

PLANES ALEMANES

- 1 Coloca los marcadores de plan alemán adecuados en un recipiente opaco, de acuerdo con las reglas del escenario (Ver 17.2).
- 2 Retira un marcador de plan alemán del recipiente, y consulta esta Tabla.



3 escuadras de Guarnición
5 señuelos
El Comandante Schmidt llega a Ranville en el turno 3



4 escuadras de Guarnición
4 señuelos
Hickman en LePort
El Comandante Schmidt llega a Ranville en el turno 3



5 escuadras de Guarnición
3 señuelos
Hickman en Benouville
Schmidt en el Fortín (Pillbox)
Saca para la posible demolición del puente:
3 fichas en blanco y la ficha de las Cargas



5 escuadras de Guarnición
3 señuelos
Hickman y 1 pelotón en Benouville
Schmidt en el Fortín (Pillbox)
1 Pelotón en LePort
Saca para la posible demolición del puente:
3 fichas en blanco y la ficha de las Cargas



5 escuadras de Guarnición
3 señuelos
Hickman y 1 pelotón en LePort
Schmidt en el Fortín (Pillbox)
1 Pelotón en Benouville
Saca para la posible demolición del puente:
3 fichas en blanco y la ficha de las Cargas



5 escuadras de Guarnición
3 señuelos
Hickman y 2 pelotones en LePort
Schmidt en el Fortín (Pillbox)
2 Pelotones en Benouville
Saca para la posible demolición del puente:
2 fichas en blanco y la ficha de las Cargas

PLANES ALEMANES



5 escuadras de Guarnición
 3 señuelos
 Hickman y 2 pelotones en LePort
 Schmidt en el Fortín (Pillbox)
 2 Pelotones en Benouville
 1 Pelotón en Ranville
 Saca para la posible demolición del puente:
 1 ficha en blanco y la ficha de las Cargas



5 escuadras de Guarnición
 3 señuelos
 Hickman y 2 pelotones en LePort
 Schmidt en el Fortín (Pillbox)
 2 Pelotones en Benouville
 2 Pelotones en Ranville
 Saca para la posible demolición del puente:
 1 ficha en blanco y la ficha de las Cargas
 2 Tanques: tira separadamente para su entrada en el turno:

	Área de entrada	Turno
1-2	Ranville	2
3-4	Benouville	3
5-6	LePort	4

- 3 Coloca las escuadras alemanas de guarnición indicadas y los señuelos en un recipiente opaco, y ve sacando una ficha por cada área de despliegue en el mapa. Coloca las fichas boca abajo en el mapa sin ver cuales son.
- 4 Cuando Benouville, LePort o Ranville son mencionados, usa el área de entrada adecuada.
- 5 Si tienes instrucciones de utilizar las cargas de demolición del puente, coloca la ficha de cargas de demolición, y el número indicado de fichas de cargas de demolición en blanco en un recipiente opaco. Retira una ficha del recipiente, y colócala boca abajo en la casilla de Cargas de Demolición del Puente en el mapa.
- 6 Si el Mayor Schmidt debe entrar en el área de entrada de Ranville, apila junto con su ficha, la ficha del Mercedes Benz.

TABLA DE REFUERZOS ALEMANES

4
00:46
+

Plan inicial Alemán	Fuerza de Refuerzo		
	1	2	3
A	(1-4)	(5)	(6)
B	(1-3)	(4-5)	(6)
C	(1-2)	(3-4)	(5-6)
D	(1-2)	(3-4)	(5-6)
E	(1)	(2-3)	(4-6)
F	(1)	(2)	(3-6)
G	-	(1-2)	(3-6)
H	-	(1)	(2-6)



