

En rojo las correcciones de esta versión. Subrayadas.

INTRODUCCIÓN

“Schwerpunkt: batallas de la era industrial” es un sistema de juego que refleja la dinámica de las batallas desde mediados del siglo XIX hasta finales del siglo XX. Un siglo que transformó completamente el rostro de la guerra. Desde las guerras napoleónicas las naciones europeas y no europeas fueron desarrollando avances tecnológicos y nuevas armas que no fueron puestos en acción completamente hasta 1914. Las guerras de la segunda mitad del siglo XIX todavía vieron combatir ejércitos en formaciones compactas y siguiendo patrones lineales, aún se combatía con doctrinas que se nutrían de conceptos napoleónicos. Los mismos que se usaron al comenzar la Gran Guerra en 1914. Fueron el estancamiento y la matanza ocasionados en esta contienda los que hicieron que la guerra se transformara radicalmente: los soldados empezaron combatiendo como sus padres y abuelos lo habían hecho a finales del siglo XIX y acabaron haciéndolo como lo harían sus hijos en la Segunda Guerra Mundial o Corea. El aumento de la potencia de fuego de las armas llevó a un progresivo “vaciamiento” del campo de batalla. Avances tecnológicos como la artillería de tiro rápido y de tiro curvo, los aviones, los tanques, las ametralladoras, transformaron por completo el rostro de la batalla. A lo largo del siglo XX las batallas fueron aumentando su duración y extensión (compárese la batalla de Sedán en 1870 con la de Verdún en 1916 o la de Stalingrado en 1942), y perdiendo cada vez más el carácter lineal que habían tenido durante las guerras napoleónicas. El caos, la fricción y la niebla de guerra pusieron a prueba las doctrinas, las tácticas y las capacidades de mando, comunicaciones e inteligencia de todos los ejércitos. Este sistema de juego permite al jugador plantearse las opciones que diferentes comandantes históricos tuvieron que plantearse con los medios a su disposición para lograr sus objetivos en el campo de batalla. Haciendo especial énfasis en la importancia del mando, la doctrina y la organización de los ejércitos, el planeamiento, el empleo de las armas y sobre todo el caos y la incertidumbre. El sistema está pensado para dos jugadores o equipos.

0. COMPONENTES DEL JUEGO:

I. El mapa de juego

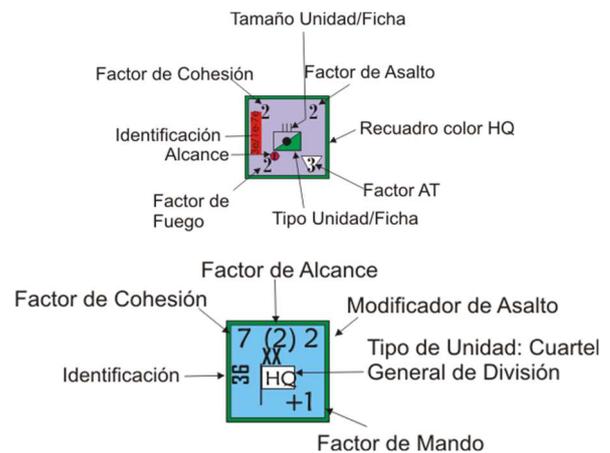
Representa el área en el que se desarrolla la batalla en cuestión. Hay una trama hexagonal impresa sobre él para regular la posición de las piezas de juego y su movimiento, así como la localización de cuantos accidentes orográficos (ríos, montañas, bosques, pantanos...) y obras humanas (carreteras, poblaciones, fortificaciones...) puedan tener relevancia para el desarrollo del juego.

- Los hexágonos están numerados de modo que se puede encontrar la localización exacta de cada uno de ellos. Esto será importante para la colocación inicial de las piezas de juego en cada escenario que se proporcione.
- Existen medios hexágonos que son, a todos los efectos, hexágonos normales de juego.
- Salvo que se especifique en las reglas especiales de algún juego o escenario no está permitido que las fichas de juego salgan del área de juego. Aquellas unidades que se vean forzadas a abandonar el mapa de juego son eliminadas permanentemente contando a efectos de Puntos de Victoria (si eso se tiene en cuenta en el escenario).

- Los hexágonos tienen señalados un punto en su centro para el trazado de la Línea de Visión (LdV).
- En el mapa o en las cartas de ayuda hay impreso un contador de tiempo que es el “RELOJ” del juego. Se usa para contabilizar el paso del tiempo en cada escenario.

II. Las piezas del juego

- Hay dos tipos de piezas: unidades (incluyendo fichas de HQ) y marcadores, que se usan para señalar y recordar información relevante sobre el estado de las unidades y otros eventos.
- Las unidades se subdividen a su vez entre unidades de vehículos (con la silueta del mismo impresa) y de personal (con símbolos OTAN).



III. Las reglas.

Cada juego de esta serie contiene dos libretos de reglas: reglas de la serie y reglas exclusivas. Las reglas de la serie son generalmente aplicables a todos los juegos. Las reglas exclusivas incluyen los elementos necesarios para recrear las batallas incluidas en la caja incluyendo reglas especiales, escenarios y condiciones de victoria necesarios para poder desplegar y jugar dichas batallas.

IV. Escala.

Cada hexágono del mapa de juego representa 500 m de terreno. Las fichas representan los HQ de las formaciones envueltas y las unidades de combate que las forman y cuyo tamaño varía según la batalla. A medida que avanzaba el siglo que abarca este sistema de juego se volvía más pequeña la unidad que ocupaba un frente de 500 m. Las batallas de finales del siglo XIX suelen usar unidades de tamaño regimiento y las de finales del siglo XX suelen ser compañías y secciones. Usualmente las batallas de este sistema de juego suelen durar entre 1 y 5 días. Este juego carece de los usuales “Turnos de juego” que otros juegos de guerra poseen para contabilizar el paso del tiempo y registrar sus efectos. Al comenzar una batalla o escenario el RELOJ se coloca en una hora inicial y según los jugadores van activando sus tropas el reloj va avanzando. Las casillas horarias del reloj reflejan una cantidad de tiempo variable según la batalla, oscilando entre 10 y 30 minutos por casilla.

- El dado. Es un dado de 10 (diez) caras y cuando el resultado sea “0” se tomará como 10. Así las tiradas abarcan un intervalo de números entre el 1 y el 10. Las reglas se refieren a él como “1d10”.

VI. Las fracciones.

En este juego todas las fracciones se redondean hacia abajo. Cuando haya que hacer un cálculo -usualmente una división-, se realiza el cociente, tomando la parte entera como resultado.

1.0. SECUENCIA DE JUEGO

1.1. El juego consiste en sucesivas activaciones que van realizando los jugadores hasta que se acaba el escenario o uno de ellos obtiene la victoria.

1.2. Una vez se ha colocado un escenario –incluyendo la posición inicial del reloj- se ejecuta la primera secuencia de activación –en ocasiones las instrucciones del escenario pueden establecer quién se activa primero o restricciones a la activación inicial. Tras la primera, o si no se indica nada en las instrucciones del escenario, se repite la **siguiente** secuencia hasta el fin del escenario.

1.3. Secuencia de Activación:

- A. Cada bando (si hay más de un jugador por bando tendrán que ponerse de acuerdo sobre qué HQ tratarán de activar) elige, en secreto, un HQ que desea activar –esto se hace cogiendo la ficha de activación que representa al HQ que se desea activar. También se podrá activar un HQ que no está en mapa por haber sido eliminado **y que ya pueda volver al tablero de juego.**
- B. Ambos bandos revelan a la vez su HQ elegido y lanzarán 1d10 y sumarán **o restarán al** resultado del dado una serie de modificadores que tienen que ver con el HQ que quiere activar, la disponibilidad de reservas y el estado de sus suministros. Aquel que ha obtenido el número más bajo se activa, el otro deberá esperar otra oportunidad. En ocasiones, el jugador que activa puede elegir no activar el HQ que él quería y activar un HQ enemigo y realizar actividades ¡¡¡con las unidades enemigas!!! (Ver 5.4.).
- C. El bando que ha salido vencedor de este proceso de activación marca su HQ con un marcador de “Recién Activado” y procede a realizar acciones con dicho HQ. Para ello dispondrá de un total de puntos equivalente a lo que obtuvo en el dado más una serie de modificadores que tienen que ver con el HQ activado y la disponibilidad de reservas. Los puntos de que dispone los puede ir gastando para realizar acciones con sus unidades de combate – mover, bombardear, atacar, recuperar unidades en mal estado...- según aparece en la Tabla de Costes de Actividad. Estas acciones las puede ir realizando como él quiera y no necesita seguir un orden o secuencia predeterminados.
- D. Una vez terminadas las acciones por parte del HQ activo, el jugador debe hacer avanzar el reloj un número variable de casillas, dependiendo de diversos modificadores; ¡¡¡incluso puede que el reloj no avance!!
- E. Se pasa a la siguiente secuencia de activación **(si el bando que no se activó comprometió reservas también podrá actuar después de mover el reloj y antes de pasar a la siguiente secuencia de activación).** Si se activa un HQ del mismo bando que el último HQ activado éste conservará su marcador de “Recién Activado” y el nuevo HQ activo recibirá el suyo. Si se activa un HQ del otro bando todos los HQ con el marcador de “Recién activado” lo pierden y se les retira.

2.0. CONCEPTOS GENÉRICOS DEL JUEGO.

2.1. APILAMIENTO.

- A. Sólo pueden apilarse en un hexágono las unidades que tengan el mismo color en el borde de la ficha y en la identificación de la unidad. Es decir, están subordinadas al mismo HQ (color del borde) y pertenecen a la misma subunidad (color de la identificación). Usualmente son las unidades constituyentes de una formación orgánica (por ejemplo, las unidades son compañías de un mismo batallón, o batallones de una misma brigada).
- B. Además de lo anterior, en un hexágono también pueden apilarse hasta un máximo de 2 unidades que no tengan ningún color en su borde. Incluyendo como una de ellas el HQ al que pertenecen las unidades apiladas. Usualmente son unidades que no pertenecen a ninguna de las formaciones orgánicas y que solían ser usadas como “refuerzos” para las unidades orgánicas (ejemplo: una batería de cañones de asalto alemanes y una batería de cañones AA de 88mm).
- C. Una unidad en orden de marcha no puede apilarse con ninguna otra unidad en orden de marcha.
- D. Estos límites de apilamiento se aplican **en todo momento.**

Nota de diseño: La regla de apilamiento en este sistema de juego está hecha para reflejar algo que muchas veces se pasa por alto en los juegos de simulación de escalas semejantes a este: a las unidades se les asignan zonas de operaciones y “carriles” por los que moverse en el campo de batalla, de modo que sea posible la coordinación con unidades adyacentes y se eviten lo más posible incidentes de fuego amigo. Toda operación militar conlleva unas medidas de seguridad y control para saber quién debe ser el que está al lado de las posiciones que uno ocupa.

2.2. INTELIGENCIA LIMITADA.

- A. No puedes inspeccionar el contenido de los apilamientos enemigos. Sólo puede verse la **unidad** que está en lo alto del apilamiento.

