

PANZER GRENADIER.

Combate a nivel de pelotón en la Segunda Guerra Mundial.

REGLAS DE LA SERIE. 3ª EDICIÓN

Índice:

1.0 Introducción

- 1.1 Sumario de reglas
- 1.2 Definiciones

2.0 Componentes

- 2.1 Piezas de juego
- 2.2 Tableros de juego
- 2.3 Escenarios
- 2.4 Escala

3.0 Secuencia de juego

- 3.1 Segmentos de acción
- 3.2 Activación de subordinados
- 3.3 Activación de AFV

4.0 Apilamiento

- 4.1 Límites
- 4.2 Transporte de personal y líderes
- 4.3 Transportes blindados de personal (APC)
- 4.4 Modificadores de columna.
- 4.5 Efectos en el movimiento

5.0 Movimiento

- 5.1 Tipos de movimiento
- 5.2 Carreteras y caminos.
- 5.3 Unidades amigas y enemigas en el mismo hexágono
- 5.4 Movimiento de combate.
- 5.5 Movimiento nocturno
- 5.6 Transporte
- 5.7 Cruzar ríos

6.0 Líderes

- 6.1 Selección de líderes
- 6.2 Activación de líderes
- 6.3 Movimiento
- 6.4 Combate
- 6.5 Moral
- 6.6 Comisarios (KOM)
- 6.7 Bajas de líder
- 6.8 Líderes de tanque
- 6.9 Líderes de caballería

7.0 Combate

- 7.1 Tipos
- 7.2 Restricciones
- 7.3 Valor de fuego de la unidad y alcance
- 7.4 Efectos del fuego
- 7.5 Modificadores de columna y de tirada de dados
- 7.6 Pérdida de pasos

8.0 Observación (reconocimiento)

- 8.1 Alcance de observación
- 8.2 Terreno restrictivo
- 8.3 Línea de visión (LOS)
- 8.4 Elevaciones

9.0 Bombardeo

- 9.1 Reconocer el objetivo

9.2 Artillería fuera del tablero

9.3 Fuego combinado

9.4 Procedimiento

9.5 Fuego amigo

10.0 Fuego directo

10.1 fuego bloqueado

10.2 procedimiento

10.3 Máximo número de modificadores de columnas

10.4 Restricciones

11.0 Fuego antitanque

11.1 Procedimiento

11.2 Eficacia del blindaje

11.3 Alcance incrementado

12.0 Asalto

12.1 movimiento de asalto

12.2 Combate obligatorio

12.3 combate opcional

12.4 procedimiento

12.5 restricciones

13.0 Fuego de oportunidad

13.1 procedimiento

13.2 Restricciones

14.0 Moral

14.1 Chequeos de moral

14.2 Desorganización

14.3 Desmoralización

14.4 recuperación

15.0 Tipos de unidades especiales

15.1 Aviación

15.2 Trenes blindados y barcos fluviales

15.3 Caballería

16.0 Reglas especiales

16.1 Humo

16.2 Posición improvisada (DUG-IN)

16.3 Ruinas y restos de la batalla (WRECKS)

16.4 Trincheras

16.5 Entrar y salir del tablero

16.6 Unidades ocultas

16.7 campos de minas

17.0 Reglas opcionales

17.1 Consolidación

17.2 Iniciativa aplastante

17.3 Movimiento estratégico

17.4 Niebla de guerra

17.5 Reglas multijugador

Créditos

1.0 Introducción

Panzer Grenadier es una serie de juegos que simulan combates tácticos durante la Segunda Guerra Mundial. Cada juego de la serie incluye muchos escenarios, permitiendo a los jugadores simular un buen número de acciones a nivel de compañía, pelotón y regimiento.

Cada sección de las reglas está numerada, y los apartados de cada sección que discuten conceptos importantes están identificados por un segundo número, como este: 2.2. Cuando esta sección incluye sub-secciones, estas son identificadas de esta manera: 2.24.

Cuando las reglas se refieran a otro apartado, se incluye el número del apartado entre paréntesis, como este (2.2). Esto ayudará a encontrar la regla a la que se alude en el texto.

1.1 Sumario de reglas

Aquí se ofrece un rápido vistazo al juego. Acude a las otras secciones de las reglas, para tener una completa y detallada comprensión del juego.

Las piezas del juego: Cada pieza (ficha) de unidad de combate representa un pelotón de infantería o tanques (30-50 hombres o 5 tanques) o una batería de cañones (2-4 cañones). También hay unidades no combatientes como camiones y carros para el transporte de las unidades de combate.

Líderes: Los líderes son las fichas más importantes en el juego. Una ficha de líder muestra su graduación, y tiene su moral impresa en grande en el centro. En la esquina inferior izquierda está la bonificación que se añade a la fuerza de fuego directo de cualquier unidad

amiga que se encuentre en su hexágono; y en la esquina inferior derecha está la bonificación que añade a la moral de todas las unidades amigas que se encuentren en su mismo hexágono y en los adyacentes. Los tanques tienen sus propias unidades de líder, los líderes no aparecen como fichas separadas, debiendo los jugadores asignar líderes de tanques en secreto a las unidades individuales de tanques.

Valor de fuego: Cada unidad de combate tiene uno o más valores de fuego impresos en su ficha de juego. Cada valor de fuego aparece como dos números separados por un guión. El número anterior al guión es su fuerza de fuego y el número tras el guión es el alcance. Los números en negro son valores de fuego directo, y los números en blanco son valores de fuego de bombardeo mientras que los valores en rojo con fondo amarillo son valores de fuego antitanque. Tanto el fuego directo como el de bombardeo (indirecto) pueden dañar unidades de personal. El fuego antitanque puede dañar vehículos.

Factor de movimiento. La capacidad de movimiento de una unidad está impresa en la esquina derecha superior. Este es el número de puntos de movimiento (MP) que una unidad puede gastar para mover en cada turno. El coste en MP variara en función del tipo de terreno del hexágono al que mueva la unidad. Ver la tabla de efectos del terreno para más detalles.

Iniciativa: Al comienzo de cada turno, cada jugador tira un dado y añade su bonificación de iniciativa actual al resultado (este bonificación se encuentra en las reglas de cada escenario).

Quién gane la tirada (el que tenga el total más alto) jugar el primer segmento de acción.

Segmento de acción: En un segmento de acción, un jugador puede activar una unidad, un apilamiento de unidades, o un líder y todas las unidades de su tipo (regulares o tanques) en su hexágono y en todos los hexágonos adyacentes, o activar una cadena de mando a través de líderes adyacentes siguiendo su orden de graduación (más todas la unidades adyacentes al hexágono de esos líderes). Las unidades activadas pueden o bien mover, o bien disparar en su segmento de acción.

Movimiento: Las unidades activadas por un líder pueden acercarse a unidades enemigas que sean capaces de abrir fuego contra ellas y dañarlas, y pueden mover a un hexágono que contenga unidades enemigas siempre que comiencen su activación en un hexágono adyacente a las unidades enemigas. Las unidades que no son activadas por líderes no pueden acercarse a unidades enemigas que pudieran dispararlas y dañarlas.

Reconocimiento: Las unidades pueden disparar a las unidades enemigas dentro del alcance que ellas puedan reconocer. Las unidades que efectúan el fuego de bombardeo no tienen por que *reconocer* ellas mismas, los líderes pueden hacerlo por ellas. Las unidades en terreno despejado pueden ser observadas por unidades enemigas desde una distancia de 12 hexágonos. Las unidades en pueblo, bosque, campo de cultivo o colina solo pueden ser reconocidas a 3 hexágonos de distancia. Los pueblos, bosques, campos de cultivo y las

líneas de elevación bloquean las líneas de visión.

Fuego Combinado: Las unidades apiladas juntas pueden combinar sus fuerzas de fuego directo o bombardeo en un ataque mayor. Las unidades en hexágonos adyacentes solo pueden hacer esto si son activadas por un líder con una bonificación de combate.

Fuego directo y de bombardeo (indirecto): El jugador que abre fuego anuncia el hexágono objetivo, calcula la fuerza de fuego de las unidades que disparan y comprueba, en la tabla de fuego correspondiente al tipo de fuego usado la columna apropiada, teniendo en cuenta que el valor que la encabeza no exceda el valor de la fuerza de fuego. Luego el jugador incrementará o disminuirá la columna basándose en los modificadores listados en la tabla y tirará dos dados. El valor de la tirada se cruzará con la columna para determinar el resultado del combate.

Fuego antitanque: Sólo una unidad al mismo tiempo puede disparar a vehículos enemigos con fuego antitanque (no se puede combinar los valores de fuego antitanque de diferentes unidades en el mismo hexágono). El jugador que dispara tira dos dados, añade la fuerza de fuego antitanque de la unidad y resta el valor del blindaje del vehículo objetivo (los camiones no tienen blindaje y se considera que tienen un valor de blindaje de -1), y añade o sustrae cualquier modificador de la tirada de dados listado en la tabla de fuego antitanque (AT). Si la tirada modificada es de 10 o más, el vehículo es dañado o es eliminado (incluyendo

cualquier otra unidad que esté transportando).

Asalto: Las unidades que comienzan su activación adyacentes a unidades enemigas pueden mover a un hexágono enemigo si son activadas por un líder. Estas inician un asalto, en el cual ambas partes disparan con todas sus unidades en el hexágono. Cada jugador calcula la fuerza de fuego directo de sus unidades en el hexágono, busca la columna correcta, aplica cualquier modificador pertinente y tira un dado para calcular los resultados. Estos afectan a todas las unidades enemigas en el hexágono.

Daño: Los resultados de combate pueden llevar a que las unidades deban ser giradas a su cara reducida, ser eliminadas, tener que comprobar la moral, o no tener efecto alguno.

Comprobar la moral (Cheques de moral): Para hacer un chequeo de moral de una unidad se tiran dos dados y se compara el resultado con su moral (añadiendo cualquier bonificación de moral de un líder amigo en el mismo hexágono o adyacente). Si la tirada es menor o igual, la unidad no es afectada. Si, por el contrario, es mayor, la unidad resulta desorganizada o desmoralizada. Las unidades desorganizadas se mueven más lento y luchan con la mitad de su fuerza. Las unidades desmoralizadas pueden hacer muy poco. Las unidades que han sido desmoralizadas o desorganizadas pueden intentar recuperarse en lo próximos turnos. Las unidades desmoralizadas que fallen el intento de recuperar la moral huyen.

Ganar el juego. Las condiciones de victoria para cada escenario figuran en los libros de escenarios.

1.2 Definiciones

Segmento de acción: La activación de una unidad, líder, apilamiento de unidades, o de un grupo de unidades y líderes subordinados bajo la dirección de un único líder principal. Las unidades activadas pueden tanto abrir fuego (disparar) como mover.

Jugador activo y Unidades: El jugador que este llevando a cabo el actual segmento de acción es el jugador activo, y cualquiera de la unidades con las que realice algún tipo de acción son las unidades activas.

Fuego antitanque (AT): El fuego realizado por cualquier unidad, ella sola, con un valor de fuego antitanque, contra una unidad de vehículo enemiga.

Valor de blindaje: La capacidad de un vehículo para resistir el fuego antitanque. El valor de blindaje esta impreso en amarillo sobre un fondo granate; cuanto más alto es el número, mejor blindaje tiene.

Vehículo blindado de combate (AFV): Cualquier unidad con un valor impreso de blindaje (aunque sea 0).

Transporte blindado de personal (APC): Los AFV abiertos pueden transportar unidades amigas. Son unidades de combate que también actúan como transportes y se apilan como otros transportes (tres APC y/o otros transportes pueden apilarse con hasta tres unidades de combate que sean no-APC). Al ser unidades híbridas pueden ser activadas tanto por líderes regulares como por líderes de tanques. Cada libro de escenarios define que unidades son APC (normalmente semiorugas y vehículos similares, como el

transporte británico Brent o el alemán SdKfz 251).

Asalto: El combate cuerpo a cuerpo entre unidades oponentes ocupando el mismo hexágono.

Hexágono de asalto: Un hexágono que contiene tanto unidades amigas como enemigas.

Fuego de bombardeo (fuego indirecto): El fuego que efectúan aquellas armas que usan fuego *parabólico* (no directo y apuntando), como los morteros y la mayoría de las piezas de artillería. Los efectos del fuego de bombardeo afectan a todo el hexágono objetivo, el cual debe ser observado por la unidad que dispara o por un líder amigo.

AFV cerrados: Cualquier AFV que no sea definido en los libros de escenario como APC o AFV abierto.

Modificadores de columna y de tirada de dado: Algunas condiciones cambian la columna usada en la Tabla de Fuego Directo, de Bombardeo o de Asalto, o incrementan o reducen la tirada de dado en la Tabla de Fuego Antitanque. Para aplicar un modificador de columna, se sube o baja el número de columnas igual a el modificador (+2= subir dos columnas). Para modificar una tirada de dados, añade o subtrae el modificador de tirada de dados. Consúltense las tablas de fuego para saber los modificadores de columna y los modificadores de tiradas de dados que se aplican según el tipo de fuego.

Resultado del combate: Un resultado en la Tabla de Fuego Directo, Antitanque, Bombardeo o Asalto, que fuerza a las unidades objetivo a pasar chequeos de moral y/o sufrir pérdidas.

Unidades de combate: Aquellas unidades que poseen un valor de fuego, ya

sea antitanque, directo o de bombardeo. Los transportes sin armar y los líderes no son unidades de combate.

Control: Un hexágono es controlado por el jugador cuyas unidades de combate fueron las últimas en ocuparlo. Al comenzar cada escenario, cada hexágono es controlado por aquellas unidades de combate cuyas unidades estén más cercanas, a menos que las reglas del escenario especifiquen otra cosa.

Desmoralización. Una unidad desmoralizada no puede atacar porque su personal ha perdido su deseo de combatir. Las unidades y líderes se desmoralizarán como resultado de un combate, o voluntariamente durante su activación si así lo desea el jugador que las controla (véase 6.52)

Fuego directo: Es el fuego dirigido, apuntado a un hexágono observado por la unidad que dispara.

Desorganización: el personal de una unidad desorganizada se dispersa y sus valores de movimiento y fuego son reducidos.

Valores de fuego: Dos números en una ficha de juego, separados por un guión. El número anterior al guión es la fuerza de la unidad, mientras que el número posterior al guión es el alcance de fuego. Cuanto más alto el valor, mejor. Los valores de fuego directo están impresos en negro, los de bombardeo en blanco y los valores de fuego antitanque en rojo sobre un fondo amarillo. Más de un tipo de valor de fuego puede aparecer en una misma pieza de fuego. (Los tanques tienen fuego directo y fuego antitanque).

Fracciones: Muchas operaciones del juego requieren que los números sean divididos (entre 2 ó 4).

Todas las fracciones son redondeadas al alza hacia el siguiente número entero. Por ejemplo $2\frac{1}{2}$ sería 3, y $1\frac{1}{4}$ sería 2.

Amigos: Las unidades del mismo bando. Por ejemplo, todas las unidades alemanas son amigas de todas las otras unidades alemanas.

Respuesta al mando: Un líder o una unidad, siempre y cuando no estén desorganizadas o desmoralizadas, podrán activarse en respuesta a una orden de mando. Todas las unidades comienzan el escenario dispuestas a recibir órdenes.

Jugador inactivo y unidades inactivas: El jugador que no conduce el actual segmento de acción es el jugador inactivo, y sus fichas son las unidades inactivas.

Iniciativa: La iniciativa indica la disposición de un bando para actuar. El bando con la iniciativa más alta actuará primero y mejor. La iniciativa puede ser reducida por las pérdidas de combate (3.0).

Líderes: Las unidades que activan y dirigen a otras unidades. Cada pieza de líder tiene dos lados, cada uno de los cuales representa un líder diferente. Cada unidad de líder tiene impreso su graduación, bonificación de moral y bonificación de combate.

Tipo de movimiento. Las unidades se mueven utilizando uno de estos cuatro modos: Mecanizado, motorizado, remolcado, o a pie (5.1).

Disponibilidad de movimiento: La máxima distancia que las unidades pueden mover en un segmento de acción expresada en puntos de movimiento (MP). La disponibilidad de movimiento de una unidad está impresa en la esquina

superior derecha. Una unidad con una *T* en la esquina superior derecha en su lado de remolque debe ser remolcada para mover.

Turno nocturno: Cualquier turno en el cual la oscuridad reduce la visibilidad en todos los terrenos a un hexágono. En turnos nocturnos las unidades tienen restricciones de movimiento (5.5) y sufren un modificador de columna de -1 en la Tabla de Fuego Directo.

AFV abiertos: Un AFV (Vehículo blindado de combate) que no tienen blindaje en la parte superior, haciéndolo vulnerable a sufrir pérdidas mediante fuego directo de bombardeo. Estos incluyen a todos los APC, más cualquier otra unidad definida como tal en el libro de escenarios de los diferentes juegos de la serie.

Fuego de oportunidad. Las unidades inactivas disparando a una sola unidad activa en movimiento. Sólo una unidad al mismo tiempo puede ser afectada por el fuego de oportunidad.

Unidad de personal. Motocicletas, morteros, rifles antitanques (ATR), y todas las unidades que no son vehículos, armas o líderes son unidades de personal. Infantería, caballería, paracaidistas, ametralladoras son ejemplos de unidad de personal pero no está limitado a estas.

Alcance: La distancia en hexágonos sobre la cual una unidad puede proyectar sus valores de fuego.

