



*Un juego de Chad Jensen*

*Una recopilación de reglas, y aclaraciones de Arracataflán sobre la traducción del reglamento básico de Manuel Suffo y de las reglas de campaña de Javier Palacios y Fernando Latorre.*

# RECOPILACIÓN DE REGLAS

*Versión 2.1 (Mayo - 2010)*

## CONTENIDOS

Introducción.....	2	Acciones .....	27	Campaña Gastadores.....	58
Escala del Juego.....	2	Eventos .....	32	Montecassino.....	60
Contenido.....	2	Terreno .....	36	Torneos.....	62
Glosario.....	2	Fortificaciones .....	43	Equilibrio entre Jugadores.....	62
Componentes.....	4	Generador de Escenarios.....	45	Índice.....	63
Reglas Básicas.....	8	Campaña Stalingrado.....	55		
Órdenes .....	17	Campaña Normandía.....	55		

**NOTA:** Esta recopilación reúne, sobre la base de las reglas de CC Europa, y Mediterráneo, las reglas correspondientes a Stalingrado, Normandía y Pacífico así como las respuestas del diseñador a las preguntas más frecuentes, muchas de las reglas opcionales que se han ido publicando en distintos foros y diversas aclaraciones de la cosecha de Arracataflán consecuencia de numerosas partidas jugadas. Las reglas se han incorporado en su lugar natural de manera que resulten más fáciles tanto de encontrar como de comparar. Así las reglas de la melé urbana, por ejemplo, se encuentran a continuación de las de la melé normal. También incluye en la recopilación el Generador de Escenarios con las modificaciones correspondientes a los escenarios de campaña igualmente integradas de manera que la preparación de cada batalla sea más sencilla. Por último añade algunas otras campañas y apartados interesantes con el fin de manejar un único manual.

Para ayudar a diferenciar unas reglas de otras que pueden ir desde lo complementario hasta incluso lo contradictorio y también para facilitar la comparación con las reglas originales, se ha mantenido un código de colores y abreviaturas que permiten identificar las fuentes:

- El reglamento básico está en negro y se corresponde con el de CC Mediterráneo en el que se señalan las modificaciones que se introdujeron con respecto a CC Europa con el símbolo **◆**.

- Las respuestas del diseñador a preguntas frecuentes aparecen en color negro y en cursiva, como el resto de aclaraciones del original.

- Las reglas optativas aparecen en color morado y precedidas de la letra V (No están las VII, VI3, VI4, VI6, VI7, V20) ::alteran el juego en exceso

- Las aclaraciones, comentarios y añadidos de Arracataflán aparecen en azul.

- Las reglas correspondientes a Stalingrado aparecen en color marrón y van precedidas de las siglas **ST**.

- las reglas correspondientes a Normandía aparecen en color verde y van precedidas de las siglas **NO**

- Las reglas correspondientes a los escenarios del Pacífico aparecen en color naranja y van precedidas de la sigla **PA**

La numeración de las reglas mantiene las referencias originales ( precedidas de las correspondientes abreviaturas) para facilitar su correspondencia. Ello hace que la numeración de esta recopilación no necesariamente sea correlativa. Cuando una regla existe igual en varios manuales no se repite sino que se pone en el color más alto del listado anterior. así, una regla que pertenezca al pacífico y a Normandía aparecerá normalmente en color verde aunque pueda existir una referencia numérica a su equivalente en el Pacífico.

## INTRODUCCIÓN

**Combat Commander** es una serie de juegos de tablero dirigidos por cartas que cubre el combate táctico de infantería en la 2ª Guerra Mundial. En este primer volumen, un jugador asume el papel del Eje (Alemania) mientras que el otro jugador lleva a los Aliados (América o Rusia). Estos dos jugadores cogerán turnos jugando una o más cartas de DESTINO (FATE) de sus manos para activar a sus unidades sobre el tablero para diferentes funciones militares.

Los jugadores intentarán conseguir la victoria moviendo sus UNIDADES de combate a través del mapa de juego para atacar a las unidades de su oponente y ocupar tantos OBJETIVOS como sea posible. El grado de éxito o fracaso se mide por las fichas de objetivos específicos de un escenario, la destrucción de unidades enemigas, y la salida de unidades amigas por el borde del tablero del oponente.

Cada medida del TIEMPO de juego se divide en un número variable de TORNOS de jugador. En cada Turno, la secuencia de juego es fluida – dando el jugador activo ÓRDENES y haciendo ambos jugadores ACCIONES – dependiendo de sus cartas.

Los EVENTOS, buenos y malos, ocurrirán a intervalos al azar para añadir un poco de caos e incertidumbre al perfecto plan de cada jugador.

## ESCALA DEL JUEGO

Cada hex de un mapa de **Combat Commander** mide aproximadamente unos 30 metros. Cada Turno de jugador completo representa un segmento arbitrario de Tiempo de juego, representando de forma abstracta cada medida de Tiempo de juego varios minutos de tiempo real.

Cada unidad en el juego es aproximadamente un MANDO unipersonal, una DOTACIÓN de unos 5 hombres, o un PELO-TÓN de unos 10 hombres. Las RADIOS y ARMAS individuales (al menos las que son más largas que un BAR, rifle o pistola) están representadas por sus propias fichas.

## CONTENIDO

**Combat Commander: Europe** incluye:

- seis mapas de juego impresos por ambas caras (doce mapas en total)
- 352 fichas grandes
- 280 fichas pequeñas
- 220 cartas
- un Cuaderno de Reglas de 24 páginas
- un Cuaderno de Escenarios de 24 páginas
- una Hoja de Registros.
- cuatro hojas de ayuda del jugador de doble cara.

Las Letras/Números encontrados entre corchetes – tales como [O16.4] – indicarán al lector referencias importantes a otras reglas. Las reglas precedidas por una "O" son para Órdenes; "A" Acciones, "E" Eventos, "T" Terreno y "F" Fortificaciones.

## GLOSARIO

**Acción**— La capacidad indicada justo debajo de la foto de cada carta de Destino (y arriba, en el caso de la Orden/Acción "Disparar"). Las acciones pueden ser jugadas en el Turno de cualquier jugador. [A24]

**Activar**— Normalmente sólo puede "activarse" una unidad o jugador con una Orden por Turno.

**Activo**— El jugador que actualmente tiene su Turno. Cualquier unidad o marcador perteneciente a ese jugador.

**Adyacente**— Dos hexes que comparten un lado de hex común se consideran adyacentes entre sí. Las unidades y marcadores que estén en uno de esos hexes están adyacentes a las unidades y marcadores del otro.

**Desorganizar/Roto**— Una unidad, Arma o Radio con su reverso bocarriba está "desorganizada/averiada". Un Arma/Radio no puede ser usada mientras que esté averiada. Una unidad desorganizada *puede* desarrollar muchas capacidades, aunque a de forma reducida. Una ficha organizada que se "desorganiza" queda desorganizada (se vuelve); una ficha desorganizada que se desorganiza de nuevo es eliminada. [3.2].

**Capacidad de Mando**— Uno de los cinco valores básicos que sólo se encuentra en las unidades de Mando. La Capacidad de Mando es una medida de lo bien que un Mando puede controlar a las unidades amigas alrededor de él. [3.3.1]

**Cobertura**— Un número asociado con cada terreno. La mejor Cobertura de un hex se añade directamente a la Moral de todas las unidades que ocupan ese hex. Múltiples Coberturas *no* son acumulativas. [T78.3].

**Tirada**— Los "dados" de seis caras en la esquina inferior derecha de las cartas de Destino. Las tiradas nunca pueden hacerse directamente desde la mano de un jugador: sólo de la parte superior del Mazo de Destino de un jugador. [1.9].

**Enemigo**— Una unidad, Arma o Radio bajo control de tu oponente. Un hex ocupado por una unidad enemiga. Un hex Objetivo [2.3] bajo control de tu oponente y que *no* contiene una unidad amiga. Las fortificaciones nunca son "enemigas".

**Evento**— Los sucesos azarosos indicados justo debajo de la Acción en cada carta de Destino. Los eventos nunca pueden realizarse directamente de la mano de un jugador; sólo de la parte superior del Mazo de Destino de un jugador debido a un activador de ¡Evento! [1.9.1.1].

**FP/Potencia de Fuego**— Uno de los cinco valores básicos. El FP es una medida de cuánto daño puede infligir una ficha sobre unidades enemigas. [3.1.1]

**Amigo**— Una unidad, Arma o Radio bajo control del propio jugador. Un hex ocupado por una unidad amiga. Un hex Objetivo [2.3] bajo control del propio jugador y que *no* contiene una unidad enemiga. Las fortificaciones nunca son "amigas".

**Estorbos**— Terreno que reduce la FP que lo *atraviesa* – nunca la que *entra* o *sale* (excepto para Humo). Los obstáculos *no* son acumulativos [10.3]

**Inactivo**— El jugador que actualmente *no* tiene el turno. Cualquier unidad o marcador que pertenezca a ese jugador. Si una situación del juego dice o permite que ambos jugadores hagan algo simultáneamente, el jugador inactivo *siempre* va primero.

**LOS**— Línea de Visión (*Line of Sight*). Generalmente, una unidad en el hex A tiene una LOS al hex B si un hilo, tirante y

que toque ambos puntos centrales de ambos hexes, *no* toca el detalle gráfico de un Obstáculo del terreno *entre* esos hexes. [10]

**Marcador**— Cualquier ficha (habitualmente pequeña) *sin* una ilustración de soldado. Algunos ejemplos de marcadores incluyen Armas, Alambradas, Control, Muerte Súbita o el Disparo de Señalización.

**MG**— Ametralladora (*Machine Gun*).

**Moral**— Uno de los cinco valores básicos. Una medida de cuánto castigo puede recibir una unidad antes de quedar “inútil para el combate”. [3.1.3]

**MP**— Punto de Movimiento (PM)

**OB**— Orden de Batalla. Las fuerzas asignadas a cada jugador en cada escenario. Los OB de Fortificación están en el reverso del cuaderno de escenarios. Cada nación tiene una ayuda del jugador con su OB básico en un lado y OB de Apoyo en el otro.

**Obstáculo**— Un tipo de terreno que bloquea la LOS que lo atraviesa; nunca la que *entra* o *sale* de él. [10.2]

**Fuego Op(oportunidad)**— La capacidad de jugar una *Acción* de Fuego para disparar repetidamente a las unidades del oponente que Mueven. [A33]

**Orden**— La capacidad indicada en la parte superior de cada carta de Destino. Las órdenes sólo pueden ser jugadas en el Turno propio de un jugador. [O14]

**Artillería**— Cualquier Arma con una barra blanca que destaca sus valores. Artillería: primero debe impactar sobre su objetivo pretendido antes de hacer un Ataque de Fuego contra él; no puede formar parte de un Grupo de Fuego; no puede participar en Fuego Op; y no puede mejorar su valor por un Mando amigo en el mismo hex. [O20.2]

◆ **Ficha**— Una unidad, Arma, Radio o Fortificación.

**Actitud**— Ataque (atacante), Defensa (defensor) o Recon(reconocimiento). La Actitud determina el tamaño de la mano de cartas de un jugador [1.1] y pueden emparejarse en cualquier combinación (aunque Ataque vs. Defensa es la más común). (Ver PA-17 para otras Actitudes)

**Hex al Azar**— La combinación de letra/número en la esquina inferior izquierda de cada carta de Destino usada para determinar al azar dónde ocurrirán los Francotiradores y ciertos Eventos. El *número* también se usa para determinar si las Armas averiadas pueden quedar arregladas o eliminadas. [1.8]

**Alcance**— Uno de los cinco valores básicos. Una medida de lo lejos que una ficha puede disparar para destruir efectivamente mientras está en el fragor de la batalla. [3.1.2]

**SR**— Marcador de Disparo de Señalización (*Spotting Round*). [O18.2.1]

**Activador (del dado)**— Un efecto del juego asociado con (“activado por”) ciertas tiradas del dado. [1.9.1]

◆ **Turno**— Un jugador que lleva a cabo una o más Órdenes o descarta cero o más cartas de Destino.[5]

**Unidad**— Cualquier ficha grande con una ilustración de uno o más soldados. Esto incluye a Pelotones, Dotaciones y Mandos. [3]

**VP**— Punto de Victoria (PV) . [7]

**Arma**— Cualquier ficha pequeña con una ilustración de algún arma tales como una ametralladora o mortero. Al contrario que otros marcadores, las Armas siempre tendrán una FP y un Alcance. [11]

*N. del T.:* *incluyo un término que puede ser conveniente conocer porque aparece a lo largo de las reglas y no se explica en esos casos:*

**Espino de Hex**— cada uno de los seis lados de hex que salen desde los seis vértices del hex en cuestión.

**Mando**— En inglés Leader. Un oficial o suboficial que tiene la capacidad de activar a otras unidades al ser activado.

**Desorganizado**: — En inglés Broken. Es el estado de las unidades al que pasan cuando reciben un impacto y se vuelven por su lado con banda roja.

**Tirada de Puntería**:— En inglés Targeting Roll. La tirada para ver dónde cae el disparo de la artillería.

**Pozo de Tirador**:— En inglés Foxholes. Los pequeños agujeros que hacen los soldados con sus palas para pegarse más al terreno.

**Pelotón**: — En inglés Squad. Un grupo de unos 15 soldados, en España generalmente mandados por un sargento.

**Sección**:— En inglés Platoon. Un grupo de 3 pelotones en España generalmente mandados por un teniente.

**IMPORTANTE:** *En Combat Commander la consigna “una regla significa exactamente lo que dice” debería ser la orden del día. En otras palabras, tomando una cita de otro gran juego, Totaler Krieg!: “No inferir ni imaginar más de lo que una regla establece. Cuando surja la duda, intérpretese estrictamente”.*

*Ejemplo A:* el Evento “Walking Wounded” [E76] establece “Devuelve una unidad eliminada al juego...”. No dice “unidad **amiga** eliminada”; así que si tu oponente tiene la única unidad(es) eliminada cuando coges este Evento, tendrías que elegir una de las tuyas para devolverla al mapa.

*Ejemplo B:* la regla para el activador de dado “Jammed!” [1.9.1.2] dice de averiar todas las Armas que disparan. Eso dice. **No** dice que el ataque de fuego sea cancelado después, eso no lo dice.

*Sin embargo, habiendo dicho esto, posiblemente estas reglas no puedan esperar a cubrir la miríada de situaciones que pueden surgir durante el desarrollo del juego – así que en algunos casos cuando alore situaciones extrañas, una dosis de sentido común acompañada de una regla existente o dos debería bastar para dominar la situación.*

*A través de este cuaderno se verán numerosos recuadros sombreados tales como este. Estos recuadros contienen aclaraciones, consejos de juego, notas de diseño, y otros sabios avisos para ayudar a allanar el camino.*

*Para la primera partida, sólo se necesita leer las secciones de **Componentes, Reglas Básicas y Órdenes** que siguen a continuación, así como la regla **A33** relativa al Fuego de Oportunidad. Luego se coloca el Ejemplo de Juego (en el Cuaderno de Escenarios) y se sigue hasta el final para conseguir un sentido del flujo básico del juego. La última parte de este cuaderno – las entradas para **Acciones, Eventos, Terreno y Fortificaciones** – pueden ser leídas rápidamente y luego referirse a ellas con más detalle cuando surja la necesidad durante el desarrollo del juego.*

# COMPONENTES

## 1. Las Cartas de Destino

Hay tres tipos de cartas de Destino (“Fate”) incluidas con este juego: uno para Alemania (gris), otro para América (verde) y otro para Rusia (marrón). El Mazo de Destino de 72-cartas de un jugador es el corazón y alma del juego. Una vez que el juego comienza, no puede hacerse ninguna acción en el mapa por ningún jugador – vía Orden o Acción – sin una carta del Destino en la mano que lo permita. Mientras que una carta de Destino esté en la mano de un jugador, sólo se puede declarar su Orden o Acción: cualquier otra cosa (del Evento) se ignora.

*Con posterioridad a la aparición de las reglas de CCE se introdujeron más nacionalidades con sus correspondientes mazos.*

**IMPORTANTE:** la carta de Iniciativa [9] así como las tres cartas señuelo incluidas en el juego **no** son cartas de Destino y por eso **nunca** se considerarán como parte de la mano de un jugador.

Además, en cuanto una regla se refiera a una “carta” sin un identificador, siempre será en referencia a una carta de Destino – nunca a la carta de Iniciativa ni a una carta señuelo (que siempre serán identificadas como tales).

### 1.0 Regla de Oro

Algunos efectos de las cartas entran en conflicto con una o más reglas dentro de este cuaderno (por ejemplo, el Evento de Interrogación [E61] entra en conflicto con la regla 1.2, abajo). Cuando esto ocurre, *el efecto de la carta siempre tiene preferencia.*

### 1.1 Tamaño de Mano

Cada jugador tiene permitido un cierto Tamaño de Mano dependiendo de su Actitud: en Ataque (6 cartas), Recon (5 cartas) o Defensa (4 cartas). Esto determina el número de cartas con las que el jugador comenzará el juego y cuántas cogerá al final de cada uno de sus Turnos. (Ver PA-17 para otras Actitudes)

### 1.2 Información sobre las Cartas

Las cartas en la mano de un jugador se mantienen en secreto de su oponente. Las cartas en el mazo de un jugador se conservan bocabajo y en secreto para ambos jugadores. Las cartas en la pila de descartes de un jugador son de conocimiento público y puede ser examinadas por cualquier jugador en cualquier momento.

*En ocasiones es importante revisar las posibilidades que uno mismo (o el contrario) tiene de que le aparezcan determinadas Órdenes o Acciones en lo que queda de mazo para planear su táctica.*

### 1.3 Revelar Cartas

En cuanto un jugador esté obligado a “revelar” una carta – durante un activador de Evento, por ejemplo [1.9.1.1] – la carta superior del Mazo de Destino de ese jugador se pone bocarriba y luego se pone encima de su pila de descartes para que ambos jugadores la vean.

### 1.4 Volver a barajar

En cada Avance del Tiempo de Juego [6.1.2], un jugador estará obligado a barajar las cartas que tenga en la pila de descartes y en el mazo juntas para formar un nuevo mazo.

### 1.5 Órdenes

Éstas están indicadas en la parte superior de cada carta de

Destino. Un jugador sólo puede jugar una carta para su Orden en su propio Turno, y nunca puede anunciar más Órdenes en un Turno que su Capacidad de Órdenes [5.1]. Si una carta se juega como Orden, es colocada inmediatamente en la pila de descartes de ese jugador – la Acción de esa carta no podría ser jugada hasta la siguiente vez en que le aparezca en la mano a ese jugador.

### 1.6 Acciones

Las acciones están indicadas justo debajo de la foto en cada carta de Destino o, en el caso del Fuego (de Oportunidad) [A33], en la parte superior de la carta. Un jugador puede jugar una carta como Acción en cualquier momento durante *el Turno de cualquier jugador*, siempre que se cumplan sus requisitos. Si una carta se juega como Acción, se pone inmediatamente en la pila de descartes de ese jugador – la Orden de esa carta no podría jugarse hasta la siguiente vez en que le aparezca en la mano a ese jugador.

### 1.7 Eventos

Los eventos se indican debajo de la Acción en cada carta de Destino. Los Eventos nunca se juegan desde la mano, ni voluntariamente ni de ningún otro modo – sólo desde la parte superior del mazo, y sólo a intervalos al azar debido a ciertas tiradas [1.9.1.1].

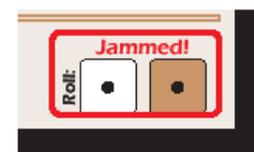
### 1.8 Hexes al Azar



Esto es el “hex” verde claro en la esquina inferior izquierda de cada carta Fate. Los Francotiradores [1.9.1.3] y algunos Eventos pedirán que se determine un Hex al Azar y, si es así, se revela la carta superior del Mazo de Destino de cada jugador y se consulta ese “hex”. La combinación letra/número dentro del “hex” corresponderá a un hex específico en el mapa, donde tendrá lugar el Francotirador/Evento.

Un Hex al Azar también puede tener efecto sobre algunas Armas averiadas en juego [11.4].

### 1.9 Tiradas de Dado



Esto es el par de dados de seis caras que hay en la esquina inferior derecha de cada carta de Destino. Los dados “reales” no se usan en **Combat Commander**: sino que cuando se pide una “tirada”, ese jugador revela la carta superior de su mazo consultando sólo los dos dados: todo lo demás en la carta se ignora. Cuando se hace una de tales tiradas, los dos dados se suman para dar una suma total (excepción: en una Tirada de Puntería en la que los dados se multiplican [O20.2.3]).

#### 1.9.1 Activadores de Dado

Muchas tiradas están encasilladas dentro de un pequeño recuadro rojo con la palabra **Event!**, **Jammed!**, **Sniper!** o **Time!** también dentro de él; a éstos se les denomina “activadores”. Estos cuatro activadores obligan a una pausa del desarrollo normal del juego de forma inmediata y temporal para realizar una misión específica. El juego se reinicia con normalidad una vez que el activador se haya completado en su totalidad.

◆ **IMPORTANTE**— Cualquier activador no-Time! que ocurra vía la última carta del mazo de un jugador se resolverá después de un Avance del Marcador de Tiempo [6.1.2].

◆ **IMPORTANTE**— Cualquier tirada hecha mientras se resuelve un activador (tales como el Evento de Refuerzos que requiere una tirada en una Tabla de Apoyo; o una Tirada de

Muerte Súbita durante un activador “Time!”, o una Tirada de Melé durante una Melé al final de un Evento de Infiltración) no puede a su vez producir un activador del dado.

En otras palabras, cualquier tirada hecha **durante** un activador del dado debe ignorar cualquier activador Event!, Jammed!, Sniper! o Time! asociado con ella.

◆ **IMPORTANTE**— Cada uno de los cuatro activadores explicados abajo siempre se realiza en su integridad antes de que los resultados de la tirada del dado que los activaron se resuelvan. En otras palabras, la propia tirada crea un resultado pero ese resultado no se implementa hasta después de resolverse el activador del dado.

*EJEMPLO: una unidad desorganizada con 6 de Moral ha hecho una tirada de Huida para ella. La tirada es “7 – Evento”. Esa unidad **tendrá** que Retirarse 1 hex pero no hasta después de resolver el Evento. Incluso si el Evento fuera “Sanitario” y esa misma unidad fuera reorganizada, aún debe realizar su Retirada pendiente (incluso no roto).*

**Bloqueo de valores:** Las características de las unidades o diversos valores se bloquean en un determinado momento tras el que toda modificación debida a un activador habrá de aplicarse después de aplicar el efecto de la tirada:

- El Alcance queda fijado justo antes de una tirada de Puntería o de Ataque de Fuego.
- La Potencia de Fuego se bloquea justo antes de un Ataque de Fuego o de Melé.
- La Moral se bloquea justo antes de una tirada de Defensa, de una de Recuperación o de una de Huida.
- El número ocupado por el marcador de Tiempo se fija justo antes de una tirada de Muerte Súbita.

### 1.9.1.1 Activador “Event!”

En cuanto un jugador hace una tirada y esa tirada está rodeada por un recuadro rojo con la palabra “Event!” dentro de él, se hace una pausa en el desarrollo normal del juego para ejecutar ese Evento: el jugador que tira el activador “Event!” revela la carta superior de su mazo e, ignorando todo lo demás, lee en voz alta y luego ejecuta el Evento en esa carta [E43-E77]. A menos que se establezca lo contrario, las decisiones requeridas por el Evento las toma el jugador que lo lee.

### 1.9.1.2 Activador “Jammed!”

En cuanto un jugador hace una Tirada de Ataque de Fuego [O20.3.3] (solamente; ninguna otra tirada activará un “Jammed!”), incluyendo la de Puntería [O20.2]) y esa tirada está rodeada por un recuadro rojo con la palabra “Jammed!” dentro de él, todas las Armas que disparan se averían [11.4].

*Nótese que las Radios [12] y las Minas [F103] **no** son Armas.*

### 1.9.1.3 Activador “Sniper!”

En cuanto un jugador hace una tirada y esa tirada está rodeada por un recuadro rojo con la palabra “Sniper!” dentro de él, se hace una pausa en el desarrollo normal del juego para resolver ese Francotirador: el jugador que tira el activador “Sniper!” revela la carta superior de su mazo e, ignorando todo lo demás, lee en voz alta el Hex al Azar en esa carta. Ese jugador puede elegir después una unidad dentro o adyacente de ese hex y desorganizarla.

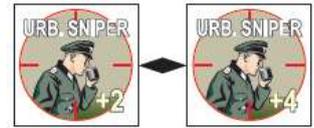
En CC, un resultado “Sniper!” representa mucho más que sólo un hombre paciente con un fusil con mira telescópica: este mecanismo también se usa para representar hechos de combate tales como fuego amigo, pánico, shock, mordedura de serpiente, desesperación, deshidratación, fatiga, una bala perdida, polvo en los ojos, etc..

## ST-3. Francotiradores Urbanos

Cuando esta regla está en efecto los chequeos de francotirador que fallan tienen un nuevo efecto beneficioso. La siguiente sección es una extensión de la regla 1.9.1.3.

### ST-3.1 Marcador de Francotirador Urbano

“Urban Sniper” es un nuevo marcador usado para representar la actividad del francotirador. La mecánica es activada cuando un activador de Francotirador “falla”. Cuando un jugador revela un hex al azar para un activador de Francotirador y no hay unidades enemigas en ese hex ni adyacentes a los que afectar (o elige no afectar a ninguno), ese jugador ajusta el marcador “Urban Sniper” como sigue:



- Si su oponente tiene el marcador “Urban Sniper” por su cara “+4”, lo vuelve por su cara “+2”. Ese oponente retiene su posesión.
- Si su oponente tiene el marcador “Urban Sniper” por su cara “+2”, se lo quita y lo devuelve al montón de fichas.
- Si ningún jugador controla el marcador “Urban Sniper”, lo pone sobre la mesa delante de él mismo con su cara “+2” para arriba.
- Si ya tiene el marcador “Urban Sniper” por su cara “+2”, lo vuelve por su cara “+4”. Retiene la posesión del marcador.
- Si ya tiene el marcador “Urban Sniper” por su cara “+4”, nada ocurre. Retiene la posesión del marcador.

### ST3.2 Uso del Francotirador Urbano

Inmediatamente antes de hacer una Tirada de Ataque o Tirada de Melé, el jugador en posesión del marcador de Francotirador Urbano puede “entregarlo” (dejarlo aparte, no controlado por ningún jugador) para añadir un +2 o +4 a la inmediata tirada. El modificador recibido es el que se muestra en la cara hacia arriba del marcador en el momento en el que se anuncia su uso (es decir, +2 o +4).

*Además de las evidentes implicaciones del Francotirador urbano a la hora de disparar al enemigo, éste generará una táctica más agresiva en los combatientes que tenderán a abrir fuego con más alegría para provocar que la ficha esté de su lado cualesquieran que sean sus posibilidades reales de infligir daño.*

**PA-3.3.4 Sogeki Hei**— Traducido aproximadamente como francotirador, representa a uno de ellos situado en la copa de un árbol o camuflado en tierra. Un Sogeki Hei es un mando normal en todos los aspectos salvo tres excepciones:

a) **Independiente:** No posee valor de mando real y por tanto no puede aumentar los valores de las unidades y armas amigas con las que esté apilado ni puede activar a otras unidades como hacen otros mandos.

b) **Paciente:** Funciona como si fuera Artillería (banda blanca) para todos los propósitos salvo que sigue siendo una unidad y no un arma.

*Obsérvese la banda blanca tras sus valores inferiores como recordatorio. Esto significa que un Sogeki hei ha de hacer Tirada de Puntería al objetivo cuando dispare y que no puede realizar Fuego de Oportunidad.*

**c) Francotirador:** Al hacer un Ataque de Fuego (O 27.3) un Sogeki Hei

- debe, si impacta, multiplicar los dos dados del Ataque de Fuego (en vez de sumarlos como es lo normal) y
- Sólo afectará a una unidad en el hex objetivo (en lugar de afectar a todas las del hex que tendrían que hacer tiradas de defensa normalmente). Si el hex objetivo lo ocupa más de una unidad enemiga, el jugador japonés elige a cuál dispara de entre las organizadas si ello es posible.

La casilla roja detrás de la PF del Sogeki Hei sirve de recordatorio visual de estas habilidades especiales.

#### 1.9.1.4 Activador “Time!”

En cuanto un jugador hace una tirada y esa tirada está rodeada por un recuadro rojo con la palabra “Time!” dentro, se hace una pausa en el desarrollo normal del juego para resolver un Avance del Marcador de Tiempo [6.1.2].

#### PA-1.9.2 Dispersión “Disperse”

En cuanto un jugador hace una tirada y esa tirada está rodeada por un recuadro rojo con la palabra “Disperse” dentro, ese jugador deberá quitar un marcador de Humo (Smoke) o de Bengala (Starshell) del mapa devolviendo el Humo al recipiente o la Bengala con las restantes fichas.

## 2. Los Mapas

### 2.1 El Campo de Batalla

Sobreimpresionado en cada tablero hay una trama hexagonal que se usa para regular el movimiento y combate a una escala abstracta de unos 30 metros por hex. Cada hex contiene:

- un tipo específico de terreno [T] que puede afectar al movimiento así como los ataques a él o a través de él;
- un punto central blanco usado para determinar la Línea de Visión [10] entre hexes;
- un identificador alfanumérico único – tales como “C7” – usado para determinar dónde tiene lugar los Francotiradores y ciertos Eventos.

### 2.2 Borde del Mapa

**2.2.1**— La esquina superior derecha de cada mapa contiene su **número de mapa** que se usa para identificar qué mapa se usa para un escenario concreto.

**2.2.2**— En la esquina inferior izquierda de cada mapa hay una “**brújula**” de seis lados que coinciden con la orientación de los hexes del tablero. Generalmente la brújula se usa para la orientación inicial del mapa durante la colocación inicial y para determinar una dirección al azar durante los ataques artilleros [O18.2.2], así como para algunos Eventos.

*En la brújula, 1 punto en la parte “superior” del mapa; 4 en la inferior; 2 y 3 a la derecha; y 5 y 6 a la izquierda.*

**2.2.3**— Las dos esquinas opuestas de cada mapa contienen **Recuadros de Artillería** usados para poner el marcador de Radio de un jugador [12].

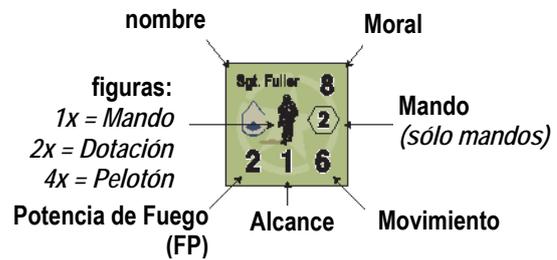


### 2.3 Objetivos

Cada mapa contiene cinco “Objetivos” – círculos rojos con un número blanco entre 1 y 5. Un Objetivo vale un número variable de VP para el último bando que tenga su control en

solitario [7.3.1], la cantidad viene determinada por las fichas de Objetivo específicas en juego [7.3.2].

## 3. Las Unidades



**Nombre/Rango**— El nombre de cualquier unidad sólo se usa para identificación. Análogamente, la insignia de rango histórica que se encuentra en todos los Mandos es por fines estéticos solamente. Esto no tiene efecto sobre el desarrollo del juego real.



**Figuras**— Todas las unidades tienen una ilustración de una, dos o cuatro figuras de soldados para indicar su tamaño relativo: una figura es un “Mando” que representa un hombre solo; dos figuras una “Dotación” de 5 hombres; y cuatro figuras es un “Pelotón” de 10 hombres.

### 3.1 Valores de Unidad

Las unidades siempre tienen un número en su esquina superior derecha y tres números impresos en la parte inferior, incluso si uno o más son “0”. Las unidades de Mando (solamente) también tendrán un número dentro de un hex en negro en el centro del lado derecho de su ficha.

**3.1.1 Potencia de Fuego (FP)**— Ésta es el primer número en la parte inferior, y es la fuerza básica de una unidad cuando está en Melé [O16.4] o cuando dispara a una unidad enemiga [O20 y A33].

**3.1.2 Alcance**— Éste es el segundo número en la parte inferior, y es el número máximo de hexes de distancia a los que puede usar su FP para Disparar a unidades enemigas [O20 y A33].

**3.1.3 Movimiento**— Éste es el tercer número en la parte inferior, y da el número de Puntos de Movimiento (“MP”) que una unidad puede gastar para Mover [O21] de hex a hex a través del mapa.

**3.1.4 Moral**— Ésta es el número en la esquina superior derecha, y es la fuerza básica de una unidad cuando defiende contra el ataque a fuego enemigo, o cuando intenta Recuperarse [O22] o Huir [O23], entre otras cosas. La Moral de una unidad siempre está modificada por la Cobertura [T78.3] del hex que ocupa en ese momento.

*Una unidad desorganizada [3.2] se identifica por tener una barra roja en la parte superior de la ficha y su número de Moral en blanco en lugar de en negro.*

**3.1.5 Capacidad de Mando**— Éste es el número negro dentro de un hex dibujado en negro a la derecha de todas las fichas de Mando (solamente). El Mando sirve para activar unidades adicionales durante las Órdenes y Fuego Op [3.3.1.1], así como sumarlo a los valores de ciertas unidades y Armas apiladas con él [3.3.1.2 y 3.3.1.3].



**3.1.6 Valores Encasillados**— Algunas unidades tienen su FP, Alcance y/o Movimiento encerrado en un recuadro. Con la excepción de la FP encasillada que da un +1 a la fuerza en Melé [O16.4], los valores encasillados no tienen otro significado intrínseco que el de permitir que esa unidad pueda jugar ciertas Acciones [A26, A39 y A40].

Las Acciones relacionadas con el encasillado son las siguientes:

- *Movimiento encasillado:* Permite lanzar Granadas de Humo. (A39)
- *Alcance encasillado:* Permite el Fuego Repartido (A 40)
- *Potencia de fuego encasillada:* Permite el Fuego de Asalto, (A 26). Además, añade 1 a la Potencia de Fuego en la melé.

## 3.2 Unidades Desorganizadas



**3.2.1 Desorganizada/Organizada**— Una unidad siempre está en uno de dos estados: desorganizada o organizada. Una unidad generalmente comienza un escenario bocarriba por su cara organizada, pero los Ataques de Fuego y otros efectos adversos pueden “desorganizarla” – causando que tenga que volverse por su cara desorganizada (indicada por tener un número de Moral blanco y una barra roja en la parte superior de la ficha).

**3.2.2 Marcadores Adjuntos**— Las unidades que cambian de desorganizadas a organizadas o viceversa retienen el control de todos los marcadores de Aturdimiento, Veteranía y de Arma.

**3.2.3 Armas Adjuntas**— Las unidades desorganizadas no pueden Disparar con Armas. Un Arma no está averiada solamente porque la unidad que la controla esté desorganizada y tampoco lo contrario.

**3.2.4 Eliminación**— Una unidad desorganizada que se desorganiza de nuevo es eliminada: da su valor VP al opo- nente [7.1] después de ponerla en el Registro de Bajas [4.2].

**3.2.5 Reorganización**— Cuando una unidad desorganizada está cualificada para “Reorganización”, se vuelve a poner por su cara organizada. Habitualmente esto ocurre debido a una tirada exitosa durante una Orden de Recuperación [O22] o vía diferentes Eventos.

## 3.3 Mandos

### 3.3.1 Mando

**3.3.1.1 Distancia de Mando**— Normalmente, una Orden [O14.1] o Acción de Fuego Op [A33.2] sólo activará a una sola unidad. Sin embargo, cuando se activa un Mando, éste tiene la capacidad de activar a su vez a todas, algunas o ninguna de las unidades *no-Mandos* amigas dentro de su “Distancia” de Mando para realizar la misma Orden/Fuego Op. La Distancia de Mando se cuenta en hexes a partir del hex del Mando.

Un Mando con Capacidad de Mando “2” puede activar a unidades amigas hasta a dos hexes de distancia – incluso a través de terreno infranqueable o una unidad enemiga. Un Mando de Capacidad de Mando “1” puede activar a unidades amigas dentro o adyacentes a su hex. Un Mando con Capacidad de Mando “0” **puede** activar a unidades dentro de su hex.

### 3.3.1.2 Aprovechamiento de la Capacidad de Mando por parte de las Unidades

— La Capacidad de Mando se suma directamente a la FP, Alcance, Movimiento y Moral de todos los *Pelotones y Dotaciones* amigas (solamente) siempre que esas unidades estén en el *mismo hex* con el Mando – incluso si el Mando mismo no es activado. Este efecto es acumulativo si dos o más Mandos ocupan el mismo hex.

*Se puede dejar claro por ahora que los Mandos nunca pueden afectarse a sí mismos ni a otros Mandos.*

### 3.3.1.3 Aprovechamiento de la Capacidad de Mando por parte de las Armas

— La Capacidad de Mando se suma directamente a la FP y Alcance de toda Arma amiga *sin una banda blanca* que la lleve una unidad no-Mando siempre que esa unidad esté en el *mismo hex* que el Mando – incluso si el Mando mismo no es activado. Este efecto es acumulativo si dos o más Mandos ocupan el mismo hex.

*Así un Mortero, por ejemplo, no puede tener sus valores afectados por un Mando apilado con él; y una ametralladora que la esté llevando un Mando no tendría aumentados sus valores.*

*Los disparos de Un Grupo de Fuego con varios Mandos apilados para conseguir una base de fuego alta a la que añadir el resto de unidades pueden resultar letales.*

## 4. La Hoja de Registro

La Hoja de Registros es el punto de recepción de muchas de las funciones del juego. Es el lugar de diferentes registros y como tales los usarán los jugadores a través de un escenario. Sus secciones se describen seguidamente, así como en la regla 6.

### 4.1 Registro de Victoria

#### 4.1.1 Marcador “VP”

— El marcador VP se pone en el Registro de Victoria al comienzo de cada escenario, y se moverá hacia atrás o hacia delante a lo largo del registro – es decir, acercándose y alejándose de cada jugador – cuando se ganan y se pierden VP durante el juego. El reverso del marcador VP se usa para registra totales de VP mayores de 20.



#### 4.1.2 Marcador “Attack Total”

— Este marcador se usa solamente como un aviso nemotécnico para que los jugadores recuerden la fuerza actual de cualquier Ataque de Fuego/Ataque de Minas/Impacto de Artillería/Total de Melé. Esto es útil para cuando las Tiradas de Defensa de Fuego del jugador objetivo son interrumpidas por activadores de dado.



*Debido a su posición en el Registro, en el fragor de la batalla es frecuente confundir los dos marcadores anteriores. Es recomendable sustituir alguno de ellos por un peón.*

### 4.2 Registro de Bajas

Cada escenario indica a los jugadores en qué espacio del Registro de Bajas deben poner el marcador de Rendición (“Surrender”) de su bando. El Registro de Bajas tiene una fila superior y otra inferior, cada una “apunta” a su jugador.



Cuando una unidad no-Héroe es eliminada, (con su Arma, si

la tiene) se pone en el Registro de Bajas. Las Armas se ponen en la casilla central grande. Las unidades se apilan una por espacio numerado del bando de su propietario del Recuadro de Armas, ocupando esos espacios en orden numérico creciente. De esta manera, un jugador perderá la partida si una de sus unidades eliminadas se pone en el espacio ocupado por el marcador de Rendición de su bando [6.3].

*Recuérdese ganar puntos de victoria cada vez que se elimina la unidad de un oponente [7.1].*

### 4.3 Miscelánea



**4.3.1 Hoja “OB”**— La Hoja OB ocupa la parte izquierda inferior de la Hoja de Registros. Cada nacionalidad tiene un marcador “OB Stats”, que se usa en la Hoja OB para señalar la calidad de ese bando (Élite, de Línea o Verde) y el número de Órdenes permitidas (1-6).

*Cuando un pelotón se transforma en una Dotación como consecuencia de Light Wounds (A36) un Evento Deploy (E52) o por sobreapilamiento (8.2) esa Dotación debe ser de la calidad de tropas asignada en el escenario.*

**4.3.2 Fecha del Escenario**— Cada escenario especificará qué espacio del Registro de Año es en el que se pone el marcador “Year”.

**4.3.3 Casilla de Objetivo**— Se ponen las fichas de Objetivo cogidas [7.3.2] aquí. Cada jugador pondrá sus Objetivos “secretos” en la sección más próxima a él. Todos los Objetivos “a la vista” deberán ser colocados en la sección central.

**4.3.4 Casillas de Datos**— Los siete Recuadros de Datos en la parte inferior de la Hoja de Registros permiten a los jugadores el acceso rápido a reglas especiales asociadas con diferentes Fortificaciones y Armas.

**4.3.5 Miscelánea**— En medio de la Hoja de Registros hay una guía de las partes de las fichas de unidad y Arma.

**PA-Casilla de Infiltración**— El centro de la Hoja de Registro muestra tres casillas etiquetadas A, B, C (Infiltration Boxes). Se usan para guardar las unidades pendientes de infiltrarse pertenecientes al jugador japonés. (PA-O28)

*El ánimo del propio jugador influye mucho en las partidas. Sobreponerse a los reveses o no envalentonarse cuando todo nos sonrío es básico para obtener la victoria. Por ello es conveniente jugar las partidas en una única sesión por que de otro modo se rompe la tensión del combate.*

## REGLAS BÁSICAS

### 5. Secuencia de Juego

Una partida de **Combat Commander** comienza con uno de los jugadores (según especifique el escenario que se esté jugando) haciendo el primer “Turno”. Cuando acaba – y coge cartas hasta su Tamaño de Mano [1.1] – el jugador contrario coge su primer Turno. Estos Turnos se alternan después hasta que una Tirada de Muerte Súbita u otro hecho [6.3] terminen la partida.

Un Turno consiste en un jugador eligiendo entre:

- realizar una o más Órdenes jugando cartas desde su mano [O14]; **o**
- ♦ descartar un número cualquiera de cartas de Destino, *incluso ninguna (pasar)* [O15].

### 5.1 Capacidad de Ordenar

En **Combat Commander**, ningún jugador puede dar una Orden sin el juego de una carta de su mano. El número máximo de Órdenes que un jugador puede dar cada Turno estará indicado como parte del OB de su bando o dado dentro del propio escenario. Las Órdenes no necesitan ser designadas con antelación – se juegan desde la mano, luego se ejecutan, y una cada vez. Un jugador puede observar los resultados de una Orden antes de decidir si juega otra.

Las diferentes Órdenes que pueden ser dadas por un jugador se explican en las reglas O.

### 5.2 Capacidad de Acción

Como con las Órdenes, ningún jugador puede anunciar una Acción sin el juego de una carta de su mano. Los jugadores pueden realizar Acciones en cuanto ellos lo estimen apropiado siempre que cumplan con el requisito, si hay, de la propia Acción. No hay más límite al número de Acciones que un jugador puede hacer en el Turno de cualquier jugador que el número de carta en mano.

Las diferentes Acciones que un jugador puede hacer se explican en las reglas A.

*Aunque en las primeras partidas se usan más las Órdenes, con frecuencia es el uso de Acciones y la capacidad de aprovecharlas lo que marca las diferencias entre los jugadores. Por otra parte, es la manera en la que un jugador sigue teniendo mucho que hacer fuera de su turno viéndose obligado a mantener la tensión.*

### 5.3 Capacidad de Descarte

Si un jugador elige *no* realizar Órdenes en ese Turno, puede descartar [O15] las cartas que *desea (incluso pasar)* pero sin exceder la capacidad de descarte de la nación que lleva (como se indica en la hoja de ayuda del jugador).

*No se ha incluido aquí la regla optativa V16 por entender que resultaba forzada y que beneficiaba en exceso a nacionalidades cuyas características resultan una variante interesante que no conviene reducir.*

### 5.4 Rellenado de la Mano

♦ Al final de cada Turno, el jugador *activo* (solamente) debe coger cartas de Destino de encima de su mazo hasta que el número de cartas en su mano sea igual a su Tamaño de Mano [1.1]. Un Rellenado de Mano puede ser interrumpido temporalmente por un Avance del Marcador de Tiempo [6.1.2] si se coge la última carta del mazo del jugador – en este caso, el Rellenado de la Mano se retoma después del proceso de Avance del Marcador de Tiempo (y se haya vuelto a barajar su pila de descartes para formar un nuevo mazo bocabajo).

## 6. Tiempo de Juego

### 6.1 El Marcador del Tiempo



#### 6.1.1 Colocación

Cada Escenario indicará en qué espacio del Registro de Tiempo (localizado en la Hoja de Registros) se pondrá el marcador del Tiempo (habitualmente “o”).

## 6.1.2 Avance

El marcador de Tiempo avanza un espacio hacia delante a lo largo del Registro de Tiempo:

- cuando se obtiene un activador “Time!”; **o**
- **◆** Cuando un jugador revela/coge la última carta en su mazo: se trata tal situación exactamente igual que si hubiera salido un activador “Time!”

*Sólo se avanza una vez – no dos veces – si la última carta en el mazo de un jugador se revela para una tirada que da lugar a un activador “Time!”.*

Inmediatamente después de avanzar el marcador de Tiempo, el juego se interrumpe y se ejecutan los pasos siguientes.

Primero, los jugadores deben hacer los dos pasos siguientes en el orden indicado:

- 1) el jugador que activa el Avance del Tiempo (solamente) baraja su mazo y la pila de descartes juntos para formar un nuevo mazo;
- 2) el jugador activador hace una Tirada de Muerte Súbita si corresponde [6.2.2].

Luego, si el juego *no* acabó debido a Muerte Súbita, hace los siguientes cuatro pasos en el orden indicado:

- 3) el Defensor (solamente) gana 1 VP;
- 4) el jugador activador (solamente) debe retirar un marcador de Humo cualquiera del mapa;

*En los escenarios del Pacífico no se elimina ningún marcador de Humo por la aparición de un Time. (PA-13.2)*

- 5) **◆** si hay una o más unidades en el espacio ahora ocupado por el marcador de Tiempo, el jugador(es) propietario las pone en juego como refuerzos poniéndolas en cualquier hex(es) a lo largo de su borde del tablero amigo (primero el jugador inactivo). Los límites de apilamiento [8] deben ser respetados. Cualquier refuerzo de Radio se pone en el Recuadro de Artillería (vacío).
- 6) ambos jugadores pueden jugar Acciones “Cavar” [A32].

Una vez que se han completado los seis pasos anteriores en su integridad, se retoma el juego normal desde donde se quedó.

## 6.2 El Marcador de Muerte Súbita



### 6.2.1 Colocación

Cada Escenario indicará en qué espacio del Registro de Tiempo se pone el marcador de Muerte Súbita (“Sudden Death”)

### 6.2.2 Procedimiento

En cuanto el marcador de Tiempo avanza *al o más allá* del espacio ocupado por el marcador de Muerte Súbita, el jugador que lo activa debe hacer una tirada – esto se hace *después* de que el jugador baraje su mazo del Destino y la pila de descartes juntas para formar un nuevo mazo. Si el resultado es *menor* que el número en el espacio actualmente ocupado por el marcador del *Tiempo* (no el propio marcador de Muerte Súbita), el juego acaba inmediatamente [6.3, abajo]. En otro caso, el juego procede como es habitual.