2.3. CUARTELES GENERALES (HQ)

Nota de diseño: Las unidades de combate usualmente están agrupadas en formaciones orgánicas que están organizadas de modo jerárquico: así un batallón está compuesto por varias compañías y varios batallones forman un regimiento o una brigada y varias brigadas o regimientos una división, varias divisiones un cuerpo de ejército. Cada batalla provee al jugador con las unidades de combate y los HQ que necesita para coordinar a dichas unidades de combate y librar la batalla

- A. Un HQ se trata como una unidad más con las siguientes salvedades:
 - i. Nunca puede ser movido, voluntariamente, adyacente a una unidad enemiga
 - ii. No puede dispararse sobre él, ni puede ser bombardeado ni se ve afectado por un marcador de

- “Barrera”. Si puede ser atacado por medio de un asalto.
- iii. Un HQ posee Zona Batida como todas las demás unidades, pero no puede hacer fuego en ningún caso.
 - iv. Si un HQ pierde un combate de asalto, además de cumplir lo establecido para dicho resultado, es marcado inmediatamente con un marcador de “Recién Activado” tal y como si se acabara de activar.
 - v. Si un HQ fuese eliminado podrá volver a entrar en el juego posteriormente. Contando a partir de la casilla en que esté en ese momento el reloj, **sin incluirla**, se coloca al HQ eliminado 5 casillas más adelante. En el momento que el reloj alcance esa casilla ya se puede intentar devolverlo al juego. Para ello se sigue el procedimiento normal de activación y si gana la activación se coloca adyacente a cualquier unidad de su formación, y se le coloca un marcador de “Recién Activado”. En eso consiste esa activación.
- B. Los HQ son el motor del sistema de juego de modo que su activación permite a las unidades orgánicas –y no orgánicas- a ellos realizar acciones y librar la batalla. **Sus unidades orgánicas estarán indicadas por el color que identifique al HQ y que estará impreso en la identificación de la unidad. En cada escenario se indicará también qué unidades no orgánicas pueden ser activadas por qué HQs.** Para ello los HQ cuentan con una serie de factores impresos en ellos: Factor de Mando que es un modificador a la tirada de 1d10 que se hace para intentar activarlo, Alcance (distancia a la que pueden mandar sin problemas a sus unidades orgánicas y dentro de la que puede mandar unidades no orgánicas) y Modificador de Asalto (modificador a usar en caso de ser asaltado). Si el Factor de Mando es un número negativo es bueno y si es un número positivo es malo. Algunos HQ tienen un bono que se suma a los Puntos de Activación que obtiene **en cada** activación.

2.4. ZONA BATIDA (ZB). Toda unidad (incluidos HQ) tiene capacidad para proyectar su potencia de fuego en los seis hexágonos adyacentes que les rodean, independientemente del terreno, de la formación y modo en que esté la unidad y de que la unidad efectivamente pueda “hacer fuego” o no.

- A. Cada vez que una unidad enemiga entra en la zona batida de una unidad propia ésta o cualquier otra unidad o apilamiento que tenga en línea de visión y alcance el hexágono en cuestión pueden “hacer fuego” sobre ella – incluyendo armas de tiro indirecto a las que puedan llamar en apoyo- siempre y cuando no esté neutralizada.

Nota de diseño: Este juego carece de las conocidas “zonas de control” puesto que el control de un hexágono se verifica con la presencia de unidades propias y un dispositivo defensivo lo que pretende es batir el terreno con las armas disponibles e impedir al enemigo acercarse indemne. Un defensor deberá colocar juiciosamente sus unidades para no dejar vías de aproximación que permitan al atacante rodear a las unidades propias o llegar a la retaguardia donde se encuentran los suministros y HQ, sin combatir.

- B. De igual forma si la unidad a la que pertenece la ZB es una unidad o apilamiento de vehículos (se indicará en los escenarios) o de caballería montada dicha unidad o apilamiento puede reaccionar moviendo hasta 2 hexágonos alejándose de las unidades enemigas que han entrado en su ZB en vez de “hacer fuego” sobre ellas. Si eligen retirarse ninguna otra unidad puede “hacer fuego” sobre la unidad o unidades enemigas puesto que se considera que ese movimiento de reacción es la respuesta a la entrada en la ZB.

2.5. UNIDADES NO ORGÁNICAS. Son aquellas que no “pertenecen” a ninguno de los HQ presentes en el juego. No obstante, son unidades que pueden recibir órdenes de los HQ dentro de cuyo alcance se encuentren, con las restricciones que se indiquen en las Reglas Especiales.

Nota de diseño: estas unidades usualmente corresponden a escalones de mando superiores a los HQ representados en el juego, de modo que son unidades que sirven para apoyar las acciones de dichos HQ.

3.0. FORMACIONES Y MODOS.

3.1. Todas las unidades de combate poseen distintas formaciones y modos que afectan a su capacidad de movimiento y combate.

3.2. Las unidades de combate pueden cambiar de formación al ser activadas y consumiendo la mitad de **los** Puntos de Movimiento **que tuviera para esa activación**. Pueden cambiar antes de empezar a desplazarse, al terminar de hacerlo o **a lo largo** de su desplazamiento.

3.3. Las unidades de combate sólo pueden tener una formación y un modo a la vez.

3.4. Las formaciones son voluntarias –aunque en algunos casos se debe cambiar una unidad de formación como consecuencia de alguna acción o efecto del juego- pero los modos suelen ser involuntarios, producidos por los eventos del juego y sus efectos en las unidades. Habitualmente sirven para reflejar el deterioro que la batalla tiene en las unidades. Los jugadores podrán intentar restaurar el buen orden de sus unidades en sus respectivas activaciones.

3.5. Las unidades de combate tienen distintas formaciones según el tipo de tropa que sea: infantería, caballería, artillería y armas de apoyo, vehículos, trenes de suministros, HQ.

3.6. INFANTERÍA:

Nota de diseño: el combate de infantería fue uno de los elementos que más se vio afectado en el desarrollo de la guerra moderna con el aumento de la letalidad de las armas y la progresiva dispersión de las unidades para evitar dicha letalidad. La infantería finalizó el siglo XIX combatiendo en formaciones cerradas en las que una compañía formaba en dos hileras de fondo y acabó el siglo XX luchando en pequeñas escuadras que se cubrían y apoyaban por el alcance y potencia de sus armas.

- A. Tiene básicamente cuatro: orden de marcha, orden cerrado, orden abierto y escuadras. La primera está pensada fundamentalmente para mejorar la movilidad y las otras tres formaciones son formaciones de combate – según el ejército y el escenario podrán ser usadas unas u otras, según indiquen las reglas especiales de cada juego.
- B. El orden de marcha permite a una unidad de infantería duplicar –o triplicar si se mueve en camiones o vehículos con cadenas- su factor de movimiento y utilizar los caminos y carreteras para desplazarse por el mapa de juego. No obstante, en orden de marcha una unidad no puede “hacer fuego” y proporciona un modificador positivo a cuantos “hagan fuego” sobre ella. Una unidad en orden de marcha puede asaltar y ser asaltada (con un modificador adverso a su tirada). Una unidad en orden de marcha no puede apilarse con ninguna otra unidad en formación montada o en orden de marcha. Una unidad de infantería que en modo de marcha use vehículos **NO** debe atenerse a las reglas para vehículos del párrafo 16 numeradas **16.3, 16.4 y 16.5**, de este reglamento.
- C. El orden cerrado permite a una unidad mejorar su cohesión, pero sufrirá con más facilidad bajas –dada la densidad de sus líneas- tal y como se indica en la Tabla de Resultados del Fuego. Las unidades en esta formación pueden **mover**, “hacer fuego” y asaltar normalmente.
- D. El orden abierto hace a una unidad menos vulnerable al fuego enemigo, pero hace más difícil su control. Una unidad que se desea activar y se encuentra en “zona batida” por el enemigo –o en un marcador de barrera- y ocupa un hexágono cuyo modificador defensivo al fuego es de -2 o más (-1,0...) debe primero pasar exitosamente un chequeo de Cohesión. Si lo falla se pierden los puntos de activación usados en activarla y la unidad no hará nada en esa activación de su HQ. Las unidades en esta formación pueden **mover**, “hacer fuego” y asaltar normalmente.
- E. La denominación escuadras realmente quiere decir que la unidad está fragmentada en subunidades que operan de modo coordinado pero sin un patrón regular. Es la formación que más protege a la unidad de sufrir pérdidas por el fuego enemigo y no tiene ningún otro efecto. Las unidades en esta formación pueden **mover**, “hacer fuego” y asaltar normalmente.
- 3.7. CABALLERÍA.**
- A. Tiene dos formaciones: montada y desmontada.
- B. La formación montada permite a la unidad de caballería duplicar sus Puntos de Movimiento y utilizar los caminos y carreteras para desplazarse por el mapa de juego. No obstante, montada una unidad no puede “hacer fuego” y proporciona un modificador positivo a cuantos “hagan fuego” sobre ella. Una unidad en formación montada puede asaltar y ser asaltada. Una unidad en formación montada no puede apilarse con ninguna otra unidad en formación montada o en orden de marcha. En formación montada una unidad de caballería puede “mover” cuando una unidad o apilamiento enemigos entren en su “ZB”. Se podrá desplazar hasta 2 hexágonos siempre alejándose de las unidades enemigas que entraron en su ZB.
- C. La formación desmontada hace a una unidad menos vulnerable al fuego enemigo, pero hace más difícil su control. Una unidad que se desea activar y se encuentra en “zona batida” por el enemigo -o en un marcador de barreta- y ocupa un hexágono cuyo modificador defensivo al fuego es de -2 o menos (-1,0...) debe primero pasar exitosamente un chequeo de Cohesión. Si lo falla se pierden los puntos de activación usados en activarla y la unidad no hará nada en esa activación de su HQ. La caballería desmontada puede **mover**, “hacer fuego” y asaltar normalmente.

Nota de diseño: la caballería desmontada funciona en este período como la infantería en orden abierto. Después de 1ª Guerra Mundial la caballería pasará a operar como la infantería, por escuadras, de modo que, en los escenarios a partir de los años 30 del siglo XX, la formación desmontada no equivaldrá al orden abierto de la infantería sino a la formación por escuadras. Se indicará en el escenario.

3.8. ARTILLERÍA Y ARMAS DE APOYO (desde morteros y ametralladoras a lanzacohetes, cañones de infantería y antitanques...)

- A. Tienen dos formaciones: orden de marcha y despliegue
- B. El orden de marcha permite a la unidad usar su factor de movimiento y utilizar los caminos y carreteras para desplazarse por el mapa de juego. No obstante, en orden de marcha una unidad no puede “hacer fuego” y proporciona un modificador positivo a cuantos “hagan fuego” sobre ella. De igual manera sufrirá con más facilidad bajas tal y como se indica en la Tabla de Efectos del Fuego. No puede asaltar unidades enemigas. Una unidad que se vea asaltada mientras está en orden de marcha sufre un modificador negativo a su tirada de asalto **-normalmente ya computado en los valores impresos en la ficha**. Una unidad en orden de marcha no puede apilarse con ninguna otra unidad en formación montada o en orden de marcha.
- C. La formación de despliegue permite a la unidad “hacer fuego”. La hace también menos vulnerable al fuego enemigo y a los asaltos. No puede mover. (Salvo que lo indiquen las reglas especiales de algún escenario).