Graduación. La posición en la escala de mando de un líder. Del nivel más bajo al más alto, son: Corporal (CPL, cabo), Sergeant (SGT, sargento) Lieutenant (LT, teniente), Captain (CPT, capitán), Major (MAJ, mayor), Lt. Colonel (LTC, teniente coronel) y Colonel (Col, coronel). Ciertos

juegos en la serie incluyen grados no estándares, como los líderes italianos, las waffen SS, finlandeses o húngaros. Ver las reglas especiales de los escenarios para más detalles.

Hexágono seguro: Un hexágono de pueblo, bosque o cualquier otro hexágono donde una unidad no puede ser observada y/o disparada por unidades enemigas con fuego directo o antitanque (del tipo que pudiera dañarla). Las unidades desmoralizadas que fallen su tirada de recuperación de moral deben huir al hexágono seguro más cercano (14.31), o permanecer en el hexágono seguro si comenzaron su activación en él.

Reconocimiento (observar). El acto de visualizar unidades enemigas. Todas las unidades pueden observar unidades enemigas en el mismo hexágono o en los adyacentes. Por supuesto, el alcance de reconocimiento se ve supeditado a los diferentes tipos de terreno, tiempo atmosférico y otros factores (8.1)

Pasos: la mayoría de las unidades de combate tienen dos niveles de fuerza. A cada nivel de fuerza se le denomina paso. Las unidades pueden perder pasos de muchas maneras, normalmente en combate. Cuando una unidad pierde un paso, da la vuelta a su ficha a su parte reducida o retírala del tablero si sólo tiene un paso o ya se encontraba en su parte reducida. A menos que en las instrucciones del escenario se indique lo contrario, despliega todas las unidades a plena fuerza.

Unidades de transporte: Los vehículos usados para transportar unidades de personal y líderes, o remolcar armas servidas por tripulación (artillería). Esto

incluye carros, camiones y trineos. Los APC son unidades de combate que también pueden actuar como transportes (4.3)

Unidades de armas: Las unidades antitanque, de artillería o antiaéreas, la mayoría de las cuales necesitan ser remolcadas por unidades de transporte para moverse.

2.0 Componentes

2.1 Las piezas de juego (fichas de juego).

La mayoría de las piezas de juego representan unidades militares que toman parte en las acciones cubiertas en los juegos de la serie. Otros son marcadores que representan fortificaciones, humo y campos de minas, indican el estado de la moral, o muestran que unidades han movido o disparado en el turno en juego.

2.2 Los tableros de juego.

Los tableros de juego están divididos en hexágonos, que se usan de manera similar a los escaques de un tablero de ajedrez. Cada hexágono está numerado para ayudar en el despliegue inicial de las fichas. El mapa también muestra los accidentes del terreno más importantes. La Tabla de Efectos del Terreno (TEC) muestra como el terreno afecta al movimiento y el combate. Los hexágonos parciales del borde del tablero se pueden usar (son *jugables*). Los hexágonos que se encuentren en dos mapas, se considera que están en ambos mapas para los propósitos de victoria.

2.3 Escenarios. Las instrucciones de cada escenario (en los libros de escenarios) especifican las unidades de ambos bandos, donde se despliegan, los tableros usados y su orientación, un comentario

histórico, las condiciones de victoria y las reglas especiales para los escenarios o juegos.

2.4 La escala. Cada turno representa quince minutos de tiempo real, cada hexágono 200 metros de distancia. Las unidades representan pelotones de infantería (15-40 hombres), las baterías de armas servidas por una tripulación (16-28 hombres, de 2 a 4 cañones), y pelotones de vehículos (3-5 vehículos). Los líderes representan a una única persona, y las fichas aéreas entre 2 y 12 aviones.

3.0 Secuencia de juego

Después de seleccionar un escenario, los jugadores despliegan sus unidades siguiendo las instrucciones del escenario. Cada jugador llevará a cabo las *acciones* en un número variable de *segmentos de acción*.

Cada turno consta de tres fases que deben seguir siempre este orden:

A) Fase de determinación de la iniciativa.

Cada jugador tira un dado y añade su valor de iniciativa actual (que se encuentra en las instrucciones del escenario) para obtener su resultado de iniciativa. El jugador con la tirada más alta gana la iniciativa. Los empates se resuelven repitiendo la tirada.

Subtrae el total del jugador que ha perdido la tirada del total del jugador que la ha ganado y divide la diferencia por 2. Este es el número de segmentos de acciones (3.1) que el jugador que haya ganado la iniciativa conducirá antes de que el jugador que la haya perdido pueda realizar alguna acción (se redondean los $1\frac{1}{2}$ como enteros, así ante un resultado de $2\frac{1}{2}$, se considerara que el vencedor podrá realizar 3

acciones antes de que el perdedor).

Ejemplo: El jugador A (iniciativa 4) obtiene un 5 con el dado para un total de 9. El jugador B (iniciativa 2) obtiene un 3 con el dado para un total de 5. El jugador A gana la iniciativa por 4, este se divide por 2, obteniendo un 2. El jugador A podrá realizar 2 segmentos de acción antes de que el jugador B pueda realizar uno.

La iniciativa de un jugador normalmente cae cuando sus unidades sufren cierto número de pérdidas de pasos, pero el valor de iniciativa nunca puede caer por debajo de 0.

B) Fase de acción

El jugador que gana la iniciativa conduce el número de segmentos de acción (3.1) determinado en la fase de determinación de la iniciativa. Después el otro jugador conduce un segmento de acción. Luego los jugadores se alternan conduciendo un solo segmento de acción hasta completar el turno. Los jugadores pueden pasar y no activar ninguna unidad si así lo desean. Si un jugador pasa y el otro también pasa inmediatamente después, el turno termina. Un jugador no puede pasar si tiene unidades o líderes desmoralizados e inactivos en el tablero. Deberá usar su segmento de acción para intentar recuperar la moral (14.4) de al menos un líder desmoralizado o unidad.

C) Fase de retirada de marcadores.

Se retiran todos los marcadores *MOVE/FIRED* (movido/disparado) del tablero y se intenta retirar los marcadores de *SMOKE* (humo) (16.1).

3.1 Segmentos de acción.

Un segmento de acción consiste en una acción de cualquiera de las siguientes:

- Una única unidad o líder activándose por sí mismas.
- Todas las unidades apiladas juntas en el mismo hexágono, activándose a la vez, con o sin líderes. Si se encuentra algún líder regular o de tanque en el apilamiento, ellos pueden activar y dirigir unidades en el apilamiento para propósitos de combate o movimiento, además de las unidades y líderes subordinados que se encuentren en hexágonos adyacentes.
- Un único líder activando y dirigiendo todas las unidades en su mismo hexágono, o en los seis hexágonos adyacentes a él.
- Un único líder activando y dirigiendo una cadena de unidades y líderes de inferior graduación en varios hexágonos a través de un activación de subordinados (3.2).

3.11 Unidades individuales y apilamientos.

Una sola unidad puede activarse con o sin la asistencia de un líder. Un apilamiento individual (todas las unidades apiladas juntas en el mismo hexágono) puede también activarse con o sin la asistencia de un líder, sin tener en cuenta el tipo de unidades que conforman el apilamiento. Las unidades que son activadas sin líderes no pueden acercarse a unidades enemigas que puedan dañarlas con fuego directo o fuego antitanque (así, si no son activadas por líderes los tanques se podrán acercar a unidades de infantería regular, la infantería regular podrá acercarse a los antitanques, pero un blindado nunca podrá acercarse a unidades con valor antitanque, ni la infantería a los tanques) (5.4)

Si un líder se encuentra en un apilamiento que es activado, el puede activarse a si mismo, a todas las unidades de su tipo (AFV o no AFV), y todos los líderes subordinados en el apilamiento y los seis hexágonos adyacentes para propósitos de combate y movimiento. Las unidades activadas por un líder pueden tomar todas las acciones sin restricciones (3.13), incluyendo acercarse al enemigo que pueda dañarlas (5.4).

3.12 Los líderes y la activación.

Un líder con disponibilidad de mando completa (no desmoralizado o desorganizado) puede activar unidades y líderes de más baja graduación que la suya en su hexágono más los seis adyacentes a él. Un líder desorganizado solo podrá activar las unidades y líderes de más baja graduación en su propio hexágono. Un líder desmoralizado no podrá activar a nadie.

Un líder puede activar unidades y líderes subordinados, independientemente de si los activa por si mismos o como parte de un apilamiento.

Un líder solamente puede activar unidades al principio de su activación (no puede mover y luego activar unidades después del movimiento).

3.13 Acciones de unidad.

La unidad, líder o grupo activado llevarán a cabo sus acciones en un orden no especificado, pero todas las acciones deben ser designadas antes que la primera sea llevada a cabo. Las acciones son tanto movimiento como disparo (fuego). Los jugadores no necesitan designar previamente sus direcciones de movimiento u objetivos de disparo. Solamente

indicar que unidades moverán y cuales abrirán fuego en el segmento de acción en juego.

El movimiento incluye tanto la acción de improvisar una posición (16.2), preparar para remolque (5.63), intentar recuperar la moral (14.4), como el movimiento propiamente dicho (5.0). El *fuego* incluye tanto el fuego directo (10.0), bombardeo (9.0), fuego antitanque (11.0) como el *asalto* (12.0), aunque este requiera el movimiento de un hexágono para unirse o iniciar el asalto.

Una vez las unidades han movido o disparado, se marcan con los marcadores (MOVED/FIRED). Las unidades con estos marcadores no podrán volver a ser activadas en el turno en juego excepto por los *Eventos aleatorios* (17.5)

3.14 Artillería fuera del tablero y Apoyo aéreo.

Disparar con uno o más factores de artillería situada fuera del tablero (9.2) o atacar con unidades aéreas (15.11) constituye un segmento de acción completo. No se podrán activar unidades en el mapa en el mismo segmento durante el cual la artillería fuera del mapa disparó o las unidades aéreas atacaron.

3.15 Fuego de oportunidad.

El jugador inactivo podrá utilizar el fuego de oportunidad (13.0) contra las unidades activas en movimiento durante el segmento de acción del jugador activo.

3.2 Activación de subordinados.

Un líder puede activar otros líderes de más baja graduación (pero NO de la misma o mayor graduación) en su hexágono o en los seis adyacentes a él. A si mismo, los líderes podrán a activar

tanto a las unidades como a los líderes de más baja graduación que se encuentran en el mismo hexágono o adyacentes a ellos. Todo ello ocurre en el mismo segmento de acción y todos los líderes y unidades podrán mover y disparar con normalidad.

De esta manera un MAJ (mayor) puede activar un LT (teniente) en un hexágono adyacente, y el LT puede activar un SGT (sargento) en un tercer hexágono adyacente al LT. Si se planea cuidadosamente, es posible activar, en un único segmento de activación, a líderes y unidades repartidos en una larga extensión de terreno, tras la activación de un solo mando.

Los líderes de tanques (3.3) no tienen graduación, luego no podrán activar otros líderes (incluyendo otros líderes de tanques) mediante la activación de subordinados. Así, cuando un líder de tanques se activa, solo los AFV en su hexágono y en los 6 adyacentes podrán ser activados.

3.3 Activación de AFV (vehículos blindados de combate).

Los AFV tienen sus propios líderes, llamados líderes de tanque. Los líderes de tanques no tienen una ficha propia para representarlos como tienen los líderes regulares; los jugadores asignan en secreto los líderes a unidades de tanque individuales (ver 6.8)

3.31 Habilidades de los líderes de tanque.

Los líderes de tanque activan y dirigen AFV como hacen los líderes regulares con las unidades no-AFV. En cambio, los tanques de líder no tienen graduación, luego ellos no podrán activar otros líderes de tanque o líderes regulares a través de

la activación de subordinados (3.2). Cada líder de tanque puede activar todos los AFV en su mismo hexágono o en los seis hexágonos adyacentes a él (tengan o no estos líder de tanques). Los líderes de tanques pueden dirigir los AFV para realizar cualquier tipo de acción. (3.13)

3.32 Limitaciones de los líderes de tanque.

Los líderes de tanque no pueden activar o dirigir a unidades no-AFV o líderes regulares. A pesar de esto cualquier líder regular o unidad no-AFV apilada en el mismo hexágono que un líder de tanque puede ser activa simultáneamente a esta si es el propio apilamiento el activado. (3.11, 5.45)

3.33 Limitaciones de líderes regulares.

De manera similar, los líderes regulares no pueden activar o dirigir AFV (excepto APC) o líderes de tanques, pero cualquier AFV o líder de tanque apilado en el mismo hexágono que el líder regular, será activado de manera simultánea si se activa el apilamiento.

3.34 Los APC.

Los APC son híbridos entre AFV y unidades de transporte, y pueden ser activados tanto por los líderes regulares como por los líderes de los tanques.

4.0 Apilamiento.

Más de una unidad amiga puede ocupar el mismo hexágono. Esto es llamado *apilamiento*.

4.1 Límites

El número máximo de unidades que pueden ocupar cualquier hexágono es:

- Tres unidades de combate, más
- Tres unidades de transporte, más

- Cualquier número de líderes.

Las restricciones de apilamiento se aplican siempre. Las unidades no pueden entrar en un hexágono si con esta acción exceden el límite de apilamiento. En un hexágono de asalto, ambas partes pueden tener hasta tres unidades de combate más tres unidades de transporte (incluyendo APC) y un número no limitado de líderes, para un total de hasta 12 unidades más un número no limitado de líderes.

4.2 Unidades de transporte y líderes.

Los APC, transportes no armados y los líderes no cuentan como apilamiento para los modificadores de columna en combate (4.4).

Los APC son unidades híbridas. Son AFV abiertos que también actúan como transportes. Su valor de blindaje les da (y a cualquier unidad que transporten) inmunidad a la mayoría de los resultados en las tablas de fuego directo y bombardeo. Son unidades de combate, pero, a efectos de apilamiento, cuentan como transportes, pudiendo hasta tres APC y/o transportes no armados apilarse en un hexágono con hasta tres unidades amigas de combate no-APC. Pueden ser activadas por cualquier líder amigo, ya sea regular o de tanque.

4.4 Modificadores de columna.

Un hexágono conteniendo tres unidades de combate sufre un modificador de columna de +1 en las tablas de fuego directo y de bombardeo. Los líderes, APC y transportes no armados no cuentan para aplicar esta penalización.

4.5 Efectos en el movimiento.

No se podrá mover unidades de combate (excepto APC) para entrar en un hexágono que contenga tres unidades amigas de combate no-APC. Los transportes moviéndose (incluyendo APC) no podrán entrar en un hexágono que contenga tres unidades de transporte amigas. Los líderes no sufren ninguna de estas restricciones.

5.0 Movimiento.

El jugador activo mueve sus unidades activadas DE UNA EN UNA. EXCEPCIONES: Un líder puede elegir mover con una unidad que él activa (incluyendo aquella que huyen si falla su tirada de recuperación de moral, 6.52, 14.31); una unidad que este siendo transportada mueve a la vez que la unidad de transporte que le esté llevando (5.6); un líder puede *montar* con unidades que no sean de transporte que tengan una capacidad de movimiento mayor que la del líder (por ejemplo, las unidades de motocicletas).

La capacidad de movimiento de una unidad esta impresa en la esquina superior derecha, excepto para los líderes que tienen una capacidad de movimiento de 4, y los líderes de caballería, quienes tienen una capacidad de movimiento de 6.

Las unidades gastan puntos de movimiento (MP) de su capacidad de movimiento para entrar en los hexágonos, pagando los costes especificados en la TEC (Tabla de Efectos del Terreno). Una unidad solo paga los costes de MP del tipo de terreno más caro, a menos que la TEC especifique lo contrario, o a

menos que la unidad este moviendo a través de una carretera o cruzando un puente (5.2). Una unidad no puede exceder su capacidad de movimiento en un segmento de acción, a menos que solo mueva un hexágono. Una unidad con una capacidad de movimiento de al menos 1 siempre moverá un hexágono, no importa cuanto cueste entrar en el hexágono. A pesar de todo, algunos terrenos como los ríos pueden bloquear el movimiento (5.72). Las unidades activadas que comenzaron su movimiento en el mismo hexágono no tienen que mover al mismo destino.

5.1 Tipo de movimiento.

Cada unidad tiene una clase de movimiento. El coste del terreno variará en función del tipo de movimiento:

- **Mecanizado:** Lo utilizarán los tanques, artillería autopropulsada, la mayoría de los APC, y otras unidades que usen vehículos orugas o semiorugas. Todas las unidades con valor de blindaje y capacidad de movimiento (excepto los coches armados-tanquetas) son mecanizadas.
- **Motorizado:** Los coches armados-tanquetas, camiones, motocicletas y otras unidades usando vehículos de ruedas a motor (no caballos). Todas las unidades de vehículos que no son mecanizadas son vehículos motorizados.
- **Remolcado:** Las unidades que no tienen capacidad de movimiento, las cuales solo pueden moverse con la ayuda de una unidad de transporte. Las unidades que deben ser remolcadas tienen una *T* impresa en su reverso de transporte, en lugar de su capacidad de movimiento. Unas pocas unidades

remolcables tienen una capacidad de movimiento de 1 en su lado de transporte. Estas unidades pueden ser remolcadas o moverse por si mismas usando movimiento a pie cuando son puestas en su lado de transporte.

- **A pie:** Las unidades que mueven usando tanto tracción humana como animal. Todas las unidades no descritas más arriba como mecanizadas, motorizadas o de remolque son unidades de a pie.

