

COMBAT COMMANDER

JUEGO TÁCTICO DE LA II GUERRA MUNDIAL



EUROPA

CUADERNO DE ESCENARIOS

Sobre la edición española de **Combat Commander: Europa**

We few, we happy few...

Enrique V

Cuando este juego se publique hará ya tres años que empezó esta estupenda aventura consistente en publicar los mejores juegos de GMT. *Twilight Struggle* va por su tercera edición y *Senderos de Gloria* está prácticamente agotado, así que confiamos en que este juego que tenéis en las manos también tendrá una buena acogida.

Para nuestra tercera incursión en el terreno de los juegos de guerra hemos optado por un nuevo giro de timón y nos hemos decidido por un juego absolutamente táctico. En *Combat Commander: Europa* las fichas representan grupos de pocos hombres, personajes individuales, armas o utensilios que los soldados usarán para abrirse paso en el terreno de combate. Una vez más, el corazón del juego son las cartas que servirán para mover a las tropas y para abrir fuego sobre el enemigo. Estas mismas cartas servirán para gestionar las tiradas de dado de los combates o del resto de acciones del juego. Cada bando tiene una baraja especial, y poco a poco descubriréis que estas barajas son bastante específicas del bando en cuestión y aprenderéis a usar diferentes estrategias según juguéis con un bando o con otro.

Combat Commander: Europa nos recuerda a los grandes juegos clásicos tácticos publicados por Avalon Hill en la era dorada de los juegos de guerra, ya que tiene claras referencias explícitas e implícitas a juegos como *Squad Leader* o *Up Front*. Del primero nos recuerda la formación de las unidades, el tablero, sus costes, sus modificadores y su línea de visión, y del segundo hereda la incertidumbre de las cartas. Una de las mejores virtudes de este juego es algo que puede resultar exasperante para los amantes del control, y es la gestión permanente que deben hacer los jugadores de su mano de cartas. Esto significa que las unidades no se moverán ni dispararán si el jugador no dispone de las cartas adecuadas en el momento adecuado, por muy clara que sea la oportunidad de abrir fuego contra el enemigo. Esta constante duda sobre si las unidades estarán en condiciones o no de hacer lo que al jugador le gustaría que hicieran refleja de forma magistral el caos

del campo de batalla, donde una vez se abre el fuego, los acontecimientos se aceleran y el control se pierde.

Combat Commander: Europa no es solo un juego, es el principio de una monumental aventura. La serie *Combat Commander* consta, en el momento de escribir este texto, de cuatro cajas de juego (*Europa, Pacífico, Mediterráneo y Resistencia*) que cubren los principales teatros de operaciones de la Segunda Guerra Mundial y de seis paquetes de batalla (*Paracaidistas, Stalingrado, Normandía, Nueva Guinea, La caída del oeste y León marino*) que cubren las más destacadas batallas o campañas de la guerra. Es nuestra intención, si el juego tiene la acogida que esperamos, publicar en los próximos años todos estos suplementos. De hecho, ya hemos empezado a hacerlo, ya que el juego que tenéis en las manos incluye como obsequio el primero de los paquetes de batalla, *Paracaidistas*. En él se incluyen cuatro mapas y once escenarios adicionales, ambientados en los días posteriores al desembarco de Normandía.

Bienvenidos a un juego excepcional que os sumergirá de lleno en uno de los conflictos más apasionantes de la historia. Solo esperamos que os guste tanto jugarlo como a nosotros nos ha gustado editarlo.

Xavi Garriga, febrero de 2015



ÍNDICE

Sobre la edición en español	2	Escenarios adicionales	16	Escenario 34.....	33
Preparación de escenarios históricos	3	Escenario 101.....	16	Generador de escenarios aleatorios	34
Escenarios <i>Europa</i>	4	Escenario 102.....	17	Tabla de líderes	36
Escenario 1.....	4	Ejemplo de juego	18	OB de fortificaciones	36
Escenario 2.....	5	Escenarios <i>Paracaidistas</i>	22	Notas de diseño	37
Escenario 3.....	6	Escenario 25a.....	22		
Escenario 4.....	7	Escenario 25b.....	23		
Escenario 5.....	8	Escenario 26.....	25		
Escenario 6.....	9	Escenario 27.....	26		
Escenario 7.....	10	Escenario 28.....	27		
Escenario 8.....	11	Escenario 29.....	28		
Escenario 9.....	12	Escenario 30.....	29		
Escenario 10.....	13	Escenario 31.....	30		
Escenario 11.....	14	Escenario 32.....	31		
Escenario 12.....	15	Escenario 33.....	32		

PREPARACIÓN DE ESCENARIOS HISTÓRICOS

Para preparar y jugar a cualquiera de los escenarios preestablecidos que se detallan en las páginas siguientes (o a cualquier otro que se publique en el futuro), en primer lugar seleccionad cuál queréis jugar, de modo que ambos jugadores estéis de acuerdo. A continuación, efectuad los pasos siguientes, en el orden en que se indican.

Siempre es interesante leer el informe de situación del escenario seleccionado, que os dará una idea general del contexto en el que se enmarca el enfrentamiento.

EH.1 El Eje y los Aliados

Bando: uno de los jugadores lanza una moneda; si sale «cara», dirigirá las tropas del Eje en el escenario escogido; si sale «cruz», las tropas aliadas.

Orden de batalla: cada jugador coge todas las unidades y fichas indicadoras asignadas a su bando, según lo indicado en **las dos columnas** de fuerzas en la mitad izquierda de la página del escenario. La cifra en negrita al lado de cada unidad o ficha indica cuantas se usan de cada tipo (p. ej., ×3 significa que deben cogerse tres de esas unidades o fichas). La cifra en negrita que se muestra a la derecha del indicador «Rendición» de cada bando indica la casilla del marcador de bajas en la que debe colocarse ese indicador (en el lado correspondiente al bando del jugador respecto a la casilla central «Armas»). Las cifras con un superíndice numérico (como p. ej. ×3¹) indican que esa unidad o ficha está asociada a una regla especial, la cual, junto con las demás reglas especiales del escenario, se expone en la casilla grande situada en la parte inferior derecha de la página, que lleva el encabezamiento «Reglas especiales».

EH.2 Campo de batalla

Mapa: el apartado «Configuración del mapa», situado en la parte superior derecha de cada escenario, muestra el mapa que debe usarse (fijaos en el número grande en el centro de la rosa de los vientos hexagonal). A continuación, usando la brújula hexagonal del mapa, orientadlo correctamente entre el jugador del Eje y el jugador de los Aliados, tal como se indica en la imagen.

Hoja de marcadores: colocad la hoja de marcadores a un lado del mapa, al alcance de ambos jugadores.

Indicadores: preparad dos recipientes opacos (un par de tazas de café os vendrán bien) que utilizaréis durante la partida para extraer diversos indicadores al azar. Depositad todas las fichas de objetivo en uno de ellos y todos los indicadores «Humo»/«Llamas» en el otro.

EH.3 Las casillas de despliegue

Debajo del informe de situación de cada escenario se hallan las casillas de despliegue que os guiarán en la preparación de la partida. Empezad por la primera de las ocho casillas, la correspondiente al indicador «Año» (con un borde rojo) y realizad el despliegue de unidades e indicadores siguiendo este recorrido.

De nuevo, cualquier elemento dentro de una casilla de despliegue seguido por un superíndice numérico indica la existencia de una regla especial asociada (las encontraréis todas en la casilla «Reglas especiales»).

EH.3.1 Indicador «Año»

Colocad el indicador «Año» en la casilla indicada del marcador de años.

EH.3.2 Indicador «PV»

Colocad el indicador «PV» en la casilla indicada del marcador de puntos de victoria (comprobad que esté en el lado correcto respecto al «0»).

EH.3.3 Marcador de tiempo

Colocad los indicadores «Tiempo» y «Desenl. repent.» en las casillas indicadas del marcador de tiempo.

EH.3.4 Calidad de las tropas y limitación de órdenes

Colocad el indicador «OB» de cada bando en la casilla correspondiente del orden de batalla, la que resulte de entrecruzar los valores de calidad de las tropas y la limitación de órdenes.

EH.3.5 Disposición

Indica la disposición de cada bando y el jugador que empezará la partida en posesión de la carta de iniciativa.

EH.3.6 Fichas de objetivo

IMPORTANTE: a menudo, una regla especial indica que los jugadores deben retirar una o más fichas de objetivo de los recipientes. Si este es el caso, asegurados de que habéis retirado esas determinadas fichas antes de proceder a la asignación aleatoria de los objetivos.

Esta casilla de despliegue indica cuantas fichas de objetivo se asignan al principio de la partida y si estas se asignan de manera aleatoria o específicamente.

En primer lugar, si en la fila PÚBLICOS se indica una o más fichas de objetivo (mediante una letra identificativa, p. ej. «PÚBLICOS: P»), buscad esas fichas en el recipiente y colocadlas, mostrando su lado público, en la parte central de la casilla de objetivos.

En cambio, si en la fila PÚBLICOS se indica que debe elegirse una ficha de objetivo «al azar», uno de los jugadores extrae aleatoriamente una de las fichas del recipiente y la coloca, mostrando su lado público, en la parte central de la casilla de objetivos.

Finalmente, si se indica que los bandos del Eje y/o los Aliados deben elegir una ficha de objetivo «al azar», el jugador que controla ese bando extrae aleatoriamente una de las fichas del recipiente, la mira y la coloca, mostrando su lado secreto, en su parte de la casilla de objetivos. En el caso de que la ficha no tenga un lado secreto, el jugador la coloca en la parte central de la casilla de objetivos, mostrando su lado público.

La posesión de un objetivo secreto debe ser siempre bien clara, de modo que cada jugador sepa cuáles son las fichas a las que, durante la partida, le está permitido dar un vistazo al lado oculto.

Si uno o ambos jugadores sacan al azar una ficha sin lado secreto, ese jugador se queda sin objetivo secreto, ya que debe revelarlo al principio de la partida. Como la propiedad de ese objetivo ya no es relevante, la ficha de ese objetivo público se coloca en la parte central de la casilla de objetivos, mostrando su lado público.

La palabra «ninguna» en una o ambas filas (EJE y/o ALIADOS) indica que ese jugador o jugadores no extrae ninguna ficha al azar al principio del escenario.

IMPORTANTE: el nivel de PV establecido según el punto EH.3.2 ya tiene en cuenta cualquier objetivo público que pueda estar indicado en la casilla de fichas de objetivos. Sin embargo, si al extraer una ficha de objetivo *al azar* se obtiene un objetivo público, deberá ajustarse consecuentemente el indicador «PV» hacia el lado del marcador que corresponde al jugador que empieza la partida controlando ese objetivo sobre el mapa (tal como se indica en la siguiente casilla de despliegue).

EH.3.7 Objetivos controlados

Esta casilla indica los objetivos que cada jugador controla sobre el mapa al principio de la partida. Colocad los indicadores de control en los hexágonos correspondientes.

EH.3.8 Despliegue

Esta casilla indica el orden en que se lleva a cabo el despliegue, así como la distancia máxima en hexágonos desde el margen propio (incluyendo los hexágonos de dicho margen) a la que se pueden desplegar las unidades asignadas a cada jugador. *Pero esperaros un momento, no las despleguéis todavía...*

EH.3.9 Reglas especiales

Los jugadores deben repasar y familiarizarse con las reglas especiales que se incluyen en esta última casilla, sobre todo aquellas a las que no se haya hecho referencia anteriormente durante la preparación.

EH.4 Despliegue de fuerzas

Los jugadores despliegan sus unidades según las indicaciones proporcionadas en las casillas de despliegue y reglas especiales, respetando los límites de apilamiento.

EH.5 Cartas de decisión

Tras haber completado el despliegue, cada jugador baraja sus cartas de decisión y las deja boca abajo para formar su mazo de juego.

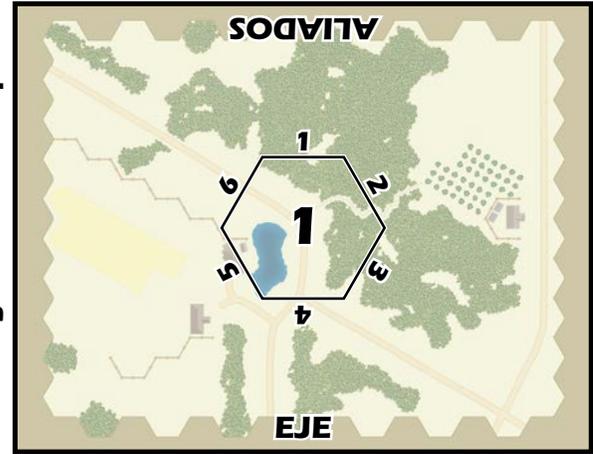
Cada jugador coge tantas cartas de decisión de su mazo de juego como el valor indicado por su disposición: atacante, 6; reconocimiento, 5; defensiva, 4.

EH.6 Hora H

Finalmente, una de las reglas especiales (o bien la casilla «Despliegue») indica cual de los dos jugadores empieza con el primer turno de la partida.



Configuración del mapa



Alemania

- Tte. v.Karsties 9
2 1 6 x1
- Cabo Winkler 6
1 1 6 x1
- Fusileros 7
5 5 4 x4
- AML
4 8 - x1
- RENDICIÓN "5"

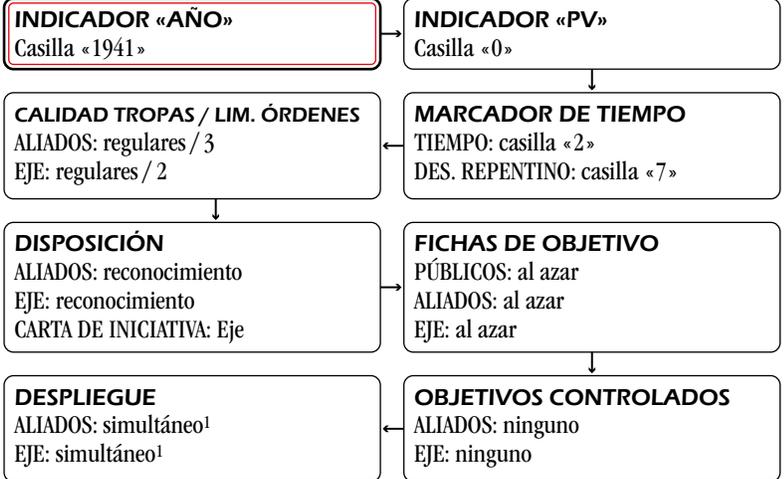
Unión Soviética

- Sgto. Kovalev 8
2 1 6 x1
- Cabo Krilov 7
1 1 6 x1
- Fusileros 8
5 3 4 x8
- AMM
6 10 -2 x2
- AML
3 6 - x1
- RENDICIÓN "7"

INFORME DE SITUACIÓN

Lipki (Bielorrusia), 3 de julio de 1941. Cuando los tanques de la 1.ª División de Fusileros Motorizados de Moscú se enfrentaron con la punta de lanza acorazada de la 18.ª División Panzer al norte de Lipki, algunos grupos de soldados de ambas divisiones recibieron la orden de proteger sus respectivos flancos sur.

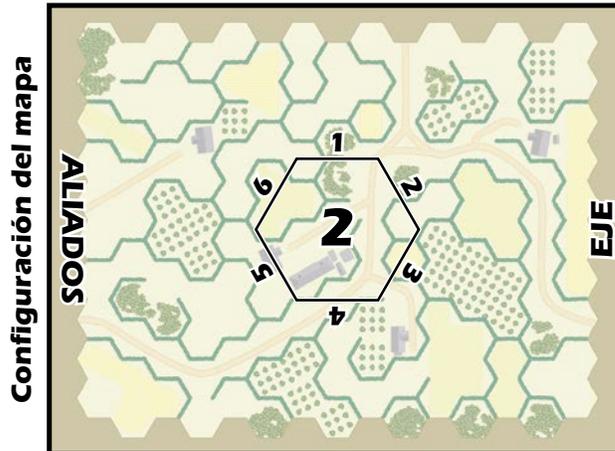
Uno de estos enfrentamientos entre tales fuerzas de flanco tuvo lugar en una pequeña aldea situada en una zona muy boscosa al sur de Lipki, donde diversas secciones se enfrentaron al intentar apoderarse de un importante cruce de carreteras.



REGLAS ESPECIALES

- El despliegue es simultáneo: usad otro mapa doblado a modo de pantalla en la parte central del tablero para que no podáis ver el despliegue de vuestro oponente. Las fuerzas de los Aliados deben desplegarse en los hexágonos A2 y O1, y/o en hexágonos adyacentes a estos. Las fuerzas del Eje deben desplegarse en los hexágonos G10 y/o N10, y/o en hexágonos adyacentes a estos. No quitéis la pantalla hasta que ambos jugadores hayáis acabado el despliegue.
- Después de que los jugadores hayan cogido las cartas para formar su mano inicial, el jugador aliado empieza con el primer turno, a menos que el jugador del Eje decida ceder la carta de iniciativa al jugador aliado, en cuyo caso el jugador del Eje empezará a jugar primero.