3.9. VEHÍCULOS (coches blindados, tanques, cañones de asalto...)

- A. Tienen dos formaciones: orden de marcha y despliegue.
- B. El orden de marcha permite a la unidad duplicar su factor de movimiento y utilizar los caminos y carreteras para desplazarse por el mapa de juego. No obstante, en orden de marcha una unidad no puede “hacer fuego” y proporciona un modificador positivo a cuantos “hagan fuego” sobre ella. Una unidad en orden de marcha puede asaltar y ser asaltada. Una unidad en orden de marcha no puede apilarse con ninguna otra unidad en formación montada o en orden de marcha.
- C. La formación de despliegue permite a la unidad “hacer fuego” y la hace también menos vulnerable al fuego enemigo. La unidad en esta formación usa su factor de movimiento normal.

3.10. TRENES DE SUMINISTROS:

Sólo tienen orden de marcha. Permanentemente están en esa formación y no pueden cambiar a otra. Su factor de

movimiento ya incluye ese estado. Al igual que los otros tipos de unidades en esta formación son incapaces de “hacer fuego”- aunque poseen ZB-, proporciona un modificador positivo a cuantos “hagan fuego” sobre ellos. No pueden asaltar y pueden ser asaltados con un modificador adverso para ellos.

3.11. HQ

- A. Tienen dos formaciones: orden de marcha y despliegue.
- B. El orden de marcha permite usar su factor de movimiento y utilizar los caminos y carreteras para desplazarse por el mapa de juego. Su valor de Alcance se ve disminuido en esta formación. Puede apilarse tanto con sus unidades subordinadas como con unidades no orgánicas.
- C. La formación de despliegue permite al HQ usar sus factores a plena potencia. No se puede mover en esta formación. Puede apilarse tanto con sus unidades subordinadas como con unidades no orgánicas.
- D. Un HQ no puede “hacer fuego” ni asaltar en ninguna formación.

3.12. MODOS.

- A. Afectan a todos los tipos de unidades independientemente de la formación en que se encuentren. Los modos posibles son: buen orden, desorganización, neutralización, huida.
- B. Buen orden: la unidad se encuentra en perfecto estado y no sufre ninguna modificación a sus valores impresos y según la formación en que se encuentre.
- C. Desorganización: la unidad recibe un marcador de desorganización –este puede ir impreso en el reverso de la ficha- que implica una disminución de **dos (-2) en todos sus valores impresos**. No puede observar para otra unidad que realice fuego indirecto.
- D. Neutralización: la unidad recibe un marcador de neutralización que implica que es incapaz de “hacer fuego” y de mover/cambiar de formación. Así como modificadores a sus valores de combate de asalto (-3) y cohesión (-3). Si la unidad tenía un marcador de Desorganización lo sustituye por uno de Neutralización. Una unidad de caballería en formación montada pasa a formación desmontada en el momento en que recibe un marcador de neutralización. No puede observar para otra unidad que realice fuego indirecto.
- E. Huida: la unidad recibe un marcador de huida que implica que, inmediatamente **realiza un movimiento de huida hacia su fuente de movimiento más cercana en el borde del tablero de juego más cercano** –se le retira cualquier marcador de Desorganización, Neutralización o Empeñada que pudiera tener-, además cada vez que se active un HQ –del bando que sea y antes de que se realice ninguna actividad- la unidad **realizará otro movimiento de huida** hacia su fuente de suministros más cercana, si llega hasta ella abandona el mapa y es eliminada del juego. **Una unidad de personal huye a una velocidad de 4 hexágonos por movimiento de huida, una unidad de vehículos o caballería huye a una velocidad de 6 hexágonos por movimiento de huida**. Una unidad “en huida” debe usar siempre el terreno con menor coste de Puntos de Movimiento para desplazarse. La unidad no puede realizar ninguna acción salvo intentar reformarse. Si el enemigo “hace fuego” sobre ella o se coloca adyacente a ella la unidad inmediatamente mueve todo su movimiento hacia su fuente de suministros. Una unidad capaz de realizar

fuego indirecto (Ver 9.2.C) sufra un efecto de huida es ELIMINADA en ese instante. Una unidad en huida puede, mientras se desplaza, ignorar las reglas de apilamiento, pero debe cumplirlas al acabar su movimiento. **El modo de huida hace irrelevante y sin efecto en qué formación esté la unidad que lo recibe mientras tenga el marcador.**

4.0 FALTA DE EFECTIVOS Y FALTA DE SUMINISTROS.

Las unidades, independientemente de su formación y modo pueden verse faltas de efectivos –por diversas causas- o faltas de suministros básicos para seguir combatiendo –por estar lejos de sus trenes de aprovisionamiento- o ambas cosas a la vez. Sus efectos son los siguientes:

- 4.1. Falta de efectivos: la unidad recibe un marcador de falta de efectivos que implica que la siguiente vez que la unidad reciba un resultado de BAJAS es eliminada. De igual manera la unidad recibe modificadores adversos a sus valores de fuego (-2) y cohesión (-1). **Las unidades de vehículos pueden recibir un marcador de “Falta de Efectivos” como consecuencia de fallos mecánicos, existen marcadores diferentes para indicarlos, pues la “Falta de Efectivos” es un marcador permanente, que no puede ser retirado de la ficha que lo recibe y el marcador de “Falta de Efectivos” por causas mecánicas sí puede retirarse de las unidades, recuperándolas.**
- 4.2. Falta de suministros: la unidad recibe un marcador de falta de suministros que implica modificadores adversos a sus valores de fuego (-1) y cohesión (-2). **Es un marcador que puede retirarse de las unidades si éstas cumplen ciertas condiciones.**

5.0 EL CICLO DE ACTIVACIÓN.

- 5.1. Cada bando elige, en secreto, un HQ que desea activar –escogiendo la ficha de activación correspondiente.
- 5.2. Ambos bandos revelan a la vez su HQ elegido y luego lanza 1d10 y le suman:
 - 2 por cada marcador de reserva que retira de los que tuviese disponibles el HQ elegido. Hay que decidir cuántos se utilizarán antes de lanzar el dado.
 - 1 por cada ficha de Trenes de Suministro orgánicos del HQ que desea activar que esté a distancia de suministro de dicho HQ y se desee usar para modificar dicha tirada (puede ocasionar que se “vacíen”, ver abajo 15.5.). Hay que decidir cuántos se utilizarán antes de lanzar el dado.
 - /+ variable: Factor de Mando del HQ en cuestión que desea activar.
 Si se va a activar a un HQ que está en el Reloj –por haber sido eliminado previamente- se resta al dado el número de unidades orgánicas a su formación en buen **orden** que estén en el mapa.
 - +3 si el HQ estaba marcado como “Recién activado”.
- 5.3. Aquel que obtenga el número más bajo (puede ser que alguno sea un número negativo) **gana la Iniciativa y se activa**, el otro bando deberá esperar otra oportunidad (Ver 5.8 más abajo). Si se produce empate entre los dos se

vuelve a repetir la tirada de dado –con los mismos modificadores que se tuvieron para la primera tirada.

impreso en el contador del Reloj en el que entre el marcador de tiempo en su desplazamiento por él.

5.4. Si el número obtenido por el jugador que activa es 5 veces menor que el de su adversario puede elegir no activar el HQ que él quería y activar un HQ enemigo –el que él quiera- y realizar actividades con las unidades enemigas. Para ello dispondrá del equivalente a 1/3 de los Puntos de Activación que **saliese en el dado lanzado para** el HQ que trató de activar originalmente –es decir, deberá haber obtenido al menos un “3” en el dado. **NO SE PUEDE ELEGIR LA FICHA DEL HQ ENEMIGO PARA QUE REALICE ACCIONES. Tampoco se puede hacer cambiar de formación a una unidad.** Si un bando obtuvo un resultado de 0 o menos el otro deberá tener un resultado mínimo de “5” para que se pueda poner en efecto esta regla. **El HQ que el bando que ganó la Iniciativa intentaba activar NO SE MARCA como recién activado, sino el HQ adversario que finalmente se active. Si el bando ganador había usado algún marcador de Reserva en su intento de activación se retira del tablero normalmente, pero no tiene efecto. Podrá reutilizarse normalmente.**

Nota de juego: Con esta regla uno puede hacer que unidades enemigas se disparen entre sí...!!! Que muevan en la dirección equivocada, que se equivoquen de carretera, que ataquen de modo suicida...!!!

5.5. El jugador que **ganó la Iniciativa** marca el HQ que activa –sea suyo o del adversario- como “Recién Activado” y procede a realizar acciones con dicho HQ. Para ello dispondrá de un total de puntos equivalente a lo que obtuvo **en el dado** más un bono que puede ir impreso en el HQ activado y +2 Puntos de Actividad por cada marcador de reserva que retiró del mapa en el segundo paso de esta secuencia **(si está activando un HQ enemigo solo tendrá Puntos de Actividad equivalentes a 1/3 del resultado que obtuvo en el d10, ignorando cualquier otro bono).**

5.6. Los puntos de que dispone los puede ir gastando para realizar acciones con sus unidades de combate –mover, bombardear, atacar, introducir refuerzos, recuperar unidades en mal estado...- según aparece en la Tabla de Costes de Actividad. Estas acciones las puede ir realizando como él quiera y no necesita seguir un orden o secuencia predeterminados. **Cada unidad solo podrá realizar UNA ACCIÓN por activación.**

5.7. Una vez terminadas las acciones por parte del HQ activo el jugador debe hacer avanzar el reloj. El reloj avanzará un número de casillas equivalente al número total que se obtuvo para activar el HQ. Si el número es 0 o negativo el reloj no avanzará.

5.8. Hay un caso en el que el HQ que **no ganó la Iniciativa** **SÍ** actúa. Si empeñó algún marcador de Reserva en el segundo paso de esta secuencia dispondrá de 2 Puntos de **Actividad** por cada marcador que retirase del mapa en dicho momento, lo hará justo después de que se mueva el Reloj **y después de haber resuelto cualquier evento**

5.9. Se pasa a la siguiente secuencia de activación volviendo al primer paso de esta secuencia. Se puede intentar volver a activar el HQ que se acaba de activar, pero como estará marcado con una ficha de “Recién Activado” habrá que computar una bonificación adversa de +3 al dado.

5.10. Una vez un HQ es marcado como “Recién Activado” retira todos los marcadores de “Recién Activado” de todos los HQ del bando opuesto que lo tuviesen, salvo al aplicar la regla 5.4. expuesta más arriba. Activando un HQ enemigo por la regla 5.4. no retira los marcadores de “Recién Activado” de los HQ propios.

6.0 EL RELOJ

6.1. Sirve para medir el paso del tiempo e irá avanzando desde su posición inicial al comienzo del escenario a medida que se produzcan activaciones de HQ.

6.2. Hay diversas activaciones o situaciones que se ejecutan cuando el reloj entra en la casilla que lo indica o la atraviesa – puede que el marcador del reloj no se detenga en su casilla, pero pasará por ella y con ello basta para activar el fenómeno.

A. Cuando se realiza algún tipo de construcción –un puente, fortificaciones de campaña...- o destrucción, la Tabla de Costes de Actividad indica qué tiempo tiene que pasar para que dicha construcción sea efectiva. Se colocará un marcador de “Construcción/Destrucción Finalizada” a la hora señalada. En el momento en que el marcador del reloj se detenga o atraviese la casilla en la que está el marcador de construcción finalizada se considerará que la actividad se ha realizado con éxito y se señalará como tal en el mapa de juego.