## 6.3 Final del Juego

**◆** Una partida de **Combat Commander** generalmente acabará en una de cuatro formas posibles:

- 1) Un jugador se ve forzado a poner una de sus unidades eliminadas en el espacio del Registro de Bajas ocupado por su marcador de Rendición;

**PA-11.2-** Sólo perderá la partida el jugador aliado, no el japonés, en el caso de que coloque una de sus unidades eliminadas en el espacio ocupado por el marcador de Rendición. *La mecánica de la Rendición sólo se aplica al jugador aliado. Japón es inmune.*

- 2) **◆** La última unidad que le quede a un jugador sobre el mapa es eliminada;

**PA-13.3 b)** — La última unidad que le queda a un jugador es eliminada y ese jugador no tiene ninguna unidad en ninguna Casilla de Infiltración.

- 3) **◆** La última unidad que le quede a un jugador sobre el mapa sale del mapa voluntariamente [7.2.1];

**PA-13.3 c)** — La última unidad que le queda a un jugador es retirada del mapa por cualquier otra razón que no sea la eliminación (P-14.2.2) y ese jugador no tiene ninguna unidad en ninguna Casilla de Infiltración.

- 4) **◆** Se hizo una Tirada de Muerte Súbita [6.2.2] que es *menor* que el número en el espacio actualmente ocupado por el marcador de Tiempo.

**6.3.1—** **◆** Si ocurre la primera o segunda situación de las anteriores, ese jugador pierde inmediata y automáticamente la partida *independientemente del total de VP*. Si ambos jugadores pierden simultáneamente de esta manera, el jugador que tenga la carta de Iniciativa rompe el empate y gana la partida [9.2].

**6.3.2 —** **◆** Si ocurre la tercera o cuarta situación de las anteriores *y* las dos primeras situaciones no se aplican, los jugadores deben revelar cualquier ficha de Objetivo secreta y dar sus VP al que la controle en ese momento. Después, el jugador con el mayor total VP – es decir, el marcador VP está en su lado del espacio “o” – gana la partida. Si el marcador VP está en el espacio “o”, el jugador que tiene la carta de Iniciativa gana la partida.

## 7. Condiciones de Victoria

Un jugador habitualmente ganará la partida teniendo más VP que su oponente cuando el juego acabe [6.3]. Los VP se ganan en una de tres maneras:

- Eliminación de unidades enemigas;
- Sacando unidades amigas por el borde del mapa del oponente;
- Control de Objetivos del mapa.

### 7.1 Puntos de Victoria por Eliminación

Cuando una *unidad* es eliminada – por cualquier razón: vía Orden, Acción o Evento – el oponente recibe un cierto número de VP por ella.

*El valor VP de cada unidad se muestra gráficamente en la Tabla de **Valores de Unidad en Puntos de Victoria** que se encuentra en la hoja de ayuda del jugador.*

### 7.2 Puntos de Victoria por Salida

Cada mapa se considera que tiene una barrera impenetrable a la izquierda y derecha de cada jugador una vez que el juego comienza. Una unidad nunca puede salir del mapa ni por el flanco derecho ni el izquierdo.

Sin embargo, por los bordes del mapa más cercanos a cada jugador pueden salir unidades en juego (como si el borde gris oscuro fuera otro hex). Generalmente, la salida voluntaria de unidades amigas por el borde del mapa del oponente durante una Orden de Avance [O16] o Movimiento [O21] dará VP al jugador, mientras que las unidades amigas que

salen por su propio borde del tablero vía Retirada forzada durante una Orden de Huida [O23] causará que el jugador pierda VP.

### 7.2.1 Salida Voluntaria

Una unidad que Avanza [O16] o Mueve [O21] puede salir del mapa – a un coste MP de “1” – por el borde del tablero del oponente. El jugador propietario recibe inmediatamente VP por la unidad que salió (véase la Tabla de **Valores de Unidad en Puntos de Victoria** en la hoja de ayuda del jugador). Esa unidad se pone después en cualquier espacio del Registro del Tiempo que el jugador propietario desee. Una unidad siempre se pone en el Registro del Tiempo organizada, incluso si estaba desorganizada cuando salió. La unidad retiene la posesión de cualquier Arma que estuviera llevando – de nuevo se vuelve no averiada si lo estaba cuando salió – pero *sí* pierde el marcador de Veterana o Aturdida que pueda haber tenido adjunta.

*Tales unidades se consideran ahora que son unidades “de refuerzo” completamente diferentes.*

### PA-2.4 Puntos de Salida

Cada mapa tiene un número de flechas verde claro llamadas Puntos de Salida. Cada Punto de Salida contiene un número entre 0 y 3. Los Puntos de Salida están a caballo entre el borde del mapa y un hex de extremo. Los Puntos de Salida indican por dónde pueden sacar los jugadores sus unidades voluntariamente ganando PV en el proceso. (PA14.2.2)

### PA-14.2 PV por Salida

#### PA-14.2.1 Bordes del mapa y Puntos de salida

Una vez que comienza el juego se considera que cada mapa tiene una barrera impenetrable a izquierda y derecha de cada jugador. Una unidad nunca puede salir del mapa por ninguno de los flancos. Sin embargo, por el borde del mapa más cercano al oponente de un jugador, el borde “enemigo” del mapa, pueden salir las unidades amigas en juego (sólo) pero nada más que desde hexes que contengan Puntos de Salida (P-2.4) como si la frontera coloreada del mapa fuera otro hex. Recíprocamente, por el borde del mapa más cercano a un jugador, el borde del mapa “amigo”, pueden salir las unidades enemigas (sólo) a través de hexes que contengan Puntos de Salida.

#### PA-14.2.2 Salida Voluntaria

Una unidad activada para Avance (O.13) o Movimiento (O.21) puede salir por el borde del mapa “enemigo” (al coste de 1 PM) si el hex por el que sale contiene un Punto de Salida, con independencia del valor de dicho Punto de Salida. Cada unidad que salga de esa manera aporta de inmediato a su jugador un número de PV igual al valor de dentro del Punto de Salida.

*Ten en cuenta que, cuando está en juego, el objetivo Y (7.3.2) aumenta en 1 el valor de cada Punto de Salida.*

Las unidades que salen se ponen en cualquier espacio del Registro de Tiempo que el jugador propietario desee (aunque lo más común es colocarlas en el siguiente espacio). Las unidades que salen se ponen siempre en el Registro organizadas incluso aunque lo estuvieran al salir y conservan sus armastambién automáticamente organizadas aunque se pierde cualquier marcador de Veteranía o de Supress que tuvieran.

*Se considera que estas piezas de refuerzo son completamente distintas a las que salieron. En la vida real estarías flanqueando a tu oponente.*

### 7.2.2 Salida Involuntaria

Una unidad que se Retira [O23.3] puede ser forzada a salir del mapa por su propio borde del tablero amigo, quedando eliminada en el proceso. Tal unidad se pone en el siguiente espacio vacío del Registro de Bajas después de dar al oponente VP por ella (véase la Tabla de **Valores de Unidad en Puntos de Victoria** en la hoja de ayuda del jugador). La unidad eliminada *no* retiene la posesión de su Arma – que se pone, no averiada, en la sección “Weapon” del Registro de Bajas – no retienen ningún marcador de Veterana ni Aturdida que pueda tener adjunto.

### 7.3 Puntos de Victoria por Objetivos

◆ Cada uno de los cinco Objetivos en cada mapa puede valer uno o más VP, dependiendo de qué Fichas de Objetivo estén en juego. En otro caso los objetivos valen cero VP por defecto.

#### 7.3.1 Control de Objetivos



Los marcadores de Control de doble cara se usan para indicar qué bando controla en ese momento cada Objetivo en el mapa [2.3].

En la colocación inicial, el escenario especificará qué Objetivos comienzan bajo control de cada jugador. En algunos casos, los Objetivos puede comenzar el juego no controlados por ningún bando: éstos no tendrían ningún marcador de control. En otro caso, una vez el juego comience, el último jugador que haya ocupado *en solitario* un Objetivo pondría/volvería el marcador de control dentro de ese Objetivo para que corresponda con la nacionalidad que lleva.

##### 7.3.1.1 Objetivo Edificios

Un Objetivo localizado en un hex de edificio se considera que es *todo* ese edificio si abarca más de un hex. En tal caso, *cada* hex de ese edificio debe ser despejado de unidades enemigas para que un jugador tome su control.

#### 7.3.2 Fichas de Objetivo

Hay 22 marcadores de Objetivo – o “fichas” - incluidas con el juego. Habitualmente las fichas de Objetivo se cogen al azar, y se usan para determinar condiciones de victoria adicionales específicas de cada escenario, habitualmente en la forma de asignar un valor VP a uno o más Objetivos en el mapa [2.3].

Cada ficha de Objetivo que se coja mostrará una condición de victoria en su cara “no-secreta” (“open”). La mayor parte de ésta será en la forma de:



Mostrando que el Objetivo X vale Y VP para el que lo controle. Estos valores son acumulativos con otras fichas de Objetivo.

*Si las tres fichas del Objetivo 3 estuvieran en juego (C, G y K), el Objetivo 3 valdría 6 VP en total (1 + 2 + 3).*

Varias fichas de Objetivo muestran:



Esto significa que los cinco Objetivos en el mapa valen Y VP *cada uno*. Estos valores son acumulativos con otras fichas de Objetivo.

Las tres fichas de Objetivo especializado que ponen



indican, respectivamente, que:

- inmediatamente antes de cada Tirada de Muerte Súbita [6.2.2], si algún jugador controla los cinco Objetivos ese jugador gana automáticamente la partida independientemente del total de VP actualmente;
- los VP por la salida voluntaria de unidades [7.2.1] se duplican para ambos jugadores;
- los VP por eliminación [7.1] se duplican para ambos jugadores.

*Algunos Objetivos pueden no tener valor al final de la partida. Los jugadores aún deberán intentar tomar el control de todos los Objetivos en un mapa para el caso de que el Objetivo secreto del oponente incluya uno o más de los que valen.*

### 7.3.3 Objetivos Conocidos y Secretos

Las fichas de Objetivo conocido – así como los secretos que han sido revelados durante la partida [E67] – deberán ser colocadas con sus caras “no-secretas” bocarriba en el centro del Recuadro de Objetivos. Las fichas de Objetivo secreto deberán mantenerse bocabajo en el Recuadro de Objetivos – sólo ese jugador puede mirar la cara “no-secreta” oculta de la ficha.

*Nótese que algunas fichas de Objetivo no tienen cara “secreta” – si un jugador coge una de ellas como su Objetivo secreto, mala suerte: deber revelarla como un Objetivo conocido.*

Los Objetivos conocidos dan sus VP inmediatamente durante el desarrollo del juego, mientras que los Objetivos secretos habitualmente dan sus puntos al final de la partida (o en cuanto se revelan).

*Cuando un Objetivo conocido cambia de propiedad en el mapa, recuérdese primero restar su valor de su anterior controlador antes de añadir su valor a los puntos de victoria del nuevo controlador – de esta manera, un Objetivo que vale 4 VP dará lugar a un cambio de ocho puntos cuando cambie de manos.*

## 8. Apilamiento

A poner más de una unidad o marcador en el mismo hex se le llama “apilamiento”.

*El gran tamaño de los hexes de Combat Commander permite que hasta cuatro fichas de unidad se sitúen cómodamente dentro de ellos. Aunque estas fichas no pueden estar “apiladas” físicamente una encima de otra, se consideran que están “apiladas” en un solo hex en todos los aspectos del juego.*

### 8.1 Apilamiento de Marcadores

Los límites de apilamiento son obligatorios para todos los marcadores inmediatamente después de la colocación. No hay límite al número de marcadores que pueden ocupar una sola localización excepto como sigue:

**8.1.1 Marcadores de Unidad**— Cada *unidad* en juego puede tener un máximo de uno de *cada uno* de los siguientes marcadores apilado con ella:

- Aturdido (Suppressed)
- Veterano (Veteran)
- Arma (cualquier unidad puede llevar cualquier Arma) **Los Mandos tienen una excepción: que no pueden transportar armas con modificadores negativos de movimiento.** (V12)

**8.1.2 Radios**— Sólo puede apilarse una Radio en cada uno de los dos Recuadros de Artillería: una por jugador. La *primera* de tales Radios tiene preferencia.

**8.1.3 Fortificaciones**— Sólo un marcador de Fortificación puede ocupar un único hex. La *primera* de tales Fortificaciones tiene preferencia

*Así si el Evento de Hoyos de Artillería obliga a un jugador a poner un marcador de Pozos de Tirador en un hex que ya contiene Alambradas, esos Pozos no se colocarían.*

**8.1.4 Humo**— Sólo puede apilarse una ficha de Humo en un único hex. *Cuando se saque un segundo, el que suponga un Estorbo mayor* tiene preferencia.

**8.1.5 Incendio**— Sólo un marcador de Incendio puede ocupar un solo hex. Mientras que haya un Incendio en un hex, no puede haber allí ningún marcador indicado arriba ni ninguna unidad.

## 8.2 Apilamiento de Unidades

El número de unidades amigas que pueden apilarse legalmente en un hex está basado en el número de figuras de soldados en esas fichas: un número de unidades amigas que contenga un total de hasta siete figuras pueden ser apiladas en el mismo hex sin penalización. Un hex que contenga unidades amigas con un total de ocho o más figuras de soldados está violando los límites de apilamiento y se considera “sobrepilado”.

*Para resolver esta cuestión hay dos reglas, la de Europa y Mediterráneo (a) y otra optativa introducida luego en Stalingrado, Pacífico y Normandía (b). Considero mucho mejor la segunda opción y es perfectamente aplicable en Europa:*

a) Los límites de apilamiento son obligatorios *al final de cada Turno*. En ese momento, el jugador propietario *puede optar por* eliminar suficientes unidades para que el hex que estaba sobrepilado vuelva a estar dentro de los límites. En cada hex sobrepilado, un jugador puede elegir realizar hasta un Evento de Despliegue [E52] gratis inmediatamente antes de eliminar unidades de esta manera.

*Ejemplo: debido a una Retirada, el jugador del Eje se encuentra con dos Pelotones alemanes rotos en un solo hex al final del Turno del jugador Aliado. Primero, opta por Desplegar uno de ellos en dos Dotaciones (desorganizadas). Luego elimina una de esas Dotaciones. No necesita eliminar más unidades ya que ahora sólo quedan seis iconos de soldado en el hex, volviendo a estar dentro de los límites de apilamiento.*

*Un jugador siempre es libre de violar los límites de apilamiento en un Turno – para Avanzar unidades extra a una situación de Melé, por ejemplo – pero debe buscar el medio de remediar la situación al final del Turno o enfrentarse a las consecuencias.*

b) En cualquier hex en el que exista sobreapilamiento la cobertura se reduce en 1 por cada figura de soldado presente por encima de 7 (V15)

*Dos pelotones con una moral impresa de 7 están sobreapilados en un hex de huerto (orchard). Como el hex está sobreapilado en una figura de soldado, la Cobertura nominal de 1 que proporciona el huerto se reduce a 0. Si un tercer pelotón fuera apilado allí (12 figuras de soldado en total, cinco figuras sobrepasando el límite de apilamiento) la Cobertura del hexágono sería -4 provocando que cada pelotón tuviera una moral reducida a 3.*

Los jugadores no pueden exceder el límite de apilamiento de unidades de 7 durante la colocación inicial del escenario. El sobreapilamiento sólo está permitido después de que comience la partida.

## 9. Iniciativa

Cuando se juega un escenario pre-generado, ese escenario indicará qué bando comienza el juego con la carta de Iniciativa. En la Generación de Escenario al Azar, el número de Iniciativa de un jugador viene indicado dentro de la OB comprada de su bando: en este caso, el jugador con el mayor número de Iniciativa comenzará el juego con la carta de Iniciativa.

**IMPORTANTE:** la carta de Iniciativa **nunca** forma parte de la mano de un jugador y por tanto no cuenta para su límite de tamaño de mano.

### 9.1 Volver a Tirar

En cualquier momento durante el juego, el jugador que en ese momento controla la carta de Iniciativa puede elegir cancelar todos los efectos de la última tirada del dado que se haya realizado – incluyendo cualquier activador de dado asociado con ella – y da lugar a que se vuelva a tirar. Esta decisión debe tomarse antes de se lleve a cabo el activador/resul-tado de esa tirada.

Cuando un jugador pide un volver a tirar de esta manera, debe dar la carta de Iniciativa a su oponente, que la controlará a menos, y hasta que, realice una opción de volver a tirar, volviendo a pasarla de este modo al primer jugador. Este intercambio de la Iniciativa puede ocurrir un número ilimitado de veces durante la partida; *incluso durante la misma serie de tiradas.*

*Las Tiradas (que pueden repetirse mediante el uso de la Carta de Iniciativa) no deben confundirse con otros usos de los dados de las cartas tales como las los desvíos de los disparos de artillería en donde no se suman los dados si no que se miran por separado. En estos casos, la Carta de Iniciativa no puede utilizarse.*

### 9.2 Juego Empatado

◆ Cuando un escenario acaba en un empate – “o” VP después de una Muerte Súbita o ambos jugadores se Rinden a la vez, por ejemplo – el jugador que tiene la carta de Iniciativa gana la partida.

*La carta de Iniciativa actúa así como una suerte de mecanismo nivelador para temperar aquellas rachas de suerte inherentes en cualquier juego con cartas o dados. Generalmente, la Iniciativa pasará de un lado a otro entre ambos jugadores cuando la fortuna de la batalla no ocurra, aunque esto no es obligatorio – sin embargo, es posible, aunque raro, que un jugador pudiera refrenarse de usarla durante toda la partida.*

## 10. Línea de Visión (LOS)

### 10.1 Chequeo de LOS

Generalmente, una unidad en un hex debe “ver” a una unidad en otro hex para dispararle. Se hace un “chequeo” de LOS poniendo una cuerda, o similar, bien recta entre el punto central del hex del “tirador” y el punto central del hex “objetivo”. Si la cuerda toca el dibujo físico de un Obstáculo o Estorbo del terreno en un hex *intermedio*, esa LOS queda bloqueada [10.2] o estorbada [10.3], respectivamente. Tal chequeo de LOS puede hacerse *en cualquier momento por cualquier jugador.*

Cualquier Obstáculo o Estorbo que esté en – o en parte, tal como una Valla o Muro [T84, T97] – el hex del tirador o en el objetivo no afectará a la LOS.

*Así un lado de hex de Muro que **no** es uno de los seis lados del hex del tirador ni el objetivo bloquea la LOS entre ellos, incluso si la LOS se traza exactamente a lo largo del “espino de hex” de Muro.*

La LOS siempre es recíproca: si la unidad A puede ver a la unidad B, la unidad B también puede ver la unidad A.

#### 10.1.1 Unidades y LOS

Las unidades – amigas o enemigas en un hex intermedio no bloquean ni estorban la LOS de ningún modo.

### 10.2 Obstáculos y LOS

Cualquier terreno [T79 – T99] con el símbolo “∅” en su columna LOS de la Tabla de Terreno se denomina un “Obstáculo”.

Una unidad en un hex no puede ver a una unidad en otro hex si esa LOS está bloqueada por un Obstáculo.

#### 10.2.1 Obstáculos de Incendio

Un marcador de Incendio [T79] se considera que rellena todo el hex que ocupa. En otras palabras, una LOS trazada a través de una porción de hex Incendiado – incluyendo directamente a través de un lado de hex – está bloqueada por ese marcador.

### 10.3 Estorbos y LOS

Algunos terrenos son poco espesos o demasiado bajos para ser considerados un obstáculo para la LOS, y por tanto se le denomina un “Estorbo” debido a que estorban el fuego trazado a través de ellos a otro hex en lugar de evitar el disparo completamente.

#### 10.3.1 Objetivo y Estorbo

Cualquier LOS de Precisión [O18.2.2] o de Puntería [O20.2] trazada a través de un Estorbo intermedio tendrá su tirada *reducida* en una cantidad igual al número indicado en la columna LOS de ese terreno de la Tabla de Terreno. Si el Arma/Radio impacta, cualquier Tirada de Ataque de Fuego/ Impacto Artillero posterior no se verá afectado por el Estorbo.

*El estorbo ya se ha tenido en cuenta disminuyendo las posibilidades de impacto sobre el objetivo pretendido en primer lugar.*

#### 10.3.2 Ataques de Fuego y Estorbos

Los Ataques de Fuego no-Artillero [O20.3] trazado a través de un Estorbo intermedio tendrán su FP *reducida* en una cantidad igual al número indicado en la columna LOS de ese terreno en la Tabla de Terreno.

**10.3.2.1 Potencia de Fuego Mínima**— Un Ataque de Fuego que fuera reducido a FP de “o” o menos debido a Estorbo no puede hacerse: es necesaria una FP final de al menos “1” para hacer una Tirada de Ataque de Fuego. Las acciones que aumentan la fuerza de un Ataque de Fuego pueden usarse para subir la FP de ese disparo a 1 o más.

### 10.3.3 Modificadores de Estorbo

Los Estorbos *no* son acumulativos: se usa el mayor modificador individual, y ese modificador no se hace mayor si el número de Estorbos entre los hexes del tirador y el objetivo es mayor de uno.

*Un Pelotón dispara a una Dotación a tres hexes de distancia. Ambos hexes entre ellos contienen Maleza. La FP total de la Dotación se reduce en -3 por un Estorbo de Maleza, no -6 por ambos. Si uno de los dos hexes intermedios también contienen un marcador de Humo “4”, la FP se reduciría en -4 por el Humo **en lugar de** -3. Si **ambos** hexes intermedios contuvieran marcadores de Humo “4” el modificador seguiría siendo sólo -4.*

### 10.3.4 Estorbos de Humo

Un marcador de Humo [T94] se considera que rellena todo el hex que ocupa. En otras palabras, una LOS trazada a través de una porción de un hex con Humo – incluyendo directamente a lo largo de sus lados de hex – es estorbada por ese marcador.

*La colocación física de un marcador de Humo/In-cendio dentro de un hex no es importante: éstos son terreno “inherent”, y se consideran que afectan al hex entero – incluyendo los seis lados de hex – siempre que permanezcan allí.*

Más aún, el Humo estorba cualquier LOS trazada a o desde él, no sólo a través de él como los Estorbos impresos en el mapa.

*Continuando con el ejemplo de [10.3.3], si el hex del Pelotón contuviera un marcador de Humo “5”, su FP se reduciría en -5.*

## 11. Armas

### 11.1 Efectos



Como con las unidades, las Armas tienen una FP y un Alcance – algunas veces encasilladas – y posiblemente un modificador negativo (rojo

en negrilla, como el ejemplo de arriba) al Movimiento de la unidad que la lleva.

Un mando sólo puede transportar Armas que **NO** tengan modificadores negativos al movimiento. (V12)

En cuanto una unidad es activada [O14.1], el Arma que lleva es activada junto con ella. Sólo una unidad *organizada*, *no aturdida* [13] puede disparar su Arma, y puede hacerlo por separado o como parte de un Grupo de Fuego [O20.3.1].

*Durante las pruebas vimos que ayudaba girar las Armas 90° mientras que su unidad propietaria está desorganizada como recordatorio de que no la usara.*

### 11.2 Transporte

Cada unidad puede “llevar” un Arma asignada, indicado poniendo físicamente el Arma encima de esa unidad. Cual-

quier Arma adquirida vía la Tabla de Apoyo de esa nación *debe* ser dada a la unidad indicada con esa Arma.

*Las armas se ajustan cómodamente a una ficha de unidad cuando se ponen un poco hacia arriba y a la izquierda, dejando todos los valores de la unidad visibles.*

### 11.3 Retirada y Transferencia

Un Arma puede ser transferida a otra unidad por medio del gasto de 1 PM en una Orden de Movimiento [O21.1.1].

El gasto de puntos de movimiento también puede hacerlo la unidad que toma el Arma. Incluso puede utilizarse la orden Advance para lograr el mismo efecto sin entonces desplazar la unidad que toma o cede el Arma).

*Normalmente el Arma que necesita de cambiar de manos estará con una unidad con su capacidad de movimiento muy reducida por alguna circunstancia y con frecuencia será incapaz de cederla. Por ello es preferible, y también parece realista, aumentar las posibilidades de transferir armas disponiendo así de más opciones.*

*Un Arma transferida puede volver a disparar en el mismo turno ya que la limitación de activación se aplica a unidades y jugadores, no a las Armas.*

*La transferencia de Armas no puede dar lugar a Fuego de Oportunidad del enemigo ya que éste sólo puede tener lugar cuando se entra en un hex gastando puntos de movimiento.*

Un Arma puede ser eliminada voluntariamente por su actual propietario en ese momento.

Si una unidad con un Arma es eliminada o sale del mapa, el Arma va con ella. Un Arma que la lleva un Pelotón que se Despliega [E52] se da a una de las dos Dotaciones que lo reemplazan.

### 11.4 Armas Averiadas

Cuando un Arma se avería, se pone por su cara “Broken”. Un Arma averiada que se avería de nuevo es eliminada.

En cuanto un jugador chequee un Hex al Azar [1.8] – bien vía “Sniper!” o debido a ciertos Eventos – el número del hex se compara al de todas las Armas averiadas en juego. Esto ocurre *antes* de resolver el propio resultado del Evento/Francotirador.

- Si el número cae dentro del alcance “**Fix**” del Arma, se vuelve por su cara no averiada, disponible para su uso inmediato.
- Si el número cae dentro del alcance “**Elim**”, es eliminada y se pone en el espacio “Weapon” del Registro de Bajas.
- En otro caso, el Arma continúa averiada.

### PA-5.4 Armas Estropeadas

Cuando un Arma se estropea, se vuelve por su lado roto. Un Arma Estropeada que vuelva a estropear es eliminada y se pone en la casilla de armas del registro de Bajas.

Las Armas Estropeadas normalmente se eliminan con una Orden de Asset Denied o se reparan con una de Asset Request (PA-O 23 y PA-O 24)

### 11.5 Artillería

Algunas Armas – aquellas con una barra blanca detrás de sus valores, como los dos gráficos de abajo – se denominan “Artillería”. La Artillería:

- debe primero asegurar un impacto vía Puntería antes de hacer una Tirada de Ataque de Fuego [O20.2];

- no puede participar en un G.de Fuego [O20.3.1];
- y no puede usarse en F. de Oportunidad [A33].

### 11.6 Armas Especializadas



Un Lanzallamas o Cóctel Molotov establece automáticamente la Cobertura [T78.3] de su objetivo a “o”, sin modificación posible.



Una Carga Explosiva o Cóctel Molotov es un Arma de un solo uso y como tal debe ser eliminada inmediatamente después de hacer una Tirada de Ataque de Fuego [O20.3].

Los Cócteles Molotov se introducirán en el volumen II.

### ST-6. Ampulomet

*El Ampulomet – “lanzador molotov” o “lanzabotellas incendiario” – era un dispositivo artesanal similar a un pequeño mortero. Utilizaba un pequeño trípode arqueado en su base para darle estabilidad de forma muy parecida al mortero ligero japonés. Podía disparar la granada incendiaria rellena de líquido AZh-2 hasta una distancia de 200 metros. Fue un arma bastante rara y podía ser tan peligrosa para sus manipuladores como para su objetivo.*

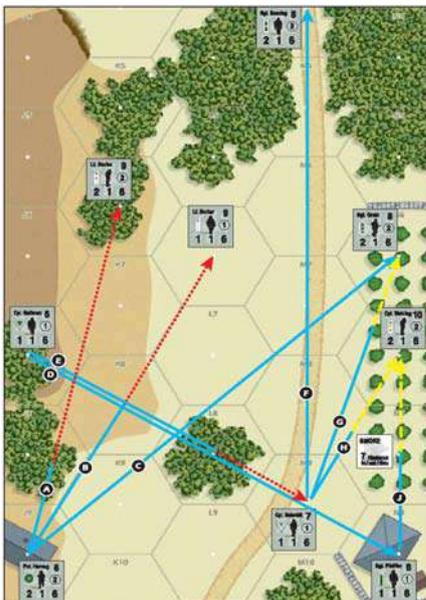
*Nótese que los Ampulomet son armas a todos los efectos a pesar de usar las fichas más grandes.*

Un Ampulomet pone la Cobertura de su objetivo a “o” sin modificación posible (del mismo modo que los Lanzallamas y los Cócteles Molotov).



Cuando una unidad ataca con un Ampulomet:

- Si la Tirada de Puntería falla y saca un “doble”, el jugador propietario debe eliminar el Ampulomet, luego desorganiza una unidad amiga en el hex del tirador, y después pone un marcador de Incendio allí (hace una evacuación de hex según [E46]).
- Si la Tirada de Puntería impacta y saca un “doble”, pone un marcador de Incendio en el hex objetivo al final de todas las Tiradas de Defensa allí (luego hace una evacuación de hex según [E46]).



### Ejemplos de Línea de Visión (LOS):

**A**– Herzog n J9 *no* puede ver a Borbe en K6 al pasar por los Bosques intermedios a la misma elevación.

**B**– Herzog *no* puede ver hacia abajo a Bolter en L6 al pasar por la Colina intermedia que está a la misma elevación que Herzog [T88.3.2]; sin embargo, si Herzog estuviera en una Cresta de Colina a Nivel 2, la LOS estaría despejada, ya que él estaría *más alto* que el obstáculo de Colina intermedio.

**C**– Herzog puede ver a Grein en N6 por encima del obstáculo de Bosque a menor elevación [T88.4].

**D, E**– Guttman en J7 *no* puede ver hacia abajo a Schmidt en M9 debido a que los Bosques crean un hex ciego [T88.4.1]. Sin embargo, *puede* ver a Pfeiffer un hex más lejos en N9.

**F**– Schmidt puede ver a Benzing en M4 debido a que la LOS va exactamente a lo largo del dibujo de la carretera cuando pasa por el obstáculo de Bosque en el hex M5 [10.2 y T93].

**G**– Schmidt puede ver a Grein; sin embargo, cualquier Ataque entre los dos hexes sufriría una penalización de -2 por el estorbo de Huerto intermedio en el hex N7 [10.3.1 y 10.3.2].

**H**– Schmidt puede ver a Wehling en N7, aunque con un Estorbo de 7 debido al Humo [10.3.4]; si hubiera un Muro a lo largo del lado de hex M8/N8 la LOS estaría bloqueada [10.1 recuadro gris].

**J**– Pfeiffer puede ver a Wehling. Cualquier Ataque de Fuego hecho entre sus dos hexes sufriría un Estorbo de -7 por el Humo; *no* -9 por el Humo y el Huerto [10.3.3].

### 12. Radios



Las Radios son marcadores que representan baterías de artillería fuera del mapa. Cada una tiene una FP de entre 8 y 13. Si un jugador consigue una Radio, se pone en el Recuadro de Artillería más cercano a él (en una de las dos esquinas del mapa). Cada jugador sólo puede tener una Radio en juego al mismo tiempo. Una Radio *no* es un Arma.

Véase O17 y O18 para las reglas del uso de Radios.

### 13. Aturdimiento



#### 13.1 Colocación

Un marcador de Aturdimiento (*Suppressed*) puede ser colocado sobre una unidad por medio de los Eventos de Cobardía [E51], Intercepción [E60] o Fuego Sofocante [E75], o debido a un resultado de “empate” en una Tirada de Defensa de Fuego [O20.3.4], Reorganización [O22.3] o Huida [O23.2].

#### 13.2 Efectos

Una unidad con un marcador de Aturdimiento tiene una FP -1, Alcance -1, Movimiento -1 y Moral -1. El Mando *no* se ve afectado por estar Aturrido.

Si una unidad Aturrida (*Supress*) es otra vez Aturrida, se desorganiza la unidad pero se quita el marcador de Aturrida. Por tanto, una unidad desorganizada que ya estuviera Aturrida sería eliminada al resultar Aturrida de nuevo. (V19)

*Esta regla optativa permite más resultados de los que frecuentemente se obtienen reduciendo aunque poco, la cantidad de disparos necesarios para eliminar unidades.*

Las Armas no pueden quedar Aturdidas, pero una unidad Aturdida no puede disparar ningún Arma.

*Los marcadores de aturdimiento pueden acumularse con los de veterania, el primero es una circunstancia y el segundo una cualidad.*

El “Ø Wpn” en la esquina superior izquierda de un marcador “Suppressed” está puesto como un recordatorio.

### 13.3 Retirada

Un marcador de Aturdimiento sólo puede ser retirado de una unidad al comienzo de una Orden de Recuperación, o si la unidad es eliminada o sale del mapa. Un Pelotón Aturdido que se Despliega [E52] transfiere su estado de Aturdimiento a sólo una de las dos Dotaciones de reemplazo.



## NO-5. Noche (PA-18)

### NO-5.1 Mando y Control Nocturno

Cada bando cambia su Límite de Descarte a “todas”. Esto significa que, si el jugador anuncia que no dará órdenes este turno, deberá descartar todas las cartas de su mano.

#### PA-18.1 Mando y Control Nocturno

Cada bando tiene su Límite de Descarte reducido a 2.

### NO-5.2 Movimiento Nocturno

Cada **Tipo de Terreno** (esto es, el terreno por encima de la línea punteada de la Carta de Terreno) incrementa su Coste de Movimiento en 1.

Los **Rasgos de Terreno** – Carreteras, Senderos o Colinas, por ejemplo – no se ven afectados.

### NO-5.3 Visibilidad Nocturna

Existe un Estorbo automático de X, donde X es la distancia desde el hex de la unidad que apunta hasta el hex de la unidad objetivo (por tanto siempre un mínimo de 1). Como es habitual, este Estorbo nocturno no es acumulativo con otros Estorbos (tales como Humo o Huertos).

Y ten en cuenta que la presencia de una Bengala [NO-6] en un radio de 2 hexes del hex objetivo anula este Estorbo por completo.

### NO-5.4 Radios por la Noche

Las radios no pueden ser seleccionadas de la Tabla de Apoyo de una facción durante el juego. Sin embargo, un escenario nocturno podría asignar a uno o ambos bandos una Radio como parte de sus fuerzas iniciales, las cuales serán entonces totalmente operativas (tanto para Fuego Efectivo [O18.2] como para Bengalas [NO 6] a no ser que esto sea modificado por cualquier regla especial aplicable del escenario).

#### P-18.4 Radios por la Noche

La opción Establecer Comunicación (PA-O24.1) no puede ser elegida durante una Orden de Petición de RecursosApoyos.

*Sin embargo, un escenario nocturno podría asignar a uno o ambos bandos una Radio como parte de sus fuerzas iniciales, las cuales serán entonces totalmente operativas.*

### NO-5.5 Apoyo Aéreo Nocturno

Los eventos de Apoyo Aéreo no tienen efecto.

## NO-6. Bengalas



Las Bengalas (Starshells) son marcadores que representan varios tipos de proyectiles de iluminación retardados (con paracaídas) usados durante las acciones nocturnas. Las Bengalas sólo pueden usarse en conjunto con las reglas de Noche de más arriba.

### NO-6.1 Colocación

Se puede colocar una Bengala en el mapa mediante una orden “Artillery Request”. No se necesita ninguna Radio para que esto ocurra. En su lugar, cuando se anuncie una Petición de Artillería por la noche, el jugador activo simplemente activa un mando no-roto (sólo). Luego ejecuta los siguientes pasos en este orden:

1. Coloca el SR en cualquier hex dentro de la LOS del mando activado.
2. Realiza una Tirada de Precisión con el posterior chequeo de desviación siguiendo el procedimiento usado para un ataque de artillería [O18.2.2].
3. Coloca un marcador “Starshell” en el hex en el que haya finalizado el SR.
4. Retira el SR del mapa.

**PA-18.5** La opción de Iluminación (PA-O24.7) puede ser elegida durante una Orden de Petición de Recursos.

### NO-6.2 Efectos

Una Bengala ilumina su propio hex así como cada hex en un radio de 2 hexes del mismo. El Estorbo Nocturno [NO-5.3] se ignora por completo si el hex objetivo es iluminado. El estado de iluminación de un hex desde el que surge el ataque de fuego o de cualquier hex intermedio es irrelevante.

### NO-6.3 Retirada del Marcador

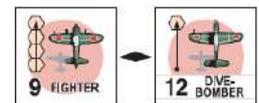
Las Bengalas pueden ser retiradas del mapa de tres formas:

1. Todas las Bengalas se retiran del mapa siempre que ocurra un evento de Viento [Breeze, E48].
2. Durante su turno, un jugador puede anunciar una orden “Artillery Denied” para retirar un marcador “Starshell” del mapa.
3. Durante el paso 4 de cada Avance del Marcador “Time” [6.12], el jugador que activa el “Time” puede decidir retirar una marcador de Bengala en vez de retirar un marcador de Humo.

**PA-7.3** Una Bengala se puede quitar del mapa con un activador Disperse del dado (PA-1.9.2) y no de ninguna de las maneras anteriormente expuestas para Normandía.

## PA-8. Aviones

Los marcadores Caza (Fighter) y de Bombarteros en Picado (Dive Bomber) se conocen genéricamente como aviones y representan diferentes formas de apoyo aéreo cercano disponible para los combatientes. Un avión no es un Arma.



### PA-8.1 Colocación

Un avión se pone en el mapa con el evento Apoyo Aéreo

### PA-8.2 Efectos

Un avión puede ser activado para atacar jugando una orden Asset Request (PA-O24)

### PA-8.3 Retirada del Marcador

Los aviones se retiran del mapa con una orden Asset Denied (PA-O23), realizando un Bombardeo (Bomobing Run) (PA-O24.4) o un Ametrallamiento (Strafing Run) (PA-O24.5) o por un posterior evento de Apoyo Aéreo (E43)

Un avión se pone en el mapa con el evento de Apoyo Aéreo

### PA-9. Escondrijos



Los marcadores Escondrijos (Sighting) representan posibles localizaciones de unidades japonesas ocultas.

#### PA-9.1 Colocación

Cada escenario asignará un número específico de marcadores de Escondrijos al jugador japonés (que podría ser cero). Si se asignan, se despliegan en el mapa del mismo modo que el resto de sus fuerzas salvo que las reglas particulares del escenario indiquen otra cosa.

#### PA-9.2 Efectos

a) Cada vez que un jugador revela un Hex al azar debido a un activador de dado el jugador japonés debe mover un marcador de Escondrijo cualquiera que esté en el mapa a ese hex al azar. *Si ya estuviera ocupado ese hex, se moverá a otro hexágono al azar.*

b) Durante las órdenes de Infiltración se usan los marcadores de Escondrijo para determinar dónde se pueden poner las nuevas unidades japonesas. (PA-O28.2)

### PA-9.3 Retirada del Marcador

Un marcador de Escondrijo se retira del mapa y se devuelve con las fichas que no están en juego siempre que una unidad/marcador japonés se ponga en su hex mediante la orden Infiltración (PA-O28.2).

### PA-17. Actitud



La Actitud de cada jugador será asignada en el escenario en juego. La actitud sirve para determinar el tamaño de la mano de un jugador durante todo el escenario (1.1) así como para asignar en ocasiones ciertas reglas especiales. Hay cinco posibles Actitudes:

- Atacante (PA-17.1)
- Banzai (PA-17.2)
- Defensor (PA-17.3)
- Invasor (PA-17.4)
- Reconocimiento (PA-17.5)

#### PA-17.1 Atacante

Un jugador con Actitud Atacante tendrá un tamaño de mano de 6.

#### PA-17.2 Banzai

Un jugador con Actitud Banzai:

- a) Tiene un tamaño de mano de 3
- b) Puede jugar Órdenes de Carga (PA-O25)
- c) Siempre coloca sus unidades (y Armas propias si tienen) en el siguiente espacio del registro de Tiempo en vez en el registro de Bajas cuando son eliminadas. Excepción: un Héroe eliminado debe volver al conjunto de fichas no usadas y su arma, si tiene, a la Casilla de Armas del registro de Bajas.

*Esto simula el aspecto de continua oleada humana de un ataque Banzai. El jugador aliado, sin embargo, recibirá normalmente PV cada vez que elimine a una unidad japonesa.*

Mediante el Evento Tennoheika Banzai (PA-E78) es posible que el jugador japonés pase de una de las otras cuatro Actitudes a la Banzai en el transcurso de la partida.

#### PA-17.3 Defensor

Un jugador con Actitud Defensora:



- a) Tiene un tamaño de mano de 4.
- b) Puede jugar con algunas Acciones que no están disponibles para otras Actitudes.
- c) Gana un PV durante cada avance del marcador de Tiempo. (6.1.2.3)

#### PA-17.4 Invasor

Un jugador con Actitud Invasora:



- a) Tiene un tamaño de mano de 7.
- b) Normalmente desplegará al menos la mitad de sus fuerzas como refuerzos en el Registro de Tiempo en vez de hacerlo en el mapa.

*Esta Actitud se reserva generalmente para los escenarios en los que in bando, el Invasor, está llevando el cruce de un río o una invasión anfibia. El borde del mapa amigo de un invasor será la mayoría de las veces nada más que barreras de agua y hexágonos de arena.*

#### PA-17.5 Reconocimiento

Un jugador con Actitud de Reconocimiento tendrá un tamaño de mano de 5.



## ÓRDENES

### 014. Reglas Generales

◆ **014.1 Activación**— Para realizar – o “dar” – una Orden, el jugador *activo* (solamente) debe revelar una carta de su mano y anunciar que está realizando la Orden indicada en la parte superior. La carta se pone después en la pila de descartes del jugador. Luego, si esa Orden concreta es una que “activa” algo, activa a un jugador o unidad amiga (según corresponda por la Orden) *que no ha sido activada ese Turno* para realizar la Orden. Si un Mando es activado de esta manera, puede a su vez activar a todas, alguna o ninguna de las unidades amigas *no-Mando* dentro de su Distancia de Mando [3.3.1.1] para realizar la misma Orden – ninguna de las cuales puede haber sido activada previamente en ese Turno. Todas las unidades a activar por una Orden deben estar identificadas antes de que la Orden se lleve a cabo.

**IMPORTANTE**— No puede darse ninguna Orden sin el juego de una carta de Destino desde la mano *y* con el nombre de esa Orden indicada en la parte superior.

**014.2**— Una Orden anunciada debe realizarse totalmente antes de que se dé la siguiente Orden o antes de que el jugador anuncie el final de su Turno. Esto incluye las Acciones que requieran esa Orden para que tenga efecto.

*No se puede activar dos unidades para Mover, mover una, jugar una Orden de Huida sobre tu oponente para conseguir que una unidad enemiga salga del camino, luego volver atrás y mover la otra unidad.*

**O14.3**— Pueden anunciarse varias Acciones por cualquier jugador *durante* una Orden siempre que se cumplan los requisitos para esas Acciones. También pueden suceder varios Eventos al azar durante una Orden.

*Si se activó un Mando y un Pelotón para Movimiento, el Pelotón podría mover primero y jugar una o más Acciones de Granada de Humo antes de que el Mando comience a mover.*

**O14.4**— Una vez que se da una Orden, al menos una de las unidades activadas para esa Orden debe llevarla a cabo físicamente.

*Si se da una Orden de Movimiento, al menos una unidad activada debe cruzar físicamente un lado de hex hacia otro hex – no se podría dar una Orden de Movimiento con el único propósito de jugar una Acción de Fuego de Asalto, por ejemplo.*

## O15. Pasar (Descarte)

◆ Si un jugador elige *no* dar Órdenes en su Turno, puede descartarse de un número cualquiera de cartas, (*incluso de ninguna, pasa*) hasta el Límite de Descarte de su nacionalidad (tal como se muestra en la hoja de ayuda del jugador).

*Las diferentes Órdenes se describen en detalle seguidamente, y están organizadas por orden alfabético para una cómoda referencia.*

## O16. “Advance” (Avance)

### O16.1 Procedimiento

Una unidad que es activada para Avance puede entrar en uno de los seis hexes adyacente al que ocupa en ese momento, donde debe detenerse. Esto puede hacerse incluso si el hex está ocupado por el enemigo.

*Ésta es la mejor manera de entrar en Melé con unidades contrarias.*

Los MP y los Costes de Movimiento del terreno se ignoran en un Avance. Además, el jugador inactivo *no* puede usar Fuego Op [A33] contra las unidades que avanzan.

*Sólo se consigue mover un hex pero se es inmune a Ataques de Fuego cuando se hace.*

### O16.2 Capacidades

Una unidad que avanza puede:

- entrar en un hex ocupado por el enemigo;
- salir por el borde del tablero *enemigo*;
- cruzar un lado de hex de Risco [T83] si *no* lleva un Arma.
- Tomar o ceder un Arma a otra unidad que esté en el mismo hex (sin moverse, en consecuencia)

### O16.3 Restricciones

Una unidad que avanza *no* puede:

- entrar en un hex infranqueable [T79; T98];
- entrar ni salir de un hex de Puente Importante [T80.1] a través de otra cosa que no sean sus lados de hex de Carretera/Ferrocarril.
- salir por el borde del tablero izquierdo, derecho o amigo.

### O16.4 Melé

◆ Al *final* de una Orden o activador de dado que cause que un hex contenga unidades de *ambos* bandos, ocurre una Melé allí. Si más de un hex contiene una Melé, el jugador activo elige el orden en que se resolverán, de una en una.

#### O16.4.1 Fuerza de Melé

Después de que *ambos* jugadores hayan jugado y resuelto las Acciones de Emboscada [A25], cada uno suma la FP actual de cada una de las unidades que le queda – *no* Armas – en el hex de Melé, luego añade +1 por cada una de esas unidades con una FP encasillada para llegar a su “FP de Melé”.

Si, debido a las Acciones de Emboscada, a uno o ambos bandos *no* le quedan unidades, la Melé acaba sin más efecto.

#### O16.4.2 Tirada de Melé

El jugador *inactivo* hace una tirada y la suma a su FP de Melé para llegar a su “Total de Melé”. Luego el jugador activo hace una tirada y la añade a su FP de Melé para obtener su Total de Melé

*Las tiradas – aunque claramente simultáneas – se escalonan para facilitar los activadores y el posible uso de la Iniciativa después de la primera. Además, las FPs de Melé de ambos jugadores están cerradas inmediatamente antes de la Tirada de Melé rusa, incluso si un activador durante esa tirada altera la composición de uno o ambos bandos.*

◆ Si, debido a un activador en una Tirada de Melé, uno o ambos bandos se queden sin unidades en el hex, la Melé acaba sin más efecto.

*Si la Melé se produce como consecuencia de los Refuerzos del avance del marcador de Tiempo, se finaliza el activador de Tiempo primero y a continuación se resuelve la Melé.*

#### O16.4.3 Resultado de Melé

El bando con el menor Total de Melé elimina a *todas* sus unidades participantes. En caso de empate, *ambos* bandos son eliminados a menos que un jugador comience la Melé en un Bunker [F101] o Casamata [F104]: en tal caso, sólo el otro bando es eliminado.