5.2 Carreteras.

Para obtener los beneficios de las carreteras el movimiento debe seguir la carretera a lo largo de un lado de hexágono que contenga la carretera. No los obtiene si entra o sale de un hexágono que contenga la carretera, a otro hexágono sin conexión por carretera. Las unidades moviendo a lo largo de una carretera (incluyendo puentes) pagan el coste de movimiento por carretera en la TEC, no el coste del terreno del hexágono.

5.3 Unidades amigas y enemigas en el mismo hexágono.

Una unidad no puede mover a un hexágono ocupado por una o más unidades enemigas a menos que este realizando un asalto (12.0).

5.31 Enemigos inofensivos.

Una unidad puede entrar y salir libremente en los hexágonos que contengan solamente líderes enemigos (ver 6.71 para posibles bajas de líder) y/o camiones, carros o trineos enemigos vacíos. Todos los transportes enemigos son eliminados si la unidad que mueve es una unidad de combate. Las unidades de transporte desarmadas y vacías pueden entrar libremente en los hexágonos que solo

contengan transportes enemigos vacíos, y desarmados. Ninguno de ellos afecta a los otros.

5.32 Asalto.

Las unidades que asaltan pueden mover a un único hexágono adyacente, el ocupado por unidades enemigas (EXCEPCIÓN: las cargas de caballería, 15.31), y deben parar el movimiento y asaltar a las unidades enemigas (12.0). Las unidades que comienzan su activación en el hexágono de asalto pueden abandonarlo, pero solo pueden mover un único hexágono cuando hagan esto. Si, cuando la unidad o unidades abandonan el hexágono, no quedan unidades amigas en el hexágono de asalto, las unidades enemigas que se encuentran en el hexágono del que salen tienen un *disparo gratuito* a todas las unidades salientes en la tabla de asalto (12.12). Las unidades que salen de un hexágono de asalto no pueden entrar a otro hexágono que contengan unidades enemigas en el mismo segmento.

5.4 Movimiento de combate.

Si una unidad es activada por un líder amigo, esta podrá acercarse a unidades enemigas, las cuales podrán *observarlo*, y si entra dentro de su alcance, podrían obtener un resultado de combate ya sea mediante fuego directo o antitanque. Si la unidad no es activada por un líder amigo, no podrá acercarse a las unidades enemigas. *Acercarse*, incluye mover a un hexágono ocupado por unidades enemigas para asaltarlo (12.1). Las unidades solo podrán entrar en un hexágono conteniendo unidades enemigas de

combate si son activadas por un líder amigo.

Estas restricciones se aplican aunque las unidades en cuestión tengan los marcadores FIRED/MOVED o estén en un hexágono de asalto (y por ello sean incapaces de disparar fuera de este hexágono). Un líder puede elegir mover con las unidades que él activa, pero no es obligatorio

5.41 Excepciones.

Las unidades con solo valor de fuego AT no impiden el movimiento a unidades de personal. Las unidades con solo valores de fuego directo no impiden el movimiento de los AFV (a pesar de la pequeña oportunidad de conseguir un resultado de combate contra un AFV con fuego directo). Las unidades no necesitan líderes para acercarse a unidades que solo obtendrían un resultado de combate por medio del fuego de bombardeo (9.0). Las unidades no pueden entrar en el hexágono de una unidad enemiga con cualquier valor de fuego a menos que sean activadas por un líder.

Una unidad no necesita de un líder para entrar en un hexágono que este a una distancia igual o más grande de las unidades enemigas, o para moverse más cerca de unidades que no puedan observarla o para acercarse a unidades enemigas a través de hexágonos que están fuera del alcance del fuego directo o AT (cualquiera que le dañe).

5.42 Tipos de líder.

Las unidades deben ser activadas (3.1) por líderes de su propia clase para poder mover hacia donde podrían dañarlas. Un líder regular no puede activar AFV (excepto APC, 5.43), y los líderes de tanques no pueden activar ninguna unidad no-AFV. Los líderes regulares y de

tanques no pueden activarse mutuamente, a pesar de que sí pueden activarse simultáneamente si se encuentran en apilados juntos (3.11). Los líderes de tanques no tienen graduación, luego no pueden utilizar la activación de subordinación (3,2). Solamente un líder de tanques puede activarse por segmento de acción, a menos que más de uno se encuentren en el mismo apilamiento activado).

5.43 Transporte blindado de personal.

Los APC son híbridos entre AFV y unidades de transporte. Pueden, por tanto, ser activados por cualquier tipo de líder (regular y de tanques).

5.44 Limitaciones de los líderes.

Los líderes desorganizados solamente pueden activar unidades en su propio hexágono. Los líderes desmoralizados no pueden activar ninguna unidad. Esto se aplica tanto a los líderes regulares como a los líderes de tanques.

5.45 Unidades AFV y no-AFV realizando movimiento de combate juntas.

Si un líder regular y un líder de tanque están apilados juntos en un apilamiento y este apilamiento es activado, (3.11), estos líderes pueden activar con normalidad todos los AFV en el hexágono y los hexágonos adyacentes, así como a todas las unidades no AFV en el hexágono y hexágonos adyacentes y en otros hexágonos mediante las activaciones de subordinación (3.2). Todas estas unidades y líderes pueden realizar un movimiento o disparo (3.11) con normalidad, incluido acercarse a unidades que pudieran dañarles. Esta es la única forma de realizar movimiento conjunto de

combate de unidades AFV y no-AFV en el mismo segmento de acción o de entrar juntas a un hexágono de asalto (12.1). Si sólo hay un tipo de líder en el apilamiento activado, solamente las unidades de su tipo podrán avanzar hacia unidades que podrían dañarlas. Hay que tener en cuenta que los líderes de tanques no pueden usar la activación por subordinación, luego en este caso solo se podrán activar los AFV del apilamiento más los de los seis hexágonos adyacentes (3.31). Los APC pueden ser activados por cualquier líder, incluidos aquellos activados por subordinación.

Ejemplo: Un sargento, un líder de tanque, una unidad de INF (infantería) y una unidad AFV que se encuentran apiladas en el mismo hexágono pueden ser activadas todas a la vez como apilamiento. Todas las unidades en el apilamiento pueden disparar o mover normalmente (incluyendo acercarse al enemigo que pudiera dañarles) en el mismo segmento de acción. Si cualquier AFV, cabo, y/o no-AFV se encontrasen en los 6 hexágonos adyacentes, podrán ser activados por los líderes del apilamiento (el sargento y el líder de tanques) y mover o disparar normalmente (incluyendo movimiento de combate) en el mismo segmento de acción que el apilamiento activado. Y también podrían hacerlo todas las APC y las unidades no-AFV que se encontraran adyacentes al cabo.

Si no hubiera líder de tanques en el apilamiento activado, los AFV permanecerán activados como resultado de la activación del apilamiento, pero no podrían realizar

movimiento de combate, y los AFV adyacentes no podrían ser activados. Del mismo modo, si no hubiera un líder regular en el apilamiento, la activación de unidades de INF no les permitiría realizar movimiento de combate. Ten en cuenta que los APC en el apilamiento y hexágonos adyacentes podrán activarse y realizar cualquier acción independientemente del tipo de líder que haya en el apilamiento.

5.5 Movimiento nocturno

En los turnos nocturnos las unidades no pueden entrar en los hexágonos que no sean controlados por su bando, a menos que sean activadas por un líder (5.42).

5.6 Transporte

Un único transporte con capacidad de obedecer las ordenes de mando puede transportar un arma de artillería o una unidad de personal (excepto de caballería), MÁS hasta tres líderes. Una vez cargado, la unidad de transporte y todo lo que el contenga cuenta como una sola unidad para propósitos de apilamiento, movimiento y combate. Todas estas unidades mueven juntas como una sola. Cuando se carga o descarga, el transporte y todo lo que sea cargado o descargado deben hacerlo en el mismo hexágono. Los transportes desorganizados o desmoralizados no pueden cargar o transportar unidades.

5.61 Transportando personal

Una unidad de personal (excepto caballería) se puede cargar o descargar de un transporte al coste de 1 MP para ambas unidades (el transporte y la unidad de personal) por cada vez que la unidad cargue o descargue.

Las unidades de personal pueden cargarse, transportarse y descargarse en la misma fase de movimiento, pero no puede entrar en otro hexágono después de ser descargada. Una unidad de transporte que descarga personal puede seguir moviéndose siempre que disponga de puntos de movimiento después de descargar.

5.62 Transportando piezas de artillería

Las unidades de artillería tienen 2 caras. La cara frontal muestra el arma preparada para el fuego y el reverso de la ficha la muestra preparada para el movimiento (*LIMBERED*). Solo las unidades con un factor de movimiento pueden mover sin ser preparadas para el remolque. Para ser transportada, una unidad de artillería sin capacidad de movimiento, y una *T* impresa en el reverso de la unidad, debe colocarse en dicho reverso.

5.63 Preparando la artillería para el transporte (*limbering and unlimbering*)

Una unidad de artillería puede ser preparada y cargada (remolcada) al coste de todos los puntos de movimiento del transporte y de la unidad de arma artillera. Por tanto, esto requiere un segmento de acción completo. De esta manera, una unidad de transporte no puede mover y cargar una ficha de artillería en el mismo segmento de acción. Descargar no requiere ningún coste de puntos de movimiento, pero el preparar la unidad para combate (volver la ficha a su lado de combate) requiere a la unidad un segmento de acción completo. Por lo tanto, una unidad de arma artillera que comience su segmento de acción

remolcada podrá ser descargada y dada la vuelta a su posición de combate en un segmento de acción, y la unidad de transporte de la que se descargó podrá mover o cargar otra unidad en el mismo hexágono en el mismo segmento de acción.

5.64 Artillería autopropulsada.

Cualquier unidad de artillería con valor de blindaje es autopropulsada y no necesita prepararse para el transporte para moverse. Estas unidades usan movimiento mecanizado y no pueden ser transportadas. Las unidades de artillería con valor de movimiento pero sin valor de blindaje son unidades de personal y pueden ser transportadas (5.61).

5.65 Absorbiendo el daño.

Si una unidad de transporte es disparada, todo aquello que este transportado sufre el mismo daño que el transporte. Si un transporte debe pasar un chequeo de moral debido al fuego enemigo, solamente se tirara el dado por la unidad de transporte, añadiendo la bonificación de moral de cualquier líder que este siendo transportado o se encuentre en el mismo hexágono o en uno adyacente. Si el transporte resulta desmoralizado o eliminado, lo mismo ocurre con las unidades que transporte.

Así, mientras los líderes y las unidades de personal son normalmente inmunes al fuego antitanque, podrán ser eliminados si el transporte en el que se encuentran es eliminado por fuego antitanque. Por el contrario, una unidad de personal cargada en un APC es protegida por el valor de blindaje del APC, y es inmune a todos los resultados de la Tabla de

Fuego Directo y de bombardeo excepto X, 2X y 3X.

5.66 Descarga Forzada.

Si una unidad de transporte se desorganiza o se desmoraliza, todo lo que transporta lo hace también y se descarga inmediatamente. Las unidades de artillería y unidades de mortero se descargan sobre el lado de preparado para el transporte (LIMBERED).

5.67 Restricciones.

Las unidades siendo transportadas no pueden efectuar ningún tipo de fuego. Si un transporte tiene un valor de fuego, este puede efectuar una acción de disparo incluso si está cargada. En un hexágono que contenga unidades enemigas, una unidad transportada puede descargarse como una acción de movimiento, pero no puede cargarse.

Ejemplo: El jugador alemán declara que un APC (SPW 251) transportando una unidad de infantería realizará una acción de FUEGO, moviendo de un hexágono adyacente para iniciar un asalto. El jugador alemán puede contar el valor de fuego directo del APC en su fuerza de asalto total, pero no el valor de fuego de la unidad cargada de infantería. En el siguiente turno, el APC puede declarar una acción de movimiento y descargar su unidad de infantería. Como esto supone una acción de movimiento, ninguna de las dos unidades puede conducir un asalto este turno (aunque ellos podrán defenderse de un asalto enemigo).

5.7 Cruzar un río.

Los puentes y vados ayudan a las unidades a cruzar los ríos. Los puentes están impresos sobre el mapa, mientras los vados (si es que los hubiera) son designados

en las instrucciones del escenario. Los jugadores que entran en un hexágono de río con un puente o vado pagan el coste puntos de movimiento especificado en la TEC o en las instrucciones del escenario

Dependiendo de las instrucciones del escenario, las unidades pueden cruzar ríos por sitios donde no haya puentes o vados, pero necesitarán la ayuda de una unidad de ingenieros (ENG). No importa el tamaño del río, cualquier unidad que lo cruce debe dejar de mover una vez abandone el hexágono del río.

5.71 Ríos Menores.

Unidades a pie y unidades mecanizadas pueden entrar en hexágonos de río menor sin puentes o vados, pagando el coste de puntos de movimiento por entrar en hexágonos de río especificado en la TEC. Podrán cruzar al otro lado del río pagando el coste normal de puntos de movimiento para el hexágono que entren. Las unidades motorizadas no pueden entrar en un hexágono de río menor o cruzarlo (excepto por un puente o vado) sin la ayuda de un ingeniero (ENG 5.73).

5.72 Ríos Principales.

Las unidades mecanizadas y a pie pueden entrar en un hexágono de río Principal sin puentes o vados pagando los costes de movimiento del hexágono de río especificados en la TEC. Las unidades motorizadas no pueden entrar en un hexágono de río principal (excepto por un puente o un vado) a no ser que sean asistidas por un ENG. Las unidades a pie y mecanizadas pueden bajar o remontar el río de hexágono de río a hexágono de río, pagando el coste de puntos de movimiento de hexágono

de río, pero ninguna unidad puede cruzar un río principal en ningún otro punto que un puente o vado, a no ser que la unidad sea un ENG, o tenga la ayuda de un ENG.

5.73 Procedimiento para cruzar los ríos.

Para asistir a unidades que cruzan un río, una unidad de ingenieros (ENG) debe entrar primero en el hexágono de río. Las unidades que necesitan la ayuda de una unidad de ingenieros para cruzar no pueden entrar en el hexágono de río hasta al menos el turno posterior al que la unidad de ingenieros entró en él. La unidad de ingenieros debe estar en condición de poder recibir ordenes y permanecer en el hexágono del río sin moverse durante todos los turnos de juego en los cuales éste ayudando a otras unidades a cruzarlo. Cada unidad de a pie y mecanizada debe pagar el coste normal para entrar en el hexágono que ocupa la ficha de ingeniero. Las unidades motorizadas sólo pueden entrar en el hexágono que ocupa la unidad de ingenieros si comienzan su activación en el hexágono adyacente. Todas las unidades que entran en el hexágono que ocupa el ingeniero no pueden mover ningún hexágono más en el turno en curso.

En cualquier turno de juego subsiguiente, la unidad que cruza puede intentar abandonar el hexágono de río. Una unidad motorizada que cruza un río menor, puede abandonar el hexágono del río automáticamente. Si la unidad cruza un río principal, el jugador activo tira dos dados y compara el resultado con el valor de cruce para el tipo de la unidad (a pie, motorizada o mecanizada) que se da en las instrucciones

del escenario. A no ser que las instrucciones del escenario indiquen lo contrario, la unidad puede abandonar el hexágono de río y cruzarlo si el resultado es igual a o menor que el valor de cruce. Si la tirada fallase, la unidad permanece en el hexágono de río y no puede mover este turno. pero podrá volver a intentarlo en el próximo turno.

Las unidades de ingenieros pueden entrar en un hexágono de río principal y salir en cualquier turno subsiguiente después de una tirada satisfactoria de cruce de río para unidades a pie.

5.74 Limitaciones.

Hasta tres unidades de combate, más tres transportes (incluyendo APC), más cualquier número de líderes puede apilarse en el mismo hexágono de río que un ingeniero (ENG). Un ingeniero no cuenta contra los límites de apilamiento en hexágono de río, pero si lo hace a al hora de determinar los modificadores (penalizaciones por apilamiento) de columna de fuego directo y bombardeo (por ejemplo, dos o tres unidades de combate no-APC más un ingeniero en un hexágono de río dan al enemigo un desplazamiento de columna +1)

5.75 Efectos del combate en los ríos.

Las unidades que se encuentren en un hexágono de río (cruzándolo o no) pueden ser atacadas con normalidad, incluso por asalto (12.0). En un asalto a un hexágono de río principal, las unidades atacantes sufren un modificador de -2 en el modificador de columna en la primera ronda de asalto SI ningún bando tiene unidades de ingenieros en el hexágono.

Si la unidad de ingenieros que asiste un cruce resulta

desmoralizada, lo mismo le ocurre a las unidades amigas que se encuentren con él. Si una unidad de ingenieros desmoralizada falla su tirada de recuperación de moral y abandona el hexágono, las otras unidades que se encuentren con él deberán hacer lo mismo (exponiéndose todas al disparo *gratuito* si el hexágono del que se sale fuera un hexágono de asalto, 12.12). Todas las unidades que abandonen el hexágono deben mover hacia atrás, en la dirección desde la que vinieron, no pueden cruzar el río cuando el ingeniero huye.

6.0 Líderes.

Los líderes son las fichas más importantes del juego. Su presencia es necesaria para que la mayoría de las unidades de combate actúen de manera eficaz.