CARTA DE REFUERZOS ALEMANES

Fuerza 1	2 Tanques Mark IV, 4 pelotones (6-3) de Infantería. Entran en el turno 5 (ver Tabla Blanca para el área de entrada)
Fuerza 2	4 Tanques Mark IV, 6 pelotones (6-3) de Infantería. Entran en el turno 6 (ver Tabla Blanca para el área de entrada)
Fuerza 3	Todos los Tanques y la Infantería no utilizadas en el despliegue inicial. Entran en el turno 7 (ver Tabla Blanca para área de entrada)

TABLA DE REFUERZOS INGLESSES

7
01:31
○

	Fuerza Alemana de Refuerzo		
	1	2	3
1	A	A	A
2	A	B	B
3	A	B	B
4	A	B	C
5	B	B	C
6	C	C	C

CARTA DE REFUERZOS INGLESSES

Fuerza A	Pine Coffin, 3 pelotones (7-4), 1 Piat, 1 Bomba Gammon (Turno 7)
Fuerza B	Pine Coffin, 4 pelotones (7-4), 2 Piat, 1 Bomba Gammon (Turno 8)
Fuerza C	Pine Coffin, 6 pelotones (7-4), 2 Piat, 2 Bombas Gammon (Turno 9)

TRIPULACIÓN DE LOS PLANEADORES

Todas las unidades, y oficiales que deben entrar en el tablero en los 6 planeadores deben ser colocadas en cada una de las 6 casillas de planeadores del tablero

 Planeador 1	Comandante Howard, Capitán Neilson Teniente Brotheridge y su pelotón 1 sección de zapadores
 Planeador 2	Teniente Wood y su pelotón 1 sección de zapadores
 Planeador 3	Teniente Smith y su pelotón Piat nº 1 1 sección de zapadores
 Planeador 4	Capitán Priday Teniente Hooper y su pelotón 1 sección de zapadores
 Planeador 5	Teniente Sweeney y su pelotón 1 sección de Cuartel General
 Planeador 6	Teniente Fox y su pelotón 1 sección de Cuartel General

ENTRADA DE LOS PLANEADORES

Se tira el dado para cada grupo de 3 planeadores para determinar el área de entrada (triángulos con números azules). Si el resultado es un 6, además de elegir el área marcada "4-6", se ha perdido un planeador. Para determinar cuál se ha perdido, tira 1D:

TABLA OPCIONAL DE REFUERZOS BRITÁNICOS

	RESULTADO
1-2	A
3-4	B
5-6	C

TABLA DE PLANEADOR PERDIDO

	PLANEADOR PERDIDO
1-2	nº 1 - nº 4
3-4	nº 2 - nº 5
5-6	nº 3 - nº 6

MOVIMIENTO POR TIERRA

PUNTOS DE MOVIMIENTO

 Todas las unidades: **4** Puntos de Movimiento
 Llevando un prisionero: **2** Puntos de Movimiento


 Infantería: **3** Puntos de Movimiento
 Tanques: **3** Puntos de Movimiento
 Mercedes Benz: **3** P.M. (velocidad lenta)
5 P.M. (velocidad media)
7 P.M. (velocidad rápida)

TABLA DE MOVIMIENTO DEL MERCEDES BENZ

	MOVIMIENTO
1-3	LENTO (3 puntos de movimiento)
4-6	MEDIO (5 puntos de movimiento)

El Mercedes, con el Comandante Schmidt entra por Ranville y sale por LePort. Debe dirigirse hacia allí directamente. Cuando se dispara contra él, va a su velocidad rápida (7 P.M.)

- Las unidades alemanas mueven su concesión de movimiento total hacia la unidad británica más cercana.
- Si más de una unidad británica está equidistante, el jugador sortea con el dado la unidad hacia la que se dirigirán los alemanes.
- Si un área despejada y una obstruida son las dos opciones de áreas para entrar, las unidades alemanas siempre entrarán en el área obstruida.
- Las unidades alemanas en un área obstruida no terminarán su movimiento en un área despejada, salvo que esté ocupada por una unidad británica.
- Las unidades alemanas no tienen que mover su concesión de movimiento completa, si al hacerlo así dejaran un área obstruida para terminar una Fase de Movimiento en un área despejada no ocupada por una unidad británica.
- El movimiento de una unidad alemana siempre se termina al entrar en un área ocupada por una unidad británica de combate