B. Cuando se señala la entrada de refuerzos a una determinada hora se produce algo semejante **a lo anterior**: en el momento en que el marcador del reloj se detenga o atraviese la casilla horaria en la que debían llegar refuerzos estos entran en el mapa de juego con una “activación gratuita” que les permite moverse a todos ellos –incluido cualquier HQ que entrase con ellos. No se puede retrasar la entrada de los refuerzos, salvo que el hexágono de entrada esté ocupado por unidades propias con las que no se puedan apilar, **unidades enemigas o “zonas batidas” enemigas.** En ese caso se puede retrasar la entrada de los refuerzos, **hasta que quede libre el hexágono de entrada** –incluso si eso supone hacerlo durante una activación-, o bien podrán entrar por el hexágono del borde del mapa más cercano, libre de unidades propias o enemigas, **que lo permita.**

C. El tiempo atmosférico también puede cambiar durante el desarrollo de una batalla. En las casillas del reloj vendrá indicado cuándo hay que comprobar si las condiciones atmosféricas han cambiado. En el momento en que el marcador del reloj se detenga o atraviese la casilla en la que está indicada la comprobación de las condiciones atmosféricas se realiza y pasan a tener efecto inmediatamente. **También los períodos de día, amanecer, atardecer y noche, que afectan habitualmente a la visibilidad, se regulan de esta manera.**

- D. También puede haber otros efectos –eventos aleatorios, sucesos externos...- que serán identificados en las casillas del reloj y que entrarán en efecto en cuanto el marcador del reloj entre o atraviere la casilla en que dicho efecto esté señalado.
- E. Un HQ que fue eliminado es puesto 5 casillas más allá del lugar que ocupa el marcador del reloj en el momento de su eliminación. A partir de que el marcador del reloj entre en su casilla o la atraviere se puede intentar devolverlo al juego por medio de su activación (ver 2.3.D).

7.0. ACTIVIDAD

7.1. Una vez que un HQ se ha activado se establece cuántos Puntos de Actividad (PA) posee. Estos puntos los podrá ir gastando para hacer que las unidades que le son orgánicas y las no orgánicas que estén dentro de su alcance realicen distintas actividades. **Un HQ activo dispone de tanto PA como el número que obtuvo al lanzar el d10, más 2 PA por cada marcador de Reserva que se empeñase y tanto PA como otorgue de bono el HQ activado.**

7.2. El jugador que controla el HQ va activando unidades y gastando puntos de actividad **como vea mejor**. No necesita designar todas las unidades que va a activar antes de empezar a actuar con una de ellas, sino que actúa con una y luego elige otra y actúa con esa y así hasta acabar los PA. **Todas las actividades tienen un coste y este puede sufrir modificaciones en diferentes circunstancias, todas esas modificaciones son acumulativas entre sí.**

7.3. Todo HQ tiene impreso un alcance –medido en hexágonos, desde el HQ, pero sin contar su hexágono, hasta la ficha en cuestión, contando su hexágono- dentro del cual el coste de las actividades que realicen sus unidades orgánicas es el que viene en la Tabla de Costes de Actividad. Si una unidad orgánica, que está fuera de ese alcance es activada, para realizar cualquier actividad el coste de la misma será el DOBLE del que aparece en la Tabla de Costes de Actividad. (Los modificadores por DG, barrera, etc., NO SE DOBLAN por esta regla). **Las unidades no-orgánicas solo pueden activarse si están dentro del alcance del HQ activo.**

7.4. Cada vez que se activa un HQ una unidad puede realizar una y solo una acción.

7.5. Hay una actividad que no realiza ninguna unidad en concreto, sino que es genérica para la formación que controla el HQ activado: entrar en Reserva.

7.6. Las acciones que pueden llevar a cabo las unidades y HQs son:

- Mover
- Hacer fuego
- Suspender el fuego
- Reformarse
- Construir/Destruir
- Entrar en reserva
- Coger suministros

En las secciones siguientes se detallan.

8.0. MOVER

8.1. **Para realizar esta acción el jugador puede seleccionar las unidades que desee que estén en un mismo hexágono. No es obligatorio seleccionar a todas las unidades que hay en un hexágono para hacer una acción, el jugador puede elegir unas y moverlas y dejar otras sin usar.** Cuando se selecciona un apilamiento para que realice la acción de mover el jugador poseedor del HQ en cuestión debe pagar 1 PA de los que tenga disponible el HQ activo. Si en el apilamiento en cuestión hay una unidad no orgánica hay que pagar 1 PA adicional (así mover una unidad o apilamiento con unidades no orgánicas cuesta siempre 2 PA).

8.2. Esta selección permite que todas las unidades se desplacen por el tablero. No es obligatorio que todas las unidades de un apilamiento seleccionado se muevan ni tampoco tienen la obligación de mover juntas. Simplemente selecciona el apilamiento, paga el coste y ve moviendo las unidades que desees en el orden en que desees.

8.3. A medida que una unidad se desplaza por el mapa de juego debe hacerlo de hexágono en hexágono, sin saltarse ninguno, y pagando los costes –en Puntos de Movimiento (PM)- correspondientes a los hexágonos en los que entra y los lados de hexágono que atraviesa.

8.4. Cada unidad tiene unos puntos de movimiento que vienen indicados en la Tabla de Efectos del Terreno. Cada unidad tiene los suyos y no puedes acumular los de varias para permitir que una mueva más ni nada por el estilo. Cada vez que una unidad es seleccionada para moverse tiene los mismos puntos de movimiento.

8.5. Una unidad puede estar en una formación que no le permite moverse cuando se la selecciona para una acción de movimiento. La unidad dispondrá de los PM que la Tabla de Movimiento le asigna **en la formación que sí le permite mover** y deberá gastar la mitad de ellos para cambiar de formación inmediatamente.

8.6. Una unidad dispondrá de los PM que le permita tener la formación en la que **acabe** su movimiento. Excepto aquellas unidades que no pueden mover en formación de “Despliegue”, que siempre tendrán los PM que les permita su “orden de marcha”.

8.7. Si una unidad, sin cambiar de formación, no posee PM suficientes para mover a un hexágono adyacente, de todos modos puede hacerlo, consumiendo todos sus PM. A esto se la llama “movimiento mínimo”.

8.8. Si en un apilamiento hay unidades que pueden mover y otras que no –por ejemplo por estar Neutralizadas- sólo podrán mover aquellas que legalmente puedan hacerlo.

8.9. En ocasiones mover por un cierto tipo de terreno puede requerir que una unidad realice un Chequeo de Cohesión (Ver 9.2.G). Si lo falla se consulta la Tabla de Chequeos de Cohesión para ver el resultado del mismo, el cual se aplica inmediatamente.



El HQ del regimiento Gross Deutschland alemán ha ganado la iniciativa y ha obtenido un "1" en el dado, que sumado al bonificador de "+4" impreso en la ficha del HQ le da un total de 5 Puntos de Actividad en esta activación.

Decide gastar 2 PA para mover el apilamiento de unidades que forman el 2º batallón con una compañía de coches blindados. Mover el batallón costaría solo 1 PA, pero al querer hacerlo simultáneamente a los coches blindados, que son una unidad independiente, el coste es de 2 PA. Si decidiera mover solo los coches blindados el coste sería igualmente 2 PA, por lo que sale rentable gastar los 2 PA y mover las 6 unidades.

A La primera unidad en mover es la compañía de infantería 5/II, que, estando en formación desplegada, cambia de formación (a formación de marcha), por lo que ahora puede usar hasta 6 Puntos de Movimiento. La infantería desplegada tiene 4 Puntos de Movimiento, pero al montar en los camiones (es infantería motorizada) multiplica por 3 sus puntos de movimiento, gastando la mitad para cambiar la formación. Una unidad tiene para gastar los PM que le confiera la formación en la que va a ACABAR su movimiento. Por ello se mueve por la carretera y llega a Dainville, tras gastar sus 6 PM.

B Tras ella mueve la compañía 6/II, que igualmente cambia a formación de marcha y mueve en la estela de la anterior. No obstante, y a pesar de tener PM para entrar en el pueblo no puede hacerlo pues una unidad en formación de marcha no puede estacionarse en el mismo hexágono que otra unidad en formación de marcha. Por eso debe cambiar a formación de marcha cada unidad de una en una en el hexágono de origen y moverlas una a una, no pueden moverse como un apilamiento.

C Los morteros del batallón siguen a la compañía 6/II y mueven 3 PM situándose detrás, en la carretera, pues no pueden apilarse, ni siquiera para pasar por encima, con otra unidad en formación de marcha.

D La compañía 7/II mueve los 4 PM que tiene en formación de despliegue de modo que avanza cubriendo el flanco sur de la compañía de motocicletas 3/II del 1er Regimiento de Fusileros motorizados. Como las unidades tienen ZB en los seis hexágonos que las rodean la unidad francesa de caballería no podría moverse hacia el pueblo donde estaba el batallón de la Gross Deutschland sin provocar fuego de reacción de las unidades alemanas.

E La compañía de ametralladoras se queda, en formación desplegada en el pueblo y no mueve.

F La compañía de coches blindados se mueve, en formación de marcha, por la carretera y luego se sale de ella consumiendo los 6 PM - en formación de marcha tiene 12 PM de ruedas, de los que consume 6 al pasar de formación de despliegue a formación de marcha- que tenía. Al haber movido más de 3 hexágonos debe hacer una tirada de fiabilidad mecánica. Lanza 1d10 y obtiene un 6, que es menor que su cohesión de 7, por lo que no sufre efecto adverso alguno. En esa posición continúa la línea de hexágonos en ZB alemana y protege a la columna de camiones en formación de marcha de la infantería y los morteros.

C Suponiendo que acaba el impulso de activación del HQ del regimiento Gross Deutschland el jugador que lo controla debe hacer una comprobación del consumo de combustible pues ha movido más de una unidad que necesita combustible (las que mueven usando cadenas o ruedas): ha movido tres unidades motorizadas en formación de marcha y una unidad de coches blindados (que cuenta para el consumo de combustible esté en la formación que esté). La infantería motorizada que ha avanzado en **B** en formación de despliegue no cuenta, ahí la infantería va desmontada y a pie.

Para hacer esa comprobación debe lanzar 1d10 y comparar su resultado con el valor de agotamiento de un tren de suministros de combustible que tuviera dentro de su alcance (el número inserto en el círculo blanco) a todas las unidades que han movido gastando combustible. El que está en el hexágono adyacente a Berneville cumple las condiciones. El jugador lanza 1d10 y obtiene un 6, que es menor que el valor de agotamiento del tren (8). No sufre ningún efecto adverso.

8.10. Sólo aquellas unidades capaces de realizar un asalto – infantería, caballería y vehículos- pueden entrar en hexágonos ocupados por unidades enemigas.

8.11. Durante el movimiento pueden darse situaciones de combate: una unidad puede entrar en una ZB enemiga y recibir fuego de reacción (Ver 9.3.A), una unidad propia puede reaccionar al fuego de reacción enemigo (Ver 9.3.B) y unidades que están moviendo pueden entrar en hexágonos ocupados por el enemigo y provocar un combate por asalto (Ver 9.5).

