificada, Dividir **ambas** por **la menor** y aplicar la regla del redondeo (véase 4.2) para cada resultado. Expresar el resultado como una relación Atacante-Defensor.

9.7a La tabla de combate tiene una columna para cada categoría de terreno. Encuentre la relación en la columna apropiada usando el terreno del hex del defensor. Use la columna más alta que sea **igual o menor** de la relación de fuerzas.

9.7b La relación está limitada a aquellas que están impresas en la tabla. Resuelva los ataques que están fuera de las relaciones enumeradas en la tabla, en la última columna disponible y comience cualquier cambio desde allí (véase 9.1g).

9.8 Sorpresa

Una vez los jugadores han mostrado los ARs de sus unidades y han determinado la relación de fuerzas, examinan si hay sorpresa. Tiran dos dados y añaden el DRM de 9.6. Restar uno de la tirada si el defensor tiene cualquier nivel de fortificación. Examinar la tirada

modificada en la Tabla de Sorpresa para determinar que jugador (si lo hay) consigue la sorpresa. **Si hubiera sorpresa**, tirar un dado y mover las columnas en la tabla de combate. Estos movimientos son a la **derecha** para el atacante y a la **izquierda** para el defensor. Si no hay sorpresa, las columnas no se mueven.

Nota: Tenga en cuenta que el **tipo de ataque** (Overrun o regular) determina la tirada de sorpresa necesaria para cada lado (indicado en tablas).

Consejo de juego: Tira tres dados a la vez –dos iguales para la "Sorpresa" y uno de distinto color para las columnas- para hacer el juego más rápido

Nota del diseñador: Los mecanismos de la sorpresa y sus efectos han sido motivo de debate durante años. Algunos quedan en shock solo con pensar que una relación puede moverse seis columnas (Infrecuente, pero ocurre). Es instructivo observar los cambios "masivos" que implican los ejemplos de abajo. El primero un cambio de 3 columnas a favor del atacante, el atacante consigue explotación lo que requiere 4 AR y el defensor un daño adicional y un DG que él tendría de todas maneras. El segundo ejemplo es el máximo seis columnas a favor del defensor, lo que da una diferencia para el atacante de la pérdida de un paso más.

Ejemplo: Una unidad con un AR-5 intenta un overrun sobre una unidad AR-0. Esto da un DRM de +5 para la sorpresa. El jugador saca un 8 modificado a un 13 dando al atacante sorpresa. Entonces tira un dado y consigue 3 columnas a su favor. Note que el +5 DRM se aplica también a las tablas de combate

Asumamos que el ataque inicial tenía una proporción 4:1 en abierto. La columna se mueve a la columna del 9:1. El jugador tira los dados y saca un 7 (modificado en un +5, dando un 12), y el resultado de combate es Ae3, DL2o2DG. Sin el movimiento de columnas sería Ae4, DL1o2.

Para mantener el argumento, invertimos lo de arriba (0 para el atacante y 5 para el defensor en un overrun). ¡Esto no es muy recomendable! La tirada de sorpresa es un 10 que modificado en un -5 nos da un 5. Esto da al defensor sorpresa en un overrun. Tira y saca un 6 lo que da 6 columnas a favor del defensor. Pasamos de un 4:1 en terreno abierto a 1:4. Tira el dado y

defensor pierde un paso y debe ejecutar dos puntos de opción.

- AL1, D01... atacante pierde un paso, el defensor debe ejecutar su opción.
- A01, DL101... atacante debe tomar su opción (como pérdida o retirada), el defensor solo destruye un paso.

9.11 Pérdidas de Pasos



La mayoría de las unidades tienen un solo paso y se colocan en la pila de muertos cuando pierden un paso. Las unidades multipaso son menos débiles, y tienen un paso por cada RE. Marcar sus pérdidas con un marcador de pérdidas de pasos debajo de la unidad. Cuando el marcador es igual a los pasos que tiene la

unidad se la envía a la pila de muertos. Ninguna unidad puede absorber más pérdidas de pasos que los que tiene impreso.

9.11a El propietario es el que elige que unidad o unidades absorben las pérdidas de pasos, con las restricciones de 9.11c.

9.11b Un resultado "L" seguido de un número indica el número de pasos que deben asimilarse. Ignorar aquellos excesos que no se pueden atribuir a ninguna unidad.

9.11c Distribución de pérdidas de pasos. Durante el combate la unidad elegida por su AR (9.6) debe perder el primer paso de su bando. En el caso de pérdidas mayores, todas las unidades deben perder un paso antes que una unidad tome dos.

Las reglas de distribución de pérdidas no se aplican durante el bombardeo o la retirada, donde el jugador tiene la elección sobre que unidades perderán los pasos. Así la unidad AR no tiene que recibir la primera pérdida y no hay porque distribuir las pérdidas.

***Ejemplo:** Un apilamiento sufre la pérdida de 4 pasos, pero solo tiene 3. Las unidades son eliminadas (y el paso remanente se pierde). En otro ejemplo, un hex contiene una división de 3 pasos y una de un solo paso. Sufren la pérdida de dos pasos. La División usa su AR para el ataque. La división absorbe el primer paso. El segundo lo absorbe la unidad de un solo paso con lo que es destruida.*

9.11d Efectos de la pérdida de pasos.

Una unidad de múltiples pasos que pierde uno o más pasos tiene la mitad de su fuerza de combate cuando ataca. Si pierde la mitad o más de sus pasos

Ejemplo: Un Ataque de Overrun con Bombardeo de cadena

El jugador alemán quiere que su apilamiento en el Hex B haga un overrun sobre la brigada de tanques Soviética para lo cual prepara un bombardeo de cadena.

Primero, necesita colocar un observador para el bombardeo de cadena. Da un rápido vistazo a la situación y decide usar el batallón de motocicletas. Moviéndolo al Hex C, de esta manera corta la ruta de la unidad Soviética a su depósito de suministro. Esto podría afectar a la defensa (la brigada de tanques puede usar reservas internas), pero el jugador alemán está pensando más allá: tiene sus ojos puestos en capturar el depósito para su propio uso y no quiere que el jugador Soviético lo use antes que él lo capture. Él podría haber llevado a los motociclistas al depósito para capturarlo, pero decidió no hacerlo, ya que el costo de MP del terreno (bosque pesado) impediría que el batallón llegara al Hex C para realizar su función de observador original. Como el batallón usa movimiento de cadenas, puede deslizarse a través del EZOC sin ningún problema, pero necesita combustible para moverse. El alemán paga 1T para hacerlo.

El observador emplazado. El jugador alemán lanza un bombardeo de cadena con un Stuka. El soviético tira dos dados por Flak, no consiguiendo nada. El jugador alemán resuelve ahora su bombardeo que comienza en la columna 17-24. Para los posibles movimientos de columna, solo uno aplica: solo hay 1 RE en el hex por lo que se mueve una columna a la izquierda. La tirada es un 8 en la columna 12-16 lo que da un DG. El Stuka retorna a base y pasa a inactivo.

Habiendo terminado los preparativos, el jugador alemán lanza el overrun. Paga 2T del depósito del Hex E por la gasolina de las dos unidades atacantes. (El eligió hacer esto en lugar de repostar toda la división para guardar todos los T posibles.) Note que la unidad en el Hex F no puede unirse al overrun porque no comienza la fase en el mismo apilamiento que las otras. Las dos unidades gastan 3 MP para alcanzar el Hex D y anuncian el overrun el cual tiene un coste adicional de 3 MP.

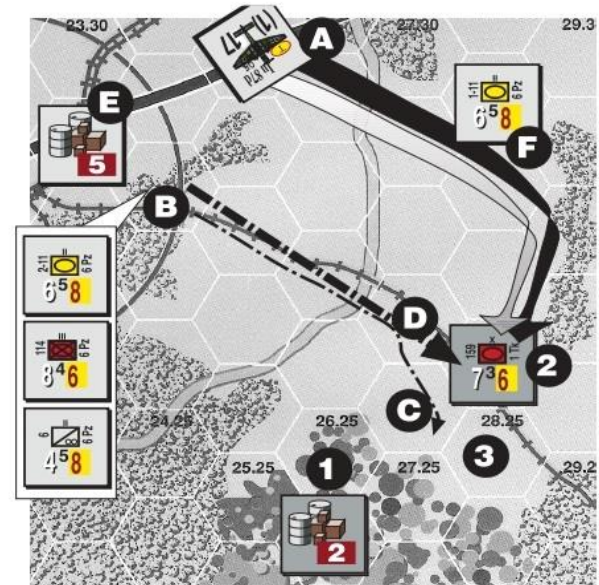
Ambos bandos pagan su abastecimiento de combate — Las unidades que hacen el overrun pagan otros 2T del depósito (ahora tiene 3 SP and 3T); La unidad defensora usa reservas internas ya que no puede trazar hasta el depósito (pero no lo marca ya que podría morir en el combate).

El AR elegido por el alemán es el batallón panzer con un AR de 5. El soviético solo tiene una unidad con un AR de 3 reducido a 2 por el DG, lo que da un DRM +3. Tira los dados para determinar la sorpresa, saca un 6 que modificado da un 9 lo que es suficiente para obtener sorpresa en un overrun. Tira otro dado y saca un 2. Lo que significa 2 columnas a la derecha.

Las unidades alemanas normalmente doblarían por ser terreno abierto (Las Acorazadas y mecanizadas doblan en terreno abierto) pero los efectos AT de la brigada de tanques lo dejan en x1.5. El factor de ataque modificado es 21. El defensor no se modifica en terreno abierto pero esta reducido a la mitad debido al DG, así su fuerza es 3.5.

Las probabilidades brutas son exactamente 6:1, pero no existe una columna de este tipo, por lo que el punto de partida es 5:1. Después de aplicar las dos columnas de la sorpresa estaríamos en la columna 9:1 la cual se usará para resolver el ataque. El jugador alemán tira dos dados, obteniendo un 4 que se modifica a 7 debido al diferencial de calidad (AR), resultado A01 e4, DL102.

Aunque el defensor es destruido por el resultado L1 el resultado de la opción de atacante se mantiene. Los alemanes deben elegir perder un paso o retirarse. La retirada terminaría con el movimiento de sus unidades, y si una unidad muere, debe ser la unidad principal (los Panzers). El jugador decide que debe retirarse un hexágono, ya que la infantería mecanizada no tiene MP. Esto termina el overrun.



(impresos) tiene la mitad de su fuerza en defensa.

Una unidad multipaso tiene un RE equivalente a su RE impreso menos los pasos que haya perdido.

Ejemplo: Una división de fusileros 14-4-3 con tres pasos pierde un paso. Se coloca un marcador de pérdida de pasos debajo de la unidad. Su fuerza de ataque es de 7 y su defensa es normal. Después la división pierde otro paso. Dar la vuelta al marcador de pérdida de pasos que ahora estará en dos. El factor de combate, tanto de defensa como de ataque es reducido a la mitad, 7.

9.12 Retiradas y Avances

Los resultados opcionales que no son escogidos como pérdidas de pasos deben ser tomados como retiradas (a no ser que estén exentos por 9.10c). Todas las unidades involucradas deben retirarse un número de hex igual al resultado de la opción. Una retirada debe terminar a la distancia total desde el hexágono que comenzó.

- La ruta de retirada no tiene que ser recta. Puede zigzaguear para evitar terreno prohibido, pero debe ser suficiente para cumplir con la distancia requerida.

- Eliminar las unidades que deben retirarse a través de hex ocupados por el enemigo o terreno prohibido. (A veces es la única opción elegible).

9.12a Un resultado de "DG" en la tabla de combate fuerza inmediatamente a todas las unidades defensoras a entrar en modo DG. Esto hay que hacerlo **antes** de cualquier retirada (es importante hacerlo así por 9.12e). Una retirada de 2 o más hexes desencadena un resultado de DG en el instante en que una unidad de combate entra en el segundo hex de su retirada.

9.12b Las unidades con una MA de cero pueden cambiar a Modo Movimiento antes de retirarse. Las unidades incapaces de moverse en cualquier Modo son destruidas si son forzadas a retirarse (y no pueden avanzar después del combate).

9.12c Dirección. Los jugadores retiran sus propias unidades. Las unidades pueden retirarse como un apilamiento o dividirse.

Una retirada debería alejarse de las unidades enemigas, pero de cara a evitar pérdidas se les permite desvirtuar la palabra retaguardia.

9.12d Acompañantes. Las unidades de combate y los camiones orgánicos que no participan en un combate pueden unirse a la retirada desde su hex. Otros tipos de unidades (barcos, aviones, puertos, fortificaciones camiones no orgánicos y depósitos) **no pueden** acompañarlos y deben permanecer en el hex.

9.12e ZOCs Enemigas. Cuando una unidad de combate se retira a una ZOC enemiga inmediatamente cambia a Modo DG, al igual que cualquier unidad de combate amiga que "simplimente" esté en el hex. Además, si alguna parte del apilamiento en retirada era DG **antes** de entrar en la ZOC enemiga, pierde un paso del apilamiento (a elección del jugador de entre las unidades DG en **retirada**). Las unidades de combate aliadas no pueden "negar" este efecto en su EZOC y nunca se ve afectado por el terreno.

Nota del Diseñador: La regla de "ZOCs enemigas" podría necesitar alguna explicación. Las retiradas son un movimiento no planificado, por lo que incluso si una unidad se retira a un hexágono "protegido" por unidades amigas, el resultado es una gran confusión. Por esta razón, tanto la unidad en retirada como las unidades por las que se retira se convierten en DG.

9.12f Unidades Enemigas. Una retirada no se puede hacer a través de un hex ocupado por unidades enemigas al inicio de la fase de combate (por tanto, no se puede retirar a través del hex del atacante que lo dejó vacante por pérdidas o por ejercer una opción). Las retiradas a través de unidades no combatientes, aviones y barcos se hacen como haría de acuerdo con 9.14.

9.12g Avance después del combate. Si todos los defensores son destruidos o se retiran, las unidades atacantes pueden entrar en el hex del defensor.

- Solo aquellas unidades que pagaron el abastecimiento (incluidas las de factor de combate cero) pueden avanzar.

- Si el atacante elige la opción de retirada no puede avanzar.
- El avance después del combate puede capturar o destruir barcos, aviones y unidades no combatientes de acuerdo con 9.14.
- Es obligatorio el avance después del combate después de un overrun exitoso, pero no después de un combate regular. El dueño escoge que unidades atacantes avanzan (si las hay).

9.13 Resultado de Explotación



Los resultados de combate pueden incluir una notación "e" y un número que significa que las unidades con un AR igual o mayor **pueden** entrar en Modo explotación (ver 9.13b). Las unidades deben haber estado **involucradas** en el ataque, de tal manera que solo las unidades con capacidad de ataque pueden ganar el Modo Explotación.

9.13a Las unidades en Modo explotación pueden mover y combatir en la Fase de Explotación (11.0).

9.13b Ignorar los resultados de explotación si:

- Las unidades atacantes están en Modo DG. (Los atacantes en el mismo combate No DG consiguen la explotación normalmente).
- Es un overrun (en cualquier fase) o un ataque en la Fase de Explotación.
- Dos apilamientos atacantes que no están adyacentes entre sí. Para ganar el Modo Explotación deben estar adyacentes entre sí.

9.14 Combate Especializado

9.14a Unidades con cero de fuerza El combate que implica unidades de factor de combate cero requiere de un manejo especial. Los ataques **contra** unidades de factor cero empiezan en la columna más a la derecha de la tabla de combate (antes de aplicar cualquier modificador). Los ataques con unidades de factor cero deben

pagar los costes de abastecimiento normalmente y empiezan en la columna más a la izquierda de la tabla de combate. Si ambos son factor cero se aplica la columna de 1:1 háztelo mirar□.

9.14b **Deposito de Suministro.**



Cuando una unidad con capacidad de ataque entra en un hex con depósitos, se debe consultar la tabla de captura para determinar cuántos SPs son capturados por el enemigo (redondear a T). El resto son destruidos.

9.14c **Puntos de transporte.**



Cuando una unidad con capacidad de ataque entra en un hex con puntos de transporte y el resto están dispersados (debido a una retirada)

Tirar en la columna de camiones "Trucks" de la tabla de captura para unidades con un MA mayor de 10 y en la columna de carromatos "Wagon" para un MA menor o igual a 10. Los resultados están explicados debajo de la tabla y afectan tanto a los puntos de transporte como a los SP que pudieran llevar cargados. Cuando hay una mezcla de puntos de transporte (como camiones y camiones orgánicos, o carromatos y mulas), el jugador decide cuales son capturados y cuales son dispersados.

Unidades enemigas, ZOCs, y terreno prohibido no afectan a la dispersión— simplemente coge los puntos de transporte y colócalos su nueva localización. Un punto de transporte capturado puede mover inmediatamente si fue capturado en la fase de movimiento (pero no si fue capturado en otras fases).

Los puntos de transporte capturados son redondeados a un punto entero, solo redondear a T si el juego los incluye. Los SP capturados son siempre redondeados al T más cercano.

Nota Importante: Un extensor nunca sufre una pérdida por la tabla de captura, no figura dentro del número total de carromatos y camiones para calcular el porcentaje de pérdidas. Simplemente "colapsa" de acuerdo con 9.14d.

Ejemplo: En un hex hay tres camiones y 12 SP (tres de los SP están cargados en los camiones). Durante la Fase de Movimiento un Batallón Alemán de motocicletas se mueve al hex sin coste adicional de MP. (El jugador Soviético negligentemente dejó sin guarnición el hex; Vergonzoso). El jugador alemán consulta la tabla de captura. Tira primero por los camiones y los abastecimientos, usando la segunda columna. Saca un 3 (25%) — que da un punto de camión y 3T para en esfuerzo de Guerra alemán. Los otros 2 camiones con 9T son dispersados por el jugador Soviético hasta 10 hexes. A continuación, tira por los 9 SP y consigue un 5 (50%): otros 4 SP y 2T son capturados (El resto son destruidos). El batallón de motocicletas continúa moviéndose con lo que le queda de MP y después mueve el camión capturado.

9.14d **Colapso de Extensor.**



Cuando una unidad con capacidad de ataque entra en un hex que contiene un extensor. El Extensor debe colapsar. Este mismo procedimiento está disponible, a elección del jugador, como alternativa a su movimiento regular (útil cuando los extensores han perdido su función de alargar el suministro).

Desplazar el extensor colapsado a cualquier hex dentro de su rango de extensión que este abastecido. Unidades enemigas, ZOCs, y terreno prohibido no tienen efecto en el desplazamiento y no es posible su pérdida o captura. Dar la vuelta al extensor a su lado normal de punto de transporte en su nuevo hex.

Nota Importante: Si no existe un hex legal el colapso no es posible. Si así fuera dar la vuelta a la unidad en su sitio y tirar por captura de acuerdo con 9.14c.

9.14e Fortificaciones. Cuando una unidad con capacidad de ataque entra en un hex con una fortificación enemiga, esta es capturada,

9.14f Bases Aéreas. Cuando un enemigo con capacidad de ataque entra en un hex con una base aérea, esta es capturada. Una base aérea capturada puede ser usada inmediatamente.

Independientemente de las condiciones climatológicas (incluso aunque no se pueda volar), tira un dado por cada avión que está en la base aérea capturada usando la tabla de bases aéreas capturadas. Aplica el resultado como se muestra (lo que da "reducción" o "sin resultado"). Todos los aviones que han sobrevivido se mueven a bases aéreas

dentro de un rango 2x y permanecen inactivas independientemente de su condición anterior a la tirada del dado. **No pueden** permanecer en el hex, deben moverse y permanecer inactivas. Si no hay ninguna base aérea dentro de su rango x2 destruir los aviones.

9.14g Unidades Navales. Cuando una unidad con capacidad de ataque entra en un hex que tiene barcos enemigos (incluyendo DUKW operativos como lanchas de desembarco), los barcos son destruidos.

9.14h Puertos. Cuando una unidad con capacidad de ataque entra en un Puerto enemigo, este es capturado. El puerto puede ser usado inmediatamente por barcos y si es posible como Fuente de abastecimiento.

10.0 Bombardeo

La Artillería, barcos, y aviones usan el bombardeo para atacar a las unidades enemigas y las instalaciones. Use la tabla de bombardeo apropiada para cada objetivo. Aunque más de una unidad puede atacar en el mismo bombardeo, solo las unidades del mismo tipo (artillería, naval o aérea) pueden combinarse en un solo bombardeo.

Los bombardeos ocurren en los segmentos de bombardeo de las fases de movimiento, reacción, combate y explotación. Si a las unidades aéreas de un lado se les permite realizar misiones de cadena (Hip Shoot (ver 14.7d)), estos bombardeos se realizan durante los Segmentos de Movimiento de esas fases. Cualquier número de unidades de artillería o barcos, o hasta cuatro aviones, pueden participar en un solo ataque.

El siguiente procedimiento general se usa en todos los tipos de bombardeos (aéreos, de artillería y navales) y cuando se usa cualquiera de las tablas de bombardeo. Sume el total de los factores de bombardeo, determine la columna correcta en la tabla, gaste el suministro por la cantidad indicada en esa columna (solo para disparos de artillería) y ajuste la columna según las notas de la tabla. Tira dos dados y aplica el resultado.

Nota Importante: Se necesita al menos un punto para "mirar la tabla" (antes de aplicar los cambios). ¡No se permiten bombardeos de cero puntos!

10.0a Tabla de Bombardeo. Usa la tabla de bombardeo para resolver bombardeos contra unidades de combate enemigas. El objetivo principal es desorganizarlos DG.

El jugador objetivo elige el terreno que se utilizará para posibles cambios de columna. También selecciona qué unidades de combate en su apilamiento absorben las pérdidas de paso resultantes.

Tenga en cuenta que una sola división (incluso una formación de unidades múltiples) nunca cuenta como más de 3 RE para posibles cambios de densidad. (Use la cantidad real, si es inferior a 3 RE.).

Consejo de juego: Tira tres dados a la vez—dos para el bombardeo y uno de otro color (para posibles resultados de "1/2") para acelerar el juego.

10.0b restricciones por observadores. Un "observador correcto" para un bombardeo es una unidad adyacente al hex objetivo que no está cargado en una lancha de desembarco.

- Los ataques de bombardeo realizados sin un observador tienen una penalización de 3 columnas.
- Los ataques de cadena (Hip Shoots) (en cualquier tabla) no se pueden realizar a menos que haya un observador.
- La observación no afecta al bombardeo contra instalaciones (aparte de las restricciones del bombardeo de cadena).

10.0c Tabla de bombardeo vs Instalaciones. Use esta tabla para un bombardeo contra un objetivo de tipo instalación. El jugador debe pre-designar su objetivo específico: Base aérea o puerto (o interdicción para esa misión aérea especializada). No se aplican modificadores ni cambios por terreno a este ataque, no necesita observadores.

- **Objetivo Base aérea** Un resultado entre paréntesis ("#") significa que el atacante debe revisar por todos los aviones enemigos en el hex para pérdidas. Tira separadamente por cada uno. Si el resultado es (#), la unidad aérea recibe una pérdida. Si el resultado es ("1" o "2"), reduce la Base Aérea el

número de niveles indicado hasta dejar la base en un nivel mínimo de 1. Tenga en cuenta que las pistas no se reducen nunca.

- **Objetivo Puerto** Un resultado ("1" y "2") genera daño, no hay ningún otro resultado que afecte a un Puerto. Los puertos pueden acumular daño hasta un máximo de 4 impactos, lo cual decrece la capacidad del puerto (19.0b).
- **Interdicción (Solo aéreo)** Un resultado de "*" es necesario para colocar un marcador de Interdicción en el hex. Otros resultados no tienen efecto. Estos marcadores afectan al transporte ferroviario enemigo y al movimiento terrestre, de acuerdo con 14.8c. Un marcador de Interdicción se quita durante la siguiente Fase de Limpieza enemiga.

10.0d Bombardeando hexes con objetivos mixtos.

Los hexes a menudo contendrán objetivos que se ven afectados de diferentes maneras por diferentes tablas de bombardeo. Como tal, en cualquier bombardeo, el jugador atacante debe anunciar un objetivo general (como "unidades de combate" o "Puerto") y aplicar los Puntos de bombardeo solo a ese objetivo. Un ejemplo podría ser, un hex objetivo que contiene unidades de combate, una base aérea y un puerto. El jugador puede usar la Tabla de bombardeo para atacar a las unidades de combate o la Tabla de bombardeo vs. Instalaciones para atacar el Puerto o la Base aérea (pero no todos a la vez).

10.0e Límites al bombardeo y fase. Hay algunas restricciones al bombardeo para ciertas unidades y fase:

- Independientemente de los diferentes tipos de objetivos presentes en un hex, solo se permite un bombardeo por hex en cada fase. (Excepción: Bombardeos antibuque y los bombardeos de cadena (Hip Shoots)). Tenga en cuenta que una misión declarada en que el atacante es completamente destruido/abortada por la Flak o la intercepción no cuenta para este límite.
- Una unidad solo puede disparar una vez por fase y no puede dividir su fuerza entre distintos objetivos o

disparar con un factor inferior al impreso.

- Solo los bombardeos aéreos y navales pueden hacerse durante la Fase de Movimiento, en concreto durante el Segmento de Bombardeo (la excepción son los bombardeos de cadena que tienen lugar durante el Segmento de Movimiento).
- Solo la artillería puede disparar durante la Fase de Combate.
- Todos los tipos (aéreos, navales, y artillería) pueden bombardear durante las Fases de Explotación y Reacción.
- Un bombardeo solo puede llevarse a cabo por un solo tipo: Aéreo, naval o artillería. 10.1 Bombardeo de Artillería

10.1 Bombardeo Artillero



10.1a El rango de disparo de la artillería viene dado en hexes. Este no se ve afectado por climatología o el terreno. Una unidad de artillería con rango 3 puede disparar a objetivos que estén entre 1 y tres hexes.

10.1b Coste de disparar. En el momento del disparo deben gastarse los abastecimientos requeridos. El coste por disparar está indicado en la parte de arriba de la tabla de bombardeo, se debe usar el coste de la columna inicial (antes de cualquier modificación). Si no se dispone de los SP requeridos para el disparo, no se puede ejecutar. No hay penalización alguna- las unidades que cancelaron el disparo no se las considera como si hubieran disparado.

- El abastecimiento para un disparo de varias unidades debe provenir del mismo HQ o del mismo depósito de suministros si no se usa un HQ.
- Las unidades de artillería marcadas como desabastecidas usan el total de su fuerza de bombardeo (necesitan SPs, si es que los hay).
- Los bombardeos **nunca** se pueden llevar a cabo usando reservas internas.

Ejemplo: Dos batallones de artillería, dentro del alcance, bombardean un hex. La Fuerza de

bombardeo total es 16. El jugador que dispara identifica la columna en la Tabla de bombardeo (12-16). Esa tabla requiere 3T para disparar. El jugador gasta 3T para ejecutar el tiro. Al buscar modificadores, encuentra que el hexágono objetivo contiene 8 RE y una fortificación de nivel 1, en terreno cerrado. Un observador apropiado está adyacente al hex objetivo. La columna aplicada sobre la inicial es dos a la derecha (4 a la derecha para la densidad, una a la izquierda para la fortificación y una a la izquierda por el terreno). Esto da una columna de la tabla final de 25-40. El jugador tira dos dados y obtiene un 8. El resultado es [1/2]. En este caso, como ninguna de las condiciones para un resultado entre corchetes se aplica (hay un observador correcto y el objetivo no está en una fortificación de nivel 3 o mayor), el resultado se trata como un "1/2" normal. El jugador tira un dado y obtiene un 3. El hexágono objetivo no pierde ningún paso, pero se desorganiza (DG).

10.2 Bombardeo Aéreo



Un bombardeo aéreo es similar a uno de artillería, pero no tiene costes de abastecimiento, véase

14.7 para más detalles.

10.2a Bombardeos aéreos y Fase. Las unidades aéreas se colocan sobre los objetivos y resuelven en los distintos segmentos de bombardeo (excepto los bombardeos de cadena que ocurren durante los segmentos de movimiento). Los aviones deben retornar a sus bases y quedan inactivos inmediatamente (14.1c). Los aviones que llevan a cabo bombardeos están sujetos a intercepción (14.5) y Flak (14.4) antes de iniciar el bombardeo. Los Ataques de cadena (14.7d) están sujetos a diversas reglas especiales.

10.2b Efecto de Proximidad. Si todos los aviones que llevan a cabo un bombardeo están a 10 hexes o menos de su base, consiégan una columna a la derecha en la tabla de bombardeo regular. **Excepción:** Nunca de aplica esta norma a los Bombarderos Estratégicos.

10.2c No hay coste de SP por bombardeo aéreo. 10.2b.

10.3 Bombardeo Naval



Los bombardeos de unidades navales (también en todos los tipos de antibuque) están reglados por 18.3. No tienen costes de suministro de combate.

11.0 Fase de Explotación

Durante esta fase, las unidades pueden explotar una ruptura o terminar una posición defensiva debilitada.

11.0a Las únicas unidades terrestres que pueden moverse o luchar son las unidades en Modo de Explotación y las unidades liberadas del Modo de Reserva. (**Excepción:** las unidades terrestres pueden usar Transporte Aéreo por 14.9d.) La fase consta de un Segmento de movimiento (que permite overruns), un Segmento de bombardeo y un Segmento de combate.

11.0b El jugador en fase puede liberar cualquier Reserva durante esta fase (5.7b). No está obligado a hacerlo y puede esperar para ver cómo avanzan las cosas en la fase antes de liberar Reservas adicionales. Para mantener las cosas en orden, los jugadores pueden marcar Reservas liberadas con marcadores de Explotación. Las unidades realmente en modo de explotación mueven solo la **mitad** de su MA y las reservas liberadas mueven su MA **completa**.

11.0c Lleve a cabo los combates (regular, overrun o bombardeo) en la Fase de Explotación normalmente.

11.0d Los barcos y los aviones activos del jugador en fase son elegibles para ser utilizados en esta fase.

***Nota del juego:** Tener Reservas que puedan ser liberadas durante la Fase de Explotación es a menudo un factor crítico que determina el éxito o el fracaso de una operación.*

12.0 Abastecimiento

Hay dos tipos de suministro: suministro en el mapa (representado por contadores SP y T) y la traza de abastecimiento (que es abstracto). El suministro en el mapa se usa principalmente para pagar bombardeos de artillería, suministros de combate y costes de Fuel. La traza de abastecimiento se usa para determinar si las unidades de combate están "suministradas" durante su Fase de suministro. Los SP se puede usar para proporcionar la traza cuando las unidades de combate no tienen una línea de suministro válida, pero la línea de suministro nunca puede sustituir la necesidad de un SP.

El suministro en el mapa normalmente se almacena en depósitos ubicados detrás de las líneas del frente. Las unidades están a veces están lo suficientemente cerca como para "tomar" el suministro directamente del depósito, pero lo más común es que el suministro se toma "a través" de una unidad de HQ.