*Algunas veces es ventajoso sobreapilar cuando se avanza a una situación de Melé para tener una mejor posibilidad de ganarla (o un Seguro de Emboscada) aunque probablemente se perderá una o más de esas unidades por sobreapilamiento al final del Turno.*

## ST-7. Melé Urbana

*Cuando estas reglas están en efecto la melé deja de ser inmediata. En vez de eso, la siguiente sección reemplaza la regla O16.4 en su totalidad.*

### ST-7.1 Marcadores de Melé

Cuando un hex contiene unidades de ambos bandos, inmediatamente se pone un marcador “Melee” en el hex si no hay uno ya. Un marcador “Melee” convierte al hex que ocupa en un “hex de melé”. Un hex de melé tiene dos efectos principales:



- Las unidades y armas en un hex de melé *no* pueden Disparar ni formar parte de un Grupo de Fuego (funcionan normalmente en todos los demás aspectos).
- Un hex de melé *no* puede ser el objetivo de un Fuego de Ataque ni puede ponerse un SR en hex de melé ni adyacente a él (aunque un hex de melé aún podría verse afectado por la artillería si el SR se desvía posteriormente a ese hex o a uno adyacente).

Cuando un hex de melé deja de contener unidades de ambos bandos, se quita el marcador “Melee”. Inmediatamente el hex deja de ser un hex de melé.

### ST-7.2 Resolución de Melé

Al comienzo del Turno del jugador del Eje – solamente; nunca en el Turno del jugador ruso – ocurre una Melé en cada hex de melé. Si hay más de un hex de melé, el jugador del Eje elige el orden en el que se resolverán, de uno en uno.

*Esta demora en resolver la Melé con respecto a las reglas de Europa permite al jugador ruso (y japonés) eludir el cuerpo a cuerpo desfavorable saliendo del hexágono en disputa.*

### PA-19.2 Resolución de Melé

Al principio del turno del jugador Aliado – solamente; nunca en el Turno del jugador japonés – ocurre una Melé en cada hex de melé. Si hay más de un hex de melé, el jugador del Eje elige el orden en el que se resolverán, de uno en uno.

#### ST-7.2.1 Fuerza de Melé

En cada Melé, después de que *ambos* jugadores han jugado y resuelto Acciones Emboscada, cada uno suma la FP de cada una de sus unidades que aún queden – *no* Armas – en el hex de Melé. A este total suman +1 por cada una de esas unidades con una FP recuadrada para llegar a su “FP de Melé”.

Si, debido a Acciones de Emboscada, a uno o ambos bandos no les quedan unidades en el hex, la Melé acaba sin más efecto.

#### ST-7.2.2 Tirada de Melé

El jugador ruso suma su FP de Melé a una tirada para llegar a su “Total de Melé”. Luego el jugador del Eje suma su FP de Melé a una tirada para llegar a su Total de Melé.

Si, debido a un activador durante una Tirada de Melé, a uno o ambos bandos no les quedan unidades en el hex, la Melé acaba sin más efecto.

### PA-19.2.2 Tirada de Melé

El jugador japonés suma su FP de Melé a una tirada para llegar a su “Total de Melé”. Luego el jugador Aliado suma su FP de Melé a una tirada para llegar a su Total de Melé.

#### ST-7.2.3 Resultado de la Melé

El bando con el menor Total de Melé elimina a todas sus unidades participantes. En caso de empate, ambos bandos son eliminados a menos que un jugador comenzara la Melé en un Bunker [F101] o Casamata [F104], en tal caso sólo el otro bando es eliminado.

## O17. “Artillery Denied” (Artillería Denegada)

Cuando se da una Orden de Artillería Denegada, ese jugador simplemente causa que la Radio [12] de su oponente se averíe. Si la Radio ya estaba averiada, se elimina. Una Radio eliminada siempre se devuelve a la caja de fichas, no al Registro de Bajas.

◆ Nada se activa con una Orden de Artillería Denegada, aunque debe haber una Radio enemiga en juego para anunciar la Orden.

*Debe tenerse en mente, también, que una radio no se “avería” per se – una radio eliminada o averiada más probablemente representa la falta de voluntad del mando de la batería muy atrás en las líneas para apoyar esa batalla en ese momento concreto: otros sectores del frente (fuera del mapa) pueden necesitar una mayor presión y por ese motivo consiguen que sus misiones de fuego se resuelvan antes.*

## O18. “Artillery Request” (Petición de Artillería)

Cuando se da una Orden de Petición de Artillería ese jugador debe elegir realizar *una* de ambas: “Acceso a Batería” o “Fuego Efectivo”. El Acceso a Batería sólo puede elegirse si tiene una Radio [12] *averiada* en juego. El Fuego Efectivo sólo puede elegirse si tiene una Radio *no averiada* en juego y un Mando *no roto* en juego que aún puede ser activado ese Turno. Si ninguna de esas condiciones se cumple, la Orden no puede darse.

### O18.1 Acceso a Batería

Si elige el Acceso a Batería, el jugador activo simplemente “repara” su Radio averiada volviéndola a su cara no averiada, lista para su uso inmediato.

*Al igual que la acción de Artillería Denegada, ninguna unidad se activa cuando se elige esta opción – el jugador activo sólo necesita tener una Radio “averiada” en juego. Esto significa que si el jugador activo tiene una segunda Petición de Artillería en su mando, podría usarla como su siguiente Orden y elegir Fuego Efectivo.*

### O18.2 Fuego Efectivo

Si se elige Fuego Efectivo, el jugador activo activa a uno de sus Mandos *no rotos* (solamente). Este Mando actuará como el “Observador” para el inmediato bombardeo.

El jugador activo hace después los tres pasos siguientes, en el orden exacto dado:

- 1) Señalizar;
- 2) Precisar;
- 3) Impacto.

Cada paso se explica en detalle seguidamente.

*Una Petición de Artillería representa a un Mando que pide un “Fuego Efectivo” para reducir varios hexes gracias al bombardeo. Un operador de Radio se considera que pasa el tiempo dando Órdenes de Petición de Artillería, observando y corrigiendo disparos de señalización.*

#### O18.2.1 Señalización



Primero, se ponen los Disparos de Señalización (*Spotting Round*, SR) en cualquier hex dentro de la LOS del Observador: esto indicará el hex que se pretende que sea el centro del bombardeo artillero. Ese hex *puede* ser un hex infranqueable por otro motivo (tal como un Incendio o Barrera de Agua).

**O18.2.1.1 Disparos de Humo**— Muchas Radios pueden poner Humo en los hexes objetivo *en lugar de* hacer Tiradas de Impacto contra ellos. Esta capacidad está disponible a cualquier Radio con la palabra “Smoke” a la derecha de la ilustración de la Radio. Si el jugador activo desea poner Humo, debe anunciar esta decisión en voz alta ahora; *antes* de hacer su intento de Precisión.

#### O18.2.2 Precisión

Una vez que se ha colocado el SR, se hace una Tirada de Puntería [O20.2.3] normal usando el alcance del Observador y el hex actual del SR. Esta tirada es modificada por los Estorbos a lo largo del camino, como es habitual [10.3.1].

◆ **O18.2.2.1 Impacto**— Si la Tirada de Puntería asegura un “impacto”, la Artillería es precisa: se revela la carta superior del Mazo del Destino y se ignora todo lo demás excepto los dos dados (esto NO es una tirada, así no hay activadores del dado). Usando el hex de la brújula en el mapa, cada dado

dará la *dirección* en la que el SR errará: el SR mueve un hex en la dirección del dado blanco, luego mueve un hex en la dirección del dado de color.

*Sí, esto podría llevar el SR de vuelta al mismo hex – ¡buen disparo!*

◆ **O18.2.2.2 Fallo**— Si la Tirada de Puntería fue un “fallo”, la Artillería no es precisa: se revela la carta superior del Mazo del Destino y se ignora todo lo demás excepto los dos dados. Usando el hex de la brújula en el mapa, el primer dado (blanco) da la *dirección* en la que el SR errará. El segundo dado (de color) es la *distancia* en hexes a la que el SR moverá en esa dirección.

*Sí, esto podría llevar el SR directo hacia atrás, justo encima de las tropas propias – ¡mal disparo!*

**O18.2.2.3 Fuera del Mapa**— *Hay dos reglas opcionales, la segunda de las cuáles (b) redundante como tantas otras correcciones en reducir la cantidad de sucesos inútiles durante el juego:*

a) Un SR que se va fuera del mapa *más de un hexágono*— incluso si sólo es brevemente — es retirado sin más efecto y la Orden finaliza.

b) Si el SR se desvía fuera un hex del borde, más allá del marco del mapa, se trata ese trozo de marco como si fuera otro hex de manera que aunque temporalmente el SR se saliera del mapa un hex, podría desviarse de vuelta al mapa o incluso terminar en un hex de marco.

*(Se entiende por hex de marco los de color oscuro del borde de los mapas que no estando dibujados en todos sus lados tendrían uno o tres lados adyacentes a los que sí están dibujados). En este último caso de que el SR acabe en un hex de marco la bengala se colocaría en uno de los del mapa adyacentes o los disparos (o humo) se producirán en los hexágonos del mapa adyacentes al de marco como se haría normalmente de existir ese hexágono de marco virtual.*

*Esta regla proporciona al jugador un poco más de control sobre los bordes del mapa.*

Debido al radio de explosión de 7 hexes de la artillería (véase abajo), un SR *puede* ocupar un hex infranqueable por otro motivo (tales como un Incendio o Barrera de Agua).

### O18.2.3 Impacto

El hex en el que el SR finalmente aterriza se convierte en el hex *central* del área de impacto de la artillería de la Radio activada; en otras palabras, el hex del SR *y cada hex adyacente* se verá afectado.

El jugador activo determina el orden en el que esos siete hexes son atacados, aunque cada uno sólo puede recibir un máximo de una de tales Tiradas de Impacto.

*Cada FP de Radio está encasillada dentro de un hex como un recordatorio de su radio de explosión de siete hexes.*

**O18.2.3.1 Descarga de Humo**— Si, en el paso de Señalización, el jugador activo anunció “Humo” en lugar de una descarga artillera normal simplemente pone siete marcadores de Humo *al azar* sobre el mapa — uno en el hex ocupado por el SR y uno en cada hex adyacente. Esto finaliza la Orden: se retira el SR del mapa. **A continuación se debe estropear la radio de inmediato (V5).**

*La radio, como es obvio, no se estropea en el sentido estricto de la palabra. Esta mecánica viene a representar el hecho de que la munición de humo de gran calibre era menos común que la explosiva y debido a esto el comandante la usará con moderación. Probablemente será útil disponer de*

*un Artillery Request en la mano cuando se dispare humo de modo que pueda usarlo en la orden siguiente. Por ello, las concentraciones de humo serán la mitad de deseables que las descargas explosivas aunque seguirán siendo una elección acertada en determinadas situaciones tácticas.*

**O18.2.3.2 Descarga Artillera**— Si esto *no* fue una descarga de humo, cada hex dentro del área de impacto *que contenga al menos una unidad o Fortificación* debe recibir una Tirada de Impacto Artillero diferente.

*Los hexes dentro del radio de explosión vacíos de unidades/Fortificaciones no pueden ser atacados salvo que se apliquen las reglas de Escombros de Stalingrado (ST-1)*

Una Tirada de Impacto Artillero sigue las mismas reglas y restricciones que para una Tirada de Ataque de Fuego [O20.3.3 y O20.3.4] pero, debido a que las Radios *no* son Armas, un activador “**Jammed!**” no averiará la Radio.

**O18.2.3.3 vs Fortificaciones**— El recuadro “**Artillery**” en la Hoja de Registros indica un número de “Vulnerabilidad de Fortificación” para cada FP de Radio. Si una Tirada de Impacto Artillero es *igual* al número de Vulnerabilidad de Fortificación asociado con la FP de esa Radio, cualquier Fortificación en el hex objetivo es destruida *antes* de que las unidades en su interior hagan sus Tiradas de Defensa.

*Nótese también que la mayoría de las Fortificaciones (Pozo de tiradors, por ejemplo) tienen un modificador de +1 a su Cobertura cuando son el objetivo de la artillería.*

## O19. “Command Confusion” (Confusión del Mando)

Esta carta no puede ser jugada como Orden.

*Actúa como algo inútil en la mano – con la esperanza de que tenga una Acción decente en esa carta.*

## O20. “Fire” (Fuego)

### O20.1 Objetivos Pretendidos

Para anunciar una Orden de Fuego, al menos una de las unidades activadas (o su Arma) *debe* tener una unidad enemiga en su LOS y Alcance.

*Puede activarse un Mando A para disparar, quien luego activa al Pelotón B. Esto es legal si el Pelotón B es el único de los dos con LOS y Alcance a una unidad enemiga. También podría activar a una Dotación de Alcance-2 para que dispare incluso si la unidad enemiga más próxima está a tres o más hexes de distancia **si** esa Dotación lleva un Arma capaz de disparar a esa unidad enemiga.*

### O20.2 Artillería y Coger Objetivo



Todas las Armas de Artillería [11.5] primero deben asegurar un impacto contra el hex objetivo antes de hacer una Tirada de Ataque de Fuego contra él.

*Todas las demás Armas – y todas las unidades – **no** necesitan realizar una Tirada de Puntería y proceden directamente al paso siguiente [O20.3] cuando disparan.*

Generalmente, se determina el alcance entre la Artillería que dispara y el hex objetivo, luego se hace una Tirada de Puntería para ver si el Arma impacta, y si lo hace, se hace una Tirada de Ataque de Fuego [O20.3.3] usando la FP de ese Arma.

*Y recuérdese que los valores dentro de una banda blanca nunca se modifican por el número de Mando de un Mando amigo [3.3.1.3].*

### O20.2.1 Disparos de Humo

Algunas Armas pueden poner un marcador de Humo en el hex objetivo (tal como indica la palabra “Humo” a la derecha de la ilustración del Arma) *en lugar de* hacer una Tirada de Ataque de Fuego normal. La Artillería puede disparar a *cualquier* hex dentro de su Alcance – incluso uno que no contenga unidades enemigas – *si* va a poner Humo de esta manera. El jugador activo debe declarar esta decisión en voz alta cuando elige el hex objetivo, *antes* de hacer la Tirada de Puntería.

Si se anuncia la colocación de humo de esta manera, una Tirada de Puntería con éxito simplemente pondrá un marcador de Humo *al azar* en el hex objetivo *en lugar de* usar la FP del Arma para hacer una Tirada de Ataque de Fuego contra él.

### O20.2.2 Distancia de Alcance al Objetivo

Se determina la distancia contando el número de hexes desde la unidad que dispara a su hex objetivo – *incluyendo* el hex objetivo pero *excluyendo* el hex de la unidad que dispara. Si esta distancia es mayor que el Alcance impresa en el Arma que dispara, el disparo no puede intentarse.

*Nótese que los Morteros también tienen un alcance **mínimo** al cual pueden disparar. Por ejemplo, el Mortero Lige-ro ruso tiene un Alcance de “2-14” así que no puede disparar a un hex adyacente.*

### O20.2.3 Tirada para Puntería

Una vez que se determina el alcance, el jugador activo debe hacer una tirada – pero *multiplicando* los dos dados en lugar de sumarlo como con las demás tiradas – que sea *mayor que* el alcance para impactar el hex objetivo.

*Como tal tirada, puede generar Activadores de Dado pero no el de Jammed que sólo actúa en tiradas de Fuego (1.9).*

*Así una Tirada de Puntería de 1•6 (total de “6”) falla a alcance 6 o más, e impactará si el alcance es 5 o menos.*

*Una Tirada de Puntería de 6•6 es “36” e impactará en cualquier parte, mientras que una tirada de 1•1 es “1” y fallará en cualquier parte.*

Cuando la un Arma de Artillería (Ordenance) con alcance mayor de 1 hace la tirada de precisión y falla, ese disparo puede quedarse corto o pasar de largo: Si el dado blanco de la tirada de precisión es mayor que el coloreado, el disparo se habrá quedado corto. Si el dado coloreado es mayor que el blanco, el disparo se habrá pasado. Si los dados son iguales el disparo fallará por completo y el ataque termina sin más efecto. (V7)

Si el ataque se queda corto, el disparo afectará al hex adyacente al objetivo inicial que esté más cerca del arma que dispara. No hay efecto alguno si el hex objetivo ya era adyacente al arma que dispara. Si el ataque se pasa de largo el disparo afectará al hex adyacente al objetivo inicial que esté más lejos del del arma que dispara. No hay efecto alguno si el nuevo hex objetivo queda fuera del mapa Cuando existan dos hexes adyacentes al objetivo inicial que queden a igual distancia del Arma que disparaba, (debido a que se dispara exactamente a lo largo del vértice del hex) el jugador que tenga la Carta de Iniciativa elegirá cuál será afectado.

*Debe advertirse que en los dos casos expuestos el ataque puede acabar realizándose contra unidades propias. Igualmente el ataque podría afectar a hexes fuera del al-*

*cance o de la LOS del Arma. Si no hubiera unidades en el hex a donde el ataque se desvía, el disparo no tendrá efecto salvo que se tratara de humo o se tratara de un cañón que pudiera crear escombros.*

*Como tantas otras reglas introducidas como pequeñas modificaciones, se busca reducir el número de órdenes, acciones y eventos que con frecuencia resultaban inútiles.*

**Puntería y Estorbos**— Las Tiradas de Puntería siempre se modifican por cualquier Estorbo relevante a lo largo del camino [10.3.1].

*La Artillería que dispara a un objetivo a 5 hexes de distancia con uno o más hexes de Maleza entre medio (Estorbo de -3) necesitaría sacar físicamente 9 o más para impactar en lugar de 6+.*

**Observador de Mortero**— Durante la colocación inicial, (sólo) si un jugador tiene al menos un Mortero puede designar a uno de sus mandos como Observador de Mortero colocándole un marcador de MS (Mortar Spotter) Si tiene al menos un Mortero mediano o tres Morteros ligeros en su OB puede tomar un Scout en vez de designar un mando como observador.

*Esta regla está levemente modificada con respecto a la optativa V8 teniendo en cuenta que posteriormente a la aparición de ésta se añadieron los Scout de Normandía y en la misma línea de permitir algunas opciones más en el juego.*

Los Scout aparecen específicamente en el OB de algunos escenarios de Normandía. Las funciones de los MS y de los Scout son similares.

**(NO-4 / PA-3.3.3.)** — Éstos Scout son mandos a todos los efectos con dos excepciones:

a) Al no tener valor de mando, el Scout no aumenta los valores de las unidades y armas amigas apliadas con él ni tampoco puede activar a otras unidades tal como lo hacen otros mandos.



b) Su mando M representa la capacidad de activar a los morteros amigos situados en cualquier parte del mapa.

Cuando un MS u Scout no roto ni aturdido sea activado para disparar, éste puede a su vez activar cualquier número de unidades con mortero amigas (organizadas ni aturdidas tampoco) para el disparo. El MS debe tener algún objetivo en su LOS y éste debe estar además en el alcance de alguno de los morteros activados para poder dispararle.

Cuando un mortero activado por un observador o scout dispara el jugador puede elegir trazar la LOS desde el scout u observador en vez del propio mortero. La tirada de precisión debe calcularse teniendo en cuenta la distancia desde el mortero al objetivo pero los estorbos que modifiquen la tirada se basarán en la LOS del observador o scout.

## O20.3 Ataque de Fuego

Cada ficha que es activada para Fuego puede hacer *un* disparo a cualquier hex dentro de su Alcance y LOS, bien sola o como parte de un Grupo de Fuego [O20.3.1]. Y, a menos que dispare Humo [O20.2.1], debe haber al menos una unidad enemiga en un hex objetivo para que el disparo ocurra.

**IMPORTANTE**— Las unidades (amigas o enemigas) en un hex *intermedio* no se ven afectadas por ningún Ataque de Fuego que pase a través de su hex.

Generalmente, la FP de una unidad – modificada por su Mando y por Estorbos entre ella y el objetivo – se suma a un “Tirada de Ataque de Fuego” para conseguir un “Total de Ataque”. Luego cada unidad en el hex afectado suma su Moral – modificada por Mando/Cobertura – a una “Tirada de Defensa de Fuego” para obtener un “Total de Defensa”. Si el Total de Ataque del tirador supera el Total de Defensa de una unidad, esa unidad se desorganiza [3.2]. Si los Totales son iguales, un objetivo en Movimiento se desorganiza mientras que un objetivo no en Movimiento queda Aturdido [13]. Cualquier otro resultado no tendrá efecto.

*De esta manera hacemos el movimiento un poco más peligroso que permanecer quietos: si las unidades que Mueven del jugador activo están siendo disparadas vía Fuego de Oportunidad [A33], se desorganizarán con un resultado de empate en lugar de sólo quedar Aturdidas.*

### O20.3.1 Grupos de Fuego

Dos o más unidades/Armas activadas (o “fichas”) pueden disparar juntas combinándose en un Grupo de Fuego. Cada ficha en un Grupo de Fuego debe tener una LOS no obstruida al hex objetivo y estar dentro del Alcance de ese hex para hacer la Tirada de Ataque de Fuego. Más aún, si las unidades en un Grupo de Fuego ocupan más de un hex, cada uno de tales hexes debe estar adyacente a al menos algún otro (formándose así una “cadena” de unidades tiradoras adyacentes).

Cuando se lleve a cabo un disparo con un Grupo de Fuego (O20 3.1), el jugador que dispara puede pasar el control de la Carta de Iniciativa a su oponente e incrementar la FP del disparo en +1 por cada hex a partir del primero que contenga una unidad que dispare. Esto es acumulativo con el +1 normal de apoyo de las unidades que participan en los Grupos de Fuego. (V18)

*Con esta mecánica se refleja la preparación de una enfilada.*

*Igualmente la regla permite forzar levemente la capacidad de disparo ante situaciones especiales y si se planea adecuadamente. Sin embargo, otras reglas optativas del mismo tipo (V17, V14, V13) no se han incluido en esta recopilación por que parecían excesivas tanto en su cuantía como en su posibilidad de utilización al no depender de la Carta de Iniciativa.*

**O20.3.1.1 Artillería**— Las Armas con una banda blanca siempre deben disparar solas y por eso nunca pueden designarse como parte de un Grupo de Fuego.

*Los Grupos de Fuego nunca son obligatorios – las fichas que **podrían** formar un Grupo de Fuego pueden elegir disparar por separado o formar Grupos de Fuego más pequeños, a discreción del jugador propietario. Una unidad y su Arma incluso pueden disparar por separado; y al mismo o diferentes hexes.*

**O20.3.1.2 FP de Grupo**— La FP total de un Grupo de Fuego es X+Y, donde X es la FP de una ficha que dispara e Y es el número de las demás fichas que disparan [véase “C” en el ejemplo del Ataque de Fuego en la página siguiente].

### O20.3.2 Estorbos del Ataque

◆ Si la LOS desde cualquier ficha que dispara (no Artillería) al hex objetivo está estorbada [10.3], la FP de ese disparo se reduce en el mayor de tales Estorbos. Si esto modificara la FP total del ataque a cero o menos, el disparo no puede inten-

tarse; aunque las fichas que disparan aún podrían intentar un disparo diferente con un Estorbo menor (o sin él).

*Hay que tener en mente que las Acciones tales como Fuego Cruzado [A30] o Puntería [A37] pueden aumentar la fuerza del Ataque de Fuego a mayor de 0, permitiendo así que un disparo estorbado se lleve a cabo.*

Si durante un Ataque de Fuego que atraviesa Humo aparece un Time que elimina ese Humo la Potencia de Fuego no se ve alterada por ello puesto que quedó bloqueada cuando se realizó la Tirada de Ataque. (1.9.1)

### O20.3.3 Tirada de Ataque de Fuego

Una vez que la FP final se determine, el jugador que dispara hace una tirada y la suma a la FP final para llegar a un “Total de Ataque”.

**O20.3.3.1 Activador “Jammed!”**— Si una Tirada de Ataque de Fuego da lugar a un activador “Jammed!”, todas las Armas que disparan se averían. Esto *no* cancela el ataque ni por otro motivo reduce su efectividad (que no sea el hecho de que el activador “Jammed!” se encuentra en tiradas extremadamente bajas...)

### O20.3.4 Tirada de Defensa del Fuego

Un jugador tiene que hacer una Tirada de Defensa de Fuego – de una en una en el orden que se desee – para cada una de sus unidades que estuvieran en un hex en el momento en que se hizo una Tirada de Ataque de Fuego contra él. Deben hacerse todas las Tiradas de Defensa de Fuego debido a un ataque antes de que se anuncie el siguiente ataque, incluso si ese mismo hex será otra vez el objetivo.

*Puesto que un Mando roto tiene un Mando de 0, generalmente se querrá tirar Defensa de un Mando al final (en caso de que se rompa) para que las demás unidades en el hex consigan el apoyo Moral de su Mando.*

La Moral de una unidad objetivo – modificada por la Cobertura [T78.3] y el Mando [3.3.1.2] – se suma a una tirada para obtener un “Total de Defensa”:

- Si el Total de Defensa es *menor* que el Total de Ataque, la unidad se desorganiza [3.2].
- Si el Total de Defensa es *igual* al Total de Ataque, la unidad queda Aturdida [13] a menos que en ese momento estuviera activada para Movimiento [O21] – en tal caso se desorganiza en lugar de Aturdirse.
- Si el Total de Defensa es *mayor* que el Total de Ataque, la unidad no se ve afectada.

### PA-O27.3.4 Tirada de Defensa de Fuego

a) Si el Total de Defensa es la mitad o menos del Total de Ataque, la unidad es eliminada.

*Esta regla, dada también como opción en Europa aunque no se ha incluido aquí, puede resultar desproporcionada para aquellos escenarios y por ello sólo se ha introducido en esta recopilación para los escenarios del Pacífico que funcionan de otra manera. Con ella se fomentan mucho los grupos de fuego y se penalizan los sobreapilamientos. En cambio la siguiente regla permite eludir tiradas inútiles con el consiguiente gasto de cartas y avance del Tiempo sin que por ello resulte desequilibrada:*

Si el total de Defensa más 12 es menor que el Total de Ataque, el Defensor no tiene por qué hacer la tirada y desorganizará las unidades que corresponda directamente. Lo mismo sucederá cuando el Total de Defensa exceda al Total de Ataque más 12.

### Ejemplos de Ataque de Fuego:

**A-** El jugador del Eje anuncia una Orden de Fuego actuando al Sgt. Grein en el hex K8. Grein activa después a la Dotación y 4 Pelotones dentro de su Distancia de Mando. Las Armas son “activadas” con las unidades que las controlan [11.1]. Grein no puede activar al Lt. Bolter [3.3.1.1].

**B-** La Ametralladora de K8 no puede disparar, porque está manejada por una unidad desorganizada [11.1]. Sin embargo, el Pelotón desorganizado *puede* disparar hasta a 3 hexes de distancia debido al Mando de Grein [3.3.1.2].

**C-** Se forma un Grupo de Fuego [O20.3.1] cogiendo al hex M6 como objetivo que contiene un Pelotón americano. El jugador alemán usa el Pelotón “Rifle” en L8 como base (FP 6 debido al Mando de Bolter). A esto se añade +1 por cada uno de los Pelotones en K8, J7 y J6, y la LMG en J6 [O20.3.1.2]. Grein no tiene suficiente Alcance para llegar al objetivo por sí mismo y el Mortero, siendo Artillería, no puede participar en un Grupo de Fuego. Finalmente, se añade +1 debido a que al menos una unidad está disparando colina abajo [T88.2] para una FP total de 11. Este número se suma a una Tirada de Ataque de Fuego [O20.3.3] de **4 • 1** para un Total de Ataque de 16 (se pone el marcador de Total de Ataque en cualquier espacio del Registro de Victoria numerado “16”).

**D-** El Pelotón americano en el hex objetivo debe hacer ahora una Tirada de Defensa de Fuego [O20.3.4] vs al Total de Ataque 16. Su Moral es 5 (base 6; -1 de Cobertura por Campo Abierto que contiene una Carretera [T93]). Este número se añade a una tirada de **6 • 4** para un Total de Defensa de 15; buena tirada pero no lo suficiente como para superar el total del jugador del Eje, y el pelotón americano se desorganiza [O20.3.4, primer punto].

**E-** El jugador del Eje elige que la Ametralladora Pesada haga el siguiente disparo sola, disparando al mismo hex con el Pelotón americano (ahora roto). La Ametralladora tiene FP 9 (8; +1 debido al Mando de Bolter). El jugador del Eje juega una Acción de **Fuego Sostenido** [A41] para +2 de FP, luego otra [A24.1] por otro +2 de FP. A esto se añade una Tirada de Ataque de Fuego de **1 • 6** – “Event!” para un Total de Ataque de 20, que se marca poniendo el marcador de Total de Ataque en algún espacio “20” del Registro.

**F-** El juego se interrumpe ahora para que el Evento se resuelva [1.9.1.1]: el jugador del Eje revela su siguiente Carta de Destino y consigue el Evento **Intercepción** [E60], permitiéndole poner un marcador de Aturdimiento [13] sobre el Pelotón roto al que está disparando

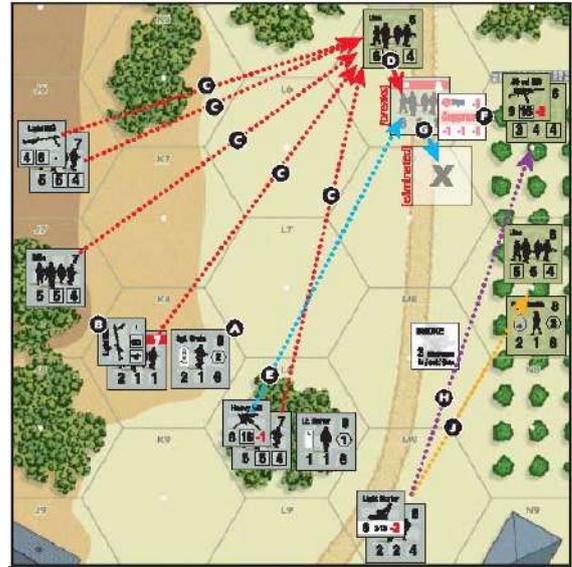
**G-** El juego continúa. La Moral del Pelotón objetivo ahora es 6 (8; -1 por Carretera; -1 por Aturdimiento) a lo que se suma una Tirada de Defensa de Fuego de **1 • 2** para un Total de Defensa de sólo 9, eliminándolo [3.2.4]. Se pone en el Registro de Bajas [4.2] y el jugador del Eje gana 2 VP [7.1].

**H-** El Mortero dispara ahora a la Dotación americana en N6. Siendo Artillería [O20.2], primero debe asegurar un impacto antes de hacer una Tirada de Ataque de Fuego. La distancia al objetivo es 3 hexes así que la Tirada de Puntería [O20.2.3] debe ser mayor de 3, pero la tirada será modificada por -3 debido al Humo intermedio [10.3.1 y 10.3.4].

La Tirada de Puntería es **6 • 1** (“6” [O20.2.3], modificada hacia abajo a 3, de forma que el disparo falla por poco y no se permite Tirada de Ataque de Fuego. Ese disparo habría impactado si no hubiera habido Humo (o sólo un Humo de “1” o “2”) en el camino.

**J-** Finalmente, el único hex ocupado por el enemigo dentro del Alcance y LOS de la Dotación alemana activada es el hex N7 pero, debido a que el Humo reduce su FP de 2 a -1

[10.3.2], el ataque no puede hacerse [10.3.2.1] sin Acciones.



## O21. “Move” (Movimiento)

Las unidades que son activadas para Movimiento pueden mover de hex a hex a través del mapa, gastando MP en cada nuevo hex en el que entre. Una unidad tiene tantos MP para gastar en una Orden de Movimiento como su número de Movimiento *actual*, que puede ser modificado por Mando [3.3.1.2] o por entrar en un hex de Carretera [T93], entre otras cosas.

*La capacidad de Movimiento se calcula en cada uno de los hexágonos que se van atravesando restando al número impreso en la ficha (con los modificadores que procedan en su caso por las Armas que acarree) los puntos que ya se hayan gastado. Así, una unidad que queda desorganizada durante su movimiento y a la que queda capacidad de movimiento inferior a lo que ya ha gastado no podrá seguir moviendo. Igualmente, una unidad que finalice su movimiento en un hexágono en el que ya esté un mando amigo verá incrementada su capacidad de movimiento en el valor de ese mando y por lo tanto podrá mover un hexágono más (si el terreno lo permite) que si finalizara su movimiento en otro sitio. Las unidades que mueven con sus mandos siempre reciben el incremento del valor del mando a su capacidad de movimiento pero si mueven en solitario lo perderán incluso aunque comenzaran apiladas con el mando: una vez movido el primer hexágono, la unidad tendrá su capacidad de movimiento sin incremento alguno por el mando a la que se restarán los puntos ya gastados.*

### O21.1 Costes de Movimiento

Cada terreno indica un “Coste de Movimiento”. Para entrar en un hex adyacente en una Orden de Movimiento, una unidad activada debe gastar un número de MP igual al Coste de Movimiento del terreno en ese hex. Puede haber costes adicionales si la unidad cruza ciertos lados de hex (un Muro, por ejemplo) o mueve a una elevación mayor.

**IMPORTANTE—:** una unidad no puede entrar en un hex a menos que le queden tantos MP como el coste *total* para entrar en ese hex.

*Las unidades sin suficientes MP para mover ni siquiera un hex – quizás porque están desorganizadas o llevan un Arma pesada – tendrán que esperar a una Orden de Avance (o ¡Huida!) para poder mover.*

**O21.1.1 Transferencia de Armas**— Una unidad activada para Mover puede transferir su Arma a una unidad amiga apilada con ella por un coste en MP de “1”. La unidad receptora no necesita estar activada para Mover, pero no puede tener ya un Arma. (11.3) El gasto de puntos de movimiento también puede hacerlo la unidad que toma el Arma. Incluso puede utilizarse la orden Advance para lograr el mismo efecto (sin entonces desplazar la unidad que toma o cede el Arma).

## O21.2 Mover Juntas

El movimiento de una unidad debe terminarse completamente antes de que otra unidad activada comience a mover. La única excepción es que las unidades activadas que *comienzan* una Orden de Movimiento en el mismo hex pueden moverse juntas siempre que esas unidades permanezcan juntas durante toda la Orden de Movimiento

*Por tanto, estas unidades siempre acabarán su movimiento en el mismo hex, y la unidad con el número de Movimiento modificado más pequeño determinará lo lejos que el grupo moverá como un bloque. Si una de esas unidades se desorganiza a lo largo del camino, normalmente detendrá en seco a todo el grupo en su camino.*

## O21.3 Fuego de Oportunidad y Movimiento

El jugador inactivo puede usar Fuego Op [A33] contra las unidades que mueve del jugador activo cada vez que entra en un nuevo hex.

*Véase el ejemplo de Fuego Op de A33.*

## O21.4 Restricciones del Movimiento

Una unidad que mueve *nunca* puede:

- entrar en un hex ocupado por el enemigo;
- entrar en un hex infranqueable [T79; T98];
- cruzar un lado de hex de Risco [T83];
- entrar ni salir de un hex de Puente Importante a través de otra cosa que no sea sus lados de hex de Carretera/Ferrocarril [T80.1];
- salir por el borde del mapa izquierdo, derecho o amigo.

*Sin embargo, sacar una unidad por el borde del tablero **enemigo**, dará un punto de victoria [7.2.1].*

## O21.5 Etiqueta en el Movimiento

Cada vez que el jugador activo mueva una unidad o grupo de unidades a un nuevo hex, debería anunciar claramente el gasto de MP *acumulado* hasta ese momento, luego esperar durante un segundo o dos. Esto permite al jugador inactivo un poco de tiempo en el que decidir si anunciar un Fuego Op en ese hex (o, si es el Defensor, jugar una Acción de Minas [A35.2] o Alambrada).

Más aún, deberá ser de interés que el jugador inactivo ponga atención y diga “¡stop!” en cuanto pueda tener una Acción para jugar o Ataque de Fuego en respuesta al movimiento del jugador activo.

*Los jugadores que mueven pueden preferir tener el hábito de preguntar “¿Acciones?” después de cada hex en el que entre; o quizás simplemente esperar a intercambiar una breve mirada con el oponente.*

## O21.6 Tempo y Movimiento

◆ Después de cada gasto de PM, el jugador *inactivo* debe jugar todas las Acciones que desee antes de que el jugador activo pueda jugar la primera de las suyas.

*Así si el jugador que mueve espera jugar una Acción de “Granadas de Humo” o “Fuego de Asalto” después de entrar en un nuevo hex, el jugador inactivo siempre podría jugar antes una Acción de “Minas” o “Alambrada”, y/o conseguir hacer un Fuego Op en ese hex.*

## O22. “Recover” (Recuperación)

### O22.1 Activación

Cuando se anuncia una Orden de Recuperación, ese jugador se elige **a sí mismo** para ser “activado” siempre que tenga al menos una unidad desorganizada y/o Aturdida en juego y no haya sido activada para una Orden de Recuperación o Huida [O23] anteriormente en ese mismo Turno.

**IMPORTANTE**— Las unidades desorganizadas/Aturdidas no son activadas ellas mismas en una Orden de Recuperación: sólo lo es el propio jugador.

*Por eso no se podría jugar más de una Orden de Recuperación por Turno, ya que el jugador ya ha sido activado. Además, una unidad afectada por una Orden de Recuperación **podría** ser activada en la siguiente Orden de ese jugador, o viceversa.*

### O22.2 Proceso de Recuperación

Primero, el jugador que hace la Orden de Recuperación retira todos los marcadores de Aturdimiento de sus unidades amigas.

Luego, hace una Tirada de Reorganización por cada unidad amiga que estaba desorganizada *en el momento en que se anunció la Orden*.

*Las unidades que quedan desorganizadas debido a Eventos **durante** una Orden de Recuperación no consiguen hacer una Tirada de Reorganización.*

Si el jugador activo tiene más de una unidad desorganizada, elige el orden en que esas unidades se verán afectadas.

### O22.3 Tirada de Reorganización

Una Tirada de Reorganización puede tener uno de tres efectos sobre una unidad desorganizada:

- si la tirada es *menor que* su Moral, se Reorganiza [3.2.5];
- si la tirada es *igual a* su Moral actual, queda Aturdida [13] y permanece desorganizada;
- si la tirada es *mayor que* su Moral actual, no tiene efecto y la unidad simplemente sigue desorganizada.

*Así para una unidad desorganizada con una Moral actual de 7 – habiendo tenido ya en cuenta los modificadores por Mando y/o Cobertura – una Tirada de Reorganización de 5 causaría que se Reorganizara; una Tirada de Reorganización de 7 simplemente la Aturdiría; y una Tirada de Reorganización de 9 no tendría efecto.*

*Habitualmente se querrá tirar por los Mandos rotos primero – si se Reorganizan, su Mando aumentado hará más probable las Reorganizaciones de las demás unidades desorganizadas en el mismo hex.*

Tanto para la Recuperación como para otros casos como las tiradas de defensa, fundamentalmente conviene establecer un orden de tiradas habitual para evitar imprecisiones acerca de qué unidad es afectada por cada tirada. Normalmente, para las defensas se seguirá un orden dotaciones-pelotones-mandos y en las recuperaciones será al revés siendo necesario advertir al contrario si por alguna causa se prefiere otro orden.

## O23. “Rout” (Huida)

### O23.1 Activación

Cuando se anuncia una Orden de Huida, ese jugador elige “activar” a un **jugador** (bien a sí mismo o a su oponente) siempre que el jugador elegido tenga al menos una unidad desorganizada en juego [3.2] y ese jugador no haya sido activado por una Orden de Recuperación [O22] o Huida anteriormente en el mismo Turno.

**IMPORTANTE**— Las unidades desorganizadas *no* son activadas ellas mismas en una Orden de Huida: sólo lo es el propio jugador.

*Por eso no se podría jugar más de dos Órdenes de Huida por Turno – una teniendo como objetivo cada uno de los jugadores. Además, una unidad amiga que acaba de hacer una Tirada de Huida **podría** ser activada en la siguiente Orden de ese jugador, o viceversa.*

**PA** Esta orden no está disponible en el Pacífico.

### O23.2 Tirada de Huida

◆ El **jugador activo** – es decir, el que anuncia la Orden – hace una tirada por cada unidad perteneciente al jugador elegido que estaba desorganizada *en el momento en que se anunció la Orden*.

*Las unidades que quedan desorganizadas debido a Eventos **durante** una Orden de Huida no pueden hacer una Tirada de Huida.*

Si el jugador elegido tiene más de una unidad desorganizada, el jugador activo elige el orden en que esas unidades se verán afectadas.

Una Tirada de Huida puede tener uno de tres efectos sobre una unidad desorganizada:

- si la tirada es *menor que* su Moral, no hay efecto y la unidad permanece donde esté.
- si la tirada es *igual a* su Moral, queda Aturdida [13] si no lo estaba ya.
- si la tirada es *mayor que* su Moral actual, debe “Retirarse” un número de hexes igual a la diferencia.

*Así para una unidad desorganizada con una Moral actual de 7 – habiendo tenido ya en cuenta los modificadores de Mando y/o Cobertura – una Tirada de Huida de 9 significa una Retirada de dos hexes; una Tirada de Huida de 7 simplemente la Aturdiría; y una Tirada de Huida de 5 no tendría efecto.*

Durante una orden de Huida (Rout), cualquier número de mandos apilados con la unidad afectada pueden aplicar o no sus mandos para aumentar o restar a la moral de la unidad en fuga a voluntad del jugador que las controla. Esta habilidad debe declararse antes de realizar la primera tirada de las unidades del hex de los mandos y habrá de durar hasta que finalice la orden de Huida. (V9)

La decisión de sumar o restar (no ignorar) el valor del mando se tomará independientemente para cada hex afec-

tado. Así se representa la capacidad del mando de organizar a sus unidades incluso en la retirada.

*Las unidades preferirán no mover cuando estén bajo fuego enemigo particularmente en terrenos con escasa cobertura a menos que se ordenara expresamente por un mando.*

*Un pelotón roto con 8 de moral apilado con un mando 2 en un hex de edificio sin ninguna orden de Recuperación (Recover) puede intentar retirarse con alguna oportunidad de éxito (moral 8 más 3 de cobertura menos 2 de mando requerirá 10 o más para tener éxito). También podría jugar una orden de Avanzar (Advance) para moverlos fuera del edificio a campo abierto con carretera y conseguiría muchas más oportunidades de éxito para la retirada (8 de moral +0 de cobertura -1 de carretera -2 del mando).*

Además, un mando no roto apilado con una unidad desorganizada que se retira puede acompañar voluntariamente a esa unidad. Si lo hace, el mando debe acabar la retirada en el mismo hex que la unidad desorganizada y quedar él mismo roto también. (V10)

*Con ello la unidad que se retira puede mejorar sus posibilidades de recuperación posterior y el mando no ha de quedar en solitario.*

### O23.3 Retirada

◆ Cuando una Tirada de Huida es *mayor que* la Moral de la unidad desorganizada, debe Retirarse un número de hexes igual a la diferencia. Un jugador siempre Retira a sus propias unidades, incluso si su oponente le da la Orden de Huida. Cada hex al que se Retira debe estar *más cerca* del borde del tablero del jugador que la controla que el que acaba de dejar (en otras palabras, debe haber menos hexes intermedio entre la unidad y su borde del tablero amigo en el hex al que se Retira que los que había desde el hex del que sale en Retirada). Si ya está adyacente a su borde del tablero amigo, la unidad es eliminada (quitándose del mapa efectivamente).

**O23.3.1 Terreno**— Los MP *no* se cuentan durante una Retirada, así que todos los Costes de Movimiento del terreno se ignoran.

**O23.3.2 Fuego de Oportunidad**— El Fuego Op no está permitido contra unidades en Retirada.

**O23.3.3 Alabrada**— Una Retirada *puede* entrar o salir de Alabrada sin tener que detenerse.

**O23.3.4 Minas**— Las Minas atacan a unidades en Retirada normalmente, cuando entran y/o salen de un hex que contiene un marcador de Minas.

**O23.3.5 Eliminación**— Una unidad en Retirada es eliminada inmediatamente si se ve forzada a Retirarse:

- por el borde del tablero amigo del propietario;
- a un hex ocupado por el enemigo (se rinde a ellos);
- a un terreno infranqueable [T79; T98];
- a través de un lado de hex de Risco [T83].

*Una unidad en retirada no ocupa un objetivo al pasar por él, sólo lo haría en el caso de finalizar la retirada en un hex de objetivo. Esto es lógico dado el estado de pánico que tiene y compensa el hecho de que durante la retirada la unidad no recibe fuego e ignora el tipo de terreno o el alambre.*

## PA-023. “Asset Denied” (Denegación de Recursos)

Cuando se da una orden de Recurso Denegado, el jugador activo elige resolver una de las siguientes actividades:

- Arma Encasquillada [PA-O23.1]; o
- Comunicación Interrumpida [PA-O23.2]; o
- Abortar Pasada [PA-O23.3].

No se activa ninguna unidad con una orden de Recurso Denegado. **Arma Encasquillada** sólo se puede elegir si hay un arma enemiga dentro de la LOS de una unidad amiga. **Comunicación Interrumpida** sólo se puede elegir si hay una radio enemiga en juego. **Abortar Misión** sólo se puede elegir si hay un avión enemigo en juego.

### PA-023.1 Arma Encasquillada

Si se elige Arma Encasquillada para el Recurso Denegado de un jugador, se elige un arma enemiga dentro de la LOS de una unidad amiga. Esa arma se avería. Si ya estaba averiada, se elimina (se pone en el recuadro de Armas del Registro de Bajas).

*El arma se podría encasquillar, quedarse sin munición, sobrecalentarse, salirse de la posición, dañarse, su operador quedar incapacitado, etc.*

### PA-023.2 Comunicación Interrumpida

Si se elige Comunicación Interrumpida para el Recurso Denegado de un jugador, avería la radio de su oponente. Si ya estaba averiada, la elimina (devolviéndola al montón de fichas).

*Debe tenerse en mente que una radio no se “avería” per se. Una radio eliminada o averiada representa más probablemente la falta de voluntad del mando de la batería muy atrás en las líneas para apoyar esa batalla en ese momento concreto – otros sectores del frente (fuera del mapa) pueden necesitar una mayor presión y por ese motivo consi-guen que sus misiones de fuego se resuelvan antes.*

### PA-023.3 Abortar Misión

Si se elige Abortar Misión para el Recurso Denegado de un jugador, quita el avión de su oponente del mapa (lo devuelve al montón de fichas).