9.0 COMBATE

9.1. El combate esencialmente consiste en dos tipos de actividades: la acción de "Hacer fuego" a distancia y el "Combate por asalto" en el mismo hexágono que ocupa el enemigo, durante la acción de movimiento.

9.2. "Hacer fuego" es una acción que puede realizar cualquier unidad –salvo que su formación/modo/tipo le impida realizarlo- con un coste de 1 PA por unidad. Cuando una unidad hace fuego se le coloca un marcador de "Empeñada". Sólo se puede "hacer fuego" contra unidades enemigas, los únicos casos en los que unidades propias se pueden ver afectadas por fuego amigo es al colocar un marcador de "Barrera" en un hexágono –puede estar ocupado por unidades propias o luego entrar en él unidades propias- y si unidades propias son activadas por el enemigo por efecto de la regla 5.4.

A. Una unidad que ya posea un marcador de "Empeñada" no puede volver a hacer fuego, primero debe retirarse el marcador de "Empeñada". Una unidad con un marcador de "Empeñada" lo pierde en el momento en que queda Neutralizada, es puesta en Huida o debe retirarse del hexágono que ocupa como efecto de un Chequeo de Cohesión.

B. Una unidad o unidades siempre disparan sobre un hexágono en el que hay unidades enemigas –los HQ no pueden ser blanco de estos disparos-, visibles, identificadas y a tiro (Excepto el Tiro de Barrera –Ver 9.4.B).

i. Unidades que hacen fuego disparan siempre a unidades enemigas salvo en el caso de unidades que hacen fuego indirecto, que pueden colocar un marcador de "Barrera" en un hexágono vacío –también lo pueden hacer en hexágonos con unidades ya sean enemigas o propias.

- ii. Las unidades enemigas deben estar “visibles”, es decir, debe haber una línea de visión exenta de obstáculos entre la unidad que dispara –o el observador en caso de hacer fuego indirecto- y el blanco. Hay una excepción a esto, ver 9.4.A, FUEGO DE CONTRABATERÍA. Además, la distancia a la que una unidad enemiga puede ser “vista” depende también de las condiciones atmosféricas y se indicarán en cada batalla.
 - iii. Las unidades enemigas deben haber sido “identificadas”, es decir deben estar en un hexágono de terreno despejado, sin ningún tipo de fortificación de campaña, o tener adyacente una unidad propia o tener un marcador de “Empeñada” sobre ella. O bien ser vehículos, los vehículos siempre están “identificados” independientemente del terreno que ocupen. (Ver 16.2.)
 - iv. Cada unidad tiene un alcance en hexágonos impreso junto a su Factor de Fuego –aquellas que no lo tiene sólo pueden disparar a blancos adyacentes-, y el blanco de sus disparos debe estar dentro de dicho alcance –no se cuenta el hexágono de la unidad que dispara y si se cuenta el hexágono ocupado por el blanco.
- C. Hay unidades que pueden hacer fuego directo y otras pueden hacer fuego directo o indirecto. Eso va indicado en el color del círculo en el que va inscrito el alcance de la unidad: amarillo **puede hacer** fuego directo sólo, rojo **puede hacer** fuego directo e indirecto.
- D. La línea de visión que debe haber entre la unidad que hace fuego y su blanco puede verse estorbada por el terreno. Para poder aplicar esta regla hay que determinar a qué altura están la unidad que dispara y la unidad objetivo: Un hexágono se considera que está a la misma altura que la línea de curva de nivel más alta que pase por él o que lo rodee. Los diversos niveles de altura se consignan en los

mapas con diferentes curvas de nivel que señalan su altura.

- i. Cuando la unidad que dispara y su blanco se encuentran a la misma altura se considera bloqueada toda línea de visión que atraviesa un hexágono de población, bosque o curva de nivel de mayor altura.
- ii. Cuando la unidad que dispara y su blanco se encuentran a diferentes alturas la línea de visión se considera bloqueada si atraviesa una curva de nivel de igual o superior altura a la altura del que esté más alto de los dos.
- iii. Siempre se puede observar una unidad adyacente
- iv. En el caso del fuego indirecto la línea de visión se traza desde un observador legítimo hasta el blanco. Si dicha línea de visión es posible se puede hacer fuego indirecto. En las reglas especiales se especificará quién puede hacer de observador para quién. Unidades desorganizadas o neutralizadas nunca pueden hacer de observadores.

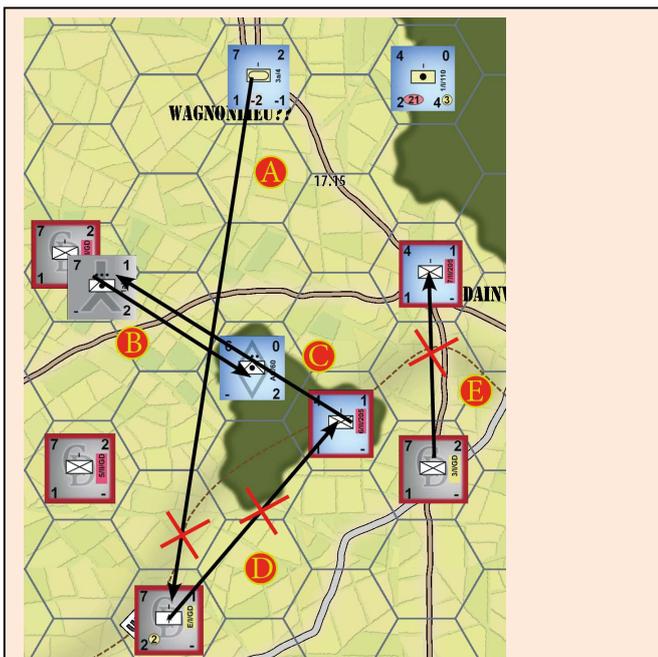
A Es una LdV inválida porque, suponiendo que el alcance de la visibilidad sea de al menos 6 hexágonos la unidad blindada francesa está a una altura inferior que la compañía de MG alemana y la LdV debe atravesar otro hexágono que está a la misma altura que la MG -125 m-, por lo que ésta queda enmascarada por el terreno y los tanques franceses no la pueden ver.

B Es una LdV válida pues entre las unidades alemanas y el bosque no hay ningún tipo de terreno ni elevación que la interrumpa. Siempre que la unidad francesa esté “identificada” -tenga un marcador de “Empeñada”, o tenga una unidad alemana adyacente- podría ser blanco de una acción de fuego por parte de unidades alemanas.

C También es una LdV válida pues la compañía de infantería francesa está a una mayor elevación -125 m- que las unidades alemanas, por lo que el bosque que media entre ellas no ofrece obstáculo a la LdV.

D Es una LdV inválida, pues la MG alemana y la infantería francesa están a la misma altura -125m- pero la LdV atraviesa una porción del bosque que también está a 125 m, por lo que impide la LdV.

E Es también una LdV inválida, pues la infantería alemana está a más altura que la infantería francesa y la LdV debería atravesar un hexágono que está a la misma altura que la infantería alemana -125 m- y bloquea, así, la LdV.



En la imagen se pueden ver diversos casos en los que la LdV es válida y otros en los que no.

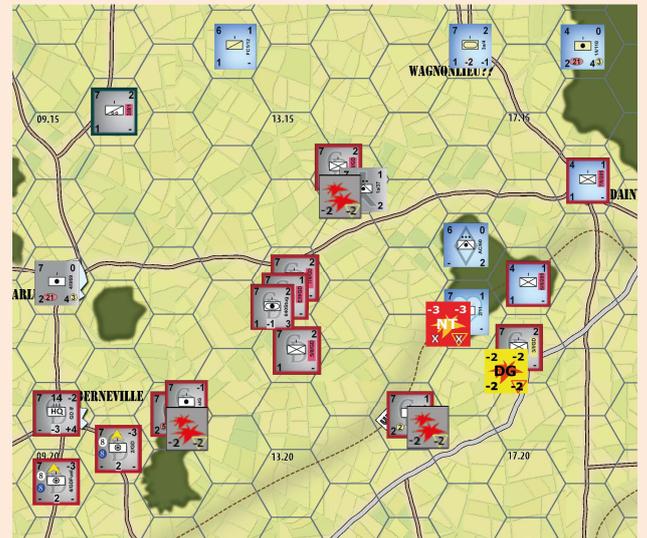
- E. Un mismo hexágono solo puede ser objeto de UN ataque de “fuego” a distancia en una misma activación (esto no incluye las veces que un hexágono puede verse sometido a “Fuego de Reacción” durante una misma activación)
- F. Cuando se hace fuego sobre un blanco sólo pueden intervenir en dicho fuego las unidades que están apiladas en el mismo hexágono. No se pueden sumar unidades apiladas en hexágonos diferentes.
- G. Hay dos tipos de blancos que corresponden con los dos tipos de unidades: vehículos y personal. Las unidades pueden tener factor de disparo antipersonal, AT (Antitanque) o de los dos. Cuando se “hace fuego” contra un hexágono la unidad o unidades que disparan deberán tener capacidad de disparo contra un tipo determinado de blanco para poder afectarlo. Si se dispara con los dos tipos de fuego el disparo afectará a los dos tipos de blancos, si están presentes. Eso permite a una misma unidad, que puede hacer los dos tipos de disparos, hacer los dos en la misma acción de “hacer fuego”.