La traza de suministro es una noción. Las unidades de combate deben trazar un camino hacia una fuente de suministro, generalmente un puerto o un hexágono de borde de mapa. Al igual que con el suministro en el mapa, los HQs habitualmente se usan para poner las unidades del frente en la traza de suministro. Las conexiones ferroviarias y los puntos de transporte como "Extensores" se utilizan a menudo para cubrir largas distancias hasta la fuente de suministro.

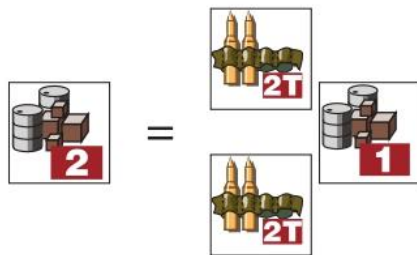
Nota Importante: Solo las unidades de combate requieren suministros. Las unidades que no son de combate, las unidades aéreas y las unidades navales nunca consumen SPs ni necesitan la traza de suministro; sus necesidades de suministro no están modeladas en este juego (excepto para las bases aéreas, que requieren un suministro para el repostaje).

12.1 Puntos de Suministro

12.1a Mecánica de uso. Los jugadores pueden dividir y sumar SP en el mismo hexágono mediante "cambio de moneda" con contadores SP de igual valor. Los

jugadores pueden desglosar SP a T, que es la unidad más pequeña de abastecimiento. **Un SP es equivalente a cuatro T o viceversa, 1 T es 1/4 SP.** Cambie los Ts a SPs siempre que pueda para reducir la densidad en el mapa.

Tenga en cuenta que el dibujo que se muestra en el SP difiere del de los Ts para que sean fáciles de distinguir, y el gráfico en el contador de Token no implica que los Tokens solo se usen para municiones. SPs y Ts son la misma moneda usada para



el abastecimiento (un T es una parte fraccionada de un SP)

Ejemplo 1: Un jugador debe gastar 1T para pagar el fuel de una unidad de tanques situada en un depósito con 1 SP. Da la vuelta a la ficha y tiene 3T con lo que ha pagado el fuel.

Ejemplo 2: Como pago de un bombardeo un jugador debe pagar 2T de un depósito de 5 SP.

El jugador primero da la vuelta a la ficha de 5Sp quedando 4 SP y añade 2T que él lo mismo que 1/2 SP con lo que tiene 4 1/2 SP.

12.1b Depósitos de suministro.

Cualquier localización que contiene SPs, sobre el mapa o cargados en puntos de transporte, se llama Depósito. Los SP no tienen que descargarse para ser usados.

12.1c Depósitos Genéricos.



fichas SP tienen una letra en vez de números. Un jugador puede usarlos para representar depósitos de cualquier tamaño.

Coloca la ficha en el mapa y apunta en un papel el número de SPs que representa. Su manejo es el mismo que uno con números sobre el mapa. Retirar el marcador cuando el depósito este vacío.

12.1d Dueño de los SPs. Los marcadores de SP son genéricos y comunes para ambos jugadores, por lo tanto, es importante que los jugadores sepan quién es el dueño. Un SP pertenece (y solo puede ser usado por su dueño) a el jugador que los despliega en el mapa a no ser que hayan sido capturados (véase 9.14b).

12.2 Transporte de Suministros

Un jugador puede mover SP usando puntos de transporte y transporte aéreo, naval y ferrocarril. Las capacidades y las limitaciones para cada una de ellas están reguladas por (13.2, 13.3, 14.9, 14.10, 18.4, y 19.0).

12.2a De Oca a Oca (enlace). Un SP dado puede ser movido por solo un tipo de transporte (Transporte aéreo, transporte naval, FFCC o puntos de transporte) en una sola fase, y un SP no puede cargarse si fue **descargado** en la misma fase.

12.2b No es una violación de la regla de enlace si un SP que se ha movido a través del mapa y se usa inmediatamente.

12.3 Suministros en el Mapa

Los puntos de abastecimiento son usados en varias fases para fuel al mover, para combate, abastecimiento de aviones, recargar reservas internas, pago para construcción, y para sustituir la traza de suministros.

Nota Importante: Los jugadores utilizan la **misma** mecánica para tomar

Ejemplo: Máximo rango de los HQs

Este ejemplo muestra una serie de características sobre el uso de HQ para fines de suministro.

El HQ en el hexágono A puede actuar como un hexágono propio para establecer la traza de suministro, y tiene suficiente alcance para llegar al hex adyacente a la división de infantería a través de la ruta 1. No importa que no haya suficiente alcance llegar a la División; Llegar al hex adyacente es suficiente para el suministro.

El HQ en el hex B puede abastecer también a la División. Puede tomar suministros del Hex A via la Ruta 3, usando el hex que crea el otro HQ. Tiene suficiente rango para llegar al hex 2 (asumiendo un coste de 2 MPs por cada hex de bosque ligero). Tenga en cuenta que este HQ no tiene capacidades pontoneras ya que esta en Modo Movimiento, así que no puede crear un HQ-puente a través del río. Afortunadamente hay un Puente ferroviario que puede ser usado.

Si fuera necesario suministro de combate, ambos HQs pueden tomar suministros del depósito en el Hex C — pero tenga en cuenta que el que está en el Hex B (usando la ruta 4) Tendrá que aprovechar la norma “adyacente es suficiente”

abastecimientos directamente o a través de un HQ **cada vez** que necesitan suministros (para traza, fuel, combate, construcción, reabastecer reservas internas y repostaje de aviones). No se requiere fuel para tomar, usar o trazar suministros. (**Excepción:** De acuerdo con 18.5e, para tomar SPs cargados en una lancha de desembarco la unidad debe estar en un hex adyacente y al HQ no le está permitido ampliar el rango desde la lancha de desembarco.)

12.3a Toma Directa. Para tomar suministros las unidades deben estar a 5 MP de un depósito, o a un hex adyacente al depósito (12.3c). Las necesidades de suministro se pueden tomar de uno o más depósitos que estén dentro del rango.

Siempre se debe usar MPs de camión cuando se cuenta la traza desde la unidad al depósito. (**Excepción:** Para un HQ la ampliación de rango es a pie o camión, use la que corresponda). Cuente los MPs como si estuviera moviendo una unidad (véase 12.3d).

12.3b Tomando Vía HQ. Un HQ tiene la capacidad de tomar SPs de un depósito (por 12.3a) y moverlo a través del hasta su rango impreso.

El rango de un HQ aparece impreso en la ficha en MPs. El color en el que está impreso indica el tipo de movimiento (3.1a). Para trazar la ruta de este rango se cuenta desde el HQ hasta la unidad que necesita los SPs, o al hex adyacente a la unidad (12.3c). Contar los MPs como si se moviera una unidad (véase 12.3d).

- HQs solo pueden mover suministros que se van a usar inmediatamente. (Para mover un depósito a una nueva localización se requiere de alguna forma de transporte.)



• HQs pueden abastecer cualquier número de unidades. (Algunos Juegos específicos podrían imponer restricciones).

- HQs en Modo Strat no pueden mover suministros a través de ellos.

- Los HQ no pueden "volver a ampliar" el suministro que les haya dado otro cuartel general, pero pueden usar el suministro que se les da para sus propias necesidades.

12.3c Adyacente es suficiente "adyacente a" para el suministro es muy importante independientemente del terreno (incluso si es prohibido), se entiende que la unidad es capaz de tomar los suministros de un hex adyacente. Esto se aplica a todos los tipos de suministro tanto a la toma directa como Vía HQ.

12.3d Ruta de Suministro. Cualquier ruta de suministro (directa, HQ o traza) se cuenta como si se moviera una unidad, no combatiente, por el camino a través de los hex de la línea de suministro. Esta ruta puede trazarse a través de unidades no combatientes enemigas, barcos, aviones, pero nunca a través de unidades de combate enemigas. Todas las restricciones de movimiento de la sección 6.1 aplican cuando se trazan líneas de abastecimiento.

Una ZOC no negada enemiga bloquea todos los tipos de líneas de suministro que entran o salen de un hex el cual se traza con MP de camión. Tenga en cuenta que algunos HQ y Extensores utilizan MP a pie o cadenas, y las líneas de abastecimiento de estas no están afectadas por la ZOC.

Use siempre los costes de terreno "normal" costes del terreno (en verano / despejado) para las rutas de suministro, haciendo caso omiso de todas las 'malas' condiciones del terreno, tales como barro y nieve, así como el coste adicional de movimiento a través de una zona Interdicción (**Excepción.** Una unidad puede utilizar costes de movimiento que están **reducidos** temporalmente por el clima).

12.3e Cajetines y Abastecimiento. Una unidad en un cajetín representa un hexágono específico y toma suministros como si estuviera ese hexágono en el mapa (ya que el cajetín solo existe para no tener que usar un mapa gigantesco). Una unidad en un cajetín representa una ubicación fuera del mapa y extrae el suministro de ese cajetín (que generalmente tiene suministros infinitos). Las unidades en el mapa no pueden

obtener suministros de un cajetín fuera del mapa.

12.4 Suministro de Combate

La toma directa (12.3a) y Vía un HQ (12.3b) son usadas para recibir y distribuir suministros de combate (9.5). Las unidades pueden usar reservas internas solo si no hay suministros sobre el mapa. Véase 12.10.

- El coste del ataque es: 1 T por cada paso atacante. (**Excepción:** en DAK2 el coste de las brigadas de dos pasos es 1T.)

- El coste del defensor es 2T por combate. (**Excepción:** Para un RE o menos es 1T.)

Nota Importante: Las unidades que no completan su suministro de combate no pueden atacar. Los defensores siempre tienen la opción de no gastar suministros y defender a la mitad de su factor de combate.

12.5 Suministro de Fuel

Las formas de tomar Fuel son la toma directa (12.3a) y a través de HQs (12.3b).

12.5a Las unidades de combate que usan Movimiento camión o cadenas **no pueden gastar ningún MP** a menos que se paguen los costos de fuel. Se deben pagar los costos totales de fuel para mover incluso un hex. (**Excepción:** movimiento después desembarcos, Tabla de Desembarcos Anfibios (ALT), 18.5h.) Nunca necesita fuel para otros tipos de unidades o funciones. (Como unidades de a pie, camiones, barcos, aviones y toma de suministros directa/ Vía HQ).

12.5b Las unidades de combate necesitan fuel para moverse no necesitan fuel para atacar, defender, bombardear, retirarse o avanzar después del combate. El Overrun requiere que el atacante pague por el fuel incluso si el apilamiento comienza a moverse adyacente al defensor.

12.5c de acuerdo con los casos listados abajo, se debe pagar el coste de fuel en cualquier fase en el momento en que ocurre.

A) **Método de formación.** Pagar 1 SP para repostar una formación múltiple **este fuel permanece hasta la siguiente Fase**

de Limpieza propia. Para representar esto dar la vuelta al marcador de formación (13.7) por el lado de repostada. Si todas las unidades de la formación necesitan fuel y no están tomando suministros a través de este HQ (o están tomando suministros directamente) aplicar el método de repostaje individual (abajo) para repostar las unidades que no lo toman de la Fuente común.

B) Método de HQ. Paga 1 SP para repostar un HQ en sí mismo más todas las unidades **independientes** dentro de su rango. **Este repostaje permanece hasta la Fase de Limpieza propia.** Marcar con un marcador de repostado encima del HQ. Véase 12.5e.

C) Método individual. Paga 1T por unidad que necesita fuel. Este método puede ser usado por cualquier unidad sin tener en cuenta su tamaño, pasos, ser parte de una formación, si es independiente o una unidad multipaso. **Este fuel solo dura la fase actual.** No hay razón para marcar este tipo de repostaje.

12.5d El jugador en fase debe eliminar los marcadores de fuel de sus cuarteles generales y voltear sus marcadores de formación a sus lados sin fuel durante su fase de limpieza. (Esto significa que los marcadores de fuel colocados durante la Fase de Reacción, al liberar Reservas, dan la mejor relación "millas por galón" posible).

12.5e Un HQ puede repostar todas las unidades **independientes** (definidas en 3.20 en su rango "gratis" (evitando el método de 1 T por unidad por fase) una vez que se haya pagado el costo de 12.5c (B). El rango se **cuanta en cada fase** antes de mover cada unidad.

Un HQ repostado solo puede entregar fuel desde una única ubicación en cada fase. Esto afecta a un HQ en movimiento, que debe elegir si entregar fuel desde su hex inicial o su hex final.

Debido a 12.3b el Sistema de toma directa se debe usar para pagar el fuel de un HQ.

12.5f La colocación de refuerzos no necesita fuel, pero moverse más allá del hexágono de entrada requiere el pago de los costos de fuel (si corresponde); los

refuerzos **no obtienen** "fuel gratis" en el turno de llegada.

12.5g Las reservas internas no pueden ser usadas para pagar fuel.

***Ejemplo:** En su fase de Reacción, un jugador quiere mover una División Panzer y cinco batallones de Cañones de Asalto. El jugador paga 1 SP para repostar un HQ para mover los 5 batallones (ya que 1 SP es más barato que 5T que le costaría si los moviera individualmente). La División Panzer ha sido castigada en anteriores batallas y solo tiene un batallón panzer y un regimiento de infantería. El jugador toma la decisión de usar el regimiento de infantería con movimiento de a pie (usando su Mov a pie en Modo de Combate) y paga 1T por el batallón Panzer. El coste total ha sido de 5T (y el coste podría haber sido, hasta un máximo de 9T si no hubiera maximizado su eficiencia)*

El juego continúa y ahora es el turno del jugador alemán. Algunas de las decisiones que tomo ahora tienen su efecto—en ambas Fases, Movimiento y Explotación—. El HQ que repostó los Cañones de Asalto continúan con fuel (y lo estarán hasta la Fase de Limpieza) y además todas las unidades no-divisionales dentro del rango del HQ (incluidos otros HQs y el HQ en sí mismo) pueden mover sin coste adicional. El batallón panzer de la División panzer no puede mover sin pagar el fuel (1T) ya que cuando pago 1T solo duraba en esa fase. El regimiento de infantería puede mover normalmente ya que el movimiento de a pie no precisa de gasto de fuel.

12.6 Traza de Abastecimiento

Las unidades de combate necesitan comprobar la traza de abastecimiento durante su Fase de Abastecimiento. Si no es capaz de trazar abastecimiento u obtenerlo sobre el mapa (12.6c), las unidades de combate se marcan como desabastecidas y deben comprobar su desgaste. Adicionalmente las unidades pueden usar escapar (12.8e) si es incapaz de mantener su traza durante el Segmento de Escape (Breakout).

La Toma Directa (12.3a) y Vía HQ (12.3b) se usan para recibir y distribuir traza de abastecimiento.

12.6a Hay tres fuentes de Abastecimiento:

- Los bordes de mapa de ferrocarril que permiten la entrada de refuerzos, más

las fuentes mencionadas en las reglas específicas del juego o

- Terminal FFCC (véase 13.3c), o
- Hexes con un Extensor (12.7) que conecta a una Terminal FFCC o directamente a la Fuente de Abastecimiento.

12.6c Tomando del Mapa. Las unidades de combate que no pueden trazar la línea de abastecimientos hasta la Fuente pueden usar SPs para obtener su traza. Por cada 2 RE se gasta 1T (deben de estar en rango del depósito o Vía HQ). Redondear las fracciones a mayores: por ejemplo 6 ½ Res son 4T.

Las unidades solo pueden tomar del mapa si no hay una traza de abastecimiento posible. Véase 12.6e y 12.6f.

12.6d Las unidades de combate que **ni** pueden trazar la línea y **no** pueden tomar del mapa se marcan con un desabastecido y tiran por Desgaste (véase 12.8).

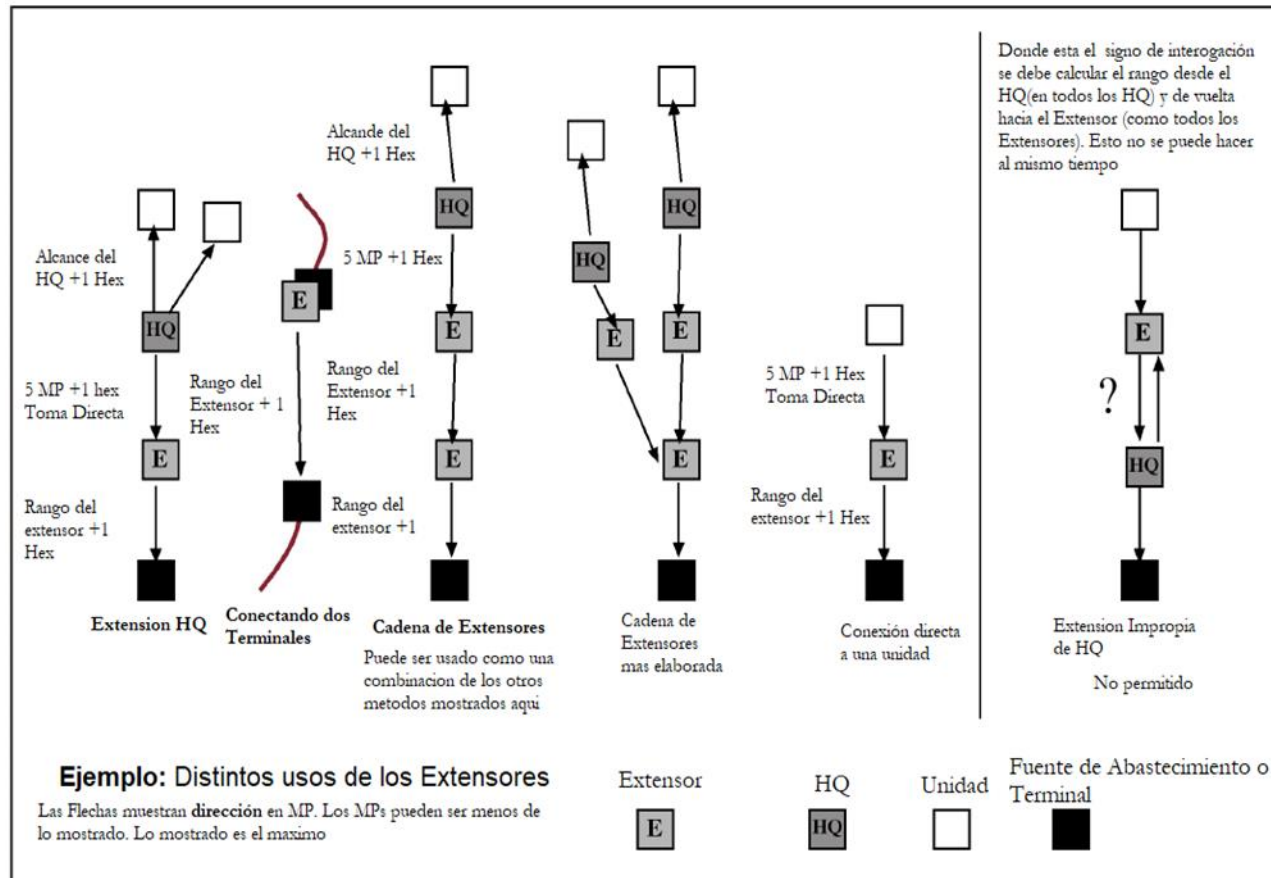
***Nota del juego:** Las unidades nunca están obligadas a tomar del mapa, aunque haya SPs disponibles. A veces, dejar que las tropas rodeadas "mueran de hambre" para aborrear suministros de combate es una buena apuesta.*

12.6e A las unidades en Modo Strat no les está permitido tomar del mapa y deben terminar su movimiento en hexes donde la traza de abastecimiento es posible. Un Hq en Modo Strat no puede enviar suministros

12.6f Todas las unidades de combate de una formación múltiple deben trazar al mismo HQ o hasta la Fuente. Si esto no es posible, seleccione parte de la formación para trazar "gratis", mientras que el resto debe tomar del mapa o quedarse sin suministro (según 12.6d).

12.6g Las unidades terrestres en lanchas de desembarco se consideran siempre abastecidas).

12.6h Las unidades que hacen un lanzamiento paracaidista planeado (14.10b) no requieren traza de abastecimiento en el turno en que son lanzados.



12.7 Extensores



Los Extensores se usan para ayudar a extender la traza de abastecimientos. Cinco puntos de transporte del mismo tipo (normalmente carretas o camiones) en un hex pueden convertirse en un "Extensor" gastando la mitad de su MA (por 12.7d). Los extensores no pueden mover (o ser usados para cualquier propósito de puntos de transporte).

- Los Camiones Orgánicos nunca pueden ser usados para crear un Extensor.
- Si un juego no tiene fichas de Extensores (siempre tienen en el anverso 5 puntos de transporte) no pueden ser creados de ningún modo.

12.7a El único propósito de los extensores es crear nuevas ubicaciones desde las que pueda ubicarse la traza suministro. (Nunca mueven SP, ayudan a mover cargas RR o incrementar los rangos de HQ o de toma directa). Los extensores

pueden actuar para la traza de abastecimiento:

- **fuelle** cuando está conectado con una terminal FFCC o directamente a la Fuente de suministro.
- **conexión** entre dos puntos de FFCC, lo que permite que el FFCC "delantero" se conviertan en terminal si el "de atrás" conduce a una fuente de suministro.
- **conexión** entre un hexágono de FFCC y una fuente de suministro, lo que hace que los hexágonos a lo largo de esta traza sean terminales
- **12.7b** los extensos tienen un rango que es la máxima distancia (en MP) **detrás** para conectar con el hex. El extensor siempre se coloca en el final de esta conexión (el hex más alejado de la última Fuente de suministros).

12.7c Un Extensor puede conectar con otro extensor en una "secuencia" para hacer conexiones más largas.

12.7d Creando Extensores. Cambiar los puntos de transporte en un extensor cuesta la mitad de su MA. Los extensores no pueden mover a no ser que se den la vuelta y se conviertan en Puntos de Transporte usando la mitad de su MA. Un Extensor dado puede formarse con un solo **tipo** de transporte (p.e. camión o carreta, pero no ambos). Un punto de suministro que está cargado en un camión no puede ser convertido en un Extensor (debe descargarse primero). Un extensor no puede ser creado en un hex que no puede conectar a una Fuente de abastecimiento en ese momento. Los extensores que han perdido la conexión con la fuente de abastecimiento pueden seguir desplegados como extensores, pero no funcionan como tales.

12.7e Los puntos de transporte que se juntan para formar un extensor pueden venir de distintos hexes, combinándose en un hex común (donde gastan la mitad de su MA).

12.7f Después que un extensor ha cambiado a puntos de transporte, los puntos pueden ser movidos

separadamente a diferentes hexes. No necesitan mover como un apilamiento

12.7g Los Extensores pueden aplicar la norma “Adyacente es suficiente” como en todas las otras normas de abastecimiento.

12.7h Los Extensores “colapsan” cuando una unidad de combate entra en su hex, también pueden hacerlo voluntariamente. Véase 9.14d.

Nota de Juego: *Guarniciones, Extensores o lo que sea...*

12.8 Desgaste y Desabastecido

12.8a En la Fase de Abastecimiento un apilamiento que no puede trazar y que no puede abastecer con SPs del mapa se marca como desabastecido y sufre desgaste. El marcador permanece hasta que se restablezca la traza en una Fase de Abastecimiento posterior. Las unidades marcadas desabastecidas sufren desgaste cada Fase de Abastecimiento hasta que vuelvan a estar abastecidas.

12.8b Para consultar por desgaste se usa la tabla de desgaste. Se tiran dos dados usando la columna con la mayor calidad (AR) de las unidades marcadas desabastecidas y contando el total de pasos en el apilamiento. El resultado de la tabla es el número de pasos que se deben perder del apilamiento. El poseedor elige como perder los pasos. No hay ningún requerimiento para perder unidades con mayor AR.

12.8c Cuando verifique el Desgaste, no ajuste el AR de una unidad por estar en Modo DG, pero sí ajústelo por estar en Modo Strat (pero esto nunca debería ocurrir por 12.6e).

12.8d Efectos de estar Desabastecido



Las unidades marcadas con un desabastecido no tienen ZOC. Si el suministro de combate está disponible las unidades atacan y defienden con la mitad de factor de combate. Sin suministro de combate: las unidades no pueden atacar y defienden con un 1/4 de fuerza. Si tienen suministro y están desabastecidas las unidades de artillería bombardean de

manera normal. Las unidades desabastecidas pueden mover normalmente.

12.8e Escape (Breakout). Durante el Segmento de Escape, cualquier unidad de combate (No unidades no combatientes) que está actualmente desabastecida (consultar la traza durante este segmento) y que tiene impreso al menos 1 punto de MA puede intentar escapar si cumple las siguientes condiciones:

- Debe haber una traza, de cualquier longitud, desde la unidad a otra unidad amiga que tenga traza de suministros. Esta traza debe estar libre de unidades de combate y de terreno prohibido (usando el MA de la unidad en Modo Movimiento). La ruta para movimiento de Camión debe estar libre de EZOCs no negadas.
- La unidad debe estar a 15 hex o menos de la unidad abastecida (distancia en línea recta, ignore las unidades y las ZOCs).

En el primer turno en el que una unidad que no puede trazar línea de abastecimiento (no después de abastecerse sobre el mapa o cualquier otro medio especial como la sopa de corteza de árbol o racionamiento (Supply Cache)), las condiciones de arriba se ignoran y se mejora en +1 DRM, y los puntos de transporte son elegibles para el Escape (tirar por cada uno independientemente).

El Escape siempre es voluntario.

Tirar por cada unidad que intenta Escapar:

- Si la tirada es 1-4, la unidad falla. Es colocada en la Pila de Muertos (y no puede ser reconstruida normalmente).
- Si la tirada es 5-6, la unidad lo consigue. Se retira del mapa, y volverá al juego como un Refuerzo. Tirar de nuevo por cada unidad que lo consiguió y la unidad volverá un número de turnos igual a la tirada de dado. Las unidades que retornan lo hacen con las pérdidas de pasos que tuvieron, pero pierden los otros marcadores como (baja reservas internas, DG etc.).

Consulte las Notas sobre Cambios para ver cómo aplicar esto en juegos antiguos.

Nota de Juego: *Use el Registro de turnos para marcar cuando vuelven estas unidades.*

12.9 Niveles Especiales de Suministro

12.9a Las unidades no combatientes (3.3) nunca requieren traza de abastecimiento.

12.9b Los HQs necesitan traza de Abastecimiento como cualquier otra unidad.

12.9c Las Bases Aéreas necesitan suministro en el mapa (obtenida vía directa o a través de un HQ) para reabastecer los aviones. Aparte de esto, los aviones no necesitan traza de abastecimiento.

12.9d Los barcos no requieren traza de abastecimiento.

12.10 Reservas Internas



Las Reservas Internas representan las reservas de munición propias que la unidad y pueden usarse cuando precisa de SPs y no están disponibles. Solo pueden ser usados para suministro de combate (véase 9.5b) —nunca para bombardeo, traza de suministros, fuel, etc. La fuerza de combate de una unidad es la misma usando reservas internas o tomando suministros de combate del mapa.

Para mostrar el uso de las reservas internas se usan los marcadores de bajas o exhaustas debajo de cada unidad.

12.10a Las Reservas Internas solo pueden ser usadas cuando no se pueden obtener SPs del mapa o vía HQs. (**Excepción:** Las Reservas Internas **solo** se pueden usar si solo hay SPs disponibles cargados en camiones Orgánicos.)

12.10b Cuando una unidad toma suministro de combate de Reservas internas marcarla con Bajo (Low). Si la unidad ya esta Baja de reservas Internas y tiene que volver a usarlas, se da la vuelta al

marcador pasando a Exhausta (Exhausted) —Lo cual significa que después de este combate las Reservas Internas estarán agotadas.

12.10c Una unidad marcada con baja o Exhausta es elegible para usar suministros de combate regular. Si el suministro de combate no está disponible, una unidad marcada con Exhausta no puede atacar y defiende a la mitad (por 9.5a).

12.10d Ninguna unidad puede recurrir a las reservas internas de otra unidad, aunque está apilada.

12.10e Restablecimiento. Las unidades marcadas con Baja o exhausta restablecen sus Reservas Internas en la fase de Abastecimiento del jugador en fase. Si hay SPs disponibles, en el mapa o vía HQ. Quitar el marcador de Bajo al coste de 2T por unidad (o RE si es una unidad multipaso. Recobrase de Exhausto cuesta el doble de esta cantidad.

- Las unidades deben Restablecer sus Reservas Internas si es posible y tiene prioridad sobre usar SPs para sustituir a la traza de abastecimiento.
- Todos los depósitos de suministros de los cuales la unidad pueda tomar SPs directamente o a través de HQ deben ser usados para reponer reservas internas. (Excepción: Los SPs cargados en camiones orgánicos están exentos de este requerimiento.)
- Si se dispone de algunos SP, pero no suficiente para recuperar todas las Reservas Internas, gastar cualquier cantidad disponible. Un solo T puede perderse, 2 T podrían recuperar de "Exhaustas" a "Bajas" (o perderse si la unidad es multipaso).

12.10f Estar desabastecido no afecta a las Reservas Internas (o viceversa).

12.10g Las Reservas Internas y los SP pueden mezclarse para pagar abastecimiento de combate. (Excepción: Una sola unidad— incluso una con múltiples pasos, como una división— puede usar Reservas internas o suministro en el mapa; pero no puede mezclar los dos).

12.10h Si una unidad multipaso escoge usar Reservas Internas porque no hay

suficientes SPs en el mapa, los SPs disponibles en el mapa deben gastarse, (Realmente son perdidos).

Ejemplo: 3 RE (3 unidades distintas) intentan un ataque. El jugador tiene 1T como abastecimiento disponible. 1T puede ser usado para pagar por una unidad, las otras se marcarán con "Bajas". Si el mismo ataque fuera hecho por una unidad multipaso se la marcaría con "Bajo" y se perdería el 1T.

12.11 Destrucción y Captura

12.11a Destruyendo Depósitos. Todos los SP en un hex, cargados en puntos de transporte o sobre el terreno, pueden ser destruidos si el jugador cree que puede caer en manos del enemigo. No es necesario que una unidad de combate esté presente en el hex. Solo se puede hacer durante el segmento de movimiento de las Fases de Reacción y Explotación. Un jugador solo puede intentar la destrucción una vez por Fase y puede intentar destruir todos o solo algunos de los SP en el depósito.

Haz una tirada en la Tabla de Destrucción para determinar el porcentaje de SPs destruidos redondeando hasta el T. Tenga en cuenta que los puntos de transporte no se pueden destruir de esta manera.

Ejemplo: Un jugador intenta destruir 3 de 4 SPs que tiene en un Depósito. Obtiene un 75% resultado. $3 \times 0,75 = 2,35$, luego 2 SP y 1T son destruidos.