Alemania

Tte. Schrader 9
1 1 6 x1

Sgto. Esser 8
2 1 6 x1

Sgto. Feigenbaum 8
1 1 6 x1

Cabo Rattenh 7
1 1 6 x1

Volksgrenadiere 7
5 4 4 x3

Reclutas 6
5 3 3 x5

AMP 8 16 -1 x2

AML 4 8 - x2

RENUNCIÓN "8"

Estados Unidos

Tte. Roggia 9
1 1 6 x1

Sgto. Smith 8
2 1 6 x1

Cabo Hubbard 7
1 1 6 x1

Élite 7
6 6 5 x2

Regulares 6
6 6 4 x6

Dotación 7
2 2 4 x1

AMM 6 10 - x1

Mortero lig. 7 2-16 -2 x1

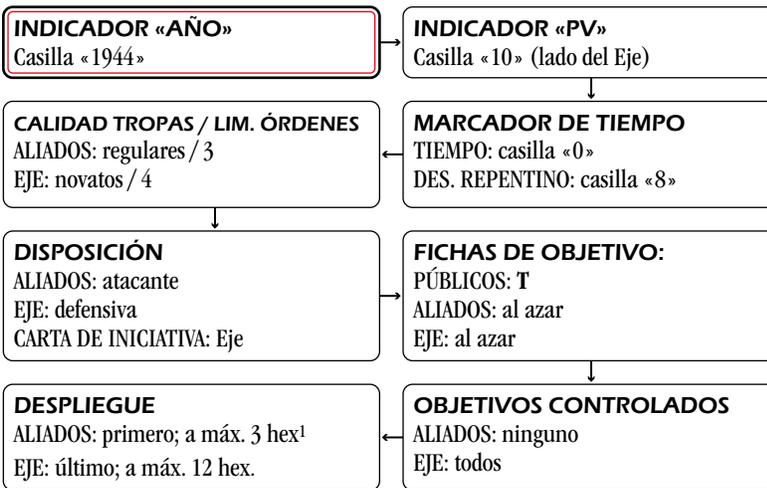
Radio: 105mm Humo 10 x1

RENUNCIÓN "9"

INFORME DE SITUACIÓN

Típica campaña normanda con *bocage* (Francia), julio de 1944. Pocas semanas después de los desembarcos del Día D, el general Bradley tenía muchas ganas de encontrar un lugar adecuado para romper las líneas enemigas de forma rápida y decisiva, con las mínimas bajas posibles, y lograr así que sus fuerzas blindadas alcanzaran un terreno más apto para los tanques. Sin embargo, el principal enclave al sur del 1.º Ejército de los Estados Unidos era la villa de Saint-Lô, en la riba del río Vire, al cual únicamente se podría acceder tras un duro combate a brazo partido a través de páramos, marismas y un mosaico de pequeños campos rodeados por unos densos setos.

Una de estas escaramuzas ocurrió justo en este último tipo de terreno, en las afueras de Pont-Hébert, a pocas millas de la crucial carretera que unía Saint-Lô y Coutances.



REGLAS ESPECIALES

- OBSERVADOR AVANZADO:** el jugador aliado puede elegir desplegar al teniente Roggia después de que el jugador del Eje haya acabado de desplegar sus unidades y puede colocarlo en cualquier hexágono del mapa que no contenga ninguna unidad alemana.
- BOCAGE:** todos los setos tienen sus valores de movimiento y cobertura aumentados en 1 (es decir, que ahora valen «+2» y «+2», respectivamente).
- El jugador aliado empieza con el primer turno.





Configuración del mapa



Alemania

Tte. Schrader 9
1 1 6 x1

Sgto. Ganz 8
2 1 6 x1

Fusileros 7
5 5 4 x6

Dotación 8
2 2 4 x1

AMP
8 16 -1 x1

AML
4 8 - x3

RENDICIÓN "7"

Unión Soviética

Cap. Egorov 10
2 1 6 x1

Sgto. Maisky 8
1 1 6 x1

Cabo Gordov 6
1 1 6 x1

Milicianos 7
5 2 3 x10

Novatos 6
3 2 3 x1

AMM
6 10 -2 x1

AML
3 6 - x1

ALAMB -1
-1 -1 A x12

RENDICIÓN "10"

INFORME DE SITUACIÓN

En los alrededores de Brest-Litovsk, 24 de junio de 1941. Un puesto de mando avanzado perteneciente al 133.º Regimiento de Infantería del ejército soviético, actualmente en retirada, debe ser abandonado antes del mediodía, pero no sin antes haber destruido todo el equipo de comunicaciones y haber quemado sus documentos, entre los cuales los planes detallados de la mayoría de fortificaciones fronterizas de Brest-Litovsk y sus alrededores, unos cuantos kilómetros más hacia el Este.

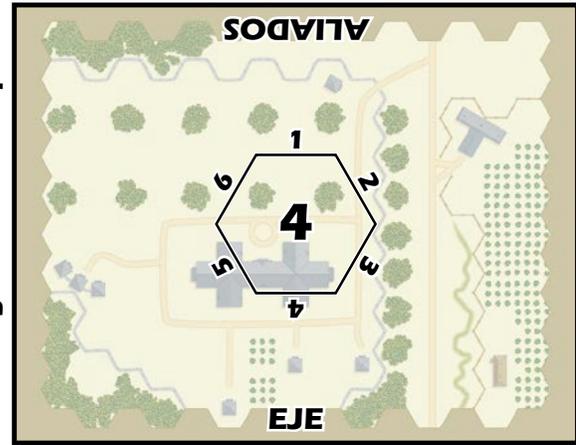
Una maltrecha compañía de soldados soviéticos debe detener al gigante alemán el tiempo suficiente para poder retirarse a la fortaleza relativamente segura de Brest-Litovsk.

INDICADOR «AÑO» Casilla «1941»	INDICADOR «PV» Casilla «20» (lado de los Aliados)
CALIDAD TROPAS / LIM. ÓRDENES ALIADOS: novatos / 4 EJE: regulares / 3	MARCADOR DE TIEMPO TIEMPO: casilla «0» DES. REPENTINO: casilla «7»
DISPOSICIÓN ALIADOS: defensiva EJE: atacante CARTA DE INICIATIVA: Eje	FICHAS DE OBJETIVO³ PÚBLICOS: Q, R y S ALIADOS: ninguna EJE: ninguna
DESPLIEGUE ALIADOS: primero; a máx. 12 hex ² EJE: último; a máx. 3 hex.	OBJETIVOS CONTROLADOS ALIADOS: todos EJE: ninguno
REGLAS ESPECIALES	
1. PUESTO DE MANDO: el capitán Egorov debe desplegarse en el hexágono N5.	
2. FORTIFICACIONES OCULTAS: el jugador aliado puede elegir desplegar la alambrada <u>después</u> de que el jugador del Eje haya acabado de desplegar sus unidades.	
3. Las fichas de objetivo V, W y X no deben añadirse al recipiente, ya que no se usan en este escenario.	
4. ZAPADORES: el jugador del Eje empieza la partida con la carta G-65 en su mano.	
5. El jugador del Eje empieza con el primer turno.	





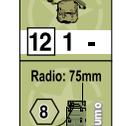
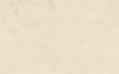
Configuración del mapa



Alemania

-  x1
-  x1
-  x6
-  x3¹
-  x1¹
-  x2
-  x2
-  x5²
-  "8"

Estados Unidos

-  x1
-  x1
-  x6
-  x4
-  x2
-  x2
-  x2
-  x1
-  x1³
-  x2³
-  x2³
- "11"

INFORME DE SITUACIÓN

Humain (Bélgica), 27 de diciembre de 1944. Tras días de feroz combate y bombardeo intenso, el pueblo de Humain fue rodeado por fuerzas de la 2.ª División Blindada de los Estados Unidos. La mayoría de los defensores alemanes se rindieron después de haber luchado duramente.

Sin embargo, los restos de la 9.ª División Panzer situados en un castillo en la zona norte del pueblo se negaron a rendirse y le tocó a las fuerzas americanas de la reserva acabar con estas tropas tan obstinadas.

INDICADOR «AÑO»
Casilla «1944»

INDICADOR «PV»
Casilla «20» (lado del Eje)

↓

CALIDAD TROPAS / LIM. ÓRDENES
ALIADOS: élite / 4
EJE: élite / 3

MARCADOR DE TIEMPO
TIEMPO: casilla «1»
DES. REPENTINO: casilla «7»

↓

DISPOSICIÓN
ALIADOS: atacante
EJE: defensiva
CARTA DE INICIATIVA: Eje

FICHAS DE OBJETIVO
PÚBLICOS: Q y R
ALIADOS: ninguna
EJE: ninguna

↓

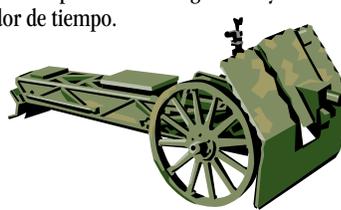
DESPLIEGUE
ALIADOS: último; a máx. 1 hex.
EJE: primero; a máx. 9 hex.

OBJETIVOS CONTROLADOS
ALIADOS: ninguno
EJE: todos

↓

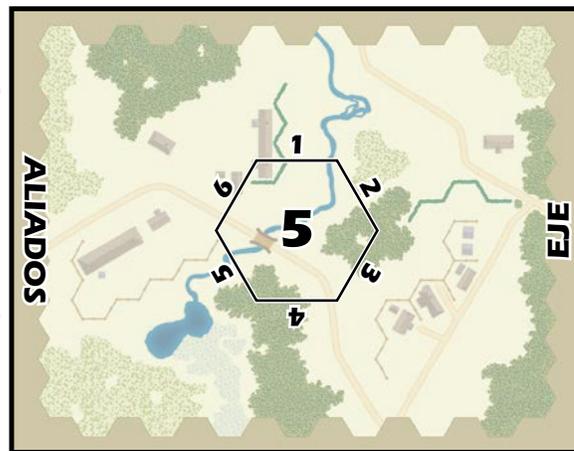
REGLAS ESPECIALES

1. CAÑÓN OCULTO: el jugador del Eje puede elegir desplegar una de las dotaciones y el cañón IG 18 después de que el jugador aliado haya acabado de desplegar sus unidades.
2. ESCOMBROS: el jugador del Eje debe colocar las alambradas en los hexágonos con edificio o adyacente a estos.
3. REFUERZOS: colocad al sargento White, los dos pelotones de ingenieros y los dos lanzallamas en la casilla «3» del marcador de tiempo.
4. El jugador aliado empieza con el primer turno.

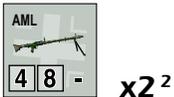




Configuración del mapa



Alemania



Unión Soviética



INFORME DE SITUACIÓN

Stáritsa (Rusia), 30 de diciembre de 1941. Cuando a finales de 1941 el invierno azotó con toda su furia a Europa Oriental, la 26.ª División de Infantería alemana fue una más de las numerosas divisiones del Eje que quedaron detenidas por culpa de las condiciones meteorológicas extremas, más que no por la tenaz defensa rusa.

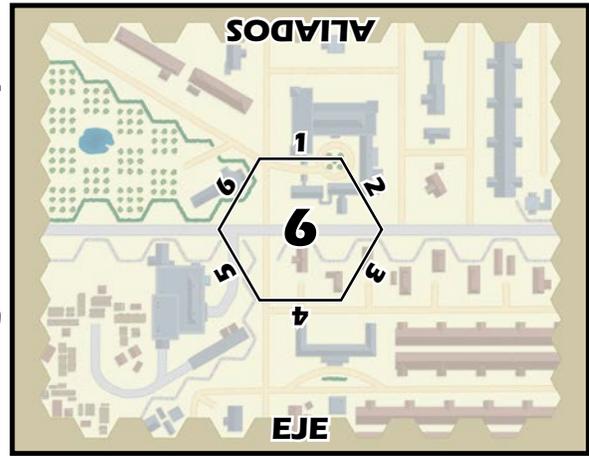
En las últimas semanas de ese año, el 31.º Ejército Soviético, que formaba parte del frente de Kalinin (la actual Tver) a las órdenes del General Yushkévich, recibió una gran afluencia de tropas provenientes de Siberia. Cubiertos con chaquetas acolchadas y gorros de piel, y habituados al frío, estos soldados realizaron muchas acciones en grupos pequeños a lo largo de todo el frente congelado. Uno de estos ataques se produjo cerca de Stáritsa, al noroeste de Moscú, contra las tropas alemanas del 18.º Regimiento de Infantería que luchaban para permanecer calientes en sus trincheras.

INDICADOR «AÑO» Casilla «1941»	INDICADOR «PV» Casilla «9» (lado del Eje)
CALIDAD TROPAS / LIM. ÓRDENES ALIADOS: élite / 5 EJE: regulares / 3	MARCADOR DE TIEMPO TIEMPO: casilla «5» DES. REPENTINO: casilla «13»
DISPOSICIÓN ALIADOS: atacante EJE: defensiva CARTA DE INICIATIVA: Aliados	FICHAS DE OBJETIVO PÚBLICOS: W ALIADOS: ninguna EJE: ninguna
DESPLIEGUE ALIADOS: primero; a máx. 3 hex. EJE: último; a máx. 12 hex.	OBJETIVOS CONTROLADOS ALIADOS: ninguno EJE: todos
<p>REGLAS ESPECIALES</p> <ol style="list-style-type: none"> Las fichas de objetivo R, V y X no deben añadirse al recipiente, ya que no se usan en este escenario. ULTRACONGELADOS: una de las cuatro armas alemanas, determinada al azar, empieza la partida dañada. Además, una vez empezada la partida, ya no se puede colocar ninguna otra fortificación sobre el mapa y cualquier acción o evento que así lo indique será tratado como si fuera «Confusión en el mando». NIEVE: el coste de movimiento en campo abierto es de «1,5» en lugar de «1». CAMUFLAJE INVERNAL: solamente para el jugador aliado, la acción «Camuflaje» reduce en -2 el valor total de ataque de un fuego ofensivo del Eje, además de su efecto normal. El jugador aliado empieza con el primer turno. 	





Configuración del mapa



Alemania

Sgto. Esser 8
2 1 6 x1

Sgto. Feigenbaum 8
1 1 6 x1

Paracaidistas 8
5 4 5 x3

Fusileros 7
5 5 4 x3

Reclutas 6
5 3 3 x3

Dotación 8
2 2 4 x2

AMP
8 16 -1 x2

AML
4 8 - x3

RENDICIÓN "9"

Estados Unidos

Tte. Wray 9
2 1 6 x1

Sgto. Smith 8
2 1 6 x1

Cabo Hubbard 7
1 1 6 x1

Paracaidistas 8
6 4 5 x10

Dotación 7
2 2 4 x2

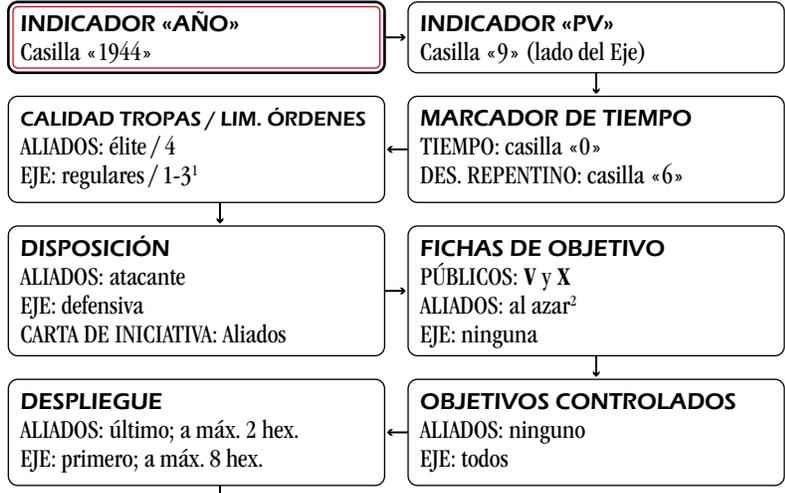
AMM
6 10 - x2

RENDICIÓN "11"

INFORME DE SITUACIÓN

Sainte-Mère-Église (Francia), 7 de junio de 1944. En la tarde del Día D, el 1058.º Regimiento de Granaderos alemán contraatacó en Sainte-Mère-Église y reconquistó las afueras del pueblo. Como reacción, se ordenó a unidades del 505.º Regimiento de Paracaidistas de los Estados Unidos que a la mañana siguiente rechazaran a esa fuerza enemiga.

Al amanecer del día 7 de junio, el teniente americano Waverly Wray realizaba una misión de exploración y se encontró con un grupo de soldados alemanes alrededor de una radio, a los que mató rápidamente. Wray salió pitando hacia su compañía para iniciar el asalto, sin saber que acababa de cargarse a los ocho oficiales que mandaban el 1.º batallón del Regimiento de Granaderos



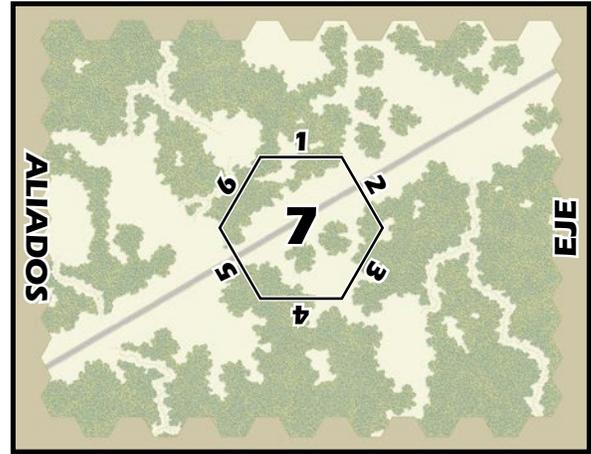
REGLAS ESPECIALES

- Debido a la confusión causada por la muerte repentina del comandante y los oficiales del cuartel general del 1.º batallón, la limitación de órdenes del Eje tiene un valor inicial de 1. Cada vez que el indicador «Tiempo» avance en el marcador de tiempo, aumentad este valor en 1 (es decir, moved el indicador «OB» alemán una casilla hacia abajo en el orden de batalla), hasta un máximo de 3.
- La ficha de objetivo W no debe añadirse al recipiente, ya que no se usa en este escenario.
- El jugador aliado empieza con el primer turno.