- H. Para resolver el disparo se suman todos los modificadores que aportan las unidades que disparan, la formación **que tenga el blanco** y terreno que ocupan ellas y el blanco y se le restan todos los modificadores negativos que pueda haber (modo de las unidades que hacen fuego, falta de suministros, falta de efectivos, factor de blindaje del blanco...) Eso da un modificador neto que se suma/resta al resultado del lanzamiento de 1d10. El total se consulta en la tabla y se aplica sus efectos. **Cuando están los dos tipos de blancos en un mismo hexágono que sufre fuego y los dos se ven afectados solo se hace UNA tirada de d10, se miran los modificadores por separado y se aplican los resultados por separada a cada unidad de cada tipo de blanco.**
- I. Los efectos posibles son: Pérdidas, cada una de las unidades en el hexágono objetivo tiene bajas y se le debe colocar un marcador de falta de efectivos –si ya tenía uno la unidad es eliminada; Chequeo de Cohesión (que puede incluir un modificador positivo al dado de dicho Chequeo), en este caso hay que realizar un Chequeo de Cohesión con cada una de las unidades del hexágono objetivo.
- CHEQUEO DE COHESIÓN: Se lanza 1d10 por cada unidad y se le suman los modificadores correspondientes (ver la Tabla de Chequeos de Cohesión). Si el total es igual o menor que el valor de Cohesión de la unidad la unidad lo pasa y no le ocurre nada. Si sobrepasa dicho valor hay que consultar la Tabla de Efectos de los Chequeos de Cohesión para ver los efectos. Estos efectos dependen de la cantidad de puntos en que se sobrepase el valor de Cohesión de la unidad y de la condición en que se encuentre la unidad en cuestión. Si en una pila se encuentran vehículos y **no vehículos** chequea primero por los vehículos y si al menos uno pasa su chequeo realiza luego el chequeo por las unidades no vehículos. Si todos los vehículos fallan su chequeo no hace falta lanzar el dado por las unidades no vehículos. **Se consideran que han fallado con el peor dado que hayan obtenido los vehículos.**
- J. Los efectos del fuego se aplican inmediatamente y se sigue el juego.
- 9.3. Además de la acción de “hacer fuego” las unidades pueden disparar en otras dos situaciones que se denominan “fuego de reacción”: como reacción a la entrada de una unidad enemiga en una ZB propia y como reacción al fuego de unidades enemigas. Estas dos situaciones permiten disparar a unidades que ya tuvieran un marcador de “Empeñado” si la ZB **en la que entra la unidad enemiga** es la suya propia.
- A. Cuando una unidad enemiga entra en una ZB propia la unidad que ejerce la ZB o cualquier apilamiento propio, que tuviese en línea de visión el hexágono en el que la unidad o unidades enemigas han entrado, **o un apilamiento de unidades capaces de hacer fuego indirecto y que tienen un observador con LdV al hexágono en cuestión** pueden hacer fuego sobre ellos. El fuego se resuelve normalmente tal y como se ha explicado en el apartado anterior (9.2.F-I). Las unidades que hayan hecho fuego reciben un marcador de “Empeñado” si no lo tenían ya.
- i. Puede darse el caso de que un apilamiento comience su movimiento ya en la ZB de alguna unidad enemiga. Si dicho apilamiento es seleccionado para mover y trata de asaltar a alguna unidad en cuya ZB comienza el movimiento, la/s unidades enemigas tiene la opción de hacer fuego de reacción contra el apilamiento que se mueve, antes de resolver el asalto. Se considerará que las unidades en movimiento están en el terreno que componga el lado de hexágono que atraviesan para realizar el asalto. En otras palabras, una unidad siempre tiene la opción de hacer fuego, al menos una vez, contra enemigos que intenten asaltarla, salvo que la unidad esté Neutralizada.
- ii. Al computar los modificadores al fuego sólo se tiene en cuenta el del “lado del hexágono” que haya atravesado la unidad objetivo para entrar en el hexágono en ZB enemiga, no el del hexágono en el que entre, **si dicho lado de hexágono también es visible para el observador o apilamiento que “abra fuego”**. Si no lo es se tendrá en cuenta el terreno del hexágono en el que ha entrado.
- iii. **Un apilamiento puede sufrir fuego tantas veces como provoque el “fuego de reacción” enemigo.**
- B. Cuando un apilamiento enemigo “hace fuego”, cualquier ficha propia, que no posea un marcador de “Empeñado”, que lo tenga en línea de visión y alcance puede hacer fuego sobre él, **o si es capaz de hacer fuego indirecto y tiene un observador con LdV al apilamiento enemigo que ha “hecho fuego”**. El fuego se resuelve normalmente tal y como se ha explicado en el apartado anterior (9.2.E-H). Las unidades que hagan fuego reciben un marcador de

El jugador alemán lanza 1d10 y obtiene un 7, lo que da un resultado de “C+2”, la compañía francesa debe chequear su cohesión.

El jugador francés lanza 1d10 y obtiene un 9, resultado al que sumado el “+2” del efecto del fuego da un total de 11, que hace que la unidad de ametralladoras falle su chequeo de cohesión por 4. Cruzando ese resultado con la columna “Otros” de la Tabla de Chequeos de Cohesión, da un resultado de “Neutralizada”, la unidad francesa retira su marcador de “Empeñada” y recibe uno de “Neutralizada”. Las dos unidades alemanas que han abierto fuego reciben un marcador de “Empeñadas”.

Cuando acabe la activación el jugador alemán deberá chequear por agotamiento el tren de suministros de municiones pues DOS unidades con capacidad para hacer fuego indirecto han “abierto fuego” durante esta activación.



C Ahora el jugador alemán puede ahora devolver el fuego a los tanques, cosa que hace con la propia unidad AT que se estaba moviendo (está desplegada y adyacente a la unidad que ha abierto fuego, por lo que puede responderle). Su factor de ataque contra vehículos es de “2” y el blindaje de los tanques franceses es de “-2”, en terreno despejado no hay más modificadores por lo que el ataque tendrá un modificador neto de “+0”. El jugador alemán lanza 1d10 y obtiene un resultado de “8”, que indica en la Tabla de Efectos del Fuego un efecto de “C+1”, debiendo hacer un test de cohesión el blindado francés con un modificador adverso de “+1” al resultado del dado. El jugador francés lanza 1d10 y obtiene un “8”, que con el modificador se transforma en un “9”, resultado que se pasa de su valor de cohesión (7) por 2.

D Consultando la Tabla de Chequeos de Cohesión en la columna correspondiente al tipo de unidad que hace el test y su situación (“Vehículos estáticos recibiendo fuego”) la unidad de tanques francesa debe retirarse 2 hexágonos. Al tener que retirarse se le quita el marcador de “Empeñado” y el jugador francés la desplaza dos hexágonos hasta el pueblo de Wagnolieu. El AT alemán es marcado con un marcador de “Empeñado” y no puede seguir moviendo. El jugador alemán decide terminar ahí el movimiento de ambas fichas. El fuego de respuesta de la unidad AT alemana no le ha costado ningún PA adicional y se puede hacer en adición a la acción de movimiento que estaba haciendo la unidad cuando surgió la oportunidad de hacer fuego de reacción.

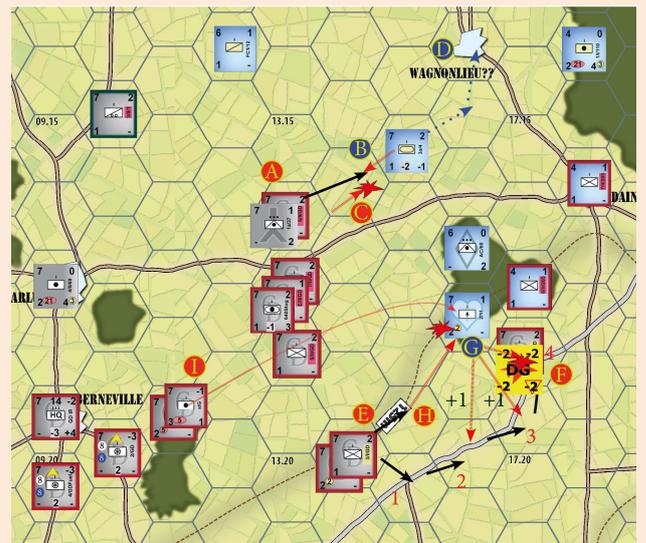
E A continuación, el jugador alemán gasta 1 PA en activar para mover el apilamiento de las dos fichas del 1 batallón (compañía 3/I y ametralladoras). Mueve primero la compañía de ametralladoras un hexágono de modo tenga a la unidad de ametralladoras francesas dentro de su alcance (2 hexágonos).

F Luego mueve la compañía de infantería gastando los 4 PM que tiene al estar en formación de despliegue. Al entrar en el hexágono adyacente a las fichas francesas éstas pueden hacer “fuego de reacción”.

G La compañía de ametralladoras francesa podría hacer fuego y contaría con un bono porque la infantería alemana ha entrado en su ZB tras mover por hexágonos que estaban dentro de su alcance y su línea de visión (LdV). En la imagen puede verse que la infantería alemana ha movido 2 hexágonos dentro del alcance (2 hexágonos) y LdV de las ametralladoras francesas. La unidad francesa dispararía con un modificador de +5 (2 por su factor de fuego antipersonal, 1 por cada hexágono movido por la infantería alemana dentro de su alcance y LdV, 1 más por el terreno, disparar desde bosque a hexágono despejado). También podría reaccionar la compañía de infantería 6/II/205, que lo haría con un modificador de +2 (1 por su factor de fuego antipersonal y 1 por el terreno). Igualmente, cualquiera de las dos unidades francesas podría solicitar una misión de fuego indirecto a la artillería francesa que se ve en el ejemplo, que tendría un modificador de +2 (por su factor de fuego antipersonal). El jugador francés decide usar la ficha que aporta un mejor modificador y abre fuego con la compañía de ametralladoras. Lanza 1d10 y obtiene un 7, consiguiendo un resultado total de “12”. En la Tabla de Efectos del Fuego el resultado es de “C+3”, con bajas si el blanco es una unidad de vehículos, caballería montada, artillería en formación de marcha o infantería en orden abierto o cerrado, que no es el caso. El jugador alemán lanza 1d10 y le suma 3 obteniendo un resultado de 6, que da un total de 9. La infantería alemana tiene un valor de cohesión de 7, por lo que se ha pasado por 2 moviendo a ZB enemiga. Se consulta la Tabla de Chequeos de Cohesión y el resultado es que la infantería alemana obtiene un resultado de “Desorganización”, por lo que recibe un marcador a tal efecto. La ficha francesa de ametralladoras recibe un marcador de “Empeñada”.

H Ya que la ficha de ametralladoras ha hecho fuego se la considera identificada y unidades alemanas podrían reaccionar a su fuego de reacción. Lo hace la compañía de ametralladoras, que dispara con un modificador de +1 (2 por su valor de fuego antipersonal, -1 por el terreno en el que está el blanco). El jugador alemán lanza 1d10 y obtiene un “2”, por lo que su fuego no tiene efecto. La ficha de ametralladoras recibe un marcador de “Empeñado”.

I Teniendo identificada la compañía de ametralladoras francesa en el bosque el jugador alemán decide gastar otros 2 PA en “hacer fuego” con las dos unidades de apoyo que tiene en el bosque (los morteros del II batallón y los cañones de infantería de 150mm del regimiento). Ambos tienen un alcance de 5 hexágonos y pueden hacer fuego indirecto. Cualquiera de las compañías del II batallón pueden servir como observadores para el tiro ya que tienen en LdV a la compañía de ametralladoras francesa en el bosque. El fuego tiene un modificador de +4 (+2 de los morteros, +3 de los IG, -1 del bosque).



El HQ del regimiento Gross Deutschland alemán ha ganado la iniciativa y ha obtenido un “2” en el dado, que sumado al bonificador de “+4” impreso en la ficha del HQ le da un total de 6 Puntos de Actividad en esta activación.

A El jugador decide gastar 2 de sus PA en activar el apilamiento formado por la compañía 6/II y la 1ª sección AT del batallón de reconocimiento 37. En este escenario las unidades de ametralladoras (MG), morteros y AT disponen de 2 PM en formación de despliegue. Ambas unidades mueven juntas y gastan 1 PM para entrar en el hexágono adyacente a la compañía de carros de combate francesa (es la mitad de la 3ª compañía del 4º batallón).

B En ese momento hay que interrumpir el movimiento de las unidades activadas pues al entrar en ese hexágono entran en la ZB de la unidad francesa. Siendo una unidad de vehículos puede decidir entre retirarse hasta 2 hexágonos, alejándose de las unidades alemanas que están moviendo, o declarar “fuego de reacción”. En este caso el jugador que controla las unidades francesas decide abrir fuego con los propios carros de combate. Su factor de ataque antipersonal es de “1”, por lo que lanzará 1d10 y le sumará 1 comprobando el resultado del fuego en la Tabla de Efectos del Fuego. No hay más modificadores pues el terreno es despejado. Solo lanza 1d10, aunque haya dos unidades enemigas como blanco de sus disparos. Luego cada unidad afectada aplicará el resultado por separado. Al lanzar el dado obtiene un “1”, que con el modificador se convierte en un “2” dando un resultado en la Tabla de Efectos del Fuego de “nada”. Inmediatamente se marca la unidad con un marcador de “Empeñado”.