GASTO DE MOVIMIENTO

TIPO DE TERRENO O SITUACIÓN	COSTE DE P. M.
De área a área, por Línea Sencilla	1
De área a área, por Doble Línea	2
De área a área, por Línea Discontinua	-no permitido-
Entrar en área ocupada por el enemigo	+1
Entrar en un búnquer (el búnker, no el área)	+2
Cada ataque con granada	+1
La colocación de una bomba Gammon	+1
Preparar una posición	+4

RETIRADA ALEMANA

Si el primer tanque alemán es destruido por los Británicos por el primer fuego Anti-tanque/Piat del juego, se tira para Chequear la Retirada:

	RESULTADO
1 – 3	La fuerza entera se retira hacia el área de entrada más cercana, cada tanque usa su concesión de movimiento total cada turno hasta que hayan salido todos.
4	El tanque más cercano al tanque destruido, se retira. Si el tanque no puede retirarse hacia un área de carretera, se retira a un área despejada adyacente, y se tira un dado: <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 5px;"> <div style="text-align: center;">  1-3 Tanque atascado. No puede moverse para el resto del turno, y: </div> <div style="text-align: center;">  1-4 Ningún efecto adicional </div> <div style="text-align: center;"> 5-6 Pánico. Tanque abandonado. Girarlo a su lado destruido </div> </div> <div style="margin-top: 5px;"> 4-6 El Tanque puede seguir moviéndose normalmente. </div>
5 – 6	No se produce ninguna retirada

MOVIMIENTO DE LOS TANQUES

Una vez que los tanques alemanes entran en juego, tienen 3 P. M. Deben permanecer en áreas de carretera, y no pueden cruzar áreas de puente destruido. Cuando llegan al cruce de Benouville, se mueven hacia el puente. Deben seguir moviéndose hacia el área de entrada de Ranville, desde la cual saldrán. Si un tanque llega a un área donde está el Mercedes Benz destruido, le supone 1 P.M. adicional pasar por esa área.

Cuando las unidades de tanques alemanas comienzan un turno en una posición de carretera con una unidad británica en una posición "lista", debe intentar moverse hacia la siguiente área de carretera:

	RESULTADO
1 – 2	El Tanque se queda en la misma área y no puede moverse
3 – 6	El tanque se mueve a la siguiente área y el marcador "lista" es retirado del juego. Los Británicos se mueven a un área -no de carretera- adyacente. Si una unidad de infantería alemana está apilada con el tanque, hay un modificador de +1 al resultado del dado.

FUEGO DE COMBATE

Durante las 2 Fases de Combate (Británica y Alemana), hay 3 tipos:

- 1) Fuego de Armas Cortas
- 2) Fuego de Tanque/Antitanque
- 3) Fuego del Piat

Durante la Fase de Movimiento del enemigo, si una de sus unidades pasa por un área despejada adyacente o entra en un área ocupada por una unidad no suprimida, se lleva a cabo el Fuego de Oportunidad que se resuelve igual que el Fuego de Armas Cortas. después de resuelto, la unidad en movimiento (si sobrevive), continúa con su movimiento.

ARMAS CORTAS -PROCEDIMIENTO BRITÁNICO-

- En la misma área o en un área adyacente.
- El jugador británico escoge los blancos contra los que disparará.
- Todos los disparos de diferentes unidades contra la misma unidad combinan sus puntos de fuerza.

ARMAS CORTAS -PROCEDIMIENTO ALEMÁN-

- Las unidades alemanas seleccionan su objetivo en base a las siguientes prioridades:
 1. Unidad británica en la misma área.
 2. Unidad británica en un área adyacente.
 3. Unidad británica en un área despejada.
 4. Tamaño más grande de unidad británica.
 5. Al azar, tirando un dado.
- Las unidades alemanas pueden combinar su fuego de Armas Cortas si el blanco es el objetivo principal para cada una de las unidades.