*El avión ha dejado el área debido a una falta de objetivos viables, una amenaza aérea enemiga, está bajo de combustible o sin munición, etc.*

## PA-024. “Asset Request” (Petición de Recursos)

Cuando se da una orden de Petición de Recurso, el jugador activo elige realizar una de las actividades siguientes:

- Comunicación Establecida [P-O24.1]; o
- Comunicación Recuperada [P-O24.2]; o
- Fuego Efectivo [P-O24.3]; o
- Pasada de Bombardeo [P-O24.4]; o
- Pasada de Ametrallamiento [P-O24.5]; o
- Arma Reparada [P-O24.6]; o
- Iluminación [P-O24.7].

**Comunicación Establecida** sólo se puede elegirse el jugador activo no tiene radio o el marcador de artillería denegada está en su Recuadro de Artillería y no están en efecto las reglas de noche [18].

**Comunicación Recuperada** sólo se puede elegir si tiene una radio averiada [6] en juego.

**Fuego Efectivo** sólo se puede elegir si tiene una radio no averiada en juego.

**Pasada de Bombardeo y Pasada de Ametrallamiento** sólo se puede elegir si su marcador de avión está en juego.

**Arma Reparada** sólo se puede elegir si tiene un arma averiada en juego.

**Iluminación** sólo se puede elegir si están en efecto las reglas de noche [NO-5 y PA-18].

### PA-024.1 Comunicación Establecida

Si se elige Comunicación Establecida para la Petición de Recurso de un jugador, activa uno de sus mandos no roto, no aturdido (solamente). Luego hace los pasos siguientes en el orden indicado:

- Hace una tirada en la Tabla de Radio de su nación [en el cuaderno de escenarios];
- De la columna que coincide con la tirada, elige la radio o marcador de artillería denegada que esté disponible para el año de ese escenario;
- Si se elige una radio, se mueve el marcador VP un número de espacios hacia su oponente como el coste de VP indicado de esa radio – “paga” por ella – luego pone la ficha de esa radio en el Recuadro de Artillería en su lado del mapa;
- Si se elige el marcador de artillería denegada, se pone la ficha en el Recuadro de Artillería en su lado del mapa.

*En el paso b, debe elegirse algo – incluso si tiene que ser el marcador de artillería denegada. Nótese que puesto que no se activa una radio adquirida, el jugador activo podría – si tiene otra Petición de Recurso en la mano y otro mando no activado en juego – usarla para su inmediata orden y elegir Fuego Efectivo.*

### PA-024.2 Comunicación Recuperada

Si se elige Comunicación Recuperada para la Petición de Recurso de un jugador, activa uno de sus mandos no roto, no aturdido (solamente). El jugador activo vuelve después su radio averiada por su cara no averiada, preparada para uso inmediato.

*Puesto que la radio no se activa, el jugador activo podría – si tuviera otra Petición de Recurso en la mano y otro mando no activado en juego – usarla para su inmediata orden y elegir Fuego Efectivo.*

### PA-024.3 Fuego Efectivo

Si se elige Fuego Efectivo para la Petición de Recurso de un jugador, activa a uno de sus mandos no roto, no aturdido (solamente). Este mando actuará como el “observador” para el inmediato bombardeo resultante.

*Para los detalles de esta Orden, véase O 18.2.*

## PA-024.4 Pasada de Bombardeo

No se activa ninguna unidad durante una Pasada de Bombardeo. Si se elige la Pasada de Bombardeo para la Petición de Recurso de un jugador, simplemente vuelve su avión por su cara de “bombardeo en picado” y hace los pasos siguientes en el orden indicado:

- Elige un hex al que el bombardero en picado tenga LOS a una unidad enemiga, que no puede ser su propio hex. Ese hex será el objetivo de la Pasada de Bombardeo. La LOS se chequea como si el bombardero en picado ocupara una colina de nivel 5 [T88]. Si no hay tales hexes en LOS, se pasa directamente al paso d.
- Se hace una tirada de Puntería [O20.2.3] contra el hex elegido como si el bombardeo en picado fuera artillería. Si la tirada de Puntería es un fallo, se pasa directamente al paso d.
- El bombardero en picado hace un Fuego de Ataque de FP 12 [O20.3] contra el hex objetivo. Se mira a ver si alguna fortificación en el hex objetivo es eliminada consultándose la fila “12-FP” de la Tabla de Vulnerabilidad de Fortificación (en la Bandeja de Registros).
- Se quita el bombardero en picado del mapa (poniéndolo en el montón de fichas). Esto acaba la orden.

**¡Arriba!**—Si un evento de Apoyo Aéreo ocurre en cualquier momento durante una Pasada de Bombardeo, la Pasada se cancela sin más efecto.

*Esto es porque un evento de Apoyo Aéreo recolocará el avión o lo quitará del mapa. En cualquier caso, se considerará que el piloto no ha tenido un objetivo viable o que la bomba se perdió sin peligro.*

## PA-024.4 Pasada de Ametrallamiento

No se activa ninguna unidad durante una Pasada de Ametrallamiento. Si se elige una Pasada de Ametrallamiento, simplemente vuelve su marcador de avión por su cara “fighter” (caza) y hace los pasos siguientes en el orden indicado:

- Sitúa el marcador de caza en su hex de forma que se oriente claramente hacia una de las seis direcciones de la brújula (es decir, el morro del caza está alineado con un lado de hex).
- Hace un Fuego de Ataque de FP 9 [O20.3] contra cada hex en una línea directamente delante del caza – en el orden de más cerca de más lejos – si tiene una LOS a alguna unidad en ese hex (amiga o enemiga). La LOS se chequea como si el caza ocupara una colina de nivel 5 [T88].

*Sí, el jugador podría acabar ametrallando a sus propias tropas – el fuego amigo debido a errores de identificación no fue en absoluto raro cuando se trataba de un apoyo aéreo cercano. Elijase la línea de fuego con cuidado. Nótese que una Pasada de Ametrallamiento chequeará un ataque en cada hex en una línea recta que sale del morro del caza hasta alcanzar el borde del mapa (donde ostensiblemente salga del campo de batalla).*

- Quita el caza del mapa (poniéndolo en el motón de fichas). Esto acaba la orden.

**¡Arriba!**—Si un evento de Apoyo Aéreo ocurre en cualquier momento durante una Pasada de Ametrallamiento, la Pasada se cancela sin más efecto.

*Esto es porque un evento de Apoyo Aéreo recolocará el avión o lo quitará del mapa. En cualquier caso, se conside-*

*ra que el piloto no ha visto más objetivos viables o que quizás fue requerido en otro sector del campo de batalla más grande.*

## PA-024.6 Arma Reparada

Si se elige Arma Reparada para la Petición de Recurso de un jugador, activa una de sus unidades organizada, no aturdida que tenga un arma averiada (solamente). Luego vuelve esa arma averiada por su cara no averiada.

## PA-024.7 Iluminación

Si se elige Iluminación para la Petición de Recurso de un jugador, activa uno de sus mandos no roto, no aturdido (solamente). Luego hace los pasos siguientes en el orden indicado:

- Pone el SR en un hex en la LOS del mando activo;
- Hace una tirada de Precisión y chequea la desviación posterior siguiendo el procedimiento usado para un ataque de artillería [O18.2];
- Pone un marcador de bengala [6] en el hex al que se desvía el SR;
- Quita el SR del mapa.

## PA-025. “Charge” (Carga)

Sólo se puede jugar Carga si la Actitud del jugador japonés es Banzai. Si todas las unidades japonesas del mapa ya han sido activadas ese turno, no se puede jugar la orden de Carga.

### PA-025.1 Activaciones Japonesas

Cuando se anuncia una orden de Carga, todas las unidades japonesas que no han sido activadas aún para el turno

- pierden el marcador de aturdida; luego
- quedan reorganizadas si estaban desorganizadas;
- son activadas automáticamente por una orden de Movimiento [O21].

### PA-025.2 Activaciones Aliadas

Después de haber completado los pasos del **a** al **c** – pero antes de que comience físicamente el Movimiento– alguna o todas las unidades Aliadas no activadas todavía en el turno pueden ser activadas inmediatamente para una acción de Fuego Op [A33], a discreción del jugador Aliado. Esta activación es automática y no requiere el juego de una carta de la mano del jugador Aliado.

*Las cargas Banzai eran acciones ruidosas y de mucho bullido que de ningún modo pretendían sigilo. Para este efecto, CC:P permite al jugador Aliado hacer fuegos de ataque automáticos contra las unidades que cargan independientemente de las cartas de su mano.*

## PA-028. “Infiltrate” (Infiltración)

Cuando se anuncia una Orden de Infiltración el jugador japonés amota la letra identificativa de esa Orden concreta (A, B o C) según muestre la propia carta. Si la Orden muestra las tres letras, solo se coge una.

Si la correspondiente Casilla de Infiltración de la Hoja de Registro está vacía, el jugador japonés realiza una secuencia de Ocultar (PA-O28-1). Si la casilla de Infiltración correspondiente contiene una unidad o marcador y hay al menos un marcador de Escondrijo (PA-9) en el mapa realiza en cambio una secuencia de Revelar (PA-O28.2). Si no se dan ninguna de estas dos condiciones no se puede jugar una Orden de Infiltración.

No se activan unidades durante una Orden de Infiltración.

## PA-028.1 Ocultar

Cuando se anuncia una Orden de Infiltración y la Casilla de Infiltración de la Hoja de Registro está vacía, el jugador japonés realiza los pasos siguientes por su orden:

- Hace una Tirada en la Tabla de Apoyo (Supporta Table) japonesa.
- De la columna que coincide con la Tirada debe elegir una unidad que esté disponible en el año del escenario y disponible en el conjunto de fichas sin usar. Paga el coste de PV de esa unidad (mueve el marcador tantos espacios como corresponda hacia el oponente). Si no se pudiera elegir nada, la Orden acaba.
- Coloca la unidad elegida (junto con su arma si la posee) en la Casilla de Infiltración correspondiente de la Hoja de Registro. Con esto se concluye la Orden.

*Esta nueva unidad entrará en juego la próxima vez que se dé una Orden de Infiltración coincidente con la Casilla.*

## PA-028.2 Revelar

Cuando se anuncia una Orden de Infiltración y la Casilla de Infiltración de la Hoja de Registro contiene una o más unidades o marcadores, el jugador japonés realiza los pasos siguientes por su orden:

- Selecciona un hex que contenga un marcador de Escondrijo.
- Coge todas las fichas de la Casilla de Infiltración que corresponda y las coloca en el hex elegido. Cualquier Arma de la Casilla de Infiltración debe asignarse a una unidad que provenga de la misma Casilla.
- Quita un marcador de Escondrijo de ese hex y lo pone con las fichas usadas fuera de juego. Con esto concluye la Orden.

## PA-030. “Reconnoiter” (Reconocer)

Cuando se da una orden de Reconocimiento, el jugador activo activa uno de sus mandos no roto y no aturdido (solamente) siempre que ese mando tenga una LOS a al menos una unidad enemiga.

**Efecto**—El jugador activo mira la carta superior de su mazo de Destino y luego elige hacer algo de lo siguiente:

- devolverla a la parte superior de su mazo de Destino; o
- ponerla en su pila de descarte; o
- ponerla en su mano.

*Nótese que, si el mazo sólo tiene la única carta que queda, cualquiera de las dos últimas opciones vaciará el mazo y activará por tanto un Avance del Marcador de Tiempo.(6.1.2) Nótese también que el Reconocimiento no tiene nada que ver con la Actitud Recon – cualquier Actitud puede utilizar esta orden.*

## PA-031. “Revive” (Restablecerse)

No se puede dar una orden de Reactivación a menos que el jugador activo tenga al menos una unidad desorganizada o aturdida en el mapa. Cada orden de Reactivación va acompañada de un número del 1 al 5; éste es el número de “Puntos de Reactivación” que el jugador activo recibe por la or-

den. Los Puntos de Reactivación se gastan para quitar marcadores de aturdimiento y reorganizar unidades desorganizadas. Específicamente, cada Punto de Reactivación hace algo de lo siguiente:

- Quita un marcador de aturdimiento de una unidad amiga.
- o -
- Reorganiza [3.2.5] una unidad amiga desorganizada.

Si es aplicable, la misma unidad puede ser elegida para ambas opciones.

*Así una orden “Revive-2” podría hacer lo siguiente: quitar dos marcadores de aturdimiento; o reorganizar dos unidades; o quitar un marcador de aturdimiento y reorganizar una unidad.*

No se activa ninguna unidad con una orden de Reactivación. Los Puntos de Reactivación no gastados con la orden de Reactivación actual se pierden: los Puntos de Reactivación no se pueden guardar para futuras órdenes de Reactivación.



## A24. Reglas Generales

**A24.1** — Las Acciones pueden ser anunciadas por cualquier jugador en cualquier momento por medio de una carta jugada de la mano si se cumple la condición o requisito indicado en esa Acción. Pueden realizarse varias Acciones en respuesta a la misma situación del juego. Todos los efectos de Acciones jugadas consecutivamente son acumulativos.

◆ **A24.2 Tempo**— Si ambos jugadores desean hacer una o más Acciones (incluyendo Fuego Op) al mismo tiempo, el jugador *inactivo* debe hacer todas sus Acciones antes de que el jugador activo pueda hacer su primera acción.

**A24.3 Activación**— Con la única excepción del Fuego Op [A33], las Acciones que afectan a unidades *no* activan a esas unidades como lo haría una Orden. Y a la inversa, una unidad que ya ha sido activada por una Orden/Acción de Fuego Op *puede* ser el objetivo de varias Acciones (no-Fuego Op).

*Excepto para A33 Fuego de Oportunidad, las siguientes reglas para Acciones individuales [A25-A41] no es necesario que se lean ni que se memoricen en las primeras veces que se miran las reglas: la mayoría de las Acciones se explican por sí mismas en las propias cartas. Así esta sección puede ser ignorada tranquilamente hasta que surja la necesidad de alguna aclaración durante el desarrollo del juego real. Las Acciones están organizadas por orden alfabético para una cómoda referencia.*

## A25. “Ambush” (Emboscada)

◆ La Emboscada sólo puede ser jugada *antes* de tirar los dados en una Melé. El jugador Inactivo debe jugar todas las Emboscadas que desee para esa Melé antes de que el jugador Activo pueda jugar su primera Emboscada.

**Efecto**— El oponente debe elegir a una de sus unidades que esté participando en la Melé y desorganizarla [3.2].

**IMPORTANTE**— Todos los efectos de la Emboscada se resuelven *antes* de que se calcule la FP de Melé.

*Nótese que **ambos** jugadores pueden anunciar Acciones de Emboscada. Nótese también que es posible que **ambos** bandos queden completamente eliminados por medio de la Emboscada antes de que las Tiradas de Melé se hubieran hecho en otras circunstancias.*

## A26. “Assault Fire” (Fuego de Asalto)

El Fuego de Asalto sólo puede ser jugado si al menos una unidad actualmente activada para Mover (o su Arma) tenga FP encasillada *y* tenga una unidad enemiga a su Alcance y LOS actuales a la que disparar.

**Efecto**— Cada Acción de Fuego de Asalto permite hacer un *único* Ataque de Fuego. Este ataque puede formar un Grupo de Fuego usando alguna o todas las unidades que mueven *y/o* sus Armas *que tengan FP encasillada*. El ataque debe tener en cuenta todas las reglas y restricciones pertinentes a un Ataque de Fuego normal como si se hiciera durante una Orden de Fuego [O20].

*Nótese que puede anunciarse una Acción de Fuego de Asalto antes, durante o después de cualquier movimiento físico que se haya realizado – las fichas que disparan sólo necesitan **ser activadas para Movimiento** para usar la Acción.*

## A27. “Bore Sighting” (Ajuste Disparo)

El Ajuste del Disparo sólo puede ser jugado por el Defensor del escenario – nunca un jugador de Ataque o Recon – y sólo justo antes de hacer una Tirada de Ataque de Fuego que implique un Arma que dispare con una FT *impresa* de al menos “5” (antes de las posibles modificaciones).

**Efecto**— Aumenta la FP del Ataque de Fuego en +2

## A28. “Command Confusion” (Confusión en el Mando)

Esta carta no puede ser jugada para una Acción.

*Al menos puede que haya una Orden decente en esa carta.*

## A29. “Concealment” (Camuflaje)

El Camuflaje sólo puede ser jugado justo antes de que el jugador haga una Tirada de Defensa.

**Efecto**— Se determina la Cobertura en el hex objetivo y se reduce el Total de Ataque de Fuego en esa cantidad. Si el jugador que dispara está usando Fuego Repartido [A40], puede usarse la Cobertura de uno de los hexes objetivo. Todos los modificadores de Cobertura – tales como Carreteras [T93] o un Mortero atacando a unidades en Pozo de tiradores [F102] – se tienen en cuenta *antes* de la reducción.

*Sí, el Camuflaje se usa **después** de que el jugador objetivo sepa el total de ataque. Quizás el tirador sólo **creyó** ver resplandores de cañones entre esos árboles...*

## A30. “Crossfire” (Fuego Cruzado)

El Fuego Cruzado sólo puede jugarse antes de que el jugador haga una Tirada de Ataque de Fuego, y sólo cuando dispara a una o más unidades en movimiento [O21].

**Efecto**— Aumenta la FP del Ataque de Fuego en +2

## A31. “Demolitions” (Demoliciones)

Las Demoliciones sólo pueden ser jugadas cuando el oponente descarta una o más cartas debido a que “pasa” [O15].

*Los descartes involuntarios debido a un Evento [E57 y E61] no cuentan.*

**Efecto**— Elimina una Fortificación en cualquier hex que contenga una unida amiga.

## A32. “Dig In” (Cavar)

Cavar sólo puede jugarse al final de un Avance del Tiempo de Juego [6.1.2].

**Efecto**— Pone un marcador de Pozo de tiradores [F102] en un hex que contenga una unidad amiga. El hex no puede ser Terreno de Agua, y no puede contener ya un Incendio ni otra Fortificación de ningún tipo.

## A33. “Fire (Opportunity Fire)” (Fuego de Oportunidad)



### A33.1 Requisito

Una Acción de Fuego sólo puede ser jugada durante la Orden de Movimiento de un oponente, y sólo justo después del gasto de uno o más MP cuando una unidad que mueve entra en un nuevo hex. Este tipo de fuego de reacción se denomina “Fuego Op”.

*Nótese que las **Acciones** de Fuego están indicadas en la parte **superior** de cualquier carta de Destino que tenga una, en la misma posición que para una Orden de Fuego. Como un recordatorio de su capacidad dual, la palabra “**Fire**”, cuando aparece en la parte superior de una carta de Destino, siempre viene precedida de las palabras “**Order/Action**”.*

### A33.2 Procedimiento de Fuego Op

Generalmente, cuando el jugador activo está realizando una Orden de Movimiento, debería *contar en voz alta* el gasto acumulado de MP de sus unidades en cada hex en el que entran. Cada vez que se hace tal gasto, el jugador *inactivo* tiene la opción de decir “¡alto!” y detener el movimiento temporalmente. Si lo hace, *puede* elegir una o dos de las siguientes:

- jugar una Acción de Fuego de su mano y *activar* a una o más unidades para disparar a ese hex (exactamente como si estuviera activando unidades por una Orden de Fuego [O14.1 y O20.1]; y/o
- hacer un Ataque de Fuego contra ese hex con alguna de sus unidades que fueron activadas para Fuego Op en ese momento durante esa *misma* Orden de Movimiento.

Después de que se haga alguno de tales Ataques de Fuego – o la oportunidad sea declinada (“no importa; sigue moviendo”) – el jugador activo puede continuar con su Movimiento.

### A33.3 Excepciones del Fuego Op

Las unidades (y sus Armas) que son activadas para Fuego Op siguen las reglas normales para una Orden de Fuego [O20], con tres excepciones importantes:

- 1) Un Arma de Artillería [11.5] no puede utilizar Fuego de Oportunidad (aunque la unidad que la tiene puede disparar normalmente).
- 2) No están limitadas a disparar sólo una vez, y por tanto permanecen activadas y válidas para disparar a objetivos en movimiento *para toda esa Orden de Movimiento* (solamente).

*Nótese que las unidades **son** activadas para Fuego Op, así que no podrían ser activadas para Fuego Op de nuevo en ese mismo Turno si el jugador activo anuncia otra Orden de Movimiento.*

- 3) El jugador inactivo no puede hacer más de un Ataque de Fuego por gasto de MP por el jugador activo.

*Una unidad que entra en un Arroyo gasta 3 MP para hacerlo, pero éste es el **único** gasto (aunque uno grande). Entrar así en un hex – aunque costoso – siempre es un **solo** gasto de X MP y puede recibir un ataque de Fuego Op contra ella. Si otra unidad más tarde entra en ese hex de Arroyo en la misma Orden de Movimiento, podría ser el objetivo de otro ataque de Fuego Op – incluso por la misma unidad(es) que hizo fuego-Op.*

#### Ejemplos de Movimiento/Fuego de Oportunidad:

**A**– El jugador del Eje anuncia una Orden de **Movimiento** activando al Pelotón “Rifle” alemán en el hex L8. Lo mueve a K8 y anuncia “dos” (1 PM por Campo Abierto; +1 por mover colina arriba [T88.1]).

**B**– El jugador Aliado tiene una Orden/Acción de **Fuego** en la mano pero supone (correctamente) que la LOS a K8 está bloqueada por la Línea de Nivel en K7 [T88.3.2] así que declina el Fuego de Oportunidad [A33]. “Continúa”.

**C**– El jugador del Eje juega una Acción de **Granadas de Humo** [A39] y anuncia que las pondrá en el hex K7. Coge al azar un marcador de Humo “4” y lo pone aquí.

**D**– El jugador del Eje anuncia “tres” (1 MP por Campo Abierto; +2 ya gastado) cuando continúa moviendo el Pelotón “Rifle” a K7.

**E**– El jugador Aliado dice “¡alto!” y juega la Acción de **Fuego** [A33.1] de su mano, activando al Pelotón americano en L5. Desafortunadamente, su FP disparando a K7 es sólo 1 (6; -1 por colina arriba; -4 por Humo). Pero, esta FP se suma a una tirada de **6 · 5** para un Total de Ataque de Fuego de 12. El disparo afecta a *ambas* unidades en el hex objetivo [O20.3.4], no sólo la unidad que mueve. El jugador del Eje hace una Tirada de Defensa de Fuego para su Pelotón de

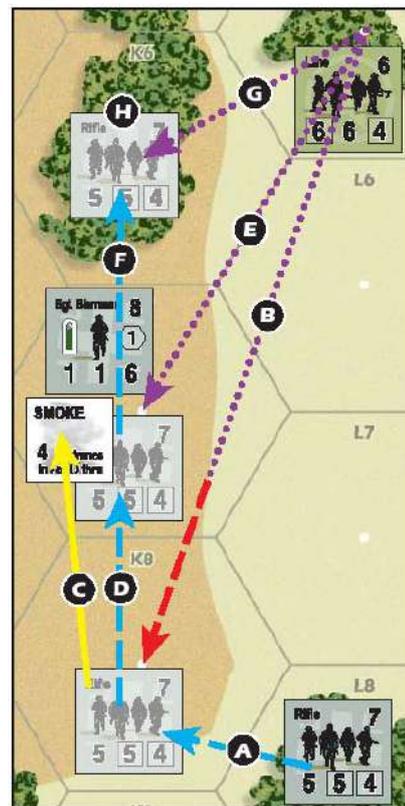
Moral-8 (7; +1 por el Mando de Biermann) – sacando **6 · 2** – luego su Mando de Moral-8 – sacando **1 · 5**; ambas unidades no se ven afectadas y no hay activadores de dado.

**F**– El Movimiento del Pelotón “Rifle” es ahora 5 debido al Mando de Biermann [3.3.1.2], así que el jugador del Eje anuncia “cinco” para entrar en K6 (2 MP por Bosques; +3 ya gastados)

**G**– El jugador Aliado dice “alto” e inmediatamente declara un disparo con su Pelotón “Line” [A33.3] en K6, añadiendo dos Acciones de **Granada** [A34] de su mano. Esto le da FP 9 (6; +4 de Granadas; -1 de colina arriba). Luego saca un **1 · 3**, que le da un Total de Ataque de 13. El Pelotón “Rifle” añade su Moral de 9 (7; +2 de Bosques) a una tirada de **6 · 3** y pasa fácilmente.

**H**– Habiendo dejado el hex de Biermann, el Movimiento de Pelotón “Rifle” vuelve a ser 4 otra vez y, puesto que ya ha gastado 5 MP, ha terminado ahora en ese Turno aparte de nuevas Acciones.

**NOTA**– Si después el jugador del Eje anunciara una segunda Orden de **Movimiento** activando al Sargento Biermann, el Pelotón de EEUU en L5 *no* podría dispararle ya que movió [véase A33.2, segundo punto, y el primer recuadro gris de A33.3]



### A34. “Hand Grenades”(Granadas de Mano)

Las Granadas de Mano sólo pueden jugarse justo antes de que el jugador haga una Tirada de Ataque de Fuego, y sólo si al menos una ficha está disparando a un hex adyacente.

*En caso de un Grupo de Fuego multihex, sólo uno de esos hexes necesita estar adyacente al hex objetivo.*

**Efecto**— Aumenta la FP del Ataque de Fuego en +2

## A35. “Hidden” [Oculto (nombre)]

**IMPORTANTE**— Las siguientes cinco Acciones “Ocultas” sólo pueden ser jugadas por el Defensor del escenario – nunca un jugador Atacante o Recon.

### A35.1 Atrincheramientos Ocultos

Los Atrincheramientos Ocultos sólo pueden jugarse justo antes del que el Defensor del escenario haga una Tirada de Defensa. El hex afectado por el ataque no puede ser un hex de Edificio o Agua, ni uno que ya contenga una Fortificación.

**Efecto**— Pone marcador Pozo de Tirador [F102] en ese hex.

### A35.2 Minas Ocultas

Las Minas Ocultas sólo pueden ser jugadas por el Defensor del escenario justo *después* de que una o más unidades Nueva o Avance (*no se Retire*) al hex. Ese hex no puede ser Terreno de Agua ni contener ya una Fortificación de ningún tipo.

**Efecto**— Pone un marcador de Minas [F103] en ese hex. El Defensor hace después un Ataque de Minas [F103.2] contra cada una de esas unidades que mueven/avanzan.

*Cualquier unidad que ya estuviera en el hex sería inmune a este ataque de campo de minas inicial.*

### A35.3 Casamata Oculta

Las Casamatas Ocultas sólo pueden jugarse justo antes de que el Defensor del escenario haga un Tirada de Defensa para un ataque contra un hex Objetivo; y sólo si la Casamata no está ya en juego. El hex objetivo no puede estar en Terreno de Agua ni contener ya una Fortificación de ningún tipo.

**Efecto**— Poner el marcador de Casamata [F104] en ese hex.

### A35.4 Unidad Oculta

La Unidad Oculta sólo puede ser jugada cuando el oponente descarta una o más cartas debido a que “pasa” [O15].

*Los descartes involuntarios debido a un Evento [E57 o E61] no cuentan.*

**Efecto**— El Defensor del escenario sigue los pasos siguientes en el orden indicado:

- 1) Hace una tirada en la Tabla de Apoyo de su nación;
- 2) De la columna correspondiente a la tirada, elige alguna cosa *no-Radio* – sin coste – que esté disponible para el año de ese escenario;
- 3) Pone la unidad elegida (junto con su Arma, si tiene) en cualquier hex que esté: dentro de su área de colocación inicial original; y que no contenga unidades de ningún bando; y tenga una Cobertura de al menos 1.

### A35.5 Alambrada Oculta

La Alambrada Oculta sólo pueden ser jugada por el Defensor del escenario justo *después* de que una o más unidades Nueva o Avance (*no se Retire*) al hex. Ese hex no puede ser Terreno de Agua ni contener ya una Fortificación de ningún tipo.

**Efecto**— Pone un marcador de Alambrada [F106] en ese hex.

*Nótese que esto finalizará el Movimiento de una unidad, ya que una unidad debe gastar **todos** sus puntos de movimiento para salir de un hex de Alambrada y tiene que haber gastado al menos uno para entrar.*

### PA-A43.1 Cueva Oculta

La Cueva Oculta sólo puede jugarse justo antes de que el Defensor del escenario haga una tirada de Defensa. El hex afectado por el ataque debe ser un hex de Cresta [T88.3.1], no puede ser terreno con agua, y no puede contener ya una fortificación de ningún tipo.

**Efecto**—Pone un marcador de cueva [P-F102] en ese hex.

### PA-A43.3 Trampa Panji Oculta

La Trampa Panji Oculta sólo la puede jugar el Defensor del escenario justo después de que una o más unidades Nueva o Avance al hex. Ese hex no puede ser terreno con agua ni contener ya una fortificación de ningún tipo.

**Efecto**—El jugador japonés elige hacer algo de lo siguiente:

- Pone un marcador de minas [F104] en ese hex e inmediatamente después hace un Ataque de minas [F103.2] contra cada una de esas unidades que mueven/avanzan; o

*Cualquier unidad que ya estuviera en el hex sería inmune a este ataque de campo de minas inicial.*

- Pone un marcador de alambrada [F106] en ese hex.

*Nótese que esto finalizará el Movimiento de una unidad ya que una unidad debe gastar **todos** sus MPs para salir de alambrada y tiene que haber gastado al menos 1 MP para entrar.*

### PA-A43.5 Trinchera Oculta

La Trinchera Oculta sólo se puede jugar justo antes de que el Defensor del escenario haga una tirada de Defensa. El hex afectado por el ataque no puede estar en terreno con agua ni contener ya una fortificación de ningún tipo.

**Efecto**—Pone un marcador de trinchera [F105] en ese hex.

## A36. “Light Wounds” (Heridas Leves)

Las Heridas Leves sólo puede jugarse en el momento en que un Pelotón amigo – roto o no roto – se rompa [3.2].

*Las Heridas Leves sólo pueden ser jugadas sobre un Pelotón que se esté **rompiendo**, no uno que esté siendo eliminado completamente – como por medio del Evento “KIA” o como resultado de una Melé perdida.*

◆ **Efecto**— Pierde 1 VP. Después, *en vez de* que el Pelotón se rompa (o *en vez de que* sea eliminado debido a que ya estaba roto), lo devuelve con las fichas que no se están usando, recuperando una Dotación de entre esas fichas – de la misma calidad que el OB de ese jugador: bien Reclutas, de Línea o de Élite – y la pone en el hex del que se cogió el Pelotón.

Si el Pelotón estaba roto cuando fue retirado, la Dotación reemplazada entra en juego desorganizada. Si había un Arma o marcador de Aturdimiento o ía sobre el Pelotón, la Dotación retiene el marcador. Finalmente, la activación de la nueva Dotación para el Turno coincide con la del Pelotón reemplazado.

## A37. “Markmanship” (Puntería)

Sólo puede jugarse Puntería justo antes de que el jugador haga una Tirada de Ataque de Fuego. El ataque debe incluir a un Pelotón o Dotación disparando.

**Efecto**— Aumenta la FP del Ataque de Fuego en +2

### A38. “No Quarter” (Sin Cuartel)

Sólo un jugador alemán puede jugar Sin Cuartel al final de una Melé si el oponente lleva Rusia, o por un jugador ruso independientemente de la nacionalidad del oponente. Además, sólo puede jugarse Sin Cuartel si el jugador tiene al menos una unidad que sobrevivió a la Melé.

**Efecto**— El jugador gana 2 VP.

### A39. “Smoke Grenades” (Granadas de Humo)

Las Granadas de Humo sólo pueden ser usadas por una unidad con un Movimiento encasillado, y debe jugarse mientras que la unidad está activada para Mover. *(Aunque no tiene por qué haber movido aún necesariamente o incluso puede no llegar a hacerlo si otra unidad sí lo hace) (O14.4) Por lo tanto, incluso pueden lanzarse las granadas antes de que el contrario pueda tener la oportunidad de disparar dado que el Fuego de Oportunidad requiere que la unidad a la que se dispara entre en un hex. Igualmente, también podrá ponerse el humo una vez finalizado el movimiento pues aún se estará en la misma orden hasta que se anuncie la siguiente (o el final del turno).*

**Efecto**— Se elige un marcador de Humo *al azar* y se pone en el hex, o adyacente, de esa unidad, siempre que ese hex no sea Terreno de Agua ni que ya contenga un Incendio.

*Y recuérdese que dos o más marcadores de Humo no pueden apilarse; así que después de poner Humo en el Humo, sólo el marcador con el mayor Estorbo permanecerá.*

### A40. “Spray Fire” (Fuego Repartido)

Sólo puede jugarse Fuego Repartido antes de que el jugador haga una Tirada de Ataque de Fuego. Todas las fichas que disparan deben tener un Alcance encasillado. Los dos hexes objetivo deben estar cada uno:

- ♦ Dentro del Alcance de todas las fichas que disparan;
- adyacentes entre sí;
- contener una unidad enemiga.

Para determinar los posibles Obstáculos y Estorbos en los hexes intermedios, debe chequearse LOS de *todas* las fichas que disparan en *ambos* hexes.

*Nótese que el Fuego Repartido **no** es acumulativo: dice “2 hexes” no “un hex adicional”.*

**Efecto**— El Ataque de Fuego afectará a ambos hexes objetivo simultáneamente. Sólo se hace una Tirada de Ataque de Fuego, aunque *todas* las unidades en *ambos* hexes deben hacer Tiradas de Defensa de Fuego basadas en ese único Total de Ataque.

*Se puede pensar en los dos hexes adyacentes como un gran hex en el que ocurre que tiene dos puntos de LOS, posiblemente con Coberturas diferentes que afecta de forma diferente a las unidades defensoras.*

### A41. “Sustained Fire” (Fuego Sostenido)

El Fuego Sostenido sólo puede jugarse justo antes de que el jugador haga una Tirada de Ataque de Fuego en el que al menos un Mortero o Ametralladora (MG) esté disparando.

**Efecto**— Aumenta la FP del Ataque de Fuego en +2 pero, si la Tirada de Ataque de Fuego es un “doble”, un Mortero o Ametralladora que esté disparando debe averiarse (a elección del jugador que dispara si hay más de uno)

*Hay que tener cuidado con esto – el inconveniente del Fuego Sostenido **es** acumulativo con otros Fuegos Sostenidos y/o con “Jammed”, que podría causar que un Arma se averiara inmediatamente después de averiarse otra vez, eliminándola completamente.*

### PA-A34. “Bayonets” (Bayonetas)

Sólo se puede jugar Bayonetas justo antes de que el jugador haga una tirada de Melé.

**Efecto**— Suma +2 a la tirada de Melé del jugador.

### PA-A39. “Enfilade” (Enfilada)

Sólo se puede jugar Enfilada justo antes de que el jugador haga una tirada de Fuego de Ataque, y sólo si dos o más fichas activadas están disparando como un grupo [O20.3.2].

**Efecto**— Aumenta la FP del Fuego de Ataque en +1 para cada ficha que dispara más allá de la primera. Esto es acumulativo con el bono normal de un Grupo de Fuego.

### PA-A47. Smoke Screen (Pantalla de humo)

La Pantalla de Humo sólo puede jugarse al comienzo de una orden de Movimiento o Avance (es decir, antes de que las unidades activadas comiencen a Mover o Avanzar) en la que al menos se activó a un pelotón.

**Efecto**— Se siguen los pasos siguientes en el orden indicado:

- a) Se elige un pelotón activado;
- b) Se elige entre su propio hex o un hex adyacente. El hex elegido no puede ser terreno con agua ni contener un incendio;
- c) Se elige un marcador de humo al azar y se pone en el hex elegido.

Se continúa poniendo humo de la manera descrita arriba hasta que se ha sacado un humo y se ha puesto para cada pelotón activado o hasta que el jugador activo decide dejar de sacar marcadores, lo que ocurra antes. Cada marcador de humo debe ponerse con o adyacente a un pelotón activado diferentes.

*Y recuérdese que dos o más marcadores de humo pueden apilarse; así que después de poner humo en el humo, sólo el marcador con el mayor Estorbo permanecerá.*

## EVENTOS

## EVENT Shellholes

Place Foxholes in a random hex.

## E42. Reglas Generales

Nunca pueden jugarse Eventos desde la mano: sólo ocurren por medio de ciertas tiradas, en ese momento el juego normal se detiene inmediatamente para que ese jugador pueda revelar la carta superior de su Mazo de Destino y luego lee en voz alta y ejecuta el Evento indicado.

## IMPORTANTE—

- Se ignora la parte de un Evento que sea imposible de cumplir dada las condiciones del juego en ese momento, mientras que se cumplen aquellas partes que son posibles, si hay.
- Cuando un Evento indica más de una actividad a realizar, se resuelven en el orden establecido dentro del propio Evento.
- Los activadores de dado siempre se ignoran en las tiradas que ocurran *durante* un Evento.
- Una melé creada como consecuencia de un Evento se resuelve al final del Evento pero aún dentro de él por lo que no podrá haber Activadores de dado durante ella.

*Las reglas siguientes para Eventos individuales [E43-E77] no es necesario que se lean en la primera vez que se miran las reglas. La mayoría de los Eventos se explican por sí mismos en las propias cartas de Destino, así esta sección puede ser ignorada hasta que surja la necesidad de una aclaración durante el desarrollo del juego real.*

*Los diferentes Eventos se describen en detalle seguidamente, y están organizados por orden alfabético para una cómoda referencia.*

Los Eventos que aparezcan una vez alcanzado el marcador de Tiempo el espacio de Muerte Súbita no alterarán directamente los PV. Cuando pudieran hacerlo, se aplicará el Evento en lo posible sin cambiar los PV. Así, un Evento que diera lugar a la aparición de una unidad de refuerzo en un hex de objetivo no dará lugar al control de dicho objetivo para lo que sería necesario que la unidad saliera y volviera a entrar. Igualmente, un evento que produjera la eliminación de una unidad se aplicará sin modificar por ello los PV.

*En definitiva, se trata de limitar el azar en los últimos compases de la partida, cuando además apenas queda tiempo de reacción.*

Nunca pueden jugarse Eventos desde la mano: sólo ocurren por medio de ciertas tiradas, en ese momento el juego normal se detiene inmediatamente para que ese jugador pueda revelar la carta superior de su Mazo de Destino y luego lee en voz alta y ejecuta el Evento indicado.<sup>3</sup>

## E43. “Air Support” (Apoyo Aéreo) PA-E50

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe determinar un Hex al Azar [1.8]: si ese hex contiene una o más unidades, *puede* elegir desorganizar a todas esas unidades. Si el hex al azar está vacío de unidades, el hex que tenga

más próximo que contenga una o más unidades (amigas o enemigas) se ven afectadas: *puede* desorganizar a todas las unidades en ese hex. En caso de un empate por el hex ocupado más cercano, el jugador que coge el Evento elige cuál se verá afectado.

**PA-** En los escenarios del Pacífico, este evento no ocurre si el año del escenario que se está jugando cae fuera de la fecha(s) dada en el propio evento del Apoyo Aéreo, o si están en efecto las reglas de noche [NO-05 y PA-18].

Si este evento ocurre, el jugador que lo recibe elimina el avión de su oponente quitándolo del mapa y poniéndolo con el montón de fichas (acabando así el evento). Si el avión de su oponente no está en el mapa cuando ocurre este evento, pone su propio avión en el mapa siguiendo estos cuatro pasos:

- 1) Determina un hex al azar [1.8], anotando su letra y número;
- 2) Elige cualquier hex en la misma columna que esa letra O cualquier hex en la misma fila que ese número;
- 3) Pone el avión en el hex elegido.

*Ejemplo: el jugador EE.UU. consigue un evento de Apoyo Aéreo viable y el avión japonés no está en el mapa. Revela la carta superior de su mazo y anota el hex al azar: “D4”. Luego pone el avión de EE.UU. en cualquiera de los diez hexes que comienzan por “D” o cualquiera de los quince hexes con un “4”.*

Véase PA-O24 para conocer las reglas de cómo utilizar aviones.

## E44. “Battle Harden” (Curtirse en Batalla)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe elige a una de sus unidades sin un marcador de Veteranía y le pone un marcador “Veteran”.

## E44.1 Marcador de Veteranía



**Efecto—** Una unidad con un marcador de Veteranía tiene FP +1, Alcance +1, Movimiento +1 y Moral +1. El Mando no se ve afectado por el estatus de Veteranía.

**Quitarlo—** Un marcador de Veteranía permanece con la unidad a menos que la unidad sea eliminada o salga del mapa. Un Pelotón Veterano que se Despliega [E52] transfiere su estatus de Veteranía a sólo *una* de las dos Dotaciones de reemplazo.

*No se ha incluido aquí la regla optativa V20 por entender que resulta muy forzada y excesiva.*

## E45. “Battlefield Integrity” (Serenidad en Combate)

Hay dos opciones a elegir:

- a) Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe cuenta el número total de unidades enemigas en el Registro de Bajos y luego gana esa cantidad de VP.
- b) Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe, si tiene más unidades enemigas en el Registro de Bajos que unidades amigas, gana 1 PV,

*Con esta última opción se trata de limitar el azar que en ocasiones, y especialmente al final de la partida, puede resultar excesivo.*

## E46. “Blaze” (Incendio)

◆ Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe determinar un Hex al Azar [1.8]. Si ese hex no es Terreno de Agua y no contiene ya un Incendio, se pone allí un marcador de Incendio *al azar* [10.2.1]. Se quita cualquier marcador de Humo o Fortificación del hex. Cada unidad en el hex deben ser quitada por su propietario y colocada en un hex adyacente que no contenga terreno infranqueable (primero el jugador inactivo). En otro caso, son eliminadas.

Esto puede dar lugar a deshacer una Melé sin más consecuencias y también a reproducirla en otro lugar si ambos jugadores (el inactivo primero) deciden evacuar a sus unidades al mismo hex. En este segundo caso, la nueva Melé será consecuencia de un Evento. (E 42)

## E47. “Booby Trap” (Trampa Tonta)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe determinar un Hex al Azar [1.8]. Si ese hex no es Terreno de Agua y no contiene ya un Incendio o Fortificación de cualquier tipo, se pone allí un marcador de Minas [F103].

*Las unidades ya en el hex no se verán afectadas por las Minas a menos que Muevan/Avancen/se Retiren desde allí.*

## E48. “Breeze” (Brisa)

Cuando ocurre este Evento, se retiran *todos* los marcadores de Humo del mapa. Luego se pone un marcador de Incendio *al azar* [10.2.1] en cada hex no-Agua que este adyacente y “en la dirección del viento” de un marcador de Incendio existente. La dirección del viento se establece en el Evento con un número entre 1 y 6, que corresponde al hex de brújula en cada mapa. Las unidades en un hex en el que se propaga un Incendio deben ser retiradas y puestas en cualquier hex adyacente no infranqueable. En otro caso, son eliminadas

## PA-E54. “Breezy” (Brisa)

Cuando ocurre este evento, se siguen las siguientes actividades en el orden dado:

a) Mueve todos los marcadores de humo en el mapa 1 hex “a favor del viento”. La dirección a favor del viento está establecida en el evento como un número entre 1 y 6, que corresponde a la brújula en cada mapa. Quita cualquier humo que se propague fuera del mapa o a un hex de agua o incendio.

b) Pone un nuevo marcador de incendio [T79] en cada hex sin agua y sin incendio que esté adyacente y en la dirección “a favor del viento” de un marcador de incendio ya existente.

c) Las unidades en un hex en el que se propaga un incendio deben ser retiradas y puestas en cualquier hex(es) adyacente que no contenga otro incendio (primero el jugador inactivo). En otro caso, son eliminadas. También se quita cualquier marcador de fortificación del hex al que se propaga un incendio. Todos los demás marcadores permanecen.

## P-E60. “Gusts” (Rachas)

Cuando ocurre este evento, obligará a los jugadores a quitar del mapa todo el humo con un valor de Estorbo impar o todo el humo con un valor de Estorbo par. Se devuelven todos los marcadores de humo quitados a la taza de extracción.

## E49. “Command & Control” (Mando y Control)

Hay dos opciones a elegir:

a) Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe cuen-

ta el número de Objetivos [2.3] que controla en ese momento y gana esa cantidad de VP.

b) Cuando ocurre este Evento, si el jugador que lo recibe controla más objetivos que el contrario en ese momento, gana 1 PV.

*Con esta última opción, como con Battlefield Integrity, se trata de limitar el azar que en ocasiones, y especialmente al final de la partida, puede resultar excesivo. Esta regla también pertenece a los escenarios del Pacífico.*

## E50. “Commissar” (Comisario)

Cuando ocurre este Evento, el jugador ruso elige una de sus unidades desorganizadas [3.2] y hacer una tirada para ella:

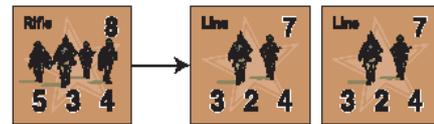
- Si la tirada es *mayor que* su Moral, es eliminada
- Si la tirada es *menor o igual que* su Moral, se Reorganiza [3.2.5].

## E51. “Cower” (Cobardía)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe poner un marcador de Aturdimiento [13] en cada uno de sus Pelotones amigos sin uno y que esté en ese momento fuera de la Distancia de Mando [3.3.1.1] de un Mando amigo.

## E52. “Deploy” (Despliegue)

E52.1— Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe puede elegir un Pelotón amigo en el mapa. Si lo hace, el Pelotón es retirado de su hex, devuelto a las fichas que no se usan, y es reemplazado por dos Dotaciones de la misma calidad (Reclutas, Línea o Élite) según el OB de ese jugador.



E52.2— Estas Dotaciones entran en juego desorganizadas si el Pelotón estaba roto [3.2]. Si hubiera un Arma, marcador de Aturdimiento y/o Veteranía sobre el Pelotón, sólo una de las dos Dotaciones retendría el marcador. Finalmente, estas Dotaciones son tratadas como si fueran la misma unidad a partir de la cual se crearon – así que si el Pelotón ha sido activado para una Orden anteriormente en ese Turno, se consideran que también han sido activadas; y cualquier resultado pendiente contra el Pelotón (tales como quedar Aturdido, roto o eliminado) afectará inmediatamente a ambas Dotaciones por igual.

*Convertir un Pelotón en dos Dotaciones da un poco más de flexibilidad en el movimiento, apilamiento, y guarnición de Objetivos – y también puede aumentar la FP neta cuando forma parte de un gran Grupo de Fuego. El inconveniente son los valores habitualmente más bajos, la pérdida de valores encasillados, y – debido que hay dos donde una vez hubo uno – se vuelve más difícil controlarlas sin un Mando amigo cerca además de acercar la rendición.*

*No se ha incluido aquí la regla opcional V11 por entender que para la mayoría de los escenarios pregenerados resultaría una alteración excesiva.*

## E53. “Dust” (Polvo)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe determinar un Hex al Azar [1.8]. Si ese hex no es Terreno de Agua y no contiene ya un marcador de Incendio, elige *al azar* un marcador de Humo y lo pone allí.

## E54. “Élan” (Ímpetu)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe mueve su marcador de Rendición al siguiente espacio de mayor valor en su lado del Registro de Bajas.