“Empeñado”. Si la unidad que hace fuego está en la ZB de una unidad propia con marcador de “Empeñado” ésta sí que puede hacer fuego de respuesta sobre esa unidad enemiga.

i. **Un apilamiento puede sufrir fuego tantas veces como provoca el “fuego de reacción” enemigo.**

9.4. En todas las ocasiones que una unidad capaz de hacer fuego indirecto dispare –sea en reacción o no– puede hacer dos tipos de fuego especiales que se denominan FUEGO DE CONTRABATERÍA y TIRO DE BARRERA.

A. El fuego de contrabatería es igual que cualquier fuego salvo que tiene la propiedad de permitir atacar unidades enemigas de fuego indirecto que están identificadas y a tiro, pero no visibles. Es decir, no se tiene una línea de visión válida hasta esas unidades.

i. La única diferencia con el resto de fuegos consiste en que se debe ignorar cualquier resultado de pérdidas que inflija la Tabla de Efectos del Fuego (es decir no hace bajas).

B. El tiro de barrera es diferente a lo anterior pues en vez de ir dirigido contra las unidades va dirigido a colocar una barrera de explosiones en un determinado hexágono. Por supuesto, si hay unidades en dicho hexágono las ataca con un cierto factor de fuego (que será indicado en la ficha de Barrera). El marcador de “Barrera” permanece en juego hasta que la/las unidad/es que se usaron –puede ser que sea necesario usar más de una para colocarlo, eso lo indicarán las reglas de cada escenario- realicen una acción de “Suspender el fuego” (o sean eliminadas, desorganizadas o neutralizadas). El marcador de “Barrera” aumenta la cantidad de PM que una unidad debe gastar para entrar en el hexágono en el que está, dificulta el paso de suministros y ataca a toda unidad que entre en dicho hexágono (sus efectos se aplican por igual a unidades amigas y enemigas), excepto unidades de **vehículos acorazados** –tanques, coches blindados- y transportes acorazados de tropas.

Para colocar con éxito un marcador de barrera el jugador deberá marcar la/s ficha/s que “Hace/n fuego” y lanzar un dado al que le restará el Factor de Mando del HQ activo. El intento habrá tenido éxito si el resultado modificado de la tirada ha sido de 5 o menos en caso de que todas las unidades que disparan fuesen orgánicas al HQ activo y de 3 ó menos si alguna no era orgánica. Hay un modificador de +3 a la tirada si no hay una Línea de visión hasta el hexágono objetivo **desde una unidad que pueda hacer de observador**.

9.5. BOMBARDEO

Las unidades de artillería pueden disparar contra instalaciones usando fuego directo e indirecto. Para resolverlo usar el mismo procedimiento que para los ataques aéreos (Ver Regla 19.4.B)

9.6. ASALTO

A. Se denomina asalto al combate que resulta cuando unidades que se están moviendo entran en un hexágono ocupado por unidades enemigas, **el asalto es parte del movimiento, se puede ejecutar si la unidad activada para mover es capaz de asaltar (Ver arriba 8.10)**. El combate se resuelve inmediatamente, antes de pasar a otra acción. Sea cual sea el resultado del asalto las unidades que lo provocaron no pueden seguir moviendo tras su resolución.

B. Para resolver este tipo de combate ambos bandos lanzan 1d10 y le suman una serie de modificadores:

- +3 si la pila incluye infantería –de cualquier tipo **e incluyendo caballería desmontada**- y vehículos
- +? el terreno que ocupa el defensor –sólo el defensor.
- +8 si vehículos asaltan a unidades sin factor AT en un hexágono despejado y dichas unidades no ocupan ningún tipo de fortificación.
- +? el Factor de Asalto **de una** de las unidades implicadas **(contando cualquier modificador que pueda tener debido al modo en que esté) a elección del dueño**.
- +1 por cada unidad en buen orden presente en el combate además de la que usó su Factor de Asalto.
- +? El Factor de Asalto de una unidad de vehículos que intervenga en el asalto **(tiene que ser una unidad diferente a la que se usó para modificar más arriba)**.

-10 si sólo son vehículos contra alguna unidad de infantería en un terreno de modificador defensivo de -2 o superior (-3.-4...).

El que obtenga un total más alto gana el combate. En caso de empate gana el bando que tenía el **menor** modificador al dado. **Si se sigue empatado se vuelve a tirar el dado**.

- C. El perdedor debe hacer inmediatamente un chequeo de Cohesión con un modificador equivalente a la diferencia entre su resultado y el del vencedor. Si lo pasa se retira un hexágono. Si no lo pasa se aplica inmediatamente el resultado obtenido en la Tabla de Chequeos de Cohesión.
- D. Cualquier unidad de vehículos que pierda un asalto sufre pérdidas adicionales al resultado de la Tabla de Chequeos de Cohesión. (Ver 16.5.)
- E. Las unidades que iniciaron el asalto quedan inmediatamente desorganizadas al terminar el combate – si es que no quedaron desorganizadas o en huida como resultado del mismo.
- F. Las unidades defensoras, si ganan, en un Asalto obtienen un marcador de “Empeñadas” si no lo tenían ya, salvo unidades de Trenes y HQ.

10.0. SUSPENDER EL FUEGO

10.1 Una unidad con un marcador de “empeñada” no puede hacer nada hasta realizar esta acción.

10.2. Al realizar esta acción la unidad retira el marcador de “Empeñado” que tenía. Si era una unidad capaz de hacer fuego de barrera **y su marcador de barrera se encuentra colocado en tablero**, se retira del mapa.

10.3. Una unidad con un marcador de “Empeñada” lo pierde en el momento en que queda Neutralizada, es puesta en Huida o debe retirarse del hexágono que ocupa como efecto de un Chequeo de Cohesión o si pierde un asalto.

11.0. REFORMAR.

11.1. Permite a las unidades que están desorganizadas, neutralizadas o en huida mejorar su modo.

11.2. Si la unidad estaba en huida debe pasar un Chequeo de Cohesión. Si lo hace pasa a neutralizada. Si falla realizará un movimiento de huida.

11.3. Una unidad neutralizada deja de estarlo si no está en ZB enemiga. Pasa a estar en buen orden. Si está en ZB enemiga deberá pasar un Chequeo de Cohesión. Si lo pasa pasará a estar Desorganizada. Si no lo pasa no ocurre nada adicional.

11.4. Una unidad desorganizada pasa a estar en buen orden directamente. No lo puede hacer si está en ZB enemiga.

11.5. Una unidad que posee un marcador de “Falta de suministros” y está dentro del alcance de un Tren de Municiones lleno, orgánico al HQ al que la unidad pertenece, retira el marcador.

12.0. CONSTRUIR/DESTRUIR

12.1. Esta acción normalmente, y a diferencias de las otras, no suele tener efecto inmediato. Cuando se pagan puntos de actividad por esta acción se considera que se inicia la acción, su resultado se producirá más tarde, cuando el reloj avance.

12.2. En cada batalla se indicará el coste de cada acción de este tipo y el lapso de tiempo que debe pasar hasta que tenga efecto.

12.3. Cuando se paga por dicha acción se coloca el marcador correspondiente –que irá incluido en cada batalla- de “En construcción” en la ficha que la realiza, y el marcador que indica la finalización de la tarea en la casilla correspondiente del reloj. Cuando el marcador del reloj entre en la casilla horaria que lo contiene se pone en el mapa para reflejar que la acción se ha completado.

12.4. La unidad o unidades que estén realizando la “Construcción/Destrucción” deben permanecer en el hexágono donde la están realizando hasta que se complete. Da igual el modo en que estén y no pueden estar en formación montada o en orden de marcha.

13.0 ENTRAR EN RESERVA

13.1. No es una actividad que realice ninguna unidad, sino que es propia del HQ que está activo.

13.2. Permite coger un marcador de reserva propio que esté actualmente fuera de tablero y colocarlo sobre el HQ activo (o en la hoja de despliegue de HQ como mejor vea el jugador).

13.3. Cada bando tiene un número limitado de marcadores de Reserva que puede usar por batalla. Ello se indica en cada batalla.

13.4. Cada marcador de reserva solo puede usarse una vez por día cronológico, por ello cuando se usa se debe dejar aparte hasta que el reloj alcance la casilla de las 00:00 horas del día siguiente, momento en el que volverá a estar disponible para poder ser reintroducido en juego.

Los marcadores de Reserva son tremendamente importantes para la ejecución de los ciclos de activación. Ver reglas 5.2, 5.5. y 5.8.

14.0. COGER SUMINISTROS

14.1. Es una acción que sólo pueden realizar los Trenes de Suministros “vacíos” y las unidades con un marcador de “escasos de munición”.

14.2. En cada batalla se indicarán unas cabeceras logísticas para cada bando y cada uno de ellos tendrá una serie de Puntos de Suministros.

14.3. Cuando un Tren de Suministros “vacío” esté a distancia de suministro de una de sus cabeceras logísticas podrá realizar esta acción y será dado la vuelta a su cara de “relleno” y se consumirá un Punto de Suministro del bando al que pertenezca.

14.4. Una unidad que tenga el marcador de “escasos de munición” y esté dentro del alcance de una unidad de trenes de suministro de municiones que pueda suministrarle (por ser orgánica a su HQ o por ser cualquiera de las dos no orgánica) puede ver retirado el marcador si el jugador que la controla la activa para realizar esta acción.

15.0 SUMINISTROS

Nota de diseño: dada la escala espacial y temporal del sistema, hecho para reflejar batallas que duran unos pocos días, como máximo, el nivel al que se usan los suministros es doble: táctico y operacional. El nivel operacional tiene que ver con la acumulación de los recursos necesarios para conducir las operaciones deseadas y el nivel táctico con que las unidades dispongan de los pertrechos necesarios para seguir combatiendo de modo sostenido y prolongado. No hay en este sistema de juego la necesidad de comprobar si las unidades están “en” o “sin” suministros ni hay efectos que lleven a que las unidades sufran “desgaste” por estar sin suministros, como sí hay en otros juegos de guerra.

15.1. Entre las fichas de juego se incluyen unidades de Trenes de Suministros. Normalmente hay alguna de ellas por cada HQ en juego.

15.2. Los Trenes puede ser de dos tipos: munición y combustible.

15.3. Cualquiera de los dos tipos sirve para proporcionar el modificador favorable a la tirada de activación de un HQ propio (Ver 5.1.B.)

15.4. Cada ficha de Trenes lleva impreso un número que indica el alcance –medido en hexágonos- que posee. Para poder hacer uso de una ficha de Trenes tal y como indica la regla 5.1.B., la regla 15.5 y/o la regla 15.6 el HQ o la unidad en cuestión deben estar dentro de dicho alcance. La cuenta se hace desde la unidad de Trenes hasta la ficha que necesita usar sus suministros. Se cuenta el hexágono ocupado por el HQ o la unidad, pero no el ocupado por los Trenes. Al realizar el cómputo del alcance se cuentan los hexágonos claros o que siguen algún tipo de camino o ferrocarril y no tienen un marcador de Barrera en ellos, **ni son población**, como 1, el resto de hexágono de cualquier otro tipo de terreno cuenta como 2.