Configuración del mapa



Alemania

- Tte. Schrader 9
1 1 6 x1
- Sgto. Feigenbaum 8
1 1 6 x1
- Volksgrenadiere 7
5 4 4 x6
- AML
4 8 - x3
- RENDICIÓN "8"

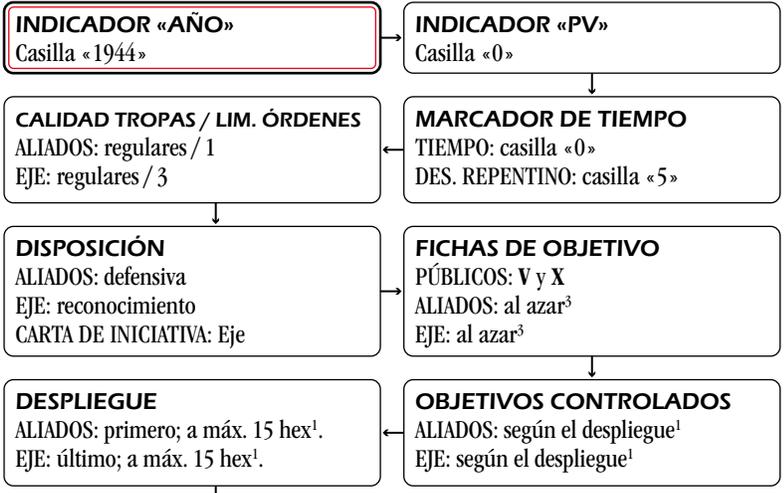
Unión Soviética

- Sgto. Maisky 8
1 1 6 x1
- Cabo Bulganin 7
1 1 6 x1
- Subfusil. 8
5 2 4 x4
- Milicianos 7
5 2 3 x4
- Novatos 6
3 2 3 x4
- AML
3 6 - x4
- Carga expl.
12 1 - x4
- Mortero lig.
6 2-13 -2 x1²
- RENDICIÓN "14"

INFORME DE SITUACIÓN

Besarabia, abril de 1944. A mediados de abril de 1944, las tropas soviéticas llevaban cuatro meses consecutivos de ofensiva en el frente sur en Rusia. El plan de Zhúkov para atacar más allá del río Dniéster hasta alcanzar Chernivtsi fue aprobado por la Stavka; las tropas soviéticas llegaron finalmente a los Cárpatos y cortaron el contacto entre las fuerzas alemanas en Polonia y los ejércitos del Eje en el sur de Rusia, los cuales retrocedían ahora hacia Rumanía.

Como el acoso constante de las bandas de partisanos amenazaba el suministro y las comunicaciones con las unidades alemanas más avanzadas, cada vez se necesitaban más y más tropas de la retaguardia para someter a estos grupos locales emergentes.



- REGLAS ESPECIALES**
- El jugador aliado despliega primero de la siguiente manera: para cada unidad soviética, determina un hexágono al azar con las cartas de decisión de la baraja soviética y coloca la unidad en ese hexágono o en uno adyacente. Luego, las armas disponibles para los Aliados se asignan a las unidades soviéticas. A continuación se despliegan las unidades alemanas, de tal manera que formen una cadena continua de hexágonos ocupados por unidades del Eje y sin que ninguna de estas unidades coincida en un mismo hexágono con una unidad soviética.
 - El mortero ligero alemán en el OB de los Aliados representa una arma capturada. Si se daña, debe eliminarse.
 - SIN CUARTEL: las fichas de objetivo R y W no deben añadirse al recipiente, ya que no se usan en este escenario. Además, ninguno de los jugadores puede ganar PV por salida del mapa (cualquier unidad que salga del mapa queda eliminada).
 - PARTISANOS: para las unidades aliadas, todos los terrenos tienen un coste de movimiento de 1.
 - FUERZAS OCULTAS: el jugador aliado empieza la partida con la carta R-31 en la mano.
 - El jugador aliado empieza con el primer turno.



COMBAT COMMANDER



Alemania

Tte. Schrader 9
1 1 6 x1

Sgto. Ganz 8
2 1 6 x1

Fusileros 7
5 5 4 x3

AML
4 8 - x3

POZO TIR.
3 Cober.* x3

RENUNCIÓN "4"

Unión Soviética

Sgto. Kaminsky 8
1 1 6 x1

Sgto. Maisky 8
1 1 6 x1

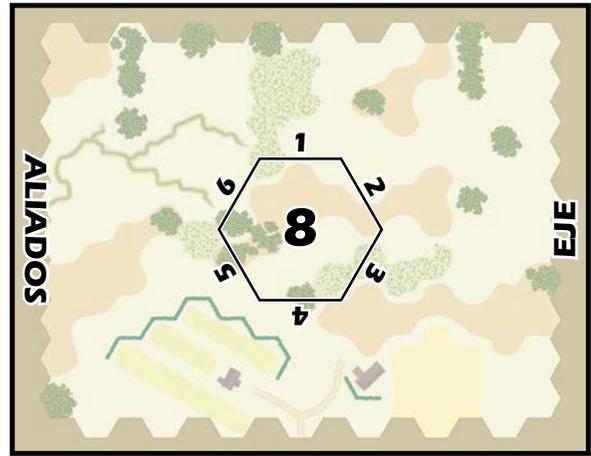
Fusileros 8
5 3 4 x10

AMM
6 10 -2 x2

AML
3 6 - x1

RENUNCIÓN "9"

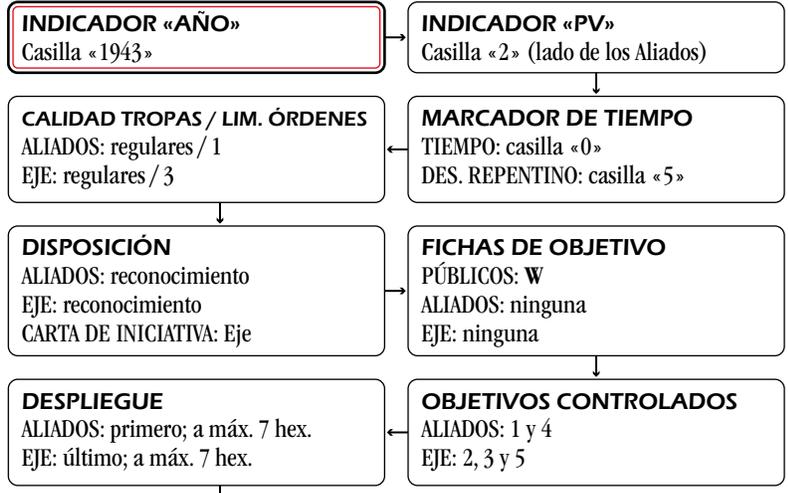
Configuración del mapa



INFORME DE SITUACIÓN

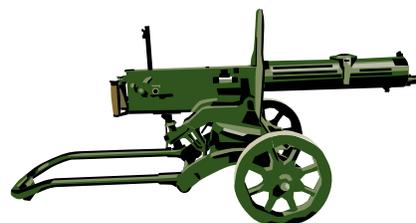
Velikiye Luki (Rusia), enero de 1943. Cuando el frente de Kalinin, encabezado por varios ejércitos de choque soviéticos, se dirigió hacia el oeste, el 277.º Regimiento de Infantería alemán quedó completamente rodeado en Velikiye Luki. Para estos soldados no había ninguna posibilidad de rescate desde el exterior, por lo que recibieron órdenes de intentar una escapada.

El 129.º Regimiento de Fusileros soviético defendía la línea del frente en el suroeste, en la carretera de Nevel. Apparentemente, esta fuerza era la más débil, por lo que en este sector los alemanes realizaron varios intentos de evasión. Uno de esos intentos nocturnos fue el de la sección del teniente Schrader, formada por 32 hombres, que se habían mantenido atrincherados todo el día en zanjas cubiertas de arbustos.



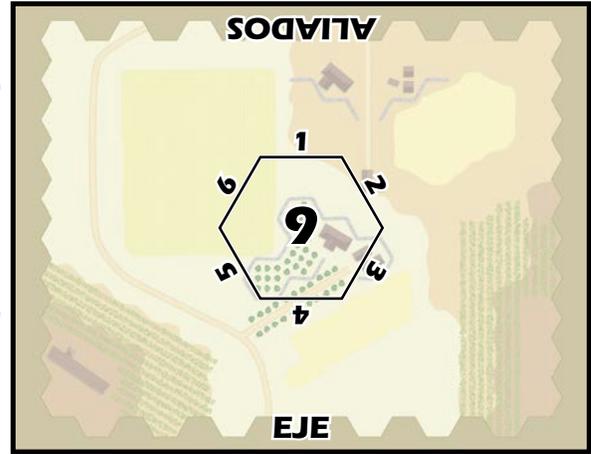
REGLAS ESPECIALES

1. ACCIÓN NOCTURNA: la limitación de descartes del jugador del Eje queda reducida a 1. Además, todos los valores totales de fuego ofensivo se reducen en X, donde X es la distancia en hexágonos entre el hexágono atacado y el hexágono más cercano desde el cual se dispara.
2. EVASIÓN: solamente el jugador del Eje puede ganar PV por salida del mapa (cualquier unidad soviética que salga del mapa, por cualquier motivo, queda eliminada).
3. El jugador del Eje empieza con el primer turno.





Configuración del mapa



Alemania

Sgto. Pfeiffer 8 1 1 6	x1
Fusileros 7 5 5 4	x1 1
Dotación 8 2 2 4	x3 1
AML 4 8 -	x5 1
Radio: 81mm 9	x1
MINAS	x3 7
Cap. Wehling 10 2 1 6	x1 1
Sgto. Esser 8 2 1 6	x1 1
Sgto. Feigenbaum 8 1 1 6	x1 1
Volksgrenadiere 7 5 4 4	x8 1
AMP 8 16 -1	x1 1

RENDICIÓN "11"

Estados Unidos

Tte. Wray 9 2 1 6	x1
Tte. Esparza 9 2 1 6	x1
Cabo Hubbard 7 1 1 6	x1
Paracaidistas 8 6 4 5	x12 6
Carga expl. 12 1 -	x3
Sgto. Smith 8 2 1 6	x1 2
AMM 6 10 -	x1 2
Tte. Roggia 9 1 1 6	x1 3
Tte. Thomas 9 1 1 6	x1 4
Radio: 105mm 10	x1 5

RENDICIÓN "13"

INFORME DE SITUACIÓN

En las afueras de Hitdorf (Alemania), 6 de abril de 1945. Tras cruzar el Rin, la avanzadilla de la compañía A del 1.º batallón del 504.º Regimiento de Paracaidistas topó con elementos de la 62.ª División de Volksgrenadiere en la carretera hacia Hitdorf.

Ambos bandos informaron del contacto con el enemigo y solicitaron refuerzos inmediatamente.



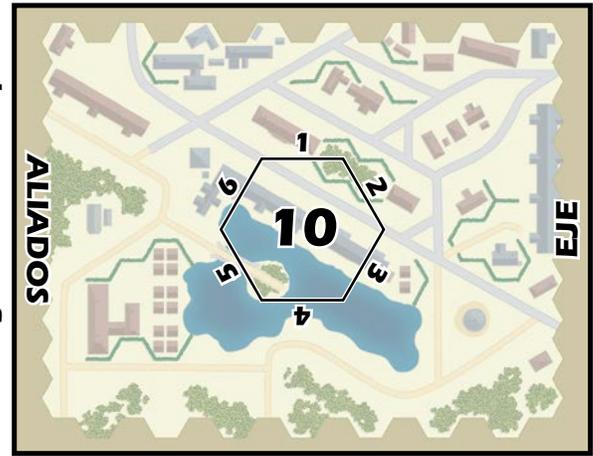
INDICADOR «AÑO» Casilla «1945»	INDICADOR «PV» Casilla «14» (lado del Eje)
CALIDAD TROPAS / LIM. ÓRDENES ALIADOS: élite / 6 EJE: regulares / 4	MARCADOR DE TIEMPO TIEMPO: casilla «2» DES. REPENTINO: casilla «12»
DISPOSICIÓN ALIADOS: atacante EJE: defensiva CARTA DE INICIATIVA: Eje	FICHAS DE OBJETIVO PÚBLICOS: U ALIADOS: al azar EJE: al azar
DESPLIEGUE ALIADOS: primero; a máx. 1 hex. EJE: último; a máx. 9 hex.	OBJETIVOS CONTROLADOS ALIADOS: ninguno EJE: todos

REGLAS ESPECIALES

- Colocad las siguientes unidades alemanas en la casilla «3» del marcador de tiempo: dos de las tres dotaciones de armas, cuatro de las cinco ametralladoras ligeras, el capitán Wehling, el sargento Esser, el sargento Feigenbaum, ocho pelotones de Volksgrenadiere y la ametralladora pesada.
- Colocad al sargento Smith y la ametralladora media en la casilla «3» del marcador de tiempo.
- Colocad al teniente Roggia en la casilla «4» del marcador de tiempo.
- Colocad al teniente Thomas en la casilla «5» del marcador de tiempo.
- Colocad la radio estadounidense en la casilla «6» del marcador de tiempo.
- Colocad seis de los doce pelotones de paracaidistas en el marcador de tiempo: dos en cada una de las casillas «3», «4» y «5».
- Las minas tienen una PF de 8, en vez del valor normal de 6. Además, antes de robar las cartas para formar su mano inicial, el jugador del Eje puede decidir que reduce la PF de las minas a 7 y, a cambio, empieza la partida con la carta G-32 ya en su mano.
- El jugador aliado empieza con el primer turno.



Configuración del mapa



Alemania

Tte. Schrader 9
1 1 6 x1

Sgto. Esser 8
2 1 6 x1

Sgto. Feigenbaum 8
1 1 6 x1

Zapadores 8
7 3 5 x2

Fusileros 7
5 5 4 x4

AMP
8 16 -1 x1

AML
4 8 - x2

Lanzallamas
11 1 - x1

Carga expl.
12 1 - x1

RENDICIÓN "7"

Unión Soviética

Tte. Jukovsky 9
2 1 6 x1

Sgto. Bikovets 8
2 1 6 x1

Sub. Guardia 8
6 3 5 x2

Fusil. Guardia 8
5 5 5 x2

Élite 8
3 2 5 x2

Amet. cal 0.50
9 16 -2 x1

AML
3 6 - x2

Carga expl.
12 1 - x1

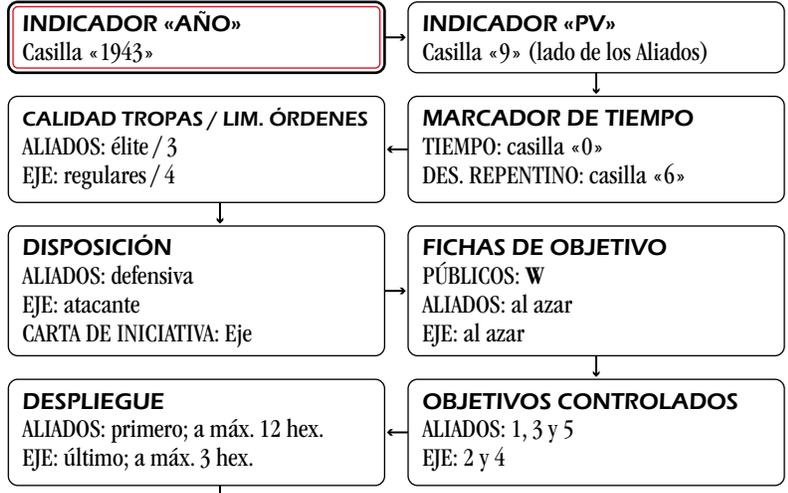
RENDICIÓN "6"



INFORME DE SITUACIÓN

Novorosiisk (Rusia), 4 de febrero de 1943. Para contribuir al éxito de la operación anfibia soviética lanzada contra el Grupo de Ejércitos A de von Kleist cerca de Novorosiisk, un destacamento de la flota del Mar Negro desembarcó a pocos kilómetros de la localidad rusa, en el cabo Mysjako, al sur de la bahía del río Tsemés.

Para proteger el flanco de la cabeza de playa, los comandos se dirigieron apresuradamente hacia una población vecina y se refugiaron en un edificio universitario bien situado al lado de un lago artificial. Rápidamente, elementos de la 73.ª División de Infantería alemana contraatacaron en un intento de dominar ese flanco y hacer que los invasores retrocedieran hasta el mar.