12.11b Capturando Depósitos. Cuando una unidad con capacidad de ataque entra en un hex que contiene SP y/o Puntos de Transporte, tira en la columna apropiada de la Tabla de Captura (Si hay una Unidad de Combate debe ser desalojada antes). Véase 9.14b y 9.14c para más detalles.

13.0 Unidades con Funciones Especiales

13.1 Unidades HQ



Los HQ son unidades de combate que pueden distribuir abastecimientos, reconstruir unidades, y

realizar labores de ingeniería. Los HQs tienen un valor de 1 RE independientemente de la designación del mismo.

13.1a HQs y Modos. El lado de Modo de Combate de un HQ es aquel que tiene el rango más elevado. El Modo DG (5.10e) no afecta a las funciones especiales de un HQ (13.1b). El factor de defensa de un HQ está determinado por el modo (por 13.1c). Un HQ en Modo Strat no puede entregar suministros (5.8b).

Nota del diseñador: El Modo de Combate representa un HQ establecido. El Modo Movimiento muestra un HQ en movimiento. En el Modo Movimiento los camiones están siendo usados para transportar los mecánicos y panaderos en lugar de los abastecimientos.

13.1b Funciones especiales de los HQ

- Un HQ puede "enviar" SP y extender la traza de abastecimiento a las unidades de combate que están dentro de su rango (12.3b).
- Un HQ puede reconstruir unidades (13.5a).
- Un HQ con capacidad de Ingenieros (13.8a) puede realizar funciones especiales como pontoneros, construcciones provisionales, y construcción definitiva.

13.1c HQs y Combate. Los HQs tienen algunos valores que no están impresos en las fichas. Su AR es cero. En Modo de Combate tienen un factor de combate de 5 entre paréntesis (solo defensa), y en Modo Movimiento se reduce a 1.

Los HQs necesitan abastecimientos como cualquier otra unidad de combate. Deben cambiar a Modo Movimiento cuando son forzados a retirarse.

13.1d HQs Especiales. Los Juegos pueden tener HQs de diversas nacionalidades y/o niveles de mando. Los HQs son capaces de transferir suministros a unidades aliadas, independientemente de la cadena de mando histórica, pero podrían estar limitados por reglas específicas. Una excepción son los HQs Divisionales que solo pueden trazar y transferir abastecimientos a las unidades de su división o a unidades independientes

de su misma nacionalidad (definido en 3.2f).

13.2 Puntos de Transporte



Los Puntos de Transporte mueven SPs a lo largo del mapa. Utilizan Combate Especializado según 9.14c.

13.2a Cambio Transporte / Suministro

Un Punto de Transporte puede mover, parar usar parte de su carga, y continuar moviendo. Mientras está parado los SPs cargados pueden usarse para pagar todo tipo de repostaje, construcción y reparación. Hay dos importantes restricciones: Los Puntos de Transporte deben terminar su movimiento antes de mover ninguna otra unidad y los costes de combate/fuego artillero nunca pueden ser prepagados de esta manera. Los SP no necesitan ser descargados antes de usarse.

13.2b Puntos de Transporte y Abastecimiento.

Los Puntos de Abastecimiento nunca necesitan fuel para moverse y nunca están Desabastecidos.

13.2c Mecánica de Uso.

Los Puntos de Transporte pueden transportar hasta su tamaño en SPs. Los Puntos de Transporte pueden combinarse y dividir con la limitación del número de fichas. Dividirse o combinarse no cuesta MP, solo se puede hacer en la Fase de Movimiento propia y todos los Puntos de Transporte están en el mismo hex. Las unidades combinadas/divididas pueden continuar moviéndose, pero deben cumplir las limitaciones impuestas por 6.1f (No obstante, mire 12.7e y 12.7f para las particularidades dadas a los Extensores). Los Diferentes tipos de Puntos de Transporte no se pueden combinar en una sola ficha, y esta restricción incluye a los Puntos de Transporte Orgánico, que no se pueden combinar/dividir con los regulares. (Excepción: Una Unidad consolidada se puede usar para convertir un Transporte Regular en un Transporte Orgánico, véase 13.9.)

13.2d Restricciones por Modo.

Los Puntos de Transporte están en Modo Movimiento siempre (nunca en Modo Combate, Strat, Reserva, DG o Explotación). (Excepción: Los camiones

Orgánicos pueden entrar en Modo Reserva, por 13.2g).

13.2e Un Punto de Transporte puede transportarse por mar o FFCC, pero no por el aire. (Excepción: Las Mulas, en algunos Juegos, pueden transportarse por vía Transporte Aéreo.) El coste del Transporte Marítimo es siempre el mismo que el tamaño de los Puntos de Transporte, y pueden transportarse cargados de SPs por el mismo coste.

13.2f Carga y Descarga. Colocar los SPs cargados debajo de los Puntos de Transporte que los llevan y los SPs descargados encima de los Puntos de transporte en un apilamiento. Un Punto de Transporte no puede ser cargado vía directa o Vía HQ- Debe estar en el mismo hex que el depósito. Tenga en cuenta que un SP puede ser descargado y usado para toma directa o Vía HQ para abastecer y suministrar a las unidades dentro del rango de un HQ.

Requerimientos de carga: Un Punto de Transporte puede cargarse en cualquier hex.

Requerimientos de descarga: Un Punto de Transporte solo puede descargar en un punto que contiene una unidad de combate amiga, Puerto, base aérea o un depósito existente.

Coste: Un Punto de transporte paga un 10% de su MA para cargar y descargar cualquier número de SPs en un hex. Redondear el coste de manera normal (así un camión con 45 MA paga 5 MP por cargar o descargar un SP). **13.2f**

13.2g Camiones Orgánicos.



Una formación múltiple a veces tiene asignados Puntos de Transporte. Un punto de Transporte Orgánico funciona igual que los demás con las siguientes excepciones:

- Nunca pueden descargar sus SPs en el mapa.
- Solo pueden entregar SPs a las unidades de su formación.
- Nunca se pueden combinar para formar Extensores.

- Pueden ser puestas en Modo Reserva (Si el hex recibe un DG, quitar el marcador de Reserva).
- Pueden retirarse con otras unidades de combate (pero no pueden retirarse solas). Cuando son capturadas se convierten en puntos de transporte normales, y
- Pueden retener el suministro de combate (véase 12.10a).

Los jugadores pueden tomar suministros Vía HQ tomándolos de un camión orgánico para entregarlos a unidades de su misma formación.

13.2h Cargado. Algunos Juegos tienen puntos de transporte que tienen impresa una "F" en un cuadrado Amarillo. Y en la otra cara no la tienen. La "F" implica que el transporte está lleno mientras la otra cara implica que está vacío (use la cara vacía con algunas T cuando este parcialmente lleno).

13.2i Los Puntos de Transporte que han sido capturados (véase 9.14c) en la Fase de Movimiento pueden mover inmediatamente. Si son capturados en cualquier otra fase, no se permite ningún movimiento hasta la siguiente Fase de Movimiento del jugador que los capture.

13.3 Ferrocarriles

Los FFCC son vitales para el movimiento de refuerzos y SPs, y a menudo son fundamentales para la traza de suministros. Normalmente hay dos tipos de hexágonos de FFCC, de varias vías y de vía única. Algunos juegos también tienen diferentes anchos de vía (véase 13.30).

13.3a Las unidades de combate, los puntos de transporte y los SPs pueden moverse utilizando la Capacidad de Transporte de FFCC (RC) (13.3b). Esta es la única carga permitida, nunca podemos cargar aviones, barcos, fortificaciones, etc. Véase 4.7 para los Equivalentes de Transporte de las distintas cargas. Cada punto de Capacidad de Transporte de FFCC (RC) puede transportar un SP o un RE cualquier distancia por transporte FFCC. Hay dos posibles modificaciones:

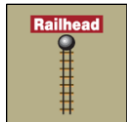
- Si se mueve a lo largo de una línea que tiene uno o más áreas de “Interdicción” se **dobra** el coste.
- Si la carga se mueve por una línea de varias vías, en todo su trazado, el coste se reduce a la mitad del coste normal.

13.3b La RC está disponible en cada turno al nivel que indique el escenario. No se puede guardar para usarse en otra Fase de Movimiento. **La RC solo se puede usar en la Fase de movimiento** (nunca durante la de Reacción y Explotación).

13.3c Hexágonos con Terminales utilizables. Un hex de FFCC es utilizable si cumple con todos estos requerimientos:

- Es una villa, ciudad (de cualquier tamaño), puerto, o un HQ de Ingenieros (13.8a).
- Está bajo control (13.3h).
- Tiene una traza de FFCC libre de ZOC enemigas hasta la Fuente de abastecimientos. Los extensores pueden ser parte de la traza, pero no para mover cargas. Tenga en cuenta que una EZOC **puede impedir** el movimiento de cargas, pero no el conectar con una fuente de abastecimientos.

13.3d Terminales (Railhead). Algunos



Juegos limitan hasta dónde llega el ancho de vía utilizable (13.3f. muestra el límite del ancho de vía en el mapa, o hasta aquí llega tu ancho de vía con marcadores “Railhead” (la otra cara del marcador muestra un ancho equivocado para ayudar a marcar los cruces de vía). Estos marcadores solo se mueven cuando se cambia el ancho de vía, labor que **solo** pueden realizar las unidades de reparación de FFCC. El mover unidades a lo largo del FFCC no tiene efecto sobre el marcador “Railhead”.

Algunos Juegos tienen solo un ancho de vía. En estos, los jugadores usan los marcadores de “Railhead” para mostrar hasta dónde llega el control de sus FFCC. (El control inicial, a veces, viene dado en las instrucciones del escenario, pero tenga en mente 13.3h que normalmente hace innecesario el uso de marcadores “Railhead”).

13.3e El movimiento de FFCC incluye tres pasos: subirse, mover por FFCC, y bajarse. Todos estos pasos deben hacerse en la misma fase.

- 1) Para subirse la carga debe estar en un Terminal utilizable (13.3c) que no esté en una ZOC enemiga. Una unidad moviendo por FFCC debe de estar en Modo Movimiento, y puede gastar hasta la mitad de su MA antes de subir al tren. Los refuerzos y los nuevos SPs pueden entrar desde fuera del mapa si llegan por un hex que tenga un FFCC (13.6b).
- 2) Para mover, la carga sigue la línea de hexes conectados por el FFCC sin pasar por ZOC enemigas. Los hex con distinto ancho de vía (13.3f) o controlados por el enemigo (13.3h) no pueden usarse.
- 3) Para bajarse debe estar en un hex Terminal utilizable que no esté en una ZOC enemiga. No está permitido ningún movimiento después de la descarga (véase 4.7d).

***Nota del Diseñador:** La capacidad ferroviaria implica la organización del material rodante y mucho tiempo dedicado a la carga y descarga. El movimiento ferroviario es un activo estratégico; Es mucho más eficiente mover cargas a través de largas distancias que en saltos cortos.*

13.3f Cambio ancho de vía. En los juegos en los que hay más de un ancho de vía, un bando solo puede usar su ancho para transportar y para propósitos de abastecimiento. Si hay disponibles unidades de reparación de FFCC (13.3g) se usan para cambiar el ancho de FFCC al propio. Los jugadores marcan los límites de su ancho propio usando marcadores de “Railhead”.

A) Los anchos no se pueden cambiar en una ZOC enemiga (no negada).

B) Una unidad de Reparación de FFCC puede cambiar el ancho, simplemente moviéndose al hex a cambiar. El cambio no tiene costes de SPs o puntos extra de movimiento.

13.3g Unidades de reparación de FFCC Las unidades de reparación de

FFCC son unidades de combate que se usan para cambiar el ancho de FFCC. Estas unidades tienen algunas reglas especiales:

- Una unidad de Reparación puede combinar movimiento FFCC con la conversión de ancho en una Fase de Movimiento. (Excepción: No pueden hacerlo si los hex por los que mueven por movimiento FFCC fueron cambiados en la fase actual).
- Las unidades de Reparación pueden mover toda su MA después de usar el movimiento FFCC (menos cualquier movimiento hecho antes de subirse al tren), y pueden usar el movimiento de FFCC en Modo Combate.
- Las unidades de Reparación pueden subir y bajar en cualquier hex de FFCC (No necesitan que sea una terminal utilizable).
- Las unidades de Reparación pueden convertir hasta cuatro hex (o los que le permita su MA, si es menor que 4) durante la Fase de Movimiento (no en otra fase). Deben estar en Modo de Combate o en Modo DG y por la cara de combate (véase 5.10e).

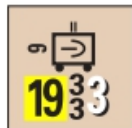
***Nota del Juego:** La conversión no se limita a simplemente empujar hacia adelante la marca “Railhead”; Las unidades de FFCC pueden, por ejemplo, usar el modo Strat para adelantarse al cambio normal y comenzar a trabajar en una sección delantera de la vía. Y tener una segunda unidad de reparación que use el movimiento de FFCC en una vía recién convertida para extender el Railhead.*

13.3h Control del FFCC. Los jugadores solo pueden trazar líneas de FFCC (13.3c) hasta las **Terminales utilizables** que controlan. Al inicio el control está basado en la línea del frente (use el sentido común). Los cambios de posesión se producen cuando una unidad de combate entra en el hex o cuando el hex está dentro de las líneas enemigas (esto hay que aclararlo, cuando haya dudas no cambie el control).

Tenga en cuenta que el ancho de vía, las unidades enemigas, y la ZOC podrían limitar el uso del transporte FFCC, traza de abastecimientos

Nota de juego: Esto reemplaza todas las reglas anteriores del Juego respecto al Control de Ferrocarriles. Ya no es necesario mover unidades a través de cada hexágono de FFCC: Ahora todo se basa en el control de las Terminales FFCC.

13.4 Unidades de Artillería



Las unidades de Artillería atacan objetivos dentro de su rango usando su factor de fuego (impreso dentro de un cuadrado amarillo a la izquierda); el alcance esta impreso debajo del AR. El Modo de Combate es el de más alto valor de fuego. Las unidades de artillería pueden mover y disparar en una misma fase.

Véase 10.0 para las reglas de bombardeo.

13.4a La artillería en Modo Reserva o Strat no puede disparar. Por otro lado, la artillería puede disparar en cualquier Segmento de Bombardeo en el cual se elija hacerlo, solo hay que pagar los SPs requeridos.

13.4b Artillería y Combate. Las unidades de Artillería tienen una fuerza de combate de 1 (solo para defensa) tanto en Modo Combate como en Modo Movimiento. Este factor **no** está impreso en las fichas

13.5 Unidades de Reemplazo



Los jugadores tiran en su Tabla de Reemplazos Variable durante cada Fase de Refuerzos. Los Reemplazos (Repls) resultantes son añadidos a los refuerzos que marca el turno. Los Repls pueden ser usados según llegan o guardarse para más tarde. Vienen en dos tipos: Equipamiento (Eq) y Personal (Pax). Se usan para recuperar perdidas de pasos o unidades. Las fichas de Repl no están limitadas por el número de contadores y los jugadores deben recordar, al igual que con los SP, a quien pertenece cada uno.

Los Repls nunca pueden entrar en Modo de Combate, pero pueden estar en todos

los otros modos. Tienen un tamaño de 1/4 RE para propósitos de apilamiento. Los Repls tienen Capacidad de Ataque y pueden ser usados para absorber perdidas de combate o de bombardeo. Los Repls son unidades de combate independientes y deben estar abastecidas y repostadas normalmente.

13.5a Reemplazando Perdidas. Un Repl usado para reemplazar perdidas debe estar en Modo Movimiento. El coste de reconstrucción varía con el tamaño, el tipo de unidad y con cada juego en el que hay una Tabla de Reconstrucción. Hay dos formas de reconstruir una unidad durante la Fase de Refuerzos.

- Para reconstruir una unidad eliminada, los Repls requeridos deben estar en un solo hex o a 2 hex de un HQ amigo. El HQ debe estar en Modo de Combate o DG, pero por la cara de combate (véase 5.10e). El hex no puede estar en una ZOC enemiga (4.5a). Quitar los reemplazos requeridos y colocar la unidad en el hex.
- Para reconstruir una unidad, en el mapa, que ha sufrido pérdidas de pasos, proceder igual que antes. Adicionalmente la unidad a reconstruir debe estar apilada con los Repls que se van a usar.

13.5b Una unidad reducida o eliminada de una unidad multipaso puede reconstruirse en cualquier número de pasos en un turno (pagando los Repls requeridos). Su abastecimiento actual y el modo no tienen efecto en la reconstrucción. La reconstrucción no cuesta MPs, colocar la unidad Nueva-reconstruida en cualquier modo. Solo las unidades eliminadas y reducidas pueden ser reconstruidas. Las unidades Genéricas como los Regimientos Divisionales **no pueden** ser reconstruidas ya que vuelven a su caja al ser destruidos y no a la pila de Muertos.

Nota de juego: Hemos encontrado prudente establecer un "destacamento de entrenamiento" en una base tras las líneas. Use un HQ "malo" para llevarlo a cabo y coloque los Repls entrantes adyacentes a él. Esta es una respuesta simple a tener que buscarlos por todo el mapa cuando los necesitas.

13.5c Unidades No Reconstruibles.

Las unidades con un punto Amarillo al lado de su AR no se pueden reconstruir y cuando son destruidas lo son de forma permanente.

13.5d Un Repl para dos unidades.

Algunas unidades muy pequeñas (que están en la Tabla de Reconstrucción de unidades) pueden reconstruirse por parejas con un solo Repl. Si solo hay una en la pila de muertos, el reemplazo se gasta entero.

13.5e Reemplazo de camiones. Los camiones (orgánicos o normales) pueden reconstruirse al coste de 1 x Eq por camión. Solo los camiones que han sido destruidos (o capturados) por la acción del enemigo pueden ser reconstruidos de esta forma, así un jugador nunca puede tener más camiones que los que el escenario le da. Los demás Puntos de Transporte (como carros y mulas) **no se pueden** reconstruir de esta forma.

13.5f Reemplazos Aéreos. Algunos Juegos tienen tablas que dan pasos de reemplazos aéreos. En los juegos en los que no se dan de este modo los jugadores pueden usar Eq para reemplazar sus pérdidas aéreas. Cada Eq puede reemplazar dos pasos aéreos. Gastar los Eq en un HQ y seguir las normas generales con este adicional a 13.5a: Las unidades Aéreas se reconstruyen en cualquier base aérea amiga (no necesitan estar cerca de un HQ) y llegan activas desde la pila de muertos.

•Un avión se puede reconstruir independientemente de su condición de vuelo.

•Un Eq no puede ser usado parcialmente para reconstruir unidades aéreas (13.5d).

13.6 Refuerzos

Los refuerzos son unidades nuevas que llegan de acuerdo con la lista de refuerzos o la Tabla de Refuerzos Variable. Son colocados en sus hex de entrada durante su Fase de Refuerzos. El jugador no puede dilatar la entrada de refuerzos, así si se te olvida, nunca llegaran a no ser que tu oponente sea condescendiente. Los Refuerzos aéreos llegan activos a cualquier base aérea amiga.

13.6a La colocación de refuerzos en un Puerto (que no está en una ZOC enemiga) está limitado a su actual capacidad: Las unidades terrestres pueden estar sobrealpiladas cuando llegan; los aviones deben llegar dentro de los límites de apilamiento, reglas (14.2a y 18.2a).

13.6b Los Refuerzos pueden llegar en cualquiera de los modos voluntarios. Pueden ser colocados en una ZOC enemiga (pero tenga en cuenta la restricción de los puertos 13.6a), y pueden llegar por FFCC (ignorando los requerimientos de subir 13.3e). Si un borde de mapa está bloqueado por unidades enemigas, los refuerzos pueden ser colocados en el siguiente hex no bloqueado de ese borde de mapa.

13.6c Los Camiones Orgánicos **llegan** cargados. Los otros Puntos de Transporte solo si también llegan SPs en la misma localización en el mismo turno.

13.7 Marcadores de Formación



Cada unidad múltiple tiene un marcador que puede ser usado para mostrar la localización de una o más unidades de esa formación. Quite las unidades del mapa y manténgalas en un lugar conveniente. Esto ayuda a reducir la densidad del mapa y la formación de apilamientos gigantescos.

A no ser que se use la opción 13.76, los jugadores deben esforzarse para no usar estos marcadores como una forma de ocultar formaciones entre sí.

Notas de Uso:

- Al menos una de las unidades de la formación debe estar apilada con el marcador o el marcador no se puede colocar en el mapa (excepto como un recordatorio de repostada). Así si está vacío **no puede ser usado como una formación fantasma.**
- Un marcador de formación solo puede ser usado para representar un apilamiento de esa formación. Las unidades mueven y luchan normalmente, el marcador solo muestra su localización. Las unidades son libres de entrar y salir del marcador

sin ningún coste en MP y no están obligadas a colocarse fuera del mapa.

- Las unidades representadas por un marcador de formación pueden estar en diferentes modos y estados de abastecimiento. Los marcadores requeridos pueden colocarse fuera del mapa con las unidades o en el mapa con las unidades (cualquiera, está bien). Si algunas unidades están en el mismo modo que otras en el mismo marcador de formación pueden colocarse con solo marcador.
- Los marcadores de formación tienen un lado representando a la formación y otro de repostado. Los jugadores pueden usar este último cuando la formación usa el “método de formación” para repostar (véase 12.5c).

13.7a Respeto al Abastecimiento. Las unidades de combate de una formación múltiple deben recibir trazas y suministro de fuel del mismo cuartel general o de la misma fuente de extracción directa. Si esto no es posible:

- Para la traza de abastecimiento una parte de la formación puede trazar “por libre” mientras el resto debe “usar SPs” o estar desabastecido (por 12.6d).
- Para repostar parte de la formación puede usar el “método de formación”, pero el resto necesitara usar el método de “una sola unidad” véase 12.5c.

13.7b Opción de Niebla de Guerra. Si los jugadores están de acuerdo, los marcadores de Formación se pueden usar para aumentar la niebla de la guerra. Los jugadores pueden “esconder” un cuerpo de tanques o una división panzer colocando su marcador de Formación debajo de otras unidades de combate en una pila. Cualquier truco de este tipo debe cumplir con 4.8b y 4.9a: la Formación debe estar en la parte superior si contiene las únicas unidades terrestres de la pila con una ZOC (y una de sus unidades necesita ser revelada).

13.8 Funciones de los Ingenieros



Los HQs y los ingenieros son las únicas unidades que pueden realizar funciones de ingeniero (pontoneros, construcción y creación de terminales utilizables). Los tipos de unidades relacionadas, como la reparación de FFCC, los ingenieros de asalto, los pioneros y los ingenieros aerotransportados/planeador, no pueden realizar las tareas enumeradas en esta sección.

13.8a Actuar como Ingenieros. Para que una unidad se considere que tiene capacidad de ingeniero debe de estar en **Modo Combate**, o en Modo DG mostrando la cara de combate (5.10e).

13.8b Pontoneros. Cuando esta adyacente a un Río Mayor una unidad que puede actuar como Ingeniero reduce el coste de MP de lado de Río a un Río menor. Del mismo modo reduce el de un Río Menor a ningún coste adicional. No hay ningún coste en SPs por hacer esta función., las unidades amigas que se beneficien de los pontoneros deben cruzar por el hex que ocupa la ficha de Ingenieros. Aplicar los beneficios de los pontoneros a los ríos congelados de manera apropiada.

Las unidades atacantes **no pueden** usar los pontoneros para hacer un **Overrun** a través del Río. El puente no tiene efecto en los modificadores de combate por terreno, pero puede permitir un ataque donde no es posible hacerlo sin puente.

El Puente desaparece en el momento que la unidad deja de actuar como Ingeniero. (**Excepción:** Una unidad que actúa como ingeniero puede usar su propio Puente para dejar el hex después de cambiar su modo o por cambiar a su reverso.)

13.8c Creación de Terminales FFCC. Esta es una habilidad especial de las unidades de HQ, no de los Ingenieros. Cuando un HQ Ingeniero que actúa como Ingeniero ocupa un hex de FFCC automáticamente se convierte en Una Terminal de FFCC de llegada (13.3c). No tiene costes en SPs.

Este Status especial termina en el instante en que el HQ no actúa como HQ de Ingenieros. (**Excepción:** Un HQ puede subirse al tren antes de cambiar a Modo Movimiento.)

13.8d Construcción. En la Fase de Movimiento (solo) Una unidad que actúa como ingeniero puede construir en un radio de 2 hex (las ZOC enemigas se ignoran y el terreno afecta usando movimiento de a pie). Puede construir/mejorar/reducir una Base Aérea (15.3) o Fortificaciones (16.0b), y reparar un Puerto dañado (19.0d). Una unidad que actúa como Ingeniero no puede mover en la fase en la realiza la construcción.

***Nota del Diseñador:** Una gran parte de la capacidad del ingeniero está vinculada a las unidades HQ. En la vida real, estos ingenieros suelen pasar la mayor parte de su tiempo haciendo las tareas asignadas. En los juegos, con demasiada frecuencia, terminan como carne de cañón de las unidades de infantería y se olvida su tarea original. La idea aquí es evitar ese mal uso eliminando la mayoría de las unidades de ingenieros que no son de combate de los despliegues de fichas.*

Límites de construcción y notas:

- Una unidad que actúa como ingeniero puede solo construir en un único hex y solo un tipo de construcción.
- Todas las construcciones /mejoras / reparaciones tienen un coste en SPs. La reducción es gratis.
- La construcción es inmediata, así un aeropuerto puede ser usado en la misma fase en que se construye.

13.9 Consolidación de Unidades

Un jugador puede combinar formaciones con pérdidas durante su Fase de Refuerzo. Las unidades pueden consolidarse cuando están adyacentes a las unidades enemigas y cuando están desabastecidas. Las unidades terrestres que se intercambian deben ser idénticas en ambos lados de su cara, y una unidad involucrada en una

consolidación no puede tener reservas internas bajas o agotadas, o estar DG.

Hay 4 tipos de Consolidación:

- Para consolidar unidades de varios pasos, las dos unidades deben estar en el mismo hex (o cajetín fuera del mapa). Retire una de las unidades y cambie las pérdidas de pasos en la unidad restante para reflejar los pasos agregados. No se puede reconstruir ninguna unidad más allá de la fuerza total: se perderían los pasos en exceso.
- Para consolidar formaciones de unidades múltiples, el jugador puede intercambiar cualquier unidad (incluyendo un Camión orgánico) por la unidad equivalente de una formación de unidades múltiples diferente que está en la Pila de Muertos. Los modos y los marcadores permanecen igual, y los SP cargados en un camión orgánico permanecen cargados (lo que permite pasar el suministro a la otra división).
- Una unidad independiente (incluidos los puntos de transporte regulares) puede formar parte de una formación de unidades múltiples (similar al número 2 anterior), pero una unidad de una formación de unidades múltiples nunca se puede convertir en una unidad independiente.
- Dos aviones reducidos del mismo tipo, valores y estado (Activo o Inactivo) pueden combinarse en un avión de fuerza completa si están en el mismo hex (o cajetín fuera del mapa). Esto se puede hacer durante cualquier fase (no solo la Fase de Refuerzo).

14.0 Poder Aéreo

En términos muy generales, los aviones "Activos" ejecutan misiones desde sus Bases Aéreas a hexágonos dentro de su alcance. El avión activo de un jugador puede realizar misiones en fases amigas de Movimiento, Explotación y Reacción. Las unidades aéreas nunca necesitan marcadores de Reserva.

Los tipos de misión incluyen Bombardeo (atacar instalaciones o unidades enemigas), Superioridad aérea (limpiar aviones enemigos), Interceptación (interrumpir misiones enemigas), Transporte aéreo (transportar unidades terrestres a otra base aérea), Lanzamiento Aéreo (hacer lo mismo a un hex sin base) y Transferir (mudarse a una nueva base).

Al ejecutar una misión, siga la secuencia dada en 14.2f y luego haga que los aviones se vuelvan "Inactivos" en una Base Aérea antes de ejecutar la próxima misión. Durante una futura Fase de Reabastecimiento, los aviones Inactivos pueden volverse Activos una vez más.

14.1 Manejo de la Aviación

Las unidades aéreas representan grupos de aviones específicos (como Bf-109) que están clasificados por Tipo, Alcance, Factor de combate aéreo, Fuerza de bombardeo y (a veces) Capacidad de Transporte Aéreo. Si bien una unidad representa aproximadamente 45 aviones, se supone que la tasa operativa de estas está muy por debajo del 100%. El juego usa cinco tipos de aviones.



Cazas (F) Son las únicas unidades aéreas capaces de volar misiones de interceptación y atacar durante el combate aéreo.

Los cazas activos también ejercen una "zona de patrulla" que interfiere con las misiones aéreas enemigas.



Bombarderos Tácticos (T) Son usados principalmente para misiones de bombardeo.



Bombarderos Estratégicos (S) se usan principalmente para Bombardeo Aéreo, pero sufren limitaciones que incluyen la incapacidad de hacer Ataques de cadena (Hip Shoot). Ver 14.1e



Transportes (Tpt) Son capaces de mover carga. Un transporte utiliza su capacidad para mover unidades y suministros

desde una base aérea a una nueva ubicación.



Tipos Combinados Son dos tipos en uno, normalmente T y Tpt. Estas unidades pueden funcionar de las dos maneras.

14.1a Aviones Activos e Inactivos. Los aviones tienen dos modos: activo o inactivo. El modo de un avión se muestra estando encima (Activo) o debajo (Inactivo) del contador de la Base Aérea. Básicamente, los aviones activos pueden realizar misiones y los inactivos no. Los aviones activos en un hex de Base Aérea amiga pueden permanecer activos indefinidamente.

14.1b Pérdidas de pasos Aéreos. Los aviones tienen dos pasos. Use el reverso (reducido) para mostrar la pérdida de un paso. Los aviones que reciben una segunda pérdida son eliminados y colocados en la Pila de Muertos.

14.1c Abortar y Volver a la Base. Las unidades aéreas que ejecutan una misión (véase 14.2f) o "abortan" un combate aéreo deben retornar a una base aérea dentro de su rango y pasan a estar inactivas. (**Excepciones:** Un caza permanece Activo después de completar con éxito una Intercepción (14.5), y después de ser Transferido a una Base (14.11) haciéndolo dentro de su rango normal.)

- Los aviones que abortan antes/durante un Combate Aéreo sobre una base amiga deben retornar a esa base. (Excepción: véase 14.5 para el manejo especial de intercepciones.)

14.1d Repostaje. Repostar (15.0) es necesario para mantener el avión en acción (piense en el repostaje y en la rutina de mantenimiento). Esto se hace para pasar una unidad inactiva a activa. Repostar es el único momento en que un avión consume suministros.

14.1e Bombarderos Estratégicos. Las misiones que incluyen Bombarderos Estratégicos sufren severas limitaciones debido a la gran altitud a la que operan:

- Los bombardeos se consideran siempre sin observador.

- Los Ataques de Cadena (Hip Shoots) y los Ataques antibuque no están permitidos.