6.1 Selección de líderes.

A menos que las instrucciones del escenario mencionen otra cosa, los jugadores eligen al azar los líderes para cada escenario. Cada jugador coloca todos los líderes de su bando con la graduación especificada en el escenario en un contenedor opaco (como una taza). Después se retira uno y se gira como una moneda. Cada ficha de líder tiene dos lados, cada uno de ellos representa un líder diferente. Se utilizará el líder representado en el lado que quede *boca arriba*. Se continúa eligiendo líderes hasta tener el número de líderes de cada graduación especificados en las instrucciones del escenario.

6.2 Activación de líderes.

Un líder solo puede ser activado si no tiene ningún marcador de

MOVED/FIRED (unidad que ya ha disparado o movido en este turno). Un líder con un marcador *MOVED/FIRED* puede asistir a unidades que pasen chequeos de moral (14.1), o estén defendiéndose de un asalto (12.4), pero no puede activar unidades amigas (3.1), asistir a unidades que estén recuperándose (14.4) o atacar en un asalto (12.11)

6.3 Movimiento.

Los líderes mueven como unidades de a pie y tienen una capacidad de movimiento de 4, excepto los líderes de caballería (6.9), que tienen una capacidad de movimiento de 6. Las instrucciones del escenario pueden modificar el movimiento de los líderes. Todos los líderes, excepto los líderes de caballería, pueden ser transportados (5.6). Un líder puede mover con cualquier unidad que él activa, y puede ser transportado en una unidad que no sea de transporte que tenga una capacidad de movimiento mayor que la que el líder posee (como una unidad de motocicletas).

6.4 Combate.

6.41 fuego combinado.

Las unidades apiladas en el mismo hexágono siempre podrán añadir sus valores de fuego directo o bombardeo en un ataque combinado sin la ayuda de un líder. No se puede combinar el fuego de diferentes tipos (como el fuego directo y el de bombardeo en un único ataque; solamente los valores de fuego del mismo tipo se pueden combinar). Nunca se puede utilizar fuego combinado antitanque.

Las unidades que se encuentren en hexágonos diferentes no podrán combinar sus valores de fuego sin la ayuda de un

líder. Un líder activado, con capacidad de mando con un modificador de combate de 1 puede combinar el fuego directo o de bombardeo de las unidades que se encuentren en su hexágono más la que se hallen en un hexágono adyacente. Un líder activado, con capacidad de mando con un modificador de 2 puede combinar el fuego directo o de bombardeo de las unidades que se encuentren en su hexágono más las de dos hexágonos adyacentes. Un líder NO PUEDE combinar el fuego directo y de bombardeo en un solo ataque.

6.42 Mejora de la potencia de fuego.

Un líder no desmoralizado y activado puede añadir un modificador de combate al valor de fuego directo de una unidad de su propio hexágono. Por ejemplo, un líder alemán con un modificador de 1 puede incrementar el valor de una unidad de infantería en su hexágono de 5 a 6. Los líderes defensores en los asaltos (12.0) pueden añadir sus bonificaciones de combate a pesar de que no estén activados. Si un hexágono contiene múltiples unidades y líderes, cada líder puede añadir su bonificación de combate a la potencia de fuego de solamente una unidad, y cada unidad solo puede recibir la bonificación de un solo líder.

6.43 Asaltos.

Un líder que no esté desmoralizado y que se encuentre en un hexágono de asalto da a las unidades amigas que se encuentren en él un desplazamiento de columna de +1 (ver Tabla de Asalto). También incrementa el valor de fuego directo de manera normal si tiene modificador de combate. La existencia de

líderes adicionales en el hexágono de asalto no proporciona desplazamientos de columna adicionales.

6.5 Moral.

6.51 Chequeos de moral.

Un líder puede asistir a las unidades que se encuentren en su mismo hexágono y en los hexágonos adyacentes en sus respectivos chequeos de moral. Para ello se añade el modificador de moral a la moral de las unidades que van a pasar el chequeo de moral. Un líder no tiene que ser activado para asistir en los chequeos de moral, y puede asistirlos aunque tenga el marcador de *MOVED/FIRED* en él.

6.52 Recuperación.

Un líder activado puede ayudar a las unidades que él activa a recuperarse de la desorganización y de la desmoralización (14.4). Para ello se añade el modificador de moral a la moral de las unidades que intentan la recuperación. Una unidad solo puede beneficiarse del modificador de moral de un líder; no se añaden múltiples modificadores de diferentes líderes. Si un líder activa a otros líderes de menor graduación a través de la activación de subordinados (3.2), los líderes de menor graduación podrán añadir su modificador de moral a las unidades que activen y que estén recuperándose (y no el modificador del líder superior)

Si una unidad que está en un hexágono con un líder activado y en condición de mando falla su recuperación y huye (14.31), el líder puede mover con ella. Si el líder está desorganizado, debe ser desmoralizado voluntariamente si quiere huir con ella (cambiando su marcador de *DISRUPTED* a *DESMORALIZED* y

moviéndose con la unidad que huye).

6.53 Líderes en condición de mando, desorganizados, y desmoralizados.

Un líder en condición de mando puede asistir a las unidades en su hexágono y hexágonos adyacentes en los chequeos de moral y en la recuperación. Un líder desorganizado solamente puede asistir a unidades en su hexágono; un líder desmoralizado no puede asistir a nadie.

6.54 Líderes ayudando a otros líderes.

Un líder puede usar su modificador de moral para asistir a líderes de menor graduación tal y como asistiría a cualquier otra unidad.

6.55 Restricciones.

Un líder no puede mover a un hexágono diferente o participar en acciones de fuego en el mismo segmento de acción en el que asista un intento de recuperación (EXCEPCIÓN: Puede huir con una unidad desmoralizada que se encuentre en su hexágono si esta falla su recuperación. 14.31). Coloca un marcador de *MOVED/FIRED* en la ficha de líder.

6.6 Comisarios (KOM).

Las fuerzas de la Unión Soviética, China comunista y otras fuerzas del bloque soviético ocasionalmente incluyen Comisarios, KOM, que son tratados como líderes para propósitos de bajas (6.7) y tiradas de moral, pero no tienen ninguna otra función de líder. Únicamente sirven para asistir a las unidades desmoralizadas en su recuperación (14.4), no pudiendo en ningún caso asistir a líderes desmoralizados.

6.61 Movimiento requerido.

Una unidad KOM debe mover hacia la unidad amiga desmoralizada más cercana por la ruta más corta posible (en términos de coste de puntos de movimiento).

6.62 Disciplina de partido.

Para asistir en una recuperación, el comisario debe estar activado y comenzar el segmento de acción apilado junto con la(s) unidad(es) desmoralizada(s), (las cuales también deben estar activadas). Se usará entonces el valor de moral del Comisario en lugar de la moral de la unidad, tirándose el dado para la recuperación por cada unidad apilada.

6.63 Asistencia benévola.

Si el intento de recuperación es satisfactorio una unidad que se encuentre con un comisario recupera también su disponibilidad de mando (no queda desorganizada). Si el intento de recuperación no tiene éxito, la unidad sufre una pérdida de un paso y permanece desmoralizada. Si la unidad desmoralizada debe huir debido al fallo de recuperación (14.32), el comisario debe huir con ella.

6.64 Autocrítica.

Las unidades de comisario desorganizadas pueden asistir unidades desmoralizadas en su recuperación. Los comisarios desmoralizados no.

6.65 Reeducación obligatoria.

Si un comisario está apilado con una unidad desmoralizada, el comisario debe en algún momento del turno ser activado y asistir a la unidad en su intento de recuperación de la moral. El jugador soviético no puede

pasar si tiene un comisario inactivo apilado con una unidad desmoralizada inactiva.

6.66 Regla de la bestia.

Si dos comisarios están en juego y solamente una unidad soviética está desmoralizada, sólo un comisario necesita mover hacia él.

6.7 Bajas de líder.

Los líderes pueden ser eliminados de más de una manera. Un líder desmoralizado que vuelva a ser desmoralizado es eliminado (14.11). Un líder desmoralizado que obtenga un resultado de 12 en su tirada de recuperación deserta y es eliminado (14.11). Además, un líder que esta en un hexágono donde cualquier unidad sufre una pérdida de un paso, puede ser herido o muerto. Después de que todas las pérdidas de pasos se hayan satisfecho, el jugador propietario del líder tira dos dados por cada líder en el hexágono. Se subtrae uno del resultado por cada paso perdido en el hexágono por las unidades amigas. Con un resultado modificado de 2 o menos, el líder es eliminado.

6.71 Líderes solitarios.

Si uno o más líderes se encuentran en un hexágono donde no hay unidades del tipo que fuera, se elimina un líder por cada pérdida de pasos obtenida, bien por fuego de bombardeo, bien por fuego directo (ejemplo, X = un líder eliminado; 2X = dos líderes eliminados, etc.). Si una o más unidades de combate enemigas (no transportes desarmados o líderes) entra en dicho hexágono, se tiran dos dados por cada líder amigo en el hexágono. Un resultado de 9 o más supone que líder en cuestión es

eliminado. Con cualquier resultado menor de 9, el líder es desplazado a un hexágono adyacente que esté vacío o controlado por su bando. Si todos los hexágonos adyacentes están ocupados por el enemigo, el líder es eliminado.

6.72 Decapitación.

Si el líder de mayor graduación de un bando es eliminado, ninguna unidad amiga que se encuentre hasta a tres hexágonos de distancia de donde fue eliminado el líder puede mover durante el resto de este turno o del siguiente. Si podrán disparar con normalidad.

6.73 Pérdida catastrófica.

Si un líder de graduación mayor (MAJ) o superior es eliminado, todas las unidades amigas que estuvieran apiladas con él deben hacer un chequeo de moral inmediato. Se debe restar (no añadir, como es normal) el modificador de moral del líder eliminado de la moral de cada una de las unidades que chequeen su moral.

6.8 Líderes de tanques.

Todos los AFV alemanes, todos los AFV soviéticos de los guardias rojos en los escenarios a partir del año 1943, y todos los AFV polacos y americanos en los escenarios con fecha del año 1944 y posteriores tienen líderes de tanque. Para las otras fuerzas, las instrucciones del escenario designan cuantos líderes de tanques tiene cada bando. Cada jugador debe asignar en secreto los líderes de tanque a sus unidades AFV (Apuntando el número de identificación ID de la unidad con líder del tanque. -N. del T. no todos los módulos tienen fichas con ID, debiéndose buscar alternativas al juicio de

cada jugador, como escribir un ID en la unidad-). Los APC nunca tienen líderes de tanques y no se les puede asignar líderes de tanques, pero podrán ser activados por líderes de tanques o regulares.

6.81 Efectos.

Un líder de tanque puede activar los AFV de su hexágono (incluyendo los APC) y los de los seis hexágonos adyacentes. Si un AFV es activado por un líder de tanque, podrá iniciar un asalto (12.1) o acercarse a una unidad enemiga que pueda observarlo, que lo tenga en su alcance de fuego y que pueda obtener un resultado de combate contra él gracias al fuego antitanque.

6.82 Limitaciones.

Los líderes de tanque no tienen graduación, no pueden activar unidades no-AFV, no pueden activar a otros líderes de tanque mediante la activación de subordinados (3.2), no pueden observar para fuego de bombardeo (9.1), y no modifican ni el combate ni la moral.

6.83 Otros líderes.

Los líderes regulares pueden activar APC, pero no pueden activar ningún otro tipo de AFV.

6.84 Líderes de tanque y líderes regulares activando juntos.

Si un líder regular está apilado con un líder de tanque y es el hexágono el activado (3.11), ambos líderes son activados simultáneamente. Podrán activar AFV, unidades no-AFV y líderes de menor graduación en el apilamiento y hexágonos adyacentes con normalidad. Todas las unidades y líderes activados podrán realizar cualquier tipo de movimiento y de acción de fuego (3.11) y activación de

subordinados con normalidad, en el mismo segmento de acción. Esto incluye acercarse a unidades enemigas y/o iniciar asaltos (5.4, 12.1)

6.85 Líderes de coches blindados

Cada coche blindado (que serán definidos en el libro de escenarios) siempre tienen un líder de coche blindado. Un líder de coche blindado tiene las mismas capacidades que un líder de tanque, excepto que sólo puede activar coches blindados.

6.9 Líderes de caballería.

En los escenarios donde participen unidades de caballería, los jugadores pueden designar cualquiera de sus líderes como líderes de caballería, a menos que el libro de escenarios especifique lo contrario. Los líderes de caballería tienen una capacidad de movimiento de 6, y son los únicos líderes que pueden ordenar una carga de caballería (15.31). En todos los otros aspectos actúan como líderes regulares.

7.0 Combate

7.1 Tipos de combate.

Cada unidad que elige disparar (abrir fuego) durante su segmento de activación puede realizar un tipo de fuego (disparo). Los tipos de fuego disponibles para su uso son:

- Fuego de bombardeo (9.0)
- Fuego directo (10.0)
- Fuego antitanque (11.0)
- Asalto (12.0)

Por otro lado, las unidades inactivas podrán usar el fuego de oportunidad (13.0) para atacar individualmente, con fuego directo o antitanque a unidades enemigas observadas y que estén moviéndose. Las unidades solo podrán

realizar el tipo de fuego que le permitan los valores impresos en sus fichas (7.3).

7.2 Restricciones.

7.21 Requerimiento de observación (reconocimiento).

Las unidades deben ser capaces de observar a las unidades enemigas para abrir fuego contra ellas, excepto si las unidades están usando fuego de bombardeo. Un objetivo que esté en el alcance de observación (8.1) de un líder regular amigo no desmoralizado puede ser objeto del fuego de bombardeo de unidades que no lo observen por sí mismas

7.22 Tipos de fuego múltiples.

Una unidad no puede utilizar más de un tipo de fuego (7.1) por turno. Las unidades no pueden abrir fuego o activarse en la fase de acción amiga si previamente realizaron el fuego de oportunidad (13.0) en la fase de acción enemiga.

7.23 Fuego dividido.

Una unidad debe aplicar su valor de fuego íntegro contra un solo objetivo —no puede *dividir* su fuego para atacar más de un objetivo en el mismo segmento de acción. EXCEPCIÓN: Una unidad de ametralladoras (HMG) puede dividir su valor de fuego directo para atacar múltiples objetivos en el mismo segmento de acción. Su valor de fuego *dividido* puede ser combinado con los valores de fuego de otras unidades con normalidad (7.33). El valor más pequeño que se puede obtener de una *división* del fuego de una unidad HMG es 3 (así una unidad alemana HMG 9-5 podrá disparar a tres objetivos con una fuerza de

3 en cada uno de los ataques). Una unidad HMG no puede dividir el fuego cuando realice fuego de oportunidad (13.0)

7.24 Fuego bloqueado.

Las unidades no podrán utilizar el fuego directo contra un hexágono que contenga unidades amigas, ni podrán trazar fuego directo a través de un hexágono que contenga unidades amigas no blindadas (EXCEPCIÓN: ver 10.1). En cambio si se podrá utilizar el fuego de bombardeo contra un hexágono de asalto. También se podrá utilizar el fuego antitanque en un hexágono de asalto si no se encuentra ninguna unidad de vehículos amiga en ese hexágono.

7.25 Inmunidad del blindaje.

Si una unidad tiene valor de blindaje (incluso un valor de 0), es inmune a todos los resultados en la Tabla de Fuego Directo o Bombardeo salvo a un resultado de X o #X. Si la unidad es un APC, todo lo que transporte será también inmune. El blindaje no da protección en la tabla de asalto (por ejemplo, M = chequeo de la moral para todos los objetivos del asalto incluyendo todos los AFV).

7.3 Valor de fuego y alcance de una unidad.

El valor de fuego y el alcance de una unidad están impresos en la ficha de juego en forma de dos números separados por un guión. El número anterior el guión es el valor de fuego, mientras que el posterior es el de alcance. Algunas unidades tienen más de un valor de fuego. Los tipos de valores de fuego se clasifican por medio de colores como sigue:

- Negro: Fuego directo.

- Blanco: Fuego de bombardeo.
- Granate sobre amarillo: Fuego antitanque.

7.31 Restricciones.

Las unidades deben poseer el valor de fuego apropiado para efectuar un tipo específico de fuego (por ejemplo, una unidad sin valor de fuego antitanque no puede usar fuego antitanque).

7.32 Alcance de combate.

Las unidades deben tener dentro de su alcance a los objetivos que se quiera atacar. Se traza una línea desde el centro del hexágono de la unidad que dispara hasta el centro de la unidad objetivo, y se cuentan los hexágonos que atraviesa la línea. El número debe ser igual o menor que el alcance de la unidad que dispara. Cuenta el hexágono que ocupa la unidad objetivo, pero no el de la unidad que dispara.

7.33 Fuego combinado.

Las unidades pueden añadir su valor de fuego de bombardeo o directo para obtener un ataque más fuerte. Solamente se pueden combinar el fuego del mismo tipo; el fuego directo no puede ser combinado con el fuego de bombardeo. El valor de fuego antitanque no podrá ser combinado bajo ninguna circunstancia.

Las unidades apiladas en el mismo hexágono siempre podrán combinar su fuego, tengan o no un líder. Para combinar el fuego de hexágonos adyacentes se necesita un líder con un modificador de combate. Un líder podrá combinar el fuego de su hexágono más un número de hexágonos adyacentes igual a su modificador de combate (6.41).

Hasta tres factores de artillería fuera del tablero

pueden ser combinados en un solo ataque por segmento de acción. Estos no podrán ser combinados con unidades que se encuentren en el tablero.

7.4 Efectos del fuego.

7.41 Fuego directo y de bombardeo.

El fuego directo y de bombardeo afecta todas las unidades en el hexágono objetivo, excepto a los AFV. Los AFV (y cualquier unidad transportada por los APC) son solamente afectadas por un resultado de X o #X.