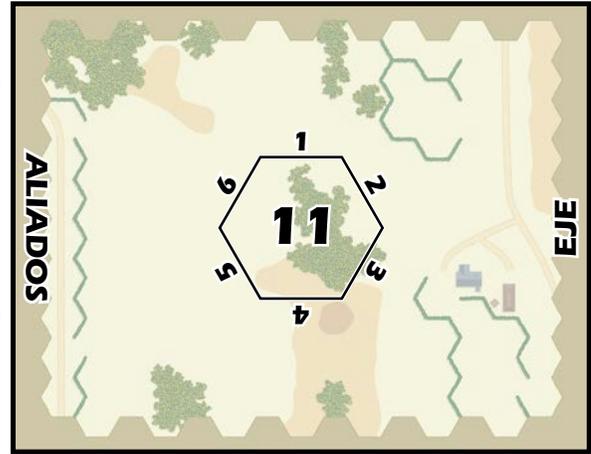
REGLAS ESPECIALES

- ZAPADORES: el lanzallamas y las cargas explosivas de los alemanes deben asignarse inicialmente a los dos pelotones de zapadores (*Pioniere*).
- COMANDOS: el jugador aliado añade +1 a sus tiradas de melé.
- El jugador del Eje empieza con el primer turno.





Configuración del mapa



Alemania

Tte. Lauerbach 9 1 1 6	x1
Sgto. Ganz 8 2 1 6	x1
SS 8 6 5 5	x4
Dotación 8 2 2 4	x1
AMP 8 8 16 -1	x1
AML 4 4 8 -	x2
ALAMB. -1 -1 -1 A	x14 ¹
MINAS Mines	x4 ¹
RENDICIÓN	"6"

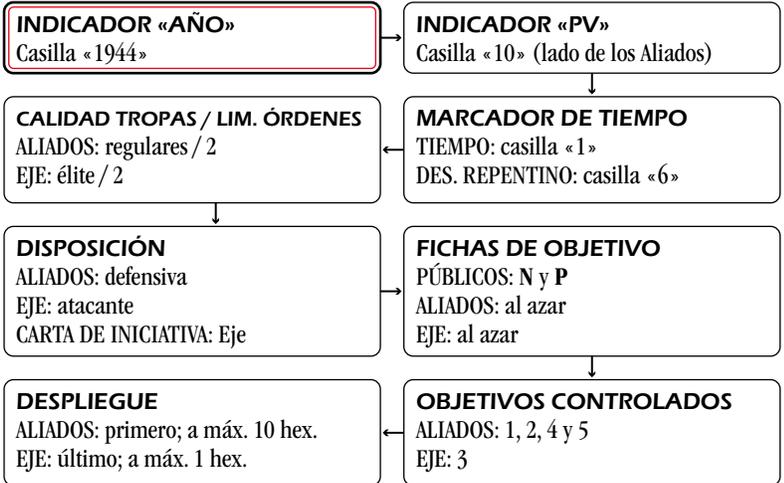
Estados Unidos

Sgto. White 8 1 1 6	x1
Élite 7 6 6 5	x1
Regulares 6 3 4 4	x2
Carga expl. 12 1 -	x2 ⁴
POZO TIR. 3 Cober. *	x2
Sgto. Buehler 8 2 1 6	x1 ²
Dotación 7 2 2 4	x1 ²
Amet. cal 0.50 9 16 -2	x1 ²
Obús 10 16 -3	x1 ²
BÚNKER 6 Cober. *	x1 ²
Regulares 6 6 6 4	x4 ³
RENDICIÓN	"7"

INFORME DE SITUACIÓN

Saint-Jean-de-Daye (Francia), 8 de julio de 1944. El 7 de julio se produjo una batalla breve en la cual las fuerzas alemanas fueron desalojadas contundentemente de sus posiciones defensivas en lo alto de las colinas cerca del río Vire. El pequeño contingente americano responsable de tal proeza, formado por unidades del 743.º Batallón de Tanques y que contaba con un Sherman M4 inmovilizado, recibió órdenes de mantener la posición en las colinas hasta que llegaran los refuerzos que los iban a relevar. El sargento White ordenó a sus soldados que se atrincheraran en lo alto de la colina dominante, mientras que el sargento Buehler preparaba a la estremecida tripulación del tanque.

Justo antes del amanecer del 8 de julio, una bengala encendida sobre la Colina 104 destaca a la luz tenue del alba. El contraataque esperado de los alemanes ya ha llegado; los refuerzos americanos, no.



REGLAS ESPECIALES

- FORTIFICACIONES NO DESPEJADAS:** colocad las alambradas en los hexágonos B2, B3, B5, B6, B8, B9, C8, D5, D8, E5, H5, G6, G8 y G9. Colocad las minas en los hexágonos C5, C6, D7 y E8. Las minas tienen una PF estándar de 6.
- TANQUE SHERMAN INMOVILIZADO:** el búnker, el sargento Buehler con la ametralladora pesada de calibre 0.50 y el obús con su dotación deben desplegarse juntos en un hexágono de campo abierto que no sea de colina. Mientras el búnker se mantenga en juego, su hexágono tiene un límite de apilamiento de 4 (en lugar de 7). El obús, que representa el cañón principal del tanque, no puede abandonar el hexágono del búnker y queda eliminado si la unidad que lo controla o el búnker son eliminados.
- REFUERZOS:** colocad los cuatro pelotones regulares de los americanos en las casillas «2» a «5» del marcador de tiempo.
- Las dos cargas explosivas representan antitanques Panzerfaust capturados a los alemanes. No pueden atacar a ningún hexágono con una cobertura inferior a 2.
- El jugador del Eje empieza con el primer turno.



Configuración del mapa



Alemania

Sgto. Esser 8
2 1 6 x1

Sgto. Feigenbaum 8
1 1 6 x1

Sgto. Pfeiffer 8
1 1 6 x1

Volksgrenadiere 7
5 4 4 x9

Dotación 8
2 2 4 x2

AMP
8 16 -1 x1

AML
4 8 - x2

Mortero lig.
6 2-13 -2 x1

BÚNKER
6 Cober. * x1

TRINCHERA
4 Cober. * x2

RENDICIÓN "10"

Estados Unidos

Tte. Roggia 9
1 1 6 x1

Cabo Hubbard 7
1 1 6 x1

Cabo Jensen 7
1 1 6 x1

Regulares 6
6 6 4 x8

Dotación 7
2 2 4 x5

AMM
6 10 - x2

Mortero med. Humo
9 3-16 -3 x2

Mortero lig.
7 2-16 -2 x1

Sgto. Smith 8
2 1 6 x1

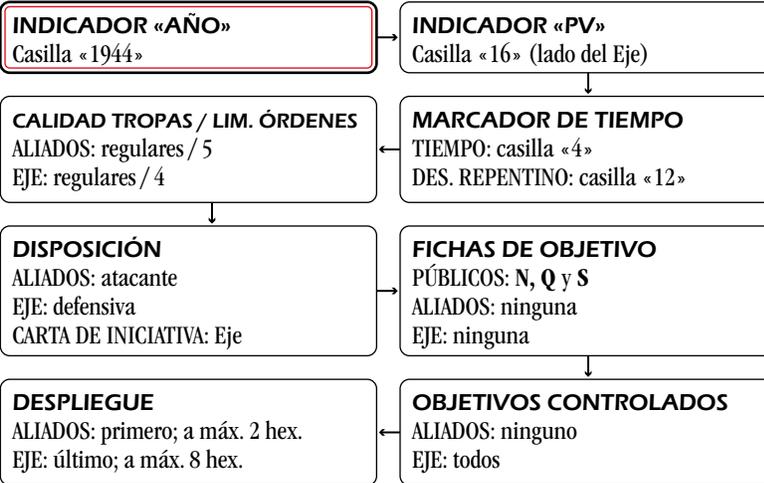
Novatos 5
5 4 3 x8

RENDICIÓN "17"

INFORME DE SITUACIÓN

Monte Castello (Italia), 12 de diciembre de 1944. Brasil declaró la guerra a Alemania e Italia en agosto de 1942. Organizada como las fuerzas de los Estados Unidos y equipada con el armamento americano más moderno, la 1.ª División Expedicionaria brasileña llegó finalmente a Italia en el verano de 1944. Después de ayudar a romper la Línea Gótica en otoño, elementos de la división del general de Moraes cruzaron el valle del Reno y asaltaron Monte Castello el 29 de noviembre, pero fueron repelidos de forma sangrienta.

Ahora, dos semanas después, está en marcha otro intento para apoderarse de las montañas que dominan la autopista 64. Una densa niebla envuelve la montaña mientras los hombres del batallón Syseno reciben órdenes de avanzar. Desgraciadamente, un inoportuno bombardeo de artillería sobre una colina próxima alerta a los defensores del ataque inminente.

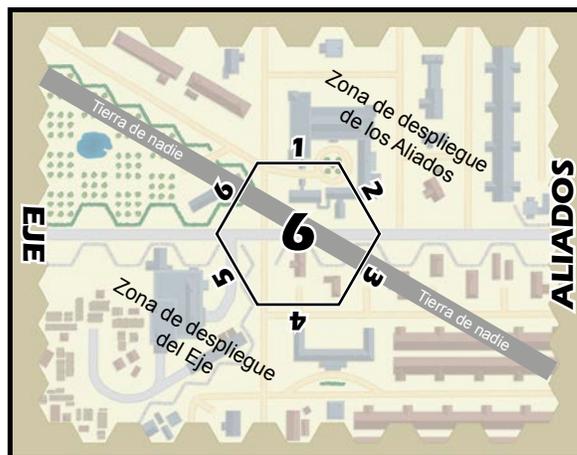


REGLAS ESPECIALES

- REFUERZOS: colocad al sargento Smith y los ocho pelotones regulares de los americanos en la casilla «7» del marcador de tiempo. Cuando estas unidades entren en juego, puede desplegarse cualquier cantidad de ellas en el hexágono de carretera A9 y/o en hexágonos adyacentes a este.
- CUEVAS: gracias al fuego de contención de las ametralladoras escondidas en cuevas, los francotiradores alemanes pueden desorganizar una unidad enemiga que se encuentre a un máximo de dos hexágonos del hexágono determinado al azar (en lugar de en ese hexágono o en uno adyacente, como es habitual).
- NIEBLA: debido a la densa niebla matutina, en todos los hexágonos del mapa existe un estorbo de -3, independientemente de su altura. Este estorbo por culpa de la niebla es acumulativo con los estorbos normales (p. ej. huertos y humo). Reducid el estorbo por niebla en 1 cada vez que ocurra un evento de brisa (primero pasa a -2, luego a -1 y finalmente a 0). Indicad el nivel actual de niebla con un indicador situado en la casilla correspondiente del marcador de tiempo y actualizadlo cada vez ocurra un evento de brisa.
- El jugador aliado empieza con el primer turno.



Configuración del mapa



Alemania

- Tte. Lauerbach 9 1 1 6 x1
- Sgto. Pfeiffer 8 1 1 6 x1
- Sgto. Feigenbaum 8 1 1 6 x1
- Cabo Rattenh 7 1 1 6 x1
- Fusil. élite 8 5 6 5 x4
- Fusileros 7 5 5 4 x4
- Volksgranadiere 7 5 4 4 x4
- Dotación 8 2 2 4 x1
- AMP 8 16 -1 x1
- AML 4 8 - x6
- "13"

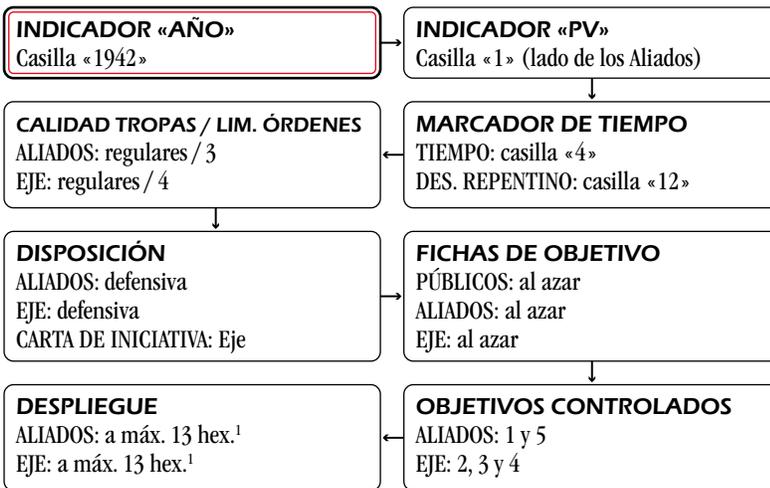
Unión Soviética

- Cap. Egorov 10 2 1 6 x1
- Tte. Jukovsky 9 2 1 6 x1
- Sgto. Kovalev 8 2 1 6 x1
- Fusil. Guardia 8 5 5 5 x5
- Fusileros 8 5 3 4 x5
- Subfusil. 8 5 2 4 x5
- Dotación 9 2 1 4 x2
- Amet. cal 0.50 9 16 -2 x1
- AMM 6 10 -2 x1
- AML 3 6 - x6
- Carga expl. 12 1 - x6
- "15"

INFORME DE SITUACIÓN

Stalingrado (Rusia), 30 de octubre de 1942. Mientras en el Norte se libraban encarnizados combates para controlar la fábrica de artillería Barrikady y en el Sur la lucha se localizaba alrededor de la fábrica Krasni Oktiabr ('Octubre Rojo'), las fuerzas alemanas del sector central habían avanzado ininterrumpidamente hacia el este hasta interceptar una importante ruta de ferry en el Volga.

Mientras los soviéticos trabajaban duro para acabar los preparativos de la inminente contraofensiva que debía llevar a cabo la recién llegada 45.ª División de Fusileros del coronel Sokolov, las fuerzas alemanas y rusas competían por ocupar posiciones en medio de los escombros y ruinas de Stalingrado, una ciudad hecha añicos.

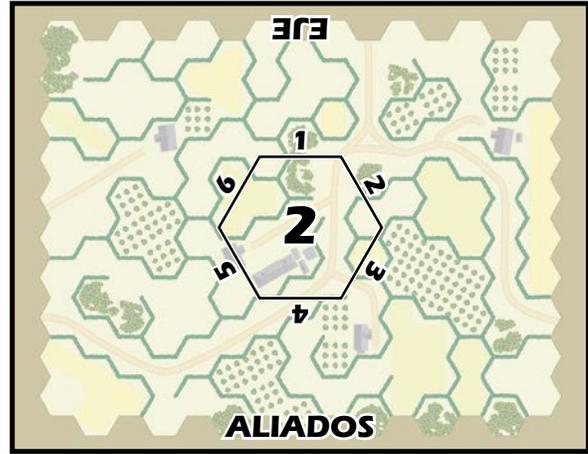


REGLAS ESPECIALES

- El despliegue es simultáneo. Cada jugador, empezando por los Aliados y siguiendo en turnos alternativos, despliega una unidad o arma cada vez (v. también la regla especial n.º 2). Las zonas de despliegue de cada bando están delimitadas por una «Tierra de nadie» trazada en línea recta entre el hexágono A2 y el O9; ninguno de los jugadores puede colocar sus unidades en estos quince hexágonos. Las unidades del Eje se despliegan al suroeste de esta línea de hexágonos (la zona que incluye al objetivo 4) y las aliadas, al noreste de esta línea (la zona alrededor del objetivo 5).
- LA FORTALEZA DE STALINGRADO: cada bando recibe indicadores de complejo de búnkeres durante el despliegue inicial (según el OB de fortificaciones en el cuaderno de escenarios: 3 búnkeres, 3 trincheras, 3 alambradas y 3 minas con una PF de 8). Las fortificaciones pueden colocarse en la tierra de nadie.
- ESCOMBROS: debido a los restos que obstruyen las calles, ignorad todas las carreteras (no existen en este escenario).
- Al acabar el despliegue inicial, lanzad una moneda para determinar quién empieza: si sale cara, empieza el jugador del Eje; en caso contrario, el jugador aliado.



Configuración del mapa



Alemania

- 2 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 7 3 5 x5
- 5 4 5 x10
- 4 8 - x4
- 11 1 - x1²
-

"14"

Estados Unidos

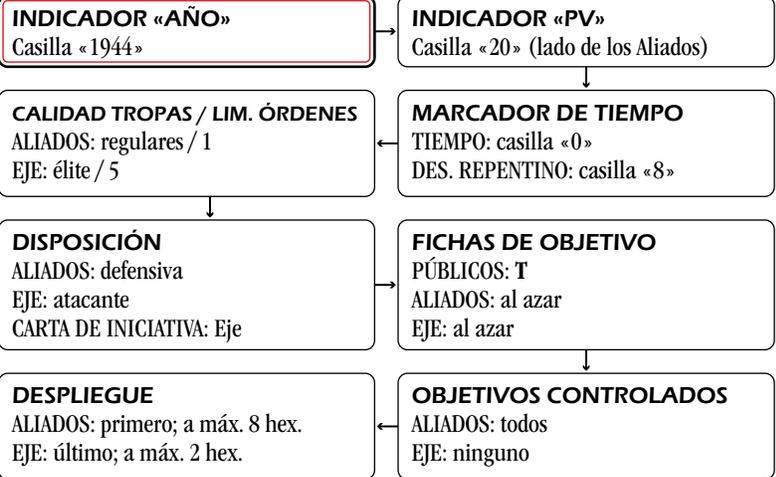
- 1 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 6 6 4 x12
- 2 2 4 x4
- 8 12 -2 x1
- 6 10 - x1
- 7 2-16 -2 x3
- 3 Cober. * x6
- 1 -1 A x3
-

"13"

INFORME DE SITUACIÓN

Cerca de Bellefontaine (Francia), 11 de julio de 1944. Poco después de medianoche, la artillería alemana realizó un breve barrido sobre las posiciones controladas por el 1.º batallón del 115.º Regimiento de Infantería del Ejército de los Estados Unidos, que había vuelto recientemente a primera línea, tras solo 48 horas de descanso a cinco kilómetros del frente, para relevar al 116.º Regimiento, muy desgastado por el combate.