- Nunca reciben el beneficio de una columna por ataque a corta distancia.

14.1f Clima. El clima puede limitar las operaciones aéreas, restringiendo las misiones en ciertas fases y a veces no permitiendo volar "sin vuelos" a todos. Mientras dure el no poder volar los aviones activos permanecen activos y los aviones se pueden repostar.

14.1g Fases. Los aviones activos pueden volar durante las fases propias de Movimiento, Explotación y Reacción.

14.2 Movimiento Aéreo

Los aviones tienen límites de apilamiento y se mueven directamente de su base aérea al hex objetivo de la misión. Los aviones se mueven en varias fases y segmentos, dependiendo de la misión.

14.2a Apilamiento de Aviones. Cuente cada unidad aérea (ya sea reducida o de fuerza completa) como una unidad para apilar. Un máximo de cuatro aviones **Activos** puede ejecutar una misión conjunta. En una base aérea amiga, un máximo de cuatro aviones amigos **más** el nivel de base aérea pueden estar activos al mismo tiempo (por lo tanto, una base aérea de nivel 3 puede tener un total de siete aviones activos). No hay límite al número de aviones inactivos que puede apilarse en una base.

14.2b Un jugador puede abortar voluntariamente una misión aérea en un hex para evitar un combate aéreo antes de que comience, pero al menos una unidad aérea debe permanecer activa y luchar. Ver 14.3d.

14.2c Movimiento Aéreo. Una unidad aérea activa se mueve voluntariamente solo cuando realiza una misión. Cuando una base aérea es capturada por unidades terrestres enemigas, todas las unidades aéreas en la base son desplazadas (y posiblemente sufren pérdidas) por 9.14f.

14.2d El alcance de un avión es el límite al que puede viajar (en hexágonos) cuando vuela a un hex en misión o regresa de una. Los aviones se mueven simplemente

colocándolos en cualquier hexágono dentro del alcance, sin tener en cuenta el terreno o las unidades enemigas. No hay necesidad de trazar una ruta específica.

14.2e Misiones Aéreas. Los aviones activos pueden realizar las siguientes misiones. El avión no puede realizar una misión aérea combinada (como "Superioridad luego Bombardeo") y solo puede volar una sola misión por fase. Para cada misión, sigue la secuencia de movimiento aéreo (14.2f).

Nota Importante: "Misiones Aéreas" significa, las unidades aéreas que están realizando una misión. Las misiones nunca se limitan a aviones de cierto tipo. Por ejemplo, un caza puede participar en una misión de transporte aéreo.

- **Intercepción (14.5).** La habilidad de atacar las unidades enemigas antes que realicen su misión.

- **Superioridad Aérea (14.6).** Una Superioridad aérea está diseñada para limpiar de cazas enemigos y se ejecuta en varios Segmentos de Movimiento.

- **Bombardeo (14.7).** Un Bombardeo es un ataque aéreo contra instalaciones o unidades enemigas. Los Bombardeos son ejecutados en varios Segmentos de Bombardeo.

- **Ataque de Cadena (Hip Shoot (14.7d)).** Un Ataque de Cadena es un tipo especial de bombardeo hecho durante un Segmento de Movimiento en lugar del Segmento de Bombardeo. Los Ataques de Cadena permiten atacar el mismo hex más de una vez en una sola fase. Solo a ciertas Fuerzas Aéreas se les permite hacer estos ataques. Estará anotado en las reglas específicas del juego.

- **Interdicción (Trainbusting) (14.8).** Esto permite a las unidades aéreas interferir el movimiento terrestre y Ferroviario. Son ejecutadas durante los Segmentos de Bombardeo.

- **Transporte Aéreo (14.9) y Lanzamiento Aéreo (14.10).** La entrega de carga (unidades de combate o SPs) vía aérea puede darse de aterrizando en una base aérea o lanzándolo en otro hex. Las Misiones de Transporte Aéreo y de Lanzamiento

Aéreo se ejecutan en varios Segmentos de Movimiento.

- **Transferencia de Base (14.11).** Es el movimiento de tus aviones de una base a otra. Son ejecutados en varios Segmentos de Movimiento.

Nota Importante: No hay límites establecidos para la cantidad de misiones, no de bombardeo, que se pueden volar al mismo hex en una fase. Por ejemplo, un jugador que quiera lanzar 1T de suministro a una división de tanques rodeada podría seguir volando misión tras misión hasta que entregue con éxito los suministros necesarios. Un jugador también podría hacer Ataques de Cadena sobre un hexágono varias veces en la fase. Otros bombardeos están limitados a uno por hexágono en cada fase.

14.2f Secuencia de una Misión Aérea.

Sigue esta secuencia completa cuando ejecutes una misión. Los aviones de más de una base aérea (hasta un límite combinado de cuatro unidades aéreas) pueden ejecutar una misión conjunta, con unidades aéreas de cada base que se mueven por separado (no es necesario "juntarlas" antes de alcanzar el hex objetivo):

- 1) Declara el tipo de misión (como Interdicción o Bombardeo).
- 2) Mueve el avión/es desde una o más bases al hex de la misión.
- 3) Resuelve cualquier Combate Aéreo (14.3) si ambos jugadores tienen aviones Activos en el hex.
- 4) Resuelve la Intercepción (14.5).
- 5) Resuelve cualquier Flak (14.4).
- 6) Resuelve la misión.
- 7) Los aviones regresan a la base (14.1c) y normalmente pasan a inactivos.

Nota de Juego: Los aviones ya no se pueden agregar a una misión después del Paso C, así que recuerda realizar la superioridad aérea necesaria durante el Segmento de movimiento!

14.3 Combate Aéreo

Cuando ambos bandos tienen aviones activos en un hex, el combate aéreo se resuelve inmediatamente. Esto solo sucederá cuando el hex de misión tenga una base aérea enemiga con aviones activos o durante la intercepción (14.5). Un combate aéreo consiste en una serie de rondas durante las cuales cada jugador selecciona una unidad para usar. El resultado de la ronda será abortar (ver 14.1c) y la posible pérdida de uno o ambos de los aviones seleccionados. Estas rondas continúan hasta que un lado u otro están solos en el hexágono (o no quedan aviones activos con una clasificación de combate aéreo sin paréntesis).

Ignore todos los aviones Inactivos durante el Combate Aéreo, no toman parte en él.

14.3a Factor entre paréntesis. Los aviones con factores de combate aéreo entre paréntesis no pueden iniciar el combate aéreo. Sin embargo, pueden entrar en un hex con aviones enemigos. Si todos los aviones en un hex (ambos bandos) tienen paréntesis en sus factores de combate aéreo, los aviones se ignoran entre sí (y no hay combate aéreo)

14.3b Modificadores al Combate Aéreo. No hay excepto cuando se usa la opción de Largo Alcance (21.4).

14.3c Identificación del Atacante. En el combate aéreo, el "atacante" normalmente será el jugador que inicia la batalla (jugador en misión o interceptor). Los roles cambian si el "atacante" anterior solo tiene unidades aéreas con calificaciones entre paréntesis, y el combate termina completamente si todos los aviones activos en el hex tienen calificaciones entre paréntesis: los aviones restantes se ignoran entre sí y la misión continúa.

14.3d Abortar Voluntariamente. Abortar voluntariamente en un combate aéreo (quedando así inactivo) a veces es útil:

- Cualquiera de los dos jugadores tiene la opción de abortar antes que empiece el Combate Aéreo, pero al menos una unidad debe permanecer activa y luchar.

- Ningún jugador puede abortar después de que el Combate Aéreo empiece. Continúa hasta que un jugador tiene una unidad activa en el hex, o ambos bandos no tienen unidades (sin paréntesis).
- Las unidades Aéreas Activas pueden abortar voluntariamente después que el Combate Aéreo ha terminado totalmente.

14.3e Procedimiento de Combate aéreo.

- 1) Ambos jugadores despliegan sus aviones. Es el momento de abortar de acuerdo a (14.3d).
- 2) El Atacante (14.3c) selecciona una de sus unidades aéreas que no está **entre paréntesis**, entonces el defensor elige **una** de las suyas. Estas unidades se usan en esta ronda de combate.
- 3) El atacante tira dos dados añadiendo su factor de combate y restando el factor del defensor. Use esta tirada modificada en la tabla de combate aéreo para saber que bando aborta o ambos, después tire otro dado para aplicar las pérdidas a las unidades que abortan. Esto ocurre con una tirada de 5 o 6.
- 4) D) Repetir los puntos B y C (cada vez que se complete es una ronda de combate) con el mismo o diferentes aviones hasta que solo un bando permanezca en el hex (o ningún jugador tiene cazas activos en el hex).

Consejo de juego: Tira tres dados a la vez dos, para el combate, y otro de distinto color para las pérdidas.

Ejemplo: Un LaGG-3 (Valor de Combate Aéreo de 2) y un IL-2 Valor de Combate Aéreo de (2)) mueven a una Base Aérea Alemana ocupada por un Bf 109f Activo (Valor de Combate Aéreo 4) y dos Stukas (Valor de Combate Aéreo (1)) junto a otros aviones inactivos. Todas las unidades citadas arriba están a plena potencia. Los soviéticos son los atacantes.

Cada jugador elige un avión para la primera ronda de combate. El jugador Soviético elige el LaGG-3; el alemán elige el Bf 109f. El defensor podría haber elegido uno de los Stukas

(no es una buena idea, pero está permitido). El atacante Soviético no puede elegir el IL-2 porque su factor de combate está entre paréntesis. El jugador Soviético tira dos dados (saca un 9) al cual añade su factor aéreo (2) y resta el de la unidad alemana (4) lo que resulta una tirada modificada de 7.

La tabla de Combate Aéreo indica "ambos abortan". El jugador Soviético tira un dado sin resultado de pérdidas, por tanto, ambos jugadores envían a sus aviones de vuelta a sus bases donde llegan inactivos.

Esto deja a los dos Stukas enfrentados al IL-2. Ninguno de estos tiene factor de ataque, de tal manera que el combate termina y ambas fuerzas se ignoran mutuamente. El jugador Soviético puede bombardear la Base Aérea.

14.4 Flak

En el paso E de la Secuencia de Misiones Aéreas (14.2f), el jugador enemigo verifica sus defensas antiaéreas abstractas (Flak) perturbando la misión. La Flak normal es únicamente el fuego antiaéreo – la mayoría de las unidades terrestres tienen fuego antiaéreo, y el juego asume que los puntos importantes tienen desplegada una Flak. La intensidad de la Flak se incrementa cuando se vuela dentro de Zonas de Patrulla Enemiga

14.4a Misiones objeto de Flak.

- **Siempre:** Bombardeo, cadena, e Interdicción.
- **Solo si es una Zona de Patrulla Enemiga:** Transporte Aéreo, Lanzamiento Aéreo, y Transferencia de Base.
- **Nunca:** Superioridad aérea e Intercepción, y toda actividad que no es una misión (como colocar refuerzos aéreos y retornar a la base aérea).

14.4b El Suministro nunca está afectado por la Flak, no hay ningún coste en SP por la Flak.

14.4c Zona de Patrulla. Una Zona de Patrulla (PZ) es una zona defensiva creada por cualquier Base Aérea que tiene uno o más cazas activos, y se extiende 10 Hex en todas las direcciones. Las misiones Aéreas enemigas están sujetas a Intercepción (4.5) y a Flak de alta densidad.

14.4d Aviones No en Misión. Algunas veces puede que estén apilados aviones

No en Misión con aviones en Misión. Por ejemplo, un avión activo podría estar en una base aérea amiga que recibe una misión de Transporte. Solo los aviones de la misión se ven afectados por Flak. (Pero tenga en cuenta que cualquier avión "extra" se vería afectado por intercepción, tomando parte en el combate aéreo con los aviones en misión).

14.4e Resolución de la Flak. Tirar dos dados. Si el resultado modificado es 11 o más, un avión en misión sufre la pérdida de un paso. Cualquier otro resultado no tiene efecto y la resolución está completada.

La tirada se modifica por los puntos de Flak que afectan la misión, estos están en tablas.

14.4f Pérdidas por Flak. Si se inflige una pérdida por Flak, un avión en misión recibe el daño antes de llevar a cabo la misión. Para determinar que avión del apilamiento sufre el daño consultar la Tabla de Pérdidas por Misión. Eliminar la unidad si tiene un solo paso, aquellos a los que les queda un único paso termina la misión con su valor reducido.

14.4g Pérdidas de Carga. Si hay una pérdida al disparar Flak sobre unidades en misión de transporte, recalcular la carga (tenga en cuenta el efecto del rango 14.9e) y destruya una porción de la carga (el jugador decide) que exceden la nueva capacidad. Redondear a favor de la carga superviviente (ejemplo 1T que es transportado por un avión sufre una pérdida y solo puede transportar ½ T, 1T sobrevive y llega a su destino).

14.5 Intercepción

En el paso D de la Secuencia de Misiones Aéreas (14.20), un jugador, a veces, tiene la opción de interceptar una misión enemiga. Solo una misión que está sujeta a Flak (por 14.4a) puede interceptarse, y solo si el hex objetivo está en una Zona de Patrulla. El jugador puede interceptar con un solo caza activo con zona de patrulla dentro del hex de misión. El jugador no está obligado a interceptar (es una opción) y solo puede hacerlo una vez por misión.

Nota Importante: Las misiones de intercepción nunca se impiden por el

clima específico del juego y/o restricciones de fase.

La intercepción se resuelve de la misma manera que un Combate Aéreo. Si un avión No en Misión está presente, véase 14.4d. La intercepción después del combate tiene sus particularidades:

- Si el interceptor pierde, pasa a inactivo en la base desde la que despegó.
- Si el interceptor gana, permanece Activo en la base de que partió. El avión se considera como si no hubiera volado y se puede elegir para más misiones de Intercepción en la misma fase.

14.6 Superioridad Aérea

Las misiones de Superioridad Aérea de Cazas se llevan a cabo durante los Segmentos de Movimiento. En estos se mueve un caza a un hex con aviones enemigos Activos y se inicia el combate aéreo. Gane o pierda, la misión se aborta cuando las rondas de combate se agotan. Un hex puede ser objetivo de cualquier número de misiones de Superioridad Aérea en el mismo segmento.

***Nota de Juego:** No hay ninguna razón para utilizar más de un caza en una misión de Superioridad Aérea, ya que en un mismo segmento se pueden lanzar múltiples misiones contra el mismo hex.*

14.7 Bombardeo y Ataque de Cadena

Los aviones pueden utilizarse en misiones de bombardeo para atacar barcos enemigos, unidades terrestres e instalaciones. En el punto 10.0 están las normas generales de Bombardeo y en 18.3 las de bombardeo contra barcos. Todos los modificadores para el bombardeo (incluidos los observadores) aplican a los bombardeos aéreos.

Un hex solo puede ser bombardeado una vez por fase, para los ataques de cadena no se tiene en cuenta este límite.

14.7a Los aviones nunca pueden combinarse con la artillería en un

bombardeo. El bombardeo aéreo no tiene costos de suministro en sí mismo.

14.7b Bombardeo y Fase. Las unidades aéreas mueven a un hex objetivo durante el Segmento de Bombardeo siguiendo la secuencia de 14.2f. Los aviones están sujetos a Flak (véase 14.4) antes del bombardeo, y **deben** volver a una base aérea y quedar inactivos inmediatamente después que el bombardeo se resuelve.

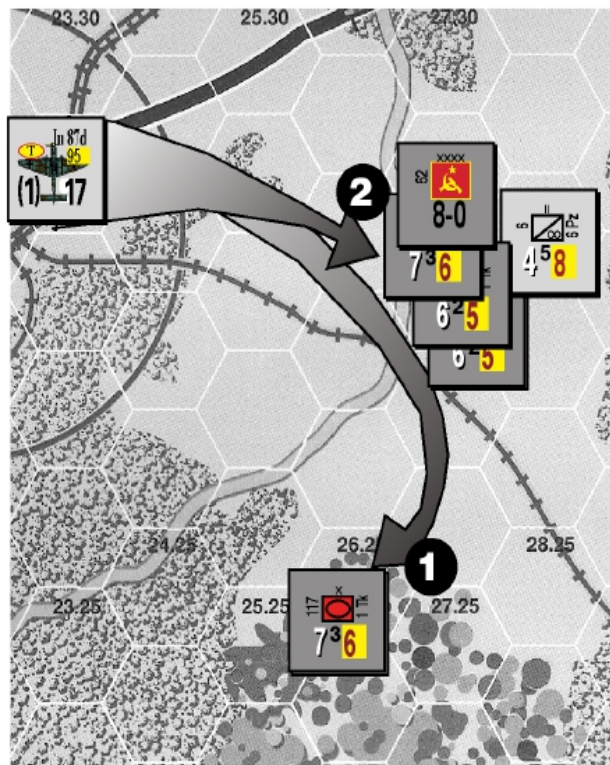
14.7c Alcance Reducido Modificador

atacado por múltiples ataques de cadena en una fase y además estar sujeto a ataques de bombardeo “Regular” durante la misma fase.

- Un ataque de cadena debe hacerse por un único avión y su nacionalidad debe estar especificada en las reglas del juego, dándole esta capacidad.
- Un ataque de cadena requiere un observador valido (10.0b).
- Dado lo anterior un ataque de cadena

14.8a Ejecución. Mover el apilamiento en Misión al hex objetivo. Resolver la Flak (véase 14.4) y después resolver el ataque en la tabla de Bombardeo vs instalaciones. Si el resultado tiene un asterisco colocar un marcador de Interdicción en el hex (ignorar el resto). Independientemente del resultado, los aviones vuelven a la base y pasan a inactivos.

14.8b Zona de Interdicción. Una Zona de Interdicción (TZ) es un hex con un marcador de interdicción además de los



Ejemplo: Misiones Aéreas de Bombardeo

En este ejemplo el Stuka tiene dos posibles objetivos. En realidad, solo podría hacer un ataque, pero de cara a ilustrar haremos dos ataques. No hay cazas enemigos en la zona, así que no es posible la intercepción. En ambos casos el Stuka vuelve a la base y se queda inactivo.

Objetivo 1: Una unidad sin observador. El Stuka ataca a una solitaria brigada de tanques en un hex de bosque (terreno cerrado) el cual no tiene observadores adyacentes. No hay modificadores de Flak por lo que el jugador Soviético necesita un 11 o más. Tira y saca un 8 sin ninguna consecuencia, así que el Stuka ataca el objetivo. Comenzamos en la tabla de bombardeo en la columna de 17-24 pero le aplicamos varias penalizaciones: 1 izquierda por terreno, 3 izquierda por no tener observador, y 1 izquierda porque solo hay 1 RE en el hex objetivo. Con cinco columnas a la izquierda se resuelve en la columna 2, el jugador tira los dados y saca un 10, con lo que obtiene un DG.

Objetivo 2: Unidades Observadas en terreno abierto con un HQ. El Stuka ataca el hex con 3 brigadas de tanques y un HQ. El batallón de motociclistas alemán esta adyacente así que tiene observador. La tirada de Flak tiene un +1 debido al HQ y la tirada con esta modificación es un 11, el Stuka recibe un daño y da la vuelta a la unidad mostrando su lado reducido. Ahora con una fuerza de 9, el bombardeo comienza en la columna 8-11. Se aplica un modificador: el apilamiento tiene 4RE (recuerda que el HQ cuenta como 1 RE), así que movemos una columna a la derecha. El jugador alemán tira y saca un 10 en la columna 12-16 consiguiendo un resultado de [1/2]. El resultado entre corchetes se reduce a DG ya que es bombardeo aéreo. Las pérdidas por Flak fueron realmente decisivas ya que de no haber sufrido pérdidas el resultado hubiera sido 1/2 lo cual hubiese significado entrar en la tabla de pérdida y con una tirada de 4-6 habrían destruido una unidad (El Soviético escogiera cual) enviándola a la pila de muertos.

del bombardeo. Los efectos del alcance se aplican cuando todos los aviones que realizan un ataque están a 10 hex de la base desde la que despegaron. Estos bombardeos consiguen una columna a favor (derecha) en la tabla de bombardeo. Nunca se aplica a Bombardeos Estratégicos.

14.7d Ataques de Cadena. Los Ataques de Cadena se llevan a cabo durante los Segmentos de Movimientos. Se resuelven al igual que un bombardeo (14.7), con algunas excepciones y restricciones:

- Los Ataques de Cadena no están limitados a un ataque por hex y fase. Esto significa que un hex puede ser

se puede realizar sobre cualquier tipo de objetivo. (Excepción: Interdicción no se puede hacer con Ataques de Cadena.)

14.8 Interdicción (TZ)



Las misiones Interdicción perturban el tráfico ferroviario, también las columnas de tropas, vehículos y grupos de

Ganado que se mueven en un área. Solo se permite una misión de Interdicción por hex y fase y solo se colca un marcador. Estas misiones no pueden ser realizadas como ataques de cadena.

6 hex que le rodean. (Excepción: Para la zona de interdicción se limita solo al hex marcado).

14.8c Efectos de la Interdicción. El Área de Interdicción afecta al movimiento de las unidades terrestres y a los costes de

- Las unidades terrestres deben añadir 1 MP tal coste del terreno de cada hex que atraviesan en una TZ.
- La carga FFCC que pasa a través de un TZ usa el doble de la capacidad normal de FFCC. Este incremento se paga solo una vez sin importar si la carga pasa por múltiples TZ

- Barcos, aviones, Transporte naval y traza de abastecimientos no están afectadas por TZ

Nota No existe efecto adicional por solape de varias TZ y las TZ no tienen efecto en la retirada.

14.8d Fase. Los bombardeos de interdicción se pueden hacer durante el Segmento de Bombardeo de cualquier fase que permita al jugador realizar misiones. Los marcadores se retiran en la siguiente Fase de Limpieza **enemiga** y sus efectos permanecen hasta esta fase.

14.9 Transporte Aéreo

El Transporte Aéreo permite a un jugador mover suministros y unidades a lo largo del mapa.

El Transporte Aéreo se puede realizar en cualquier Segmento de Movimiento del jugador.

14.9a Los transportes tienen impresa la capacidad de transporte. Pueden llevar carga hasta su capacidad de carga (Véase 4.7 para Equivalentes de Transporte.). Los transportes en la misma base aérea pueden combinar su capacidad de transporte para transportar carga. Por ejemplo, dos aviones con una capacidad de "1/2T" podrían transportar un batallón de paracaídas que tiene una equivalencia de transporte de 1T.

14.9b Algunos Transportes tienen una capacidad de $\frac{1}{2}$ T. Estas unidades deben usar la regla 14.9a, combinándose para mover 1T. Alternativamente pueden mover 1T cuando usan Viajes de doble capacidad de acuerdo con 14.9e. **Si no es el caso** puede cargar $\frac{1}{2}$ T y cuando haga un segundo viaje se tiene 1 T (**Excepción:** carga de supervivencia 14.4h).

14.9c Tipos de Carga. Los puntos de suministro pueden transportarse por avión, así como unidades de combate en Modo Movimiento con una **MA de 10 o menos de A Pie**.

14.9d Las unidades de combate pueden mover hasta la mitad de su MA durante la fase en que son transportadas por aire (por 4.7d). Esto se puede hacer antes o después del transporte aéreo (o ambos)

siempre y cuando no gaste más de la mitad de la capacidad de movimiento.

Hay consideraciones importantes para el modo y la fase. Los SP no se pueden mover antes/después debido a las restricciones de "enlace". Las unidades de combate pueden cambiar a Modo Movimiento antes de hacer Transporte Aéreo en la Fase de Movimiento, Pero no lo pueden hacer durante la fase de Reacción o Explotación. Las unidades de combate deben liberar reservas para moverse (y posiblemente atacar) antes / después de una misión durante Reacción o Explotación. Todas las demás unidades transportadas por aire en estas fases tienen esencialmente una MA de cero (y no pueden atacar). Tenga en cuenta que las unidades que se mueven antes / después de la misión en Reacción tienen su MA reducido a la mitad dos veces, para un total de $\times \frac{1}{4}$ MA.

14.9e Las misiones de Transporte Aéreo vuelan a cualquier base aérea amiga. Tratando cada avión separadamente la misión al hex puede....

- ...ser al doble del alcance quedando inactivo en la base de destino, o
- ...ser usando el alcance normal, en cuyo caso retorna a una base aérea dentro del alcance normal, o
- ...ser a la mitad del alcance del avión en cuyo caso su capacidad de carga es **doble** y retorna a una base dentro del radio de la mitad de su alcance.

14.9f Una base aérea solo puede descargar 2T veces el nivel de la base por segmento de movimiento usando Transporte Aéreo. **Cualquier** cantidad de carga puede ser descargada. Si el transporte excede este límite pasan a estar inactivos en el hex de destino.

14.10 Lanzamiento Aéreo

Un lanzamiento aéreo es una forma de transporte aéreo que no requiere de una base aérea de destino. Los lanzamientos aéreos también difieren en que a veces deben planificarse por adelantado y la carga puede ser destruida en el intento. Los lanzamientos aéreos solo pueden llevarse a cabo por unidades paracaidistas

o planeadores. Las reglas de la sección 14.9 aplican a los lanzamientos aéreos excepto cuando difieren con las enumeradas abajo.

14.10a Unidades Elegibles. Solo SP y unidades de combate con el símbolo "Para" pueden usar lanzamiento aéreo. (Excepción: Cualquier unidad que puede usar transporte aéreo puede ser usada con planeadores, véase 14.10e.)

14.10b Planificación Previa. Los Lanzamientos Aéreos de Unidades de Combate tienen restricciones especiales. Solo se pueden hacer en la Fase de Movimiento y requiere de una planificación. Un hex objetivo, el turno en el que se va a ejecutar y que unidad va a hacerlo por escrito. Se debe hacer esta planificación antes de que comience el juego o al menos dos turnos antes de la fecha en que se va a ejecutar. El plan se hará en la fase de Repostaje Aéreo. Una unidad no puede asignarse a más de un lanzamiento a la vez.

Notas Importantes:

- Las unidades que son lanzadas en el turno planificado no necesitan traza de abastecimiento en el turno en que son lanzadas (12.6h).
- El lanzamiento de suministros nunca necesita planificación previa y no tienen restricciones por fase.

14.10c Cancelación y Retraso. Toda la operación o parte del plan puede ser cancelado o retrasado. (Algunas unidades podrían lanzarse como estaba programado, otras retrasarse y otras cancelarse.) Tomar esta decisión durante cualquier Fase Aérea de Repostaje. Si se retrasa, el mismo lanzamiento se pospone para el turno siguiente. Si se cancela, el plan deja de existir (e incluso si se elabora el mismo plan en el futuro debe comenzar de cero).

14.10d Procedimiento de lanzamiento Resolver la Flak y comprobar si hay pérdidas.

Comprobar la tabla de Éxito de Transporte Aéreo. Tirar dos dados por cada unidad de combate o 1T de suministro separadamente teniendo en cuenta el tipo de terreno y el método (planeadores o paracaidista). Aplica los

modificadores. Si el resultado tiene éxito, la unidad se coloca en el hex de destino y termina el movimiento para esa fase. De lo contrario, se destruye. Destruya también cualquier carga que intente aterrizar en una unidad de combate enemiga (pero si el hexágono solo contiene unidades enemigas que no sean de combate, aplique la regla de Combate Especializado 9.14)

14.10e Planeadores. Los planeadores incrementan la capacidad de Transporte de los aviones. Los planeadores no cuentan contra los límites de misión y base y siempre se consideran Activos. Los planeadores no cuentan contra los límites de misión y base y siempre se consideran Activos. Los planeadores son "cambios" genéricos que pueden combinarse y descomponerse como **SP**.

- Cuesta una Eq construir dos puntos de planeador (como si estuviera reconstruyendo un avión). Los planeadores no se pueden construir en juegos donde no se proporcionan. Un planeador no se puede reutilizar; colóquelo en la pila de muertos después de usarlo.
- Los planeadores solo pueden moverse cuando forman parte de una misión de transporte aéreo o de lanzamiento aéreo. Cuando se captura una base aérea, los planeadores se destruyen.
- Un avión de transporte de fuerza completa (cualquier capacidad) puede remolcar un punto de planeador. La capacidad de una combinación Transporte / Planeador es de 2T (todo está cargado en el planeador). Un transporte que duplica su capacidad (por 14.9e) puede transportar 4T si se usan dos puntos de planeador, o alternativamente puede transportar 2T en un punto de planeador y transportar su capacidad impresa para paracaidistas.
- En las misiones de transporte aéreo, la carga en planeadores no se cuenta contra los límites de descarga (15.0b).
- En las misiones de Lanzamiento Aéreo, la carga en planeadores tiene una mayor probabilidad de éxito, como se muestra



en la Tabla de Éxito del Transporte Aéreo.

- Los planeadores no sufren Flak, pero los aviones que lo toman a remolque sí. La capacidad de la combinación Transporte / Planeador se reduce a 1T si el avión remolcador sufre una pérdida. Manejar las pérdidas de carga por 14.4g.
- Los planeadores no participan en el Combate Aéreo. Mientras se remolca, las pérdidas se hacen de acuerdo con 14.4g.

14.10f Planeadores Integrados. Al contrario de las versiones que tienen los planeadores en fichas separadas, algunos Juegos los tienen integrados con el avión remolcador. Básicamente, son Transportes especiales con una mejora en su capacidad de transporte ya que siempre remolcan planeadores (lo cual hace que estén exentos de las limitaciones de descarga). La Regla 14.9e modifica su capacidad por alcance.

***Nota de un Juego Especifico:** En CASE BLUE los transportes con planeadores integrados solo pueden hacer misiones de Transporte Aéreo o Cambio de Base (nunca misiones de Lanzamiento Aéreo).*

14.11 Cambio de Base

Un Cambio de Base es el camino más simple de mover un avión de una base a otra, sin hacer ninguna otra función. Las unidades aéreas tienen el **doble** de alcance cuando mueven de una base a otra.

Cuando un caza hace un Cambio de Base **dentro** de su alcance normal permanece Activo. De lo contrario, queda inactivo (al igual que todos los demás tipos de aviones que realizan cambio de base).

***Nota de Juego:** Los jugadores pueden pensar que abortar después de una misión es a menudo una forma más útil de cambiar de base, ya que el avión puede "hacer algo" en el camino.*

Ejemplo de Misión Aérea Compleja: Durante su Fase de Movimiento, Segmento de

Bombardeo; el jugador aliado intenta un bombardeo sobre un apilamiento del Eje con un marcador de Reserva. El ataque contiene: un bombardero BlenheimV y dos cazas HurricaneII. El hex de la misión está dentro de la Zona de Patrulla. La Misión tiene una Flak de +2t (+1 por la Zona de Patrulla (ya que tiene un caz presente), +1 por haber tres misiones en la misión).