RESOLUCIÓN PARA AMBOS BANDOS

- Se tira un dado que se modifica:
 - -1 si es contra un blanco en un área adyacente.
 - -1 si el blanco está en un área obstruida o en un Búnker.
 - -1 si el blanco está en una Posición Lista.
 - +1 si dispara una unidad de infantería británica en planeador.
 - +1 si el blanco está en un área despejada.
 - -1 si el blanco se mueve (usado solo durante el Fuego de Oportunidad).
- Todos los modificadores son acumulativos.
- Cruza la columna de los puntos de fuerza combinados con la tirada del dado en la Tabla de Fuego de Combate.

TABLA DE FUEGO DE COMBATE

Piat	1					
Cañón Tanque/AT/MG	–	1-2	3-4	5+		
Armas Cortas	1-4	5-8	9-10	11-14	15-20	21+
	0 (o menos)	–	–	–	–	–
	1	–	–	–	S	S
	2	–	–	S	S	1
	3	–	S	S	1	1
	4	–	S	1(H)	1	1
	5	S(H)	1(H)	1(H)	2	2
	6	1(H)	1(H)	2(H)	2	3
	7+	1(H)	2(H)	2(H)	3	3

EXPLICACIÓN DE LOS RESULTADOS

RESULTADO	EFECTO PARA FUEGO DE ARMAS CORTAS Y DE OPORTUNIDAD
S	El blanco es suprimido y se gira a su lado Suprimido.
1, 2, 3, etc.	El número de puntos de fuerza perdidos. Si un Líder está presente, debe hacer un Chequeo en la Tabla de Bajas de Líderes. Si el resultado es mayor que la unidad inicial, la siguiente unidad en el montón sufre.
(H)	Ningún efecto. Solo se usa sobre Piat, Tanque, Bomba Gammon, y Fuego Antitanque.
–	Ningún efecto

FUEGO DE AMETRALLADORAS

- El Fuego de Ametralladora afecta a todas las unidades en el área del blanco en lugar de solo afectar a una unidad objetivo. A causa de esto, si otras unidades disparan junto con la ametralladora, solo una unidad objetivo es afectada por la fuerza de fuego combinada. Las otras unidades son chequeadas usando solamente la fuerza de fuego de la ametralladora. Cuando las ametralladoras combinan su fuego con Armas Cortas, utiliza la línea de Armas Cortas y cuenta cada ametralladora como 4 Puntos de Fuerza de Armas Cortas.
- Para disparar una ametralladora, una unidad debe estar apilada con la ficha de la ametralladora. Se usa la columna 1-2 de Cañón Tanque/AT/MG y la unidad puede disparar también Armas Cortas con un modificador de -1 a los puntos de fuerza de dicha unidad.

FUEGO DEL PIAT

- Un Piat puede ser disparado contra un tanque en la misma área o un área adyacente. Usa los Modificadores de Armas Cortas. Si el resultado es (H) con un número delante, el tanque es destruido. Si el resultado es (H) con una S delante, el tanque queda permanentemente inmovilizado, pero puede seguir disparando después del chequeo para ver si la tripulación consigue escapar. Para chequear esto, tira un dado:

	RESULTADO
1 – 2	La tripulación escapa y el tanque resulta destruido
3 – 6	El tanque puede disparar, pero no puede moverse

- Cada vez que se utiliza un Piat, el jugador debe tachar una carga para Piat en la Hoja de Registro de Jugador. Si más de un Piat dispara al mismo objetivo, los ataques se resuelven separadamente