## E55. “Entrench” (Atrincheramiento)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe puede poner un marcador de Pozo de tirador en cualquier hex no-Agua ocupado-amigo que no contenga ya una Fortificación.

## E56. “Field Promotion” (Promoción de Campo)



Cuando ocurre este Evento, si no está ya en el mapa, el jugador que lo recibe *puede* poner el “Soldado Raso” de su nación (uno con Moral “6” y Mando “2”) en un hex ocupado por una de sus unidades *desorganizadas* [3.2].

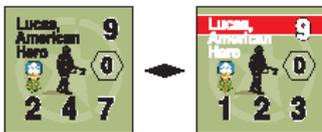
## E57. “Fog of War” (Confusión en la Batalla)

Cuando ocurre este Evento, cada jugador elige una carta *al azar* de la mano del jugador contrario. Esas cartas se ponen en las pilas de descarte respectivas de sus propietarios.

## E58. “Hero” (Héroe)

Cuando ocurre este Evento, si la unidad de Héroe [E58.1] del jugador que lo recibe *no* está ya en el mapa, debe ponerla en algún hex amigo. Si lo hace, puede Reorganizar [3.2.5] a una unidad desorganizada en ese hex de colocación.

### E58.1 Héroes



Los Héroes son Mandos [3.3] en todos los aspectos, con dos excepciones:

- Un Héroe *nunca* da a su propietario VP de salida ni el oponente nunca gana VP por su eliminación. Un Héroe que salió/fue eliminado siempre se devuelve con el resto de fichas sin usar, nunca al Registro de Bajas
- Un Héroe puede ser activado más de una vez por Turno, permitiendo así hacer más de una Orden por Turno. (*No así las unidades que pudiera activar el Héroe, que sólo podrán serlo una vez por turno.*)

*Los Héroes se divierten corriendo a campo abierto hacia un hex objetivo. También cargan sobre nidos de ametralladoras para tomarlos en combate cuerpo a cuerpo. Otras misiones útiles para Héroes serán descubiertas por el jugador versado en películas de guerra de Hollywood.*

## E59. “Infiltration” (Infiltración)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe sigue los pasos siguientes:

- 1) Hace una tirada en la Tabla de Apoyo de su nación;
- 2) De la columna correspondiente a la tirada, elige algo *no-*

*Radio* – sin coste – que esté disponible para el año de ese escenario.

- 3) Determina un Hex al Azar [1.8]
- 4) Pone la unidad elegida (junto con su Armas, si hay) *dentro o adyacente* a ese hex.

*Este Evento puede dar lugar a que ocurra una Melé*

## E60. “Interdiction” (Intercepción)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe elegir una unidad *no-aturdida* (enemiga o amiga; desorganizada o organizada) que ocupe un hex con Cobertura *menor* de 1 y poner un marcador de Aturdimiento [13] en ella.

## E61. “Interrogation” (Interrogatorio)

Cuando ocurre este Evento, el jugador contrario debe mostrar al jugador que lo recibe todas las cartas en su mano. El jugador que lo recibe *puede* elegir una de esas cartas. Si lo hace, esa carta se pone en la pila de descartes del oponente.

## E62. “KIA” (Muerto en Combate)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe elegir una unidad *desorganizada* (enemiga o amiga) y eliminarla

## E63. “Malfunction” (Mal Funcionamiento)



Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe determinar un Hex al Azar [1.8]. El Arma *no averiada* (enemiga o amiga) que esté más cerca de ese hex se avería. En caso de empate, el jugador que coge el Evento elige cuál se verá afectada.

## PA-E63. “JAM” (Encasquillada)

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo recibe debe determinar un hex al azar [1.8]. Avería el arma japonesa más cercada a ese hex. Si ya estaba averiada, la elimina. En de un empate por el arma japonesa más cercana, el jugador que sacó el evento elige cuál de esas armas será la afectada.

## E64. “Medic!” (¡Sanitario!)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe elegir una unidad *desorganizada* (enemiga o amiga) y Reorganizarla [3.2.5].

## E65. “Mission Objective” (Objetivo de la Misión)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe coge una ficha de Objetivo (secreta) al azar.

*Esta nueva ficha de Objetivo no reemplaza a ninguna ficha de Objetivo existente – se usa junto **con** ellas – y puede mantenerse oculta al oponente a menos que sea una que no tiene cara “(secret)”*

## E66. “Prisoners of War” (Prisioneros de Guerra)

◆ Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe elegir una de sus propias unidades *desorganizadas* [3.2] que esté adyacente o en el mismo hex que una unidad enemiga y eliminarla.

*Si por alguna razón no era una buena idea antes, manténgase a las unidades desorganizadas alejadas de las unidades enemigas.*

## E67. “Reconnaissance” (Reconocimiento)

Cuando ocurre este Evento, el jugador contrario debe elegir y revelar una de sus fichas de Objetivo no revelada, si hay. La ficha revelada se convierte en un Objetivo conocido para el resto de la partida.

*Recuérdese dar los VP que correspondan con el Objetivo(s) del mapa de esa ficha a su controlador actual inmediatamente.*

## E68. “Reinforcements” (Refuerzos)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe sigue los pasos siguientes:

- 1) Hace una tirada en la Tabla de Apoyo de su nación;
- 2) De la columna correspondiente a la tirada, elige algo – sin coste – que esté disponible para el año de ese escenario;
- 3) Si se elige una *Radio*, la pone en su Recuadro de Artillería (vacío). Si se elige una *unidad*, la pone (junto con su Arma, si tiene) en cualquier hex a lo largo de su borde del tablero amigo. Deben cumplirse los límites de Apilamiento [8], y la unidad no puede ponerse en un hex infranqueable (tal como uno Incendiado o Barrera de Agua).

*Este Evento puede dar lugar a que ocurra una Melé.*

Los Refuerzos y cualquier unidad que entre en juego a través de Eventos han de venir de la bandeja de fichas no utilizadas. Cualquier ficha que esté en las tablas del juego se considera que está tan en juego como cualquier otra del mapa.

## E69. “Rubble” (Escombros)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe determinar un Hex al Azar [1.8]. Si ese hex no es Terreno de Agua y no contiene ya un marcador de Incendio o Fortificación de ningún tipo, pone allí un marcador de Alambrada [F106].

## E70. “Sappers” (Zapadores)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe puede retirar un marcador de Minas o un marcador de Alambrada del mapa.

## E71. “Scrounge” (Rapiña)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe puede elegir un Arma eliminada (enemiga o amiga) del Registro de Bajas y devolver ese Arma al juego bajo control de una de sus unidades actualmente sin un Arma.

## E72. “Shell Shock” (Shock)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe determinar un Hex al Azar [1.8]. La unidad (enemiga o amiga) que esté más cerca de ese hex se desorganiza [3.2]. En caso de empate en la unidad más cercana, el jugador que coge el Evento elige cuál se verá afectada.

## E73. “Shellholes” (Cráteres de Artillería)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe determinar un Hex al Azar [1.8]. Si ese hex no es Terreno de Agua y no contiene ya un Incendio o Fortificación de ningún tipo, pone allí un marcador de Pozo de tiradors [F106].

## E74. “Strategic Objective” (Objetivo Estratégico)

Cuando ocurre este Evento, se coge una ficha de Objetivo al azar y se pone bocarriba (“no-secreto”) en la sección central del recuadro de Objetivos para que ambos jugadores lo vean.

*Esta nueva ficha de Objetivo no reemplaza a una ficha de Objetivo existente – se usa junto **con** ellas. Y si esa nueva ficha hace referencia a uno o más Objetivos en el mapa, recuérdese dar esos puntos de victoria al que controle en ese momento los Objetivos inmediatamente.*

## E75. “Suppressing Fire” (Fuego Sofocante)



Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe puede poner un marcador de Aturdimiento [13] sobre una unidad enemiga sin uno y que esté dentro del Alcance y LOS en ese momento de una de sus MG *en funcionamiento* – lo que significa que la propia MG no puede estar averiada, ni puede estar desorganizada ni Aturrida la unidad que la tiene.

## E76. “Walking Wounded” (Heridos Leves)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe debe seguir los pasos siguientes:

- 1) Elegir una unidad eliminada (enemiga o amiga) en el Registro de Bajas;
- 2) Determinar un Hex al Azar;
- 3) Poner la unidad elegida *dentro o adyacente* a ese hex, desorganizada [3.2]. Deben tenerse en cuenta los límites de Apilamiento [8], y la unidad no puede ser colocada en un hex infranqueable (tal como un Incendio o Barrera de Agua).

*Este Evento puede dar lugar a que ocurra una Melé*

## E77. “White Phosphorus” (Fósforo Blanco)

Cuando ocurre este Evento, el jugador que lo recibe puede coger un marcador de Humo *al azar* y ponerlo en un hex adyacente a uno de sus Pelotones *no rotos*. El hex elegido no puede ser Terreno de Agua ni contener un Incendio. Si lo hace, cada jugador que controla una unidad en ese hex debe elegir una de tales unidades y desorganizarla [3.2].

## PA-E52. “Battlelust” (Ganas de pelea)

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo recibe gana 1 VP si hay más unidades enemigas en el Registro de Bajas que unidades amigas.

## PA-E55. “Bushido”

Cuando ocurre este evento, el jugador japonés Reorganiza [3.2.5] a una de sus unidades desorganizadas, si tiene. Si lo hace, pone un marcador de veterana sobre esa unidad si no tiene ya uno.

## PA-E57. “Detritus de Guerra” (Restos de guerra)

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo recibe debe realizar las siguientes actividades en el orden indicado:

- Humo:** Determinar un hex al azar [1.8]. Si ese hex no es terreno con agua y no contiene ya un marcador de incendio, elige un marcador de humo al azar y lo pone allí.
- Alambrada:** Determina un segundo hex al azar. Si ese hex no es terreno con agua y no contiene ya un incendio o fortificación, pone un marcador de alambrada ahí [F106].
- Minas:** Determina un tercer hex al azar. Si ese hex no es terreno con agua y no contiene ya un incendio o fortificación, pone un marcador de minas ahí [F103].

*Recuérdese: las unidades ya en el hex no se verán afectadas por las minas a menos que muevan o avancen fuera de ahí.*

## PA-E74. “Spider Hole” (Agujero de Araña)

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo recibe debe seguir los pasos siguientes en el orden indicado:

- Quita la ficha japonesa de Héroe de donde esté (bien en el mapa, en la Bandeja de Registros o en el montón de fichas);
- Determina un hex al azar [1.8];
- Pone al Héroe – junto con cualquier arma o marcador de veterana que pueda tener adjunto – dentro o adyacente a ese hex, organizada y no aturdida. El Héroe no puede ponerse en un hex infranqueable (tales como un incendio).

## PA-E75. “Stealth” (Sigilo)

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo recibe *puede* elegir una de sus unidades (o marcadores de Vigilancia, en el caso de Japón) en el mapa. Si lo hace, quita esa unidad o marcador de Vigilancia del hex que ocupa y lo pone en un hex adyacente. Una unidad no puede ponerse en un hex infranqueable (tal como un incendio).

## PA-E78. “Tennoheika Banzai!”

Cuando ocurre este evento, se chequea el nivel VP actual.

- Si el marcador VP está en el lado Aliado del espacio cero, el jugador japonés debe cambiar su Actitud actual a la de Banzai [PA-17.2].
- Si el marcador VP ocupa el espacio cero o está en el lado japonés del espacio cero, el jugador japonés puede cambiar su Actitud actual a la de Banzai.
- En cualquier caso, si la Actitud japonesa ya es Banzai este evento no tiene efecto.

**Efecto**—Si la Actitud japonesa cambia a Banzai se siguen inmediatamente las siguientes actividades en el orden indicado:

- En la Hoja de OB, se cambia el marcador de valores OB japonés por el marcador de valores OB “Banzai”
- Si el jugador japonés actualmente tiene cuatro cartas o más en la mano, descarta suficientes cartas de su elección para conseguir que el número de cartas en su mano llegue a tres.

# TERRENO

## T78. Reglas Generales

*Para la primera vez que se lean las reglas, realmente no es necesario leerse las cuatro secciones que siguen para Tipos, Movimiento, Cobertura y LOS. Muchas de las reglas para Colinas, así como para otros tipos de terrenos individuales [T79-T99], pueden mirarse cuando sea necesario según qué mapa se use en un escenario concreto.*

### T78.1 Tipos y Relieves

Cada hex en cada mapa de **Combat Commander** viene definido por qué “tipo de terreno” contiene. El tipo de terreno de un hex es el que predomina dentro de él, bien sea Bosques, un Edificio, o Maleza, por ejemplo. Algunos lados de hex también contienen terreno que pueden afectar al fuego o movimiento, tales como Riscos, Vallas, Muros o Setos. Las Carreteras, Ferrocarriles y Senderos también pueden ocupar un hex, normalmente modificando el movimiento de una unidad allí. Los marcadores de Humo e Incendio también funcionan como terreno en cierto grado.

Los “tipos” de terreno se muestran en la Tabla de Terreno con fondo verde. Los “relieves” del terreno se muestran con fondos marrones y generalmente sólo modificarán el tipo de terreno con el que comparten un hex.

La Tabla de Terrenos indica los distintos tipos de terrenos en orden jerárquico – es decir, si un hex contiene dos tipos de terreno diferentes, el mostrado más cerca de la *parte superior* de la tabla tiene preferencia.

*Así por ejemplo un Puente Importante sobre un Arroyo es un “hex de Puente Importante” en todos los aspectos, no un “hex de Arroyo” (y por tanto no es un hex de Agua). Esto también significa que un hex es un “hex de Campo Abierto” sólo si no contiene ningún de los tipos de terrenos mostrados por arriba de él (aquellos con su texto en un fondo verde) – éste podría contener alguno de los relieves del terreno mostrados por debajo de él (aquellos con el fondo marrón) y aún ser un “hex de Campo Abierto”, aunque con algún tipo de modificación.*

### T78.2 Costes de Movimiento

Cada terreno indica un “Coste de Movimiento”: la cantidad de MP que una unidad debe gastar para Mover [O21] a ese hex o cruzar ese lado de hex.

### T78.3 Cobertura

Cada terreno indica una “Cobertura” en la forma de un número entero, que puede ser negativo. En todo momento y en todos los aspectos, la Cobertura modifica directamente la Moral de toda unidad en el mismo hex. Sin embargo, la Cobertura nunca es acumulativa, de forma que un jugador debe elegir sólo una Cobertura a aplicar si hay más de una.

El Pelotón A dispara a la Dotación B con una Moral impresa de 7 en un hex de Maleza. La Moral actual de la Dotación es realmente 8 debido a la Cobertura de "1" que da la Maleza. Si esa Dotación estuviera apilada con un marcador de Pozo de tirador, el jugador propietario podría elegir ignorar la Cobertura de la Maleza y sumar en su lugar la Cobertura de 3 de la Pozo de tirador, consiguiendo una Moral de 10.

### PA-81.3.2 Penalización Apilamiento

La Cobertura en un hex sobreapilado (8.2) se reduce en 1 por cada figura de soldado presente por encima de 7.

Si bien esta regla aquí colocada se corresponde con donde está en los escenarios del Pacífico, es exactamente igual que la que existe en para los escenarios de Normandía o de Stalingrado y otras reglas opcionales (8.2)

### T78.4 LOS

Cada terreno indica si es un Obstáculo, Estorbo o Despejado.

- Los Obstáculos bloquean la LOS al mismo nivel. Los Obstáculos normalmente crean un Hex Ciego [T88.4.1] a un observador a nivel más alto.
- Los Estorbos reducen la FP de los ataques de fuego al mismo nivel trazados a través de ellos.
- El terreno Despejado no afecta a la LOS.

Véase las reglas de LOS [10] para más detalles.

Los diferentes tipos de terreno están descritos en detalle seguidamente, y están indicados por orden alfabético para una cómoda referencia.

La información que sigue también se muestra gráficamente en la Tabla de Terrenos localizada en una cara de la hoja de ayuda del jugador.

### T79. Incendio

**COSTE DE MOVIMIENTO:** Infranqueable

**COBERTURA:** Infranqueable

**LOS:** Obstáculo (a todos los niveles)

### T80. Puente

**COSTE DE MOVIMIENTO:** (véase abajo)

**COBERTURA:** 2; pero nótese que una Carretera [T93] normalmente bajará esto a una Cobertura neta de 1.

**LOS:** 1 Estorbo



#### T80.1 Puente Importante

Un Puente Importante se define como uno que cruza completamente uno o más hexes, con un *pequeña* parte de él extendido a través de sus lados de hex exteriores en hexes contrarios (no-Puente).

**COSTE DE MOVIMIENTO:** Infranqueable; o 1 si es directamente a lo largo del dibujo de la Carretera/ Ferrocarril. Además, las unidades sólo pueden salir de un hex de Puente Importante vía uno de sus dos lados hex de Carretera/Ferrocarril.



#### T80.2 Puente Menor

Un Puente Menor se define como uno situado completamente dentro de los límites de un solo hex.

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1 si atraviesa un lado de hex de Carretera/Ferrocarril; en otro caso el coste es el del otro terreno en el hex.

### T81. Maleza

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 2

**COBERTURA:** 1

**LOS:** 3 de Estorbo

### T82. Edificio

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 2

**COBERTURA:** 3

**LOS:** Obstáculo; crea un Hex Ciego [T88.4.1]

**Objetivos Edificios—** Si un Objetivo del mapa [2.3] ocupa un hex de edificio, y ese edificio ocupa dos o más hexes, el "Objetivo" se considera que es la *totalidad* de ese edificio (es decir, todos los hexes que ocupe), no sólo el hex que contenga el número del Objetivo.

### ST-T2. Fábricas

Si una regla especial de escenario declara que uno o más edificios son "Fábricas", esta regla entra en efecto para cada edificio así designado (solamente). Se pone un marcador "Factory" en cualquier parte dentro de cada uno de tales Edificios como un recordatorio de su estatus.



#### ST-T2.1 Estorbo de Fábrica

Cualquier LOS que atraviese una fábrica en un hex intermedio es un Estorbo de 3 en lugar de un Obstáculo siempre que se aplique los siguientes dos puntos:

- la LOS comienza y acaba en hexes de la misma fábrica; y
- la LOS nunca sale de los confines reales de esa Fábrica en ningún hex intermedio.

#### ST-T2.2 Altura de Fábrica

En lugar de la zona ciega habitual de 1 hex, las Fábricas crean 2 hexes ciegos detrás de ellas para cualquier observador a una mayor elevación [T88.4.1].

#### ST-T2.3 Destrucción de Fábrica

Si todos los hexes de una Fábrica contienen un marcador de Incendio o Escombros, se quita ese marcador de Fábrica.

### T83. Acantilado

**COSTE DE MOVIMIENTO:** Infranqueable;

**ESCALADA:** una unidad sin un Arma puede Avanzar [O16] a través de un lado de hex de Acantilado.

◆ **COBERTURA:** nada

**LOS:** Despejado

## T84. Valla

**COSTE DE MOVIMIENTO:** +1 cuando se cruza.

◆ **COBERTURA:** nada

**LOS:** 1 de Estorbo; o **Despejado** si la Valla es uno de los seis lados de hex del hex del tirador o del objetivo.

## T85. Campo de Cultivo

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1

**COBERTURA:** 0

**LOS:** 1 de Estorbo

## T86. Hondonada

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 2.

**COBERTURA:** 1; aunque una unidad en una Hondonada no puede ser vista excepto desde un hex adyacente o un hex a una mayor elevación [T88], y viceversa.

**LOS:** Despejado

## T87. Setos

**COSTE DE MOVIMIENTO:** +1 cuando se cruza.

◆ **COBERTURA:** nada; o 1 si un Ataque de Fuego cruzó el Seto cuando entró en el hex objetivo (no se aplica cuando se defiende contra Morteros o Artillería).

**LOS:** **Obstáculo**; o **Despejado** si el Seto es uno de los seis lados de hex del hex del tirador o del objetivo.

## NO1. Bocage

Ambos valores de Movimiento y Cobertura de los Setos (Hedges) aumentan uno (a "+2" y "2", respectivamente).

## T88. Colinas

*Debido a la relativa complejidad de las Colinas, puede ser preferible que los jugadores novatos jueguen sus primeros escenarios con los tableros sin Colinas.*

El hex de Campo Abierto estándar de color beige se dice que está al nivel "o" o "nivel suelo". Las Colinas pueden estar después a niveles 1 (color tostado), 2 (marrón claro), 3 (marrón medio) o 4 (marrón oscuro). Por tanto, una unidad en una Colina está arriba de cualquier terreno que ocupe un hex de nivel suelo o un hex de Colina de un menor nivel. Un hex de Colina funciona exactamente igual que cualquier otro hex de nivel suelo excepto como se modifica seguidamente.

### T88.1 Movimiento Colina Arriba

Una unidad que mueve gasta +1 MP para entrar en un hex a una *mayor* elevación que el hex del que sale.

*Una unidad que mueve de un hex de Colina de nivel 1 que contiene Bosques a un hex de Colina de nivel 2 que contiene Bosques debe gastar 3 MP (2 por los Bosques más 1 por el cambio de elevación). El movimiento inverso "colina abajo" sólo costaría 2 MP.*

### T88.2 Ventaja de Altura

Un Ataque de Fuego sufre una FP de -1 si el hex objetivo está a una mayor elevación que una ficha *cualquiera* que dispare. Y al contrario, un Ataque de Fuego gana una FP de

+1 si el hex objetivo está a una menor elevación que una ficha *cualquiera* que dispare.

## T88.3 Colinas y LOS

### T88.3.1 Líneas de Cresta Militar

Un hex que muestre más de un nivel se denomina un hex de "Cresta". El nivel al que está el punto central del hex de Cresta es el nivel real. En cada hex de Cresta, el borde físico de la Colina de mayor nivel se llama la "Línea de Cresta".

*Cualquier hex de lo alto de un Acantilado es un hex de Cresta en el que la línea de final de acantilado es la línea de Cresta.*

### T88.3.2 LOS Vertical

Una unidad sólo puede trazar una LOS al hex de Cresta inicial de cada elevación por encima de ella. Del mismo modo, una unidad en una Colina puede trazar una LOS a un hex a una elevación menor sólo si esa LOS nunca atraviesa una Línea de Cresta de igual o mayor altura en un hex *intermedio*.

*Así pues la unidad A en una Colina puede ver a la unidad B a una menor elevación sólo si la LOS desde la unidad A cumple: que cruza una Línea de Cresta **antes** de que cruce un lado de hex; y que nunca vuelva a cruzar una Línea de Cresta de igual o mayor elevación.*

### T88.3.3 Colinas como "Obstáculos"

Una Colina bloquea ella misma la LOS trazada entre dos hexes de *menor* elevación.

*Una unidad en una Colina de nivel 2 puede ver más allá de una Colina de nivel 2 **intermedia** sólo a otra Colina de altura 2, 3 o 4. Si esa Colina intermedia fuera de nivel 3, el hex objetivo tendría que estar a nivel 4 para ser visto (e incluso entonces tendría que ser una Cresta de nivel 4).*

## T88.4 Colinas y Obstáculos

La LOS a o desde un hex de Colina sólo está bloqueado si toca claramente cualquier parte del dibujo físico de un Obstáculo a *igual* o *mayor* elevación que ese hex de Colina. En otras palabras, la LOS a o desde un hex de Colina no está bloqueada por Obstáculos que estén a una *menor* elevación (excepción: véase Hexes Ciegos, abajo).

*Una unidad en una Colina de nivel "1" puede ver más allá (por encima) de un edificio intermedio a nivel "o" a otra unidad a una Colina de nivel "1" distante. Sin embargo, si el edificio también estuviera sobre una Colina esa LOS quedaría bloqueada.*

Sin embargo, un marcador de Incendio siempre bloquea la LOS a través de su hex, independientemente de la elevación del tirador y el objetivo.

### T88.4.1 Hexes Ciegos

Una unidad en una Colina puede ver *en* un hex de Bosques o Edificio a menor nivel, como es normal, pero *no* puede ver en el *siguiente* hex detrás de él si ese siguiente hex también está a una elevación igual o menor que la del hex de Bosques/Edificio. En otras palabras, un Bosque o Edificio a menor nivel crea una zona ciega de 1 hex para un observador a una mayor elevación – todos los hexes *más allá* de esta zona ciega son visibles desde la Colina (aparte de nuevos Bosques/Edificios en el camino).

*Una unidad en una Colina de nivel "1" puede ver más allá de un edificio a nivel "o" excepto en el hex de nivel "o" directamente detrás de él. Y al contrario, una unidad en una Colina de nivel "1" podría ver más allá de un edificio de nivel 1 intermedio a una unidad a nivel "2" o mayor **a menos** que ese edificio estuviera en el **primer** hex intermedio a lo largo de esa LOS.*

## T88.5 Colinas y Estorbos

Cualquier terreno de Estorbo del mapa que esté a un menor nivel *no* estorba la LOS a o desde un hex de Colina. Un Estorbo en una Colina estorba la LOS entre otros dos hexes de Colina al mismo nivel que ese Estorbo. Sin embargo, un marcador de Humo siempre estorba la LOS a través de su hex, independientemente de la elevación del tirador.

*El estorbo que crea un marcador de Humo se considera que es a una altura suficiente como para afectar a cualquier posible LOS que pueda ser representada en el juego.*

*Nótese que todas las reglas de Colina de arriba están basadas en la premisa de que en **Combat Commander** cada elevación de Colina es **más alta** que un Obstáculo del mapa, y todo Obstáculo del mapa es más alto que un Estorbo del mapa.*

*Resumen algunas características que se olvidan con frecuencia: La altura da un +1 a la Potencia de Fuego si una de las fichas que disparesn está más alta que el objetivo. De la misma manera da un -1 si una de las fichas que disparan está más baja que el objetivo. De este modo, un grupo de fuego muy escalonado podría anular los dos modificadores. El movimiento colina arriba es penalizado con 1 punto de movimiento extra. Por el contrario, cuesta abajo no existe bonificación alguna.*

## T89. Pantano

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 3

**COBERTURA:** 0

**LOS:** 1 de Estorbo

**TERRENO DE AGUA:** ningún Arma de ningún tipo puede disparar desde un hex de Pantano. Ningún Incendio, Humo ni Fortificación de ningún tipo puede ocupar jamás un hex de Pantano. *El total de ataque de artillería (armas u órdenes) se reduce en dos por el efecto amortiguador del agua según V6.*

### PA-T97. Ciénaga

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 4

**COBERTURA:** 2

**LOS:** Obstáculo; crea un Hex Ciego [T88.4.1]

**Terreno con Agua—** ningún arma de ningún tipo puede disparar desde un hex de pantano. Ningún incendio, humo ni fortificación de ningún tipo puede ocupar jamás un hex de pantano.

**Explosión Aérea—** El Fuego de Ataque Total de cualquier ataque de mortero o artillería contra un hex de pantano siempre aumenta en 2.

*Por tanto un mortero de FP 6 que dispara a un hex de pantano y hace una tirada de Ataque de "7" tendría un Total de Ataque de 15 en lugar de 13.*

## T90. Campo Abierto

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1

**COBERTURA:** 0

**LOS:** Despejado

## T91. Huerto

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1

**COBERTURA:** 1

**LOS:** 2 de Estorbo

## T92. Ferrocarril

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1 si va a lo largo del dibujo de Ferrocarril (es decir, la unidad que mueve cruza un lado de hex de Ferrocarril cuando entra en el hex); en otro caso depende del otro terreno en el hex.

**COBERTURA:** depende del otro terreno en el hex.

**LOS:** 1 de Estorbo; o Despejado si la LOS procede directamente a lo largo del dibujo del Ferrocarril.

## T92. Carretera

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1 si va a lo largo del dibujo de Carretera (es decir, la unidad que mueve cruza un lado de hex de Carretera cuando entra en el hex); en otro caso depende del otro terreno en el hex.

Una unidad gana un +1 en su número de Movimiento siempre que *entre* en un hex que contenga una Carretera en algún momento durante una Orden de Movimiento. Este bono cesa al final de esa Orden de Movimiento.

*La unidad no necesita haber entrado en el hex de Carretera vía un lado de hex de carretera para conseguir el bono – aquí podemos asumir que cruzar una carretera también es rápido y fácil.*

**COBERTURA:** nada; sin embargo, la Cobertura de cualquier otra Fortificación o Terreno dentro de un hex que contenga una Carretera *disminuye* en 1.

*Así que un hex de Edificio con una Carretera que lo atravesase tiene una Cobertura de 2 (3 por el Edificio; modifica en -1 por la Carretera).*

*Una Pelotón alemán con una Moral impresa de 7 en un hex de Campo Abierto que contenga una Carretera tendrá una Cobertura de "-1" y por tanto tiene Moral 6 en todos los aspectos. Si más tarde se pusieran Pozo de tiradors [F102] en ese hex, tendrían una Moral de 9 (7; +3 por las Pozo de tiradors; -1 por la Carretera).*

**LOS:** Despejado si la LOS procede directamente a lo largo del dibujo de la Carretera; en otro caso depende del otro terreno en el hex.

## NO2. Carretera Rural

En mapas que contengan menos de dos Edificios multi-hex (es decir, que ocupen más de un hex), cualquier hex con un dibujo de Carretera será considerado como una Carretera Rural con zanjas y un firme irregular. Las Carreteras Rurales no reducen la Cobertura de su hex en 1. Todas las demás reglas pertinentes a las Carreteras normales [T92] se aplican normalmente para las Carreteras Rurales.

## ST4. Ruinas y Cráteres

En Stalingrado las carreteras no existen. Se ignora la presencia de las carreteras impresas para todas las reglas.

## PA-T94. Carretera

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1 si mueve por la ilustración de carretera (es decir, la unidad que mueve cruza un lado de hex de carretera cuando entra en el hex); 1/2 si mueve por la ilustración de carretera y ninguna unidad enemiga tiene una LOS a ese hex; en otro caso, depende de terreno del hex.

**COBERTURA:** se usa el otro terreno en el hex.

**LOS:** Despejado

*Comparado con las calles y avenidas europeas, las carreteras del teatro del Pacífico a menudo no eran más que anchos senderos.*

## T94. Humo

**NOTA:** antes de comenzar el juego, todos los marcadores de Humo/Incendio deberán ser colocados en una taza opaca de forma que puedan cogerse al azar cuando sea necesario durante la partida.

**COSTE DE MOVIMIENTO:** depende del terreno del hex.

**COBERTURA:** depende del terreno del hex.

**LOS:** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10 de Estorbo dentro o fuera o a través [10.3.4].

*El valor real de Estorbo del Humo está impreso en los marcadores individuales.*

## T95. Arroyo

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 3

**COBERTURA:** -1

**LOS:** Despejado

**TERRENO DE AGUA:** ningún Arma puede disparar desde un hex de Arroyo. Ningún Incendio, Humo ni Fortificación de ningún tipo puede ocupar jamás un hex de Arroyo.

*El total de ataque de artillería (armas u órdenes) se reduce en dos por el efecto amortiguador del agua(V6).*

## T96. Sendero

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1 si va a lo largo del dibujo de Sendero (es decir, la unidad que mueve cruza un lado de hex de Sendero cuando entra en el hex); en otro caso depende de terreno del hex.

**COBERTURA:** depende del otro terreno en el hex.

**LOS:** depende del terreno del hex.

## T97. Muro

**COSTE DE MOVIMIENTO:** +1 cuando se cruza.

◆ **COBERTURA:** nada; o 2 si un Ataque de Fuego cruzó el Muro cuando entró en el hex objetivo (no se aplica cuando se defiende contra Morteros o Artillería).

**LOS:** Obstáculo; o Despejado si el Muro es uno de los seis lados de hex del hex del tirador o del objetivo.

## T98. Barrera de Agua

**COSTE DE MOVIMIENTO:** Infranqueable

**COBERTURA:** Infranqueable

**LOS:** Despejado

**TERRENO DE AGUA INFRANQUEABLE:** ninguna unidad, Incendio, Humo ni Fortificación de ningún tipo puede ocupar un hex de Barrera de Agua.

## NO7.3 PA-T89 Barrera de Agua (Water Barrier)

*Una Barrera de Agua representa cualquier acumulación de aguas profundas y/o lo suficientemente grande como para entorpecer el movimiento no-anfibio – desde un foso anti-tanque lleno de agua hasta un río o el propio océano. Lo que viene a continuación reemplaza enteramente la regla T98.*

**COSTE DE MOVIMIENTO:** Todo.

*Una unidad en movimiento debe empezar su orden de Movimiento adyacente al hex de Barrera de Agua y no puede Mover a ningún otro hex por el camino. Una unidad pierde todos sus PM restantes después de entrar en un hex de Barrera de Agua, incluso si ese hex contiene un mando.*

**COBERTURA:** -2 (negativa de 2)

**LOS:** Despejada.

**Terreno de Agua–** Ningún arma de ninguna clase puede disparar desde un hex de Barrera de Agua. Ningún marcador de Incendio, Humo o Fortificación podrá ocupar nunca un hex de Barrera de Agua.

## T99. Bosques

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 2

**COBERTURA:** 2

**LOS:** Obstáculo; crea un Hex Ciego [T88.4.1]

**EXPLOSIONES AÉREAS:** el Total del Ataque de Fuego de cualquier ataque con Mortero o Artillería contra un hex de Bosques siempre *aumenta* en 2.

*Así pues un Mortero de FP 6 que dispara en un hex de Bosques y hace una Tirada de Ataque de Fuego de 7 tendría un Total de Ataque de 15 en lugar de 13.*

*Las balas disparadas a una gran altura – tales como desde morteros y batería de artillería distantes – tienen una tendencia a explotar en las copas de los árboles. Cuando esto ocurre, las tropas debajo estarían sujetas a astillas y ramas de árboles volantes además de la explosión que no fuera provocada por el contacto con la tierra.*

## ST T1. Escombros

Los Escombros son un nuevo tipo de terreno. Los Escombros está representado por un marcador con “2+2+Ø”. Estos números se refieren a los valores de Coste de Movimiento por Escombros, Cobertura y LOS. Se considera que los Escombros ocupan la totalidad de su hex (incluyendo los seis lados de hex para la LOS).



## ST-T1.1 Efecto de los Escombros

Los Escombros se consideran un Tipo de Terreno y está muy arriba en la Tabla de Terrenos para fines de jerarquía [T78.1]. Un marcador de Escombros convierte al hex que ocupa en un Obstáculo, incluyendo los seis lados de hex (al igual que un Incendio). Un marcador de Escombros da al hex que ocupa un Coste de Movimiento nominal de 2 y una Cobertura nominal de 2. Cada uno de estos valores aumenta en 1 por cada marcador de Escombros que esté adyacente. A pesar de ser un obstáculo a la LOS, los Escombros *no* crean un hex ciego al igual que los Edificios y Bosques [T88.4.1].

*Ejemplo: los marcadores de Escombros ocupan los hexes B1, B2, B3 y B5. El marcador en B2 – que está adyacente a otros dos marcadores de Escombros – tiene un Coste de Movimiento y Cobertura de 4. Los marcadores en B1 y B3 tendrían valores de 3 y 3. El marcador en B5 no está adyacente a ningún otro Escombros y por tanto retiene sus valores nominales de 2 y 2. No es posible ningún Fuego de Ataque desde el hex A4 a C4 ya que la LOS pasa directamente por el lado de hex de los Escombros B3/B4 – un obstáculo. Un marcador de Escombros rodeado por los seis lados por Escombros tendría un Coste de Movimiento de 8, Cobertura 8, y normalmente sólo podría ser visto desde un hex adyacente: ¡un bastión formidable!*

## ST-T1.2 Apilamiento de Escombros

No más de un marcador de Escombros puede ocupar jamás un único hex. Se quita cualquier marcador de Escombros apilado en el mismo hex que un Incendio.

*Y recuérdese que los escombros son terreno; no una fortificación.*

## ST-T1.3 Creación de Escombros

### ST-T1.3.1 Atacar Edificios y Puentes

Cuando una Radio, Carga de Mochila o Cañón [ST1.4] ataca a un hex de Edificio o Puente, se chequea la Tabla de Vulnerabilidad de Fortificación (en la esquina inferior derecha de la Bandeja de Registros). Si la Tirada de Ataque coincide con la dada para la FP de la ficha, pone inmediatamente un marcador de Escombros en ese hex. Aturde a todas las unidades en un hex en el que ponga Escombros. Esto se hace antes de que se hagan las Tiradas de Defensa.

#### Modificación a la Regla O18.2.3.2

Cuando están en efecto las reglas de Escombros, la Artillería atacará cualquier hex de Edificio o Puente, incluso cuando está vacío de unidades y Fortificaciones.

### ST-T1.3.2 Atacar Hexes de Escombros

Cuando una Radio, Carga de Mochila o Cañón [ST1.4] ataca a un hex de Escombros que

- se usó en un hex de Edificio y
- formaba parte de un Edificio de varios hexes contiguos.

se chequea la Tabla de Vulnerabilidad de Fortificación. Si la Tirada de Ataque coincide con la dada para la FP de la Radio, el jugador que tiene la Iniciativa pone inmediatamente un marcador de Escombros en un hex adyacente sin Escombros. Aturde a todas las unidades en el hex en el que se ponen los Escombros.

*Nota de Diseño: esto representa edificios más altos que caen en hexes adyacentes.*

#### Modificación a la Regla O18.2.3.2

La Artillería atacará cualquier hex de Escombros que cumpla con los dos criterios de arriba, incluso cuando están vacíos de unidades y Fortificaciones.

## ST-T1.3.2 En la Colocación Inicial

También se puede poner Escombros en el mapa durante la colocación inicial debido a una regla especial del escenario.

## ST-T1.4 Definición de Cañón

En **CC**, un “Cañón” es algo de lo siguiente:

- Obús americano
- 25-libras británico
- “75” francés
- Cañones IG18 e IG33 alemanes
- Cañón de Montaña italiano
- Cañón de Infantería ruso
- Cualquier arma futura con la palabra “Cañón” indicada en su título.

## ST-T5. Alcantarillas

### ST-T5.1 Bocas de Alcantarilla

Si la regla especial del escenario que indica “Reglas Especiales de Stalingrado” también declara uno o más hexes como “Alcantarillas”, esta regla entra en efecto para cada hex así designado (solamente). Se pone un marcador “Sewer Entrance” en cada uno de tales hexes como un recordatorio de su estatus. Un hex que contenga un hex de Boca de Alcantarilla se le considera un “hex de Alcantarilla”. Las Alcantarillas no son Fortificación ni Terreno.



### ST-T5.2 Atravesar Alcantarillas

Cualquier cantidad de unidades rusas (solamente; ninguna otra nacionalidad puede utilizar las alcantarillas) activadas por una Orden de Avance (solamente; nunca por Movimiento) cuando están en un hex de Alcantarilla pueden intentar avanzar directamente a cualquier otro hex de Alcantarilla en el mapa, incluso si no está adyacente. Para hacerlo, el jugador ruso indica a su oponente cuántas de sus unidades activadas en un hex de Alcantarilla harán el intento y qué hex de Alcantarilla es el punto final pretendido del avance. El jugador ruso hace después una Tirada de Alcantarilla:

- **PERDIDO**—Si el resultado es un doble, el *jugador del Eje* elige un hex de Alcantarilla que no sea el que se está dejando. El jugador ruso elige después uno o más de los puntos siguientes:
  - pone una cantidad cualquiera de sus unidades designadas en el hex de Alcantarilla elegido; o
  - pone una cantidad cualquiera de sus unidades designadas en el espacio siguiente del Registro de Tiempo. *Nota: si la última unidad rusa en el mapa es retirada de esta manera, se considera una “salida voluntaria” para la regla 6.3 en el cuaderno de reglas básico.*
- **ÉXITO**—Si el resultado no es un doble, el avance por la alcantarilla tiene éxito y las unidades que avanzan se ponen en el hex de Alcantarilla pretendido.

Las armas con un modificador de movimiento negativo no pueden entrar en las Alcantarillas. Una unidad que tenga tal arma puede usar las Alcantarillas sólo si antes elimina voluntariamente el arma.

### ST-T5.3 Infiltración por Alcantarilla

En cada activador de Tiempo, hasta una unidad rusa que entra en juego desde el Registro de Tiempo puede entrar en el mapa poniéndose en cualquier hex de Alcantarilla (en lugar de situarse en el borde ruso del mapa). Esta colocación es automática y no requiere una Tirada de Alcantarilla.

## ST-T5.4 Eliminación de Alcantarilla

Si se pone un marcador de Incendio o Escombros en un hex de Alcantarilla, se quita del mapa ese marcador Alcantarilla.

## NO-7 Terreno de Invasión

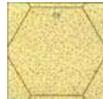
Las reglas T NO7 (NO7.1 Playa, NO7.2 Guijarros, T98-NO3 Barrera de Agua, F105-NO4 Línea de Trincheras y NO5 Erizos) se aplican –por completo– en cualquier escenario que estipule que las reglas especiales de las Cabeza de Playa estén en efecto (“Beachhead Special Rules are in effect”). Si es así, deberán ser usadas en conjunto con cualquier otra regla especial que pueda tener ese escenario en particular.

### NO-7.1 PA-T82 Playa (Beach)

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1,5 (uno y medio).

**COBERTURA:** 0

**LOS:** Despejada.



**Arena**– El Ataque de Fuego Total de cualquier Radio o armamento de artillería (*Ordnance*) atacante en un hex de Playa es siempre reducido en 2.

**Tipo de Terreno**– La Playa está en la jerarquía de Tipos de Terreno entre el Campo Abierto (*Open Ground*) y el Pantano (*Marsh*).

### NO-7.2 Guijarros (Shingle)

Esto representa un rasgo defensivo natural propio de las playas de la invasión. Son una acumulación de guijarros que forman una ladera empinada de cantos rodados y pequeñas piedras que constituyen una protección de moderada pendiente, no superior a 3 metros, suavemente inclinada desde el agua hasta tierra firme.



**COSTE DE MOVIMIENTO:** +1 si se mueve desde un hex de Playa hacia uno no es de Playa.

*Mover a través de un lado de hex de Guijarros en sentido contrario – desde hex no-playa hacia la playa – no confiere ningún coste de movimiento adicional.*

**COBERTURA:** Ninguna; 0 3 si el Ataque de Fuego cruza los Guijarros por uno de los lados de hex del hex de Playa objetivo al entrar el disparo en ese hex de Playa (no aplicable cuando disparan Morteros o Artillería).

*Las unidades en hexes que no sean de Playa no reciben Cobertura de los Guijarros.*

**LOS:** Despejada.

**Rasgo de Terreno**– Los Guijarros son un Rasgo de Terreno [T78.1].

### Ejemplo de Guijarros:

**A**– La escuadra británica en H7 recibe cobertura de los Guijarros desde J7 específicamente desde los Guijarros representados en el lado de hex del hex objetivo. La escuadra no tiene protección del fuego proveniente desde K8.

**B**– La escuadra británica en I8 recibe cobertura de los Guijarros para el fuego proveniente desde J7 y K8.

**C**– La escuadra británica en I9 no recibe protección del fuego originado en K8. Tampoco recibe protección del fuego proveniente de J7 debido a que los disparos pasan a lo largo del lado de hex de Guijarros que es el hex objetivo.

**D**– La escuadra británica en I10 no tiene protección del

fuego originado en J7. La LDV desde K8 está bloqueada por una fortificación. Sin embargo, si la LDV no estuviera bloqueada, la escuadra recibiría la cobertura de los Guijarros para los disparos desde K8.

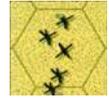
**E**– Las dos escuadras alemanas en J7 y K8 no tiene la protección de los Guijarros – la escuadra en J7 no está en el lado de playa del dibujo de los Guijarros y la escuadra en K8 no está en un hex de Guijarros.

### NO-7.5 Erizos (Hedgehog)

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1.

**COBERTURA:** 1.

**LOS:** Despejada.



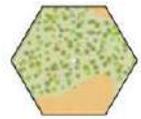
**Tipo de Terreno**– Los Erizos están en la jerarquía de Terrenos entre las Barreras de Agua y las Hondonadas

## PA-T86. Arbustos

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 2

**COBERTURA:** 2

**LOS:** Estorbo 2



*Este terreno “abarca-todo” representa una diversidad de efectos del suelo tales como maleza, peñascos, bosques o jungla pequeña, coral, pedregal, matorral, rocas, etc.*

## PA-T87. Hierba

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 2

**COBERTURA:** 0

**LOS:** Estorbo 3



*Este terreno representa hierba alta – algunas veces de borde afilado – a menudo referida como juncal, hierba de elefante o kunai.*

## PA-T90. Cabaña

Una cabaña se define como cualquier estructura construida obviamente por el hombre (que no sea un puente) que ocupa sólo 1 hex. El hex puede contener más de una de tales ilustraciones, pero ninguna de ellas puede cruzar un lado de hex a otro hex adyacente sin ser llamado un “edificio” [T82].

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 2

**COBERTURA:** 2

**LOS:** Estorbo de 4

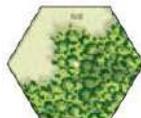


## PA-T91. Jungla

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 3

**COBERTURA:** 2

**LOS:** Obstáculo; crea un Hex Ciego



**Explosión Aérea**–El Fuego de Ataque Total de cualquier ataque de mortero o artillería contra un hex de jungla siempre aumenta en 2.

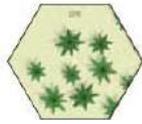
*Por tanto un mortero de FP 6 que dispara a un hex de jungla y hace una tirada de Ataque de “7” tendría un Total de Ataque de 15 en lugar de 13 incluso si una o más unidades en el hex objetivo estuvieran usando una Cobertura alternativa, tal como la de una cueva o casamata.*

## PA-T93. PALMERAS

**COSTE DE MOVIMIENTO:** 1

**COBERTURA:** 1

**LOS:** Estorbo de 1



## FORTIFICACIONES

### F100. Reglas Generales

*La siguiente sección [F101-F106] no es necesario que se lea y memorice en la primera vez que se miran las reglas. Puede ser ignorada tranquilamente hasta que una Fortificación entre realmente en juego – los jugadores pueden en ese momento simplemente mirar las reglas para es marcador concreto*

**F100.1 Adquisición—** Hay seis “Fortificaciones” en el juego: Pozo de tiradors, Trincheras, Minas, Alambradas, Bunkers y Casamatas. Una Fortificación normalmente llega al juego al comienzo de un escenario, aunque también puede entrar en juego durante la partida debido a diferentes Acciones y Eventos.

**F100.2 Eliminación—** Normalmente, las Fortificaciones sólo pueden ser eliminadas durante la partida por medio de diferentes Eventos, la Acción “Demoliciones” [A31], o una Tirada de Impacto Artillero [O18.2.3.3].

**F100.3 Apilamiento—** No más de un marcador de Fortificación de cualquier tipo puede ocupar un único hex. La primera Fortificación a poner en un hex tiene preferencia. Ninguna Fortificación puede ocupar jamás un hex de Agua (es decir, Pantano, Arroyo o Barrera de Agua sin Puente).