Primero, el jugador del Eje resuelve la Flak contra la Misión. Escoge no interceptar y forzar un Combate Aéreo. El jugador del Eje tira y saca un 10, que modificado es un 12, lo que da una pérdida. El jugador aliado usa la Tabla de Pérdidas de la Misión para saber que avión sufre pérdidas y es el Blenheim. Se reduce y la misión continúa.

El jugador Aliado totaliza su factor de Bombardeo de sus tres aviones. Los cazas tienen un factor combinado de 6. El bombardero reducido añade 3 más con un total de 9 puntos. La tabla inicial usa la columna 8-11. No hay coste de suministros ya que es un bombardeo aéreo. No hay ninguna unidad aliada adyacente al objetivo (no hay observador: tres columnas a la izquierda) y resulta que hay 4 RE en el hex (una columna a la derecha). No se aplican más modificadores. Al final queda en la columna 3-4. El jugador aliado tira y saca un 12 dando un resultado de 1/2. Tira un dado y saca un 5 infligiendo una pérdida de un paso "le ha salido Redondo". El jugador del Eje debe quitar un paso a su elección y el modo del apilamiento cambia de Reserva a DG. Los aviones aliados vuelven a cualquier base dentro de su alcance.

15.0 Bases Aéreas



Las unidades de Bases Aéreas son el soporte terrestre (gasolina, pistas y hangares) para las unidades aéreas. Cada

base aérea tiene un nivel que representa su tamaño, y en algunos juegos tienen un triángulo que permite al jugador retirar la ficha en áreas muy congestionadas.

Las Bases Aéreas no son unidades de combate, así que si una unidad enemiga con capacidad de combate entra en su hex; **Véase 9.14f para la captura de bases aéreas.**

15.0a No puede haber más de una base aérea en un hex.

15.0b Efectos del nivel de una Base Aérea:

- Cada nivel permite repostar 2 aviones en la fase de repostaje. Por ejemplo, una Base de nivel 3 puede repostar hasta 6 aviones.
- Las Bases tienen un factor de Flak igual a su nivel.
- Solo 2T por nivel por segmento de movimiento se pueden descargar en una Base (ilimitado si los transportes en exceso de esta cantidad quedan en la base inactivos. o si es un Lanzamiento Aéreo u operación de planeadores. No hay límite para la carga)
- El límite de apilamiento de unidades aéreas activas es 4 + el nivel. (No hay límite al número de aviones inactivos).

15.0c Cuando se ataca una Base Aérea se usa la Tabla de Bombardeo a Instalaciones, las bases que reciben impactos reducen su Nivel. **En cualquier caso, ninguna base puede tener un nivel menor que 1. (Aunque en algunos juegos se permitan las Bases Aéreas Provisionales).**

15.0d Las Bases Aéreas nunca sufren desgaste y no necesitan traza de abastecimientos.

15.1 Repostando Aviones

- Una Base aérea puede hacer repostaje una vez durante la Fase de Repostaje Aéreo.
- Repostar cuesta 1T en cada base (con independencia del Nivel de la Base o el número de aviones repostados). Una Base Aérea puede repostar un número de aviones igual al doble de su nivel. El jugador escoge que unidades inactivas repostan. Cada unidad aérea cuenta uno para el repostaje, aunque este reducida.
- Una Base aérea no puede repostar en una ZOC enemiga no negada.
- Las condiciones climatológicas nunca prohíben repostar y nunca limitan el que los aviones pasen de inactivos a activos. (¡Esta regla de la serie modifica las reglas climáticas de Juegos antiguos!

15.2 Aeropuertos Provisionales

Los aeropuertos Provisionales son Bases Aéreas muy pequeñas que pueden construirse/usarse solo si las reglas específicas del juego lo permiten. Tienen unas características especiales

- Se construyen por 1T, siguiendo el procedimiento 15.3. Una Base aérea Provisional se puede mejorar a una Base aérea Nivel 1 pagando 3T.
- Solo pueden repostar un avión en la Fase de Repostaje.
- Su capacidad de descarga es de 2T por Segmento de Movimiento.
- Tienen un límite de apilamiento de 4 unidades aéreas activas.
- Nunca se reducen por daño o reducción voluntaria.
- No suman nada a la Flak.

15.3 Construcción de Bases Aéreas

Las Bases Aéreas pueden construirse/mejorarse solo durante la Fase de Movimiento y solo por unidades con capacidad de Ingeniero (13.8d). El costo es 1 SP.

- El Nivel de una base Aérea solo puede **incrementarse** un Nivel por turno (de la nada a Nivel 1, o de Nivel 1 a Nivel 2). Por tanto, tomara 3 turnos y 3 SP construir una Base de Nivel 3.
- Las Bases Aéreas nunca pueden mejorarse por encima del Nivel 3.

15.4 Reducción de Bases Aéreas

Las Bases Aéreas solo se pueden reducir durante la Fase de Movimiento. Una unidad de tamaño 1 RE en Modo de Combate, que no haya movido, puede reducir una base aérea un nivel. Una unidad con capacidad de Ingeniero también puede hacerlo (13.8d). No hay costo de SP.

- Una Base Aérea amiga solo puede ser reducida una vez por fase.

- Una Base aérea solo puede reducirse hasta Nivel 1.
- Tenga en cuenta que el Bombardeo también puede reducir bases (10.0c).

16.0 Fortificaciones



Las fortificaciones representan mejoras del terreno, alambradas, minas y otros obstáculos que ayudan a proteger un hex de ataques y bombardeos. Las Fortificaciones no pueden mover y nunca requieren suministros..

Las Fortificaciones son unidades no combatientes, por tanto, solo pueden entrar en los hex unidades con capacidad de ataque. Véase 9.14e para la captura de Fortificaciones.

16.0a Hay cuatro niveles de fortificaciones. Ninguna fortificación puede exceder el Nivel 4.

16.0b Construcción. Las Fortificaciones pueden construirse o mejorarse solo durante la Fase de Movimiento. Un RE en Modo Combate y que no se mueva, puede construir/mejorar un nivel de Fortificación en su hex. Alternativamente una unidad con Capacidad de ingeniero puede hacer el trabajo (13.8d). El costo son 2 SP.

- Un hex solo puede **incrementar** un nivel por turno (de ninguno a Nivel 1). Toma 4 turnos y 8 SP construir una Fortificación de Nivel.

16.0c Reducción. Las Fortificaciones se pueden reducir solo durante la Fase de Movimiento. Una unidad con tamaño 1 RE en Modo de Combate y que no hay movido puede reducir una fortificación en un nivel. Una unidad con capacidad de Ingeniero también puede hacerlo (13.8d). No hay costo de SP.

- Solo se puede **decrecer** el nivel de una Fortificación en uno por turno (como de Nivel 3 a Nivel 2).
- Quitar una fortificación reducida por debajo de Nivel 1.

16.0d Efectos en el Combate. Una Fortificación ayuda al defensor con una reducción en la tirada de dado de acuerdo con su nivel (Así una Fortificación de Nivel 3 da un DRM de -3). La Fortificación del defensor también afecta a la Sorpresa con un DRM de -1 (No es -1 por Nivel).

16.0e Efectos AT. Las Fortificaciones tienen AT Pesados (9.4e) para las unidades de combate en ese hex.

16.0f las unidades en Modo Reserva no pueden terminar una Fase en una Fortificación (5.7g).

16.0g No puede haber más de una Fortificación en un Hex.

16.0h El Combate o el Bombardeo nunca reducen o eliminan una fortificación.

17.0 Clima

Tirar para conocer el Clima durante el Segmento de Determinación del Clima.

17.0a Los efectos del clima están descritos en Tabla Climática específica de cada juego.

17.0b Normalmente el clima afecta a ambos jugadores por igual (en algunos Juegos les afecta de manera distinta).

17.0c Las condiciones del clima que **incrementan** los costos de movimiento se ignoran para la traza de abastecimiento (12.3d).

17.0d Un cambio de algunos Juegos antiguos, el clima **nunca** impide el repostaje de aviones pasando de inactivos a activos.

18.0 Poder Naval

¡Saltar esta sección completa si el juego que se va a jugar no tiene barcos!

La Guerra naval se juega de una manera simple, ya que el juego está construido sobre el combate terrestre. No obstante,

son necesarios algunos detalles en las operaciones navales para jugar las campañas con un importante componente naval (específicamente soporte de fuego naval y desembarcos anfibios).

18.1 Reglas Navales Generales

18.1a Suministros. Los barcos nunca necesitan suministros.

18.1b Apilamiento. No hay límite al número de barcos que pueden apilarse en un hex. Los barcos nunca se pueden apilar con barcos enemigos. Los barcos pueden entrar en hex con unidades no combatientes enemigas, pero no se pueden apilar con unidades combatientes enemigas (véase 4.8c).

18.1c Movimiento Naval. La mayoría de los barcos solo pueden entrar en hex que son todo mar. Las lanchas de desembarco pueden mover además a hex de costa y a cualquier hexágono que bordee un estuario (ver la nota a continuación), incluso cruzando lados de hexágono terrestres.

***Nota de Juego:** Un estuario es un lado del mar cerca de la costa. Es frecuente, pero no siempre, que este marcado con un lado de hex prohibido. ¡La regla que permite que las lanchas de desembarco se muevan a lo largo de un estuario no se aplica a ríos o canales!*

***Nota Específica de Juego:** En THE BLITZKRIEG LEGEND a los Destruidores les está permitido mover a un Puerto. Esto es una excepción a las Reglas. Un Barco Grande esta automáticamente en DG lo que le hace más susceptible al daño (ya que un DG adicional lo convierte en una pérdida).*

18.1d DG Naval. Los barcos no tienen modo, pero usan los marcadores DG para mostrar un incremento de su exposición al daño (véase 18.3d). Los marcadores DG se retiran durante la fase de limpieza. Tenga en cuenta que los factores de los barcos no se ven alterados.

18.1e Fase. Los barcos pueden mover durante la Fase de Movimiento, Explotación y Reacción y gastan 1 MP por

hex. Cada barco puede mover en cada una de las tres fases (No necesita marcadores de Reserva).

18.1f Velocidad. La mayoría de los barcos pueden mover 20 hex por fase. Los barcos lentos (los que tienen **una barra blanca**) solo pueden mover 10 hex por fase. Una unidad simple se convierte en barco lento si está dañado, pero una unidad compuesta (destruidores y cruceros) mantiene su velocidad normal. Estos cambios están impresos en la cara de la unidad dañada.

***Nota del Diseñador:** Las velocidades anteriores, no inciden sobre el alcance de un barco, marcan la capacidad de las naves para cambiar de objetivos.*

18.2 Portaviones



18.2a Capacidad. Los portaviones tienen limitado el número y tipo de aviones que pueden llevar. En

algunos juegos, solo los aviones con el nombre del portaviones pueden usarlo. En otros juegos, cada portaviones tiene un número impreso que indica su capacidad (sumando ambos activos e inactivos).

18.2b Repostaje. Los portaviones pueden repostar todos sus aviones en la Fase de Repostaje Aéreo. **Excepción:** Los portaviones dañados solo pueden repostar 2 aviones (independientemente de su capacidad). No tiene costes en SP.

18.2c Aviones embarcados. Las unidades aéreas en un portaviones realizan misiones y tienen Zona de Patrulla desde el hex del portaviones. Un portaviones puede mover en el mismo segmento, antes o después que sus aviones lleven a cabo misiones. Los aviones permanecen en el portaviones cuando mueve – e incluye el movimiento a la Pila de Muertos. (Tenga en cuenta que los aviones que mueven con el portaviones no se tratan como si hicieran una misión.). Para todo lo demás los aviones actúan como cualquier otro avión.

18.2d Los disparos de buques de superficie **no se pueden** dirigir contra portaviones si hay cualquier otro buque dentro del alcance. Esta regla no se aplica para la artillería costera (18.3g).

Nota del Diseñador: Esta regla representa el esfuerzo de los buques de escolta por proteger el portaviones. Un ataque de superficie contra un portaviones no se puede hacer hasta que la escolta sea destruida

18.3 Combate Naval



Los barcos que atacan una unidad naval enemiga y objetivos terrestres lo hacen usando bombardeo. Los ataques navales también se resuelven con bombardeo.

18.3a Bombardeo Naval. Un barco es capaz de bombardear una vez por segmento de bombardeo amigo, escogiendo entre objetivos navales o terrestres dentro de su alcance. Hay algunas restricciones:

- Un barco puede disparar fuego naval en todos sus segmentos de bombardeo si no ha hecho fuego terrestre.
- Un barco ataca objetivos enemigos terrestres una vez por turno de juego. Por ejemplo, un barco que dispara a una base Aérea en su Fase de Reacción no puede disparar a un objetivo durante el Movimiento y La Explotación.

18.3b Objetivos Terrestres. Los bombardeos navales contra unidades terrestres tienen una penalización en la Tabla de Bombardeo Naval; El Bombardeo contra Instalaciones no tiene penalizaciones. Los barcos disparando juntos no necesitan estar apilados. Véase 18.3g para el manejo de la Artillería de Costa.

18.3c Objetivos Navales. Los barcos enemigos solo pueden bombardearse por unidades navales, aviones y Artillería de Costa. Estos bombardeos se hacen contra unidades, no contra apilamientos. No hay límite al número de misiones que se pueden dirigir contra un determinado hex en un segmento de bombardeo, pero

ningún barco puede ser objetivo de más de un bombardeo en una sola fase.

Después de anunciar un bombardeo contra un apilamiento de barcos, el jugador que dispara puede ver la composición del apilamiento sin ver la carga (si la hubiera) antes de seleccionar el objetivo. Por ejemplo, un apilamiento de dos aviones podría combinarse contra un solo barco o hacer cada uno un ataque a un barco diferente (El factor de bombardeo de una unidad no puede dividirse en ningún caso). Resolver cada bombardeo de manera individual, usando la Tabla de Bombardeo. Hay algunas reglas especiales cuando se bombardean navíos:

- El único factor que desplaza columnas en la tabla de bombardeo es la distancia del atacante aéreo a su base.
- Multiplicar el factor de bombardeo de los aviones x 2.
- Dividir el factor de bombardeo de todas las unidades atacantes entre el Factor de Protección del barco. Si no se muestra impresa, se supone que tiene 1.
- Todas las lanchas de desembarco en un apilamiento se tratan como “un barco individual” para cuestiones de objetivo y DG.

18.3d Daño Naval. Un barco está afectado por resultados de impactos y DG a resultas de la Tabla de Bombardeo. Los barcos dañados **no pueden ser reparados.**

- **Impactos en barcos.** Un impacto en un barco obliga a dar la vuelta a la unidad a su lado dañado. Un segundo impacto lo hunde. Aplicar los resultados de DG (ver debajo).
- **Impactos en lanchas de desembarco.** Eliminar un punto de la unidad—usar la ficha por su cara reducida para reflejar el impacto. (Excepción: Cuando un LST recibe un impacto, convertir la ficha en una lancha de desembarco de acuerdo con el valor de reducción. Aplicar los resultados DG (ver abajo) a todas las lanchas de desembarco en el hex.
- **Resultado DG.** Estos resultados afectan únicamente al objetivo, no a la

carga ni a todo el hex. El primer DG no causa daño, pero un segundo DG aplica un impacto de daño quitando el marcador DG y aplicando los casos “A” o “B”.

Nota Importante: Un jugador que realiza un bombardeo selecciona su objetivo, si dispara contra barcos. Si dispara contra Lanchas de Desembarco, se determina aleatoriamente. Por ejemplo 2 puntos de DUKW transportan un regimiento y un SP recibiendo un impacto. Reducir el DUKW a 1 punto, y tirar un dado para ver si se pierde 1 SP o el regimiento.

18.3e Aviones Torpederos. Las unidades aéreas con el factor de bombardeo entre paréntesis son Torpederos. Solo pueden atacar buques, **nunca** pueden bombardear objetivos terrestres de cualquier tipo.



18.3f Flak Naval. El factor de Flak de un barco (si lo tiene) está impreso en la unidad. Este factor se suma a la tirada contra el bombardeo aéreo de todas las unidades en el hex (no solo aquellas que atacan a un barco en particular).

18.3g Artillería Costera. La artillería costera puede disparar como “barcos basados en tierra” usando las reglas de bombardeo naval (esto incluye estar exento de pagar suministros). **Son las únicas unidades terrestres que pueden disparar contra barcos.**



- La Artillería Costera puede disparar a barcos en todos sus segmentos de bombardeo que no dispara a objetivos terrestres. Resolver los bombardeos usando 18.3c. Estos no tienen coste de suministro.
- La Artillería Costera a veces puede disparar a objetivos terrestres en sus segmentos de bombardeo. No pueden disparar a barcos en la misma fase. Cuando actúan de esta manera, todas las reglas de bombardeo normal se aplican; incluido modo/fase, restricciones y límites. Tienen coste de suministros.

- Los barcos pueden disparar a la artillería costera como un objetivo naval independientemente que haya otras unidades en el hex. (O podrían hacer fuego de artillería normal de acuerdo con 18.3b.) Siempre se considera que tienen observador y se aplica en la tabla como sigue: La pérdida de un paso elimina la artillería costera y se ignoran los DG.

Nota del Diseñador: Es importante que los jugadores se den cuenta de las abstracciones representadas en el combate de barco contra barco. La ubicación del barco a este nivel no es tan precisa: los cambios de alcance y los intercambios de disparos ocurren en unas horas significativamente "por debajo" de la resolución de este sistema. ¡Esto no es un Sistema táctico naval!!

18.4 Lanchas de desembarco

Las Lanchas de Desembarco, DUKW, and LST se denominan conjuntamente "Lanchas de Desembarco". Son unidades usadas para llevar carga (tropas y suministros) a las playas. Las lanchas de desembarco no tienen Flak o factor de bombardeo



18.4a Capacidad. Las lanchas de Desembarco tienen impresa su capacidad y funcionan como puntos de transporte. No cuentan para límites de apilamiento.

18.41, Movimiento. Las Lanchas de Desembarco son barcos lentos (18.10). **Excepción:** Los DUKW solo pueden mover 8 hex por fase.

18.4c Cargando. Las Lanchas de Desembarco pueden llevar unidades de combate, SP, y Puntos de Transporte hasta el límite de su capacidad (véase 4.7 para Equivalentes de Transporte). Cargar no tiene costes de movimiento, solo se puede hacer en hex de puerto (está sujeto a su capacidad), y la carga no se puede haber sido movida antes de ser cargada.

Nota Importante: La descarga se hace usando Asalto Anfibio (18.5) o Desembarco en playas (18.6).

18.4d Manejo. El manejo de las Lanchas de Desembarco es similar a los SP y a los Puntos de Transporte, pueden dividirse y combinarse en distintas combinaciones de puntos. Cuando reciben daños, ya sea por ALT o por bombardeo simplemente reemplaza la unidad por otra reducida en el número de daños recibido. Las LST son una excepción (véase 18.3d).

18.4e DUKWs. Además de ser una embarcación de desembarco, los DUKW pueden operar como puntos de transporte (ver 13.2; capturados como un camión según 9.14c). Cuando se mueven como Puntos de Transporte, los DUKW pierden su capacidad de moverse en los tres Segmentos de Movimiento, pero su MA se triplica a 24. El cambio entre Lancha de Desembarco y Punto de Transporte (y viceversa) puede ocurrir en cualquier momento durante la Fase de Movimiento, solo triplica el MA restante cuando comienza a moverse por tierra (o divide entre 3 cuando comienza a moverse por agua).



Adicionalmente....

- Haga una tirada ALT (véase 18.50 cada vez que un DUKW cambia a tipo movimiento desde lancha de desembarco a punto de transporte (no viceversa). Esta puede ser la misma tirada usada para la descarga de carga (pero terminaría el movimiento, por 18.5e).
- Cuando actúan como Lanchas de Desembarco, los DUKWs solo pueden llevar los tipos de carga permitidos en Misiones de Transporte Aéreo (restringido por 14.9c). Tratar como Lanchas de Desembarco cuando son atacadas por overrun. (9.14g). Las unidades terrestres desembarcadas pueden mover después del desembarco (18.5h).
- Cuando actúan como Puntos de Transporte, los DUKWs solo pueden llevar SP. Se tratan como un Camión cuando reciben un ataque de overrun (9.14c). La descarga/carga tiene un coste de 2 MP (de acuerdo con 4.7d y 13.20)

18.4f LSTs. En adición a lo dicho sobre las Lanchas de Desembarco, un LST en un hex de estuario o de costa puede convertirse en un puerto (dándole la vuelta y mostrando su lado de Puerto). Esta conversión requiere una tirada de ALT (véase 18.50). Cualquier carga en el LST se descarga cuando se despliega como un Puerto y debe usar la misma tirada ALT. (La carga es descargada antes que el Puerto exista en el hex así que tenga en cuenta las restricciones de 18.5e al hacerlo)



Algunas reglas especiales se aplican a los puertos

- A diferencia de los puertos regulares, no pueden ser bombardeados (el hex si lo puede ser, pero se ignora cualquier resultado que afecte al puerto).
- Son destruidos si un enemigo con capacidad de ataque entra en el hex. Nunca son destruidos o capturados por ningún otro medio.
- Nunca pueden mover o volver a convertirse en LST.
- Son un puerto de 1 SP, por lo que actúan como Fuente de suministros.
- Los puertos LST no son funcionales en la fase en que fueron desplegados. (por tanto, ningún barco puede entrar en el Puerto y el Puerto no beneficia a otras tiradas ALT).
- Un LST no se puede convertir en un puerto en un hex en el que ya existe otro puerto.

18.5 Desembarcos Anfibios

Las Lanchas de desembarco pueden desembarcar las unidades de combate que transportan cuando terminan su movimiento en hex de costa. El riesgo asociado a estos desembarcos se refleja en una tirada en la Tabla de Desembarco Anfibio (ALT). Estos asaltos están limitados a hex de costa indefensos. Para hex ocupados por unidades de combate enemigas, véase Asaltos Anfibios (18.6).

18.5a No hay coste de movimiento por desembarcar las unidades cuando las

Lanchas de Desembarco entran en un hex de costa, pero **debe acabar su movimiento en este punto.**

18.5b Cualquier número de Lanchas de Desembarco pueden desembarcar en un hex en una Fase.

18.5c Las unidades de combate deben desembarcar en Modo Combate o Movimiento.

18.5d Los Desembarcos requieren de una tirada ALT y solo se puede hacer durante la **Fase de Movimiento**. Tenga en cuenta que los desembarcos en puertos que no requieren una tirada ALT también se pueden hacer en Fases de Reacción y Explotación (véase 18.5g) — ¡Esta es una manera de conseguir descargar más carga!

18.5e Los puntos de Transporte y SP **no pueden** ser desembarcados con una tirada ALT (véase 18.5g). Los SP cargados en Lanchas de Desembarco solo pueden ser usados por las unidades en el mismo hex o al hex adyacente (incluso si está en alta mar), y a los HQs no les está permitido extender los suministros desde las Lanchas de Desembarco.

18.5f La Tirada ALT. Debe hacerse una tirada ALT después que **todas** las Lanchas de Desembarco han finalizado el movimiento. Tirar dos dados por cada hex que contiene unidades que han desembarcado en esta fase. Añadir los modificadores aplicables y ejecutar el resultado.

- Cuando hay diferentes terrenos en el hex use el más perjudicial para ALT.
- Tire y aplique los resultados de ALT separadamente por cada grupo de 3 RE que desembarcan en un hex. Haga el menor número posible de tiradas, de cualquier modo, el jugador puede agrupar las unidades como desee.
- Cuando se producen pérdidas parciales como resultado de ALT, se escoge aleatoriamente la pérdida de Lanchas de Desembarco y la carga.
- Antes de hacer cualquier movimiento después del desembarco (18.5h) deben resolverse todas las tiradas de ALT.
- Cuando se entra en un hex ocupado por unidades enemigas no combatientes, resolverlo por Combate

Especializado (9.14) después de haber hecho la tirada de ALT.

18.5g Puertos. No haga tiradas de ALT para Lanchas de Desembarco que descargan usando la capacidad de puertos amigos (19.0a). (Unidades adicionales pueden descargarse en un hex de Puerto, pero estas requieren tirada de ALT). Cuando no se requiere tirada de ALT se pueden descargar SP y Puntos de Transporte cargados.

18.5h Después del Desembarco. Las unidades de combate pueden mover $\frac{1}{2}$ de su MA durante la misma Fase de Movimiento después de un desembarco ALT (por 4.7d). Dichas unidades están repostadas antes del Desembarco gratis (no tiene coste de SP) vía “Método Individual” (véase 12.5c(C)). Los DUKW pueden mover una proporción de su MA remanente (por 18.4e).

- Las unidades que llegan a tierra sin tirada ALT (vía 18.5g) No tienen ningún Movimiento Después del Desembarco.

18.6 Asaltos Anfibios (BA)

Las Lanchas de Desembarco pueden atacar hex de costa que contienen unidades de combate enemigas. Piensa que los Asaltos Anfibios (BA) como en el último recurso cuando no es posible hacer desembarcos vía ALT.

18.6a Resolver los Asaltos Anfibios durante la Fase de Combate Amiga. Se aplican las siguientes reglas especiales.

- Las unidades atacantes en un BA deben estar en Modo de Combate, apiladas en el mismo hex y no pueden tener más de 3 RE.
- El Suministro de Combate para BA solo puede tomarse de Lanchas de Desembarco que los tienen en el mismo hex o en un hex adyacente.
- El resultado opcional del atacante debe cumplirse con pérdidas de pasos.
- Las unidades que hacen un BA pueden retener cualquier marcador de Explotación que hayan Ganado.
- Si el BA no desaloja a los defensores del hex, destruir todas las unidades

atacantes y también sus Lanchas de Desembarco.

- Cuando se ataca en un BA las unidades atacantes reciben un $\times 1/2$ por lado de hex. No obstante, el defensor puede elegir este u otro tipo de terreno por 9.4b.
- El BA no puede ser ejecutado en conjunción con unidades que ya han desembarcado.
- Si todos los defensores son destruidos por un bombardeo, resolver el Asalto usando ALT (pero no hay movimiento después del desembarco).

18.6b Justo antes de la ejecución de un BA, el jugador defensor puede optar por resolver el desembarco como un ALT en lugar de como un BA. (Esto se puede hacer si las probabilidades son abrumadoras y una tirada ALT tiene más posibilidades de infligir pérdidas). La decisión no se puede cambiar una vez tomada, y debe hacerse antes de que se tiren los dados, se muestren las unidades o se pague el suministro de combate. No gaste ningún suministro para un BA resuelto en el ALT.

Si el defensor toma esta decisión, el ALT se modifica como se indica a continuación:

- Independientemente del resultado del ALT, los defensores son destruidos.
- Las unidades desembarcadas avanzan al hex vacante pero no reciben movimiento después del desembarco (por 4.7d).

19.0 Puertos y Transporte Naval

Los Puertos están impresos en el mapa con un símbolo de ancla y su capacidad. Los puertos son unidades no combatientes, así que se toman cuando una unidad con capacidad de ataque entra en el hex. Véase 9.14h para la captura.

19.0a Capacidad. La capacidad de un Puerto es el máximo número de SP que está permitido cargar y/o descargar en

una sola fase. Por ejemplo, un puerto con 1T de capacidad podría descargar o cargar 1T en una fase, pero no ambas. Unidades y suministros llegan al puerto sin tirada de ALT, 18.5g cuenta para la capacidad del puerto, como un transporte naval normal (19.00).

Los puertos con una capacidad por encima de cero **pueden** elegir usar **toda** su capacidad para cargar o descargar **una sola** unidad de combate cuyo tamaño de Transporte equivalente excede la capacidad actual del puerto. Esta puede ser la única carga / descarga realizada en el puerto durante la fase.

Un puerto se "cierra" cuando está en una ZOC enemiga. Según 4.5a, la negación es posible para las operaciones de traza de abastecimiento, pero no para usar su Capacidad Portuaria. Los puertos que están cerrados tienen su capacidad reducida a cero. El puerto recupera instantáneamente su capacidad normal cuando el enemigo es expulsado (o solo para traza de abastecimiento si la ZOC se niega).

Nota de Juego: *Un puerto continúa funcionando cuando las unidades de combate enemigas o ZOC bloquean los hexes que se encuentran entre él y el mar (a menos que esto sea anulado por una regla específica del juego).*

19.0b Daño. Los puertos pueden acumular "daños" cuando son atacados por la tabla Bombardeo vs. Instalaciones. Estos impactos afectan la capacidad del puerto como se indica cerca de la tabla (redondear al token de capacidad más cercano). Ya sea dañado por la tabla Bombardeo vs. Instalaciones o Reducción Voluntaria (abajo), un puerto nunca puede acumular más de 4 daños. Algunos puertos tienen un registro de daños específico para ellos en el mapa; para esto, aplique las capacidades de puerto enumeradas y no los efectos de daño genéricos.

19.0c Reducción Voluntaria. Durante la Fase de Movimiento (únicamente), si al menos hay una unidad de combate que está en Modo Combate y que no se mueve puede infringir un daño al Puerto en eses hex. Los ingenieros también pueden

hacerlo por 13.8d. No más de un impacto por turno se puede se puede infligir por esta vía.

19.0d Reparación. Los puertos pueden repararse en la Fase de Movimiento (únicamente) usando construcción (13.8d). Cada unidad con capacidad de ingeniero puede reparar un daño al costo de 1 SP. Solo se puede reparar un daño por turno en un puerto dado.

19.0e Puertos y Traza de Abastecimiento. Las reglas específicas del juego indicaran que puertos, si los hay, son fuentes de abastecimiento. Un puerto que es fuente de abastecimiento pierde tal condición si su capacidad cae por debajo de 1 SP.

19.0f Transporte Naval. Las reglas específicas del juego definen la capacidad de transporte naval, si lo hay, de cada bando. Las unidades **nales no se usan** para esta forma abstracta de transporte, usada para mover unidades terrestres de puerto a puerto.

- El transporte Naval solo se puede hacer durante la Fase de Movimiento.
- No se permite ningún movimiento antes o después que la unidad use Transporte Naval.
- Cualquier combinación de SP, Unidades de combate y Puntos de Transporte pueden moverse por Transporte Naval. Debe tenerse en cuenta la limitación de la capacidad del Puerto.
- Cada punto de transporte naval puede mover 1 SP de carga (véase 4.7 para equivalentes de transporte).
- Las ZOC enemigas impiden el uso del Transporte Naval en el puerto (4.5a).

20.0 Subdivisiones



Las subdivisiones son unidades genéricas que provienen de unidades multipaso, generalmente de divisiones de infantería. Esto permite a estas divisiones, las cuales no pueden dividirse, hacerlo

para ocupar más terreno. Las subdivisiones tienen un tamaño de 1 RE con el identificador "Brkdwn" o ninguno. Generalmente no están limitados al número de fichas disponibles (así que las pueden crear si no hay suficientes).

Una unidad multipaso crea una subdivisión en su hex reduciendo uno de sus pasos. Use un marcador de pérdida de paso para marcarlo (Esencialmente es como una pérdida en combate). Tenga en cuenta que una unidad a la que le queda un único paso nunca puede crear subdivisiones.