7.42 Fuego antitanque.

El fuego antitanque afecta a los vehículos de manera individual (y todo lo que transporten)

7.43 Asaltos.

El fuego de asalto afecta a todas las unidades enemigas que se encuentren el hexágono de asalto.

7.44 Fuego de oportunidad.

El fuego de oportunidad sólo afectará de manera individual a las unidades en movimiento (y lo que transporten). Las unidades con valor de fuego directo, y los AFV con eficiencia de blindaje (11.2), pueden efectuar en 2 ocasiones fuego de oportunidad por turno.

7.45 Resultados.

Se determinan los resultados en la tabla de resultados de combate para el tipo apropiado de fuego. Los resultados que puede sufrir el objetivo van desde sin efecto a sufrir pérdidas de pasos (7.6), pasando por chequeos de moral (14.1).

7.46 Marcadores MOVED/FIRED.

Una vez una unidad ha realizado cualquier tipo de fuego, se le coloca el marcador de MOVED/FIRED para mostrar que no puede realizar ninguna acción más

en ese turno (excepción; *disparo gratuito* cuando todas las unidades enemigas salen de un hexágono de asalto, 12.12). Cuando una unidad usa su primer disparo de oportunidad en un turno, se le colocan dos marcadores de MOVED/FIRED. Cuando usa su segundo disparo de oportunidad en el turno, se retira un marcador de MOVED/FIRED dejando sólo uno para mostrar que la unidad no puede disparar, mover o activarse este turno.

7.5 Modificadores de columna y de tirada de dados.

Algunas condiciones cambian las columnas usadas en las tablas de fuego directo, bombardeo y asalto, o modifican el resultado de una tirada de dados de fuego antitanque.

7.51 Aplicando un modificador de columna.

Cuando un modificador de columna es aplicable, desplaza a izquierda o derecha un número igual de columnas al modificador. Por ejemplo, un modificador de +2 cambiaría un ataque de bombardeo desde la columna 5 a la columna 12. Véase las tablas para conocer los modificadores para cada tipo de fuego. Sólo la tabla de fuego directo tiene un máximo de modificadores de columna positivos y negativos (10.3), pero ningún ataque en cualquiera de las tablas será reducido por debajo de la columna más baja de cada tabla. Cuando un modificador de tirada sea aplicable al fuego antitanque, se le añade o substraer del resultado.

7.52 Modificadores de columna por separado en un ataque.

En algunos casos, un modificador de columna será aplicado a algunas unidades en un hexágono atacado pero no a otras. En cada caso, se realiza una sola tirada de dados para el ataque, pero se usan diferentes columnas para determinar los resultados en las diferentes unidades objetivo.

Ejemplo: Una unidad alemana HMG SS con valor de fuego directo de 11 abre fuego contra un hexágono que contiene una unidad de infantería soviética y una unidad de artillería de 76.2 mm. El alcance es de 2 hexágonos, así el ataque de la unidad HMG contra la unidad de infantería se resuelve en la columna 11 de fuego directo, y el ataque contra la unidad de artillería se resuelve en la columna 22 (el modificador de columna contra artillería es +2). El jugador lanza el dado, obteniendo un 4. Esto supone un resultado de M1 contra la infantería y un resultado de X contra el cañón. La infantería debe pasar un chequeo de moral con un +1, mientras que el cañón es eliminado.

7.6 Pérdidas de pasos.

Una unidad a plena fuerza que sufre la pérdida de un paso debe darse la vuelta a su reverso, por el lado de fuerza reducida. Una unidad con fuerza reducida que sufra la pérdida de un paso es eliminada. Una unidad que no tenga lado de fuerza reducida y sufra la pérdida de un paso también es eliminada. Cualquier unidad que sufra la pérdida dos o más pasos es eliminada. Si un transporte es eliminado, cualquier unidad que estuviera transportando también es eliminada simultáneamente.

7.61 Fuego directo y e bombardeo.

Cada ataque con fuego directo o de bombardeo afecta al hexágono entero. Un resultado de X en la tabla de fuego directo o bombardeo causa el siguiente daño:

1. La pérdida de un paso a una unidad combatiente en el hexágono (excepto a los AFV cerrados), y
2. La pérdida de un paso a un carro, camión o unidad de trineos en el hexágono.

En todos los casos, el jugador propietario elige que unidades, en cada una de las categorías listadas, sufre los pasos de pérdida. Si un hexágono no contiene unidades de algún tipo dado (por ejemplo, no hay ni camiones, ni carros, ni trineos), el paso de pérdida de este tipo se ignora. Si se obtiene un resultado de 2X ó 3X, el fuego causa 2 o 3 pasos de pérdida (respectivamente) a todas las unidades de los tipos mencionados anteriormente. El jugador propietario debe elegir que unidades en cada categoría toman el segundo y tercer paso de pérdida, mo obstante, al menos una de las pérdidas de pasos debe ser sufrida por cualquier AFV abierto que se encuentre en el hexágono.

Los AFV cerrados nunca perderán pasos por la acción del fuego directo o del de bombardeo. A pesar de todo, deberán hacer un chequeo de moral de valor M en los hexágonos donde se obtenga un resultado de X, 2X ó 3X. Todas las otras unidades supervivientes en el hexágono deben hacer un chequeo de moral de valor M2 después de que las pérdidas sean aplicadas.

Ejemplo: Un resultado de 2X es obtenido contra un hexágono que contiene una unidad de infantería

alemana, un tanque Tiger, un APC SPW 251 y dos unidades de carros. Esto inflige la pérdida de un paso a la unidad de infantería, y la eliminación del APC más las dos unidades de carros. El tanque y la unidad de infantería con fuerza reducida permanecen en el hexágono. El tanque debe pasar un chequeo de moral M, y la unidad de infantería un chequeo de moral M2.

7.62 Fuego antitanque.

Los resultados de combate infligidos por el fuego antitanque solamente afectan a objetivos individuales en un hexágono.

7.63 Asalto.

Si se obtiene un resultado de 1 en la Tabla de Asalto el asalto causa el siguiente daño:

1. Un paso de pérdida en una unidad de combate enemiga que se encuentre en el hexágono de asalto, independientemente de su tipo, Y:

2. Un paso de pérdida a un carro, camión o trineo enemigo que se encuentre en el hexágono.

En todos los tipos de categorías de unidades mencionados, el primer paso de pérdida debe ser aplicado siempre a la unidad con mejor estado de moral. Una unidad con capacidad de mando sufrirá la primera pérdida de paso si hay unidades amigas de su mismo tipo, desmoralizadas o desorganizadas, en el hexágono. Si todas las unidades amigas de un tipo dado en el hexágono están desorganizadas o desmoralizadas, una unidad desorganizada deberá sufrir la pérdida del paso. Si todas las unidades de un tipo dado están desmoralizadas, el jugador propietario elige cual sufrirá el primer paso de pérdida.

Si se obtiene un resultado de 2 ó 3, el asalto causa 2 o 3 pasos de pérdidas (respectivamente) en los tipos de unidades anteriormente mencionados. El jugador propietario elige que unidades en cada categoría sufrirán el segundo y tercer paso de pérdidas, excepto que al menos uno de los pasos de pérdidas debe ser tomado de un AFV (de cualquier tipo) si lo hubiera. Como ocurre con el fuego directo y de bombardeo, la pérdida de pasos de tipos de unidades ausentes se ignoran.

Ejemplo: Un hexágono ocupado por los alemanes contiene una unidad de infantería, un HMG desorganizado, un APC SPW 251, y dos camiones. Todas las unidades se encuentran a plena fuerza. Si las unidades aliadas asaltan el hexágono y obtienen un resultado de 1, el jugador alemán debería retirar un camión del juego y luego aplicar el paso de pérdida a la infantería, tanque o APC (a su elección). No podría aplicar la pérdida de un paso a la unidad HMG porque esta está desorganizada, y las otras unidades de combate no.

Si el jugador aliado obtiene un resultado de 2 o 3, el jugador alemán deberá retirar ambos camiones del juego. Y luego sería libre de asignar los 2 o 3 pasos de pérdida a sus unidades como quisiera, excepto que el primer paso de pérdida debe ser asignado a otra unidad que no sea la unidad desorganizada HMG, y al menos una pérdida de paso al tanque o al APC.

Después de aplicar todas las pérdidas de pasos, cada unidad superviviente debe chequear la moral con M2.

Si alguna de las unidades activas en el hexágono no participaron en el asalto, ninguna de las pérdidas de su bando podrán ser aplicadas a ellas (12.3)

7.64 Fuego de oportunidad.

El fuego de oportunidad solamente afecta a una unidad individual en movimiento, que es el objetivo del fuego de oportunidad. De esta manera, los resultados de combate (incluyendo pérdidas de pasos) infligidos por el fuego de oportunidad no se aplican contra otras unidades que se encuentren en el hexágono con la unidad que se mueve. Cada unidad puede abrir fuego de oportunidad en dos ocasiones por turno si esta usando fuego directo o, si es un AFV con eficiencia de blindaje (11.2), usando fuego antitanque.

8.0 Observación (Reconocimiento).

El fuego directo y de bombardeo afecta al hexágono completo. Para poder realizar el fuego directo o de bombardeo, al menos una unidad enemiga en el hexágono objetivo debe ser observada (visible por una unidad amiga *observando*). Una vez que una unidad es *observada*, el hexágono puede ser objeto del fuego y todas las unidades que se encuentren en él son afectadas independientemente de si fueron ellas observadas o no (8.2. Excepción: 7.64)

Para el fuego antitanque y el de oportunidad, el objetivo individual debe ser observado para poder abrir fuego contra él, independientemente de que otras unidades en el mismo hexágono si fueron observadas o no (8.2).

8.1 Alcance de observación.

El alcance de observación es la distancia en hexágonos que una unidad desde el lugar donde se encuentra puede *ver* a unidades enemigas. Durante el día, las unidades en terreno despejado pueden ver hasta una distancia de 12 hexágonos en todas las direcciones. El terreno restrictivo (8.2) y las líneas de elevación (8.4) reducen el alcance de observación, tanto ocultando a las unidades que ocupan el terreno restrictivo, como bloqueando la línea de visión (8.3).

Las unidades que se encuentren en colinas u otras elevaciones aumentan su alcance de visión (8.41, 8.42).

El tiempo atmosférico y el momento del día pueden reducir el alcance de observación (Ver las reglas especiales de los escenarios). El alcance de observación de noche es normalmente de un hexágono (los adyacentes). Algunos escenarios incluyen reglas especiales de observación.

8.2 Terreno restrictivo.

A los hexágonos de bosque, colina, campos sembrados y pueblos se les llama *terreno restrictivo*. El terreno restrictivo bloquea la línea de visión (8.3). Excepción: 8.36), a menos que se encuentre a menor altura que la unidad que observa (8.4). el terreno restrictivo también oculta a las unidades que lo ocupan.

8.21 Observando en terreno restrictivo.

Una unidad ocupando terreno restrictivo sólo puede ser observada por unidades que se encuentre a 3 ó menos hexágonos de su localización, o menos, si el

alcance de observación en ese momento es menor de 3 (debido a la noche o el clima) o si la línea de visión al hexágono donde se encuentra la unidad está bloqueado (8.31).

8.22 Marcadores “SPOTTED”.

Cuando una unidad que ocupa un terreno restrictivo dispara, revela su posición. Se colocará entonces un marcador *SPOTTED* encima de la unidad que disparó, y debajo de las que no lo hicieron y se encuentren en el mismo hexágono. Durante el tiempo que permanezca el marcador *SPOTTED* en la unidad, se considera que se encuentra en un hexágono despejado para propósitos de observación [Las unidades que se encuentren a 12 hexágonos podrán observarla durante turnos diurnos si tienen línea de visión a la unidad del hexágono (8.3)].

Las unidades enemigas dentro del alcance pueden recibir fuego directo y de bombardeo sobre un hexágono con un marcador *SPOTTED* en él, y todas las unidades en el hexágono son afectadas con normalidad. Pero solamente las unidades con el marcador *SPOTTED* encima de ellas podrán ser objeto del fuego antitanque. Si una unidad con el marcador *SPOTTED* sobre ella mueve a otro hexágono que también es terreno limitante y esta a más de 3 hexágonos de unidades enemigas, o esta fuera de la línea de visión, retira el marcador *SPOTTED* de la unidad.

8.23 Grafismo del terreno.

Un hexágono contiene terreno restrictivo si el terreno dibujado ocupa más de un cuarto del hexágono (una porción mínima no es terreno restrictivo). En

muchos casos será obvio cuando en un hexágono la representación del terreno ocupa más de un cuarto del mismo, pero si no hay acuerdo se asume que el terreno CONTIENE terreno restrictivo.

8.3 Línea de visión. (LOS)

Para poder observar a una unidad enemiga, una unidad activa o líder debe trazar una línea de visión al objetivo. La línea de visión (LOS) se determina tomando una regleta y trazando una línea recta desde el centro del hexágono de la unidad activa hasta el centro del hexágono del objetivo.

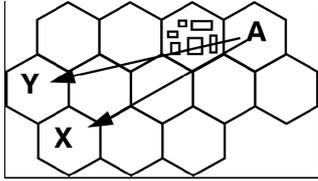
8.31 La LOS esta bloqueada si pasa a través de un hexágono que contiene terreno restrictivo (ver 8.2, la TEC –Tabla de efectos de terreno-, y las reglas especiales del escenario), a lo largo del lado de hexágono entre dos hexágonos que contiene terreno restrictivo (EXCEPCIÓN: 8.36), o atraviesa terreno a una mayor altura que la unidad que observa y la observada. **8.32** Cualquier LOS puede entrar en un hexágono con terreno restrictivo, pero no puede atravesarlo.

8.33 Las unidades nunca bloquean la LOS pero pueden bloquear el fuego directo (7.24).

8.34 La LOS generalmente funciona en ambas direcciones. Si tú puedes verle, el puede verte, a menos que se ocupe un hexágono de terreno restrictivo (8.21) o un hexágono en una elevación más alta (8.4).

8.35 Una LOS que se traza a lo largo de un lado de un hexágono (la unión de dos hexágonos), se considera que pasa por uno de los dos

hexágonos adyacentes (a elección del jugador que observa).



Ejemplo: La unidad A puede observar a la unidad enemiga X ya que la LOS es trazada a través de un lado de hexágono, pudiendo pasar por cualquiera de los dos, obviamente no se elige el hexágono que contiene un pueblo. La unidad A no puede observar a la unidad enemiga Y ya que la LOS se traza a través del hexágono de pueblo.

8.36 El terreno restrictivo no bloquea la LOS entre unidades si cada una de las unidades ocupa un hexágono que está a mayor altura que el terreno límite (8.4). A pesar de esto las unidades que ocupan un terreno restrictivo no pueden ser observadas por unidades enemigas que se encuentren a más de 3 hexágonos, a menos que haya un marcador de SPOTTED en su hexágono (8.22).

8.4 Elevaciones.

Los mapas contienen curvas de nivel que indican cambios en la altura. Cada curva de nivel representa un cambio de altura de 20 metros. La LOS entre dos hexágonos está bloqueada si pasa a través de una curva de nivel (u otro terreno elevado, como un pueblo. 8.42) que esté a más altura que ambos hexágonos. También resulta bloqueada si pasa a través de dos líneas de elevación de igual altura y uno de los hexágonos está más bajo que las dos curvas

de nivel. Las unidades que estén en elevaciones altas tienen ventajas de combate. Ver las tablas de fuego.

8.41 Incremento del alcance de observación.

El alcance de observación de un hexágono se incrementa en 6 hexágonos por cada nivel de elevación sobre el hexágono observado. Así, una unidad en un hexágono con 40 metros de elevación puede observar unidades que se encuentren en una elevación de 0 hasta 24 hexágonos de distancia $[12+(2 \times 6)]$. Esto no se aplica durante los turnos nocturnos, o en los turnos diurnos con observación reducida debido a las condiciones meteorológicas.

8.42 Hexágonos de pueblo.

Cuando una unidad observe un pueblo o trace la LOS a través de él, se trata al hexágono de pueblo como si estuviera 20 metros más alto del terreno en el que se asienta. Así, si un pueblo está localizado en un hexágono de 20 metros de elevación, se le considerará como si se encontrara a 40 metros de altura para propósitos de trazar la LOS y el alcance de observación. Un pueblo que se encuentre a una altura de 0 metros, cuenta como 20 metros de elevación.

9.0 Bombardeo.

Las unidades activas con valores de fuego de bombardeo pueden atacar hexágonos que contienen unidades enemigas observadas y que estén dentro de su alcance.

9.1 Reconocer el objetivo.

Las unidades que realicen fuego de bombardeo no tienen por qué observar a sus objetivos por sí mismas. Un

líder regular amigo y no desmoralizado puede observar el objetivo para ellas a menos que las instrucciones del escenario indiquen lo contrario. Observar para el bombardeo no requiere activar un líder; un líder inactivado o con un marcador de *MOVED/FIRED* puede observar para el bombardeo. Un líder puede observar para tantos bombardeos diferentes por turno como se desee. Los líderes de tanque (6.8) no pueden observar para bombardeo.

9.2 Artillería fuera del tablero.

A menos que las instrucciones del escenario indiquen lo contrario cada factor de artillería fuera del tablero disponible en un escenario puede disparar una vez por turno a cualquier hexágono en el tablero conteniendo unidades observadas (tienen alcance ilimitado).