Cuando cesó el bombardeo, elementos de la 3.ª División de Fallschirmjäger, incluyendo un puñado de zapadores armados con lanzallamas, asaltaron a los soldados americanos todavía aturdimos y que estaban preparándose para un ataque matutino contra esas mismas tropas alemanas.



REGLAS ESPECIALES

- RESERVAS:** el jugador del Eje debe escoger realizar una de las opciones siguientes: colocar siete de sus unidades en la casilla «1» del marcador de tiempo; o bien seis unidades en la casilla «2»; o cinco en la casilla «3»; o cuatro en la casilla «4»; o tres en la casilla «5»; o dos en la casilla «6» o o una en la casilla «7». Las armas pueden asignarse normalmente a estas unidades.
- ZAPADORES:** el lanzallamas debe asignarse a uno de los cinco pelotones de zapadores (*Pioniere*) y, durante la partida, no puede transferirse a una unidad que no sea de zapadores.
- ATAQUE NOCTURNO:** la limitación de descartes del jugador del Eje queda reducida a 1. Además, todos los totales de fuego ofensivo se reducen en X, donde X es la distancia en hexágonos entre el hexágono atacado y el hexágono más cercano desde el cual se dispara.
- El jugador aliado empieza con el primer turno.

EJEMPLO DE JUEGO

Este ejemplo de juego está pensado para mostrar el funcionamiento de diversas mecánicas del juego, ofrecer algunos consejos y dar una visión global del flujo de una partida.

Lo mejor es desplegar el juego tal como se indica a continuación e ir jugando mientras se lee, reproduciendo las jugadas, robando cartas y moviendo las fichas de acuerdo a la narración.

Despliegue

(Se muestra gráficamente en la siguiente página)

Colocad el mapa n.º 1 en la mesa, orientado de modo que la dirección 2-3 de la rosa de los vientos esté hacia el jugador soviético y la dirección 5-6 hacia el jugador alemán.

Colocad las barajas de cartas de decisión soviéticas y alemanas al lado del mapa, pero boca arriba y en orden numérico. Así, podréis encontrar más fácilmente cada carta a medida que vayan apareciendo en el ejemplo.

Colocad la hoja de marcadores al lado del mapa, con su borde inferior adyacente a este, de modo que el marcador de puntos de victoria apunte hacia cada uno de los jugadores.

El jugador alemán es el defensor en este escenario (mano de cuatro cartas).

El jugador soviético empieza la partida con la carta de iniciativa, tiene el primer turno y es el atacante en el escenario (mano de seis cartas).

Colocad los siguientes indicadores en la hoja de marcadores o en el mapa, según se indique:

- Las fichas de objetivo **G**, **R** y **V** (con sus lados públicos visibles) en la casilla de objetivos.

En nuestro ejemplo suponemos que **G** fue la ficha pública, que el jugador alemán extrajo la ficha **R** y el soviético, la **V**; estas dos últimas debían revelarse en lugar de permanecer ocultas.

- Indicadores de control alemanes en cada uno de los cinco objetivos del mapa,
- El indicador «Año» en la casilla «1943» del marcador de años.
- El indicador de puntos de victoria en la casilla «12» del marcador de puntos de victoria (en el lado alemán).

Esto tiene en cuenta el hecho que el jugador alemán, siendo el defensor, empieza con el control de todos los objetivos.

- El indicador «Total ataque» cerca del marcador de puntos de victoria.
- El indicador «Tiempo» en la casilla «0» del marcador de tiempo.
- El indicador «Desenl. repent.» en la casilla «4» del marcador de tiempo.
- Los indicadores «Rendición» en la casilla «4» de la fila superior y en la «5» de la fila inferior del marcador de bajas.
- El indicador «OB» alemán en la casilla «Regular»/«2».
- El indicador «OB» soviético en la casilla «Élite»/«2».

A continuación, colocad las siguientes unidades y armas alemanas en el mapa:

- Pelotón de fusileros: D3
- Pelotón de fusileros con AML: F6
- Pelotón de fusileros con AML: H8
- Sargento Ganz: H8

Luego, colocad las siguientes unidades y armas soviéticas en el mapa:

- Sargento Kaminsky: M5
- Pelotón de fusileros de la Guardia con AML: M5
- Pelotón de fusileros de la Guardia con AML: M4
- Pelotón de fusileros de la Guardia: M6
- Pelotón fusileros de la Guardia: N5 (inmediatamente gira el indicador de control alemán al lado soviético) El total de PV hubiera cambiado de haber habido una ficha de objetivo **pública** que indicara el objetivo n.º 4.

- Cañón de infantería con su dotación: O10

Finalmente, las manos iniciales de los jugadores contienen las cartas siguientes:

- Alemania: G3, G15, G51 y G70
- Unión Soviética: S7, S19, S20, S32, S33 y S65

A partir de este momento, las cartas que se roben o se revelen se mostrarán entre llaves {}, las tiradas de dados se mostrarán como 3-5 y la comunicación verbal entre los jugadores estará entre comillas « ».

Es recomendable consultar las reglas específicas de cada acción y evento a medida que vayan apareciendo en la narración de la partida.

Esta partida que presentemos enfrentó a dos de nuestros probadores: Kai (dirigiendo a los soviéticos) y Alex (al mando de los alemanes). Ninguno de los dos se considera un experto en estrategia y, de todos modos, esta partida se jugó más como un ejercicio para probar las mecánicas del juego que como una competición para ver quién ganaba.

Allí donde el procedimiento seguido o la táctica empleada no quedaba demasiado claro, he añadido mis propios comentarios.

Turno 1. Unión Soviética

Kai quiere atacar el hexágono en el que se halla el líder alemán con su cañón de infantería, de modo que comprueba la LV, con una recta tendida entre los puntos centrales de O10 (el observador) y H8 (el objetivo). La recta no toca la representación gráfica de ningún obstáculo en ningún hexágono intermedio, de modo que la LV está despejada y Kai puede dar la orden de fuego.

Si esta LV hubiera estado interrumpida, Kai podría haber comprobado la LV hasta la unidad alemana en F6. Si esta también hubiese estado interrumpida, la dotación no podría haberse activado para disparar.

Kai juega una orden «Fuego» {S65}. «Activo la dotación en O10». Esta activación también activa automáticamente el arma que lleva la dotación, de modo que declara un disparo a H8 con el cañón.

El cañón es una arma pesada, de modo que debe primero asegurar el impacto, antes de atacarlo. La distancia al objetivo es de 7 hexágonos, de modo que la tirada de adquisición de objetivo de Kai debe ser igual o superior a 8 para asegurar el impacto (multiplicando los dos dados, en lugar de sumarlos). La tirada {S6} es 2-1: ¡fallo! Como no hay unidades enemigas al alcance de la dotación, la orden queda finalizada.

Kai juega una orden «Movimiento» {S20}. «Activo a Kaminsky, que activará los cuatro pelotones soviéticos dentro de su distancia de mando». Kaminsky y el pelotón con el que está apilado mueven en primer lugar y se desplazan primero a L4 «uno», luego a K5 «dos», a J5 «tres» y a I5 «y cuatro».

Entre cada gasto de PM, Kai se detiene brevemente para dar tiempo a Alex de declarar alguna acción de fuego de oportunidad o de minas o alambradas ocultas.

El pelotón en M6 se desplaza a I5, «dos», a K5 «cuatro» y a J5 «y cinco».

El pelotón en M4 se desplaza a L4, «uno», a K5 «dos» y a J4 «y cuatro».

El pelotón en N5 se desplaza a M5, «dos», a L4 «tres» y a K5 «y cuatro».

«Listo, ya he acabado». Kai roba las cartas {S18} y {S61}.

Turno 2. Alemania

Alex juega una orden «Fuego» {G51}. «Activo el pelotón en H8 y disparo a O10 solamente con el pelotón.»

Alex juega una acción «Puntería» {G70}. Esta acción aumenta la PF del pelotón a 9 (5, +2 por el mando de Ganz, +2 por la acción). El alcance del pelotón es 5, que aumenta a 7 gracias al +2 de Ganz.

Para la tirada de fuego ofensivo sale {G35}, con 3-4 - ¡Evento!, para dar un valor total de ataque de 16. Se coloca el indicador «Total ataque» en una de las casillas «16» del marcador de puntos de victoria para indicarlo, ya que el juego debe detenerse momentáneamente para resolver el evento.

Es muy recomendable acostumbrarse a indicar en el marcador los valores totales de ataque, los valores de ataque con minas, los valores de bombardeo de artillería y los valores totales de melé.

Alex revela la carta superior de su baraja de decisión, {G20}, cuyo evento es «Llamas». El hexágono al azar en la siguiente carta, {G42}, es el I7; Alex, pues, coloca en ese hexágono un indicador de llamas extraído al azar.

A partir de este momento, ese hexágono es infranqueable e interrumpe cualquier LV que pase a su través para el resto de la partida.

Resuelto el evento, ahora Kai debe hacer su tirada de defensa frente al valor total de ataque de 16. Su moral es 9 (9, +0 de cobertura en campo abierto), a la que se añade una tirada de 2-3 (carta {S15}), lo que da un valor total de defensa igual a 14, insuficiente para igualar el ataque, de modo que la dotación se desorganiza: Kai la gira a su lado desorganizado.

«Ahora la ametralladora ligera que lleva el pelotón activado dispara también a O10». La PF es 6 (gracias al mando de Ganz), que se añade a la tirada de fuego ofensivo {G5}, que resulta ser 2-1, para dar un valor total de ataque de 9, solamente.

Kai debe efectuar una nueva tirada de defensa para la dotación. Su moral es ahora de 8, que se añade a una tirada 4-3 - ¡Evento! {S38} para dar un valor total de defensa de 15: la dotación no se desorganizará otra vez (lo que la hubiera eliminado, al estar ya desorganizada), pero aún falta resolver el evento.

Kai revela {S67}, con el evento «Prisioneros de guerra». Como no hay unidades soviéticas desorganizadas adyacentes a unidades enemigas, el evento no tiene efecto alguno.

Alex juega una orden «Huída» {G15}. «Te activas», le dice a Kai. Alex hace una tirada para la dotación soviética desorganizada, para intentar hacer que se retire fuera del mapa. La tirada es 1-3 {G8}, inferior a la moral de la dotación, de modo que no hay ningún efecto.

«Ya estoy, te toca». Alex roba las cartas {G17}, {G23} y {G28}

Turno 3. Unión Soviética

Kai juega una orden «Recuperación» {S7}. «Me activo». No tiene ningún indicador «Intimidada» para retirar, de modo que simplemente hace una tirada de reorganización para su dotación desorganizada, en la

sargento Ganz: con 10 de moral (8, +2 del bosque) saca 1-6 {G32} para un total de 17; un empate en el caso de un objetivo estático provoca la colocación de un indicador «Intimidada» sobre la unidad.

Si Alex no hubiera jugado la acción «Camuflaje», el valor total de ataque hubiera sido 19, Ganz se hubiera desorganizado y el pelotón habría quedado intimidado.

«¡Listo! Te toca». Y Kai roba las cartas {S16} y {S25}.

Turno 4. Alemania

«Descarto tres cartas»: {G3}, {G17} y {G23}.

Buena jugada. Incluso con Ganz intimidado, estas órdenes y acciones no son útiles en este momento, de modo que es mejor deshacerse de ellas y buscar otras que resulten más provechosas.

Alex roba {G2}, {G26}, {G31} y {G44}.

Turno 5. Unión Soviética

Kai tampoco está muy contento con su mano actual, de modo que decide descartarse de {S16}, {S18} y {S32}.

Como soviético, solo puede descartarse de un máximo de tres cartas en un turno.

Como respuesta al descarte de Kai, Alex juega una acción «Unidad oculta» {G31}. Lanza un 1-3 {G7} y consulta la tabla de refuerzos alemana: a lo largo de la columna «4» busca algo que coincida con la fecha del escenario (1943, en nuestro caso). Finalmente, se decide por la ametralladora ligera con su dotación, que coloca en I9.

Con esto finaliza el turno de Kai, que roba {S29}, {S55} y {S60}.

Turno 6. Alemania

Alex juega una orden «Avance» {G44}. Con esta orden activa la dotación que acaba de introducir y la hace avanzar hasta H8.

«¡Ya estoy!». Y roba las cartas {G41} y {G50}.

Turno 7. Unión Soviética

Kai juega una orden «Fuego» {S60}. «Activo la dotación en O10 y disparo nuevamente a H8 con el cañón». La tirada de adquisición da 3-1 {S12}: un nuevo fallo.

Hasta el momento, Kai ha sido bastante poco afortunado con el cañón de infantería, ya que la media al multiplicar dos dados de seis caras es mayor que 10.

Kai juega una orden «Movimiento» {S25}. «Activo a Kaminsky que activará los tres pelotones soviéticos dentro de su distancia de mando»: el pelotón en J5 se desplaza a I5, «uno», a H4 «tres». En ese momento Alex dice «¡Espera!».

Alex juega una acción «Fuego» {G50}. «Activo a Ganz y sus dos compañeros». Para disparar a H4 (el hexágono en que se efectuó el último gasto de PM), Alex forma un grupo de fuego con el pelotón como unidad básica; a la PF de 7 se añade +3 de la dotación y las dos AML (+1 cada una). La PF total es, pues, igual a 10, a lo que se añade una tirada de 5-5 - ¡Francotirador! {G64}, para dar un valor total de ataque de 20. ¡Buen disparo!

Como comentario al margen, el valor total de ataque más alto que obtuvimos durante las sesiones de prueba fue de 32. Se consiguió con un grupo de fuego liderado por una ametralladora de calibre 0.50, varias acciones complementarias y una tirada alta. Las unidades enemigas acabaron desorganizadas, como podéis imaginar.

Antes de resolver el fuego, hay que resolver el francotirador: el hexágono al azar obtenido es el D9 {G19}. Como no hay unidades soviéticas en ese hexágono o adyacentes al mismo, el francotirador no tiene ningún efecto.

Kai hace una tirada de defensa para el pelotón en movimiento (moral de 10: 8, +2 del bosque) y saca un 6-5 {S70} para un valor total de defensa de 21. ¡Lo ha conseguido! El pelotón prosigue hasta G4, «cuatro». «¡Un momento!», interrumpe Alex, para disparar otra vez con sus unidades activadas.

Sus unidades se consideran activadas y elegibles para el disparo a cada gasto de PM por parte del oponente durante la orden de movimiento en curso.

Esta vez, la dotación no tiene alcance para disparar a G4, de modo que la PF del grupo de fuego es 9. A este valor se añade una tirada de 1-1 - ¡Encasquillada! {G1}, para un valor total de ataque de 11. El activador «¡Encasquillada!» daña las dos armas que estaban disparando.

El pelotón en movimiento debe hacer otra tirada de defensa, con la cual obtiene 3-3 - ¡Francotirador! {S26}, para un total de 16. Nuevamente, sin problemas. El hexágono del francotirador resulta ser E6 {S22}, lo que permite a Kai desorganizar el pelotón alemán de F6. El número en el hexágono al azar también debe compararse con todas las armas dañadas en juego; en este caso, el «6» permite arreglar las dos AML alemanas dañadas, que vuelven a girarse a su lado intacto.

Quizá solo necesitaban una nueva cinta de munición.

Kaminsky y el pelotón apilado con él se desplazan hasta H4, «dos». Alex interrumpe «¡Espera!».

Alex juega una acción «Alambradas ocultas» {G41}. Se coloca un indicador «Alambrada» en H4 y se detiene el movimiento de las dos unidades.

«... y disparo». Alex dispara a H4 con el grupo de fuego habitual, de PF igual a 10.

Alex juega una acción «Fuego cruzado» {G26}. Esta acción añade +2 a la PF, para un total de 12. Con una tirada de fuego ofensivo de 3-2 {G18}, el valor total de ataque queda en 17.

Parece que Alex se estaba guardando sus mejores acciones para cazar al líder soviético.

Kai tira primero para su pelotón en movimiento. Su moral es de 10 (8, +1 por Kaminsky, +2 por el bosque, -1 por la alambrada), que se añade a una tirada de defensa de 3-4 - ¡Evento! {S35}. Como el pelotón estaba en movimiento, con el resultado de empate se desorganiza, aunque en rigor no antes de resolver el evento.

Es posible que un evento afecte a una unidad desorganizada, por ejemplo. En tal caso, el pelotón en movimiento no podría verse afectado por ese evento, ya que, en realidad, aún no se ha desorganizado...

Kai saca un evento «Héroe» {S69} y decide colocarlo en G4.

... y por eso, el hecho de poner el héroe en H4 no hubiera permitido reorganizar el pelotón (la

segunda parte del evento).

Ahora que ya se ha resuelto el evento, se gira el pelotón de H4 a su lado desorganizado.

Aún falta la tirada de defensa para Kaminsky, que tiene una moral de 9 (8, +2 por el bosque, -1 por la alambrada). La tirada da como resultado 6-4 {S66}, suficiente para no desorganizarse.

A continuación, el pelotón soviético de J4 se desplaza a I5, «dos», donde finaliza su movimiento.

«¡Listo!». Kai roba {S28} y {S49}.

Turno 8. Alemania

Alex juega una orden «Recuperación» {G2}. En primer lugar, retira el indicador «Intimidada» de Ganz. Luego, solo tiene una unidad desorganizada para la que puede hacer una tirada de reorganización: el pelotón en F6, con una moral de 10 (7, +3 por el edificio). La tirada es 6-2 {G52}, de modo que se reorganiza y se gira a su lado cohesionado.