Las unidades multipaso "Acorazadas" o "Mecanizadas" (3.2a) no pueden crear unidades o absorber subdivisiones. Solo las de otro tipo pueden hacerlo.

20.0a Las unidades multipaso pueden crear una o más subdivisiones cuando empieza el movimiento o al avanzar/retirarse después del combate. Este es el único momento en que se pueden crear subdivisiones.

20.0b Una unidad multipaso solo puede crear una subdivisión con un AR igual o menor al suyo y solo puede absorber subdivisiones con un AR mayor o igual al suyo.

20.0c Cuando se absorben o se crean la unidad multipaso debe estar en el mismo modo y marca (como bajo reservas internas o DG) que la subdivisión.

20.0d Las unidades multipaso reducidas deben absorber las subdivisiones elegibles (con las restricciones 20.0b y 20.0c) que están apiladas con ellas al final de cualquier fase. Este es el único momento en que las subdivisiones pueden ser absorbidas.

20.0e No hay coste en MP por crear o absorber subdivisiones, y las subdivisiones pueden mover en la fase en la que fueron creadas o absorbidas.

20.0f Las Subdivisiones tienen un tamaño de 1 RE y tienen solo un paso. Son unidades independientes.

20.0g Normalmente, todas las unidades multipaso de la misma nacionalidad usan los mismos grupos de fichas de subdivisiones (el tipo de unidad no

necesita ser exactamente la misma). Tenga en cuenta que hay juegos que tienen excepciones a esto

Nota de Juego Especifico: Las subdivisiones del grupo alemán de infantería en CASE BLUE y GBII son creadas y absorbidas para todas las unidades multipaso infantería, jaeger, montaña, SS, y divisiones LW. Las divisiones de seguridad nunca pueden crear o absorber subdivisiones. Los Aliados del Eje, italianos, rumanos y húngaros tienen sus propias fichas de subdivisiones y nunca pueden crear o absorber las alemanas.

21.0 Reglas Opcionales

Puedes usarlas o no, depende que es lo que quieres en tu partida. Tenga en cuenta que algunas alteran el equilibrio significativamente, piense que, en general, las opciones tienden a usarse con moderación. Las hemos calificado con una calificación de letra para mostrar su popularidad.

21.1 Reconocimiento - D

Esta opción es para aquellos que quieren incorporar algunos atributos especiales a las unidades de reconocimiento. Para esta opción una unidad de reconocimiento es cualquier unidad (regimiento o menor) de motocicletas, coches blindados, caballería o símbolo de comando.

Durante cualquier fase de movimiento, una unidad de reconocimiento puede gastar 1/4 de su MA y 1T para reconocer un hex adyacente. El jugador contrario debe decir el número total de pasos y si tiene AT pesado o ligero (como en 9.4e).

21.2 Perdidas Proporcionales-A

Ajustar el factor de combate de las unidades multipaso que han sufrido pérdidas, en lugar de 9.11d. La fórmula es (Factor de combate x Pasos actuales / Pasos impresos). Redondear el factor.

Ejemplo: Una unidad con factor 11 y dos de sus tras pasos tienen una fuerza de 7

21.3 Independientes - D

En cualquier ataque realizado por unidades independientes que no incluyen divisiones doblar el costo de suministro a 2T por paso. Las unidades independientes no pueden usar Reservas Internas cuando atacan.

Los ataques que combinan unidades independientes con unidades divisionales deben usar el AR de la unidad divisional. Esto no se aplica en defensa.

21.4 Alcance de los Aviones - B

Aplicar lo siguiente cuando un avión mueve más de 1/2 su alcance impreso:

- El factor de combate aéreo se reduce en uno.
- Los bombardeos sufren una penalización de una columna a la izquierda. Se aplica independientemente del número de aviones en el bombardeo que están afectados.
- Los cazas que hicieron una transferencia de base deben quedar inactivos (un cambio de 14.11)

21.5 Limite de Transferencia - C

Permite que solo una unidad por Nivel de base por turno aplique la cláusula "Los combatientes pueden permanecer activos" de la misión de Transferencia de base, o el ingreso como refuerzos activos en una base determinada. Cuente las bases provisionales como nivel -1 para esta regla.

21.6 Tiempos de Guerra - D

Esta regla genera una alta tasa histórica de operaciones. Se puede usar en cualquier escenario y en cualquiera de los juegos para crear una experiencia de juego más intensa. En una partida de jugadores múltiples, mantiene a todos activos, y también puede ayudar a los nuevos jugadores (que no han optimizado su juego) a adaptarse a las demandas del sistema.

21.6a Doble la cantidad de SPs desplegados en el mapa, excluyendo los camiones orgánicos que inician cargados.

21.6b Doble la capacidad de FFCC, y todos los Puntos de Transporte al comienzo.

21.6c Incremente los refuerzos de suministros y las capacidades de transporte naval un 50%.

21.6d Los jugadores tiran dos veces en la Tabla de Reemplazos Variables cada Fase de Refuerzo.

21.7 Reconstrucción Revisada-B

Hay algunos cambios en 13.5:

- **Acumulación Ilimitada.** Los Reemplazos a veces representan restos de unidades eliminadas que han sido reorganizadas y devueltas a la acción. De esta manera, al menos 1/2 de Pax y 1/2 de Eq debe ser usado en el turno en que se ha recibido. (de esta manera no se pueden guardar para después a no ser que se reciban al menos dos en un turno dado).
- **Reconstrucción Fácil.** Los Reemplazos pueden llegar a un hex con un HQ que tiene traza de abastecimiento (no comiendo de fuera del mapa, etc.). No se necesita esos largos recorridos en FFCC.
- **Reconstrucción de un reemplazo.** Todos los pasos ahora pueden ser reemplazados con 1x Pax o 1 x Eq, independientemente de su coste previo. (Pero las unidades "No reconstruibles" no pueden volver de entre los muertos ni tampoco las que no tienen un costo de reconstrucción). Por ejemplo, ahora cuesta un solo 1x Pax independientemente que el antiguo valor fuera de 1x, 2x, o 3x Pax. Si la Tabla de reconstrucción del juego requiere una mezcla de Eq y Pax. El costo es ahora 1x Pax excepto en el caso de unidades con MP de cadenas (en cualquier cara de la ficha) en cuyo caso el costo es 1x Eq.

21.8 Ataques Inocuos - B

Algunos jugadores están desconcertados sobre por qué una unidad podría mover el 100% de su MA y atacar a una unidad enemiga para mover al menos un hexágono más, mientras que otra unidad no puede atacar el hexágono vacío para hacer lo mismo. Esta opción también ayuda a calmar a los chicos que son penalizados después de un bombardeo preparatorio "demasiado exitoso" (y no pueden atacar).

21.8a Cualquier unidad que pueda atacar en un Segmento de Combate puede hacerlo, incluso si no hay unidades enemigas en el hex objetivo.

21.8b No asigne al hex vacío una Fuerza de combate cero. En cambio, el atacante paga su SP de ataque normalmente por todas las unidades involucradas y las unidades pagadas pueden avanzar al hex objetivo. No se necesita tirar la tabla de combate y no es posible obtener resultados de explotación.

21.8c Las unidades de combate lanzadas por aire pueden "atacar a los hex vacíos" en el turno en que aterrizan sin costo de suministro. (Nuestro agradecimiento a Dick Horneffer por esta sugerencia de dar a los paras algo de movimiento posterior al aterrizaje).

21.9 Contrabatería - C

Por demanda popular una regla a prueba que no paso el corte final en V4.0....

21.9a Permitir que la artillería que está en Modo Combate o Movimiento dispare en la Fase de Reacción del jugador incluso cuando no esté marcada como Reserva.

21.9b Esta regla no permite que la artillería se mueva en Reacción, ni haga nada más allá de las reglas normales en Explotación.

21.9c La artillería en fortificaciones puede recibir una ventaja con esta regla.

21.9d Ric Van Dyke no puede usar esta regla.

21.10 Suministro Ocultos - nuevo



El Suministro oculto es un nuevo tipo de marcador que los jugadores mantienen fuera del mapa hasta que se "gastan" en cualquier HQ amistoso como forraje o munición. Los marcadores abordan la inclinación percibida en la mecánica que favorece el poder aéreo a expensas de las grandes armas, y también cumplen una función "anti-asaltante"

21.10a Munición. Un jugador puede gastar un marcador de Suministro Oculto para pagar el costo de un bombardeo de artillería a través de un HQ. La munición está disponible incluso si el HQ no está en traza de abastecimiento.

- Paga 2T del fuego artillero por cada marcador gastado. No se da ningún cambio si el costo se reduce por debajo de cero.
- La munición también permite a las unidades de artillería hacer fuego parcial. Por ejemplo, una unidad 26-1-1 podría disparar con solo 10 puntos, esencialmente sería un disparo gratis después de utilizar el marcador.

21.10b Víveres. En la Fase de Abastecimiento un jugador puede gastar un marcador de Racionamiento para permitir al HQ proveer de abastecimiento a todas las unidades dentro de su rango con traza de abastecimiento. Con las siguientes restricciones:

- Los víveres solo se pueden usar cuando una acción enemiga corta la traza de abastecimiento del HQ. ¡No se puede usar por puntas de lanza!
- Los víveres solo se pueden usar en el primer turno en el que un HQ está fuera de traza de abastecimiento. Después de esto, si sigue desabastecido, debe disolverse, comer fuera del mapa o tirar por desgaste.

Mirar las Notas de los Cambios para conocer cómo aplicar en Juegos de la Serie antiguos.

21.11 Construcción - B

Esta regla añade más detalle a las reglas de construcción de fortificaciones y reparación de puertos.

21.11a Grandes Fortificaciones. Se requiere la presencia de unidades con capacidad de ingeniero para incrementar las fortificaciones por encima del nivel 1. Este nivel es el máximo que pueden construir las tropas.

21.11b Puertos Pequeños. El coste de reparar un puerto (19.0d) se reduce a su capacidad por debajo de 1 SP. Ejemplo: Si la capacidad actual (dañado) es de 2T, cuesta 2T reparar un nivel.

21.11c Reducción de Fortificaciones. Una fortificación capturada se reduce en un nivel (Esto solo aplica a las fortificaciones de fichas, no aplica a las impresas en el Mapa).

21.12 Transporte - B

Este primer par de reglas agrega un poco más de detalle a las reglas para el transporte aéreo y marítimo. Las dos siguientes son para garantizar que el Modo Strat se utilice para la redistribución, no para la penetración.

21.12a Misiones de Transporte XYZ. Una misión de transporte aéreo consiste normalmente en un vuelo de la base X al "hex de misión" Y, y desde allí a la base Z (los aviones quedan inactivos). La carga se sube en X, se descarga en Y, y los transportes retornan a Z vacíos. Las unidades aéreas pueden venir de diferentes Xs y retornar a diferentes Zs, pero en general este es el procedimiento.

Con esta mejora, la carga se puede cargar tanto en X como en Y (hasta la capacidad total de la aeronave en **ambas** paradas) y la carga se puede descargar tanto en Y como en Z. El alcance de una misión XYZ se calcula como el tramo más largo a Y o Y a Z). Las aeronaves pueden regresar a diferentes Bases Z y provenir de diferentes Bases X.

En las misiones XYZ, La Base Z y la Base Y son ambas hex de misión a efectos de Flak e interceptión (así existe la posibilidad que ocurran ambas en cada

hex) asumiendo que las actividades de carga/descarga se llevan a cabo.

21.12b Capacidad Nocturna. Los puertos en un EZOC no están completamente cerrados para Capacidad Naval. en esta opción, un jugador aún puede enviar a/desde estos puertos hasta su capacidad actual, pero gasta 4 veces de su Capacidad Naval normal para hacerlo. Esto representa entregas nocturnas, etc.

21.12c Columnas en Modo Strat. Solo un máximo de 3 RE de unidades en Modo Strat puede terminar un segmento en un determinado hex. Un total de 10 RE en modo Strat podrán apilarse; el Nuevo límite es solo para unidades en Modo Strat. Las unidades en exceso de este límite son eliminadas (el propietario escoge). (**Excepción:** Una unidad multipaso o una unidad múltiple a pesar de tener más de 3 RE siempre podrán terminar su segmento en Modo Strat en un hex).

21.12d Toma Directa en Modo Strat Todas las unidades en Modo Strat deben terminar su movimiento en un hex donde puedan recibir traza de abastecimiento directa (No a través de HQ o comiendo del mapa).

Nota Específica de Juego: No aplique Toma Directa en Modo Strat (21.12d) en BALTIC GAP, está diseñado para un uso agresivo del Modo Strat.

21.12e. DRMs en Transporte Aéreo. Añadir el siguiente DRM a la tabla de Transporte Aéreo:

- -1 si es Muy Cerrado
- -2 si el hex es Extremadamente Cerrado.

Reglas Caseras

Estas reglas Caseras no se ofrecen como un conjunto de reglas "súper avanzadas y más realistas", ¡así que no sienta que tiene que sumergirse a fondo! Al menos, algunas podrían mejorar el estudio en

solitario y, como tal, vale la pena incluirlas. Al igual que con las reglas opcionales, cada regla tiene una letra de calificación para mostrar su popularidad.

HR-1. Tirada de Iniciativa (2.3) - C

El jugador que fue primero en el turno anterior gana los empates.

Comentario: Esto añade incertidumbre a la toma de decisiones.

HR-2. Incremento de FOW (4.9) - B

Permitir mirar debajo de la unidad superior en un apilamiento (para ver qué hay debajo de un marcador o unidad aérea) solo si una unidad con capacidad de ataque está adyacente al hex.

Comentario: Esto se parece más a las reglas de la v3.0.

HR-3. Reducción FOW (4.9) - B

Para facilitar el juego, coloque a un lado de la base los aviones inactivos y al otro lado los activos.

Comentario: Esta regla se usó en la Homercón. Viola el espíritu de la inteligencia limitada, pero es más jugable.

HR-4. Reservas y Fortificaciones (5.7g) - B

Permitir a las Reservas operar desde las fortificaciones.

Comentario: Esta restricción molesta a algunos jugadores y también elimina una excepción complicada.

HR-5. Tanques Tiger (9.4e) - B

Los Tanques tienen un tratamiento especial:

- El ataque de Tigers nunca reduce el multiplicador "x2" por efectos AT (9.4e).
- Los Tigers defendiendo reducen el ataque enemigo por terreno de x2 a x1 (mejor que el clásico "x1,5").
- Los Tigers que mueven reciben un DG al final de cualquier segmento en el que gasten más de 1/2 MA.

Comentario: esta es una pequeña regla divertida. ¡Desearía haberlo pensado!

HR-6. Efectos de Perdidas (9.11d) - C

Una División de 4 pasos a la que le queda un solo paso tiene su ataque x 1/4 y la defensa x 1/2.

Comentario: A un buen número de jugadores les molesta que una división de 4 pasos tenga la misma fuerza, ya sea con -2 o -3 pasos. Esto arregla eso

HR-7. Factores de Artillería (10.1) - A

Permitir que una unidad de artillería dispare con menos de su factor de artillería completo (Para ahorrar coste).

Comentario: Muchos jugadores quieren la opción de bombardear con menor coste. Esto podría aliviar esa picaazón.

HR-8. Perdidas por Bombardeo (10.0) - B

Tira un dado para saber que unidad pierde un paso.

Comentario: Esto puede resultar incómodo desde el punto de vista de la jugabilidad. Pero algunos jugadores juegan de esta manera, y para ellos parece más realista.

HR-9. Bombardeo Aéreo (10.2) - C

Solo permite que tres aviones estén sujetos a fuego antiaéreo, los que estén bombardeando (todavía puede haber un cuarto avión en la misión, que sirve como escolta de combate).

Comentario: Los bombardeos se hicieron más efectivos en la v4, por lo que este es un gran cambio, pero no fuera de serie. Tiene una ventaja de jugabilidad: la pérdida antiaérea es más aleatoria.

HR-10. Repostaje Mínimo (12.5c) - C

Un HQ o una formación repostada con 2T (no 1 SP) si las unidades multiplican su MA por x1/4. Además, el marcador de fuel se elimina al final de la fase.

Comentario: Da la opción de mantener un sector usando costos mínimos de fuel.

HR-11. Combate Aéreo (14.3e) - C

Para los aviones que combaten sobre una base **propia**, la tirada de dado para pérdidas es un 6 en lugar de un 5-6.

Comentario: Esto restaura alguna de las viejas ventajas del combate aéreo al defender sobre una base aérea.

HR-12. Flak Guerra Tardía (14.4e) - A

Empezando en Junio '43, cambiar a:

- Un '9' o más, un avión aleatorio aborta antes de realizar la misión.
- Un '11' o más, además un avión pierde un paso.
- Un '13' o más, un segundo avión aleatoriamente aborta antes de completar su misión.

Además, una unidad de combate con símbolo de Flak tiene +1 de Flak.

Comentario: La mayoría, solo vuelve al antiguo resultado de aborto. Hace que una tirada de Flak tenga más probabilidades de hacer algo significativo.

HR-13. Ataques de Cadena (14.7) - nuevo

El tamaño de la misión ya no se limita a una sola unidad, pero hay un nuevo límite de un solo ataque de cadena por segmento contra un hex dado.

Comentario: Esto acelera la resolución y hace que el ataque de cadena sea menos mágico.

HR-14. Repostaje (15.1) - C

Reducir a la mitad la capacidad de una base en terreno cerrado o extremadamente cerrado.

Comentario: Esto desalienta a los jugadores a construir bases en montañas, etc. Si un escenario tiene una base aérea en este tipo de terreno, permita que se desplace a un hex adyacente antes de que comience el juego.

HR-15. Aeropuerto Temporal (15.2) - nuevo

Un hex con un HQ con capacidad de ingenieros tiene una pista de aterrizaje temporal. Este no se puede incrementar. Cuando el HQ se mueve, las unidades aéreas que aún se encuentran en la pista aérea deben seguir el procedimiento de captura de la base aérea (9.14f).

Comentario: ¡Lo que Roland quiere, lo consigue! En serio, esta parece una buena manera de permitir que los jugadores establezcan Zonas de Patrulla.

HR-16. Desembarcos ALT (18.5) - B

Un resultado de desembarco fallido o mixto hace que las unidades cambien a modo DG.

Comentario: Muy bajo impacto

HR-17. Artillería Autopropulsada (21.10) - nuevo

La artillería con movimiento de cadenas puede disparar durante las fases de Reacción y Explotación incluso si no está en Modo Reserva.

Comentario: ¡Esto hace que la artillería autopropulsada sea una bendición en lugar de una simple maldición que consume fuel.

Contacto

Para comprar otros juegos de MMP, visite: multimanpublishing.com

Para erratas y descargas, visite: www.gamersarchive.net

Para preguntas sobre las reglas, email: kisnerjohn@mac.com

Términos y Definiciones

Abortar: El requerimiento a un avión para retornar a una base y quedar inactivo.

Calidad (AR): Como es de Buena una unidad en combate. Entrenamiento, experiencia, doctrina y liderazgo.

Avión Activo: Un avión que ha sido repostado y es capaz de volar misiones aéreas.

Nivel de Base Aérea: El tamaño de una base aérea y sus instalaciones.

Unidad Acorazada: Una unidad que tienes muchos medios acorazados con apenas ninguna infantería orgánica. Estas unidades tienen el fondo de su símbolo en amarillo.

Unidades con Capacidad de Ataque:

Una unidad que tiene un factor de combate, no entre paréntesis, de cero o más.

Bombardeo: Un ataque hecho por artillería, barcos o aviones.

Regimiento Divisional: Una porción de una unidad multipaso que al romperse le permite cubrir más terreno.

Pontoneros: El uso de unidades con Capacidad de Ingeniero que permiten el cruce de ríos con menor coste de MP.

Burrito tan Grande como tu Cabeza:

Un alimento vendido por un establecimiento local que medía alrededor de un pie de largo y cuatro pulgadas de ancho. Se tomaron muchas decisiones de diseño de esta serie sobre estos burritos de tres libras. (De esa manera sabemos a quién culpar ...)

Terreno Denso: Tipo de terreno que limita la movilidad de las unidades acorazadas, También da cobertura. Este tipo de terreno da al Defensor el uso de la línea "Close Terrain" de la table de combate.

Modo de Combate: Una unidad en Modo de Combate tiene el menor movimiento y el mayor valor de combate. En este modo la unidad está desplegada para la acción.

Suministro de Combate: El suministro necesario para luchar usando la table de combate y necesario para que la artillería pueda disparar.

Unidad de Combate: Una unidad Terrestre con un factor de combate de cero o más.

Avión Tipo Combinado: Un avión que puede realizar dos tipos de misiones.

Consolidación: Realineación de unidades para que se genere una única formación más fuerte a partir de dos o más debilitadas.

Construcción: La creación o reparación de infraestructuras (bases aéreas, puertos, fortificaciones) usando unidades con capacidad de ingeniero.

Pila de Muertos: Es donde cada jugador guarda sus unidades eliminadas para una posible reconstrucción.

Bajar: El acto de terminar un movimiento FFCC.

Hex de Bajada: Un hex de FFCC que contiene una Villa, Ciudad menor, Ciudad Mayor, Puerto o HQ en Modo Combate.

Modificador Tirada de Dado (DRM): Cualquiera de los modificadores (Sumas y Restas) a la tira de dado en las tablas del juego.

Toma Directa: El acto de usar SPs que están dentro de la traza de abastecimiento de la unidad (para cualquier propósito) sin usar la asistencia de un HQ.

Modo Desorganizado (DG): Un estado de caos generado por la actividad enemiga que inhibe a la unidad a actuar de manera organizada.

Unidad Divisional: Una unidad que es una división o parte de una unidad múltiple.

DUKW: D = año de fabricación (el 4º año de guerra); U = vehículo utilitario, K = tracción a todas las ruedas, W = movido con ruedas... básicamente camiones anfibios. Construido por General Motors con la designación DUKW-353

Depósitos: Cualquier apilamiento de SP en el mapa, tanto sobre el terreno como cargados en Puntos de Transporte etc.

Unidad con Capacidad de Ingeniero: Una unidad de ingenieros o un HQ en Modo Combate. (Piense que unidades como reparadores de FFCC, Ingenieros de Asalto, Pioneros, Paracaidistas/Planeadores Ingenieros no son consideradas unidades con capacidad de Ingeniero).

Subir: El acto de cargar algo en un FFCC para utilizar la capacidad ferroviaria.

Eq Repl: Una unidad de reemplazos consistente en vehículos pesados, aviones o armas para reconstruir unidades pesadas.

Exhausto: Las dos reservas internas han sido utilizadas.

Modo Explotación: Un resultado de combate que permite a las unidades mover y atacar en la Fase de Explotación.

Resultado Explotación (e): resultado de combate que permite poner algunas unidades en Modo Explotación.

Extensor: Una unidad de 5 puntos de transporte dedicada a proporcionar conexiones de traza de abastecimiento.

Terreno extremadamente cerrado: Un terreno urbano muy denso o terreno de montañosos que puede ser defendido con pocas unidades.

Cazas (Tipo-F): Una unidad aérea de caza.

Flak (Antiaéreo): La habilidad de las unidades terrestres y navales de defenderse de ataques aéreos.

Marcador de Formación: Una ficha usada para reemplazar a cualquier número de unidades de una formación (normalmente una División o un Cuerpo Soviético) para eliminar grandes apilamientos y ocultar a la inteligencia enemiga.

Fortificaciones: Defensas permanentes pintadas en el mapa que ayudan a la defensa.

Fuel: Suministro usado por las unidades con movimiento de cadenas o ruedas.

Motorizadas: Una unidad de combate con dos ruedas debajo de su símbolo, con suficientes transportes para que todos vayan en ellos.

Turno de Juego: Tiempo de juego equivalente a media semana o un cuarto de tiempo real que abarca el turno de ambos jugadores.

Trincheras (Hedgehog): Una mejora del terreno que ayuda a las unidades defensoras.

Ataque de Cadena: Un bombardeo aéreo que se comporta de forma muy similar a un ataque de Ruptura. Llamado así por la técnica de detener una unidad desplegarse y disparar sin previo aviso.

HQ: Un Cuartel General y los Sistemas de intendencia. Inherentes a un HQ representa todos los servicios logísticos a las unidades de combate.

Aviones Inactivos: Un avión que usado sus capacidades y no ha sido repostado. Estas unidades no pueden volar.

Inactivación: El proceso que hace que una unidad activa pase a inactiva después de ser usada.

Unidades Independientes: Unidades de combate que no tienen varios pasos y no son parte de unidades múltiples.

Reservas Internas: Suministro de combate proveniente de la misma unidad.

Abastecida: Una unidad que tiene traza de abastecimiento o que toma suministros del mapa para estar abastecida.

Modo Involuntario: Un modo que el jugador no selecciona y que es resultado de un combate.

Lancha de Desembarco: Pequeños barcos usados para transporte unidades y SP desde grandes barcos a las playas o puertos.

De Oca a Oca: El acto prohibido de cargar algo, moverlo, descargarlo en otra unidad de transporte y moverlo de nuevo.

Movimiento A Pie: Puntos de movimiento a pie o por animales que se muestran en la unidad en blanco.

Bajo: Las reservas internas se han gastado uno de sus dos puntos.

LST: Buque de desembarco de tanques (Landing Ship, Tank.) Un barco grande para operaciones anfibias.

MA: Abreviatura usada para la Capacidad de Movimiento.

Unidad Mecanizada: Una unidad con vehículos acorazados e infantería. Estas unidades proveen su propio Sistema de armas combinadas. Estas unidades tienen un símbolo rojo de fondo.

Modo Movimiento: Una unidad que minimiza su factor de combate y maximiza el de movimiento. La unidad ha sacrificado algo de su seguridad en pro de la velocidad.

FFCC Multivia: Un moderno FFCC con dos o más vías, con muchos apeaderos e infraestructuras. Lo mejor en transporte FFCC.

Unidades No Combatientes: Cualquier unidad Terrestre sin factor de combate como SP, Bases Aéreas o Puntos de Transporte.

Unidades No Divisionales: Cualquier unidad que no es una División y no es parte de una unidad múltiple.

No Motorizada: Una unidad que requiere botas o caballos para moverse.

Jugador No en Fase: El jugador que no está en su turno.

Avión Ofensivo: Aviones que no tienen entre paréntesis el Factor de Ataque.

Terreno Abierto: Terreno que esencialmente está libre de obstáculos.

Resultado Opcional: Una porción del resultado del combate que da al jugador la opción de asumir pérdidas o retirarse hexágonos.

Camiones Orgánicos: Puntos de transporte que están asignados a una formación específica. Representan los transportes internos de esta formación Si bien se los denomina genéricamente "camiones", se podrían utilizar otros tipos de puntos de transporte (como se muestra en la unidad).

Unidad de otro tipo: Una unidad que no es ni mecanizada ni acorazada.

Ataque de Ruptura (Overruns): Ataques realizados por unidades durante el movimiento.

Zona de Patrulla: El área con un radio de 10 hexes desde su base aérea para los cazas establecidos en ella. Representa el dominio de los cazas en su espacio aéreo.

Repl Pax: Una unidad de reemplazo formada por poco más que cuerpos calientes.

Jugador en Fase: El tipo que juega el turno.

Turno del Jugador: La mitad de un Turno de juego, en el cual un jugador juega la secuencia de juego desde el Repostaje de Aviones hasta Limpieza.

Capacidad FFCC: El número total de SP de FFCC que un jugador puede usar en su turno.

Terminal: El punto de alcance de un FFCC, o hasta dónde llega.

Unidad de Reparación FFCC: Unidades de combate capaces de hacer el cambio de ancho de FFCC.

Repostaje: El acto en que los aviones Inactivos pasan a Activos. Esencialmente, los aviones son repostados, rearmados y reacondicionados para participar en futuras operaciones.

Unidades de Reemplazo (Repls): Unidades de combate que pueden ser combinadas para reparar unidades dañadas o reconstruir destruidas.

Reposición: La reposición de las reservas internas.

Modo Reserva: Muestra las unidades que están esperando ordines o que están listas para la acción.

Liberación de Reservas: Cuando un jugador retira el marcador de Reserva y la usa.

Carretera: Este término hace referencia a todas las vías del juego (carreteras de diferente calibre, vías y vías férreas).

Regla del Redondeo: El método estándar para tratar fracciones en cualquier juego de la marca The Gamers.

Bombardeo Strat (S): Un bombardero estratégico.

Semi-Motorizado: Una unidad de combate con algunos camiones y otros medios de transporte, pero no lo suficiente como para estar completamente motorizada. Estas unidades tienen una rueda debajo de su símbolo de unidad.

FFCC Simple: La característica estándar del ferrocarril en el juego.

Pasos, Pérdidas de Pasos: Una porción de la fuerza y tamaño de la unidad utilizado para simular el desgaste por efectos del combate.

Modo Strat: Una unidad de combate que maximiza el movimiento. Se ha sacrificado la precaución para mejorar la velocidad.

Puntos de Suministro (SP): La medida del suministro a granel. Almacenado por el "gran intendente del cielo" en las proporciones adecuadas de todo lo que las unidades necesitan en diferentes momentos, afortunadamente para nosotros, ¿verdad?

Sorpresa: Unidades cogidas desprevenidas; el equivalente en el juego de llevar un cuchillo a un tiroteo.

Bombarderos Tácticos (T): Estas unidades aéreas luchan a altitudes más bajas que los bombarderos estratégicos, a menudo en apoyo de las unidades terrestres.

Alcance: La distancia a la que los HQ pueden proveer de SP y traza de abastecimiento.

Zona de interdicción: El área afectada por una interdicción exitosa.

Transportes (Tpt): Un avión de transporte.

Traza de Abastecimiento: El manejo básico del abastecimiento de subsistencia.

Equivalentes de Transporte: Se trata del equivalente en "peso" de SP que permite una evaluación rápida de la capacidad necesaria para transponerlas.

MP Cadenas: Puntos de movimiento de vehículos todo terreno (con orugas o ruedas) que se muestran en rojo

MP Camión: Puntos de movimiento de vehículos menos maniobrables (normalmente camiones) que se muestran en negro.

Terreno Muy Cerrado: Terreno extremadamente estrecho para los vehículos y que proporciona mucha cobertura y ocultación.

Suministros Vía HQ: Una traza que usa el HQ como extensor.

Modo Voluntario: Modo que el jugador puede elegir en la fase de movimiento.

Zonas de Control (ZOCs): El efecto que las unidades de combate proyectan en los hexágonos adyacentes a su ubicación. Si bien el juego no tiene ZOC para la mayoría de los propósitos, algunas cosas (rastreo de suministros, movimiento de MP de camiones, etc.) están influenciadas por la presencia de unidades enemigas.