9.3 Fuego combinado.

Las unidades con fuego de bombardeo apiladas en el mismo hexágono pueden combinar sus valores de fuego sin la asistencia de un líder. Las unidades de bombardeo en hexágonos adyacentes pueden combinar sus valores de fuego solamente si un líder con capacidad de mando y con modificador de combate está en uno de esos hexágonos (6.47, 7.33).

Hasta tres valores de fuego de bombardeo fuera del tablero se pueden combinar en un único valor de fuego, pero no podrán combinarse con unidades que sí se encuentren en el tablero.

Ejemplo: Las instrucciones de un escenario dan al jugador americano un valor de artillería fuera del tablero de 3×20 . Estos podrán ser

combinados en un único valor de bombardeo de 60, uno de 40 y otro de 20, o tres valores separados de 20. Y no podrán ser combinados con ninguna unidad del mapa.

9.4 Procedimiento.

El jugador activo, por cada hexágono bombardeado, calcula las fuerzas de todas las unidades bombardeando el hexágono. Luego busca en la tabla de bombardeo la columna que no exceda el valor total de fuego de todas las unidades que bombardeen el hexágono en este segmento de acción, y aplica cualquier modificador de columna (7.5). Después tirara dos dados y cruzara su valor con la columna determinada, aplicando el resultado de combate obtenido (si lo hubiera) a TODAS las unidades del hexágono objetivo.

9.5 Fuego Amigo.

Si un hexágono objetivo contiene o está adyacente a un hexágono con unidades amigas, estas pueden ser afectadas por el fuego de bombardeo.

9.51 El mismo hexágono.

Si el fuego de bombardeo golpea un hexágono, todas las unidades, amigas y enemigas, serán afectadas. Se realizaran dos ataques de bombardeo –uno para las unidades de cada bando- y se determinarán por separado los modificadores de columna por cada bando.

9.52 Hexágonos adyacentes.

Si hay unidades amigas en un hexágono adyacente al hexágono objetivo de un bombardeo, el jugador que realiza el bombardeo tirará una dado por cada hexágono. Se añade uno al resultado al fuego de bombardeo americano, británico o alemán. Con un resultado modificado de 1 o 2, el

hexágono sufre el bombardeo amigo. De esta manera pueden ser afectados múltiples hexágonos adyacentes. Si un hexágono adyacente contiene tanto unidades amigas como enemigas, SOLAMENTE LAS UNIDADES AMIGAS sufren el bombardeo. (nota: Esta regla previene que los jugadores intenten disparar *accidentalmente* contra unidades no observadas mediante el fuego amigo.)

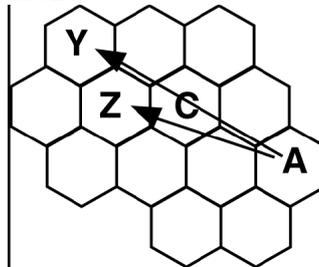
Si un hexágono es alcanzado por el fuego amigo, tira otro dado y consulta la línea *Números del fuego amigo* en la tabla de bombardeo. Resuelve el ataque de fuego de bombardeo contra unidades amigas en el hexágono, usando la columna con el número de fuego amigo obtenido con la tirada (no se aplican modificadores de tirada).

9.53 Objetivo inicial.

Si un hexágono adyacente sufre el bombardeo amigo, el objetivo inicial aún es bombardeado con normalidad (el fuego no falla el hexágono objetivo).

10.0 Fuego Directo.

Las unidades activadas pueden usar sus valores de fuego directo para disparar a hexágonos que contengan unidades enemigas observadas dentro de su alcance.



10.1 Fuego bloqueado.

El fuego directo puede ser trazado a través de hexágonos vacíos, ocupados

por el enemigo, o hexágonos que contengan solo unidades AFV amigas. El fuego directo no se puede trazar a través de hexágonos que contengan unidades no-AFV amigas a menos que la unidad que dispare sea una HMG, AFV o unidad antiaérea. Estas unidades pueden disparar *atravesando* hexágonos que contengan cualquier tipo de unidad amiga, SI el fuego es trazado a través de al menos un hexágono, el cual debe:

1. No contener unidades amigas, y
2. Estar entre el hexágono objetivo y todas las unidades amigas que estén a lo largo de la línea de fuego.

Ejemplo: La unidad HMG A quiere disparar a las unidades enemigas Y y Z, pero la unidad de infantería amiga C, se encuentra en el camino. La unidad A puede disparar a la unidad enemiga Y porque hay un hexágono que no contiene unidades amigas entre la unidad de infantería amiga C y la unidad enemiga Y. No podrá disparar contra la unidad enemiga Z ya que la línea de fuego atraviesa el hexágono que ocupa la unidad amiga C y no se encuentra después un hexágono libre de unidades amigas entre ella y la unidad enemiga.

Si hubiera unidades amigas en los hexágonos entre las unidades C y A, no habría diferencia. Solo se necesita un hexágono libre entre el hexágono objetivo y el último hexágono ocupado por unidades amigas a lo largo de la línea de fuego.

10.2 Procedimiento.

Por cada ataque de fuego directo, el jugador activo determina que unidades dispararán individualmente y cuales lo harán de manera

múltiple en forma de fuego combinado (7.33). Después totaliza las fuerzas de fuego directo de todas las unidades que abren fuego en el ataque, y busca la columna correspondiente en la tabla de fuego directo que no exceda o iguale el total. Aplica cualquier modificador de columna (7.5, 10.3) y tira dos dados ; cruza este valor con la columna obtenid. Los resultados de combate (si los hubiera) se aplican a TODAS las unidades en el hexágono objetivo.

10.3 Máximo número de modificadores de columnas.

Los modificadores de columnas usados en el fuego directo tendrán un máximo de 3 columnas en caso de incremento y de 2 en caso de merma. El máximo y mínimo solamente se aplican DESPUÉS de calcular todos los modificadores de columna positivos y negativos. El fuego directo es el único tipo de fuego con estos máximos.

Ejemplo: Un pelotón de infantería italiano con una fuerza de fuego de 4 ataca un hexágono adyacente ocupado por tres unidades de artillería británicas. El ataque se resuelve en la columna 16 de la tabla de fuego directo (resultado del incremento de 3 columnas), aunque siguiendo los modificadores listados en la tabla tendría que haber sido incrementado en 5 columnas (dos por el hexágono adyacente, uno por estar tres unidades enemigas en el mismo hexágono y dos más por haber dos unidades de artillería en el hexágono objetivo).

10.4 Restricciones.

Las unidades que se encuentren en un hexágono de asalto no pueden usar fuego directo; solo podrán realizar asaltos (12.0) o fuego antitanque (11.0) contra unidades enemigas en el mismo hexágono de asalto.

11. Fuego antitanque (AT).

El fuego antitanque tiene como objetivo unidades individuales de vehículos enemigos dentro de su alcance; ninguna otra unidad en el hexágono es afectado por el fuego antitanque. Solamente los camiones y los AFV pueden ser atacados con fuego antitanque. Una unidad con un valor de fuego AT en un hexágono de asalto puede usar su valor de fuego AT contra vehículos enemigos en el hexágono.

11.1 Procedimiento.

Por cada ataque AT, el jugador activo designa la unidad que abre fuego y su objetivo. Tira dos dados, añade el valor AT de la unidad que dispara, sustrae el valor de blindaje de la unidad objetivo, y aplica cualesquiera modificadores listados en la tabla de fuego antitanque. Después consulta la tabla de fuego antitanque para determinar el resultado.

11.11 Camiones.

Los camiones no tienen blindaje que les proteja, pero son tratados como si tuvieran un valor de blindaje de -1 solamente para propósitos de calcular los modificadores de la tirada de fuego AT contra ellos.

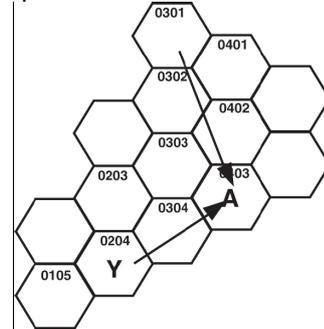
11.12 Fuego cruzado.

La tabla de fuego antitanque contiene este modificador: +2 si el objetivo es atacado este turno desde dos o más hexágonos no adyacentes. Esto se aplicara solo a los

ataques efectuados desde un hexágono no adyacente después del primer ataque antitanque contra el vehículo objetivo del turno (no necesariamente durante el mismo segmento de acción).

El modificador no se aplicará si el objetivo mueve después de que la primera unidad dispare contra él y antes de que la segunda unidad dispare.

Para obtener el modificador de fuego cruzado, el segundo y subsiguientes ataques AT deben ser trazados a través de un hexágono no adyacente – y no a lo largo de la línea que separa un hexágono adyacente de otro que no lo es.



Ejemplo: Si la unidad Y ha disparado sobre el objetivo A con fuego antitanque este turno, el modificador sería aplicable a los ataques Antitanque realizados por la unidad X.

11.2 Eficacia del blindaje.

Las siguientes unidades tienen *eficacia de blindaje*, lo que significa que ellas pueden realizar dos ataques AT por turno (tanto en su segmento de acción como durante el fuego de oportunidad) si tienen valor de fuego Antitanque (AT) de 0 o más:

- Unidades AFV alemanas a plena capacidad
- AFV de los guardias soviéticos a plena capacidad en los escenarios que tienen

lugar en 1943 o más tarde.

- AFV americanos, de la Commonwealth, franceses y polacos a plena capacidad en los escenarios que tienen lugar en 1944 o más tarde.

Los dos ataques no necesitan ser efectuados contra el mismo objetivo.

11.3 Alcance incrementado.

Cada unidad con un valor AT de 2 o más puede disparar a objetivos que se encuentren a una distancia de entre el 100% y el 150 % de su alcance AT impreso. Si así lo hiciera se reduciría a la mitad su valor de fuego AT.

12.0 Asalto.

El combate de asalto tiene lugar entre unidades enemigas que ocupan el mismo hexágono.

12.1 Movimiento de asalto

12.11 Entrando en un hexágono.

Solamente las unidades activas con disponibilidad de mando dirigidas por un líder de su propio tipo (Regular o de tanque), o por cualquier líder en el caso de los APC, pueden entrar en un hexágono adyacente ocupado por unidades enemigas. A esto se le denomina *movimiento de asalto*. Las unidades solo podrán realizarlo si comienzan su activación adyacentes al hexágono ocupado por el enemigo al que desean entrar (EXCEPCIÓN: Cargas de caballería, 15.31), y deben parar el movimiento una vez hayan entrado en el hexágono. Esto inicia un asalto (o refuerza una salida). Las unidades asaltantes son el *atacante*, mientras que sus

oponentes son el *defensor*. El atacante puede cambiar en los segmentos de acción del turno – las unidades defensoras que sobrevivan al primer segmento de un asalto pueden contraatacar en su propio segmento de acción, punto en el cual ellas se convierten en el atacante. La condición de atacante puede cambiar tantas veces como segmentos de acción permanezcan unidades de ambos bandos en el hexágono. Las unidades que comenzaron su activación en el hexágono de asalto o que entraron en un hexágono de asalto saliente no están obligadas a asaltar, y pueden optar por recuperar la moral, abandonar el hexágono, o no hacer nada (12.3)

12.12 Saliendo del hexágono.

Las unidades activas pueden salir de un hexágono de asalto pero solo pueden mover un único hexágono cuando lo hagan. El hexágono al que entren no puede estar ocupado unidades enemigas (excepto por transportes enemigos vacíos y desarmados y líderes enemigos).

Si, durante un segmento de acción dado, TODAS las unidades de combate de un jugador salen de un hexágono de asalto (dejando unidades no combatientes para proteger su retirada), pueden ser asaltadas por las unidades enemigas del hexágono de asalto del que salen usando la Tabla de Asalto. Esto es un *ataque gratuito*. A las unidades atacando a las unidades salientes no se les pondrá un marcador de MOVED/FIRED cuando disparen, y podrán disparar incluso si ya tuvieran tal marcador. Las unidades que disparan atacan a todas a las unidades que salen como a un grupo con una única

tirada, y sin modificadores de columna negativos (los modificadores de columna positivos se aplican con normalidad). Las unidades que salen no pueden disparar.

12.13 Restricciones de moral.

Las unidades desorganizadas NO pueden entrar en hexágonos que contengan unidades enemigas, pero pueden asaltar a unidades enemigas que ya se encuentren el hexágono que ellas ocupan. Las unidades desmoralizadas NO pueden entrar a un hexágono de asalto o asaltar unidades que ya se encuentren en el hexágono que ocupan. Sí pueden defenderse de las unidades asaltantes con un cuarto del valor de su fuerza de fuego directo. Si las unidades desmoralizadas comenzaron su activación en un hexágono de asalto, deben intentar recuperar su moral. Si fallan deben salir del hexágono (moviendo solamente un hexágono en lugar de su alcance máximo de movimiento), y pueden sufrir un *ataque gratuito* por parte de las unidades enemigas que ocupen el hexágono saliente si no quedan unidades amigas en el hexágono cuando lo abandonen (12.12). Si todos los hexágonos adyacentes contienen unidades enemigas (sin contar líderes enemigos o transportes desarmados y vacíos), las unidades desmoralizadas son eliminadas.

12.2 Combate obligatorio.

El combate de asalto debe ser resuelto inmediatamente después de que las unidades entren en un hexágono que contiene unidades enemigas y ninguna amiga. Se resuelve el asalto después de que

todas las unidades que entraron el hexágono durante el segmento de acción hayan terminado de entrar en el hexágono. Todas las unidades de ambos bandos en el hexágono deben participar.

12.3 Combate opcional.

Si una unidad activada entra en un hexágono el cual ya se encontraba ocupado por unidades amigas y enemigas al comienzo del segmento de acción de unidad que mueve, o si el turno comienza con unidades de ambos bandos en el mismo hexágono de asalto, el jugador activo puede elegir atacar o no con esas unidades este turno. Si ataca, cualquier unidad que movió al hexágono este turno, más cualquier unidad y líder no desmoralizados que comenzaron el turno en el hexágono de asalto y que no hayan sido activadas con anterioridad en el turno pueden atacar si así lo desean. No todas las unidades deben atacar. Por el contrario, todas las unidades enemigas en el hexágono defienden como una combinando su fuerza.

12.4 Procedimiento.

Cada jugador totaliza los valores de fuego directo de sus unidades en el hexágono, aplicando cualquier penalización debido a desorganización (14.2) y desmoralización (14.3), y añadiendo las bonificaciones de combate de cualquier líder elegible presente (6.42). Cada jugador localiza la columna cuyo valor no exceda el valor de fuego directo modificado en el hexágono. Se aplica luego cualquier modificador de columna (aquí no hay ni máximo ni mínimo). Después cada jugador tira un dado y cruzará el resultado

con la columna obtenida. Los resultados del combate se aplican simultáneamente (EXCEPCIÓN: Disparar primero 12.43). Debe tenerse en cuenta que las unidades defendiendo no tienen que activarse para disparar, y no son marcadas con el marcador *MOVED/FIRED* en ningún caso.

12.41 Modificadores de columnas.

Los modificadores negativos por población o bosque solo se aplican al fuego del bando atacante del asalto. Así, si el jugador del eje activa unidades en un hexágono de asalto con terreno de población, sus unidades sufren el modificador de columna -2, pero las unidades aliadas defendiendo no.

Los modificadores de columna negativos para las unidades en posición improvisada (16.2) solo benefician a las unidades defensoras que se encuentren en posición mejorada. Los modificadores de columna negativos por trincheras solamente benefician a las unidades que ocupaban las trincheras antes de que las unidades enemigas entrasen en el hexágono.

12.42 Fuerza mínima.

Toda unidad que no tenga factor de fuego directo (excepto los transportes desarmados) tiene una fuerza de combate de asalto de 1. Los líderes no tienen fuerza de asalto, pero pueden añadir su modificador de combate a la fuerza de fuego de cualquier unidad en el hexágono (6.42), además de añadir un modificador de columna +1.

12.43 Disparar primero.

Cuando se realiza un asalto contra unidades en posición improvisada, o atrincheradas, las unidades defensoras que ocupen esas fortificaciones resuelven su disparo

primero. El atacante sufre cualquier resultado de combate que el defensor obtuviese con su tirada (pérdida de pasos y chequeos de moral) antes que pueda atacar. Solamente las unidades que sobreviven al disparo del defensor sin desmoralizarse pueden atacar. Si el hexágono contiene unidades defendiendo que están en posición improvisada o atrincheradas Y unidades defendiendo que no están ni en posición improvisada ni atrincheradas, el jugador defensor puede elegir disparar primero solamente con las unidades en las fortificaciones (las otras no disparan), O usar todas sus unidades y resolver el asalto simultáneamente con el atacante.

12.5 Restricciones.

12.51 Líderes.

Solamente los líderes en un hexágono de asalto pueden influir sobre las unidades que allí se encuentren. Los líderes en hexágonos adyacentes no pueden. Los líderes en el hexágono de asalto pueden ordenar a unidades en hexágonos adyacentes para entrar en el hexágono de asalto, pero no pueden influirlas de otra manera que si no entran en el hexágono de asalto.

12.52 Tipos de fuego EN un hexágono de asalto.

Las unidades en un hexágono de asalto no pueden abrir fuego fuera del hexágono. No pueden disparar con las tablas de fuego directo o de bombardeo. Pueden realizar ataques AT contra los vehículos enemigos que estén en el mismo hexágono que ellas (no hay modificador de tirada para esto). Las unidades en un hexágono de asalto no pueden efectuar fuego de

oportunidad contra las unidades enemigas que entren en el hexágono para iniciar o reforzar un asalto. (Excepción: Carga de caballería. 15.31).