«¡Todo tuyo!». Alex roba {G13}, {G56}, {G62} y {G68}.

Turno 9. Unión Soviética

Kai juega una orden «Movimiento» {S49}. «Activo al héroe». Gretchko se mueve a F4, «uno», y luego a F5, «dos».

Sospechando un posible avance hasta el edificio, parece que Alex ha decidido resistirse a usar fuego de oportunidad, sin duda por las acciones «Emboscada» y «Sin cuartel» de esas cartas, que podrían ser útiles en caso de melé. La alta moral de Gretchko también ha debido ser un factor importante en la decisión.

Kai juega una orden «Avance» {S28}. «Activo al héroe».

Una de las reglas especiales para los héroes es que pueden activarse más de una vez por turno.

Grechko avanza hasta el edificio en F6. A continuación se produce una melé, en la cual se juegan primero las posibles acciones «Emboscada», por uno o ambos jugadores.

Alex juega una acción «Emboscada» {G56}, que provoca la desorganización del héroe soviético.

Kai juega una orden «Emboscada» {S55}, que provoca la desorganización del pelotón alemán.

Alex (el jugador inactivo) determina la PF de sus participantes: 2, que se añade a una tirada de 4-5 {G55}, para dar un valor total de melé de 11. A Kai no le gusta este resultado tan alto, de modo que entrega la carta de iniciativa a Alex para cancelar la tirada y repetirla. La nueva tirada de Alex resulta ser 6-4 {G65}, para un nuevo valor total de 12. ¡Mala suerte para Kai!

Kai necesita una tirada de melé de 11 para empatar y de 12 para ganar. Obtiene un 11 {S68}, pero Alex rápidamente le devuelve la carta de iniciativa para forzar una nueva tirada.

Un buen jugador alemán difícilmente aceptará un intercambio directo de bajas al enfrentarse a los soviéticos.

En la repetición de la tirada, Kai obtiene un 1-1 - ¡Encasquillada! {S2} y queda claramente derrotado. El activador no tiene efecto alguno, ya que no hay armas que estén disparando.

Con buen criterio, Kai decide conservar la iniciativa y asumir la baja, ya que las probabilidades

de obtener otra tirada lo bastante alta son muy escasas. Además, la pérdida de un héroe que ha llegado «gratis» no es muy grave.

El héroe de Kai queda eliminado en la melé, por el hecho de haber obtenido un valor total de melé más bajo; el héroe se retira del mapa y se devuelve a la caja.

Los héroes nunca van al marcador de bajas.

Alex juega una acción «Sin cuartel» {G62}, que le concede 2 PV. El indicador de PV se desplaza a la casilla 14.

Otra buena razón por la que Alex ha cedido la iniciativa para no permitir el empate, ya que la acción «Sin cuartel» exige que alguna unidad propia haya sobrevivido a la melé.

«¡Te toca!». Kai roba {S31}, {S41} y {S71}.

Turno 10. Alemania

Alex juega una orden «Huída» {G13}. «Te activo», le dice a Kai. Alex hace una tirada de huída para el pelotón desorganizado en H4. El resultado es 5-1 {G30}, que no tiene efecto.

«Tu turno». Alex roba {G11}, {G47} y {G54}.

Turno 11. Unión Soviética

Kai juega una orden «Huída» {S19}. «Te activo». La única unidad desorganizada de Alex se halla en F6, con una moral de 10. La tirada de Kai es 6-6 - ¡Tiempo! {S72}.

Por suerte para Kai, decidió conservar la iniciativa, ya que a Alex le hubiera encantado obligar a repetir esta tirada.

El pelotón alemán deberá retirarse dos hexágonos, pero solo después de resolver el activador «¡Tiempo!»:

- Se avanza el indicador de tiempo a la casilla «1» del marcador de tiempo.
- Colocad todas las cartas soviéticas del mazo y de la pila de descartes otra vez en orden numérico (en realidad, el jugador soviético las barajaría para formar un nuevo mazo, pero para este ejemplo adaptamos un poco las cosas).
- Aún no es necesario hacer ninguna tirada de desenlace repentino.
- El defensor (Alex) gana 1 PV; el indicador avanza a la casilla 15.
- No hay indicadores de humo que deban retirarse.
- No hay unidades de refuerzo que deban entrar en juego.
- **Kai juega una acción «Atrinchamiento» {S33}**. Coloca un indicador de pozo de tirador en O10. Alex no tiene ninguna.

Remárquese que no puede ponerlo en H4 para ayudar a sus unidades, puesto que ese hexágono ya contiene un indicador de fortificación (la alambrada).

Ahora Alex retira su unidad desorganizada, a E7 y luego a D7.

Kai juega una orden «Avance» {S29}. «Activo a Kaminsky, que a su vez activa los tres pelotones dentro de su distancia de mando». El pelotón en G4 avanza a F3; Kaminsky y el pelotón apilado con él avanzan a G4; el último pelotón avanza a H4.

«He acabado». Kai roba {S5}, {S15} y {S22}.

Turno 12. Alemania

Alex juega una orden «Avance» {G68}. «Activo el pelotón en D7, que avanza a E8».

«Tu turno». Alex roba {G6}.

Alex podría haber disparado contra las unidades soviéticas en el bosque, pero supongo que decidió conservar la carta n.º 54 para usarla como fuego de oportunidad en caso de que los soviéticos intenten llegar al objetivo n.º 5. Guardar una carta de fuego en la mano para su posible uso como fuego de oportunidad suele ser una opción sensata por parte del defensor; no se trata de dejar que el enemigo se desplace por el terreno como si estuviera paseando en el parque.

Turno 13. Unión Soviética

Kai juega una orden «Recuperación» {S5}. Hace una tirada de reorganización para su unidad desorganizada en G4 y obtiene 3-4 - ¡Evento! {S36}.

La carta revelada para el evento es {S46}, «Inteligencia». Kai mira la mano alemana y rápidamente descarta {G54}: una gran suerte, ya que el próximo movimiento que tenía planeado Kai hacia el edificio objetivo no sufriría ningún fuego de oportunidad.

Una vez resuelto el evento, Kai reorganiza el pelotón de G4.

Kai juega una orden «Movimiento» {S22}. «Activo a Kaminsky y a todos los pelotones dentro de su distancia de mando». El pelotón en el hexágono con alambradas se desplaza a G4, «acabado». El pelotón en F3 se mueve a E3, «dos», y luego a D2, «cuatro».

Este pelotón está listo para avanzar y provocar una melé con la guarnición alemana en el objetivo n.º 2 o bien intentar salir por el margen alemán y obtener puntos de victoria.

Kaminsky y el otro pelotón se desplazan a G5, «uno», a F5, «dos», y a F6, «cinco» (2 por el edificio, +1 para cruzar la valla). Kai gira el indicador de control alemán a su lado soviético. Alex pierde los 10 PV que había ganado inicialmente por el edificio (lo que desplaza el indicador de PV diez casillas hacia el lado de Kai, hasta la casilla 5), luego Kai recibe esos puntos y desplaza el indicador de PV diez casillas más, hasta la 5 del lado aliado.

Ahora los soviéticos van por delante.

«Ya he acabado». Y Kai roba {S20} y {S59}.

Turno 14. Alemania

«Me descarto de dos», que son {G11} y {G47}.

Parece que Alex conserva {G6} por su orden «Recuperación». Como se halla en un edificio con cobertura igual a 3, la unidad alemana desorganizada no está en peligro inmediato.

«¡Ya!». Y Alex roba {G22}, {G27} y {G53}.

Turno 15. Unión Soviética

«Me descarto de tres», que son {S31}, {S41} y {S71}.

«Tu turno». Kai roba {S1}, {S16} y {S72}.

El mejor momento para aprovechar un turno para descartarse es justo después de que tu oponente haya hecho lo mismo, de forma que la situación se equilibra en lugar de sufrir una posible pérdida de la iniciativa global.

Turno 16. Alemania

Alex juega una orden «Recuperación» {G6}. Hace una tirada de reorganización para su unidad desorganizada en E8 y obtiene 5-1 {G29}, de modo que el pelotón se reorganiza.

Alex juega una orden «Movimiento» {G22}. «Activo a Ganz y las dos unidades con él».

Alex juega una acción «Granadas de humo» {G53}. Designa a G8 como el objetivo del humo y a continuación extrae al azar un indicador de humo, que en este caso resulta ser un «3» más bien pobre, que coloca en G8.

Mala suerte, ya que la media en un indicador de humo es 5,5.

Ganz, el pelotón y la dotación se desplazan a G9, «uno». En ese momento, Kai avisa: «¡Espera!».

Kai juega una acción «Fuego» {S59}. «Activo a Kaminsky y al pelotón que está con él». El pelotón y su AML forman un grupo de fuego con PF igual a 7 (6 del pelotón gracias al mando de Kaminsky y +1 de la AML).

Kai juega una acción «Fuego continuado» {S15}, que añade +2 a la PF del grupo para llegar a 9.

Kai juega una acción «Fuego cruzado» {S20}, que añade 2 más a la PF, para un total de 11. Finalmente, esta PF de 11 queda reducida a 8 por el humo intermedio. A este valor de 8 se añade la tirada de fuego ofensivo 2-2 - ¡Francotirador! {S9}, para obtener un valor total de ataque igual a 12.

El hexágono al azar para el francotirador resulta ser el E8 {S23}. ¡Bingo! El pelotón alemán se desorganiza de nuevo.

Por suerte para Alex, lo reorganizó en su turno anterior; de lo contrario ahora hubiera quedado eliminado. Parece que sí que estaba en peligro, después de todo.

Sin embargo, a causa de la acción de fuego continuado, el resultado doble de la tirada daña la ametralladora soviética, que se gira a su lado dañado.

Alex hace su tirada de defensa para las unidades en movimiento, en el orden pelotón, escuadra y líder: 5-4 {G57}, 2-4 {G24} y 5-3 {G49}, de modo que todas superan el 12.

El grupo ahora se desplaza hasta F8, «tres». Kai interrumpe, «¡Espera!», y dispara a F8 con el pelotón activado (PF igual a 6), con una tirada 1-4 {S14}, que da un valor total de ataque de solo 11.

Todas las unidades alemanas en movimiento tienen una moral de 10, por lo menos, de modo que todas superan el 11 automáticamente, pero hay que hacer las tiradas de defensa igualmente, para los posibles activadores.

A partir de este momento el juego está en vuestras manos. Podéis proseguir esta partida (barajando los mazos, haciendo tres tiradas de defensa y continuar desde ese punto) o probar un nuevo escenario.

En cualquier caso, ¡disfrutad con el juego!

COMBAT COMMANDER



PARACAIDISTAS

Configuración del mapa



Alemania

- Tte. Schrader 9
1 1 6 x1
- Sgto. Feigenbaum 8
1 1 6 x1
- Cabo Schmidt 7
1 1 6 x1
- Paracaidistas 8
5 4 5 x3
- Volksgranadiere 7
5 4 4 x4
- Reclutas 6
5 3 3 x2 5
- Novatos 6
3 3 3 x2 5
- AML 4 8 - x3
- RENDICIÓN "10"

Estados Unidos¹

- Tte. Wray 9
2 1 6 x1
- Tte. Thomas 9
1 1 6 x1
- Regulares 6
3 4 4 x4
- Amet. cal 0.50 9 16 -2 x1
- AMM 6 10 - x3
- BÚNKER 6 Cober. * x1
- TRINCHERA 4 Cober. * x2
- POZO TIR. 3 Cober. * x3
- MINAS x3 3
- RENDICIÓN "5"

INFORME DE SITUACIÓN

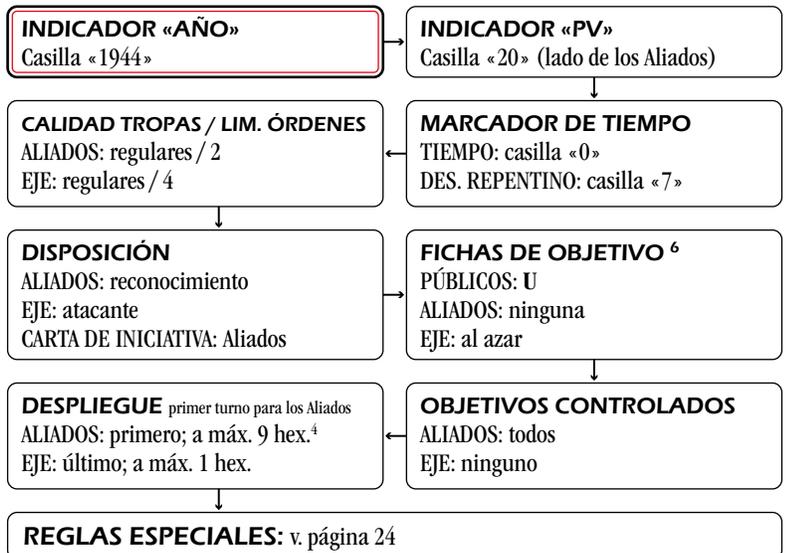
Un escenario creado por Will Green

El frente fantasma, Lanzerath (Bélgica), la mañana del 16 de diciembre de 1944. La 1.ª compañía del 9.º Regimiento de la 3.ª División de Paracaidistas alemanes (*Fallschirmjäger*) recibió la orden 54 regimental, según la cual la unidad debía eliminar toda resistencia enemiga en Lanzerath y otros pueblos a lo largo y alrededor del corredor de Losheim. La intención era preparar el camino para que la 1.ª División Panzer SS de Joachim Peiper, equipada recientemente con 30 Tiger II (*Königtiger*), pudiera atacar y atravesar el frente sin demora.

Los americanos necesitaban defender esta zona en disputa y, por ello, una sección de inteligencia y reconocimiento del 394.º Regimiento de la 99.ª División, formada por 18 soldados entrenados para convertirse en los «ojos y oídos» de su división, fue destinada a cubrir la línea del frente cerca de la pequeña aldea de Lanzerath, que dominaba la parte Este del corredor. Sus órdenes eran explorar la zona y alertar respecto a cualquier acción del enemigo.

Desde el bosque, descendiendo por una ladera cubierta de nieve y en suave pendiente hasta Lanzerath, estos hombres habían mejorado sus posiciones con troncos superpuestos, creando un sólido búnker defensivo con buenos campos de tiro.

Cuando una columna alemana atravesaba Lanzerath, una chica joven salió corriendo de una casa y se acercó a un oficial alemán. Muy excitada, apuntó en la dirección en la que se encontraban los soldados americanos; entonces, el comandante alemán vociferó una orden y sus hombres se pusieron a cubierto en la cuneta de la carretera. El teniente Bouck gritó «¡abrid fuego!» y la batalla de las Ardenas empezó para este puñado de hombres.

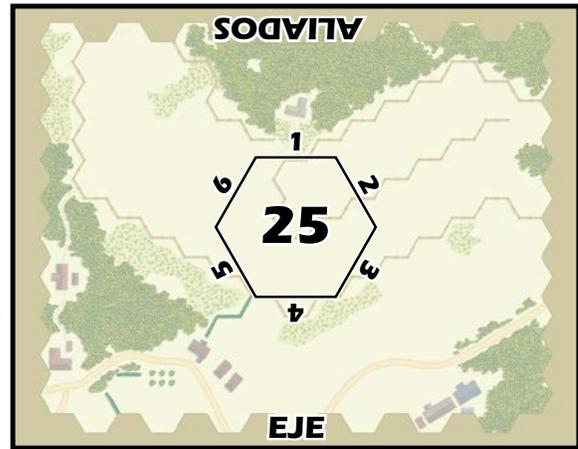


COMBAT COMMANDER



PARACAIDISTAS

Configuración del mapa



Alemania

V. regla especial n.º 8

Refuerzos 9

- Tte. Borbe 9
2 1 6 x1
- Sgto. Grein 8
2 1 6 x1
- Paracaidistas 8
5 4 5 x3
- Volksgrenadiere 7
5 4 4 x2
- Reclutas 6
5 3 3 x1⁵
- Regulares 7
3 3 4 x1
- Novatos 6
3 3 3 x1⁵
- AML
4 8 - x1
- Mortero med.
9 3-16 -3 x1
- RENDICIÓN "17"

Estados Unidos¹

- Tte. Wray 9
2 1 6 x1
- Tte. Thomas 9
1 1 6 x1
- Regulares 6
3 4 4 x4
- Amet. cal 0.50
9 16 -2 x1
- AMM
6 10 - x3
- BÚNKER
6 Cober.* x1
- TRINCHERA
4 Cober.* x2
- POZO TIR.
3 Cober.* x3
- MINAS
x3³
- RENDICIÓN "5"

INFORME DE SITUACIÓN

Un escenario creado por Will Green

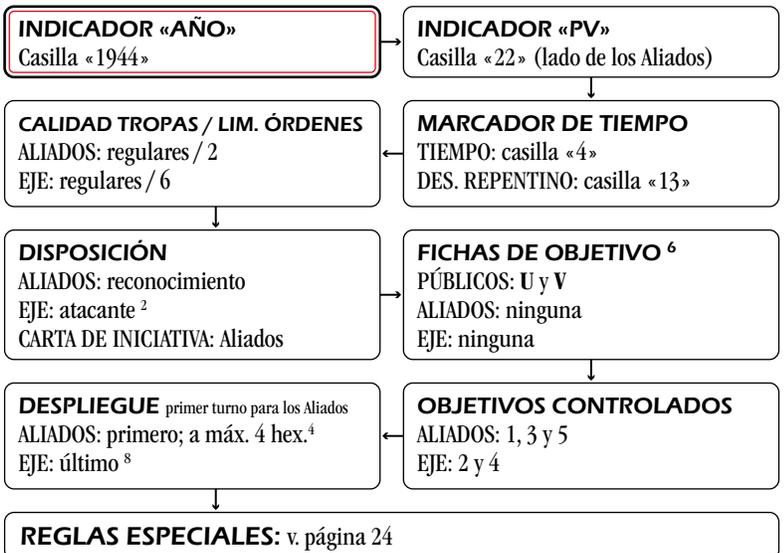
El frente fantasma, Lanzerath (Bélgica), la tarde del 16 de diciembre de 1944.