Notas sobre Cambios

Los cambios menores de la v4.0 a la v4.3 son importantes. Aquí hay un breve resumen:

Lanzamientos Aéreos. Ahora, un lanzamiento aéreo planificado (los que llevan unidades de combate) solo se puede realizar durante la fase de movimiento. Las unidades lanzadas también se encuentran automáticamente en traza de abastecimiento en el turno de lanzamiento.

Fase de la misión aérea. Ya no hay un paso de "agregar aviones a la misión" en la secuencia, por lo que ya no puedes hacer que lo que esencialmente comenzaba como una Superioridad Aérea acababa en un Aluvión. El procedimiento se simplificó: en lugar de volar desde una base a la vez, los aviones de la misión llegan juntos.

Reglas Anti Incursión. Estas Reglas Opcionales fueron eliminadas, esencialmente reemplazadas por la regla del Suministros Ocultos.

Regimientos Divisionales. Tanto la parte la unidad de la que se saca deben tener el mismo estado de marcador / modo cuando se crean / absorben.

Ruptura. En situaciones de ruptura inicial, el éxito de la ruptura aumenta y hay menos restricciones.

Aquí es donde las unidades regresan en los juegos más antiguos (no siempre es obvio):
 BALTIC GAP — *Soviéticos Entran por A-C y los alemanes entran por G. Maneje los estonios, lituanos y letones según 1.9a.*
 THE BLITZKRIEG LEGEND — *Según 1.9d.*
 Burma — *japoneses en Mandalay; aliados en Ledo o Sachar.*
 CASE BLUE — *Según 1.8.*
 DAKII and DAK — *Commonwealth en Alexandria; Axis en Trípoli*
 EIVEMY AT THE GATES — *Según 1.6a y 1.6b.*
 GUDERLAN'S BLITZKRIEG II — *Según 1.4 y 1.7.*
 HUBE'S POCKET — *Según 2.1 y 3.1.*
 KOREA — *Comunistas según 2.4; NU en Pusan o Seúl.*
 RELUCTANT ENEMIES — *CW entran A, B, o C; Vichy entran 1, 2, o 3.*
 SICILY — *Cualquier Fuente de abastecimiento.*

TUNISIA — Cualquier Fuente de abastecimiento.

Líneas Divisionales. Esta regla opcional ha sido eliminada. Los jugadores con una copia de las reglas y marcadores antiguos pueden, por supuesto, seguir usándolas.

Ingenieros y Reparación. La regla que dice "un HQ ignora el Modo DG cuando actúa como Ingeniero" se ha extendido para incluir a los ingenieros de reparación de FFCC y a los Ingenieros que no son HQ.

Opciones de Construcción Mejoradas. Nuevas opciones para la reparación de puertos y la construcción de trincheras.

Opciones de transporte Mejoradas. Estas nuevas opciones se relacionan con el transporte aéreo, la capacidad marítima y el modo Strat. En v4.3, se agregó un nuevo DRM para Lanzamientos Aéreos. (Tenga en cuenta también que la nueva tabla se ve diferente, pero funcionalmente es la misma que antes).

Independientes. La parte de "gasto de fuel" de esta opción ha sido eliminada (obtuvo una calificación muy baja en la votación).

Flak e Intercepción. Estos se han dividido en dos secciones de reglas separadas para que Intercepción, que es un tipo de misión, pueda tener su propia sección. Pero no hay cambios reales (aparte de una forma aleatoria para la pérdida en misiones de 4 aviones, según las tablas). En v4.3, los cazas son capaces de hacer múltiples intercepciones en la misma fase (asumiendo que ganan). Este es un cambio importante respecto de como solía ser.

Repostaje de HQ. Un HQ que tiene un marcador de fuel ahora solo puede repostar fuel desde un único hexágono en una fase determinada. Así si un HQ con un marcador de fuel se está moviendo, ahora debe elegir repostar desde su hex inicial o final.

Trincheras/Fortificaciones. Un Ingeniero puede construir Trincheras en un radio de 2 hex.

Ataques de Cadena. Debe tener un observador.

Lanchas de Desembarco. El juego SICILY II llevó a un mayor enfoque en las reglas relacionadas con ALT, y se encontró que algunos aspectos necesitaban ser aclarados. ¡Mire atentamente las secciones marcadas!

Conversión Ancho FFCC. La conversión se hace cuando la unidad mueve al hex (no cuando lo deja).

Control FFCC. En v4.3, 13.3h se cambia debido a anomalías que surgieron al aplicar la redacción anterior.

Reconstrucción Revisada. Esta opción radical es probablemente la mejor para campañas largas en las que las tasas de reemplazo a menudo parecen insuficientes para recrear la historia.

Retiradas. Se ha pulido la redacción de la sección 9.12. ¡Preste atención a las secciones marcadas!

Apilamiento. Se especifica que un Caza ahora debe ser la unidad aérea en lo alto (para que PZ sea obvio).

Marcadores de Racionamiento. Estos reemplazan las reglas Anti-Incursión (dando a los HQ algunos suministros de emergencia) y proporcionan un poco de munición de artillería.

Los nuevos juegos de la serie incluirán notas sobre el uso del Racionamiento. Para adaptarlos a juegos más antiguos, los jugadores deberán lanzar un dado adicional en cada fase de refuerzo. Si la tirada es menor o igual al número de abajo, se recibe un marcador de Racionamiento. El número también determina cuántos de los marcadores tiene cada bando inicialmente. (Tenga en cuenta que estos números tal vez deberían reducirse si juega en un escenario que no es de tamaño completo, haga su propio juicio)

'1' TUNISIA, SICILY, KOREA, RELUCTANT ENEMIES, BURMA, y DAK.

'2' THE BLITZKRIEG LEGEND, BALTIC GAP, HUBE'S POCKET, y ENEMY AT THE GATES.

'4' BEYOND THE RHINE.

'?' GUDERLAN'S BLITZKRIEG II Y CASE BLUE. El número está basado en los mapas en juego. '3' para GBII, '2' para EatG, y '1' para CB y/o si Schwerpunkt está presente.

Ejemplo: En BEYOND THE RHINE, cada bando comienza el juego con cuatro marcadores y consigue uno más durante la Fase de Refuerzos con una tirada de 1-4.

Abortar voluntariamente. Esta es ahora siempre una opción (antes no se podía hacer durante los combates de intercepción).

ZOCs y Puertos. Ya no se permite la negación para el envío a un puerto. DAK todavía tiene su excepción especial.

Notas del Diseñador

¿Dónde Empezar?

OCS v4.0 creció por necesidad. Debido a una serie de razones que no son lo suficientemente importantes como para entrar, solo tenía las reglas de la v3.0 a mano (nunca tuve los archivos reales para las reglas de la v3.1). Entonces, **OCS v4.0** comenzó como un esfuerzo inocente para tomar las reglas de **v3.0** e incorporar las erratas conocidas (en otras palabras, reconstruir **v3.1** y omitir algunas de las cosas que se hicieron con las que no estaba de acuerdo. Llamé al esfuerzo **v3.2**).

John Kisner se ofreció como voluntario para ayudar con el proyecto, al que luego agregamos un esfuerzo para asegurarnos de que se proporcionaran respuestas, en las reglas, a todas las preguntas que pudimos encontrar a lo largo de los años en varios foros de discusión, además de adelantar preguntas adicionales al abordar cualquier pasaje que los chicos tendían a encontrar confusos. Durante este proceso, comenzó una mirada minuciosa a cada regla, verificando la redacción, identificando conflictos, estandarizando la terminología y, en general, enviando las reglas de manera más estricta y decente. Sus esfuerzos no pueden ser olvidados.

En algún momento de ese proceso, decidí que era hora de abordar todos los abusos del sistema conocidos (y cosas que sin ser abusos no estaban en la línea espiritual del juego). La idea era lidiar con ellos de una vez por todas ... como resultado, las discusiones, a veces acaloradas, se

prolongaron durante meses sobre temas pequeños y grandes que exploraban alternativas simples y extremas para lidiar con cada uno. Mucho trabajo en las reglas, mientras que otros casos, donde la solución se consideró peor que la enfermedad, terminaron en las opciones.

Las sugerencias vinieron de todas partes, **Elias Nordling** sugirió el método revisado de hacer ataques aéreos, que era básicamente la forma en que habíamos estado jugando durante años y ahora está en las reglas escritas.

Sujeto a una discusión de aproximadamente seis meses fue el Sistema Flak. No recuerdo cuántas formas diferentes se probaron para cocinar ese huevo en particular. Sé que levanté las manos con frustración varias veces (disculpas a aquellos que sufrieron mi ira ... especialmente al pobre John, que se llevó la peor parte) ya que ningún sistema parecía tener todos los elementos deseados. Finalmente, **Andrew Fischer** dijo algo en el sentido de "¿Por qué no lo haces de esta manera?" y en un abrir y cerrar de ojos arregló todo el lío sangriento. Con solo modificaciones menores, el método de Andrew sigue siendo el que está en las reglas finales. Gracias, Andrew.

A medida que el proyecto crecía en alcance, sin dejar piedra sin remover por así decirlo, se tomó la decisión de cambiarle el nombre a **v4.0** en lugar de **v3.2**. Voluntarios de todas partes jugaron los juegos **OCS** más antiguos usando las reglas siempre cambiantes **V4.0** para dar opiniones informadas. Se hizo todo lo posible para asegurarnos de que estábamos solucionando problemas conocidos en los juegos antiguos, no creando nuevos. Entre los probadores voluntarios se destacaron Stephen Poitinger y E.R. Bickford. El Sr. Bickford es de una nota especial en particular, ya que jugó toda la campaña de **DAK II** usando todas las variaciones de las reglas de la **V4.0**. De ahí está la locura.

En un momento del camino, encerrado en una habitación de hotel durante una semana por otras razones, revisé todo el libro de reglas buscando quitar palabras, oraciones y reglas. El primero solo para

acortar la longitud de lectura de las reglas (se eliminaron muchos miles de palabras al reformular oraciones). Eliminé la jerga donde pude. Lo más importante es que eliminé numerosas pequeñas reglas molestas que se habían infiltrado en el libro de reglas a lo largo de los años mientras intentábamos legislar numerosas cosas que simplemente no eran lo suficientemente importantes como para preocuparnos. Además, al envejecer siempre olvidé esas reglas cuando jugaba. Me atreveré a decir que muchos otros también lo hicieron.

Luego, ¿Que es Diferente?

Solo cubriré algunos aspectos destacados aquí. responder dos preguntas de inmediato: 1) Cualquiera que sea la alternativa en la que esté pensando, probablemente la probamos en el camino, y se encontró deficiente por razones que probablemente no puedo recordar y 2) Sí, hubo una razón (posiblemente muchas) de cada cambio. Recuerde que este es el final de un esfuerzo intensivo de seis años.

Hacer que solo las unidades del Modo Combate otorguen efectos ZOC hace más interesante el puzzle táctico y pone en virtud la localización frente al "justo a tiempo" de Modo Movimiento. También ayudó a abordar lo que llamábamos problemas de "saltantes", ya que una unidad podría tener que esperar un turno antes de poder influir en algo más con su ZOC.

Hacer que los HQ sufran DG (como cualquier otra unidad) y permitir que cada unidad de artillería tenga 1 fuerza en defensa elimina algunos casos de reglas especiales y (a veces) tácticas de juego. Una ciudad con varios cuarteles generales a prueba de DG ya no será una "buena" defensa.

Simplifiqué el sistema aéreo mecánicamente, combate aéreo, fuego antiaéreo y reglas especiales. Las pérdidas aumentaron un poco ya que la **v3.1** mostraba ser muy dócil. Eliminé Ventaja en el Combate aéreo ya que tenía reglas muy estrictas y representaba una especie de doble inmersión por parte de fuerzas de combate más numerosas. Reduje la zona de Ambos Abortan en la tirada de

Combate Aéreo para hacer menos combates aéreos indecisos. La nueva Flak es el resultado de meses de sangre, sudor y lágrimas para crear un sistema que hizo una gran cantidad de trabajo, donde los diversos efectos fueron mostrados de una manera sencilla.

La tabla de bombardeo se modificó un poco para que "disparar en busca de sangre" fuera menos productivo que antes, mientras que los valores de bombardeo más pequeños aún ofrecían una buena inversión en la creación de resultados de DG para que los usaran contra unidades terrestres.

Existen cambios en el manejo de depósitos, camiones y extensores (eliminación de la Tabla de Bombardeo vs Deposito/Camión y manejo de extensores con respecto a las unidades enemigas que ingresan a su hex) para eliminar las técnicas de juego basadas en pilas enemigas llamativas o en la memorización de los despliegues. Algunos han atribuido esto incorrectamente a un cambio en la teoría de "proteja sus extensores o de lo contrario...". No es así, como estoy seguro de que descubrirá.

Durante los últimos seis años trabajando en estas reglas, hemos examinado una y otra vez todo tipo de alternativas. Los conceptos llegaron, se examinaron y se guardaron cuando se descubrió que no eran los mejores. Solo sobrevivieron los más sordos y robustos. Algunos estarán felices de encontrar que su problema favorito se ha abordado y (posiblemente) cambiado a su gusto, otros no reconocerán que su problema se abordó y se descubrió que no vale la pena el cambio, que está fuera de escala o que de otra manera no es una inclusión positiva. Estoy seguro de que habrá quienes sientan que su idea no podría haber sido examinada. Lo fue (o algo parecido), se lo puedo asegurar.

No quedó piedra sin remover. El esfuerzo llevó a muchos a mi alrededor a preguntarse por qué estaba mirando esto o aquello una vez más. Se hizo para poder dejar estas reglas como el pináculo del desarrollo de OCS y poder pasar a nuevos proyectos de diseño.

Notas para el Jugador

Advertencia: este sistema de juego lleva tiempo para jugar. Los turnos de juego tardan más de lo que piensas (y mucho más de lo que parece, ya que el tiempo parece volar). No está diseñado para principiantes. La mejor apuesta en los juegos más grandes de esta serie es jugar sesiones cuando puedas y dejar que el juego sobre la mesa entre esas sesiones. Espero darte algunos consejos aquí para evitar la catástrofe ya que esta llega antes de que la mayoría de los jugadores se acostumbren al sistema. Algunas son "trucos del oficio" aprendidos a lo largo de los años, otros son de importancia crítica "hazlos si quieres vivir". Para ayudarles a saber cuál es cuál, he anotado cada uno como "Técnica" o "Crítico" según corresponda.

1) Seguridad en la retaguardia (Crítica). Guarnece todo lo que importa: SP, líneas ferroviarias importantes, bases aéreas, cuarteles generales. Si no lo haces, (con los efectos de ZOC limitados) los perderás, y la cantidad de suministros condena a los ejércitos en este juego. Las unidades de combate sólidas deben apilarse con cada uno de estos elementos importantes. Esto también debería aclarar que debes mantenerlos organizados y consolidados para que todo tu ejército no esté defendiendo tus servicios de retaguardia. Tenga cuidado de no permitir que las columnas enemigas se muevan libremente por su retaguardia. Tienes una gran cantidad de unidades (generalmente) cuyo trabajo será la seguridad de la retaguardia (Policía y, por supuesto, las unidades de seguridad, por ejemplo). Si se encuentra utilizándolos en primera línea, tenga cuidado: está invitando a un desastre en algún lugar donde menos lo espera. Por lo general, un paso o dos de tales unidades es suficiente para guarnecer un nodo en su red de suministro (los principales centros de reemplazo y los centros de suministro tendrán muchas unidades flotando para agregar a las defensas en caso de apuro), por lo que no hay razón para creer que necesita enviar divisiones de infantería de combate para hacer este trabajo; el único objetivo es asegurarse que las fuerzas mínimas no puedan tomar el hexágono

sobre la marcha (¡no para evitar un ataque de un Cuerpo Blindado!).

2) Uso de Reservas (Técnica). El empleo adecuado de las reservas es vital para el uso eficiente de sus recursos en este juego. En el ataque, el modo de reserva se puede usar para obtener un poco de movimiento adicional de las unidades durante la Fase de Movimiento y el uso completo de la Fase de Explotación después de haber hecho una brecha en las Fases de Movimiento y Combate. En la defensa, las reservas se pueden utilizar para desbaratar los ataques enemigos durante la Fase de Reacción usándolas para ataques (o reforzando hexágonos defensivos) y bombardeo. Piense en el uso de la reserva en la Fase de Reacción y los beneficios que otorga el sistema por ser el jugador activo (el que genera situaciones) en lugar del jugador reactivo (el que espera que sucedan las cosas). Colocar tus ataques en capas para que tengas oleadas preparadas para abrir una brecha y otras para explotación (literalmente) después puede multiplicar la efectividad de tu ofensiva (más aún si tu calidad (AR) es alta y puedes hacer ataques de cadena con tu fuerza aérea, entonces estará en una posición privilegiada para ver cómo se desborda un torrente.

3) Defensa con Acorazadas (Técnica). Los Efectos del Terreno en Modo Combate están diseñados para dar a las unidades de acorazadas puras una ventaja en el ataque, pero no en la defensa. Siento que el papel apropiado de la acorazadas en las operaciones defensivas es el contraataque limitado contra las unidades enemigas atacantes. En otras palabras, cuando se usa correctamente, las acorazadas en la defensa debe estar en modo de reserve, listas para atacar en la fase de reacción. ¿Objetivos? Apuntaría a los eslabones débiles en el ataque enemigo. Dependiendo de la forma en que se organice un ataque enemigo, es muy posible que pueda reducir sustancialmente su efectividad si no descarrilarlo por completo. Sabrás por el murmullo que emite tu oponente cuál es.

4) Armas Combinadas (Técnica) De todo lo anterior habrá que deducir cómo funcionan las armas combinadas en OCS. Los juegos de guerra tradicionales dan un

"beneficio de armas combinadas" mágico para unidades de diferentes tipos que se apilan, independientemente del terreno. No estoy de acuerdo con esa evaluación en absoluto. Entonces, en este juego, una unidad de armas combinadas (como una División Panzer alemana) tiene la capacidad de hacer uso de diferentes tipos de terreno porque cada uno de sus componentes podrá aprovechar al máximo cada tipo de terreno a su vez. Los tanques en un terreno cerrado, pierden sus ventajas. Poner infantería con los tanques les permite estar más protegidos de las emboscadas, pero de ninguna manera hace que los tanques sean más poderosos. Basta decir que las armas combinadas funcionan en este juego porque estas unidades podrán funcionar mejor en general en terrenos diferentes que las unidades de un solo tipo.

5) Sorpresa y Escenario de Batalla (Técnica). La regla sorpresa (una de mis favoritas) está diseñada para favorecer la sorpresa en situaciones de Overrun. Las tropas buenas contra las tropas malas en un ataque tienen más posibilidades de lograr la sorpresa. Las tropas malas que intenten atacar a las buenas probablemente se equivocarán y sufrirán la sorpresa del defensor. Los escenarios de batalla (los de un segmento de combate) tienen un componente sorpresa mucho más pequeño. Las tropas pobres, con tiempo para prepararse, podrán realizar un espectáculo decente. Las buenas tropas que se toman su tiempo para prepararse tendrán más posibilidades de comprometerse y perder la sorpresa de ataque. Como resultado, la sorpresa juega un papel mucho más importante en Overruns. En las acciones a balón parado, la sorpresa es mucho más difícil de obtener y juega un papel menor. Para abreviar la historia, si tienes buenas tropas, ataca usando Overrun. Si tienes pocas tropas, ataca en los segmentos de combate. Haz estas selecciones y maximizarás las habilidades del ejército que te ha tocado. Elija mal y, en el mejor de los casos, desperdiciarás ventajas o, en el peor de los casos, será aplastado.

6) Desorganiza y Destruye (Técnica). Un bombardeo exitoso tiene un efecto dramático en un ataque posterior. El modo DG confiere cuatro desventajas al

defensor. Primero, reduce a la mitad la Fuerza de combate del apilamiento, lo que significa que un ataque 4: 1 salta a un 8: 1. En segundo lugar, reduce el AR de la pila en 1, lo que altera tanto las posibilidades de sorpresa como la tirada de combate. En tercer lugar, una pila que ya es DG perderá un paso cuando se retire (en un resultado de opción) a una ZOC. Cuarto, el modo DG reduce a la mitad MA, por lo que durante la siguiente fase de movimiento del jugador enemigo es mucho más difícil reformar una línea rota. Los bombardeos aéreos suelen ser el método más barato (en términos de coste de suministro), pero no descarte las armas pesadas y su mayor probabilidad de causar pérdidas.

7) Organización de los Suministros (Crítica). A menos que tenga acciones en una empresa de aspirinas, mantenga su sistema de suministro organizado, ordenado y bajo control. Las reglas de suministro no son difíciles de usar, pero requieren que los jugadores planifiquen con anticipación y mantengan sus fuerzas organizadas. Si dejas que se salgan de madre, pasará un tiempo antes de que vuelvas a enderezarlos y, mientras tanto, el enemigo estará bailando sobre tu cabeza. Establezca algunas líneas de suministro bien desarrolladas. Acumule suficiente reserva en la parte delantera para compensar cualquier interrupción que pueda ocurrir; esté preparado, le evitará muchas molestias si sus líneas se cortan durante uno o dos turnos. Mantenga juntas las formaciones múltiples para que extraigan de una sola fuente. Recuerde: nunca tendrá todo el SP que cree que necesita, así que use lo que obtenga con prudencia.

Notas de Honcho

Mis instintos prácticos para jugar OCS son famosos por sus fallos: envió esas últimas reservas cuando la retrospectiva revela que habría sido más inteligente contenerlas, y con demasiada frecuencia dejo que mi oponente dicte el flujo general de los eventos. Pero, no obstante, soy capaz de comprender las implicaciones

teóricas (y la importancia) de la gestión del tiempo en estos juegos.

El reloj del juego se mide en turnos de jugador siguiendo una secuencia banal de movimiento-combate-explotación, con una reacción defensiva lanzada antes del combate para darle al jugador que no está en fase la oportunidad de dar respuestas limitadas a las amenazas en desarrollo. Nada demasiado estremecedor, con la posible excepción de permitir que sólo un número limitado de "reservas" designadas operen en las fases especiales de reacción y explotación.

La reserva es una de las opciones que tiene un jugador para asignar "el modo" de una unidad cuando comienza su fase de movimiento. Solo hay un puñado de marcadores de reserva disponibles, por lo que a menudo se reduce a una elección entre Movimiento o Combate. Creo que este último es el modo normal de una unidad; lo que cambia en el modo de movimiento es que la velocidad aumenta y el combate disminuye, ambos en aproximadamente un factor de dos. Los modos no se pueden cambiar hasta tu próxima fase de movimiento, por lo que una unidad permanece en un estado debilitado durante el turno enemigo si elige el modo de movimiento. Ahí está el problema. Tu Hamlet interior tendrá dificultades para decidir si es más noble elegir agilidad o poder, prudencia o audacia. La conciencia nos vuelve cobardes a todos.

El tiempo puede verse alterado por algunas mecánicas que cambian el orden normal de los eventos. Un Overrun es un combate que acelera el tiempo. Puede despejar un hexágono controlado por el enemigo para permitir que las unidades penetren inmediatamente una línea defensiva y ataquen desde el flanco o la retaguardia. Un cambio de tiempo también ocurre cuando un jugador crea una pila de modo de reserva, en el que esencialmente puede "guardar" su movimiento normal y la oportunidad de combate para más adelante. Dentro de un turno están disponibles algunos cambios de hora bastante complicados, y sus diversas combinaciones posibles representan las ventajas de la velocidad de maniobra.

El más alto nivel del sistema está regido por un sistema de iniciativa que determina qué jugador va primero en la secuencia de turno de jugador. Esto puede cambiar de un turno a otro. Ir primero tiene ventajas situacionales obvias, como guardar su tocino cuando uno de sus HQ está a punto de ser frito. Es cuando va en segundo lugar cuando las cosas realmente comienzan a chisporrotear, porque está configurando la posibilidad de ir dos veces seguidas. Idealmente, abres una nueva ofensiva cuando vas segundo, usas todos esos trucos de cambio de hora que mencioné anteriormente para crear un avance masivo, y luego comienzas el siguiente turno sabiendo que podrías obtener otro de esos movimientos complejos antes que tu pobre oponente. puede responder. Un jugador no puede controlar realmente esta gestión del tiempo de alto nivel, ya que las tiradas de iniciativa de "quién elige" son cosas aleatorias. Pero puede usar la amenaza de un doble giro para desarmar al enemigo y hacerle sentir constantemente que necesita "ir primero" para evitar el desastre.

Dean Essig adaptó el sistema para presentar una tesis unificada que lleva a la mesa los elementos esenciales de la guerra de maniobras. En OCS, una unidad se puede poner en varios modos (combate, movimiento, reserva, nov. estratégico) porque son útiles como un "sistema de órdenes" abreviado y expresan el equilibrio entre velocidad y concentración. Los puntos de suministro se mueven físicamente alrededor del mapa porque en una Guerra moderna la logística se esfuerza por mantener el ritmo de una guerra relámpago; si no lo hacen, las columnas en movimiento se detienen. También hay un grado modesto de "niebla de guerra" porque, con muy poco desorden o alboroto, la simple prohibición de mirar a escondidas a los apilamientos enemigos produce errores y sorpresas como las que llenan nuestros libros de historia.

Apreciar OCS como una gran simulación es parte de la diversión intelectual, por supuesto, pero sobre todo me impresiona que Dean haya sido consciente de que la mecánica debe crear una gran experiencia de juego. Esto es doblemente importante

dado que estos juegos toman mucho tiempo para completarse, dando por bueno el tiempo bien invertido.

Índice por Dave Mignerey

Calidad (AR) 3.2c

- Desgaste 12.8b, 12.8c
- Regimientos Divisionales 20.0b
- Combate DRM 9.6
- Perdidas de Combate 9.11c
- Secuencia de Combate 9.2
- Modo DG 5.10b
- HQs 13.1c
- Indicador No reconstruible 13.5c
- Modo estratégico 5.8
- Sorpresa 9.812.8b, 12.8c

Bases aéreas 15.0

- Aeropuertos provisionales 15.2
- Portaviones 18.2
- Bombardeo vs Instalaciones 10.0c
- Construcción 15.3
- Cartas (opción) 15.5
- Unidades No Combatientes 3.3
- Reducción 15.4
- Repostaje 15.1
- Combate especial 9.14f

Combate Aéreo 14.3

- Identificación del Atacante 14.3c
- Superioridad Aérea 14.6
- Larga Distancia, (opción) 21.4
- Factor entre Paréntesis 14.3a
- Procedimiento 14.3e
- Abortar Voluntariamente 14.3d

Bombardeo Aéreo 14.7

- Bombardeo vs Instalaciones 10.0c
- Límites al bombardeo 10.0e
- Flak 14.4
- Ataque de Cadena 14.7
- Largo Alcance (opción) 21.4
- Ataque a objetivos Mixtos 10.0d
- Objetivos Navales 18.3c
- En Fase 10.2a
- Corta Distancia 10.2b, 14.7c
- Restricciones por observador 10.0b
- Bombardeo estratégico 14.1e
- Coste de Suministro (nada)
- Interdicción 14.8

Lanzamiento Aéreos 14.10

- Cancelación y retraso 14.10c
- Planeadores 14.10e
- Planificación Previa 14.10b
- Procedimiento 14.10d
- Unidad Elegible 14.10a

Interdicción Aérea (ver Trainbusting)

Transporte Aéreo 14.9

- Descarga en Base aérea 14.9f
- Movimiento de Cargas 14.9d
- Capacidad Combinada 14.9b
- Carga Elegible 14.9c
- Rango y Capacidad 14.9e
- Equivalentes de Transporte 4.7
- Capacidad de Transporte 14.9a

Misiones XYZ (Opción) 21.12a

Movimiento Unidades Aéreas 14.2

- Fases Elegibles 14.0
- Secuencia de la Misión 14.2f
- Apilamiento 14.2a
- Abortar Voluntariamente 14.2b, 14.3d

Repostaje Aéreo 15.1

- Bases Provisionales 15.2
- Portaviones 18.2b
- Coste de Suministros 15.1
- Efectos del Clima 14.1f, 15.1(D)
- Restricciones por ZOC 4.5a

Fase de Repostaje Aéreo 2.3

Unidades aéreas 3.5

- Activo/ Inactivo 14.1a

Desembarcos Anfibios 18.5

- Después del desembarco 18.5h
- Resultados ALT 18.5f
- Restricciones de Fase 18.5d
- Puertos 18.5g
- Procedimiento 18.5a
- Modo Requerido 18.5c
- Límites de descarga 18.5b

Unidades Acorazadas 3.2a

- Efectos del Terreno 9.4
- Efectos Antitanque 9.4e

Artillería 13.4

- Combate 13.4b
- Artillería Costera 18.3g

Bombardeo Artillero 10.1

- Límites al Bombardeo 10.0e
- Límites por Modo 13.4a
- Alcance 10.1a
- Fase de Reacción 7.0d
- Contrabatería (opción) 21.9
- Coste y Restricciones 10.1b
- Racionamiento (opción) 21.10

Unidad con capacidad de Ataque 4.4

Desgaste 12.8

Bombardeo 10.0

- Aéreo (ver Bombardeo aéreo) 14.7
- Artillería (ver bomb. artillero) 10.1
- Ataque Vacuos (opción) 21.8
- Límites al bombardeo 10.0e
- Tabla de Bombardeo 10.0a
- Bombardeo vs Instalaciones 10.0c
- Fase de Explotación 11.0
- Hexes Objetivo Mixtos 10.0d
- Naval (ver Bombardeo Naval) 18.3
- Fase de reacción 7.0
- Contrabatería (opción) 21.9
- Restricciones por Observador 10.0b

Regimientos Divisionales 20.0

- No Reconstrucción 13.5b

Ruptura 12.8e

Segmento de Bombardeo 2.2

Construcción (ver Funciones de Ingenieros)

Fase de Limpieza 2.3

Combate 9.0

- Calidad DRM 9.6
- Ataques Vacuos (opcion) 21.8
- Marcador Explotacion 9.13
- Fase de Explotacion 11.0
- Relación de fuerzas 9.7
- Overrun 8.0
- Restricciones 9.1
- Resolución 9.9
- Retirada/Perdida Opcional 9.10
- Retirada Y Avance 9.12
- Sumario de secuencia 9.2
- Combate Especializado 9.14
- Coste Suministro 9.5
- Sorpresa 9.8
- Perdidas de pasos 9.11
- Tabal de terreno en combate 9.3
- Terreno y Fuerza 9.4

Modo Combate 5.5

- Reducción de Base aérea 15.4
- Unidades de Artillería 13.4b
- Asalto a Playas 18.6a
- HQs 13.1a
- Reducción de Puerto 19.0c
- Unidades Reparación FFCC 13.3g