FUEGO DE LOS TANQUES

- Los tanques tienen dos tipos de fuego: el fuego de Armas Cortas con su ametralladora, y el fuego de tanque con su cañón:
- El fuego de Armas Cortas se lleva a cabo igual que el fuego normal, usando la columna 5-8 en la Tabla de Fuego de Combate.
- El fuego del cañón del tanque se resuelve en la línea Cañón Tanque/AT/MG en la Tabla de Fuego de Combate. Cada tanque se cuenta como un punto de fuerza en la línea Cañón Tanque/AT/MG.
- El blanco debe estar adyacente o en la misma área.
- Los blancos situados más lejos que el área adyacente pueden ser disparados si están a cinco o menos áreas de distancia, y si ellos han disparado contra el tanque o el AT en el turno actual o en el anterior.
- Los blancos situados más lejos que el área adyacente pueden ser disparados si están a cinco o menos áreas de distancia, y el blanco ha disparado en el turno actual (se ha delatado).
- **LÍNEA DE VISIÓN VÁLIDA.** Usa una regla o un cordón desde el centro del área que dispara, hasta el centro del área disparada. Si no atraviesa ningún obstáculo o ninguna área obstruida, tiene una buena Línea de Visión.
- Un área con un tanque o un tanque destruido es considerada un área obstruida.

PROCEDIMIENTO

- Suma el número total de tanques y/o Cañones AT disparando contra el mismo blanco. Localiza la columna correcta.
- Tira un dado y comprueba el resultado en la Tabla de Fuego de Combate.
- Solo los resultados con (H) tienen algún efecto.

FUEGO DEL CAÑÓN ANTITANQUE

- Para dispararlo, una unidad británica o alemana deben estar en el área. El cañón AT usa la columna 1-2 de la línea Cañón Tanque/AT/MG en la Tabla de Fuego de Combate. La unidad también puede usar el fuego de Armas Cortas con un modificador de -3 a los puntos de fuerza actual de la unidad.
- Aplican los mismos alcances y Línea de Visión que para los Tanques indicados en la página anterior.

EXPLICACIÓN DE LOS RESULTADOS

RESULTADO	TIPO DE BLANCO		
	Área Obstruida (incluyendo Posiciones Listas)	Tanque	Cañón AT o área Ametralladora
S(H)	Coloca el marcador de escombros o quita el marcador de posición lista.	Destruído	Destruído
1(H)	Lo mismo que S(H), excepto que las unidades de combate en el área pierden un punto de fuerza.		
2(H)	Lo mismo que S(H), excepto que las unidades de combate en el área pierden dos puntos de fuerza.		

- Los marcadores de escombros en áreas obstruidas no tienen ningún efecto.

TABLA DE BAJAS DE LÍDERES

	RESULTADO
1	-
2	-
3	-
4	W
5	K
6	K

RESULTADO	EFEECTO
—	Ningún efecto.
W	El líder resulta herido y tiene una concesión de movimiento de 2. El líder también tiene un modificador de -1 al dado durante el combate cuerpo a cuerpo. Si ya estaba herido, el líder se considera muerto y es retirado del juego.
K	El líder resulta muerto y es retirado del juego.

- Siempre que se produzca en un área la pérdida de Puntos de Fuerza, si hay un líder presente, debe tirar en esta Tabla.
- Un Líder herido no se puede mover solo. Otra unidad debe ayudarlo y solo podrá mover 2 P. M. Después de mover, debe tirar en esta Tabla, pero en esta ocasión, solo aplica el resultado "K"; los demás, se ignoran.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Después de acabar el Fuego de Combate, las unidades enemigas en la misma área participan en Combate Cuerpo a Cuerpo. **PROCEDIMIENTO:**

1. Compara los puntos de fuerza combinados de las unidades británicas con los puntos de fuerza combinados de las unidades alemanas. El resultado es una proporción británica/alemana que siempre se redondea a favor del Alemán. Las proporciones mayores de 4 a 1 se tratan como 4 a 1, mientras que las menores de 1 a 2 se tratan como 1 a 2.
2. Una vez que la proporción ha sido determinada, se tira un dado y se modifica con los siguientes modificadores al dado:

- +1 si los británicos son solo unidades de infantería en planeador.
- +1 si alguna unidad alemana está suprimida.
- +1 si todas las unidades alemanas son de la guarnición del puente.
- 1 si las unidades británicas están suprimidas.
- 1 si el británico fue el último en entrar en un área obstruida o una posición mejorada.
- +1 si los Alemanes fueron los últimos en entrar en un área obstruida o una posición mejorada.
- 1 si las unidades de infantería alemanas están apiladas con un tanque.