Tras una pausa para ocuparse de los heridos, los paracaidistas alemanes lanzaron otro ataque sobre las posiciones americanas a lo largo de la línea boscosa por encima de Lanzerath. De nuevo, el teniente Bouck solicitó el apoyo de la artillería y se lo denegaron otra vez debido a problemas más acuciantes en otros lugares. Cuando preguntó qué es lo que debería hacer sin tal apoyo, la respuesta fue breve: «resistir a toda costa». Poco después, los disparos enemigos perforaron la radio y la destruyeron.

A pesar de la intensa lucha durante toda la mañana, tan solo un soldado americano había resultado herido al recibir en la cara el impacto de una granada de fusil, la cual, por suerte, no explotó al caer al suelo.

A medida que continuaban produciéndose ataques en campo abierto, la falta de sueño durante la noche anterior y las menguantes provisiones de munición empezaron a pasar factura a los defensores americanos, que resistían en clara inferioridad numérica. Al final fueron superados, tras 18 horas de resistencia, pero habían detenido con efectividad a una buena parte de los efectivos de la 3.ª División de Fallschirmjäger y habían ganado un tiempo crucial para que el ejército de los Estados Unidos se reubicase y pudiera hacer frente a la ofensiva principal de los alemanes.

Como consecuencia de sus acciones durante esa primera mañana de la que posteriormente sería conocida como la batalla de las Ardenas, este grupo de hombres valientes se convirtió en la sección más condecorada de la Segunda Guerra Mundial.



REGLAS ESPECIALES

NOTA: todas las reglas especiales que se enumeran a continuación se aplican a los escenarios 25a y 25b, a menos que se indique otra cosa.

1. **SECCIÓN REFORZADA:** si sale el evento «Refuerzos» para el jugador aliado, ignorarlo y revelad otro evento.
2. **COMPAÑÍA REFORZADA:** en el escenario 25b, el jugador del Eje tiene una mano de 8 cartas (en vez de 6).
3. **ÚLTIMA LÍNEA DEFENSIVA:** durante el despliegue, el jugador aliado puede colocar minas en cualquier número de hexágonos adyacentes a sus propias escuadras. Inmediatamente después de efectuar un ataque con minas, retirad ese indicador del mapa.
4. **BOMBARDEO MATUTINO DE LA ARTILLERÍA:** tras el despliegue de las unidades estadounidenses, y antes de desplegar las alemanas, ambos jugadores mezclan sus mazos de cartas de decisión y cada uno determina 5 hexágonos al azar. Primero, eliminad las fortificaciones presentes en estos hexágonos y luego colocad un indicador «Pozo de tirador» en cada uno de ellos. Finalmente, los jugadores vuelven a barajar sus cartas antes de coger las que formarán su mano inicial.
5. **FANÁTICOS «PRESCINDIBLES»:** los pelotones de reclutas y las escuadras novatas de los alemanes valen 0 PV (en lugar de 2 PV y 1 PV, respectivamente).
6. **PROTEGER LA ZONA:** las fichas de objetivo **W** y **X** no deben añadirse al recipiente. El jugador del Eje no puede ganar PV por salida de unidades propias si solo controla dos o menos objetivos sobre el mapa. En caso contrario, si el jugador del Eje controla actualmente tres o más objetivos, puede salir voluntariamente del mapa de modo normal.
7. **LADERA NEVADA:** el coste de movimiento del campo abierto es 1,5 (en vez de 1).
8. Todas las fuerzas alemanas que se incluyen en la lista para el escenario 25a también se usan en el escenario 25b. En este último, tras haber colocado los pozos de tirador (v. regla especial n.º 4 más arriba), ambos jugadores deben mezclar sus mazos de cartas de decisión. A continuación, las fuerzas alemanas del 25a se despliegan de la siguiente manera:
 - a) El jugador alemán selecciona una de esas unidades (y con una de las armas asignadas, si lo considera oportuno).
 - b) Ambos jugadores revelan un hexágono al azar.
 - c) Si la unidad seleccionada es un pelotón o una escuadra, el jugador estadounidense elige en cual de los dos hexágonos determinados aleatoriamente se desplegará dicha unidad; en cambio, si la unidad seleccionada es un líder, el jugador alemán elige en cual de esos hexágonos la desplegará. En ambos casos, si el hexágono escogido contiene minas o una unidad estadounidense, la unidad alemana debe colocarse en el marcador de bajas. Si las tiradas de dados en esas dos cartas son ambas una cifra impar, la unidad se despliega desorganizada; si la tirada de dados en esas dos cartas es una cifra par, la unidad se despliega intimidada.
 - d) Repetid los pasos 8a) a 8c) hasta que se hayan desplegado todas las unidades alemanas del 25a. Tras ello, los jugadores vuelven a barajar sus cartas antes de coger las que formarán su mano inicial.
9. **FUERZA DE ATAQUE POR LA TARDE:** todas las fuerzas alemanas indicadas en 25b se colocan en la casilla «5» del marcador de tiempo.

NOTAS HISTÓRICAS

SECCIÓN REFORZADA: la sección del teniente Bouck estaba formada por tan solo 18 hombres. Justo cuando la batalla estaba a punto de empezar llegaron el teniente Warren Springer y algunos hombres en un jeep, los cuales fueron asignados rápidamente a posiciones de combate (representados por el segundo líder y la escuadra adicional en el OB americano). En gran inferioridad numérica durante todo el día, este grupo de soldados era todo lo que estaba disponible para frenar los incesantes asaltos de los alemanes.

ÚLTIMA LÍNEA DEFENSIVA: debido a las abundantes granadas de fragmentación disponibles, las tropas americanas las colocaron en grupos listos para su detonación, formando una última línea de defensa.

BOMBARDEO MATUTINO DE LA ARTILLERÍA: a las 5.30 de la mañana, los alemanes lanzaron un arrollador bombardeo de artillería que duró una hora y media. Aunque el impacto en los defensores fue poco relevante, creó muchos cráteres pequeños que las fuerzas alemanas atacantes pudieron usar para guarecerse.

FANÁTICOS «PRESCINDIBLES»: a pesar de las ventajas de la posición defensiva de los estadounidenses, los alemanes continuaron atacando en campo abierto con resultados devastadores para sus paracaidistas. Durante todo el día, los alemanes intentaron tres asaltos coordinados distintos a las posiciones del teniente Bouck y los americanos los rechazaron todos. A últimas horas de la tarde, centenares de cadáveres alemanes yacían sobre la nieve.

PROTEGER LA ZONA: las fuerzas alemanas recibieron la orden principal de aplastar, y no rodear, los puestos fortificados del enemigo cuando esto fuera posible. Lo que ocurrió fue que, tras 18 horas de batalla, la sección americana había detenido la misión principal de los paracaidistas que debían atravesar rápidamente el frente americano y facilitar que las unidades blindadas que constituían el grueso de la ofensiva, el 6.º Ejército Panzer, pudieran acceder inmediatamente a las carreteras despejadas hacia el río Mosa.

LADERA NEVADA: esto refleja la dificultad de subir por estas laderas cubiertas con nieve fresca, además del poco entrenamiento y la falta general de preparación de las unidades de reclutas alemanes. Y a pesar de que la División de *Fallschirmjäger* era presumiblemente de élite, la destreza en el campo de batalla de las unidades que formaban la división en ese momento de la guerra había disminuido notablemente.

LLEGADA DE REFUERZOS ALEMANES: la 3.ª División de *Fallschirmjäger* había estado caminando desde las 5.30 de la mañana. Avanzaron inicialmente bajo una «luz de luna artificial» creada por enormes reflectores que iluminaban las nubes y hacían que la luz se reflejara hacia el suelo. Empezaron por Bélgica, cruzaron la Línea Sigfrido y atravesaron Losheim, con lo que el primer contingente llegó a Lanzerath alrededor de las 8 de la mañana. Posteriormente, justo antes del ataque principal por la tarde, llegaron más tropas (representadas en el escenario 25b por los refuerzos en el OB alemán).

JEEP BLINDADO: la ametralladora Browning M2 calibre 0.50 estaba montada en un jeep al cual se había soldado una coraza protectora de chapa proveniente de un cañón antitanque de 57 mm. Los americanos cavaron un hoyo a su alrededor y lo camuflaron con árboles caídos (representado por el búnker en el OB estadounidense).

ARMADOS HASTA LOS DIENTES: las fuerzas americanas en Lanzerath no solo habían sido reforzadas con dos ametralladoras y una gran cantidad de munición y granadas, sino que también habían recibido varios fusiles automáticos Browning. Las ametralladoras extras en el OB americano representan esta potencia de fuego adicional proporcionada por dichos fusiles automáticos.

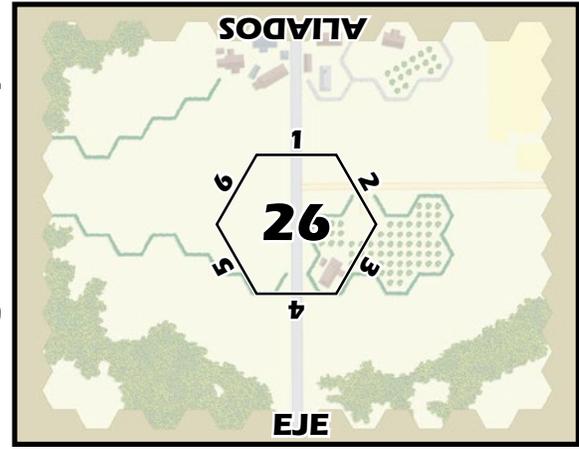
DEFENSAS: como la 2.ª División de Infantería ya había estado en esta zona, la sección de reconocimiento del teniente Bouck disponía de abundantes pozos de tirador. Así, los soldados americanos tuvieron cinco días para preparar sus defensas, tiempo suficiente para reforzar esos pozos de tirador con troncos y camuflaje (representado por las trincheras y el búnker en el OB americano).

COMBAT COMMANDER



PARACAIDISTAS

Configuración del mapa



Alemania

- Cap. Wehling 10 2 1 6 x1
- Tte. Huntziger 9 1 1 6 x1
- Tte. Lauerbach 9 1 1 6 x1
- Sgto. Benzing 8 2 1 6 x1²
- Fusil. élite 8 5 6 5 x1
- Fusileros 7 5 5 4 x10
- Volksgrenadiere 7 5 4 4 x1
- Regulares 7 3 3 4 x4
- Mortero lig. 6 2-13 -2 x1²
- AML 4 8 - x3
- "14"

Estados Unidos

- Tte. Esparza 9 2 1 6 x1
- Tte. Thomas 9 1 1 6 x1
- Cabo Twells 6 1 1 6 x1
- Paracaidistas 8 6 4 5 x3
- Élite 7 4 4 5 x2
- AMM 6 10 - x2
- POZO TIR. 3 Cober. * x1
- "6"



INFORME DE SITUACIÓN

Un escenario creado por John Holme

Neuville-au-Plain (Francia), 6 de junio de 1944. Es el Día D y la 82.^a División Aerotransportada está luchando para consolidar sus defensas en Sainte-Mère-Église. En previsión de un contraataque desde el Norte, el comandante de la 3/505, el teniente coronel Benjamin Vandervoort ordena a la 3.^a sección de la compañía D, a cargo del teniente Turner Turnbull, bloquear la carretera D-15 en Neuville-au-Plain. Poco después de llegar a su destino, el grupo de 43 hombres de Turnbull detecta una gran columna de soldados con el típico uniforme verde alemán, acercándose por la carretera y aparentemente vigilados por soldados uniformados como paracaidistas americanos. Pero a uno de los soldados de Turnbull le huele a cuerno quemado y dispara varias ráfagas de advertencia con su ametralladora... e inmediatamente los «prisioneros» alemanes se ponen a cubierto en las cunetas. Tras dispersarse en todas direcciones para intentar flanquear a los americanos, superados en número pero muy bien atrincherados, el ataque alemán comienza.

INDICADOR «AÑO» Casilla «1944»	INDICADOR «PV» Casilla «26» (lado de los Aliados)
CALIDAD TROPAS / LIM. ÓRDENES ALIADOS: élite / 2 EJE: regulares / 5	MARCADOR DE TIEMPO TIEMPO: casilla «3» DES. REPENTINO: casilla «10»
DISPOSICIÓN ALIADOS: defensiva EJE: atacante CARTA DE INICIATIVA: Aliados	FICHAS DE OBJETIVO PÚBLICOS: A, B, Q y W ALIADOS: al azar EJE: al azar
DESPLIEGUE primer turno para el Eje ALIADOS: a máx. 4 hex. ¹ EJE: a máx. 1 hex. ¹	OBJETIVOS CONTROLADOS ALIADOS: 1 y 5 EJE: 3

REGLAS ESPECIALES

- El despliegue es simultáneo: usad otro mapa doblado a modo de pantalla en el medio del tablero para que no podáis ver el despliegue de vuestro oponente. No quitéis la pantalla hasta que ambos jugadores hayáis acabado el despliegue.
- OBSERVADOR DEL MORTERO:** cualquier ataque realizado por el mortero alemán puede trazar su LV desde el sargento Benzing en vez de desde el propio mortero. Esto activa a Benzing durante ese turno. En cualquier caso, la tirada de adquisición de objetivo debe usar el alcance real desde el mortero al hexágono atacado, pero cualquier estorbo que modifique la tirada estará basado en la LV desde el sargento Benzing.



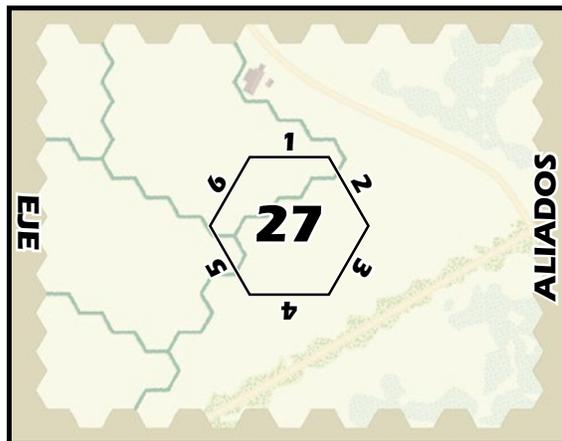
Alemania

- Tte. v. Karsties 9
2 1 6 x1
- Sgto. Esser 8
2 1 6 x1
- Paracaidistas 8
5 4 5 x3
- Élite 8
3 3 5 x1
- AMP 8 16 -1 x1
- AML 4 8 - x1
- POZO TIR. 3 Cober. * x3
- RENOVACIÓN "5"

Estados Unidos

- Cap. Sitzer 10
2 1 6 x1
- Tte. Roggia 9
1 1 6 x1
- Sgto. Buehler 8
2 1 6 x1
- Paracaidistas 8
6 4 5 x5
- Regulares 6
6 6 4 x4
- Élite 7
4 4 5 x2
- Regulares 6
3 4 4 x1
- Mortero lig. 7 2-16 -2 x3
- Radio: 155mm 12 x1
- RENOVACIÓN "5" 2

Configuración del mapa

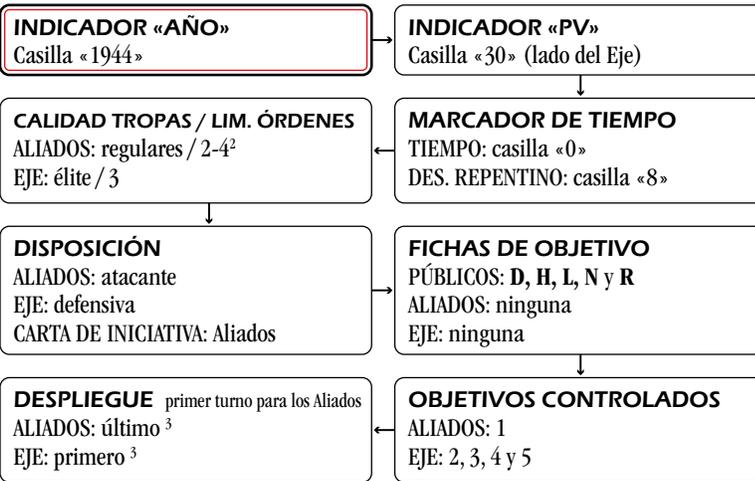


INFORME DE SITUACIÓN

Un escenario creado por John Holme

Al norte de Carentan (Francia), 10 de junio de 1944. Poco después del Día D, las fuerzas estadounidenses que habían desembarcado en las playas Omaha y Utah estaban separadas por el río Douve, la ciudad de Carentan y una tenaz fuerza de defensores alemanes.