*Las diferentes Fortificaciones están descritas en detalle, seguidamente, y están organizadas por orden alfabético (del término en inglés) para una cómoda referencia. También puede encontrarse una versión condensada de la siguiente información en la Hoja de Registros para una cómoda referencia durante la partida.*

### F101. Búnker



Un Búnker da al hex que ocupa una Cobertura alternativa de “6” (“7” vs Morteros y Artillería). Como es habitual, esto no es acumulativo con otra Cobertura en el hex.

En la Melé, el bando que fue el último ocupante en solitario de un hex de Búnker gana si los totales de Melé están empatados.

### NO9. Destrucción de Búnkeres

Cuando el jugador Aliado realice un Ataque de Fuego con una Carga Satchel contra un hex adyacente que contenga un Búnker o Casamata y obtenga un “doble” en la tirada de Ataque de Fuego, elimina la Fortificación de dicho hex. El Búnker/ Casamata es eliminado antes de realizar las Tiradas Defensivas.

*Esta regla representa el uso de torpedos “Bangalore”, bazookas u otras poderosas armas de alto explosivo a quemarropa.*

### F102. Pozo de tirador



Un marcador de Pozo de tiradors da al hex que ocupa una Cobertura alternativa de “3” (“4” vs Morteros y Artillería). Como es habitual, esto no es acumulativo con otra Cobertura en el hex.

### F103. Minas

#### F103.1 Reglas Generales



Un marcador de Minas que ocupa un hex atacará a cualquier unidad (enemiga o amiga) que Mueva, Avance o se Retire a o desde ese hex. Las unidades que mueven juntas son atacadas con una sola tirada; en otro caso deberá hacerse un Ataque de Minas diferente para cada unidad que entre, o vaya a salir, a un hex que contiene Minas. Las unidades que ya estaban en un hex de Minas en el momento en que otra unidad Mueva/Avance/se Retire a o desde ese hex es inmune a ese Ataque de Minas.

#### F103.2 Ataque de Minas

La fuerza de un Ataque de Minas tiene una FP de 6 por defecto a menos que el Defensor del escenario tenga asignado (o comprado) específicamente una capacidad de Campo de Minas de FP 7 u 8.

La Cobertura de un Ataque de Minas se establece automáticamente a “0”, y no puede ser modificada por ningún medio.

Una Tirada de Ataque de Minas sigue las mismas reglas generales que para una Tirada de Ataque de Fuego [O20.3.3 y O20.3.4] excepto que sólo las unidades que mueven/avanzan/se retiran en el hex necesitan hacer una Tirada de Defensa de Fuego. El jugador que controla a tal unidad hace su Tirada de Defensa mientras que su oponente hace la Tirada de Ataque.

Al tratarse como una Tirada de Fuego y pese a estar la unidad atacada en movimiento, en caso de que la tirada iguale la moral de la unidad ésta queda sorprendida y organizada.

**IMPORTANTE—** Una unidad que queda desorganizada [3.2] mientras sale de un hex Minado aún es colocada en el hex en que entra.

*Lo hace pero probablemente tenga una baja con la que lidiar.*

### F104. Casamata



Una Casamata da al hex que ocupa una Cobertura alternativa de “5” (“6” vs Morteros y Artillería). Como es habitual, esto no es acumulativo con otra Cobertura en el hex.

En la Melé, el bando que fue el último ocupante en solitario de un hex de Casamata gana si los totales de Melé están empatados.

### F105. Trincheras

#### F105.1 Reglas Generales



Un marcador de Trinchera da al hex que ocupa una Cobertura alternativa de “4” (“5” vs Morteros y Artillería). Como es habitual, esto no es acumulativo con otra Cobertura en el hex.

## F105.2 Trincheras y Movimiento

Una unidad que Mueve de un hex que contiene una Trincheira a un hex adyacente que contiene una Trincheira, Búnker o Casamata (o viceversa) sólo gasta 1 MP para hacerlo, independientemente del terreno en los dos hexes (EXCEPCIÓN: lados de hex de Risco [T83], que no puede ser cruzado con una Orden de Movimiento). Esto se aplica incluso si la unidad está moviendo colina arriba o está cruzando un lado de hex que normalmente aumentaría su coste de movimiento. Además, esa unidad no puede ser el objetivo del Fuego Op [A33] en el hex en el que entra.

## NO 7.4 Trincheira de Comunicación (Communication Trenches)

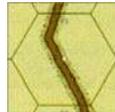
COSTE DE MOVIMIENTO: 1.

COBERTURA: 4; o 5 contra Morteros y Artillería.

LOS: Despejada.

**Movimiento Oculto**– Una unidad que mueva desde un hex de Trincheira de Comunicación a otro o puede ser objetivo de un Fuego de Oportunidad. Una unidad que mueva desde un hex de Trincheira de Comunicación a una hex adyacente que contenga una fortificación de Trincheira, Casamata (Pillbox) o Búnker (o a la inversa) no puede ser objetivo de un Fuego de Oportunidad.

**Tipo de Terreno**– La Trincheira de Comunicación está en la jerarquía de Tipos de Terreno entre los Construcciones y los Bosques [T78.1].



## F106. Alambrada

### F106.1 Reglas Generales



Un marcador de Alambrada que comparte un hex con una o más unidades afecta a esas unidades reduciendo sus números de FP, Alcance y Moral en -1 cada uno. El Mando no se ve afectado por las Alambradas.

### F106.2 Alambradas y Movimiento

Una unidad que mueve pierde *todos* los MP que le queden inmediatamente después de entrar o salir de un hex que contenía una Alambrada.

*Así pues si una unidad comienza su Movimiento en un hex de Alambrada debe dejar de mover en el primer hex que entra – incluso si ese hex contiene una Carretera o Mando. Si entra en un hex de Alambrada, su movimiento también acabará allí automáticamente.*

Las unidades pueden Avanzar o Retirarse a o desde un hex de Alambradas normalmente, ya que no se usan MP durante estas actividades.

### F106.3 Alambradas y Ataques de Fuego

Las unidades en un hex que contenga Alambradas no pueden formar un Grupo de Fuego [O20.3.1] con las fichas fuera del hex.

Ningún Arma puede ser disparada desde un hex de Alambrada.

## PA-F102. Cueva

Un marcador de cueva sólo puede ocupar un hex de Cresta de Colina [T88.3.1]. Un marcador de cueva a menudo representa varias cuevas reales.

## PA-F102.1 Ocupación de Cueva

Las unidades japonesas (solamente) que comparten un hex con un marcador de cueva siempre deben estar identificadas como “dentro” o “fuera” de esa cueva. Las unidades japonesas apiladas físicamente debajo de un marcador de cueva se consideran dentro de la cueva – todas las demás unidades en ese hex están fuera de la cueva (y por tanto no consiguen beneficios/detrimentos de la cueva [P-F102.2 y P-F102.3]).

*Sólo las unidades japonesas pueden usar cuevas. Las unidades Aliadas pueden compartir un hex con una cueva pero nunca se consideran dentro de ella.*

### PA-F102.1.1 Entrar y Salir de Cuevas

Una unidad japonesa sólo puede cambiar su posición dentro de un hex de cueva – es decir, entrar o salir de la cueva – en los siguientes momentos:

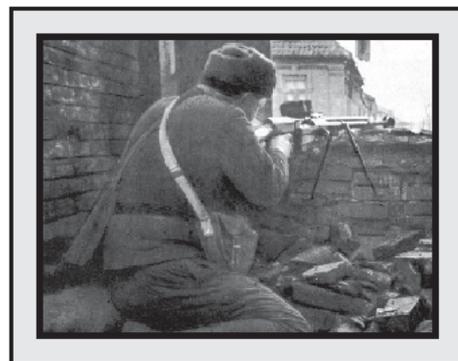
- al comienzo de cualquier orden en la que sea activada;
- al final de cualquier orden de Movimiento [O21] o Avance [O16] (solamente) en la que fue activada;
- inmediatamente después de ser colocada en el hex de cueva (por medio de la orden de Infiltración [P-O28] o el evento de Sigilo [P-E75], por ejemplo);
- inmediatamente después de que se ponga la cueva en su hex (por medio de la acción de Cueva Oculta [P-A43.1]).

Entrar o salir de una cueva (como opuesto a un hex de cueva) no se considera movimiento, por tanto no es necesario gastar MPs y no es posible para el oponente hacer Fuego Op ni otras reacciones.

*Por tanto una unidad japonesa activada para Mover podría salir de una cueva (aunque se quede en el mismo hex), Mover a uno o más nuevos hexes después, en el último hex en el que entra, ponerse dentro de una cueva en ese hex final cuando el jugador activo declara que su orden de Movimiento ha terminado. El jugador Aliado podría hacer Fuego Op inmediatamente después de la unidad entrar en alguno de esos nuevos hexes como es normal, pero no cuando inicialmente salió de la primera cueva y no cuando entra en la cueva en el hex final de su movimiento.*

### PA-F102.1.2 Cuevas y Apilamiento

Una cueva no tiene un límite de apilamiento diferente para las unidades: comparte el límite de apilamiento del hex que ocupa.



# GENERADOR DE ESCENARIOS

## Consejos

**Informe de la Situación**— Determina la fecha de tu escenario y localización en base a la batalla que hayas elegido desarrollar. Escribe una pequeña introducción histórica.

**Mapa**— Usa uno de los mapas CC existentes o crea uno de diseño propio. Un mapa CC *siempre* debe tener:

- 150 hexes en una trama de 10x15, con las letras de la A a la O y numerados del 1 al 10.
- cinco Objetivos numerados del 1 al 5.

Asigna al Eje un borde del mapa como “amigo” (el otro bando será amigo a los Aliados).

**Pelotones**— Para formaciones tamaño Compañía, los OB alemán y británico deberá tener unos 9 Pelotones; americano y francés, 12; ruso, 15; e italiano 18. Dos tercios de esas cantidades representarían un Destacamento y un tercio una Patrulla. Una mezcla de tipos de Pelotón a menudo es ventajosa para representar el OB de una formación concreta. La batalla a desarrollar dictará la variación de esta norma pero estos esquemas siguen siendo un buen punto de partida.

**Mandos**— Necesitarás elegir Mandos específicos para tus fuerzas. Normalmente preferirás asignar tres Mandos a una fuerza tamaño Compañía, dos para Destacamento y uno para una Patrulla. Esto da una relación 1:3 Mando a Pelotón para Alemania y Gran Bretaña; 1:4 para América y Francia; 1:5 para Rusia; y 1:6 para Italia. Cuando varios Mandos tienen factores idénticos pero nombres diferentes, primero elige aquellos indicados en la Tabla de Mando antes de elegir los Mandos indicados en la Tabla de Apoyo de esa nación (esto permitirá estar disponibles al mayor número de posibles Mandos en los Eventos de Refuerzo/Infiltración).

**Dotaciones y Armas**— Determina las Armas que quieres incluir en el OB. Una Dotación de Arma normalmente deberá acompañar a toda HMG, Mortero Medio o Cañón asignado. Las Dotaciones de Élite, Línea y Verde (*Green*) pueden ser asignadas en base al contexto histórico de la Compañía.. Tu suma total de Dotaciones sin Armas normalmente no deberá superar un cuarto de la cantidad de tus Pelotones; e incluso sólo en formaciones de Élite.

**Artillería**— En batallas del tamaño que se maneja en **CC**, la artillería deberá ser un caso raro. Si decides incluir artillería, intenta no dar una Radio al bando Defensor ya que la mayoría de las Acciones “Sólo Defensor del Escenario” comparte su carta con Órdenes de Petición Artillera.

**Rendición**— El nivel de Rendición básico para cada bando es un porcentaje del número total de unidades de ese bando (Mandos + Pelotones + Dotaciones):

- 70% para una formación tamaño Compañía;
- 75% para una formación tamaño Destacamento;
- 80% para una formación tamaño Patrulla.

Se redondea al número entero más cercano. Este número final puede, por supuesto, ajustarse arriba o abajo en base a consideraciones de tipo histórico.

**VP Iniciales**— Suma los Valores de Puntos total de cada unidad, arma, radio y fortificación para cada bando (incluyendo reducciones por **Refuerzos**, abajo) luego divide esas sumas entre 100 para llegar a los “Totales de Puntos” finales de ambos bandos. La *diferencia* entre estos dos Totales de

Puntos es el número de VP con los que el bando menor comenzará la partida (redondeando las fracciones a la baja).

**Iniciativa y Actitud**— La carta de Iniciativa deberá ser asignada al bando con el mayor Total de Puntos, que normalmente también deberá serle asignada la Actitud de “Ataque” (y al bando contrario “Defensa”). Si hay una diferencia de *menos de* 1 entre los Totales de Puntos, ambos bandos normalmente deberán recibir la actitud de “Recon:” en este caso la Iniciativa deberá ser dada al bando con el *menor* Total de Puntos y el marcador VP comenzará en el espacio “o”. Sin embargo, en base a la situación que se vaya a desarrollar no hay nada que te detenga en asignar Recon vs. Defensa o Defensa vs. Defensa o cualquier otra combinación.

**Calidad**— La Calidad de Tropa de un bando deberá coincidir en su calidad de Pelotón más común (élite, línea o verde; según venga indicado en la tabla a la izquierda). Por ejemplo, una fuerza alemana que se compone de 5x Pelotones SS y 6x Pelotones Rifle debería estimarse que tiene una Calidad de Tropa de “Línea”.

**Órdenes**— El “Límite de Órdenes” para cada bando generalmente será el número de Mandos que tenga, +1.

**Tiempo**— Normalmente preferirás que el marcador de tiempo comience en el espacio “o” del Registro de Tiempo. El marcador de Muerte Súbita será asignado al espacio del Registro de Tiempo igual a 2 más la suma del número de Mandos en ambos bandos.

**Refuerzos**— Cualquier ficha que comenzara un escenario en el Registro de Tiempo tiene su Valor de Puntos ajustado como sigue: se multiplica su Valor de Puntos base (tal como se da en la tabla a la izquierda) por X-Y, donde X es el número en el espacio del Registro de Tiempo donde se va a poner el marcador de Muerte Súbita e Y es el espacio donde se va a poner la ficha; luego se divide *este* resultado entre X para obtener el Valor de Puntos ajustado final de la unidad.

Por ejemplo, un Pelotón “Rifle” alemán (100 puntos) que se pondrá en el espacio 3 con el marcador de Muerte Súbita en el espacio 7 tendrá un coste real de 57:

$$(100 \cdot (X-Y))/X = (100 \cdot (7-3))/7 = (100 \cdot 4)/7 = 400/7 = 57$$

**Fichas de Objetivo**— Los Objetivos conocidos que te gustaría para el escenario deberán ser asignados como “Conocidos”. Asigna fichas “al azar” a uno o ambos bandos si deseas que el escenario tenga más objetivos de victoria de final abierto. Nota que los Objetivos conocidos que comienzan en el área de colocación inicial de un bando causarán que se ajuste el espacio inicial del marcador “VP”.

**Colocación Inicial**— Si tu mapa va a ser a lo “ancho” con respecto a los jugadores, normalmente el Defensor colocará a 8 hexes de profundidad y el atacante a 2. Para un tablero a lo “largo”, esto cambia a 12 y 3, respectivamente. Para un escenario Recon, ambos bandos deberán serles asignados lo mismo, profundidades bastante superficiales (sé cuidadoso sobre la asignación de una profundidad donde teóricamente podrían comenzar el juego situándose adacentes entre sí – “5” y “5” en un mapa ancho, por ejemplo).

**Reglas Especiales**— Aquí es donde sazanas tu escenario y le das su sabor. Usa este espacio para todo lo sutil y evidente; lo débil y casi fijo; lo simpático y lo mecánico. No tengas miedo de tergiversar o desorganizar una o más reglas básicas del juego aquí; simplemente no te sobrepases con esto ya que el equilibrio del juego básico podría convertirse en un problema. Dentro de lo que cabe, unas pocas y buenas reglas especiales siempre es mejor que un montón de mediocres. Nota también que muchas Reglas Especiales serán lo suficientemente poderosas como para causar un ajuste en los PV iniciales – usa tu mejor juicio aquí.

Nótese que las tres facciones incluidas en **Combat Commander: Mediterranean** están formadas realmente por varias naciones.

Por ejemplo: si una tabla en esta página asigna a un jugador el papel de "Francia", realmente está permitiendo al jugador elegir cualquiera de los OB que pertenecen a las diferentes nacionalidades que se encuentran en el **Orden de Batalla Francés (y Aliados Menores)** de la hoja de ayuda del jugador. Análogamente, un jugador que recibe el papel de "Gran Bretaña" puede elegir cualquier nacionalidad encontrada en la tabla de **Orden de Batalla Británico (y Commonwealth)**, mientras que un jugador que recibe el papel de "Italia" puede elegir cualquier OB de la tabla **Orden de Batalla Italiano (y Menores del Eje)**.

Por tanto este cuaderno de escenarios y las ayudas de jugador "británico", "francés" e "italiano" se usan sólo como términos de conveniencia para representar un montón de naciones.

Para generar un escenario al azar utilizando el Volumen I y Volumen II, los jugadores deberán barajar un par de Mazos de Destino para usarlos para tiradas de dados (o simplemente coger un par de dados de otro juego). Después se realiza la secuencia siguiente en el orden exacto mostrado.

## RS.1 Campo de Batalla

Un jugador hace una tirada: si es "par" ese jugador elige algún mapa disponible a usar; si es "impar" el otro jugador elige el mapa. Luego el jugador que *no* eligió el mapa lo pone en el centro de la superficie de juego y hace otra tirada, eligiendo el dado blanco O el dado de color. Luego gira el mapa de forma que la dirección de la brújula que coincide con el dado elegido se oriente hacia él (lo que se convertiría en su borde del tablero amigo).

*De este modo un dado que muestre un 2 o 3 pone el lado derecho del mapa más cerca de él; un 5 o 6 le da el lado izquierdo del mapa; un 1 es el borde superior; un 4 es el inferior.*

Se pone la Hoja de Registros al lado del mapa. Se pone el marcador "VP" en el espacio "o" del Registro de Victoria.

## ST-C1.1 El Campo de Batalla

### Posiciones de Campaña

En Stalingrado no se usa RS.1 para elegir el campo de batalla. Cada batalla en la campaña se juega sobre un mapa que está asociado con una posición geográfica relativa en la colina Mamayev Kurgan y alrededores. Estas posiciones se llaman "Posiciones de Campaña" o su abreviatura en inglés "CP". El juego comienza en CP "o" – la posición intermedia o neutral. La posición más cercana a las líneas alemanas tienen una G seguida por un número – cuanto mayor sea el número más cerca de las líneas alemanas (G1 es más cerca; G2 es la más cercana). Del mismo modo, las posiciones más cercanas a las líneas rusas tienen una R seguida por un número – cuanto más alto sea el número más cerca de las líneas rusas (R1 es más cerca; R2 es la más cercana). Hay cinco CPs relativas entre si como sigue:

**G2** – Mapa 24 (Cota 102 – la cima de la Mamayev Kurgan)

**G1** – Mapa 23 (por encima de los barrancos)

**O** – Mapa 37 (barranco superficial – hacia arriba)

**R1** – Mapa 32 (barranco profundo – hacia abajo)

**R2** – Mapa 36 (parte de la zona de maniobras ferroviarias en la base de la colina)

## Configuración del Mapa

Una vez que se ha determinado la CP para una batalla en la campaña, el mapa asociado con la CP actual se pone sobre la mesa y orientado al azar como sigue: el jugador ruso revela la carta de arriba de su Mazo de Destino (barajado) y, haciendo referencia sólo al dado blanco, orienta el mapa de forma que la dirección de la brújula correspondiente se convierta en su borde amigo del mapa. Un mapa debe ser orientado al azar cada vez que se use para una batalla en esa misma CP.

*Ambos bandos se entremezclaron entre ellos en el feroz combate.*

## Propagación de la Devastación

Una vez que se determina la orientación, se ponen los Escombros en el mapa. El número de marcadores de Escombros a poner es 4 en la primera batalla, 8 en la segunda, 12 en la tercera, etc. (hasta un máximo de 40).

Se determina dónde se pone la mitad de los Escombros revelando cartas de arriba del mazo de Destino (barajado) del jugador alemán y haciendo referencia a los hexes al azar. Se determina a dónde va la otra mitad usando el mazo de Destino del jugador ruso de una forma similar.

## NO-C1.11 Posiciones de Campaña

En Normandía no se usa RS.1 para elegir el campo de batalla. Cada batalla de la campaña se juega sobre un mapa asociado a una posición geográfica relativa que empieza al Este del Monte Martinville a las afueras de St Lô y que prosigue regularmente hacia Oeste en dirección a la dirección a la ciudad. Estas posiciones se llaman "Posiciones de Campaña". El juego empieza en la Posición de Campaña A1 y prosigue con victorias americanas con las Posiciones de Campaña A2, A3 y A4. Con cada derdesorganizada americana, el juego se desvía normalmente hacia la Posición de Campaña G1 (Excepto para la Posición de Campaña A4).

**A1**– Mapa 2 (justo a las afueras de la población de St André de L'Épine, en la que se inició la ofensiva del 29th ID)

**A2**– Mapa 42 (hacia el Oeste hasta la Colina 112 en la cima del Monte Martinville)

**A3**– Mapa 43 (hacia el Oeste cruzando la colina hacia la población de Martinville)

**A4**– Mapa 44 (hacia el Oeste descendiendo la colina hasta la población de La Madeleine, cerca de St Lô)

**G1**– Mapa 2 (una posición genérica de espeso bocage (setos) que representa el parón de la ofensiva americana)

## NO-C1.12 Configuración del Mapa

Una vez se determina la Posición de Campaña para la batalla, se coloca en la mesa el mapa asociado con la actual Posición de Campaña y se orienta aleatoriamente de este modo: el jugador americano revela la primera carta de su (barajado) Mazo de Destino y se mira sólo el dado blanco. Orienta el mapa de tal forma que la dirección del compás coincidente con el dado se convierta en el borde del mapa amigo. Un mapa deberá ser reorientado aleatoriamente siempre y cada vez que se use para una batalla en esa misma Posición de Campaña.



## RS.2 Eje y Aliados

### RS.2.1 Año y Nacionalidad del Eje

Un jugador tira una moneda: “cara” juega el Eje: “cruz” el Aliado.

El jugador del Eje hace después una tirada para determinar su nacionalidad: “2-9” llevará Alemania; “10-12” Italia.

El jugador del Eje hace después una tirada para determinar el año.

- 2. Alemania: 1943 / Italia: 1942
- 3. Alemania: 1943 / Italia: 1943
- 4. Alemania: 1940 / Italia: 1939
- 5. Alemania: 1945 / Italia: 1944
- 6. Alemania: 1941 / Italia: 1943
- 7. Alemania: 1942 / Italia: 1940
- 8. Alemania: 1943 / Italia: 1941
- 9. Alemania: 1944 / Italia: 1942
- 10. Alemania: 1944 / Italia: 1941
- 11-12. Alemania: 1944 / Italia: 1942

Se pone el marcador de Año en el espacio correspondiente del Registro de Año.

### RS.2.2 Nacionalidad Aliada(Eje Alemania)

El jugador Aliado tira en la tabla siguiente para determinar la nacionalidad de su bando si el jugador del Eje es Alemania:

vs. Alemania							
Dado:	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
2	Francia	Francia	Francia	Rusia	Francia	Francia	Francia
3	Francia	Francia	Francia	Rusia	EE.UU.	Rusia	Rusia
4	Francia	Francia	Francia	Rusia	EE.UU.	EE.UU.	EE.UU.
5	Francia	Francia	Rusia	Rusia	EE.UU.	EE.UU.	EE.UU.
6	Francia	Francia	Rusia	Rusia	Rusia	EE.UU.	EE.UU.
7	Francia	Francia	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia
8	Francia	Francia	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia
9	Francia	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña	Rusia	Rusia	Rusia
10	Francia	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña
11	Francia	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña
12	Francia	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña	G.Bretaña

### RS.2.3 Nacionalidad Aliada (Eje Italia)

El jugador Aliado tira en la tabla siguiente para determinar la nacionalidad de su bando si el jugador del Eje es Italia:

vs. Italia (y Menores del Eje)						
Dado:	1939	1940	1941	1942	1943	1944
2	Francia	Francia	Francia	G.Bretaña	G.Bretaña	Rusia
3	Rusia	Francia	Francia	G.Bretaña	G.Bretaña	Rusia
4	Rusia	Francia	Francia	G.Bretaña	G.Bretaña	Rusia
5	Rusia	Francia	G.Bretaña	G.Bretaña	EE.UU.	Rusia
6	Rusia	Francia	G.Bretaña	G.Bretaña	EE.UU.	Rusia
7	Rusia	G.Bretaña	G.Bretaña	Rusia	EE.UU.	Rusia
8	Rusia	G.Bretaña	G.Bretaña	Rusia	EE.UU.	Rusia
9	Rusia	G.Bretaña	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia
10	Rusia	G.Bretaña	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia
11	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia
12	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia	Rusia

### ST-C1.2 Año y Nacionalidad

En Stalingrado RS.2 no se usa – los jugadores eligen permanentemente la facción alemana o rusa para llevarla durante toda la campaña. El año es 1942 durante la campaña.

### NO-C1.2 Año y Nacionalidad

No se usa RS.2 – los jugadores llevan siempre a un bando u otro a lo largo de toda la campaña. El año es 1944 durante toda la campaña.

## RS.3 Calidad de la Tropa

### RS.3.1 Calidad del Eje

El jugador del Eje tira en la tabla apropiada abajo para determinar la calidad del OB del Eje:

Calidad de Tropa Alemana				
Tirada:	1941	1942	1943-44	1945
2-4	Élite	Élite	Élite	Élite
5	Élite	Élite	Élite	Línea
6	Élite	Élite	Línea	Línea
7-8	Línea	Línea	Línea	Línea
9-10	Línea	Línea	Línea	Verde
11	Línea	Línea	Verde	Verde
12	Línea	Verde	Verde	Verde

Calidad de Tropa Italiana (y Menores del Eje)			
Tirada:	1939-43 <i>vs. no-Rusos</i>	1939-40 <i>vs. Rusia</i>	1941-44 <i>vs. Rusia</i>
2-4	Élite	Élite	Élite
5	Línea	Élite	Élite
6-8	Línea	Élite	Línea
9-11	Verde	Élite	Línea
12	Verde	Élite	Verde

### RS.3.2 Calidad del Aliado

El jugador Aliado tira en la tabla apropiada abajo para determinar la calidad del OB Aliado:

Calidad de Tropa Americana			
Tirada:	1943	1944	1945
2-3	Élite	Élite	Élite
4	Línea	Élite	Élite
5-8	Línea	Línea	Élite
9-10	Verde	Línea	Línea
11	Verde	Verde	Línea
12	Verde	Verde	Verde

Calidad de Tropa Británica (Commonwealth)					
Tirada:	1941	1941-42	1943	1944	1945
2-4	Élite	Élite	Élite	Élite	Élite
5	Élite	Élite	Élite	Élite	Línea
6	Línea	Élite	Élite	Élite	Línea
7	Línea	Línea	Élite	Élite	Línea
8	Línea	Línea	Línea	Élite	Línea
9	Línea	Línea	Línea	Línea	Línea
10-11	Verde	Línea	Línea	Línea	Verde
12	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde

Calidad de Tropa Francesa (y Aliado Menor)				
Tirada:	1939	1940	1941	1943-45
2-5	Línea	Élite	Línea	Élite
6-7	Línea	Línea	Línea	Élite
8-9	Línea	Línea	Verde	Élite
10-12	Línea	Verde	Verde	Élite

Calidad de Tropa Rusa						
Dado:	1939-40	1941	1942	1943	1944	1945
2-3	Élite	Élite	Élite	Élite	Élite	Élite
4	Élite	Línea	Élite	Élite	Élite	Élite
5	Línea	Línea	Línea	Élite	Élite	Élite
6	Línea	Línea	Línea	Línea	Línea	Élite
7-8	Línea	Línea	Línea	Línea	Línea	Línea
9	Línea	Verde	Línea	Línea	Línea	Línea
10	Línea	Verde	Verde	Línea	Línea	Línea
11	Línea	Verde	Verde	Verde	Verde	Línea
12	Línea	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde

### ST-C1.3 Calidad de Tropa

En Stalingrado RS.3 no se usa – la Calidad de Tropa para ambos bandos automáticamente es Línea para la primera batalla y será preestablecida para cada batalla adicional.

### NO-C1.3 Calidad de las Tropas

No se usa RS.3 – la calidad de las tropas de cada bando es automáticamente “Line” para la primera batalla y será reajustada para cada batalla adicional.

## RS.4 Objetivos

Para formar una “taza” para selección al azar, se pone las 22 fichas de Objetivo en un recipiente opaco (tal como una taza de café limpia y seca).

Un jugador coge un Objetivo “conocido” (“open”, bocarriba) al azar. Se pone en la sección central del recuadro de Fichas de Objetivo en la Hoja de Registros.

Luego cada jugador coge un Objetivo “secreto” (bocabajo) al azar. Los ponen en sus secciones apropiadas del recuadro de Fichas de Objetivo.

## RS.5 Orden de Batalla

*Cada ficha OB gris-claro con la letra de la A a la J coincide con un OB específico en ambas tablas de Orden de Batalla, alemana e italiana. Cada ficha OB gris oscuro con la letra de la R a la Z coincide con un OB específico en cada una de las tablas americana, británica, francesa y rusa.*

Cada jugador se refiere a la Tabla de Orden de Batalla de su facción asignada y elige en secreto un OB que desea llevar; busca la ficha OB con la misma designación de tamaño y letra que el OB elegido y la oculta debajo de su mano. Los jugadores revelan después simultáneamente sus elecciones. El OB elegido debe coincidir con la nacionalidad, año y calidad de tropa tal como se ha determinado en esta página y/o la anterior.

*De este modo un dado elegido que muestre un 2 o 3 pone el lado derecho del mapa más cerca de él; un 5 o 6 le da el lado izquierdo del mapa; un 1 es el borde superior; un 4 es el inferior.*

El jugador del Eje mueve el marcador “VP” varios espacios en el Registro de Victoria hacia su oponente usando el **Valor de Punto** indicado en su OB comprado. El jugador Aliado hace después lo mismo con el marcador “VP” pero en la dirección contraria.

## ST-C1.5 Orden de Batalla

### ST-C1.5.1 Fuerzas de Campaña

En Stalingrado RS.5 no se usa para general los OBs de los jugadores. En vez de eso, ambos jugadores comienzan cada batalla con una “Patrulla de Mando” compuesta por pelotones de élite, de línea o reclutas (siendo por defecto los de línea inicialmente). Esta fuerza básica puede aumentar por medio de la compra de “Patrullas de Campaña” disponibles y/o vía “Refuerzos” que se dejaron en la batalla anterior. Las Patrullas de Mando y Campaña se muestran en la Tabla de Fuerzas de Campaña en el reverso del “playbook” original. Cada Patrulla está dirigida por un Mando específico – un “Mando de Patrulla” – que se usa durante la campaña para identificar a esa Patrulla en concreto. La composición de pelotones de las Patrullas de Mando cambiará cuando la campaña progrese.

### ST-C1.5.2 Bolsa de Recursos Regimental

Ambos jugadores tienen una bolsa limitada fija de Patrullas de Campaña de la que coger durante la campaña (las dieciséis Patrullas indicadas en la Tabla de Fuerzas de Campaña). Al comienzo, las dos partes de la Bolsa de Recursos Regimental – situada en la hoja del Escenario 45 – consta de las siguientes Patrullas de Campaña:

- **Rusas**—1 Patrulla SMG (A), 1 Patrulla Rifle (B), 1 Patrulla Rifle de Guardias (E), y 1 Patrulla de Ingenieros de Asalto
- **Alemanas**—2 Patrullas Rifle (C y D), 1 Patrulla Rifle Veterana (F), y 1 Patrulla de Ingenieros (*Pionier*).

Para indicar la disponibilidad de una Patrulla de Campaña de este modo, se pone su ficha de Mando de Patrulla indicado en la Bolsa de Recursos Regimental (esto ya se ha hecho para las Patrullas iniciales de los jugadores). Mientras un Mando de Patrulla ocupe la Bolsa de Recursos Regimental, su Patrulla está disponible para compra [ST-C1.5.4]. Una vez que se compre una Patrulla disponible inmediatamente deja de estar disponible, aunque podría ser reemplazada en un momento posterior [ST-C3.5].

### ST-C1.5.3 Determinación de la Patrulla de Mando

Ambos jugadores reúnen todas las unidades y armas indicadas para su Patrulla de Mando. El tipo de pelotón que la compone se muestra en la Tabla de Fuerzas de Campaña y se basa en la Calidad de Tropa actual de ese bando (tal como viene señalado en la bandeja del Escenario 45 y determinado al final de cada batalla [ST-C3.3], siendo por defecto “Línea” para ambos bandos en la batalla inicial).

*Por tanto en la primera batalla la Patrulla de Mando alemán constará de 3 pelotones Rifle y la rusa de 5 pelotones Rifle.*

Si no hay suficientes unidades o armas en el montón de fichas para rellenar completamente la Patrulla de Mando, el jugador reúne lo que falte de sus Refuerzos [ST-C3.4].

### ST-C1.5.4 Patrullas de Campaña

Cada jugador decide en secreto si asigna alguna de sus Patrullas de Campaña disponibles a las fuerzas de combate actuales. Esto se hace reuniendo todos los Mandos de Patrulla actualmente en la Bolsa de Recursos Regimental. Cada jugador pone después cualquier cantidad de ellos (incluso cero) en un puño cerrado y lo pone encima de la mesa. Después los jugadores revelan simultáneamente el contenido de su mano.

*EJEMPLO: en la primera batalla el jugador alemán quiere añadir las Patrullas Rifle C y D a su OB. Reúne sus cuatro Mandos de Patrulla disponibles y pone a los Sgts. Biermann y Esser en su puño cerrado mientras que mantiene las otras dos fichas de mando ocultas (quizás en su otra mano). El jugador ruso decide añadir solamente su patrulla de Ingenieros de Asalto a su OB y pone en secreto al Tnt. Gulikevich en su mano cerrada. Ambos revelan simultáneamente sus elecciones. Los tres Mandos de Patrulla así como los contenidos de sus Patrullas respectivas se añaden a las fuerzas de los jugadores propietarios para la inmediata batalla.*

Ambos jugadores reúnen todas las unidades y armas indicadas para sus Patrullas de Campaña compradas (incluyendo el propio Mando de Patrulla). Si no hay suficientes fichas en el montón de fichas para rellenar completamente una Patrulla comprada, el jugador reúne lo que pueda de sus Refuerzos y pierde el resto.

### ST-C1.5.5 Coste VP Inicial de Fuerzas

Los jugadores deben pagar ahora por sus fuerzas iniciales. El jugador alemán mueve el marcador VP un número de espacios hacia su oponente igual a:

- el coste total de todas las Patrullas compradas para esta batalla;
- +1 por cada unidad de Refuerzo amiga [ST-C3.4];
- +1 por cada arma de Refuerzo amiga [ST-C3.4].

El jugador ruso hace después lo mismo por el coste de sus fuerzas.

## NO-C1.5 Orden de Batalla

No se usa RS.5 para generar el OB de los jugadores. A cambio, ambos jugadores empiezan cada batalla con una “Sección de Mando” constituida por pelotones (squad) de calidad élite, línea o novata (por defecto son inicialmente de línea-line). Esta fuerza básica puede ser incrementada mediante la compra de “Secciones de Campaña” disponibles.

### NO-C1.51 Fuerzas de Campaña

La Tabla de Fuerzas de Campaña (en el panel de la página 2 del Escenario 56) muestra todas las fuerzas disponibles para la campaña. Esta tabla es una reserva fija limitada de 16 Secciones para ambos jugadores. Cada Sección está liderado por un mando específico – un “Mando de Sección” – el cual se usa durante toda la campaña para identificar a esa Sección en particular. La composición de pelotones de las Secciones de Mando irá cambiando a lo largo de la campaña.

### NO-C1.52 Reservas de División

La Tabla de Reservas Divisionales de cada bando (en el panel de la página 2 del Escenario 56) se usa para que ambos jugadores determinen qué Secciones de Campaña adicionales estarán disponibles para su uso en futuras batallas de la campaña. Como la demanda de recursos adicionales es aleatoria (NO-C3.7), los jugadores pueden verse desprovistos a no ser que sean cuidadosos.

### NO-C1.53 Reserva de Regimiento

Al comienzo, las dos partes de la Reserva de Recursos de Regimiento (en el panel de la página 1 del Escenario 56) están compuestas de las siguientes Secciones:

- Americano: La Sección de Mando, 1 Sección Rifle (C), 1 Sección Weapons (E) y 1 Sección Engineer (G).
- Alemán: El Sección de Mando, 1 Sección Veteran (D) y 2 Secciones Parachute (E y F).

Para mostrar la disponibilidad de una Sección de esta forma, coloca su ficha de Mando de Sección en la Reserva de Recursos

de Regimiento (esto se ha hecho ya para las Secciones iniciales de los jugadores). Mientras un Mando de Sección ocupe la reserva de Recursos de Regimiento, su Sección estará disponible: bien por defecto (la Sección de Mando según NO-C1.54) o comprándolo (las Secciones de Campaña según NO-C1.55). Una vez se compra una Sección de Campaña disponible esta deja de estarlo inmediatamente para más adelante, aunque podría ser reemplazada posteriormente (NO-C3.7).

### ND-C1.54 Sección de Mando

Ambos jugadores reúnen todas sus unidades y armamento de su Sección de Mando. El tipo de pelotón que comprende cada Sección de Mando se muestra en la Tabla de Fuerzas de la Campaña y se basa en la actual Calidad de la Tropa de ese bando (según lo indicado en la página 1 del Escenario 56 y determinado al final de cada batalla [NO-C3.5], siendo “Line” por defecto para ambos bandos en la batalla inicial).

*Por lo tanto en la primera batalla la Sección de Mando americano está liderada por el Sgt Craighead y consiste en 3x pelotones Line y una MMG; la Sección de Mando alemán está dirigido por el Sgt Heinzmann y consiste en un Scout, 3x pelotones Rifle y 2x Morteros ligeros (Lt Mortar).*

### NO-C1.55 Secciones de Campaña

Cada jugador decide en secreto si asigna cualquiera de sus Secciones de Campaña disponibles a sus actuales fuerzas de la batalla. Esto se realiza cogiendo todos los Mandos de Sección (excluyendo al Mando de la Sección de Mando) en la Reserva de Recursos de Regimiento. Cada jugador coloca entonces cualquier número de ellos (incluso ninguno) en un puño cerrado y lo mantiene por encima de la mesa. Los jugadores revelan simultáneamente el contenido de su mano.

*EJEMPLO: En la primera batalla el jugador americano desea añadir la Sección Rifle C y la Sección Weapons E a su OB. Coge sus tres Mandos de Sección de Campaña disponibles y coloca a los Sgt Krauss y Bowen en su puño manteniendo al otro mando (Lt Cawthon) aparte y oculto (bien en su regazo o en la otra mano). El jugador alemán decide añadir a su OB sólo a su Sección Veteran D y coloca en secreto al Sgt Ehnert en su mano. Ambos jugadores revelan simultáneamente su elección. Los tres Mandos de Sección así como el contenido de sus respectivas Secciones se añaden a las fuerzas del jugador propietario para la inminente batalla.*

Ambos jugadores reciben todas las unidades y armas incluidas en la compra de sus Secciones de Campaña (incluyendo al propio Mando de Sección).

### NO-C1.56 Coste VP Inicial de Fuerzas

Los jugadores deben pagar ahora por sus fuerzas iniciales usando los costes del Valor de Puntos enumerados en la Tabla de Fuerzas de Campaña (en la página 2 del Escenario 56).

- El jugador americano mueve el marcador VP un número de espacios en dirección a su oponente igual al coste total de todos sus Secciones comprados para esta batalla.
- El Jugador alemán hace lo mismo por el coste de sus fuerzas.

## RS.6 Mandos

Cada bando tira una vez en su columna de la Tabla de Mando (localizada en la contraportada de este cuaderno original) para cada Mando indicado en su OB, leyendo el sólo dado blanco (“white die only”). Para cada tirada del Mando, se suman o se restan los modificadores pertinentes indicados debajo de la Tabla. Si las tiradas de Mando posteriores de un jugador dieran lugar a un Mando con el mismo nombre que

uno conseguido con una tirada anterior, se vuelve a tirar hasta que el resultado es un Mando no usado.

Los jugadores reúnen ahora sus Mandos obtenidos así como todas las unidades recibidas y los marcadores indicados en la columna de su OB comprada. Se dejan estos a un lado por ahora – se colocarán en breve.

### ST-C1.6 Mandos

RS.6 no se usa (los Mandos de cada jugador ya han sido asignados vía Patrullas y Refuerzos en los pasos anteriores).

### NO-C1.6 Mandos

No se usa RS.6 (los mandos de cada jugador han sido asignados en forma de Secciones en los pasos anteriores).

## RS.7 Tiradas de Apoyo

Si el marcador “VP” está en el espacio “o”, se salta este paso y se procede directamente al paso RS.8. En otro caso:

**Primero**, el jugador con el OB de menor coste (es decir, el marcador “VP” está en su lado del espacio “o”) hace una tirada; luego *debe* comprar una o más unidades disponibles – no Radios – de esa columna de la Tabla de Apoyo de su nacionalidad. La unidad(es) comprada(s) debe coincidir con el año del escenario y aún debe estar disponible entre las fichas suministradas.

*Nótese que ahora están permitidas varias compras – incluso de la misma unidad – pero las Radios dejan de poder ser elegidas (que ahora sólo están disponibles en el paso 11 en la página siguiente).*

Luego mueve el marcador “VP” un número de espacios hacia su oponente igual al coste total indicado de la unidad(es) comprada(s) (el número en **negrilla** arriba de la fecha).

**Después**, si – y sólo si – el segundo jugador tiene ahora los mismos VP (es decir, el marcador *ha pasado* por el espacio “o” hacia el lado del otro jugador del Registro de Victoria), el segundo jugador hace una tirada y *debe* comprar una o más unidades disponibles de esa columna de la Tabla de Apoyo de su nacionalidad. La unidad(es) comprada debe coincidir con el año del escenario y aún estar disponible entre las fichas suministradas con el juego. Luego mueve el marcador “VP” un número de espacios hacia su oponente igual al coste total indicado de la unidad(es) comprada(s).

**Finalmente**, ambos jugadores reúnen las unidades de Apoyo compradas (y sus Armas asignadas, si hay) y las ponen al lado de su pila existente de fichas OB. En la colocación inicial, un Arma adquirida vía la Tabla de Apoyo de un jugador debe ser asignada a su unidad acompañante, mientras que cualquier unidad sola adquirida vía la Tabla de Apoyo de un jugador no puede tener un Arma de OB asignada a ella.

*La conjunción “o” en las filas de Huntzinger/Bolter y Benzinger/Grein significa que uno u otro mando está disponible como refuerzo, nunca ambos.*

### NO-C1.7 Tiradas de Apoyo

Ejecuta los siguientes pasos en orden.

#### NO-C1.71 Tiradas de Apoyo Estándar

Aplica lo escrito en RS.7 para cada batalla de la campaña.

#### NO-C1.72 Apoyo Blindado Americano

El jugador americano empieza la campaña con 5 Puntos de Apoyo Blindado discretionales (o sea, es el jugador quien decide si los usa). Para registrar esto se usa el marcador “Armor Available” y el Registro “Assets” de la página 1 del

Escenario 56. Estos puntos se gastan – si se quiere, y sin tener en cuenta la Actitud (Posture) – gastando un punto por escenario. Esta opción no puede seleccionarse más de 5 veces durante toda la campaña.



Si hay algún Punto de Apoyo Blindado disponible, el jugador americano podrá elegirlo ahora. Resta el punto del total actual que quede en el Registro de Recursos. Recibe la Radio 75mm (PF8) como apoyo blindado [NO-C2.3]. Entonces mueve el marcador VP 4 espacios hacia el jugador alemán.

Además, el jugador americano recibe 2 Cargas Satchel. Entonces mueve el marcador VP 1 espacio hacia el jugador alemán.

Finalmente podrá elegir realizar un evento “Deploy” gratis [E52] durante el despliegue para permitir la creación de Equipos de Ingenieros [NO-C2.2].

#### NO-C1.73 Apoyo Blindado Alemán

El jugador alemán empieza la campaña con un Punto de Apoyo Blindado discretional. Para registrar esto se usa el marcador “Armor Available” y el Registro “Assets” de la página 1 del Escenario 56. Este punto se utiliza, si se quiere, y sin tener en cuenta la Actitud (Posture), gastando el punto durante este paso. Una vez usado no volverá a estar disponible.



Si el Punto de Apoyo Blindado está disponible, el jugador alemán podrá usarlo ahora. Mueve el marcador al espacio “o” del Registro de Recursos. Recibe la Radio 105mm (PF10) como apoyo blindado [NO-C2.4]. Entonces mueve el marcador VP 4 espacios hacia el jugador americano.

Además, si el jugador americano ha seleccionado ya la opción de Apoyo Blindado americana para esta batalla [NO-C1.72], esta se cancela – la Radio americana es eliminada y el Punto de Apoyo Blindado usado para elegir esta opción se pierde permanentemente.

#### NO-C1.74 Apoyo Artillero Alemán

El jugador alemán empieza la campaña con 11 Puntos de Apoyo Artillero. Para registrar esto se usa el marcador “Artillery Available” y el Registro “Assets” de la página 1 del Escenario 56. Estos puntos se gastan – si se quiere, y sin tener en cuenta la Actitud (Posture) – gastando hasta tres puntos por escenario. Estos puntos se restan del total restante actual en el Registro de Recursos. Hasta 11 Puntos de Apoyo Artillero estarán disponibles para toda la campaña.



**IMPORTANTE**– Si el jugador alemán selecciona la opción de Apoyo Blindado alemán [NO-C1.73] para la batalla actual, entonces el Apoyo Artillero alemán no estará disponible para esta batalla.

Si el Apoyo Artillero alemán está en cualquier caso disponible, el jugador alemán podrá elegirlo ahora. Resta uno, dos o tres Puntos de Apoyo Artillero del total actual que quede en el registro de Recursos. Entonces recibe la Radio 150mm (PF12) y mueve el marcador VP 5 espacios hacia el jugador americano. Por cada Punto de Apoyo Artillero gastado en la batalla actual, el jugador alemán recibe un marcador “Pre-Registered Fire” (Fuego sobre un hex reconocido con anterioridad) para ser usado durante la batalla.

#### NO-C1.75 Superioridad Aérea Aliada

Si el Apoyo Blindado americano no está disponible o no ha sido seleccionado, se coloca el marcador de Superioridad Aérea (página 1 del Escenario 56) mostrando su cara “Ground Support”.