12.53 Disparar SOBRE un hexágono de asalto.

Las unidades que se encuentren fuera de un hexágono de asalto no pueden disparar sobre él con fuego directo. Pueden disparar sobre él con fuego de bombardeo, en cuyo caso el jugador que dispara realizará dos tiradas en la tabla de bombardeo –una para las unidades enemigas, otra para las propias. Se calculan los modificadores de columna por separado para cada ataque; cuando se determina el número de unidades en el hexágono, solamente se cuentan las unidades del bando que está siendo atacado con la tirada de dados. Un jugador puede disparar sobre un hexágono de asalto con fuego AT solamente si su bando no tiene vehículos allí.

12.54 Tipos de unidad.

Reduce a la mitad los valores de fuego directo de las unidades HMG y antiaéreas que se muevan a un hexágono para iniciar un asalto, a menos que, como mínimo, una unidad amiga de tipo infantería que no sea HMG también participe en el asalto.

13.0 Fuego de oportunidad.

Las unidades inactivas que todavía no han sido activadas durante el turno en curso pueden usar sus valores de fuego directo o fuego AT para atacar a una unidad enemiga, observada, que esté moviéndose y dentro de su alcance. Cada unidad capaz de usar fuego directo puede efectuar hasta dos fuegos de oportunidad por turno.

Múltiples unidades pueden combinar el fuego directo con normalidad sobre una unidad en movimiento (7.33). Los AFV con eficacia de blindaje pueden realizar hasta dos ataques AT por turno. Otras unidades con valor de fuego AT pueden realizar uno por turno. Las unidades que tengan, tanto valores de fuego directo, como de fuego AT, pueden usar cualquier tipo de fuego en el mismo turno como fuego de oportunidad, pero no ambos. Las unidades que pueden efectuar fuego de oportunidad dos veces por turno no tienen porque tener el mismo objetivo en ambas ocasiones.

13.1 Procedimiento.

El jugador inactivo designa las unidades que disparan durante el movimiento de la unidad enemiga. Se resuelve el ataque usando el procedimiento de fuego directo o antitanque según corresponda. Si una unidad puede llevar a cabo dos fuegos de oportunidad por turno (13.0), el jugador que dispara coloca dos marcadores de MOVED/FIRED sobre la unidad la primera vez que dispara, y retira uno de ellos en la segunda. Esto indica que no podrá disparar de nuevo o moverse durante el turno en juego. En el caso de fuego AT realizado por unidades que pueden usar solo una vez por turno, se coloca un marcador de MOVED/FIRED en la unidad después de su primer disparo, indicando que no podrá disparar de nuevo ni activarse en el turno en curso.

13.11 Una unidad puede ser atacada durante su movimiento en cualquiera de los hexágonos por los que se mueva y que esté dentro del alcance del enemigo; el

jugador inactivo deberá advertir al jugador activo, quien detendrá el movimiento momentáneamente para que se resuelva el fuego de oportunidad. El fuego debe ser resuelto antes de que la unidad entre en un nuevo hexágono. El jugador que dispara no puede esperar a ver donde termina el movimiento de la unidad antes de anunciar el fuego de oportunidad.

13.12 El modificador de columna +1 contra un hexágono que contenga 3 unidades de combate enemigas no se aplica al fuego de oportunidad, porque solamente afecta a una única unidad moviéndose.

13.13 Una unidad moviéndose que se vea obligada a realizar un chequeo de moral debido al fuego de oportunidad puede ser asistida por un líder con capacidad de mando que esté moviéndose con ella (6.3), o por un líder con capacidad de mando que no esté moviéndose pero que se encuentre en el mismo hexágono o en uno adyacente en el momento en que la unidad es obligada a chequear su moral.

13.14 Una unidad en movimiento que falle su chequeo de moral (14.1) se detiene inmediatamente. Una unidad que sufre la pérdida de un paso (7.6), pero que no falla el chequeo de moral puede continuar moviéndose.

13.2 Restricciones.

13.21 En un segmento de acción dado, una unidad en movimiento solo puede ser atacada una vez en un hexágono particular por la misma unidad enemiga. Múltiples unidades pueden abrir fuego contra la unidad que entre en el hexágono, pero la unidad que dispara

solo lo podría hacer en una segunda ocasión si la unidad moviéndose entrara en un nuevo hexágono. Si no lo hiciera, podrán abrir su fuego de oportunidad en una segunda ocasión contra otra unidad enemiga que mueva dentro de su alcance.

Ejemplo: Una unidad de caballería soviética mueve dentro del alcance de dos pelotones de infantería fineses que ocupan el mismo hexágono. En el primer hexágono en el que la unidad soviética entra, las unidades finlandesas abren su fuego de oportunidad contra ella (bien una vez cada una, bien combinándolas en un solo ataque). Las unidades finlandesas no pueden realizar un segundo ataque con fuego de oportunidad contra la unidad de caballería a menos que esta entre en un nuevo hexágono, observado y dentro de su alcance.

13.22 Múltiples unidades pueden realizar los diferentes ataques con fuego de oportunidad en cualquier orden que se desee. Los fuegos de oportunidad son designados uno cada vez, permitiendo a un jugador ver el resultado antes de realizar otro.

13.23 Las unidades desorganizadas llevan a cabo su fuego de oportunidad a la mitad de su fuerza (14.2). Las unidades desmoralizadas no pueden realizar fuego de oportunidad (14.3)

13.24 El fuego de oportunidad no puede efectuarse contra las unidades que se encuentren en un hexágono de asalto o que entren en un hexágono de asalto (Excepción: Carga de Caballería, 15.31).

14.0 Moral.

Todas las unidades y líderes tienen valores de moral. El valor de moral de un líder

esta impreso en su ficha de juego – es el número grande en el centro-. Otras unidades tienen un valor de moral cuando ellas están a fuerza plena y otro cuando ven su fuerza reducida. Esos valores están especificados en las instrucciones de cada escenario (el número antes del guión es a fuerza plena y el número posterior al guión es la moral de las unidades con fuerza reducida).

14.1 Chequeos de moral.

Cuando un resultado de combate requiere un chequeo de moral, el jugador propietario tira dos dados por cada unidad afectada y/o líder y añade cualquier modificador aplicable a la tirada (por ejemplo, un combate con resultado de M2 añade 2 a la tirada de dados). Si el resultado modificado es igual o menor a la moral del líder o de la unidad (modificada por las bonificaciones de líderes), el chequeo de moral es satisfactorio y el líder o la unidad no es afectada. Si el resultado es mayor que la moral de la unidad o el líder por uno o dos, falla y se desorganiza (14.2). Si el resultado excede a la moral de la unidad o del líder por 3 o más, falla y se desmoraliza. (14.3)

Ejemplo: Dos unidades de infantería francesas más un líder se ven forzadas a pasar un chequeo de moral (M, no hay penalizaciones adicionales). El líder tiene una moral de 9 con un modificador de moral de 1 y las unidades de infantería tienen una moral de 8. Primero, el jugador francés obtiene un 7 con la tirada de dados para el líder, el cual pasa el chequeo. Este añade su modificador de moral de líder a las unidades de infantería, dándoles así un valor de moral de 9. Obtiene

un 10 para la primera unidad, suponiendo su desorganización. Después obtiene un 12 para la segunda unidad. Como falla el chequeo por 3, esto supone su desmoralización.

14.11 Combinando fallos en los chequeos de moral.

Un líder o unidad que ya se encuentre desorganizado y falle otro chequeo de moral deviene desmoralizado. Un líder o unidad desmoralizada que es de nuevo desmoralizada (por el fallo de un chequeo de moral por 3 o más) sufre la pérdida de un paso si es una unidad, y es eliminado si se trata de un líder. No hay efectos añadidos en un líder o unidad desmoralizada si se falla el chequeo de moral por 2 o menos.

14.12 “¡Después de usted, señor!”

Siempre se comprueba primero la moral de los líderes, antes que la de las unidades, en orden de graduación (el grado más alto, primero). Los fallos en los chequeos se aplican inmediatamente; así si un líder resulta desmoralizado, el no podrá añadir su modificador a otras unidades en este segmento de acción.

14.2 Desorganización.

Una unidad o líder desorganizados:

- Tienen todos sus valores de combate divididos a la mitad.
- Solo pueden mover un hexágono por turno.
- No pueden entrar en hexágonos ocupados por el enemigo.

14.3 Desmoralización.

Una unidad o líder desmoralizados:

- No pueden realizar ningún tipo de fuego, excepto defendiéndose contra un asalto. Y lo hace con el valor de

fuego directo reducido a una cuarta parte.

- Tiene su moral reducida en uno.
- Debe intentar recuperar su moral (14.4) en su activación.
- Si falla la recuperación, debe huir (14.31) de las unidades enemigas que puedan observarla, la tengan dentro de su alcance y sean capaces de obtener un resultado de combate a través del fuego directo o del fuego antitanque (Excepción: 14.33). Así, por ejemplo, un AFV desmoralizado no se ve obligado a huir de una unidad de infantería enemiga. Marca la unidad como *MOVED/FIRED* una vez que la unidad haya terminado de huir este turno.

14.31 Huyendo.

Cada unidad desmoralizada y/o líder que falle la recuperación debe mover alejándose de las unidades enemigas que pudieran dañarla. Debe moverse hacia el hexágono de población o bosque más cercano, u hacia otro hexágono donde las unidades enemigas no pudieran ya observarle y/o disparar sobre ella con fuego directo o antitanque (aquel de los dos tipos de fuego que pudiera dañarla). Este es llamado un *hexágono seguro*. La unidad debe gastar su capacidad de movimiento completa para alejarse de las unidades enemigas en dirección al hexágono seguro más cercano (puede elegir entre dos hexágonos seguros equidistantes). Además deberá intentar alcanzar el hexágono seguro más cercano tan pronto como sea posible, sujeta a las restricciones antes mencionadas (mover

siempre alejándose y al máximo alcance de movimiento). EXCEPCIÓN: Un líder desmoralizado o unidad que se encuentre en un hexágono que contiene trinchera no es requerido para huir, pero puede hacerlo si lo desea. Véase también 14.35

14.32 Cuerpo a tierra.

Una vez que una unidad desmoralizada que huye llega un hexágono seguro, debe parar y permanecer en él hasta que recupere su moral. Si unidades enemigas mueven de manera que pueden observarla y dañarla con fuego directo o antitanque, y si la unidad falla su tirada de recuperación, deberá huir en busca de un nuevo hexágono seguro.

14.33 Las unidades desmoralizadas y líderes que huyen solo pueden entrar en hexágonos que se encuentren más alejados de las unidades capaces de dañarlas con fuego antitanque o directo que el hexágono actual que ocupan. Si no fuera posible alejarse, pueden entrar en los hexágonos que se encuentren a una distancia igual. Si esto tampoco fuera posible, deberán permanecer en el mismo sitio.

14.34 Si una unidad de artillería desmoralizada con una capacidad de movimiento de 0 falla su recuperación y debe huir, es eliminada (la dotación abandona el arma)

14. Las unidades desmoralizadas que se encuentren en un hexágono de asalto deben salir del hexágono, y pueden mover solamente un hexágono cuando lo hagan (12.13). En posteriores activaciones ellas huirán al máximo de su capacidad de movimiento si ellas

fallan su tirada de recuperación.

14.4 Recuperación.

Los jugadores pueden intentar mejorar el estado de la moral de sus unidades desmoralizadas o desorganizadas. A esto se le llama *recuperación*. Las unidades pueden recuperarse con la asistencia de un líder activado o solas. Las unidades que intentan la recuperación y los líderes asistiéndolas deben ser activadas y no pueden realizar ninguna otra acción este turno. Coloca un marcador de *MOVED/FIRED* en cualquier unidad que intente la recuperación (lo consiga o no) y en cualquier líder que asista a el intento de recuperación. Un líder no puede mover en el mismo segmento de acción en el cual él asiste un intento de recuperación, excepto para acompañar a una unidad desmoralizada que huya al fallar la recuperación (6.52).

14.41 Procedimiento.

Se determina la moral de las unidades que intenten la recuperación. Se añade el modificador de moral de cualquier líder activado que asista el intento de recuperación, más cualquier bonificación por terreno o trinchera (14.45). Se tiran dos dados. Con un resultado MENOR que la moral modificada de la unidad, esta se recupera. Una unidad desmoralizada se convierte en desorganizada, una desorganizada vuelve a estar en condición de mando.

14.42 Recuperación obligatoria.

Toda unidad desmoralizada debe intentar recuperar su moral en algún momento del turno en curso (el propietario elige cuando). De esta manera, un jugador no puede pasar si el tiene alguna

unidad desmoralizada que no ha sido activada este turno, debiendo intentar recuperarla.

14.43 Recuperación completa automática.

Un líder o unidad desmoralizada vuelve a su estado de capacidad de mando (saltando la desorganización) con una tirada no modificada de 2.

14.44 Deserción de un líder.

Un líder desmoralizado es inmediatamente retirado del juego con un resultado no modificado de 12.

14.45 Bonificaciones de recuperación.

Añade 1 a la moral de las unidades que intenten su recuperación hexágonos de población o trinchera.

15.0 Tipo de unidades especiales.

Los tipos de unidades especiales aparecen en algunos escenarios pero no en otros. Solo se usan las reglas que se aplican a los tipos de unidades especiales que aparecen en el escenario jugado.

15.1 Aviación.

La aviación aparece algunas veces en las reglas especiales de un escenario, o a través de los eventos aleatorios (17.5). Cada ficha de aviación tiene dos caras cada una representa una unidad aérea diferente. Los valores de fuego están impresos en las fichas. Todos los aviones tienen valores de fuego directo a menos que las instrucciones del escenario indiquen lo contrario.

Durante un turno en el que un jugador recibe aviación, este coloca todas las fichas de aviación en una taza y extrae al azar el número de fichas especificadas en las reglas del escenario. Luego gira las fichas obtenidas

(como monedas) para determinar que lado de cada ficha entra en juego este turno.

15.11 Ataque aéreo.

Los aviones pueden atacar cualquier hexágono del tablero. Cada avión puede atacar un hexágono por turno. El jugador propietario selecciona el hexágono objetivo y coloca al menos un avión en cada hexágono objetivo. Hasta 3 aviones pueden ser colocados en un único hexágono por segmento. Luego se tira un dado por cada avión. Con un resultado de 1 o 2, el avión falla el objetivo, se retira del tablero y no puede atacar este turno. Con un resultado de 3 a 6 ataca el hexágono. Las unidades de tierra y la artillería fuera del tablero no pueden realizar acciones durante el segmento de acción en el que se lleven a cabo uno ó más ataques aéreos.

15.12 Fuego amigo.

Si un avión falla el objetivo, se usa el procedimiento de fuego amigo (9.5) para determinar si cualquier unidad amiga adyacente es dañada. Se usa la tabla de bombardeo en lugar de la de fuego directo en este caso.

15.13 Daño.

Se resuelve por cada hexágono atacado por la aviación, se suman los valores de fuego de todos los aviones que ataquen el hexágono, se aplican los modificadores de columna, se tiran dos dados y se consulta la tabla de fuego directo. Una vez finalizado el ataque aéreo, se retiran del tablero las fichas de los aviones que intervinieron.

15.14 Antiaéreos.

Se aplica un modificador de columna de -1 al ataque aéreo si una unidad no desmoralizada enemiga se encuentra a 3 o menos

hexágonos del hexágono objetivo. Los aviones nunca sufren pérdidas del fuego antiaéreo.

15.2 Trenes blindados y barcos fluviales.

Los trenes blindados y los barcos fluviales tienen incorporados líderes a efectos de movimiento, sin embargo estos líderes no pueden activar a otras unidades u observar para la artillería. Se les trata como AFV para propósitos de combate y pueden ser destruidos por fuego antitanque. Las unidades enemigas pueden asaltar (12.0) trenes blindados con normalidad, pero los barcos fluviales solo pueden ser asaltados por barcos fluviales enemigos. Las unidades enemigas terrestres (incluyendo ingenieros) no pueden entrar en un hexágono de río principal que contenga un barco fluvial.

Los trenes blindados y barcos fluviales pueden mover y disparar en el mismo segmento de acción, moviendo primero y luego disparando. Si realizan fuego de oportunidad, aún mantendrán su capacidad de movimiento. Coloca 3 marcadores *FIRE*/*MOVED* en cada unidad después de que realicen su fuego de oportunidad para mostrar que aún pueden mover. Retira los dos marcadores extra después de que la unidad realice su movimiento.

15.21 Trenes blindados.

Un tren blindado solo puede entrar en los hexágonos que sigan los rieles (tal y como se designa en las reglas especiales del escenario). La capacidad de movimiento es de 6.

15.22 Barcos fluviales.

Un barco fluvial solo puede entrar en hexágonos de río principal. Tiene una

capacidad de movimiento de 5.

15.3 Caballería.

15.31 Carga de caballería.

Las unidades de caballería activadas por un líder de caballería pueden llevar a cabo un movimiento de asalto a dos hexágonos de distancia. Esto es una *carga de caballería*, y da a la caballería un modificador de columna +1 en la tabla de asalto. La caballería no puede cargar, si comienza su activación adyacente a las unidades enemigas objetivo del asalto. Puede atacar con el valor de fuego que tenga, o bien realizar un asalto normal.