TABLA DE COMBATE CUERPO A CUERPO

	Británicos ↔ Alemanes, proporción de fuerzas					
	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1
1 (o menos)	E ↔ -	½E ↔ -	½E ↔ ½E	½E ↔ ½E	½E ↔ E	½E ↔ E
2	½E ↔ -	ENG	ENG	ENG	ENG	- ↔ E
3	ENG	ENG	ENG	½E ↔ ½E	½E ↔ E	- ↔ E
4	ENG	½E ↔ ½E	- ↔ ½E	½E ↔ E	- ↔ E	- ↔ E
5	½E ↔ ½E	½E ↔ E	½E ↔ E	- ↔ E	- ↔ E	- ↔ E
6+	- ↔ ½E	- ↔ E	- ↔ E	- ↔ E	- ↔ E	- ↔ E

RESULTADO	EFEECTO
ENG	Las unidades no pueden dejar el área en el turno siguiente, pero deben sufrir el Fuego de Combate y, si fuera necesario, Combatir Cuerpo a cuerpo en el turno siguiente. Otras unidades de combate en la siguiente fase de movimiento pueden entrar en el área y participar en ambos combates.
E	Todas las unidades de ese bando son eliminadas =
½E	El 50 % (redondeando hacia arriba) de los puntos de fuerza de ese bando son eliminados
-	Ningún efecto

ATAQUE CON GRANADAS

Cada ataque con granadas cuesta un punto de movimiento y puede ser hecho en la misma área o en un área adyacente. Solo las unidades británicas pueden efectuar ataques con granadas, y estos ataques se limitan a cuatro ataques por unidad. El jugador británico guarda un registro de esto en la Hoja de Registro de Jugador. **PROCEDIMIENTO:**

1. Encontrar la correspondiente casilla en la Tabla de Ataque con Granadas
2. Tirar un dado en dicha Tabla:

TABLA DE ATAQUE CON GRANADAS

	Área adyacente Despejada	Área adyacente Obstruida	Misma Área Despejada	Misma Área Obstruida	Misma Área Búnker
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	S	S
3	—	—	S	S	S
4	—	—	S	1	2
5	S	S	1	1	2
6	S	1	1	2	3
7	S	1	1(H)	2(H)	3

3. MODIFICADOR: +1 si un líder está apilado con unidades de su mismo pelotón

RESULTADO	EFECTO
S	El blanco es suprimido y se gira a su lado Suprimido.
1, 2, 3	El número de puntos de fuerza perdidos. Si un Líder está presente, debe hacer un Chequeo en la Tabla de Bajas de Líderes. Un resultado de número también destruye una Ametralladora o el AT
(H)	Destruye un tanque alemán si el tanque no está apilado con unidades de infantería alemanas. Si está apilado con unidades de infantería, entonces el resultado (H) no tiene ningún efecto
—	Ningún efecto

ATAQUE CON BOMBAS GAMMON

El ataque con una bomba Gammon se lleva a cabo en la Tabla de Fuego de Combate, usando la columna 1-4 de la Línea de Fuego de Armas Cortas. Debe ser usada en la misma área. Solo el resultado (H) significa un tanque destruido, mientras que cualquier resultado, excepto “sin efecto”, destruye el Mercedes Benz