Fase de Combate 2.3

Segmento de Combate 2.2

Fuerza de Combate 3.2

- Capacidad de Ataque 4.4
- Solo defensa 3.2b
- Modo DG 5.10b
- Desabastecido 12.8d
- Perdida Proporcional (opcion) 21.2
- Modo Reserva 5.7
- Redondeo 4.2
- Efectos perdidas de pasos 9.11d
- Modo estratégico 5.8
- Efectos del Terreno 9.4
- Fuerza Zero 9.14a

Suministro de Combate 9.5

- Reservas Internas 12.10
- Camiones Orgánicos Excepción 12.10a
- Desabastecido 12.8d
- Guardar Munición 12.4

Unidades de Combate 3.2

- Capacidad de Ataque 4.4
- Apilamientos Enemigos 4.8c
- Unidades independientes 3.2f
- Tipo e Movimiento 3.1a
- Reconstrucción 13.5a
- Regimientos equivalentes 4.6
- Unidades Especializadas 3.2e
- Apilamiento 4.8
- Equivalentes de transporte 4.7
- Tipos (Acorazadas, Mecanizadas, Otras) 3.2a

Consolidación 13.9

Construcción (ver Ingenieros)

Tiempos de Guerra (opcion) 21.6

Efectos Acumulativos 4.3

Terminales FFCC 13.3c

- Extensores 12.7
- Movimiento FFCC 13.3e
- Unidades Reparación FFCC 13.3g
- Traza de Abastecimiento 12.6a

Modificadores de Tirada (ver Modificadores)

Modo Desorganizado (DG) 5.10

- Resultados de Combate 9.12a
- Efectos 5.10b
- Entrada 5.10a
- Exención Puntos Transporte 5.10c
- DG Naval 18.1d

DUKW 18.4e

- Daño 18.3d

Depósitos (ver depósitos de Suministro)

Ingenieros 13.8

- Construcción Base aérea 15.3
- Pontoneros 13.8b
- Construcción 13.8d
- Hex de descarga FFCC 13.8c
- Capacidad de Ingeniero 13.8a
- Fortificaciones 16.0b
- Reparación de puertos 19.0d

Modo explotación 5.9

- Marcador Explotación 9.13

Fase de Explotacion 2.3, 11.0

Extensores 12.7

- Colapso 9.14c

Determinación Primer Jugador 2.3

Flak 14.4

- Perdida de Carga 14.4g
- Perdidas por Flak 14.4f
- Intercepción 14.5
- Secuencia de Misión 14.2f
- Misión sujeta a 14.4a
- Zona de Patrulla 14.4c
- Resolución 14.4d
- Flak Naval 18.3f

Niebla de Guerra 4.9

Forraje 21.10b

Marcadores de Formación 13.7

- Incremento Niebla de Guerra (opcion) 13.7b

Suministro FUEL 12.5

- Después ALT 18.5h
- Limpieza Up 12.5d
- Costes FUEL 12.5c
- Internas no son FUEL 12.5g
- Clases de movilidad 3.1a
- Necesario para Mover 2.5a
- No necesitan FUEL/Retirada 12.5b
- Suministro sobre el Mapa 12.3

Refuerzos 12.5f

Suministro Especial 12.9

Fortificaciones 16.0

- Efectos Antitanque 9.4e
- Opción Grandes Fortificaciones 21.11a
- No puede ser cargado 13.3a
- No puede Retirarse 9.12
- Capturando 9.14e
- Efectos del Combate 16.0d
- Construcción 16.0b
- Unidades No combatientes 3.3
- Opción Contrabatería 21.9
- Reducción 16.0c
- Restricciones a las Reservas 5.7g

Ataques de Cadena 14.7d

- Bombardeo Aéreo y Fase 10.2a
- Misiones Aéreas 14.2e

HQ 13.1

- Combate 13.1c
- Creación de terminales FFCC 13.8c
- Funciones de los Ingenieros 13.8
- Puntos de Flak 14.4d
- Marcadores Repostado 12.5c, 12.5d
- Efectos del Modo 13.1a
- No Vía del Mapa 12.3c
- Orden de Apilamiento 4.8b
- Reemplazos 13.5a
- HQ Especiales 13.1d
- Funciones del Suministro 13.1b
- Necesidades de Suministro 12.9b
- Toma de Suministro 12.3b

Intercepción 14.5

- Misiones Aéreas 14.2e
- Secuencia de Misión 14.2f
- Zonas de Patrulla 14.4c

MP a pie 3.1a

- Carga de transporte Aéreo 14.9c
- Sin necesidad de FUEL 12.5a
- Efecto de No ZOC 4.5a
- Coste de Carga Reducida 4.7b
- Efectos del Terreno 6.2
- Efectos de la Interdicción 14.8b

Inteligencia Limitada 4.9

Unidades Tipo Mecanizadas 3.2a

- Efectos de la Clase de Terreno 9.4
- Efectos Antitanques 9.4e

Modo 5.0

- Modos Aéreos 14.1a
- Modo combate 5.5
- Modo Desorganizado (DG) 5.10
- Modo Explotacion 5.9
- Restricciones Generales 5.2
- Marcadores 3.7b
- Modo y MA 6.1b
- Cambio de Modo 5.4
- Modo Movimiento 5.6
- Modo DG Naval 18.1d
- Modo reserva 5.7
- Modo despliegue IV
- Apilamientos y Marcadores 4.8b

- Modo Strat 5.8
- Unidades Afectadas 5.1
- Voluntario vs. Involuntario 5.3
- Modo Movimiento** 5.6
 - MA CERO y retirada 9.12b
- Movimiento** 6.0
 - Capacidad de ataque requerida 4.4c
 - Apilamientos enemigos 4.8c
 - Necesidades de combustible 12.5a
 - Cambio de Modo 5.4
 - Redondeo MA 4.2
 - Clase MP 3.1a
 - Movimiento Unidades de Tierra 6.1
 - Movimiento Fuera del Mapa I.0
 - Overrun 8.0
 - Terreno Prohibido y Combate 9.3a
 - Restricciones 6.3
 - Límite Despliegue IV.I
 - Movimiento de la Traza de Abastecimiento 12.3d
 - Efectos del Terreno 6.2
 - Efectos de la Interdicción 14.8b
 - Efectos de la ZOC 4.5
- Capacidad de Movimiento** 6.1b
 - Unidades Terrestres 3.1
 - No redondeo 4.2
- Fase de Movimiento** 2.3
- Segmento de Movimiento** 2.2
- Bombardeo Naval** 18.3
 - Bombardeo 10.0
 - Artillería de Costa 18.3g
 - Objetivos Terrestres 18.3b
 - Objetivos Lanchas de Desembarco 18.4d
 - Bombardeo Naval 18.3a
 - Daño Naval 18.3d
 - Modo DG Naval 18.1d
 - Objetivos Navales 18.3c
 - Torpederos 18.3e
- Poder Naval** 18.0
 - Portaviones 18.2
 - Desembarcos anfibios 18.5
 - Asalto a la Playa 18.6
 - Apilamientos Enemigos 4.8c
 - Reglas Generales 18.1
 - Lanchas de Desembarco 18.4
 - Combate Naval 18.3
 - Puertos y Transporte 19.0
 - Barcos 3.4
 - Combate especial 9.14g
- Unidades No combatientes** 3.3
 - Unidades capacidad de Ataque 9.14
 - Apilamientos Enemigos 4.8c
 - Hacer Overrun 4.4c
- “Otros” Tipos de Unidades** 3.2a
 - Efectos Antitanque 9.4e
 - Clases de Terreno 9.4
- Desabastecido** 12.8
 - Bombardeo Artillero 10.1b
 - Ruptura 12.8e
- Efectos de Combate 9.5a
- No ZOC 4.4b
- Efectos de estar Desabastecido 12.8d
- Niveles de suministro especial 12.9
- Marcadores y Apilamientos 4.8b
- Overrun** 8.0
 - Combate Terrestre 9.0
 - Suministro de Fuel 12.5b
 - No Mínimo Movimiento 6.1c
 - Restricciones 8.1
 - Combate Especial 9.14
- Sobreapilamiento** 4.8a
 - Retirada después del Combate 9.12
 - Refuerzos 13.6a
- Zona de Patrulla** 14.4c
 - Aviones de Portaviones 18.2c
 - Intercepción 14.5
 - Misiones sujetas a Flak 14.4d
- Jugador en Fase** 2.1
- Puertos** 19.0
 - Desembarcos ALT 18.5g
 - Bombardeando Instalaciones 10.0c
 - Capacidad 19.0a
 - Captura 9.14h
 - Opción Capacidad Nocturna 21.12b
 - Daño 19.0b
 - Puertos LST 18.4f
 - Movimiento Naval 18.1c
 - Reparación 19.0d
 - Opción de Reparación de Puertos Pequeños 21.11b
 - Traza de Abastecimientos 19.0e
 - Reducción Voluntaria 19.0c
 - Efectos de la ZOC 4.5a
- Ferrocarril FFCC** 13.3
 - Control 13.3h
 - Conversión 13.3f
 - Hex de Terminal 13.3c
 - Apilamientos Enemigos 4.8c
 - Conexión por Extensores 12.7a
 - Conexión en Hex 6.2a
 - Capacidad de FFCC 13.3a, 13.3b
 - Pasos del Movimiento de FFCC 13.3c
 - Fuentes de abastecimiento FFCC 12.6a
 - Terminales 13.3d
 - Unidades de Reparación 13.3g
 - Vía Simple/Doble 13.3a
 - Efectos de la Interdicción 14.8b
 - Equivalentes de Transporte 4.7
 - Efectos de la ZOC 4.5
- Fase de Reacción** 2.3, 7.0
- Reemplazos** 13.5
 - Reemplazos aéreos 13.5f
 - Unidades No reconstruibles 13.5c
 - Reemplazando Perdidas 13.5a
 - Opción revisada de Reconstrucción 21.7
 - Unidades Pequeñas 13.5d
- Reconstruir Camiones 13.5e
- Recon** (opción) 21.1
- Regimientos Equivalentes** 4.6
- Fase de refuerzos** 2.3
- Refuerzos** 13.6
 - Después de Ruptura 12.8e
 - Necesidad de Fuel 12.5f
 - No sujeto a Flak 14.4a
- Modo reserva** 5.7
 - Contacto Enemigo 5.7d
 - Entrando 5.7a
 - Fase de Explotación 11.0
 - No ZOC Enemiga 5.7c
 - No Fortificación 5.7g
 - Puntos de Transporte 5.7f
 - Fase de Reacción 7.0
 - Liberar 5.7b
- Retiradas** 9.12
 - Bases Aéreas 9.14f
 - Dirección 9.12c
 - Unidades enemigas 4.8c, 9.12d
 - ZOCs Enemigas 9.12e
 - Sin Necesidad de Fuel 12.5b
 - Acompañante No Combatientes 9.12d
 - Camiones Orgánicos 13.2g
 - Overrun 8.1e
 - Puertos 9.14h
 - Unidades con MA CERO 9.12b
- Redondeo** 4.1
 - Fracciones 4.2
 - Relación de proporción 9.7
- Mar** (ver Poder Naval)
- Notas de Despliegue** IV
- Secuencia de Juego** 2.0
- Munición** 21.10a
- Desembarcos** (ver sumario de Desembarco) 19.0f
- Apilamientos** 4.8
 - Aviones 14.2a
 - Restricciones al Combate 9.1c
 - Apilamiento enemigos 4.8c
 - Planeadores 14.10e
 - Naval 18.1b
 - Orden de Apilamiento 4.8b
 - Apilamiento en Overrun 8.1
 - Equivalentes Regimentales 4.6
 - Forzado 4.8a
- Perdidas de Pasos** 9.11
 - Perdidas combate Aéreo 14.3e
 - Perdidas Aéreas 14.1b
 - Perdidas Bombardeo 10.0a
 - Asalto a la Playa 18.6
 - Distribución 9.11c
 - Efectos 9.11d
 - Perdidas Flak 14.4f
 - Daño Naval 18.3d
 - Unidades No Combatientes 3.3
 - Reemplazando perdidas 13.5a

- Perdidas Retirada 9.12e
- Retirada, Opción Perdida de Pasos 9.10
- Consolidación de Unidades 13.9
- Modo Strat 5.8**
 - ZOC Enemiga 5.8a
 - HQs Y Modos 13.1a
 - Traza de Toma Directa 12.6e
 - Restricciones al despliegue IV
 - Opción 21.12c
 - Opción Toma directa 21.12c
 - Suministro 5.8b
 - Puntos de Transporte 5.8c, 13.2d
- Suministros 21.10**
 - Depósitos de Suministro 12.1b
 - Destrucción de Suministros 12.11a
 - Capturando depósitos 12.11b
 - Depósitos de Suministro Genéricos 12.1c
- Fase de Suministro 2.3**
- Puntos de Suministro 12.1**
 - "Adyacente a" 12.3c
 - Toma directa 12.3a
 - Depósitos Genéricos 12.1c
 - De Oca a Oca 12.2a
 - Mecánica de Manejo 12.1a
 - Unidades No Combatientes 3.3
 - Dueño 12.1d
 - Despliegue Cargado IV
 - Depósitos de Suministro 12.1b
 - Traza de Abastecimiento 12.3d
 - Enviando Vía HQ 12.3b
 - Transporte 12.2
- Sorpresa 9.8**
 - Secuencia 9.2
- Efectos del Terreno**
 - ... en Tabla de Combate 9.3
 - ... en Fuerza de Combate 9.4
 - ... en Movimiento 6.2
- Traza de abastecimiento Supply 12.6**
 - "Adyacente a" 12.3c
 - Opción Suministro Oculto 21.10
 - desgaste 12.8b
 - Ruptura 12.8e
 - Toma Directa 12.3a
 - Tomando SPs 12.6c
 - Extensores 12.7
 - Reservas Internas No Permitidas 12.10
 - Lanchas de Desembarco 12.6g
 - Unidades Múltiples 12.6f
 - Conversión de Ancho FFCC 13.3f
 - Suministros Especiales 12.9
 - Restricciones al Modo Strat 5.8b
 - Traza de Abastecimiento 12.3d
 - Fuente de Suministro 12.6a
 - Enviando Vía HQ 12.3b
 - Efectos de ZOC 4.5a
- MP Cadenas 3.1a**
 - Necesidad de Fuel 12.5a
 - ZOC Negada 4.5b

- Efectos de No ZOC 4.5a
- Efectos del Terreno 6.2
- Efectos Interdicción 14.8b
- Interdicción 14.8**
 - Misiones Aéreas 14.2e
 - Efectos 14.8b
 - Ejecución 14.8a
 - Fase 14.8c
- Equivalentes de Transporte 4.7**
- Puntos de Transporte 13.2**
 - Desembarcos ALT No Permitidos 18.5e
 - Llegada carga/ Descarga 13.6c
 - Extensores 12.7
 - Fuel no requerido 13.2b
 - Notación 13.2h
 - Carga/ Descarga 13.2f
 - Restricción por Modo 13.2d
 - Unidades No combatientes 3.3
 - Camiones Orgánicos 13.2g
 - Secuencia Transporte 13.2a
 - Despliegue Cargado IV
 - Captura en Combate 9.14c
 - Capacidad de Transporte 13.2c
 - Transporte Fuera 13.2e
 - Transporte de Equivalentes 4.7
 - Transporte de Suministros 12.2
- MP Camión 3.1a**
 - Necesidad de Fuel 12.5a
 - ZOC Negada 4.5b
 - Efectos del Terreno 6.2
 - Efectos de Interdicción 14.8b
 - Efectos de ZOC 4.5a
- Consolidación de Unidades 13.9**
- Clima 17.0**
- Fase de Clima 2.3**
- Zonas de Control 4.5**
 - Negada 4.5b
 - Efecto sobre el Modo 5.7c, 5.8a
 - Retirada 9.12e

Sumario de Desembarco

Los tres buques de desembarco son: lanchas de desembarco, DUKW, y LST. El termino genérico "Lancha de Desembarco" aplica a los tres, aunque hay reglas especiales para los DUKW (18.4e) o LST (18.4f).

Los DUKW tiene un MA único de 8 por fase; los otros dos tipos de embarcaciones de desembarco son naves lentas (18.1f) que se mueven 10 por fase.

Las Fuerzas Flotantes/Cajetín Marítimo es donde las Lanchas de Desembarco normalmente toman la carga. Las lanchas de desembarco se mueven hacia y desde el mapa usando puntos de navales (NRP) o los puntos de entrada aérea (AEP). No hay ningún costo para hacer este movimiento, pero una lancha de desembarco solo puede ir en una dirección, entrando o saliendo del cajetín, en una fase determinada.

• La carga del cajetín solo se puede hacer durante la Fase de Movimiento, antes de empezar a moverse.

La carga puede ser unidades terrestres y SP. La carga generalmente se realiza en la Fuerzas marítimas/Cajetín Marítimo, pero también se puede hacer en los puertos del mapa. No hay ningún costo para cargar o descargar la carga, pero una embarcación de desembarco detiene su movimiento después de la descarga. Hay tres tipos de desembarcos anfibios:

A) Si el hex está ocupado por una unidad de combate enemiga, es un asalto a la playa (ver 18.6). ¡Muy poco común!

B) Cuando no se usa un puerto amigo, se necesita una tirada ALT para descargar carga. Esto solo se puede hacer en la fase de movimiento. Haz una tirada por cada 3 RE descargados en un hex. Haz tiradas ALT después de que todas las lanchas de desembarco hayan terminado de moverse. Una unidad terrestre puede desembarcar en modo Combate o Movimiento, y puede moverse 1/2 MA después de desembarcar. Excepción: los puntos de transporte y SP no se pueden descargar.

C) Cuando se usa un puerto, no se necesita una tirada ALT; simplemente descargue la carga usando la capacidad del puerto. Esto se puede hacer durante la fase de movimiento, reacción o explotación. Una unidad terrestre puede ser descargada en modo Combate o Movimiento, pero no se permite ningún movimiento después de la descarga. Tenga en cuenta que los SP y los puntos de transporte se pueden descargar cuando se usan puertos, y que los puertos con una capacidad superior a cero pueden usar su capacidad total para cargar/ descargar cualquier unidad de combate.

Nota del juego: Use la capacidad regular de transporte marítimo para mover SP a tierra durante la Fase de Movimiento. A continuación, utilice las Lanchas de Desembarco para traer SP en los puertos en la fase de explotación y reacción regular.

DUKW se mueven 8 por fase cuando actúan como un barco, y solo pueden transportar carga "liviana" (del tipo que se puede mover a través de misiones de transporte aéreo). Pueden convertirse para actuar como un camión cuando hacen una tirada ALT (y esta puede ser la misma tirada de descargar la carga), y en este punto su MA es 24. Se detienen si descargaron carga como parte de esta tirada; de lo contrario, multiplican el MA restante por 3 si se convierte de barco a camión (y dividen el MA restante por 3 cuando se convierte en barco).

- Cuando un DUKW es un camión gasta 2 MP en cargar/descargar.

Ejemplo: Un DUKW con 1 SP cargado gasta 3 MP moviendo desde un NRP a un hex de costa, donde se convierte en camión. Hace una tirada ALT, y si es exitosa consigue, después de desembarcar, usar el movimiento remanente. Multiplicando su MA por 3, en este caso $5 \times 3 = 15$ MR. Puede entonces mover unos cuantos hex y descargar el SP.

- ¡La tirada ALT no es necesaria para convertirse de camión a barco!
- ¡La principal misión de los DUKW es traer SP a hex no puerto!

Los LST tienen la capacidad única de crear un nuevo puerto 1 SP. Esto se puede hacer haciendo una tirada ALT exitosa (y este puede ser el que se usa para descargar la carga). Estos puertos no se pueden dañar (pero se destruyen cuando una unidad de combate enemiga invade el hexágono). Los LST se degradan a lanchas de desembarco normales cuando se sufre una pérdida, así que manténgalos en Fuerzas Flotantes hasta que desee crear un puerto LST; ¡son demasiado valiosos para arriesgarlos!

- ¡Un Puerto LST no puede colocarse en el mismo hex que otro Puerto existente!

Miscelánea

Equivalentes de Transporte (4.7).

Normalmente, el tamaño RE es el coste de transporte. Pero si el MA impreso de una unidad en **Modo Movimiento** es de **1 a 6 MP a pie**, incluido, su costo de transporte se reduce a la mitad.

Moviendo y Transportando (4.7d). En estos casos únicamente se debe gastar la mitad de la capacidad de movimiento...

- **Antes** cuando usan la capacidad de FFCC (13.3e).
- **Antes y/o después** cuando usan Transporte Aéreo (14.9d).
- **Antes** de un asalto anfibio ALT (18.5h) que requiere una tirada (pero nunca en caso de que no requiera una tirada ALT).

Orden de Apilamiento (4.8). El enemigo siempre puede ver el tipo caza superior, el erizo y la unidad de combate con una ZOC. Ponga un único marcador de modo y / o OOS encima de todas esas unidades en una pila; Ponga marcadores de Pérdida / Reservas internas Bajas / Agotadas debajo de cada unidad.

Unidades No combatientes Enemigas (9.14). Véase La Tabla de Captura.

Destrucción de Depósitos (12.11). Solo se puede hacer durante la Fase de Movimiento, Reacción o Explotación propia.

Carga y Descarga (13.2f). Cuesta un 10% de la MA cargar y descargar. Cargar se puede hacer en cualquier hex. Los puntos de transporte solo pueden descargar en hex que contienen unidades de combate amigas, Puerto, base aérea, y/o un depósito de suministros existente.

Capacidad de Ingeniero (13.8a). Un HQ o Ingeniero en **Modo Combate**, o en modo DG en **Modo Combate** (según 5.10e).

Repostaje en Base Aérea (15.1). Las Bases Aéreas repostan dos aviones

inactivos por nivel de Base a un coste de 1T por Base.

Construcción de Bases Aéreas (15.3). Para construir o incrementar un nivel el coste es 1SP.

Construcción de Trincheras (16.0b). Construir o mejorar un nivel tiene un coste de 2 SP.

Reparación de Puerto (19.0d). Para reparar un impacto el coste es de 1 SP.

Sumario de Transporte

Transporte Naval

Capacidad. En algunos juegos cada bando tiene una capacidad de transporte naval, la cual viene dada en cada escenario. Modifique el tamaño de la carga según la regla de equivalentes (4.7).

Ruta. Se necesita una ruta de movimiento naval (18.1c) entre los dos puertos. La capacidad de cada puerto limita lo que se puede enviar y recibir en una sola fase. Excepción: un puerto con una capacidad por encima de cero (19.0a) puede usar su capacidad total para cargar / descargar cualquier unidad de tierra. Tenga en cuenta que una EZOC no negada reduce la capacidad de un puerto a cero.

Fase. El envío se realiza únicamente durante la fase de movimiento. Las rutas se verifican en el momento en que se realiza. No se permite ningún movimiento antes o después del envío, y las unidades de combate deben estar en **Modo de Movimiento**.

Transporte FFCC

Capacidad. Cada bando tiene una capacidad de FFCC dada por las reglas del escenario. Modifique el tamaño de la carga según la regla de equivalentes (4.7).

Conexiones FFCC. El Transporte ferroviario empieza y termina en un Terminal (13.3c). Los FFCC bloqueados por unidades de combate enemigas (o un ancho que no es el propio) no permiten el transporte ferroviario.

Fase. El transporte ferroviario se realiza durante la Fase de Movimiento únicamente. Las unidades de combate

pueden mover hasta la mitad de su movimiento antes de entrar y deben estar en Modo Movimiento. No se permite ningún movimiento después.

Reparación de FFCC (13.3g). Estas unidades pueden entrar/salir en cualquier hex, deben hacerlo en Modo Combate y pueden mover después por FFCC. Pueden cambiar el ancho de vía hasta 4 hex por turno durante la Fase de Movimiento únicamente.

Transporte Aéreo

Capacidad. En el rango corto los Tpt doblen su capacidad de transporte (14.9e). Modifique el tamaño de la carga según la regla de equivalentes (4.7). otras maneras de transporte...

- Carga limitada para SP y Unidades en Modo Movimiento \leq 10 puntos de MPs a pie (14.9c).
- No le afectan las ZOC enemigas.

Límites de las Bases Aéreas. Una Base Aérea solo puede descargar un máximo de 2T veces su nivel por Fase. Excepción: Si los Transportes quedan inactivos en la base de destino estos límites pueden ser ignorados.

Fase. Las misiones de transporte aéreo se pueden realizar durante las Fases de Movimiento, Explotación y Reacción de un jugador. Para ser elegible, una unidad de combate debe estar en Modo de Movimiento (la cara de la ficha no se puede cambiar antes de la misión durante la Reacción o la Explotación). Se permite un total de 1/2 movimiento antes y / o después de que se transporte una unidad terrestre (14.9d).

Sumario de Abastecimiento/ Suministros

En su mayoría, son solo las unidades de combate de un jugador las que necesitan suministro. Las unidades aéreas solo necesitan suministro para repostar (15.1).

Las unidades y barcos que no son de combate nunca necesitan suministro.

Suministro de Combate (9.5). Pagar el suministro para atacar o defender:

- El Atacante paga 1T por paso de ataque (excepto en DAK, las Brigadas de 2 pasos pagan solo 1T). Las unidades que no tienen completo su suministro de combate no pueden atacar.
- El Defensor paga 2T por combate (pero si hay 1 RE o menos cuesta 1T). Los Defensores siempre tienen la opción de defender x1/2 sin pagar el suministro de combate.

Reservas Internas. (12.10). Solo se puede usar si no se dispone de suministros de combate normales. Las unidades bajas (o exhaustas) deben pagar 2T (o 4T) para eliminar estos marcadores en la Fase de Suministro lo primero.

Suministro Artillero (10.1b). Solo para bombardeos de artillería (no navales o aéreos), pague el costo que se indica cerca de la parte superior de la tabla correspondiente (utilizando la columna inicial, antes de los modificadores). No se pueden utilizar Reservas Internas.

Toma Directa (12.3a). Siempre trace con 5 camiones hasta los suministros necesarios.

Vía (12.3b). Los HQs usan Toma Directa para obtener suministro y luego usan Vía para enviarlo donde sea necesario. La distancia es MPs igual al alcance del HQ. Utilice el tipo de movilidad indicado en el HQ (normalmente camión).

Traza de Abastecimiento (12.3d): Pague los costos normales del terreno al hacer la traza de abastecimiento (pero nunca aplique efectos climáticos que aumenten este costo). La traza puede ser a través de barcos enemigos o unidades que no sean de combate, pero no unidades de combate. Las EZOC bloquean las rutas (pero se pueden negar).

Adyacente es suficiente (12.3c). Una traza de abastecimiento solo necesita llegar al hex adyacente a los suministros para tomarlos, y solo necesita llegar al hex adyacente al destino para Vía.

Suministro de Combustible (12.5). Se Requiere para mover unidades de combate con Camiones o Cadenas. (El avance después del combate y la retirada no necesitan combustible). Hay tres opciones (12.5c):

- Pagar 1T para mover una unidad, o
- Pagar 1 SP para repostar toda la Formación hasta la siguiente Fase de Limpieza.
- Pagar 1 SP con un marcador de Combustible en el HQ. Todas las unidades independientes dentro del rango del HQ están repostadas hasta la siguiente Fase de Limpieza.

Traza de Suministro (12.6). Puede ser a una fuente de suministro, un hex Terminal o un extensor conectado a una fuente de suministro. Las EZOC cortan la traza a la fuente de suministro (pero se pueden negar).

Tomando del Mapa (12.6c). Cuando la Traza de Suministro no está disponible, paga 1T por cada 2 RE para mantener las unidades de combate en suministro. (Excepción: las unidades en modo Strat no pueden "Tomar del mapa").

Efectos de la Traza de Abastecimiento. Las unidades abastecidas tienen factores normales. Una unidad que está marcada con desabastecida (OOS) debe tirar por desgaste (12.8b) y además sufre los siguientes efectos:

- Con Suministro de Combate, una unidad OOS ataca y defiende 1/2 de su fuerza.
- Sin Suministro de Combate, una unidad OOS no puede atacar y defiende a 1/4 de su fuerza.
- Las unidades OOS no tienen ZOC.
- La Artillería, La Calidad (AR), y el Movimiento no se ven afectados.

Notas del Traductor

Durante la traducción traté de ser simple, pero a veces me encontré con palabras difíciles de traducir como "Overrun" que en un principio traduje como "Ataque de Ruptura" pero se hacía complicado usar

términos que los jugadores de “wargames” hemos asimilado del inglés así que decidí dejarla tal como estaba. De igual manera ocurrió con la palabra “Flak” que no es inglesa, sino que es una abreviatura del alemán “Flugabwehrartillerie” y que los países de habla anglosajona también han adoptado. Lo que intento expresar es que a veces es más sencillo utilizar un término común que un conjunto de palabras que se pueden expresar en una sola, aunque sea prestada de otro idioma. Esto ha ocurrido con: Overrun, Flak y Tanques Tiger.

Hay palabras cuyo significado he traducido a mi manera:

- **Sweep.** Sería Limpieza y he preferido el término “Superioridad Aérea”. En realidad, la acción en el juego es quitar de en medio a los cazas para limpiar el cielo de enemigos y hacer otras misiones.
- **Hogs.** Lo he traducido como Fortificaciones o Trincheras, estas últimas las he llamado así porque son las que no están en el mapa y los Ingenieros y unidades pueden construir son más débiles y quise distinguirlas. Como termino general use Fortificaciones.
- **One Strip Base.** Sería Base de una sola línea, lo traduje como base provisional, más teniendo en cuenta la Regla casera HR-15
- **Leapfrogging.** Sería salto de Rana, pero para los anglosajones es como nuestro “De Oca a Oca” y así lo traduje. Lo que significa en el juego es que no se pueden enlazar distintos transportes como norma general.

Mantuve la palabra Fuel, en vez de gasolina, que me gustaba más, ya que nadie en Castellano la usa y sin embargo se entiende, porque las fichas de repostaje tienen impresa la palabra fuel.

Las unidades compuestas por muchas fichas, como las Div Panzer, las traduje indistintamente como “unidad mixta” o “Unidad múltiple”

Los ataques “Hip Shoot” los traduje como “Ataques de Cadena”. Este tipo de ataque que en realidad es un apoyo aéreo directo organizado y coordinado por

personal de tierra en contacto directo con el enemigo fue inventado y practicado con mucha eficacia en el Bando Nacional (Sublevado, Azul, Franquista, Fascista... o lo que políticamente sea más correcto). Consistía en coordinar desde tierra un ataque contra un enemigo que se tenía a simple vista manteniendo aeropuertos muy cerca del frente o unidades volando sobre la zona a la espera de indicaciones. En España se le llamo de cadena porque los aviones se relevaban sobre el mismo objetivo ametrallando y bombardeando hasta acabar la munición. Los norteamericanos lo mejoraron y lo utilizaron con excelentes resultados en Vietnam y Corea.

Espero que disfruten de este juego tanto como yo y sepan disculpar los errores que hay podido cometer.

Julio Travesí (Juliuspluvius)