15.5. Los Trenes de Suministros poseen un Número de Agotamiento que sirve para resolver si se vacían o no después de su uso. Hay que lanzar 1d10 –igual que en un chequeo de cohesión- contra el Número de Agotamiento, si el resultado es mayor que dicho Número el Tren de Suministros debe ser dado la vuelta para mostrar su cara de “vacío”. Esta tirada se debe hacer en las siguientes circunstancias:

A) Cuando se hace disparar, en la misma activación, a más de una unidad capaz de hacer fuego indirecto hay que tirar contra el Número de Agotamiento de algún Tren de Municiones orgánico al HQ activo. Se tira al terminar la activación, antes de desplazar el reloj. Si no hay ninguno no se puede “hacer fuego” con más de una de esas unidades en esa activación.

- B) Cuando se mueve, en la misma activación, más de una unidad de vehículos **y/o unidad de personal que usa vehículos en su formación de marcha**, hay que tirar contra el Número de Agotamiento de algún Tren de Combustible orgánico al HQ activo. Se tira al terminar la activación, antes de desplazar el reloj. Si no hay ninguno no se puede “mover” más de un vehículo en esa activación.
- C) Cuando se usa una ficha de Tren de Suministros para facilitar la activación de un HQ al que está subordinada (ver arriba 5.2.)
- D) En todos los casos el Tren de Suministros que se usa debe tener a cada ficha que ha hecho fuego o movido, o al HQ al que ayudó, dentro de su alcance en el momento en que esa ficha se movió o disparó, o en el momento de la tirada de activación del HQ.

15.6. Siempre que una unidad que sólo puede hacer fuego directo “hace fuego” o interviene en un combate de asalto hay que comprobar si está dentro de alcance de algún Tren de Municiones lleno que la pueda suministrar. Si no es así la unidad recibe un marcador de “Falta de suministros” inmediatamente después de resolver su fuego.

15.7. En cada batalla se identifican hexágonos que son considerados “cabeceras logísticas”. Si estos hexágonos no están en el borde del mapa deben tener una conexión de ferrocarril o carretera –según se indique en el escenario- a una cabecera logística en el borde del mapa para poder ser considerados como tales cabeceras.

15.8. Las cabeceras logísticas funcionan como un Tren de Municiones lleno para los efectos de la regla 15.6. y son el lugar al que tienen que ir los Trenes vacíos para rellenarse (Ver 14.0.)

16.0 VEHÍCULOS

Nota de diseño: el desarrollo de los vehículos acorazados de combate fue una de las novedades del desarrollo de la guerra en el siglo XX. Los famosos “tanques” de la I GM. Fueron unidades que cambiaron la manera de combatir y que poseían unas características especiales que se detallan a continuación.

16.1. Una unidad de vehículos que se mueva más de 3 hexágonos debe realizar, al completar su movimiento, un chequeo de Cohesión **-contra su Valor de Cohesión, sin contar modificadores por pérdidas, modos o falta de suministros**. Si lo falla queda desorganizada, si estaba desorganizada tiene pérdidas **(estas pérdidas se consideran “pérdidas mecánicas” y se indican con un marcador diferente al resto de pérdidas que sufren las unidades puesto que se pueden recuperar)**. Una unidad no puede ser destruida por este procedimiento, por ello una unidad de vehículos desorganizada y con pérdidas no tiene por qué hacer este chequeo ya que no sufriría efecto adverso en caso de fallarlo. Este chequeo se lleva a cabo tras resolver cualquier asalto en el que pudiera verse envuelta la unidad.

16.2. Los vehículos siempre están “identificados” independientemente de la distancia o terreno que ocupen **(ya sean unidades de vehículos o unidades de personal que usan vehículos en su formación de marcha)**.

16.3 Cuando unidades en fuego directo hacen fuego contra vehículos no se usa su Factor de Fuego, sino su factor AT. **Si en el hexágono hay unidades de vehículos y de no vehículos el fuego solo afecta a las de vehículos.**

16.4. Cuando se hace fuego indirecto contra vehículos sólo cuentan los factores de fuego de unidades de Artillería, y a la mitad –se suman todos y luego se hace la división y el redondeo. **Cuando se hace fuego indirecto a un hexágono en el que hay unidades de vehículos y de no vehículos se calculan los modificadores por separado para los dos tipos de unidades.**

16.5. Para mover más de una unidad de vehículos en una misma activación debe haber algún Tren de Combustible lleno y orgánico al HQ que está activo.

16.6. Cualquier unidad de vehículos que pierda un asalto sufre pérdidas adicionalmente al resultado de la Tabla de Cheques de Cohesión.

16.7. En todo asalto siempre se añade el Factor de Asalto de una de las unidades de vehículos presentes.

16.8 Una unidad que sea de vehículos puede quitarse un marcador de “Pérdidas **mecánicas**” si está en buen orden y no tiene un marcador de “Falta de suministros” al realizar una acción de “Reformarse”.

16.9 Las unidades de vehículos pueden “mover” en lugar de “hacer fuego” cuando unidades enemigas entran en su ZB. Se podrán mover **hasta 2** hexágonos alejándose siempre de la/s unidad/es enemigas que entraron en su ZB.

17.0. MORAL DE FORMACIÓN

17.1. Cada HQ en juego posee un marcador de MORAL que se usa en el contador de Moral de Formación.

17.2. La casilla en la que se encuentre el marcador de MORAL de un determinado HQ indica el valor de Cohesión de todas las unidades orgánicas de ese HQ –y aquellas unidades no orgánicas dentro de su Alcance de Mando.

17.3. La ficha de cada HQ se desplaza por el contador en función de distintos factores que se indicarán en cada escenario, usualmente tienen que ver con la pérdida de unidades propias, victorias en combate de asalto o la ocupación de objetivos y la destrucción de unidades enemigas.

18.0 NOCHE

18.1. La acción de juego transcurre en horario nocturno si el contador del reloj está en una casilla que se señala que es de noche, como consecuencia de ello hay diversos aspectos del reglamento que se ven modificados.

18.2. Toda unidad que se vaya a mover sin seguir, durante todo el trayecto que realice, un camino, carretera, ferrocarril o población, debe realizar un Chequeo de Cohesión. Si lo falla queda automáticamente desorganizada y no se puede mover, si ya estaba desorganizada queda neutralizada. Se realiza el Chequeo antes de iniciar el movimiento (Por esta regla las

unidades de vehículos pueden tener que pasar dos Chequeos al intentar mover de noche, uno antes de empezar y otro al terminar).

18.3. La visibilidad durante la noche siempre está restringida a hexágonos adyacentes.

18.4. Todas las tiradas para resolver el fuego en la Tabla de Efectos del Fuego tienen un modificador adverso de -3.

18.5. Todo Chequeo de Cohesión que haya que realizar como resultado de la Tabla de Efectos del Fuego o como resultado del proceso de resolución de un asalto se harán con un modificador al dado de +3.

19.0 AVIACIÓN

Nota de diseño: a lo largo del siglo XX se fue perfeccionando el uso militar de los aviones de modo que a partir de los años treinta del siglo su uso se hizo imprescindible y su impacto en las batallas terrestres es lo que simula el siguiente grupo de reglas, de un modo abstracto pero realista.

19.1. El uso de la aviación está restringido a dos tipos de acciones: interdicción y ataque a tierra. A su vez los ataques a tierra pueden ser contra tropas o contra instalaciones.

19.2. Cada bando contará en cada batalla donde haya presencia de la fuerza aérea con una Tabla de Disponibilidad Aérea. En ella deberá lanzar 1d10 cada vez que el contador del reloj entre o atraviese una casilla en la que esté señalada la disponibilidad aérea. Si entra en o atraviesa a la vez varias se harán tantas tiradas como casillas señaladas. La Tabla de Disponibilidad Aérea indica el número -y puede que el tipo- de misiones aéreas de las que se dispone. Se deberán usar inmediatamente. En algunos casos, puede que las reglas de la batalla permitan a algún jugador “reservar” alguna misión para uso posterior.

19.3. Interdicción. Se considera interdicción al uso de la aviación para dificultar el movimiento por carreteras y vías de comunicaciones. Se ejecuta poniendo una misión aérea sobre un hexágono de población o carretera, camino o ferrocarril. Los efectos de la interdicción son los siguientes:

- A) El hexágono ocupado por la misión aérea y todos los adyacentes cuestan +1 punto de movimiento a cualquier unidad enemiga que entre en ellos.
- B) Toda unidad enemiga que entre en el hexágono ocupado por la misión aérea debe realizar un Chequeo de Cohesión si lo falla deberá mirar la Tabla de Chequeos de Cohesión en la columna de “Unidad que recibe fuego durante su movimiento” aplicando el resultado inmediatamente.

19.4. Ataque a tierra. Se considera tal el uso de una misión aérea para atacar unidades o instalaciones. Sólo se puede usar una misión en cada hexágono atacado. Cada misión aérea tiene impreso un Factor de Fuego que se usa para estos ataques.

- A) Si es un ataque contra unidades enemigas se realiza como si fuera una acción de fuego normal con las siguientes salvedades: previamente hay que lanzar 1d10 y con un resultado de 7 a 10 la misión aérea no ha encontrado el blanco y no se produce el ataque, la misión se gasta. Si el resultado del dado es un “10” el ataque se realiza contra la

unidad propia más cercana en un radio de 3 hexágonos del objetivo inicial, si hay alguna. Si la misión aérea encuentra el blanco o si ataca a tropas propias se resuelve como una acción de fuego normal aplicando el modificador de la unidad aérea usada, **el del terreno (incluyendo fortificaciones temporales) y la posible formación de marcha del objetivo -si está en dicha formación; no se tiene en cuenta ningún otro modificador -por ejemplo, no se usa el blindaje del vehículo si hay. Un ataque aéreo ataca a ambos tipos de blancos en el hexágono objetivo, con el mismo modificador.**

- B) Si se trata de un ataque contra instalaciones habrá que lanzar 1d10 y sacar lo mismo o menos que el Factor de Fuego de la misión para infligir un “impacto” en la instalación. Las reglas específicas indicarán qué instalaciones se pueden atacar y cuántos impactos aguantan. **Las unidades de artillería pueden hacerlo usando el mismo procedimiento: se gastan los PA necesarios para que hagan fuego y se lanza 1d10 contra el Factor de Fuego de la ficha de artillería que realice la acción de “hacer fuego”, si se obtiene un resultado igual o menor en el dado se consigue un impacto. En cada activación de un HQ solo se puede atacar con una ficha de artillería un mismo hexágono o instalación (un puente, por ejemplo).**

19.5. Normalmente la superioridad aérea y la incidencia de los medios antiaéreos estará imbuida en la Tabla de Disponibilidad Aérea. No obstante, puede ser que en determinadas circunstancias haya que contemplar la defensa antiaérea que tengan ciertos blancos especialmente protegidos. Eso se reflejará de la siguiente manera:

- A) No se podrá colocar una misión de interdicción en ningún hexágono dentro del alcance de las defensas antiaéreas.
- B) Cuando se realice un ataque a tierra habrá que sumar el factor AA de la defensa antiaérea **al dado de la tirada** de 1d10 tanto para la localización de blanco, en el caso de ataque contra unidades enemigas, como para impactar, en el caso de los ataques contra instalaciones.