## RS.8 Actitud

El jugador con más VP cuenta en este momento (es decir, el que ha gastado menos VP, dejando el marcador “VP” en su lado del “o”) se convierte en el “Defensor” y el otro jugador se convierte en el “Atacante”. Si el marcador “VP” ocupa el espacio “o”, la Actitud de ambos jugadores será “Recon”.

Cada jugador deberá buscar ahora el marcador de Factores OB de su facción que indica la Actitud apropiada y lo pone en el espacio del Recuadro OB (inferior izquierda de la Hoja de Registros) que coincide con las **Órdenes** y **Calidad** de su OB comprada.

*Para servir como un cómodo recordatorio durante el juego, cada uno de los marcadores de Factores OB incluidos en CC:M muestran una de las tres Actitudes. Los marcadores de Factores OB de reemplazo también se han proporcionado para Alemania, América y Rusia (se encuentra en el reverso de los marcadores de Factores OB italiano, británico y francés, respectivamente).*

El Límite de Órdenes de cada jugador se establece por medio de la Tabla de Fuerzas de Campaña según las Patrullas adquiridas para la batalla en curso. La Calidad de Tropa de cada bando comienza en “Línea” pero puede cambiar después de cada batalla según la regla ST-C3.3.

El Límite de Órdenes de cada jugador se establece mediante la Tabla de Fuerzas de Campaña en concordancia a las Secciones adquiridas para la batalla actual. La Calidad de Tropas inicial de cada jugador será “Line” pero puede cambiar después de cada batalla según la regla NO-C3.5.

*EJEMPLO: Una fuerza americana que consista en la Sección de Mando, la Sección Rifle C y la Sección Weapons E, proporcionará al jugador americano un límite de órdenes de 2 + 1 + 1 = 4.*

## RS.9 Fortificaciones

El Defensor (solamente) puede gastar ahora hasta X puntos en uno o más OB de Fortificación (en la contraportada del cuaderno original), donde X es igual al total VP actual del Defensor. Puede comprarse cualquier combinación de OB de Fortificación – que las fichas suministradas con el juego permitan – con la excepción de los Campos de Minas de fuerzas diferentes: si se compran varios Campos de Minas deben ser de la misma fuerza. Los VP gastados en OB de Fortificación se restan del total VP del Defensor (es decir, se mueve el marcador “VP” hacia el Atacante).

### OB de Fortificaciones

- **Atrincheramientos de Urgencia:** 6 Pozos de Tirador / 1 PV.
- **Atrincheramientos:** 6 Pozos de Tirador / 2 PV
- **Atrincheramientos Organizados:** 9 Pozos de Tirador / 3 PV
- **Línea de Trincheras de Urgencia:** 3 Trincheras / 2 PV
- **Línea de Trincheras:** 7 Trincheras / 4 PV
- **Línea de Trincheras Organizada:** 10 Trincheras / 6 PV
- **Alambre de Espino:** 10 Alambradas / 3 PV
- **Punto Fuerte:** 1 Búnker + Trinchera / 2 PV

- **Complejo de Búnkeres:** 3 Búnkeres +1 Trinchera + 1 Alambradas + 1 Campo de Minas (8PF) / 10 PV (incompatible con Campos de Minas de 6 o 7 PF)
- **Campo de Minas de Urgencia:** 10 Campos de Minas (6PF) / 6 PV. (Incompatible con Campos de Minas de 7 u 8 PF o con Complejos de Búnkeres).
- **Campo de Minas:** 10 Campos de Minas (7PF) / 9 PV. (Incompatible con Campos de Minas de 6 u 8 PF o con Complejos de Búnkeres).
- **Campo de Minas de Organizados:** 10 Campos de Minas (8PF) / 12 PV. (Incompatible con Campos de Minas de 6 ó 7 PF)

## ST-C1.9 Fortificaciones

Tras aplicar RS.9, se hace un paso adicional como sigue.



### Extensión de Fortificaciones

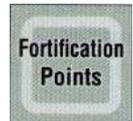
Ambos jugadores comienzan la campaña con 11 Puntos de Fortificación discrecionales. Los marcadores “Fort. Points” y el Registro de Fortificación en la hoja del Escenario 45 se usan para llevar un registro de esto. Estos puntos se gastan – si se de-sea, e *independientemente de la Actitud* – para comprar OBs de Fortificación de apoyo (primero el jugador alemán). El coste de cualquier OB de Fortificación comprada de este modo para cualquier batalla se resta de esos 11 Puntos de Fortificación – *no* de los VPs del jugador en el Registro de Victoria. No se puede gastar más de 11 en total en toda la campaña, independientemente de la longitud.

## NO-C1.9 Defensa Alemana

Aplica lo descrito en RS.9 para cada batalla de la campaña. Luego realiza un paso adicional como sigue.

### Defensa Alemana en Profundidad

El jugador alemán empieza la campaña con 7 Puntos de Fortificación discrecionales. Para registrar esto se usa el marcador “Fortification Points” y el Registro “Assets” de recursos de la página 1 del Escenario 56. Los Puntos de Fortificación se gastan – si se quiere, sin tener en cuenta la Actitud (Posture) – para comprar OBs de Fortificación de apoyo. El coste de cualquier OB de Fortificación comprado de este modo para cualquier batalla es (a) restado de estos 7 Puntos de Fortificación y (b) de los puntos de victoria VP del jugador alemán en el Registro de Victoria. No se pueden gastar más de 7 en total durante toda la campaña.



## RS.10 Despliegue del defensor

El Defensor sitúa ahora sus unidades/Armas compradas a una distancia de 8 hexes de su borde del tablero amigo (es decir, en las 8 primeras filas de hexes) si la orientación del tablero es a lo “ancho”; o hasta 12 hexes de profundidad si la orientación del tablero es a lo “largo”. Deben respetarse las restricciones de apilamiento. *Se mantienen las Fortificaciones aparte por ahora; se colocarán en un paso posterior.*

Se pone un marcador de control (la cara del Defensor para arriba) en *todos* los Objetivos en el mapa. Se ajusta los VP según el Objetivo(s) conocido(s).

## RS.11 Despliegue del Atacante

**RS.11.1 Petición de Recurso**— Primero, el Atacante puede elegir hacer una tirada en la Tabla de Apoyo de su facción. Si lo hace, *debe* comprar una *Radio* disponible (si hay) de esa

columna de la Tabla de Apoyo, si es posible (es decir, si la Radio en esa columna coincide con el año del escenario). Si se compra una Radio de esta manera, el Atacante mueve el marcador VP un número de espacios hacia su oponente igual al coste indicado de esa Radio.

**RS.11.2 Despliegue**— El Atacante coloca ahora sus unidades/Armas compradas a una distancia de 2 hexes de su borde del tablero amigo (es decir, en las dos primeras filas de hexes) si la orientación del tablero es a lo “ancho”; o hasta 3 hexes de profundidad si la orientación del tablero es a lo “largo”. Deben respetarse las restricciones de apilamiento. Cualquier Radio adquirida se pone en su Recuadro de Artillería.

Si el Atacante se sitúa sobre Objetivos que *no* están también ocupados por una unidad enemiga, vuelve el marcador de Control allí por la cara del Atacante. Ajusta los VP según corresponda por cualquier ficha(s) de Objetivo conocida(s).

## RS.12 Despliegue Fortificación

Si el Defensor compró Fortificaciones, las pone ahora – hasta 8 hexes de profundidad para un mapa ancho, 12 hexes de profundidad si es estrecho.

## RS.13 Despliegue en Recon

En un escenario Recon, el jugador con la mayor **Iniciativa** (indicado dentro de su OB comprada en la Tabla de OB de su nación) debe situar sus fuerzas primero. Coloca sus unidades/Armas compradas a una distancia de 4 hexes de su borde del tablero amigo (es decir, en las 4 primeras filas de hexes) si la orientación del tablero es a lo “ancho”; o hasta 6 hexes de profundidad si la orientación del tablero es a lo “largo”. Luego el jugador con la menor **Iniciativa** coloca; hasta 4 o 6 hexes de profundidad, según corresponda. Deben respetarse las restricciones de apilamiento.

Cada jugador pone después un marcador de control (su cara para arriba) en los Objetivos en los que tenga una unidad y su oponente no. Se ajustan los VP según corresponda por la ficha(s) de Objetivo conocida(s).

## RS.14 Marcadores

- **Tiempo:** se pone el marcador de Tiempo en el espacio “o” del Registro de Tiempo.
- **Muerte Súbita:** se determina el posible Final del Juego sumando el número de Órdenes del Eje permitido al número de Órdenes del Aliado permitido (según se señaló anteriormente en el Recuadro de OB) – esto dará lugar a un número entre 3 y 10. Se pone el marcador “Sudden Death” en ese espacio del Registro de Tiempo.
- **Rendición:** cada jugador pone un marcador “Surrender” en el espacio en su lado del Registro de Bajas que coincida con el número indicado en la parte inferior de su OB comprado.
- **Minas:** si el Defensor compró uno o más OB de Fortificación que contenga Minas de fuerza-7 u 8, se pone el marcador de Campos de Minas – con la cara “7” u “8” apropiada para arriba – de forma que tape la casilla “6-FP” por defecto en la Hoja de Registros (unido a la casilla de datos de Minas).
- **Humo/Incendio:** para formar una segunda “taza”, se ponen todos los marcadores de Humo/ Incendio en un recipiente opaco para que pueden ser cogidos al azar cuando se necesiten durante la partida.

## RS.15 Cartas

- **Iniciativa:** el jugador con la mayor **Iniciativa** (indicado en su OB comprado en la Tabla de Orden de Batalla de su facción) comienza el juego controlando la carta de **Iniciativa**. Se pone la carta de **Iniciativa** delante de ese jugador como un recordatorio de su propiedad inicial.
- **Destino:** cada jugador baraja las 72 cartas de **Destino** de su nacionalidad para formar una pila bocabajo. Cualquier OB elegido de la tabla de OB “Británico (y Commonwealth)” usa el Mazo de **Destino** británico marrón claro. Un OB elegido de la tabla de OB “Francés (y Aliado Menor)” usa el Mazo de **Destino** francés azul. Un OB elegido de la tabla de OB “Italiano (y Menor del Eje)” usa el Mazo de **Destino** italiano verde claro. Cada jugador coge después un número de cartas de **Destino** de la parte superior de su mazo igual al tamaño de mano correspondiente a su **Actitud**: 6 si **Ataca**; 5 si **Recon**; o 4 si **Defiende**.

## RS.16 Hora H

Finalmente, el bando en posesión de la carta de **Iniciativa** hace el primer Turno del juego.

En Stalingrado se siguen las reglas RS10 a RS16 tal como están escritas pero hay que advertir que el Nivel de Rendición total de cada jugador y la **Iniciativa** total están determinados por medio de la Tabla de Fuerzas de Campaña. Las armas asignadas a una Patrulla concreta deben ponerse inicialmente en posesión de una unidad perteneciente a la misma Patrulla. Las Fortificaciones compradas vía Puntos de Fortificación (arriba) se ponen inicialmente al mismo tiempo que las unidades de ese bando.

### Refuerzos

Si están disponibles, un jugador asigna sus Refuerzos [ST-C3.4] a un número cualquiera de espacios del Registro de Tiempo (primero el jugador alemán). Cada jugador puede “apilar” no más de 7 iconos de soldado por espacio de esta manera.

En Normandía los jugadores siguen los pasos RS.10 a RS.16 del Generador de Escenarios Aleatorios (RSG) según lo escrito en ellos.

*EJEMPLO: Una fuerza americana que consista en la Sección de Mando, la Sección Rifle C y la Sección Weapons E proporcionará una Iniciativa de  $2 + 4 + 4 = 10$  y un Nivel de Rendición (Surrender) de  $3 + 3 + 3 = 9$ . Una fuerza alemana que consista en la Sección de Mando y la Sección Veteran D proporcionará una Iniciativa de  $1 + 4 = 5$  y un Nivel de Rendición de  $3 + 3 = 6$ . El jugador americano tiene una mayor Iniciativa y comienza primero.*

Observa que el total del Nivel de Rendición y el total de **Iniciativa** de cada jugador viene determinado a través de la Tabla de Fuerzas de Campaña. El armamento asignado a una Sección en particular debe ser desplegado en posesión de una unidad perteneciente a esa misma Sección. Cualquier Fortificación comprada con los Puntos de Fortificación (arriba) se despliega al mismo tiempo que las unidades de su bando.

## RS.17 Resultado de batalla

En las batallas ajenas a las campañas, el vencedor se determina de la misma manera que en los escenarios normales.

## ST-C3 Resultado de Batalla

Al final de cada batalla de Stalingrado, se anota el ganador de esa batalla y se realizan los pasos siguientes (en el orden dado) antes de comenzar la batalla siguiente.

### ST-C3.1 Victoria de la Campaña

#### Victoria Decisiva

Consigue una Victoria Decisiva el jugador que gana una batalla en el extremo de su oponente: el jugador ruso gana decisivamente si gana una batalla en CP G2 o el jugador alemán gana decisivamente si gana una batalla en CP R2. Esto tiene preferencia sobre una Victoria Táctica y es el objetivo principal de la campaña. La campaña acaba inmediatamente si se consigue una Victoria Decisiva.

#### Victoria Táctica

Consigue una Victoria Táctica el jugador que gana la última batalla jugada en la campaña independientemente de la CP. La última batalla en la campaña se determina según la regla siguiente.



#### Tiempo de Juego de Campaña

Si ningún jugador se asegura una Victoria Decisiva al final de la quinta batalla, se hace una Tirada de Muerte Súbita de la Campaña para determinar si la campaña continúa. El número objetivo de la Muerte Súbita es igual al número de batallas luchadas en la campaña (*se lleva un registro de esto en el Registro de Batalla con el marcador "Battle"*).

*Por ejemplo, si la Tirada de Muerte Súbita de la Campaña después de la quinta batalla es 5 o más, la campaña continúa a una sexta batalla – se avanza el marcador de Batalla un espacio en el Registro de Batalla. Si ningún jugador consigue una victoria decisiva al final de esa sexta batalla, se hace otra Tirada de Muerte Súbita para determinar si se resuelve una séptima batalla, y así sucesivamente.*

Si la campaña no acaba, se avanza el marcador "Battle" un espacio en el Registro de Batalla y se procede a C3.2, abajo. En otro caso, si una Tirada de Muerte Súbita de la Campaña acaba la campaña, el jugador que ganó la última batalla es el ganador de la campaña con Victoria Táctica, independientemente de cualquier relación de victorias anterior.

*Es posible ganar la campaña habiendo ganado menos batallas que el oponente, siempre que el jugador no haya perdido un escenario en su propio CP decisivo (G2 o R2). Es la última victoria del día en la sangrienta Mamayev Kurgan la que es más importante.*

### ST-C3.2 Posición de Campaña

Si la campaña no acaba en una Victoria Decisiva o Táctica, el ganador de la última batalla determina si la acción para la siguiente batalla en la campaña se moverá uno o más CPs más cerca del extremo del oponente, como sigue:

- Si la Actitud del ganador era Defensor, puede elegir luchar la siguiente batalla en la misma CP o una Posición más cercana al extremo del oponente.
- Si la Actitud del ganador era Recon, la siguiente batalla se resuelve automáticamente en una Posición más cerca del extremo del oponente.
- Si la Actitud del ganador era Atacante, puede elegir resolver la siguiente batalla una o dos CPs más cerca del extremo del oponente.

*Por ejemplo, si el jugador alemán gana una batalla en CP "O" como Atacante, la siguiente batalla se juega en CP "R1" o "R2", a elección del jugador alemán.*

### ST-C3.3 Ajuste de Calidad de Tropa

El ganador de la última batalla puede elegir *algo* de lo siguiente:

- subir su Calidad de Tropa un nivel (de Reclutas a Línea o de Línea a Élite); o
- reducir la Calidad de Tropa de su oponente un nivel (de Élite a Línea o de Línea a Reclutas).



Se lleva un registro de las Calidades de Tropa individuales actuales de los jugadores en la sección apropiada de la hoja del Escenario 45.

### ST-C3.4 Limpieza de Fichas

Se quitan todas las unidades y armas del Registro de Bajas. Se quitan del mapa todas las armas averiadas. Se quitan del mapa todas las unidades desorganizadas y/o aturdidas (y sus armas). Se devuelven todas ellas al montón de fichas.

Cada jugador cuenta después el número total de unidades amigas "supervivientes" que le hayan quedado en el Registro del Tiempo y en el mapa. Cada jugador divide su recuento de supervivientes por el número de espacios actualmente ocupado por el marcador "Battle" (redondeando las fracciones al alza). Cada jugador elige después cuántas de sus unidades supervivientes serán Refuerzos para la batalla siguiente. Las unidades de Refuerzo con armas pueden retener esas armas, a elección del jugador propietario. Los marcadores de veterania se retienen.

Una vez que se han determinado los Refuerzos, se quitan todas las demás unidades y marcadores del mapa y del Registro de Tiempo. Se devuelve el Humo e Incendio a su taza de extracción y el resto al montón de fichas. Se devuelven todas las fichas de objetivo a su taza de extracción.

*Al final de la primera batalla el marcador "Battle" se mueve al espacio "2". El bando alemán tenía 4 unidades supervivientes y el bando ruso 7. Dividiendo esos totales entre 2, el jugador alemán puede elegir 2 unidades de Refuerzo y el jugador ruso hasta 4.*

*Nótese que los Refuerzos se vuelven más escasos cuanto más dure la campaña: inicialmente la 1/2 de todos los supervivientes, luego 1/3, luego 1/4, etc.*

### ST-C3.5 Reservas Divisionales

Finalmente, los jugadores pueden intentar recibir una o más Patrullas de Campaña para usarlas en una batalla futura. El perdedor de la última batalla hace una tirada en su Tabla de Reserva Divisional (en la hoja del Escenario 45). El ganador de la última batalla hace **dos** de tales tiradas, cogiendo sólo una de esas tiradas para usarla en la Tabla de Reserva Divisional de su bando ignorando la otra. Si el Mando de la Patrulla resultante está disponible en el montón de fichas (es decir, el Mando no está en ese momento formando parte de los Refuerzos del jugador ni está ya en la Bolsa de Recursos Regimental) lo pone en su Bolsa de Recursos Regimental, haciendo que esa Patrulla quede disponible para compra en una batalla futura; en otro caso no recibe nada.

### ST-C3.6 Comienzo de Hostilidades

Se pone el marcador VP a "O". Se pone el Francotirador Urbano en neutral. Comienza la siguiente batalla con el paso C1.1 EL CAMPO DE BATALLA.

## NO-C3. Resultados de Batalla

Al término de cada batalla, se anota el vencedor de esa batalla y se realizan los siguientes pasos (en el orden dado) antes de comenzar la próxima batalla.

### NO-C3.1 Victoria de Campaña

La Victoria de Campaña se otorga al primer jugador en ganar cuatro batallas de campaña (el mejor en cuatro batallas de siete).

### NO-C3.2 Retirada de Uds. Agotadas

Retira los mandos de ambos bandos del mapa y de la Hoja de Registros (Track Display). Coloca el Mando de la Sección de Mando en su propia Reserva de Recursos de Regimiento (página 1 del Escenario 56). Coloca los otros mandos en la casilla "Exhausted Units" de cada bando (página 1 del Escenario 56). Luego devuelve todas las demás unidades, armas y marcadores en el mapa y en la Hoja de Registros al conjunto (countermix) de fichas.

### NO-C3.3 Posición de Campaña

Si no se ha conseguido la Victoria de Campaña, mueve el marcador "Battle" (en Campaign Position Map del panel de la página 1 del Escenario 56) en la siguiente Posición de Campaña dependiendo de si el jugador americano ha vencido o perdido la batalla recién completada.



- Si ganó el jugador americano, mueve el marcador "Battle" a la siguiente Posición de Campaña americana superior aún sin jugar (en la secuencia A1, A2, A3 y finalmente A4).
- Si perdió el jugador americano, mueve el marcador "Battle" a la Posición de Campaña alemana G1, a no ser que la derdesorganizada ocurriera en la Posición de Campaña A4 – en este caso, la siguiente batalla tendrá lugar en A4.

La campaña siempre empieza en la Posición de Campaña A1 (mapa 2). Si el jugador americano gana la primera batalla, entonces se avanza el marcador "Battle" a la Posición de Campaña A2 (mapa 42).

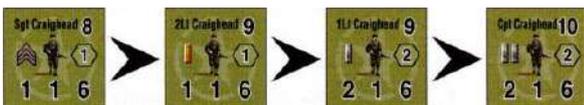
Supongamos que el jugador americano pierde la primera batalla, entonces el marcador "battle" se mueve a la Posición de Campaña G1 (mapa 2) y se pelea la segunda batalla. Si el jugador americano gana ahora en la Posición de Campaña G1, el marcador "Battle" se avanza a la Posición de Campaña A2 – A1 ya ha sido jugada antes, por tanto la siguiente será A2.

Sin embargo, si el jugador americano pierde la segunda batalla, el marcador "Battle" permanece en la Posición de Campaña G1. La tercera batalla se jugará en esa posición una vez más.

Cada vez que el jugador americano gane, avanza hacia la ciudad de St Lô (un poco más allá de la Posición de Campaña A4). En caso contrario, el jugador alemán tendrá atrapado al jugador americano en el Bocage.

El Mapa de la Posición de Campaña en la página 1 del Escenario 56 muestra los caminos permitidos para el marcador "Battle" basados en la Posición de Campaña actual.

### NO-C3.4 Promoción Mando de la Sección



El Mando de la Sección de Mando de cada jugador empieza con el rango formal de Sargento. Con cada éxito de campaña, el Mando del Pelotón recibe una promoción (ascenso) en el campo de batalla. – des de Sargento a Subteniente (2nd Lieutenant) a Teniente (1st Lieutenant) y finalmente Capitán – sin tener en cuenta si el mando fue baja en la batalla.

Si el jugador americano ganó la batalla, asciende a su Mando de la Sección al siguiente rango superior reemplazando la ficha de mando actualmente en la Reserva de Recursos de

Regimiento por la ficha apropiada de mando de la casilla de Mandos de la Sección de Mando.

En caso contrario, asciende el Mando de la Sección del jugador alemán al siguiente rango superior reemplazando la ficha de mando actualmente en la Reserva de Recursos de Regimiento por la ficha apropiada de mando de la casilla de Mandos de la Sección de Mando.

Por ejemplo, tras completar tres batallas con 2 victorias americanas y 1 victoria alemana, en la cuarta batalla tendríamos al 1Lt Craighead y al 2Lt Heinzmann.

### NO-C3.5 Ajuste de la Calidad de Tropas

El vencedor de la batalla previa puede escoger una de las siguientes opciones:



- Aumentar un nivel su Calidad de Tropa (de "Green" a "Line" o de "Line" a "Elite"); o
- Disminuir un nivel la Calidad de Tropa de su oponente (de "Elite" a "Line" o de "Line" a "Green").

Registra individualmente la Calidad de Tropa de los jugadores en la sección apropiada de la página 1 del Escenario 56.

### NO-C3.6 Día de Descanso

El cuarto día de la ofensiva – 14 de julio de 1944 – fue declarado Día de Descanso por el General Gerhardt, comandante de la 29 División de Infantería. Este intervalo de la campaña representa la reorganización operacional que tuvo lugar dicho día.

Si se han completado tres batallas de la campaña, ejecuta los siguientes pasos en orden. Observa que esta "reorganización" sólo ocurre una vez durante una campaña.

- Mueve cualquier o todos los Mandos de Pelotón de Mando americanos en su casilla "Units Exhausted" de vuelta a su casilla "Divisional Resources Available".
- El jugador alemán realiza dos tiradas en su Tabla de Reserva de División (página 2 del Escenario 56). Si una tirada coincide con uno de sus Mandos de Sección actualmente en su casilla "Units Exhausted", podrá mover dicho mando de vuelta a su casilla "Divisional Resources Available".

### NO-C3.7 Solicitud de Unidades de División para el Regimiento

Finalmente, los jugadores pueden intentar recibir una o más Secciones de Campaña para futuras batallas. El perdedor de la última batalla realiza **una** tirada en su Tabla de Reserva de División (página 2 del Escenario 56). El vencedor de la última batalla realiza **dos** de estas tiradas, cogiendo sólo **una** de ellas para usarla en la Tabla de Reserva de División de su bando e ignorando la otra. Si un Mando de Sección resultante está disponible en la casilla "Divisional Resources Available" (esto es, el mando no está actualmente en la Reserva de Recursos de Regimiento o en la casilla de Unidades Exhaustas), coloca el mando en su Reserva de Recursos de Regimiento, haciendo que esa Sección esté disponible y pueda ser comprada en una batalla posterior; en caso contrario no se recibe nada.

### NO-C3.8 Comienzo de Hostilidades

Coloca el marcador VP en el "o". Coloca el marcador de Superioridad Aérea por sus lado "Recall". Inicia la siguiente batalla en el paso NO-C1.1 EL CAMPO DE BATALLA.

## E 45 CAMPAÑA: STALINGRADO

### La Campaña en general

- El Escenario 45 es una “campaña” que se juega en una serie de “batallas” enlazadas. Cada batalla es el equivalente de un escenario **CC** estándar. La campaña está pensada para ser jugada durante un largo día o fin de semana, o quizás en el curso de varias tardes. Los jugadores eligen bandos para la toda la duración de la campaña. Un jugador es el comandante ruso y el otro el comandante alemán.
- La primera batalla de la campaña comienza en “Posición de Campaña” “o”. Hay cinco Posiciones de Campaña en total, siendo el “o” la central y dos saliendo en cada dirección contraria. El resultado de cada batalla dicta qué Posición de Campaña se usa para la siguiente batalla.
- Una vez que se determina la Posición de Campaña, los jugadores orientan el mapa y reúnen sus “Patrullas de Mando” y posibles “Refuerzos” para la batalla a jugar en ese mapa.
- Después, deciden coger recursos inmediatos de la “Bolsa de Recursos Regimentales” o hacer una petición de recursos futuros de las “Reservas Divisionales”.
- Ambos jugadores completan después sus OBs de batalla siguiendo las reglas de generación de escenario **CC** estándar (para determinar actitudes, iniciativa, órdenes, tiempo, apoyo OB adicional, etc.).
- La batalla se juega después – y se determina el ganador – como con cualquier otro escenario **CC**.
- La Posición de Campaña a usar para la siguiente batalla en la campaña se determina en base a qué bando ganó la batalla actual (ruso o alemán).
- La campaña continúa hasta que se cumple una de las condiciones de victoria de campaña.

### ST-C2. Reglas de combate

Las tres Reglas Especiales siguientes están en efecto durante todas las batallas luchadas en el escenario de campaña.

1. **CIUDAD DE STALINGRADO:** las **Reglas Especiales de Stalingrado** están en efecto:
  - T ST.1 Escombros
  - T ST.2 Fábricas
  - 1.9.1 ST.3 Francotiradores Urbanos
  - T ST.4 Ruinas y Cráteres
  - T ST.5 Alcantarillas
  - 11.6 ST.6 Ampulomets
  - O.16.4 ST.7 Melé Urbana
  - 8.2 b Sobreapilamiento
2. **STUKAS:** se tratan todos los eventos alemanes de Intercepción como eventos de Apoyo Aéreo.
3. **ARTILLERÍA DEL EJÉRCITO:** se tratan todas las órdenes rusas de Confusión del Mando como órdenes de Petición de Artillería.

## E 56 CAMPAÑA: NORMANDÍA

### La Campaña en general

- El Escenario 56 es una “campaña” que se juega en una serie de batallas conectadas. Cada batalla es el equivalente a un escenario **CC** estándar. La campaña puede ser jugada a lo largo de todo un día o en un fin de semana, o quizás en el transcurso de varias tardes. Los jugadores escogen bando para toda la campaña. Un jugador es el comandante americano y el otro es el comandante alemán
- La campaña implica hasta siete batallas. Las tres primeras batallas representan las acciones entre el 11 y el 13 de julio de 1944. No hubo encuentros el 14 de julio de 1944 (NO-C3.6). Las cuatro batallas restantes representan las acciones del 15 al 18 de julio de 1944.
- La primera batalla de la campaña comienza en la “Posición de Campaña” A1. Existe un total de cinco Posiciones de Campaña. El resultado de cada batalla dictamina qué Posición de Campaña se usa en la siguiente batalla de la campaña.
- Una vez determina la Posición de Campaña, los jugadores orientan el mapa y reúnen en el mapa sus “Secciones de Mando” y posibles “Refuerzos” para la inminente batalla.
- Luego los jugadores deciden si incrementan sus fuerzas con apoyo blindado, artillero y/o aéreo.
- Ambos jugadores completan luego sus OB siguiendo las reglas normales de generación de escenarios de **CC** (para determinar la actitud, iniciativa, órdenes, tiempo, apoyo OB adicional, etc.).
- Entonces se juega la batalla – y se determina un vencedor – como cualquier otro escenario **CC**.
- La Posición de Campaña usada para la siguiente batalla de la campaña se determina en base a qué bando resulto vencedor en la actual batalla (americano o alemán).
- El vencedor de la batalla promociona al Mando de la Sección de Mando. Ambos jugadores determinan si está disponible cualquier recurso de División adicional para futuras batallas.
- La campaña continúa hasta que un jugador gana cuatro batallas (el mejor en cuatro de las siete batallas).

### NO-C1. Generación de Escenarios

Se usa el Generador de Escenarios Aleatorios (RSG) publicado en **CC: Mediterranean** para crear cada batalla del Escenario 56, con algunas modificaciones descritas en las siguientes reglas.

Para comenzar una batalla, coloca el panel (display) de la página 1 del Escenario 56 cerca de ambos jugadores. En este panel, coloca los marcadores y unidades del siguiente modo:

- Posición del Mapa de Campaña– Coloca el marcador “Battle” en “Campaign Position A1”.
- Calidad de la Tropa– Coloca los dos marcadores “Troop Quality” en cada espacio “Line” de cada bando del área “Troop Quality”.
- Mando de la Sección de Mando– Coloca las seis fichas “2Lt”, “1Lt” y “Cpt” para Craighead y Heinzmann en la silla “Command Platoon Leader”.

- Recursos de División Disponibles– Coloca los siguientes mandos en esta área:
- Americanos– Cpl Slingsluff, Cpl Miller, Sgt Ewing, Lt Richardson
- Alemanes– Cpl Wetteman, Cpl Rubart, Sgt Gessler, Lt Von Hoffman
- Reserva de Recursos de Regimiento– Coloca los siguientes mandos en esta área:
- Americanos– Sgt Craighead, Sgt Krauss, Sgt Boewn, Lt Cawthon
- Alemanes– Sgt Heinzmann, Sgt Ehnert, Sgt Hummel, Lt Becker
- Apoyo Americano (Asset) – Coloca el marcador “Armor Available” en el espacio 5 del área de registro “Assets Track”.
- Apoyo Alemán (Asset) – Coloca los siguientes marcadores en el registro “Assets Track”:
- “Armor Available” alemán en el espacio 1
- “Artillery Available” alemán en el espacio 11
- “Fortification Points” en el espacio 7
- Superioridad Aérea– Coloca el marcador americano de Superioridad Aérea (“Ground Support / Recall”) en la celda “Air Superiority” de su bando por su lado “Recall”.
- En el Registro normal, coloca el marcador “Year” en el espacio 1994 del registro de años.
- Coloca el marcador “VP” en el espacio 0 del registro “Victory Track”.

## NO-C2. Reglas de Combate

Existen tres secciones independientes regidas por estas reglas. Las reglas de Normandía (NO1–NO4) cubren generalmente reglas aplicables en muchos escenarios. Las reglas Nocturnas (NO5–NO6) son específicamente para escenarios nocturnos. Las reglas Cabeza de Playa (NO7–NO9) son específicamente para escenarios en las playas de invasión.

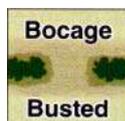
*Las reglas NO1–NO4 se aplican –enteramente– en cualquier escenario que estipule que las reglas especiales de Normandía estén en efecto (“Normandy Special Rules are in effect”). Si es así, deberán ser usadas en conjunto con cualquier otra regla especial que pueda tener ese escenario en particular.*

Las siguientes Reglas Especiales se aplican durante cada batalla que se juegue en el escenario de campaña:

1. NORMANDÍA: las **Reglas Especiales de Normandía** están en efecto:
  - T87-NO1 Bocage
  - T92 NO2 Caminos Rurales
  - O18.2.3.1-NO3 Limitación de Barreras de Humo
  - O20.2.3-NO4 Observadores de Mortero

### NO-C2.2 Destrucción de Bocage

*Durante junio y julio de 1944, se desarrollaron tres doctrinas diferentes para atacar las defensas alemanas en los bocages. Esta regla combinada con el uso (si está disponible) del Apoyo Blindado americano [NO-C2.3] representa la doctrina específicamente desarrollada por la 29ª División de Infantería.*



Cualquier dotación (team) americano que posea una Carga Satchel se define como un “Equipo de Ingenieros”. Un Equipo de Ingenieros activado por una orden de Fuego que esté en un hex que contenga al menos un lado de hex de Bocage puede realizar un Ataque de Fuego “en el hex” con una Carga Satchel contra uno o dos lados de hex con de Bocage.

*NOTA: Sólo se hace una Tirada de Precisión ya sea atacado uno o dos lados de hex de Bocage en el hex.*

La Tirada de Precisión [O18.2.2] debe ser realizada basada en un alcance de “1”. Si la Carga Satchel impacta (la Tirada no es 1-1), el lado de hex de Bocage atacado es destruido y se coloca un marcador “Bocage Busted” sobre los lados de hex destruidos. Cualquier lado de hex de Bocage marcado en el mapa no tendrá ya más efectos del terreno por lo que queda de escenario.

La Carga Satchel usada se coloca entonces en el siguiente espacio de “Tiempo” disponible del Registro “Time”. Durante el segmento de refuerzos de un Activador “Time”, el jugador americano puede directamente asignar cualquier Carga Satchel disponible a un equipo que actualmente no tenga ningún arma. Si no hay tal equipo disponible, la Carga Satchel es eliminada.

### NO-C2.3 Apoyo Blindado Americano

*A la par que los Equipos de Ingenieros de la 29ª División de Infantería practicaba aberturas en el Bocage, las unidades de vanguardia recibían el crucial fuego de apoyo del 747º Batallón de Tanques.*

La Radio americana (recibida en NO-C1.72) representa el fuego directo de apoyo de un pelotón de Shermans fuera del mapa. Como tal, la radio sólo dispone de un área de explosión de 1 hex (el hex ocupado por el marcador SR) en vez de los 7 hexes normales. Durante el paso de Precisión [O18.2.2], si la Tirada de Precisión de la radio es un “impacto”, no se chequea la desviación del disparo (el SR acierta directamente sobre el objetivo); y si la Tirada de Precisión es un “fallo”, el SR sólo se desviará como si fuera un “impacto” normal.

Si el hex atacado final está ocupado, se resuelve un Ataque de Fuego [O20.3] sobre ese hex y tras aplicar los resultados se resuelve inmediatamente un segundo Ataque de Fuego sobre ese mismo hex.

*Por lo tanto el hex objetivo es atacado dos veces consecutivas con PF8 con una única Petición de Artillería – cada Ataque de Fuego usa una Tirada de Ataque de Fuego distinta, aunque sólo se haya hecho una Tirada de Precisión.*

### NO-C4.1 Ubicación del Apoyo Blindado Americano

Los jugadores que deseen un mayor detalle en las reglas de Apoyo Blindado (NO-C2.3 y NO-C2.4) pueden decidir usar estas reglas opcionales. Los jugadores observarán una estrecha relación entre Destrucción de Bocage y Apoyo Blindado. Si decides usarlas, usa ambas.

*Se usa esta regla en lugar de NO-C2.3.*

La Radio americana (recibida en NO-C1.72) representa el fuego directo de apoyo de un pelotón de Shermans fuera del mapa. Como es habitual, un mando amigo debe ser activado para una Petición de Artillería pero se deben cumplir dos condiciones para realizar una Tirada de Precisión: (1) el mando amigo sirve como Observador [O18.2.1] y (2) debe haber LOS (Línea de Visión) desde el borde amigo del mapa hasta ese hex objetivo, es decir, trata cualquier punto del borde amigo del mapa como un punto central y traza una LOS no-obstruida desde ese punto elegido hasta el punto central del hex objetivo.

La Radio sólo ataca un área de 1 hex (el hex ocupado por el SR) en lugar de los 7 hexes normales. Durante el paso de

Precisión [O18.2.2], si la Tirada de Precisión de la Radio es una “impacto”, no chequees la desviación (el SR acierta directamente sobre el objetivo); y si la Tirada de Precisión es un “fallo”, el SR sólo se desviará como si fuera un “impacto” normal [O18.2.2.1].

Si el hex objetivo final está ocupado, resuelve un Ataque de Fuego [O20.3] sobre ese hex y luego, entonces después de aplicar los resultados resuelve inmediatamente un segundo Ataque de Fuego sobre ese mismo hex.

*La realidad es que realizar los disparos desde el borde del mapa limita extraordinariamente las posibilidades de aprovechar el Apoyo Blindado lo que abunda en el eterno problema de las muchas cosas de CC que apenas tienen aplicación práctica. Por ello, no soy nada partidario de emplear esta regla.*

## NO-C2.4 Apoyo Blindado Alemán

*En general, la fuerza blindada alemana fue duramente castigada por la superioridad aérea Aliada. En unas pocas ocasiones notables, los regimientos defensores de la 3ª División Fallschirmjäger recibieron un breve pero fiero apoyo de unidades antitanque y baterías Flak.*

La Radio alemana (recibida en NO-C1.73) representa el fuego directo de apoyo de unos cuantos cañones de asalto Sturmgeschütz fuera del mapa. Como tal, la radio sólo dispone de un área de explosión de 1 hex (el hex ocupado por el marcador SR) en vez de los 7 hexes normales. Durante el paso de Precisión [O18.2.2], si la Tirada de Precisión de la radio es un “impacto”, no se chequea la desviación del disparo (el SR acierta directamente sobre el objetivo); y si la Tirada de Precisión es un “fallo”, el SR sólo se desviará como si fuera un “impacto” normal [O18.2.2.1].

## NO-C4.2 Ubicación del Apoyo Blindado Alemán

Los jugadores que deseen un mayor detalle en las reglas de Apoyo Blindado (NO-C2.3 y NO-C2.4) pueden decidir usar estas reglas opcionales. Los jugadores observarán una estrecha relación entre Destrucción de Bocage y Apoyo Blindado. Si decides usarlas, usa ambas.

*Usa esta regla en lugar de C2.4.*

La Radio alemana (recibida en NO-C1.73) representa el fuego directo de apoyo de unos cuantos cañones de asalto Sturmgeschütz fuera del mapa. Como es habitual, un mando amigo debe ser activado para una Petición de Artillería pero se deben cumplir dos condiciones para realizar una Tirada de Precisión: (1) el mando amigo sirve como Observador [O18.2.1] y (2) debe haber LOS desde el borde amigo del mapa hasta ese hex objetivo, es decir, trata cualquier punto del borde amigo del mapa como un punto central y traza una LOS no-obstruida desde ese punto elegido hasta el punto central del hex objetivo.

La Radio sólo ataca un área de 1 hex (el hex ocupado por el SR) en lugar de los 7 hexes normales. Durante el paso de Precisión [O18.2.2], si la Tirada de Precisión de la Radio es una “impacto”, no chequees la desviación (el SR acierta directamente sobre el objetivo); y si la Tirada de Precisión es un “fallo”, el SR sólo se desviará como si fuera un “impacto” normal [O18.2.2.1].

## Destrucción de Bocage y Apoyo Blindado

### Ejemplo:

A— El Equipo de Ingenieros americano (F8) ha sido activado para Fuego (Fire) por el Lt Cawthon (F9) y realiza un Ataque de Fuego “a un hex” con una carga Satchel. La Tirada de Precisión debe ser de 7 o mayor (la PF base del ataque es 1 más el Estorbo 5 del Humo en el hex). El jugador americano designa los lados de hex “6” y “1” de F8 como el objetivo y

realiza una Tirada de Precisión exitosa. Coloca un marcador “Bocage Busted” en ambos lados de hex destruidos.

B— Dado que el chequeo de la LOS es libre, el jugador comprueba si existe una LOS no-obstruida desde el borde amigo del tablero hasta algún objetivo de un hex. El jugador extiende una LOS claramente desde G7 hasta un lado de hex del borde amigo del tablero en D10. Satisfecho ahora, activa al Sgt Bowen (E8) con una orden “Artillery Request” para usar el apoyo blindado fuera del mapa. Coloca el marcador “Spotting Round” (SR) en G7. Ambas condiciones necesarias para realizar la Tirada de Precisión se cumplen. La Tirada de Precisión debe ser de 3 o mayor (el Sgt Bowen es el Observador), en caso contrario, el SR está sujeto a desviaciones. Suponiendo una Tirada de Precisión acertada, el jugador realiza inmediatamente dos Ataques de Fuego sobre G7 – usando una PF8 en ambos ataques.

C— Luego, durante otro turno del jugador, el Lt Cawthon activa los Equipos de Ingenieros en E10 y E8 con una orden de Fuego. El jugador designa los lados de hex “6” y “1” de E10 como objetivos y realiza una Tirada de Precisión exitosa. Coloca un marcador “Bocage Busted” en ambos lados de hex destruidos.

D— Después designa los lados de hex “2” y “4” de E8 como objetivos y realiza una Tirada de Precisión exitosa. Coloca un marcador “Bocage Busted” en ambos lados de hex destruidos.

E— Como el Sgt Bowen no puede ver F6, el jugador espera un turno hasta que el Sgt Cawthon pueda con una orden “Artillery Request” usar el apoyo blindado de fuera del mapa. Como antes, chequea una LOS despejada antes de usar la orden. Traza una LOS clara desde F6 hasta un punto en un lado de hex del borde del tablero en E10. Satisfecho, activa al Lt Cawthon con una Petición de Artillería y coloca el SR en F6. Una Tirada de Precisión acertada deberá ser de 9 o superior (la distancia desde el Observador hasta el objetivo más el Estorbo 8 del Humo), en caso contrario, el SR estará sujeto a desviaciones. Si la Tirada de Precisión es acertada realiza inmediatamente dos Ataques de Fuego con PF8 sobre F6. Si no, el SR puede desviarse hacia uno de los hexes adyacentes a F6. Si el hex está ocupado, realiza ambos Ataques de Fuego con PF8 sobre el hex objetivo final.

## NO-C2.5 Apoyo Artillero Alemán

*Las baterías de morteros alemanas reconocieron con antelación una densa parrilla de puntos objetivos a lo largo del Monte Martinville.*



En cualquier momento durante el juego, el jugador alemán puede coger un marcador “Pre-Registered Fire” del conjunto de fichas y colocarlo en cualquier hex del mapa. Esto puede hacerse tantas veces como número de marcadores “Pre-Registered Fire” haya comprados para la batalla actual y los marcadores no pueden ser movidos una vez colocados. Los Ataques Artilleros alemanes son siempre precisos cuando se coloca el SR en un hex que contenga dicho marcador. Si se pone, no realices ninguna Tirada de Precisión para el Ataque de Artillería – a cambio procede directamente a verificar la Precisión como si fuera un “impacto” [O18.2.2] tras colocar el SR.

## NO-C2.6 Superioridad Aérea

*La superioridad aérea americana se consiguió completamente casi de inmediato tras la invasión. Sin embargo, cuanto más presión se necesitaba, la asignación de apoyo aire-tierra era reservada para las necesidades más cruciales. Cuando el 747º Batallón de Tanques fue desviado hacia*



otras áreas en la ofensiva de St Lô, las tropas de tierra estuvieron más expuestas, por lo que recibieron un mayor apoyo aéreo.

Cada evento "Interdiction" (Intercepción) americano se trata como un Apoyo Aéreo mientras el marcador de Apoyo Aéreo permanezca por su lado "Ground Support".

El primer evento "Interdiction" (Intercepción) alemán girará el marcador de Superioridad Aérea por su lado "Recall".

Una vez que el marcador de Superioridad Aérea esté por su lado "Recall", ambos eventos "Interdiction" (alemán y americano) recuperan sus efectos según lo descrito en las reglas normales.

## NO8. Prohibido Bañarse

El jugador con la Actitud (Posture) de Defensor no puede obtener Puntos de Victoria por Salir del mapa a través del borde del tablero enemigo.

## Notas del Autor para Normandía

En nuestro hobby, se dice a veces con humor que "nunca tendrás bastantes juegos de Normandía". ¿Por qué será? Pienso que se debe a que es una historia de justicia y de mucha gente involucrada en una causa común. Existen muchas maneras de mostrar esta historia – debemos mostrar los combates en las playas y canales, en el bocage y en las granjas, de noche y en las ciudades (lo normal de las batallas) en mapas derivados de sitios reales (el dónde) usando reglas especiales (el cómo), pero para ser fieles a la historia, necesitamos mostrar cuántas naciones diferentes podemos (por fin–quiénes). Cuando disfrutes a tu manera de este producto en tus manos, verás que tratamos de capturar una visión esencial, limitado como debe ser, de los hombres que lucharon en Normandía en 1944.

Las reglas N°5 y N°6 se aplican –enteramente– en cualquier escenario que estipule que las reglas especiales nocturnas estén en efecto ("Night Special Rules are in effect"). Si es así, deberán ser usadas en conjunto con cualquier otra regla especial que pueda tener ese escenario en particular.

# CAMPAÑA: GASTADORES

## Junio, 1944

*Esta campaña, más corta que las anteriores, fue publicada en la revista C3i.*

El asalto aerotransportado americano tras la playa Utah anterior al día D repartió cientos de pequeños grupos de paracaidistas a lo largo de la península de Cotentin entre los sorprendidos alemanes que hasta entonces habían descansado ajenos a la guerra. Durante los días siguientes se produjeron combates confusos en los que las acciones desesperadas de pequeñas unidades aisladas inclinaron el resultado a favor de los aliados en el flanco oeste de la operación Overlord. Esta Campaña de gastadores trae reglas para unir una selección de siete escenarios en una representación de las operaciones que se produjeron en Normandía en junio de 1944 a cargo de la división aerotransportada americana.

Para completar la campaña los jugadores combatirán en tres de los siete escenarios: El primero, ¡Vamos allá! Representa el lanzamiento nocturno en la madrugada del 6 de Junio. Un

escenario de los tres siguientes se corresponde con los contraataques alemanes iniciales de los días 6 y 7 y finalmente uno de los tres escenarios de la conexión y consolidación de las zonas de lanzamiento con las cabezas de playa entre los días 8 y 10. El ganador de los dos últimos escenarios gana la campaña pero la victoria podrá ser más o menos abultada, significando el impacto del asalto en el conjunto de la operación Overlord, según el total de PV conseguidos. Ir por delante en la fase inicial permite tomar el control de posteriores eventos pero puede forzar el uso de recursos en el intento de bloquear un sector que suponga la derdesorganizada.