Las unidades inactivas pueden realizar fuego de oportunidad sobre el primer hexágono en el que entren las unidades de caballería que cargan, antes de llegar al hexágono de asalto. Las unidades que sufren la carga no podrán realizar fuego de oportunidad si otras unidades enemigas ya se encontraban el hexágono en el momento de la carga.

15.32 Transporte de caballos.

La caballería no puede ser transportada.

16. Reglas especiales.

16.1 Humo.

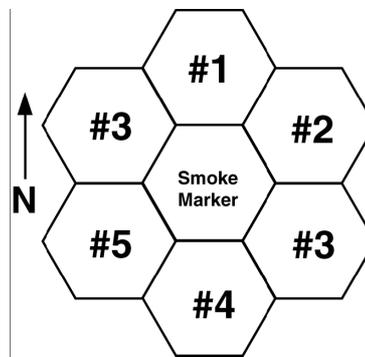
En algunos escenarios los jugadores podrán disparar humo. Solamente los morteros, las unidades de artillería en el mapa y los factores de artillería fuera del mapa pueden disparar humo. Una unidad o factor de artillería fuera del mapa disparando humo no puede disparar de nuevo en el mismo turno (se coloca un marcador *MOVED/FIRED* en ella o haz una nota recordatoria para el factor de artillería fuera del mapa).

16.11 Procedimiento.

Por cada unidad o factor de artillería disparando humo, el jugador propietario designa un hexágono observado dentro del alcance y tira dos dados. Con un resultado de 8 o menos el jugador que dispar coloca un marcador de humo en el hexágono objetivo. Con cualquier otro resultado no.

16.12 Efectos.

Los marcadores de humo (SMOKE) bloquean la línea de visión. Un hexágono con un marcador de humo en el se convierte en terreno restrictivo (8.2).



16.13 Dispersión y flujo del humo.

Durante la fase de retirada de marcadores, un jugador con marcadores de humo sobre el tablero lanza un dado para cada marcador de humo para ver si permanece en el juego. Con un resultado de 1 el marcador de humo se queda en el lugar. Con un resultado de 2 esto se mueve a uno de los hexágonos adyacentes. Se lanza un dado por segunda vez, consulta el diagrama de arriba, y se coloca en el hexágono correspondiente al resultado. Si el *norte* no está donde indica, los jugadores deben estar de acuerdo sobre la orientación del hexágono antes de tirar el dado. Con un resultado de 3 a 6 el marcador de humo se retira.

16.2 Posición improvisada.

Unidades activadas no desmoralizadas pueden

improvisar una posición defensiva en cualquier hexágono, excepto en una población, bosque o el hexágono de trinchera. Una unidad que improvisa su posición ha de gastar dos segmentos de acción completos. Se coloca un marcador de *MOVED/FIRED* sobre una unidad durante cada segmento que este *improvisando su posición*. Improvisar la posición cuesta todos los puntos de capacidad de movimiento y cuenta como su activación. Se coloca un marcador *DUG IN* bajo la unidad al final del primer segmento de acción y sobre ella al final del segundo segmento de acción. Después colocar el marcador *DUG IN* sobre una unidad, esta obtiene todas las ventajas de estar una posición improvisada (modificadores de columna defensivos, disparar primero en un asalto, 12.43).

16.21. Si, después del primer segmento de *improvisación de la posición*, pero antes del segundo, se interrumpe a la unidad por desmoralización o desorganización, abrir fuego contra unidades enemigas, participar en un asalto como atacante, o por movimiento, el marcador *DUG IN* se retira. El proceso de dos turnos deberá comenzar de nueva en un futuro segmento de acción.

16.22 Los modificadores de columna de *posición improvisada* se aplican solo a aquellas unidades que se encuentran actualmente en *posición improvisada*. Si el hexágono objetivo contiene tanto unidades que han improvisado su posición, como unidades que no, el ataque se resuelve en dos columnas diferentes por la regla 7.52. NOTA: Siempre se considera que los líderes han improvisado su posición

si alguna unidad amiga en su hexágono ha improvisado su posición.

16.23. La caballería y los transportes no pueden improvisar su posición.

16.24. Todos los marcadores de posición improvisada del hexágono se retiran una vez que todas las unidades que improvisaron su posición salgan del hexágono.

16.25 El estado de posición improvisada no es transferible a otras unidades. Cada unidad debe hacerlo por si misma para obtener los beneficios de posición improvisada.

16.3 Ruinas y restos de la batalla (WRECKS).

Cuando un paso de AFV es eliminado en un hexágono de puente o de población, coloca un marcador de WRECKS. Mover un vehículo a un hexágono con un marcador de WRECKS cuesta un punto de movimiento adicional. Dos marcadores de WRECKS en un hexágono suponen a los vehículos un coste adicional de 5 puntos de movimiento por entrar en dicho hexágono. Ningún vehículo puede entrar en un hexágono con tres marcadores de WRECKS.

Un AFV con un valor de blindaje de 2 o más puede limpiar un marcador de WRCK. Para ello los AFV deberán gastar dos turnos consecutivos en el hexágono sin mover o disparar. Los AFV deben estar activados y en condición de mando cada turno para limpiar los restos de batalla; se coloca un marcador de *MOVED/FIRED* sobre la unidad cada turno. Si por algún motivo (ver 16.21) el proceso de dos turnos es interrumpido, deberá comenzarse de nuevo en futuro segmento de acción.

16.4 Trincheras (ENTRENCHMENT).

Los marcadores de trincheras (ENTRENCHMENT) dan a las unidades modificadores de columna contra el fuego directo y de bombardeo, además de proporcionar la ventaja de disparar primero a las unidades que se defienden en un combate de asalto (12.41, 12.43). Las trincheras son colocadas al principio de cada escenario y no pueden construirse durante el juego.

16.41. Las trincheras no son retiradas si las unidades que las ocupan abandonan el hexágono. Nuevas unidades de cualquier bando pueden ocuparlas y ganar las bonificaciones defensivas.

16.42 Los AFV, la caballería y las unidades de transporte pueden entrar en un hexágono con un marcador de ENTRENCHMENT, pero no recibirán ningún beneficio de ello.

16.5 Entrar y salir del tablero.

Las unidades pueden entrar o salir del tablero tal y como se indica en las instrucciones del escenario.

16.51 Entrar en el tablero.

Las unidades que entren en el mapa durante el curso de un escenario deben ser colocadas fuera del tablero, usando los límites normales de apilamiento. Cuando las unidades son conminadas a entrar, se las agrupa en torno a líderes como si estos estuvieran en el tablero, y se les activa normalmente. Se les mueve al tablero, contando el primer hexágono al que entran como su primer punto de movimiento gastado.

16.52 Salir del tablero.

Ninguna unidad puede salir del tablero a menos que las instrucciones del escenario lo permitan. Las unidades que

salgan del tablero no podrán volver a entrar, pero no cuentan como destruidas a menos que las instrucciones del escenario especifiquen lo contrario. Aquellas que fueran obligadas a salir pero no pudieran (como las unidades desmoralizadas que huyen en un escenario que no permite la salida de unidades) permanecerán en el hexágono de borde del tablero.

16.53 No es el final del mundo.

Si todos los hexágonos especificados como de entrada al tablero o de salida del mismo están ocupados por unidades enemigas, el jugador activo podrá entrar o salir con sus unidades por aquellos hexágonos que estén adyacentes a los ocupados por el enemigo. En este caso, el turno de entrada para las unidades se retrasa en uno.

16.6 Unidades ocultas.

En algunos escenarios algunas unidades comienzan ocultas. Algunos libros de escenarios tienen reglas especiales que conciernen a las unidades ocultas. Exceptuando cualquiera de dichas reglas especiales, las reglas de esta sección gobiernan las unidades ocultas.

Los jugadores escribirán la localización de las unidades ocultas en el tablero. El alcance de observación a unidades enemigas se ve reducido a $\frac{1}{4}$ de su alcance normal (con un mínimo de un hexágono). Así una unidad oculta en terreno despejado y luz diurna solo podría observar a una unidad que se encuentre a 3 hexágonos o menos, y una unidad oculta en una población solo podría observar a una unidad adyacente.

Una unidad oculta pierde su estado especial y debe colocarse en el tablero si una unidad es capaz de observarla, o si mueve o realiza cualquier tipo de fuego.

16.7 Campos de minas.

Algunos escenarios incluyen campos de minas. Los campos de minas pueden tener 1,2 o 3 puntos de fuerza, o pueden ser *fantasmas*. A menos que las instrucciones del escenario indiquen lo contrario, el jugador del bando que tenga campos de minas colocará todos los campos de minas en una taza y extraerá, al azar, el número de campos de minas previstos por el escenario. El jugador podrá verlos para conocer su fuerza, y, luego, colocarlos boca abajo en el tablero en las localizaciones permitidas por las instrucciones del escenario, dejando a la vista el lado donde no aparece la fuerza del campo de minas.

16.71 Efectos.

Cuando una unidad entra en un hexágono que contiene uno o más campos de minas, gira el marcador de minas al lado numerado. El jugador propietario del campo minas tirará tantas veces el dado como fuerza tenga el campo de minas por cada unidad que entre en el hexágono. Por cada resultado de 6 la unidad perderá un paso, resultando además desmoralizada y deteniendo su movimiento. Por cada resultado de 5 la unidad detendrá su movimiento y resultará desmoralizada. Por cada resultado de 3 o 4 la unidad simplemente detendrá su movimiento. Los resultados de 1 y 2 son considerados sin efecto. Las unidades que se hayan detenido podrán salir del hexágono el próximo turno (incluyendo las que hayan si

no se recuperan de la desmoralización.14.31)

16.72 Impactos múltiples.

Dos o más resultados de 6 contra una unidad a plena fuerza de dos pasos la eliminan. Dos resultados de 5 obtenidos contra una unidad causan un paso de pérdida debido a la desmoralización (14.31)

16.73 Ingenieros.

Si una unidad de ingenieros (ENG) se encuentra entre las unidades que entran en el hexágono con campo de minas, o si una unidad de ingenieros ya está en el campo de minas en el que entran las unidades, se reduce en 1 el número de tiradas contra cada unidad. Si las únicas unidades que entra en el hexágono, el número de tiradas se reduce en 2. Si, debido a las unidades de ingenieros presentes, el número de tiradas es reducido a 0 las unidades que entren en el campo de minas pueden ignorarlo.

16.74 Revelar campos de mina fantasmas.

Los campos de minas *fantasmas* (valor 0) se retiran del juego cuando se revelan.

16.75 Limpiar campos de minas.

Se retira un punto de fuerza de los campos de mina enemigos (a elección del jugador propietario de los campos de minas si hubiera más de uno en el mismo hexágono) si una unidad amiga de ingenieros permanece por tres turnos completos sin interrupción (ver 16.21). Si dos unidades de ingenieros hacen esto, se retirarán dos puntos cada tres turnos. Las unidades de ingenieros pueden eliminar todos los campos de minas de un mismo hexágono si permanecen en dicho hexágono el suficiente tiempo.

17.0 Reglas Opcionales

17.1 Consolidación.

Un jugador puede combinar dos unidades reducidas del mismo tipo, nacionalidad y condición moral para formar una sola unidad a plena fuerza. Ambas unidades deben empezar su activación en el mismo hexágono y gastar todos sus puntos de movimiento para combinarse. Retira una de las unidades, da la vuelta a la otra a su lado de plena fuerza, y coloca un marcador *MOVED/FIRED* sobre ella.

17.2 Iniciativa aplastante.

Si un jugador gana la iniciativa (3.0) de manera suficiente para tomar tres o más segmentos de acción antes de que el oponente pueda tomar uno, podrá *guardar* un segmento de acción y usarlo en cualquier momento durante el turno para así realizar dos segmentos de acción consecutivos.

17.3 Movimiento estratégico.

Las unidades fuera de la línea de visión de unidades enemigas pueden mover el doble de su capacidad de movimiento. Las unidades ocultas (16.6) pueden atacar a dichas unidades con fuego de oportunidad con un modificador de columna de +2 si es fuego directo, o un modificador de +2 a la tirada si es fuego antitanque.

17.4 Niebla de guerra.

Después de que todos los jugadores hayan realizado tres segmentos de acción, cada jugador tirará tres dados al final de cada segmento de acción subsiguiente. Si la tirada es de 16 o más, el turno termina inmediatamente para ambos jugadores, y nadie podrá llevar a cabo ninguna acción

más en este turno (incluyendo recuperación de moral para las unidades inactivas desmoralizadas). Se pasará al siguiente turno. Se añade un modificador de +1 a la tirada de niebla de guerra en los turnos nocturnos.

17.5 Eventos aleatorios.

Algunos juegos de la serie incluyen tablas de eventos aleatorios. Durante la fase de la determinación de la iniciativa, si ambos jugadores obtienen el mismo valor con la tirada de dados sin modificar, un evento puede tener lugar. Los jugadores tiran los dados de nuevo para ver quien gana la iniciativa, y luego cada jugador tirará un dado para determinar el evento aleatorio para el turno. Se suman ambos dados y se comprueba el resultado en la tabla de eventos aleatorios del libro de escenarios.

17.6 Reglas multijugador.

Panzer Grenadier puede ser jugado por más de un jugador por bando. Hay dos maneras de hacer esto:

17.61 Mando por sectores.

Esta es la opción preferida por juegos multijugador de grandes dimensiones. Al comienzo del juego los jugadores dividen el tablero en sectores. Los sectores pueden ser divididos por tablero o de cualquier otra manera que acuerden. Cada bando deberá asignar a un jugador que comande cada sector. Así, si el tablero 1 es el sector, esté1 tendrá un Mando aliado y otro del eje.

Cada turno, los jugadores al mando de cada sector jugarán contra el otro simultáneamente con independencia de los otros jugadores. Cuando todas las

unidades de un sector se hayan activado, los dos jugadores deberán esperar a que el resto de jugadores hayan hecho lo mismo. Cuando todas las unidades en todos los sectores se hayan activado, se pasa al siguiente turno. Esto permite que los turnos en el modo multijugador sean mucho más rápidos, sin que los jugadores tengan que esperar que otros finalicen sus acciones.

Cada jugador al mando de un sector controla todas las unidades amigas en su sector, y tomará el mando de aquellas unidades amigas que entren en su sector desde otro. Las unidades no pueden disparar a objetivos fuera de su sector, excepto para iniciar o unirse a un asalto. Esto evita que los jugadores interfieran en las acciones de los otros jugadores. También simula las situaciones reales que limitan la comunicación entre los mandos de los sectores en condiciones de batalla.

17.62 Mando por formaciones.

Este es el método preferido para pequeñas partidas multijugador. O para los jugadores que desean mandar unidades específicas en una batalla. Divide todas las unidades y líderes de cada bando entre los jugadores de la forma que se desee.

Cada jugador controlará solamente aquellas unidades y líderes que le han sido asignadas y las controlará independientemente de adonde muevan en el tablero. Los jugadores pueden acudir a las ordenes de batalla o al contexto histórico de cada escenario para constituir aproximaciones históricas de las compañías y batallones.

El modo de juego se desarrolla con normalidad, con cada bando jugando un

segmento de acción consecutivamente, y las unidades activas, moverán y lucharán tal y como el jugador que las controla desee. Cuando un jugador activa sus unidades NO puede activar las unidades de otro jugador de su mismo bando.

17.63 Oficial al mando (CO)

Antes de comenzar el juego, se tira un dado para ver que jugador de cada bando será el oficial al mando (CO). En los juegos de mando por sectores el CO no es representado por una pieza de líder en el tablero – el mismo jugador es el CO-. En los juegos de mando de formaciones, el jugador que gana la tirada será el CO y tendrá el líder con la graduación más alta de su bando. Si hay más de un líder con la más alta graduación, se designará a uno de ellos obteniendo la precedencia. Al comienzo de cada turno, el jugador CO puede discutir los planes de batalla con sus mandos de sector y darles órdenes incontestables.

En los juegos de mandos por sector, el CO puede decir a los mandos de sector que envíen sus unidades a diferentes sectores. También, al comienzo de cada turno, reparte las unidades aéreas y factores de artillería fuera del tablero entre los mandos de cada sector. Cada mando de sector puede usar la aviación y los factores de artillería que le son asignados este turno con normalidad.

En los juegos con mandos por formaciones, solo el CO tendrá el control de la aviación y de la artillería fuera del mapa, y decidirá cuando y donde usarlas. También él decide que jugador activa las unidades

en cada segmento de acción amigo.

17.64 Bajas de Oficiales al mando.

En los juegos con oficial al mando, si el líder con mayor graduación de un bando resulta muerto, el jugador con el líder de mayor graduación superviviente se convertirá en el nuevo CO. Si hubiera un empate por la precedencia, el jugador que controlara más pasos de

unidades sobrevivientes sería el nuevo CO (si el empate persiste se tira un dado).

Créditos:

Diseño de los juegos de la

serie: Mike Begginghof

Desarrollo de la serie:

Brian L. Knipple

Revisión de la 3^o edición de

las reglas: Doug McNair,

Peter McCord

Diseño y disposición de las

reglas: Susan Robinson

Puebas del juego, consejos

y asistencia: Steve Bullock,

Ernie Chambers, Carl

Hotchkiss, Shane Ivey,

Perrin Klumpp, Mathew

Knipple, David Lilly, Peter

McCord, Doug McNair, John

Morris, Warren Sogard

Avalanche Press, 2006

Traducción: Lev Mishkin

Correcciones y ayudas:

Kuskurro