DEMOLICIÓN DEL PUENTE

Si hay una ficha boca abajo en la casilla del mapa “Cargas de Demolición del Puente”, hay una posibilidad de que *Pegasus Bridge* esté preparado para su demolición y tal vez sea destruido antes de que pueda ser capturado por los Británicos. Los zapadores británicos deben chequear para ver si está minado, y quitar las cargas si lo está. PROCEDIMIENTO:

RETIRAR CARGAS

Cuando una unidad de zapadores llega a un extremo del puente, se gira la ficha en el mapa para determinar si está minado o no. Si la ficha es la de “Cargas conectadas”, la unidad de zapadores debe pasar un turno completo en cada una de las dos áreas de acceso al puente. (Pueden ser dos unidades de zapadores situadas una en cada extremo). Si lo hace, se pueden retirar las cargas.

VOLAR EL PUENTE

1. Durante la Fase de Movimiento Alemán, después de que una unidad británica ha disparado sobre, ha asaltado, o ha lanzado un ataque de granadas contra una unidad alemana, se chequea el puente para su demolición. Primero se gira la ficha del mapa para ver si tiene las cargas.
2. Para que los Alemanes puedan demoler *Pegasus Bridge*, una unidad alemana debe estar en el área Pillbox sin que estén presentes unidades británicas, y el puente debe tener un marcador de Cargas de Demolición Conectadas.
3. Los Alemanes en el área del Pillbox deben tener una unidad británica en la Línea de Visión o haber sido disparados para intentar la demolición.

Si se cumplen los 3 requisitos, tirar en esta Tabla:

MODIFICADOR

Si el mayor Schmidt está presente en el Pillbox, se aplicará un modificador de -1 a la tirada del dado.

TABLA DE DEMOLICIÓN DEL PUENTE

	RESULTADO
1-3	PUENTE DESTRUIDO
4	PUENTE DAÑADO
5-6	FALLO EN LA DEMOLICIÓN

Cuando un puente resulta dañado, cada vez que un tanque entra en el área del puente:



1-4 = Sin efecto

5-6 = El puente se derrumba. Gira la ficha a su lado destruido

Solamente está permitido un intento de demolición en la partida

LIMPIAR BÚNKER

1. Cuesta los puntos de movimiento requeridos para entrar en el área, más 2 P.M. para limpiar el área. Si la unidad no tiene bastantes P.M. para limpiar, entonces la acción entera debe hacerse en el siguiente turno. Después de limpiar el Búnker, puede seguir moviendo si le quedan P.M.
2. Coloca el marcador del Búnker sobre la unidad que efectúa la acción, esto significa que la unidad no puede disparar hacia un área adyacente durante el Fuego de Combate, ni efectuar el Fuego de Oportunidad. Tampoco puede ser disparada desde un área adyacente, Tira 1D:

	RESULTADO
1	Búnker limpio. Da la vuelta a la ficha del Búnker y además, se captura un prisionero. Coloca un marcador de prisionero. Ambos se moverán como una sola unidad con un factor de movimiento de 2
2-5	Búnker limpio. Da la vuelta a la ficha del Búnker
6	Búnker limpio. Da la vuelta a la ficha del Búnker, pero la unidad británica pierde 1 punto de fuerza. Si hay un líder en el área, debe tirar en la Tabla de Bajas de Líderes.

CHOQUE DE LOS PLANEADORES

Una vez que un planeador ha aterrizado, tira un dado:

	RESULTADO
1-5	Aterrizaje sin incidentes, da la vuelta a la ficha del planeador
6+	El planeador se estrella, tira en la Tabla de Choque de Planeador

MODIFICADOR: +1 por cada planeador que ya esté en esa Área

TABLA DE CHOQUE DE PLANEADOR	
	PUNTOS DE FUERZA PERDIDOS
1	Sin efecto
2	3 Puntos de Fuerza
3	4 Puntos de Fuerza
4	5 Puntos de Fuerza
5	7 Puntos de Fuerza
6	Todos eliminados

ELIMINAR LA SUPRESIÓN

Durante la fase de eliminación de la supresión, cada unidad suprimida es comprobada, tirando un dado en la siguiente Tabla:

TABLA PARA ELIMINAR LA SUPRESIÓN	
Tipo de Unidad	 Para eliminar la Supresión
Todas las unidades Británicas	1, 2, 3, 4
Unidades Alemanas de Guarnición	1, 2
Unidades Alemanas de Refuerzo	1, 2, 3

MODIFICADORES:

+1 si un líder de pelotón, o el Comandante Howard para las unidades británicas, está presente. Solamente puede usarse un modificador.