## La Campaña

Los jugadores eligen bando, alemán o americano. Para la primera fase se juega el escenario 33 ¡Vamos allá! Y se apunta los PV y el bando vencedor de la batalla. En todos los escenarios, una victoria por rendición, o controlando el objetivo V o por abandono supone 30 PV para el ganador.

Para las fases segunda y tercera se realiza la siguiente rutina antes de cada escenario:

- 1) El perdedor del escenario anterior recibe recursos de la Tabla de Recursos
- 2) El vencedor del escenario anterior selecciona una de las siguientes opciones:
  - a. Elegir el siguiente escenario de entre los de la fase que corresponda.
  - b. Ceder la elección del escenario al contrario y recibir también recursos mediante una tirada en la Tabla de Recursos.

Los recursos sólo se pueden recibir si están en la bandeja de fichas. Algunos de ellos pueden tener poca utilidad dependiendo del escenario. Se baraja el mazo tras todos las tiradas del despliegue.

## Los escenarios

**Primera Fase:** El lanzamiento (madrugada 6 Junio)

- Escenario 33: ¡Vamos allá!

**Segunda Fase:** El contraataque (6-7 Junio)

- Escenarios 26, 105 ó 6

**Tercera Fase:** Afianzamiento (8-10 Junio)

- Escenarios 34, 27 ó 28

## Ajustes

Se ajustan los escenarios como sigue para simular mejor la campaña de la península de Cotentin:

- Escenario 6: Se usa el mapa 28 en vez del mapa 6 de tal manera que el borde X10 resulte americano y el X1 alemán. Los setos dan 2 de Cobertura y 2 de Coste de Movimiento. Los americanos comienzan controlando el objetivo 3. (*El asalto preventivo del teniente Wray tomó posiciones en el bocage al norte de St. Mere-Eglise más que en la propia localidad*).
- Escenario 26: Los setos dan 2 de Cobertura y 2 de Coste de Movimiento. *La acción defensiva del teniente Turnbull tuvo lugar en la campiña al norte de St. Mere-Eglise.*
- Escenario 34: Cambia la actitud de los aliados de Defensiva a Reconocimiento. *Los paracaidistas rodeados apenas tenían ocasión de utilizar tinglados de alambre o minas.*
- Escenario 105: Considera el hex F7 y todos los bosques y

arbustos de las columnas G-K ambas inclusive como una barrera de agua (no atravesables y sin que impida la visibilidad ni dé lugar a estorbos). La carretera del hexágono H6 al J10 es un camino rural y no resta cobertura. (*La batalla se desarrolló a lo largo del río Merderet*).

## Victoria

Una vez acabada la Fase III, los jugadores determinarán la magnitud de la victoria. Dado que los escenarios representan el curso de una campaña mayor, el margen de victoria obtenido en cada uno representa el resultado general de la operación americana y del esfuerzo alemán en contra.

- Si un bando ha ganado tanto la Fase II como la Fase III, gana la campaña. El margen de victoria se determina calculando el valor neto acumulado de PV (los del ganador menos los del perdedor en cada escenario). El resultado se consulta en la tabla de Victoria de Campaña que figura más adelante. (Pese a que el ganador de la Fase II y III pudiera tener un valor neto de puntos negativo, igualmente sería el ganador de la campaña aunque sólo habría obtenido una victoria ajustada).
- Si un bando hubiera ganado la Fase II y el otro la Fase III, el bando con mayor número acumulado de PV netos ganaría la campaña. La magnitud de la victoria se determina de nuevo en la tabla de Victoria de Campaña. En caso de empate a puntos el ganador sería el poseedor de la Carta de Iniciativa al acabar la Fase III, que obtendría una victoria ajustada.

## Tabla de Victoria

Los PV se calculan como netos, restando en cada escenario a los del ganador los PV del perdedor y sumando el total de la campaña. Las victorias por rendición, Objetivo 5 o abandono suponen 30 PV para el vencedor.

- **Victoria Decisiva Aliada (>40PV):** Las fuerzas aerotransportadas se afianzaron con rapidez y comenzaron a presionar la retaguardia alemana facilitando a la 4ª División de Infantería avanzar hacia sus objetivos, unirse a las fuerzas de la playa Omaha y comenzar a aislar a la península de Cotentin de los posibles refuerzos alemanes.
- **Victoria Sustancial Aliada (15-40 PV):** Las fuerzas aerotransportadas tuvieron bajas importantes pero contuvieron en todas partes los intentos alemanes por alcanzar la playa Utah. La 4ª División de Infantería y los paracaidistas consiguieron ampliar poco a poco la cabeza de playa y la conexión con la playa Omaha es inminente. (Resultado histórico).
- **Victoria Ajustada Aliada (<15PV):** la tozuda aunque desorganizada resistencia de las tropas aerotransportadas americanas evitaron sustanciales refuerzos alemanes en las áreas de defensa de las playas. La 4ª División de Infantería no alcanzó por poco sus objetivos iniciales pero la playa Utah estaba asegurada.
- **Victoria Ajustada Alemana (<15PV):** Tras dificultades iniciales, la 91ª y 709ª Divisiones dividieron y rodearon a los paracaidistas. Si bien estaba muy lejos de ejercer presión en la playa Utah habían dificultado mucho las comunicaciones aliadas. Un contraataque alemán contra la playa era todavía posible.
- **Victoria Sustancial Alemana (15-40 PV):** Una buena reacción de las Divisiones 91ª y 709ª dio lugar a la eliminación de muchas bolsas de fuerzas aerotransportadas americanas alejándolas de los puentes y cruces principales. Las fuerzas alemanas tiene ahora que contener la cabeza de playa de Utah y el 6º Regimiento de paracaidistas alemán está avanzando.

- **Victoria Sustancial Alemana (>40 PV):** La agresiva acción de las divisiones 91ª y 709ª arrolló las posiciones de los paracaidistas americanos. El 6º Regimiento Paracaidista repelió un leve Esquerozo de las tropas de la 101ª División Aerotransportada y se unió al avance alemán sobre la playa Utah.

## Tabla de Recursos Alemana

- **Bombardeo Preliminar. (tirada 2-3):** Tras el despliegue de ambos, el jugador alemán realiza tres órdenes de Petición de Artillería Efectiva (no humo) como si dispusiera de la radio de 105 mm.
- **Despliegue Oculto (tirada 4):** El jugador puede optar por usar el despliegue simultáneo de la regla 1 del escenario 26. Si lo hace, se reduce la profundidad de cualquier despliegue que sobrepase los cuatro hexágonos a cuatro hexágonos.
- **Reconocimiento Avanzado (tirada 5):** El jugador enemigo despliega primero sin pantalla. Este recurso cancela el Despliegue Oculto del contrario en su caso y no tiene efecto si ambos jugadores sacaran Reconocimiento Avanzado.
- **Paracaidistas Agotados (tirada 6):** Resta uno a todos los valores de movimiento americanos.
- **Enemigo Desorganizado (tirada 7):** El descarte enemigo está reducido a 2.
- **Artillería Divisional (tirada 8):** El jugador alemán puede recibir una radio de 105 mm. en su despliegue reemplazando cualquier otra radio que pudiera darle el escenario pero las restantes reglas especiales que pudieran afectarle se seguirán aplicando.
- **Sección de Fusileros (tirada 9):** Se colocan los siguientes refuerzos alemanes en el espacio quinto del Tiempo: Cpl Rettenhauss (o mando equivalente), dos pelotones Rifle, uno Conscript y una ametralladora ligera.
- **Mortero (tirada 10):** El jugador alemán añade a su despliegue una Dotación Weapon, un mortero mediano y una ficha de Pozos de Tirador. Todo ello debe comenzar en el mismo hexágono. También puede designar un mando como Observador de Mortero.
- **Línea de Trincheras (Tirada 11-12):** El jugador alemán añade tres fichas de Trincheras en su despliegue.

## Tabla de Recursos Americana

- **Jeep (tirada 2-3):** Los mandos americanos activados para Mover pueden gastar todos sus puntos de movimiento en desplazarse hasta cualquier hexágono amigo sin que esté permitido el Fuego de Oportunidad.
- **Despliegue Oculto (tirada 4):** El jugador puede optar por usar el despliegue simultáneo de la regla 1 del escenario 26. Si lo hace, se reduce la profundidad de cualquier despliegue que sobrepase los cuatro hexágonos a cuatro hexágonos.
- **Reconocimiento Avanzado (tirada 5):** El jugador enemigo despliega primero sin pantalla. Este recurso cancela el Despliegue Oculto del contrario en su caso y no tiene efecto si ambos jugadores sacaran Reconocimiento Avanzado.
- **Descoordinación Alemana (tirada 6):** Se divide el número de rendición alemana por la mitad, redondeando hacia arriba.
- **Enemigo Desorganizado (tirada 7):** El descarte ene-

migo está reducido a 2.

- **Artillería Aerotransportada (tirada 8):** El jugador americano puede recibir una radio de 75mm. En su despliegue reemplazando cualquier otra radio asignada en el escenario.
- **Infantería Aerotransportada (tirada 9):** Se colocan los siguientes refuerzos americanos en el espacio quinto del Tiempo: Sgt. Divine (o mando equivalente), dos pelotones de Élite y una ametralladora mediana.
- **Guías Franceses (tirada 10):** Los mandos americanos y todas las unidades apliadas con ellos cambian los costes de movimiento de bosques y arbustos a 1, los setos a +1 y los muros a +0.
- **Apoyo desde las Playas (Tirada 11-12):** El jugador americano recibe una radio de 105 mm. en su despliegue reemplazando cualquier otra radio asignada en el escenario.

## MONTECASSINO: ESCENARIO PARA CUATRO JUGADORES

En ocasiones puede ser atractivo plantear una batalla en la que puedan participar cuatro jugadores ligando dos escenarios en paralelo.

Para ello sirve el escenario de Montecassino. Este escenario está inspirado en dos escenarios originales de CC y se basa en que el apoyo que ha de recibir el jugador alemán en su batalla con las fuerzas americanas depende de que las unidades italianas consigan tomar una cota del mapa y atravesar las líneas de los fusileros rajputanos británicos.

### Parte de Situación

*En la madrugada del 16 de Marzo de 1944 fuerzas del Regimiento de Fusileros Rajputanos al mando del británico Coronel West tomaron la cota 236 desde donde se podía mantener un intenso fuego de flanco sobre cualquier fuerza que intentara pasar por debajo y desde donde se dominaban las pendientes de la Colina del Castillo, en Cassino. Se trataba de evitar que los alemanes situados en el Castillo pudieran recibir refuerzos mientras eran atacados por las compañías B y D del Batallón de Essex. Además, el coronel West debía emplazar un cañón de 105 mm y preparar el asalto con su bombardeo.*

*Elementos de la distinguida 1ª División Paracaidista alemana habían sido destacados al Castillo y a la ciudad para dificultar el avance enemigo a la abadía benedictina, último reducto de la línea Gustav mientras se había enviado precipitadamente un regimiento de la Italianische-Freiwilligen Legión desde Anzio para apoyar la defensa.*

*El capitán Wehling, de los paracaidistas alemanes, era consciente de que la defensa de la Colina del Castillo iba a resultar vital para mantener Monte Cassino y veía con nerviosismo que los refuerzos prometidos no llegaban.*

*Al amanecer del 16 de Marzo las fuerzas del batallón de Essex comenzaron su ataque mientras los Fusileros de Rajputana mantenían a raya desde la cota 236 a las fuerzas del regimiento de voluntarios italianos que acudían como refuerzo.*

## Escenario conjunto

El escenario se desarrolla en 1944 en dos batallas paralelas: la Colina del Castillo y la Cota 236.

El bando del eje se forma con la 1ª División de Paracaidistas alemanes y la Italianische Freiwilligen Legión italiana. El bando aliado se forma con el Batallón de Essex americano y los Fusileros de Rajputana británicos. Cada fuerza es controlada por uno de los jugadores del bando en su batalla correspondiente.

La batalla de la Cota 236 tiene por objeto luchar por la posesión de dicha posición táctica importante desde la que se puede dirigir el fuego de la radio de la batalla de la Colina del Castillo. Además, los Fusileros Rajputanos aliados intentarán evitar que los refuerzos italianos refuercen a los alemanes en la batalla de la Colina del Castillo. La batalla de la Cota 236, por lo tanto, es una batalla de apoyo a la verdadera batalla que es la de la Colina y como tal, carece de interés en sí misma. Por ello no tiene límites de tiempo ni de rendición y finalizará cuando no queden unidades de rajputanos o italianos en el mapa o cuando finalice la batalla de la Colina.

La victoria para los jugadores en equipo (Eje o Aliados) la determinará el resultado de la batalla de la Colina del Castillo.

### Batalla de La Cota 236

#### Bandos:

- Aliados: Regimiento de Fusileros Rajputanos (Británicos)
- Eje: Regimiento Italianische Freiwilligen (Voluntarios Italianos)

#### Mapa: 11



**Puntos de Victoria:** No hay.

**Tiempo:** No hay

**Muerte Súbita:** No hay

**Calidad de Tropas:**

- Aliados: Line
- Eje: Élite

**Órdenes**

- Aliados: 2
- Eje: 2

**Actitud**

- Aliados: Defensor
- Eje: Atacante

**Objetivos:** No hay

**Despliegue**

- Aliado: Primero en 10 hex desde el lado 5/6 de la brújula.
- Eje: Último en 1 hex desde el lado 2/3 de la brújula.4
- Comienza jugando el jugador del Eje.

**Unidades Aliadas:** (Británicas)

- Sargento Foyle
- Sargento Percival
- 1 Pelotón Territorial
- 2 Pelotones Guards
- 1 Dotación Green
- 1 Dotación Line
- 1 Satchel Charge
- 1 Mortero mediano
- 1 Ametralladora pesada
- 1Búnker

**Unidades del Eje:** (Italianas)

- Capitán Castania
- Teniente Pani
- Sargento Minutello
- 6 Pelotones Gustatori
- 3 Dotaciones Weapon
- 3 Ametralladores ligeras

**Rendición:** No hay

**Reglas especiales para La Cota 236**

- **1.-** Se coloca alambre en B2, B3, B5, B6, B8, B9, C8, D8, D5, E5, H5, G6, G8 y G9
- **2.-** Se colocan las minas en C5, C6, D7 y E8 que tienen una fuerza de 6.
- **3.-** El búnker debe ser colocado junto con el Sargento Percival con la MG50, la Dotación (Line) y el Mortero, todo en campo abierto llano. El límite de apilamiento en el búnker es de 4 y el Mortero no puede abandonar el búnker ya que representa el cañón de un blindado. Este Mortero no puede tirar humo y se elimina si el búnker fuera destruido pero puede cambiar de bando si la unidad que lo maneja es eliminada o lo abandona.
- **4.-** Las unidades italianas que alcancen el fondo del escenario pasan a colocarse como refuerzos en el espacio del registro de tiempo que elijan los jugadores del eje. Incluso les basta con alcanzar la carretera de la fila A y en ese caso pueden pasar directamente al escenario de la Colina del Castillo a la fila 9 ó 10 a su elección.
- **5.-** La batalla carece de final por tiempo y acaba cuando no queden unidades de alguno de los bandos en él. No puntúan los objetivos ni las unidades que alcancen los fondos pero sí las bajas para ambos bandos aunque tampoco interviene aquí la rendición.

- **6.-** Los Fusileros de Rajputana operan con el mazo británico y la Italianische Freiwilligen Legión con el mazo de cartas italiano. Se mantienen las capacidades de descarte de los mazos.

**Batalla de la Colina del Castillo****Bandos:**

- Aliados: Compañías B y D del Batallón de Essex (Americanos)
- Eje: 1º División paracaidista (Alemanes)

**Mapa:** 9

**Puntos de Victoria:** 14 a favor del Eje.

**Tiempo:** 2

**Muerte Súbita:** 12

**Calidad de Tropas:**

- Aliados: Élite
- Eje: Line

**Órdenes**

- Aliados: 6
- Eje: 4

**Actitud**

- Aliados: Atacante
- Eje: Defensor

**Objetivos:**

- Abiertos: U y P
- Al azar: uno por bando
- Control de objetivos: Todos controlados por el Eje

**Despliegue**

- Aliado: Primero en 1 hex desde el lado 1 de la brújula.
- Eje: Último en 9 hex desde el lado 4 de la brújula.4
- Comienza jugando el jugador aliado.

**Unidades Aliadas:** (Americanas)

- Capitán Hubbard
- Teniente Wray
- Teniente Esparza
- 6 Pelotones Line
- 3 Satchel Charge

**Unidades del Eje:** (Alemanas)

- Sargento Pfeifer
- 1 Pelotón Rifle
- 1 Dotación Weapon
- 1 Ametralladora ligera
- 3 Campos de Minas
- 1 Radio 110 mm

**Refuerzos Aliados en el Time 3:** (Americanos)

- Sargento Smith
- 2 Pelotones Line
- Radio 105 mm

**Refuerzos Aliados en el Time 4:** (Americanos)

- Teniente Blankership
- 1 Pelotón Line
- Ametralladora mediana

**Refuerzos Aliados en el Time 5:** (Americanos)

- Teniente Thomas
- 1 Pelotón Line

**Refuerzos del Eje en el Time 3:** (Alemanas)

- Capitán Wehling
- Sargento Esser
- Sargento Biermann
- 8 Pelotones Volksgranadier
- 2 Pelotones SS
- 2 Dotaciones Élite
- 4 Ametralladoras ligeras
- 1 Ametralladora pesada

**Rendición**

- Aliados: 11
- Eje: 13

**Reglas especiales para La Colina del Castillo**

- **1.-** Las minas tienen fuerza 8 pero los paracaidistas SS pueden elegir bajar la fuerza a 7 y comenzar con la carta G-32 en la mano.
- **2.-** Tanto la radio alemana como la americana no están operativas si sus bandos respectivos no controlan la Cota 236 (en la otra batalla)
- **3.-** La 1ª División paracaidista opera con el mazo de cartas alemán. El Batallón de Essex opera con el mazo de cartas americano.
- **4.-** Se mantienen las capacidades de descarte de los mazos conforme a sus nacionalidades.

## TORNEOS

Esta es una buena forma de puntuar torneos multijugador con varias rondas de partidas simultáneas:

En cada ronda se colocará a los jugadores en orden según la magnitud de la victoria o derdesorganizada cosechada en la batalla. Cada jugador que se sitúe por debajo de un jugador A, recibirá un punto de torneo en cada ronda. Cada jugador

empatado con un jugador A le otorgará medio punto de torneo. El ganador del torneo será quien más puntos sume al finalizar todas las rondas de partidas.

Todos los jugadores derdesorganizados en una batalla se clasificarán en cada ronda por debajo de todos los vencedores y en orden inverso al de sus contrincantes: quien pierda contra el que resulte primer clasificado en una ronda será el último clasificado en ella.

Magnitud de las victorias:

El orden de victorias de la mejor a la más ajustada será el siguiente:

- **Rendición:** Supone la victoria más abultada. Si varios jugadores fuerzan la rendición de sus contrarios, serán clasificados añadiendo la posición del Time al número de bajas siendo el total menor, el que corresponderá a la mejor clasificación. (*Forzar una rendición rápida y con pocas bajas es la mejor de las victorias*).
- **Control del Objetivo 5:** Sólo se aplicará cuando este objetivo esté en juego (tenga asignado algún PV). Si varios jugadores vencieran (es necesaria la victoria en la batalla) y tuvieran el control de dicho objetivo se clasificarán añadiendo la posición del Time al número de bajas siendo el total menor, el que corresponderá a la mejor clasificación. (*Como antes, la rapidez y el limitar las bajas propias es un éxito*).
- **Victoria por PV:** Si en varias batallas se produce la victoria por este motivo al suceder la Muerte Súbita o por otra causa que otorgue la victoria por puntos los vencedores se clasificarán primero pde acuerdo con el número de PV obtenidos y en caso de empate, por el menor número de bajas propias.
- **Victoria por posesión de la Carta de Iniciativa:** en caso de que varias batallas finalicen de este modo, el orden de los jugadores lo determinará de nuevo la suma del Time y de las bajas propias siendo el total más bajo el correspondiente a la mejor clasificación.
- **Incomparecencia:** Los jugadores que ganen por incomparecencia se considerarán empatados entre sí.
- **Abandono:** No está permitido el abandono dado que una derdesorganizada honrosa puede ser un resultado mediano dependiendo de la magnitud de las restantes victorias.

## EQUILIBRIO ENTRE JUGADORES

Cuando juegan dos jugadores con experiencia en CC muy diferente, puede ser útil equilibrar un poco la batalla otorgando una ventaja al jugador menos avezado. Pese a lo que pueda parecer, en la mayoría de las partidas que he jugado así esto no ha supuesto grandes diferencias.

- **Mandos:** El jugador menos avezado recibe un 50% más de mando similares a los que vengán en el escenario, redondeando hacia abajo.
- **Pelotones y Dotaciones:** El jugador menos avezado recibe un 25% más de unidades de las establecidas en el escenario, redondeando hacia arriba.
- **Rendición:** el 50% (redondeado hacia arriba) del número de fichas añadidas como consecuencia de estas reglas de ventaja se añade a la rendición del jugador que las recibe.
- El jugador menos avezados recibe un 25% más de PV.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	2	6.1 El Marcador de Tiempo	8	PA-17.1 Atacante	16
<b>ESCALA DEL JUEGO</b>	2	6.1.2 Avance	9	PA-17.2 Banzai	16
<b>CONTENIDO</b>	2	6.2 El Marcador de Muerte Súbita	9	PA-17.3 Defensor	16
<b>GLOSARIO</b>	2	6.2.2 Procedimiento	9	PA-17.4 Invasor	16
<b>COMPONENTES</b>	4	6.3 Final del Juego	9	PA-17.5 Reconocimiento	16
<b>1. Las Cartas de Destino</b>	4	<b>7. Condiciones de Victoria</b>	9	<b>ÓRDENES</b>	16
1.0 Regla de Oro	4	7.1 Puntos por Eliminación	9	<b>O14. Reglas Generales</b>	16
1.1 Tamaño de Mano	4	7.2 Puntos por Salida	9	O14.1 Activación	16
1.2 Información sobre las Cartas	4	7.2.1 Salida Voluntaria	10	O14.2 Finalización de órdenes	16
1.3 Revelar Cartas	4	PA-Puntos de Salida	10	O.14.3 Anuncio de Acciones	17
1.4 Volver a barajar	4	PA-14.2 PV por Salida	10	O.14.4 Aplicación de Órdenes	17
1.5 Órdenes	4	PA-14.2.1 Bordes del mapa y puntos s.	10	<b>O15. Pasar (Descarte)</b>	17
1.6 Acciones	4	PA-14.2.2 Salida Voluntaria	10	<b>O16. "Advance" (Avance)</b>	17
1.7 Eventos	4	7.2.2 Salida Involuntaria	10	O16.1 Procedimiento	17
1.8 Hexes al Azar	4	7.3 Puntos por Objetivos	10	O16.2 Capacidades	17
1.9 Tiradas de Dado	4	7.3.1 Control de Objetivos	10	O16.3 Restricciones	17
1.9.1 Activadores de Dado	4	7.3.1.1 Objetivo Edificios	10	O16.4 Melé	17
1.9.1.1 Activador "Event"	5	7.3.2 Fichas Objetivo	10	O16.4.1 Fuerza de Melé	17
1.9.1.2 Activador "Jammed"	5	7.3.3 Objetivos Conocidos y Secretos	11	O16.4.2 Tirada de Melé	17
1.9.1.3 Activador "Sniper"	5	<b>8. Apilamiento</b>	11	O16.4.3 Resultado de Melé	17
ST-3 Franco Tiradores Urbanos	5	8.1 Apilamiento de Marcadores	11	ST-7 Melé Urbana	17
ST-3.1 Marcador F. Urbano	5	8.1.1 Marcadores de Unidad	11	ST-7.1 Marcadores de Melé	17
ST-3.2 Uso del F. Urbano	5	8.1.2 Radios	11	ST-7.2 Resolución de Melé	18
PA-3.3.4 Sogeki Hei	5	8.1.3 Fortificaciones	11	PA-19.2 Resolución de Melé	18
1.9.1.4 Activador "Time"	6	8.1.4 Humo	11	ST-7.2.1 Fuerza de Melé	18
PA-1.9.2 Dispersión "disperse"	6	8.1.5 Incendio	11	ST-7.2.2 Tirada de Melé	18
<b>2. Los Mapas</b>	6	8.2 Apilamiento de Unidades	11	PA-19.2.2 Tirada de Melé	18
2.1 El Campo de Batalla	6	<b>9. Iniciativa</b>	12	ST-7.2.3 Resultado de Melé	18
2.2 Borde del Mapa	6	9.1 Volver a tirar	12	<b>O17. "Artillery Denied" (A. Denegada)</b>	18
2.2.1 Número de mapa	6	9.2 Juego empatado	12	<b>O18. "Artillery Request" (Petición A.)</b>	18
2.2.2 Brújula	6	<b>10. Línea de Visión (LOS)</b>	12	O18.1 Acceso a Batería	18
2.2.3 Recuadros de Artillería	6	10.1 Chequeo de la LOS	12	O18.2 Fuego Efectivo	18
2.3 Objetivos	6	10.1.1 Unidades y LOS	12	O18.2.1 Señalización	18
<b>3. Las Unidades</b>	6	10.2 Obstáculos y LOS	12	O18.2.1.1 Disparos de Humo	18
3.1 Valores de Unidad	6	10.2.1 Obstáculos de Incendio	12	O18.2.2 Precisión	18
3.1.1 Potencia de Fuego (FP)	6	10.3 Estorbos y LOS	12	O18.2.2.1 Impacto	18
3.1.2 Alcance	6	10.3.2 Ataques de Fuego y Estorbos	12	O18.2.2.2 Fallo	19
3.1.3 Movimiento	6	10.3.2.1 Potencia de Fuego Mínima	13	O18.2.2.3 Fuera del Mapa	19
3.1.4 Moral	6	10.3.3 Modificadores de Estorbo	13	O18.2.3 Impacto	19
3.1.5 Capacidad de Mando	6	10.3.4 Estorbos de Humo	13	O18.2.3.1 Descarga de Humo	19
3.1.6 Valores Encasillados	7	<b>11. Armas</b>	11	O18.2.3.2 Descarga Artillera	19
3.2 Unidades Desorganizadas	7	11.1 Efectos	13	O18.2.3.3 Contra Fortificaciones	19
3.2.1 Desorganizada/Organizada	7	11.2 Transporte	13	<b>O19. "Command Confusion" (Confusión)</b>	19
3.2.2 Marcadores adjuntos	7	11.3 Retirada y Transferencia	13	<b>O20. "Fire" (Fuego)</b>	19
3.2.3 Armas adjuntas	7	11.4 Armas Averiadas	13	O20.1 Objetivos pretendidos	19
3.2.4 Eliminación	7	11.5 Artillería	13	O20.2 Artillería y Coger Objetivo	19
3.2.5 Reorganización	7	11.6 Armas Especializadas	14	O20.2.1 Disparos de Humo	20
3.3 Mandos	7	ST-6 Ampulomet	14	O20.2.2 Distancia de Alcance al Objetivo	20
3.3.1 Mando	7	<b>12. Radios</b>	14	O20.2.3 Tirada de Puntería	20
3.3.1.1 Distancia de Mando	7	<b>13. Aturdimiento</b>	14	O20.3 Ataque de Fuego	20
3.3.1.2 Aprovechamiento C. Mando Uds.	7	13.1 Colocación	14	O20.3.1 Grupos de Fuego	21
3.3.1.3 Aprovechamiento C.Mando Armas	7	13.2 Efectos	14	O20.3.1.1 Artillería	21
<b>4. La Hoja de Registro</b>	7	13.3 Retirada	15	O20.3.1.2 FP de Grupo	21
4.1 Registro de Victoria	7	<b>NO-5 Noche (PA-18)</b>	15	O20.3.2 Estorbos del Ataque	21
4.1.1 Marcador "VP"	7	NO-5.1 Mando y Control nocturnos	15	O20.3.3 Tirada de Ataque de Fuego	21
4.1.2 Marcador "Attack Total"	7	PA-18.1 Mando y Control nocturnos	15	O.20.3.3.1 Activador Jammed	21
4.2 Registro de Bajas	7	NO-5.2 Movimiento nocturno	15	O20.3.4 Tirada de Defensa del Fuego	21
4.3 Miscelánea	8	NO-5.3 Visibilidad nocturna	15	PA-O27.3.4 Titada de Defensa de Fuego	21
4.3.1 Hoja "OB"	8	NO-5.4 Radios por la noche	15	<b>O21. "Move" (Movimiento)</b>	22
4.3.2 Fecha Escenario	8	PA-18.4 Radios por la noche	15	O21.1 Costes de Movimiento	22
4.3.3 Casilla de Objetivo	8	NO-5.5 Apoyo Aéreo nocturno	15	O21.1.1 Transferencia de Armas	23
4.3.4 Casillas de Datos	8	<b>NO-6 Bengalas</b>	15	O21.2 Mover juntas	23
4.3.5 Miscelánea	8	NO-6.1 Colocación	15	O21.4 Restricciones del Movimiento	23
PA- Casilla de Infiltración	8	NO-6.2 Efectos	15	O21.5 Etiqueta en el Movimiento	23
<b>REGLAS BÁSICAS</b>	8	NO-6.3 Retirada del Marcador	15	O21.6 Tempo y Movimiento	23
<b>5. Secuencia de Juego</b>	8	PA-7.3 Retirada de Bengalas	15	<b>O22. "Recover" (Recuperación)</b>	23
5.1 Capacidad de Ordenar	8	<b>PA-8 Aviones</b>	15	O22.1 Activación	23
5.2 Capacidad de Acción	8	PA-8.1 Colocación	15	O22.2 Proceso de Recuperación	23
5.3 Capacidad de Descarte	8	PA-8.2 Efectos	15	O22.3 Tirada de Reorganización	23
5.4 Rellenado de la Mano	8	PA-8.3 Retirada del Marcador	16	<b>O23. "Rout" (Huida)</b>	24
<b>6. Tiempo de Juego</b>	8	<b>PA-9 Escondrijos</b>	16	O23.1 Activación	24
6.1 El Marcador de Tiempo	8	PA-9.1 Colocación	16	O23.2 Tirada de Huida	24
6.1.2 Avance	9	PA-9.2 Efectos	16	O23.3 Retirada	24
6.2 El Marcador de Muerte Súbita	9	PA-9.3 Retirada del Marcador	16	O23.3.1 Terreno	24
6.2.2 Procedimiento	9	<b>PA-17 Actitud</b>	16		
6.3 Final del Juego	9				

O23.3.2 Fuego de Oportunidad	24	<b>E53. "Dust" (Polvo)</b>	33	<b>T96. Sendero</b>	40
O23.3.3 Alambradas	24	<b>E54. "Elan" (Impetu)</b>	34	<b>T97. Muro</b>	40
O23.3.5 Eliminación	24	<b>E55. "Entrench" (Atrincheramiento)</b>	34	<b>T98. Barrera de Agua</b>	40
<b>PA-O23 "Asset Denied"</b>	<b>25</b>	<b>E56. "Field Promotion"</b>	34	<b>NO7.3 PA-T89 Barrera de Agua</b>	<b>40</b>
PA-O23.1 Arma encasquillada	25	<b>E57. "Fog of War" (Confusión en batalla)</b>	34	<b>T99. Bosques</b>	40
PA-O23.2 Comunicación Interrumpida	25	<b>E58. "Hero" (Héroe)</b>	34	<b>ST-T1. Escombros</b>	40
PA-O23.3 Abortar Misión	25	E58.1 Héroe	34	ST-T1.1 Efecto de los Escombros	41
<b>PA-O24 "Asset Request"</b>	<b>25</b>	<b>E59. "Infiltración" (Infiltración)</b>	34	ST-T1.2 Apliamento de Escombros	41
PA-O24.1 Comunicación Establecida	25	<b>E60. "Interdiction" (Intercepción)</b>	34	ST-T1.3 Creación de Escombros	41
PA-O24.2 Comunicación Recuperada	25	<b>E61. "Interrogation" (Interrogatorio)</b>	34	ST-T1.3.1 Atacar Edificios y Puentes	41
PA-O24.3 Fuego Efectivo	25	<b>E62. "KIA" (Muerto en Combate)</b>	34	ST-T1.3.2 Atacar Hexes de Escombros	41
PA-O24.4 Pasada de Bombardeo	26	<b>E63. "Malfunction" (Mal Funcionamiento)</b>	34	ST-T1.3.2 Colocación inicial	41
PA-O24.4 Pasada de Ametrallamiento	26	<b>PA-E63."JAM" (Encasquillada)</b>	<b>34</b>	ST-T1.4 Definición de Cañón	41
PA-O24.5 Arma Reparada	26	<b>E64. "Medic!" (¡Sanitario!)</b>	34	<b>ST-T5. Alcantarillas</b>	41
PA-O24.7 Iluminación	26	<b>E65. "Mision Objetivo"</b>	34	ST-T5.1 Bocas de Alcantarilla	41
<b>PA-O25 "Charge" (Carga)</b>	<b>25</b>	<b>E66. "Prisoners of War"</b>	35	ST-T5.2 Atravesar Alcantarillas	41
PA-O25.1 Activaciones japonesas	26	<b>E67. "Reconnaissance" (Reconocimiento)</b>	35	ST-T5.3 Infiltración por Alcantarillas	41
PA-O25.2 Activaciones Aliadas	26	<b>E68. "Reinforcements" (Refuerzos)</b>	35	ST-T5.4 Eliminación de Alcantarilla	42
<b>PA-O28 "Infiltrate" (Infiltración)</b>	<b>26</b>	<b>E69. "Rubble" (Escombros)</b>	35	<b>NO-7 Terreno de Invasión</b>	<b>42</b>
PA-O28.1 Ocultar	27	<b>E70. "Sappers" (Zapadores)</b>	35	NO-7.1 PA-T82 Playa (Beach)	42
PA-O28.2 Revelar	27	<b>E71. "Scrounge" (Rapiña)</b>	35	NO-7.2 Gujarras (Shingle)	42
<b>PA-O30 "Reconnoiter" (Reconocer)</b>	<b>27</b>	<b>E72. "Shell Shock" (Shock)</b>	35	NO-7.5 Erizos (Hedgehog)	42
<b>PA-O31 "Revive" (Restablecerse)</b>	<b>27</b>	<b>E73. "Shellholes" (Cráteres)</b>	35	PA-T86 Arbustos	42
<b>ACCIONES</b>	<b>27</b>	<b>E74. "Strategic Objctive"</b>	36	PA-T87 Hierba	42
<b>A24. Reglas Generales</b>	<b>27</b>	<b>E75. "Supressing Fire"</b>	35	PA-T90 Cabaña	42
A24 Reglas Generales	27	<b>E76. "Walking Wounded"</b>	35	PA-T91 Jungla	42
A24.1 Quién las juega	27	<b>E77. "White Phosphorus"</b>	35	PA-T93 Fortificaciones	43
A24.2 Tempo	27	<b>PA-E52."Battlelust" (Ganas de pelea)</b>	<b>36</b>	<b>FORTIFICACIONES</b>	<b>43</b>
A24.3 Activación	27	<b>PA-E55."Bushido</b>	<b>36</b>	<b>F100. Reglas Generales</b>	<b>43</b>
<b>A25. "Ambush" (Emboscada)</b>	<b>28</b>	<b>PA-E57."Detritus de Guerra"</b>	<b>36</b>	<b>F101. Bunker</b>	<b>43</b>
<b>A26. "Assault Fire" (Fuego de Asalto)</b>	<b>28</b>	<b>PA-E74."Spider Hole" (Agujero de Araña)</b>	<b>36</b>	NO9. Destrucción de Búnkeres	43
<b>A27. "Bore Sighting"</b>	<b>28</b>	<b>PA-E75."Steealth" (Sigilo)</b>	<b>36</b>	<b>F102. Pozo de Tirador</b>	<b>43</b>
<b>A28. "Command Confusion"</b>	<b>28</b>	<b>PA-E78."Tennoheika Banzai!</b>	<b>36</b>	<b>F103. Minas</b>	<b>43</b>
<b>A29. "Concealment" (Camuflaje)</b>	<b>28</b>	<b>TERRENO</b>	<b>36</b>	F103.1 Reglas Generales	43
<b>A30. "Crossfire" (Fuego Cruzado)</b>	<b>28</b>	<b>T78. Reglas Generales</b>	<b>36</b>	F103.2 Ataque de Minas	43
<b>A31. "Demolitions" (Demoliciones)</b>	<b>28</b>	T78.1 Tipos y Relieves	36	<b>F104. Casamata</b>	<b>43</b>
<b>A32. "Dig In" (Cavar)</b>	<b>28</b>	T78.2 Costes de Movimiento	36	<b>F105. Trincheras</b>	<b>43</b>
<b>A33. "Opportunity Fire"</b>	<b>28</b>	T78.3 Cobertura	36	F105.1 Reglas Generales	44
A33.1 Requisito	29	PA-81.3.2 Penalización de Apilamiento	37	F105.2 Trincheras y Movimiento	44
A33.2 Procedimiento de Fuego Op	28	T78.4 LOS	37	NO 7.4 Trinchera de Comunicación	44
A33.3 Excepciones del Fuego Op	29	<b>T79. Incendio</b>	<b>37</b>	<b>F106. Alambrada</b>	<b>44</b>
<b>A34. "Hand Grenades"</b>	<b>29</b>	<b>T80. Puente</b>	<b>37</b>	F106.1 Reglas Generales	44
<b>A35. "Hidden" (Oculto)</b>	<b>30</b>	T80.1 Puente Importante	37	F106.2 Alambradas y Movimiento	44
A35.1 Atrincheramientos Ocultos	30	T80.2 Puente menor	37	F106.3 Alambradas y Ataques de Fuego	44
A35.2 Minas Ocultas	30	<b>T81. Maleza</b>	<b>37</b>	<b>PA-F102. Cueva</b>	<b>44</b>
A35.3 Casamata Oculta	30	<b>T82. Edificio</b>	<b>37</b>	PA-F102.1 Ocupación de Cueva	44
A35.4 Unidad Oculta	30	<b>ST-T2 Fábricas</b>	<b>37</b>	PA-F102.1.1 Entrar y Salir de Cuevas	44
A35.5 Alambrada	30	ST-T2.1 Estorbo de Fábrica	37	PA-F102.1.2 Cuevas y Apilamiento	44
PA-A43.1 Cueva Oculta	30	ST-T2.2 Altura de Fábrica	37	<b>GENERADOR DE ESCENARIOS</b>	<b>45</b>
PA-A43.3 Trampa Panji Oculta	30	ST-T2.3 Destrucción de Fábrica	37	<b>RS.1 Campo de Batalla</b>	<b>46</b>
PA-A43.5 Trinchera Oculta	30	<b>T83. Acantilado</b>	<b>37</b>	ST-C1.1 El Campo de Batalla	46
<b>A36. "Light Wounds" (Heridas leves)</b>	<b>30</b>	<b>T84. Vallat</b>	<b>38</b>	NO-C1.11 Posiciones de Campaña	46
<b>A37. "Markmanship" (Puntería)</b>	<b>30</b>	<b>T85. Campo de Cultivo</b>	<b>38</b>	NO-C1.12 Configuración del Mapa	46
<b>A38. "No Quarter" (Sin Cuartel)</b>	<b>31</b>	<b>T86 Hondonada</b>	<b>38</b>	<b>RS.2 Eje y Aliados</b>	<b>47</b>
<b>A39. "Smoke Granades"</b>	<b>31</b>	<b>T87. Setos</b>	<b>38</b>	RS.2.1 Año y Nacionalidad del Eje	47
<b>A40. "Spray Fire" (Fuego Repartido)</b>	<b>31</b>	NO1. Bocage	38	RS.2.2 Nacionalidad Aliada (Eje Alemania)	47
<b>A41. "Sustained Fire" (Fuego Sostenido)</b>	<b>31</b>	<b>T88. Colinas</b>	<b>38</b>	RS.2.3 Nacionalidad Aliada (Eje Italia)	47
<b>PA-A34."Bayonets" (Bayonetas)</b>	<b>31</b>	T88.1 Movimiento Colina arriba	38	ST-C1.2 Año y Nacionalidad	47
<b>PA-A39."Enfilade" (Enfilada)</b>	<b>32</b>	T88.2 Ventaja de Altura	38	NO-C1.2 Año y Nacionalidad	47
<b>PA-A47."Smoke Screen"</b>	<b>32</b>	T88.3 Colinas y LOS	38	<b>RS.3 Calidad de la Tropa</b>	<b>47</b>
<b>EVENTOS</b>	<b>32</b>	T88.3.1 Líneas de Cresta militar	38	RS.3.1 Calidad del Eje	47
<b>E42. Reglas Generales</b>	<b>32</b>	T88.3.2 LOS Vertical	38	RS.3.2 Calidad del Aliado	48
<b>E43. "Air Support" (Apoyo Aéreo) PA-E50</b>	<b>32</b>	T88.3.3 Colinas como Obstáculos	38	ST-C1.3 Calidad de Tropa	48
<b>E44. "Battle Harden"</b>	<b>32</b>	T88.4 Colinas y Obstáculos	38	NO-C1.3 Calidad de las Tropas	48
E44.1 Marcador de Veteranía	32	T88.4.1 Hexes Ciegos	38	<b>RS.4 Objetivos</b>	<b>48</b>
<b>E45. "Battlefield Integrity"</b>	<b>32</b>	T88.5 Colinas y Estorbos	39	<b>RS.5 Orden de Batalla</b>	<b>48</b>
<b>E46. "Blaze" (Incendio)</b>	<b>33</b>	<b>T89. Pantano</b>	<b>39</b>	ST-C1.5 Orden de Batalla	48
<b>E47. "Booby Trap" (Trampa Tonta)</b>	<b>33</b>	<b>T90. Campo Abierto</b>	<b>39</b>	ST-C1.5.1 Fuerzas de Campaña	48
<b>E48. "Breeze" (Brisa)</b>	<b>33</b>	<b>T91. Huerto</b>	<b>39</b>	ST-C1.5.2 Bolsa de Recursos Regimental	48
<b>PA-E54."Breezy" (Brisa)</b>	<b>33</b>	<b>T92. Ferrocarril</b>	<b>39</b>	ST-C1.5.3 Determinación Patrulla de mando	48
<b>PA-E60."Gusts" (Rachas)</b>	<b>33</b>	<b>T93. Carretera</b>	<b>39</b>	ST-C1.5.4 Patrullas de Campaña	48
<b>E49. "Command &amp; Control"</b>	<b>33</b>	NO2. Carretera Rural	39	ST-C1.5.5 Coste VP Inicial de Fuerzas	49
<b>E50. "Commisar" (Comisario)</b>	<b>33</b>	ST4. Ruinas y Cráteres	39	NO-C1.5 Orden de Batalla	49
<b>E51. "Cower" (Cobardía)</b>	<b>33</b>	PA-T94 Carretera	40	NO-C1.5.1 Fuerzas de Campaña	49
<b>E52. "Deploy" (Despliegue)</b>	<b>33</b>	<b>T94. Humo</b>	<b>40</b>	NO-C1.5.2 Reservas de División	49
E52.2 Entrada de dotaciones	33	<b>T95. Arroyo</b>	<b>40</b>	NO-C1.5.3 Reserva de Regimiento	49

NO-C1.54 Sección de Mando	49	ST-C3.1 Victoria de Campaña	53	NO-C2.5 Apoyo Artillero alemán	57
NO-C1.55 Secciones de Campaña	49	ST-C3.2 Posición de Campaña	53	NO-C2.6 Superioridad Aérea	57
NO-C1.56 Coste VP Inicial de Fuerzas	50	ST-C.3.3 Ajuste de Calidad de Tropa	53	NO-8 Prohibido Bañarse	58
<b>RS.6 Mandos</b>	49	ST-C3.4 Limpieza de Fichas	53	Notas del Autor para Normandía	58
ST-C1.6 Mandos	50	ST-C3.5 Reservas Divisionales	53	<b>CAMPAÑA GASTADORES</b>	58
NO-C1.6 Mandos	50	ST-C3.6 Comienzo de Hostilidades	53	<u>Junio 1944</u>	58
<b>RS.7 Tiradas de Apoyo</b>	50	NO-C3 Resultados de Batalla	53	<u>La Campaña</u>	58
NO-C1.7 Tiradas de Apoyo	50	NO-C3.1 Victoria de Campaña	54	<u>Los Escenarios</u>	58
NO-C1.71 Tiradas de Apoyo Estándar	50	NO-C3.2 Resultado de Unidades Agotadas	54	<u>Ajustes</u>	58
NO-C1.72 Apoyo Blindado Americano	50	No-C3.3 Posición de Campaña	54	<u>Victoria</u>	59
NO-C1.73 Apoyo Blindado Alemán	50	NO-C3.5 Ajuste de la Calidad de Tropas	54	<u>Tabla de Victoria</u>	59
NO-C1.74 Apoyo Artillero Alemán	50	NO-C3.6 Día de Descanso	54	<u>Tabla de Recursos Alemana</u>	59
NO-C1.75 Superioridad Aérea Aliada	50	NO-C3.7 Solicitud Unidades División	54	<u>Tabla de Recursos Americana</u>	59
<b>RS.8 Actitud</b>	51	NO-C3.8 Comienzo de Hostilidades	54	<b>MONTECASSINO</b>	60
<b>RS.9 Fortificaciones</b>	51	<b>CAMPAÑA STALINGRADO</b>	55	<u>Parte de Situación</u>	60
NO-C1.9 Defensa Alemana	51	La Campaña en general	55	<u>Escenario Conjunto</u>	60
<b>RS.10 Despliegue del Defensor</b>	51	<b>ST-C2 Reglas de Combate</b>	55	<u>Batalla de la Cota 236</u>	60
<b>RS.11 Despliegue del Atacante</b>	51	<b>CAMPAÑA NORMANDÍA</b>	55	<u>Batalla de la Colina del Castillo</u>	61
RS.11.1 Petición de Recurso	52	La Campaña en general	55	<b>TORNEOS</b>	62
RS.11.2 Despliegue	52	<b>NO-C1 Generación de Escenarios</b>	55	<b>EQUILIBRIO ENTRE JUGADORES</b>	62
<b>RS.12 Despliegue de Fortificación</b>	52	<b>NO-C2 Reglas de Combate</b>	56	<b>ÍNDICE</b>	63
<b>RS.13 Despliegue en Recon</b>	52	NO-C2.2 Destrucción de Bocage	56		
<b>RS.14 Marcadores</b>	52	NO-C2.3 Apoyo Blindado Americano	56		
<b>RS.15 Cartas</b>	52	NO-C4.1 Ubicación A.Blindado Americano.	56		
<b>RS.16 Hora H</b>	52	NO-C2.4 Apoyo Blindado Alemán	57		
<b>RS.17 Resultado de Batalla</b>	52	NO-C4.2 Ubicación A.Blindado Alemán	57		
ST-C3 Resultado de Batalla	53				