+1 si Hickman o Schmidt están presente cuando estamos chequeando a las unidades alemanas

- Si se consigue eliminar la Supresión, gira la ficha a su lado normal.

	ÁREA DE ENTRADA DE LOS REFUERZOS ALEMANES
1 – 4	Los refuerzos entran por el Área de entrada de LePort
5 – 6	Los refuerzos entran por el Área de entrada de Benouville

- 1.- Los primeros refuerzos en llegar son los tanques. Los refuerzos se colocan fuera del mapa en una línea con los tanques primero, y los pelotones apilados de dos en dos. El primer tanque en la línea es colocado en el área de entrada sin coste, y puede moverse usando toda su capacidad de movimiento. La siguiente unidad de refuerzo en desplegarse, debe pagar 1 punto de movimiento para entrar en el área de entrada, la tercera unidad o apilado debe usar 2 puntos de movimiento, etc.
- 2.- Los refuerzos alemanes no pueden abrir fuego hasta que no hayan sido atacadas o hayan descubierto a una unidad enemiga adyacente, o están en el turno 10 (turno 12 en el escenario histórico).
- 3.- Para descubrir a una unidad británica, ésta debe estar en un área adyacente. Los tanques consiguen descubrir con una tirada de dados de 5 o 6 mientras que la infantería alemana consigue descubrir con una tirada de 4, 5, o 6

UNIDADES ALEMANAS DE GUARNICIÓN

En los cuatro primeros turnos, las unidades de guarnición alemanas no pueden moverse o entrar en combate, hasta que una unidad británica se mueve y entra en un área adyacente. Cuando esto ocurre, se tira un dado:

	RESULTADO
1-3	La unidad se gira a su cara frontal, y es considerada activa, pero no puede usar su fase de Fuego de Oportunidad en ese turno
4-6	La unidad se gira a su cara frontal, y puede usar su fase de Fuego de Oportunidad en ese turno
Una vez activada, una unidad podrá moverse y atacar de forma normal. En el turno 5, todas las unidades alemanas de guarnición se consideran activadas	

CONDICIONES DE VICTORIA

CARTA DE PUNTOS DE VICTORIA

El Puente de Benouville (Pegasus Bridge) controlado INTACTO	+15 P. V.
El Puente de Benouville (Pegasus Bridge) controlado DAÑADO	+5 P. V.
El Puente de Ranville controlado	+8 P. V.
Pill Box (Fortín) controlado	+5 P. V.
Cada Búnker alemán LIMPIO y controlado	+2 P. V.
Cada Ametralladora (MG) alemana destruida o controlada	+3 P. V.
El Cañón AT alemán destruido o controlado	+5 P. V.
Cada Tanque destruido	+5 P. V.
Cada unidad alemana prisionera y controlada	+1 P. V.
Cada Líder Británico Muerto	-1 P. V.
Cada Pelotón británico eliminado	-5 P. V.
Schmidt Muerto o Capturado	+1 P. V.

Nivel de Victoria	PRINCIPIANTE	AVANZADO	EXPERTO
VICTORIA MARGINAL	57 - 59	47 - 58	42 - 53
VICTORIA SUSTANCIAL	60 - 65	59 - 65	54 - 65
VICTORIA APLASTANTE	66 o más	66 o más	66 o más
VICTORIA ALEMANA	56 o menos	46 o menos	41 o menos