La misión de la 3/502 PIR (101.ª Aerotransportada) del teniente coronel Robert Cole, con el apoyo de la artillería y morteros, era asaltar Carentan desde el Norte por una estrecha calzada, a través de las marismas a orillas del río. Cuando los americanos se acercaban a las afueras de Carentan, los Fallschirmjäger alemanes empezaron a disparar con ametralladoras y fusilería desde los setos y granjas cercanos.



REGLAS ESPECIALES

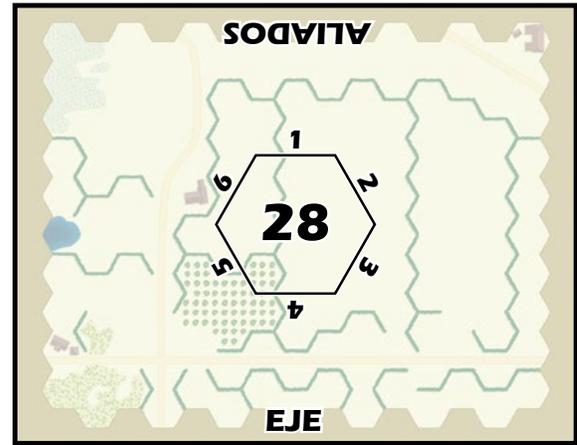
1. REFUERZOS ESTADOUNIDENSES: colocad al teniente Roggia, dos pelotones de paracaidistas, un pelotón de regulares, una escuadra de élite, un mortero ligero y la radio en la casilla «2» del marcador de tiempo. Colocad al sargento Buehler, un pelotón de paracaidistas, dos pelotones de regulares, una escuadra de regulares y un mortero ligero en la casilla «4» de dicho marcador.
2. Cuando el indicador «Tiempo» entre en la casilla «2», y también posteriormente cuando entre en la «4», incrementad en 3 el nivel de rendición americano (primero a «8» y luego a «11») e incrementad en 1 la limitación de órdenes de los americanos (primero a «3» y luego a «4»).
3. Las unidades del Eje deben desplegarse a máximo 1 hexágono de los objetivos 2, 3, 4 o 5. Las unidades de los Aliados deben desplegarse a máximo 2 hexágonos del objetivo 1.
4. CUNETAS DE LA CALZADA: las carreteras no reducen en 1 la cobertura de su hexágono.

COMBAT COMMANDER



PARACAIDISTAS

Configuración del mapa



Alemania

- 2 1 6 x1
- 2 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 5 4 5 x9
- 3 3 5 x3
- x1
- x2
- x1
- x1



"11"

Estados Unidos

- 2 1 6 x1
- 2 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 6 4 5 x9
- 4 4 5 x3
- x1
- x1
- x1
- x1

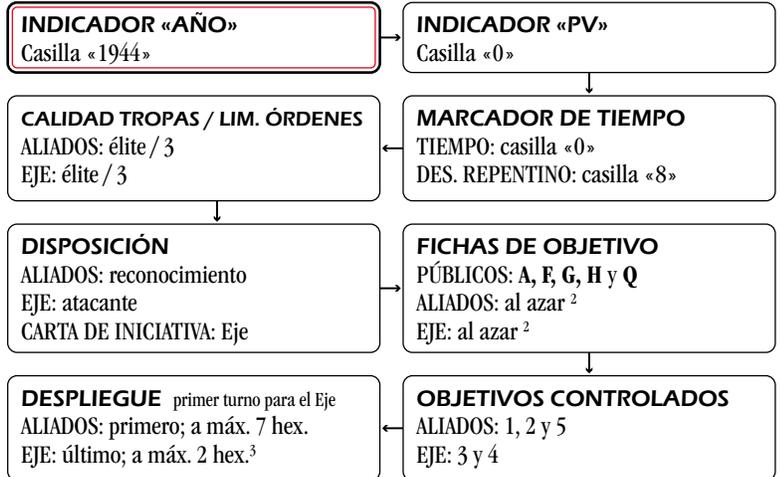


"11"

INFORME DE SITUACIÓN

Un escenario creado por John Holme

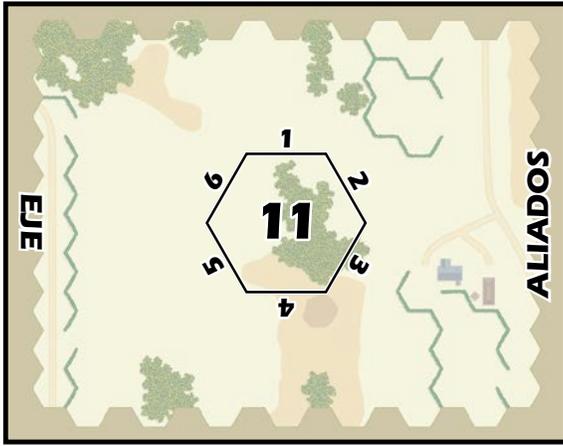
En la granja de Monsieur Ingouf, al norte de Carentan (Francia), 10 de junio de 1944. Contra los disparos de las ametralladoras pesadas, morteros y artillería enemiga, los supervivientes exhaustos de la 3/502 PIR (101.^a Aerotransportada) del teniente coronel Robert Cole cargaron en campo abierto y se refugiaron en una granja abandonada cerca del canal de la Madeleine. Reforzados con elementos de la 2/502 PIR del teniente coronel Patrick Cassidy durante un respiro en el combate, se prepararon para el contraataque del 6.º Regimiento de *Fallschirmjäger* alemanes. Sin munición para los morteros y con la radio que los conectaba con la artillería divisional estropeada, los paracaidistas americanos recobraban el aliento mientras el creciente repiqueteo de las ametralladoras y armas de pequeño calibre proveniente de los setos pregonaba el ataque alemán.



REGLAS ESPECIALES

1. RADIO ESTROPEADA: colocad la radio americana en la casilla «2» del marcador de tiempo. Cuando el indicador «Tiempo» entre en una casilla que contenga esta radio, el jugador aliado realiza una tirada de dados: si el resultado es igual o inferior al número de la casilla en la que se encuentra la radio, esta entra en juego como refuerzo; en caso contrario, la radio se desplaza a la siguiente casilla en el marcador de tiempo.
2. MANTENED LA POSICIÓN: la ficha de objetivo W no debe añadirse al recipiente. Además, ninguno de los jugadores puede ganar PV por salida del mapa (cualquier unidad que salga del mapa queda eliminada).
3. NIDO DE AMETRALLADORAS: el jugador del Eje también puede desplegarse en el objetivo 4 (hexágono L8).

COMBAT COMMANDER



PARACAIDISTAS

Alemania

- Tte. Borbe 9
2 1 6 x1
- Sgto. Pfeiffer 8
1 1 6 x1
- Cabo Schmidt 7
1 1 6 x1
- Paracaidistas 8
5 4 5 x2
- Fusileros 7
5 5 4 x3
- Volksgranadiere 7
5 4 4 x4
- Dotación 8
2 2 4 x2
- AMP
8 16 -1 x1
- AML
4 8 - x2
- Mortero med. Humo
9 3-16 -3 x1
- POZO TIR.
3 Cober. * x9
- RENDICIÓN "10"

Estados Unidos

- Tte. Wray 9
2 1 6 x1
- Sgto. Divine 8
1 1 6 x1
- Lucas, héroe americano 9
2 4 7 x1
- Paracaidistas 8
6 4 5 x8
- Dotación 7
2 2 4 x2
- Amet. cal 0.50
9 16 -2 x1
- AMM
6 10 - x2
- Mortero med. Humo
9 3-16 -3 x1
- POZO TIR.
3 Cober. * x7
- RENDICIÓN "9"

INFORME DE SITUACIÓN

Un escenario creado por Gregory L. Wong

Bastoña (Bélgica), 27 de diciembre de 1944. La 101.^a Aerotransportada estaba aislada y parecía que sobrevivía tan solo gracias al valor. Para Navidad, se estaban quedando sin provisiones, medicinas, combustible y también sin munición pesada. Se trazó un plan para suministrarla desde el aire: cincuenta planeadores remolcados por aviones de carga C47 despegaron de Francia y se dirigieron hacia Bastoña. Sin saber cuál de los bandos controlaba las zonas de aterrizaje, los valientes pilotos de los planeadores se desprendieron de sus cabos de remolque, volaron a través de los intensos disparos de la artillería antiaérea y aterrizaron con su inestable carga. Las tropas alemanas y estadounidenses salieron de sus escondrijos para capturar los planeadores y su contenido.

INDICADOR «AÑO» Casilla «1944»	INDICADOR «PV» Casilla «0»
CALIDAD TROPAS / LIM. ÓRDENES ALIADOS: élite / 3 EJE: regulares / 3	MARCADOR DE TIEMPO TIEMPO: casilla «0» DES. REPENTINO: casilla «7»
DISPOSICIÓN ALIADOS: reconocimiento EJE: reconocimiento CARTA DE INICIATIVA: Aliados	FICHAS DE OBJETIVO¹ PÚBLICOS: T y U ALIADOS: ninguna EJE: ninguna
DESPLIEGUE primer turno para los Aliados ALIADOS: primero; a máx. 3 hex. EJE: último; a máx. 3 hex.	OBJETIVOS CONTROLADOS¹ ALIADOS: ninguno EJE: ninguno

REGLAS ESPECIALES

1. PLANEADORES EN TIERRA: ignorad todos los objetivos impresos en el mapa. No debéis añadir ninguna ficha de objetivos al recipiente y cualquier evento que esté relacionado con las fichas de objetivo no tiene efecto. En vez de ello, las fichas de objetivo de la A a la Q se usan para crear cinco objetivos alternativos sobre el mapa (todo lo indicado en el lado «público» se ignora, excepto el valor de PV).
 - a) Antes del despliegue de unidades, formad una pila con las fichas de objetivo de la A a la Q, boca abajo (o sea, mostrando su lado «secreto»), y mezcladlas. Seleccionad cinco fichas al azar y, sin mirar su lado «público», colocadlas boca abajo en los siguientes hexágonos: E6, F8, G2, J9 y K5. Devolved las fichas restantes a la caja del juego.
 - b) A continuación, usando una baraja bien mezclada, realizad una tirada de dados por cada ficha de objetivo sobre el mapa: si salen «dobles», dejadla donde está; en cualquier otro caso, desplazad la ficha un hexágono en la dirección indicada por el dado blanco.
 - c) No podéis examinar una ficha de objetivo que esté boca abajo hasta que una de vuestras unidades entre en ese hexágono. Cuando ambos hayáis podido examinar el lado oculto de una ficha, descubridla y dejad que muestre permanentemente su lado «público».
 - d) Además de sus efectos normales, cada vez que el jugador aliado se vea afectado por el evento «Héroe» puede examinar una ficha cualquiera de objetivo. Esto ocurre incluso si el héroe ya está en juego.

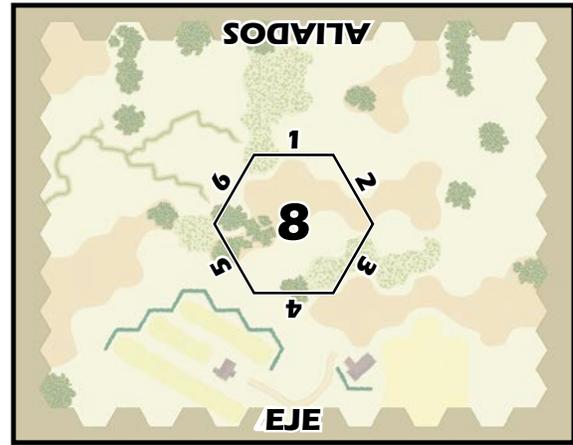
[Nota histórica: esto representa un piloto de planeador que ha alcanzado las líneas americanas.]
2. ACUMULACIÓN DE NIEVE: considerad todas las colinas como si fueran cultivos.
3. NIEVE: el coste de movimiento del campo abierto y el cultivo es de «1,5» en lugar de «1».
4. MANTENED LA POSICIÓN: las unidades aliadas no pueden ganar PV por salida del mapa (cualquier unidad americana que salga del mapa, por cualquier motivo, queda eliminada).

COMBAT COMMANDER



PARACAIDISTAS

Configuración del mapa



Alemania

- Tte. Bolter 9
1 1 6 x1
- Fusileros 7
5 5 4 x3
- Regulares 7
3 3 4 x1
- AMP 8 16 -1 x2
- POZO TIR.
3 Cober.² x3³

Refuerzos¹

- Sgto. Pfeiffer 8
1 1 6 x1
- Fusileros 7
5 5 4 x2
- Regulares 7
3 3 4 x1
- AML 4 8 - x1
- RENDICIÓN "4"

Unión Soviética

- Tte. Gulikévich 9
1 1 6 x1
- Sub. Guardia 8
6 3 5 x5
- Dotación 9
2 1 4 x1
- AML 3 6 - x2
- Mortero lig. 6 2-14 -1 x1
- Carga expl. 12 1 - x1
- RENDICIÓN "4"



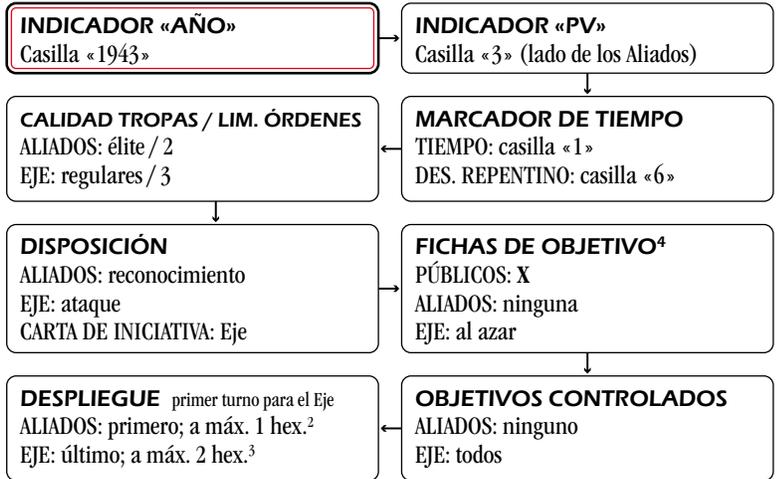
INFORME DE SITUACIÓN

Un escenario diseñado por Bryan Collars

Cabeza de puente de Velikiy Bukrin (Ucrania), 25 de septiembre de 1943.

En la noche del 24 al 25 de septiembre, la 5.^a Brigada Aerotransportada llevó a cabo un asalto aéreo en el codo de Bukrin para establecer una cabeza de puente en la orilla occidental del río Dniéper. La operación no salió tan bien como se había planeado, ya que los paracaidistas quedaron muy desperdigados por toda la zona y, por si fuera poco, cayeron en medio de tres divisiones alemanas que no habían sido avistadas previamente, entre las cuales la 10.^a Panzergrenadiere.

Al alba, elementos de la 5.^a Aerotransportada se mueven hacia sus objetivos iniciales, mientras que las unidades del 41.^o Regimiento de Infantería alemán reciben la orden de localizarlos y acabar con ellos.

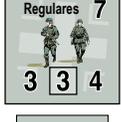


REGLAS ESPECIALES

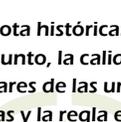
1. REFUERZOS: el jugador del Eje coloca sus refuerzos en cualquier casilla del marcador de tiempo (de la casilla «2» en adelante). Cuando el indicador «Tiempo» entra en esa casilla, incrementan en 3 el nivel de rendición alemán (pasa a 7).
2. Las unidades soviéticas pueden desplegarse solamente en las filas de hexágonos de la A a la H, y solamente una unidad en cada hexágono.
3. Los pozos de tirador pueden colocarse hasta un máximo de 4 hexágonos desde el margen. [Nota histórica: esto representa las fortificaciones construidas previamente por los batallones de trabajos forzados y que aún tenían que ser ocupadas por las fuerzas alemanas.]
4. La ficha de objetivo W no debe añadirse al recipiente.
5. OBJETIVOS FUERA DEL MAPA: ninguno de los jugadores puede ganar PV por salida del mapa (cualquier unidad que salga del mapa queda eliminada). Esta restricción se elimina de manera permanente para el jugador aliado (exclusivamente) cuando el indicador «Tiempo» entra en la casilla del marcador ocupada por los refuerzos alemanes.



Alemania

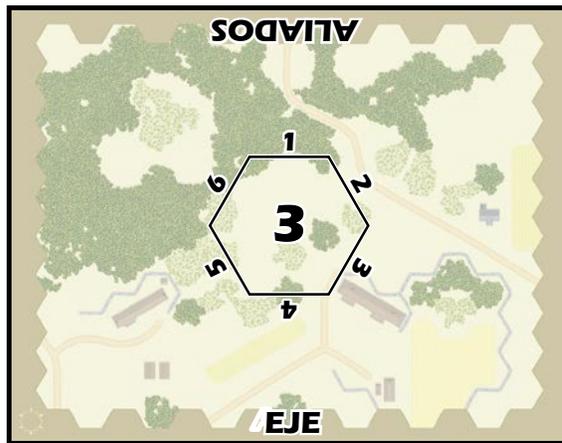
-  x1
-  x1
-  x6
-  x2
-  x1
-  x4
-  x5
-  x2
-  "7"

Estados Unidos

-  x1
-  x1
-  x8
-  x3
-  x1
-  x1
-  x2
-  "10"

Nota histórica: en conjunto, la calidad de regulares de las unidades aliadas y la regla especial n.º1 reflejan la relativa inexperiencia de estas tropas: se trata de paracaidistas fantásticos, pero unos auténticos novatos en lo que se refiere al combate real.

Configuración del mapa



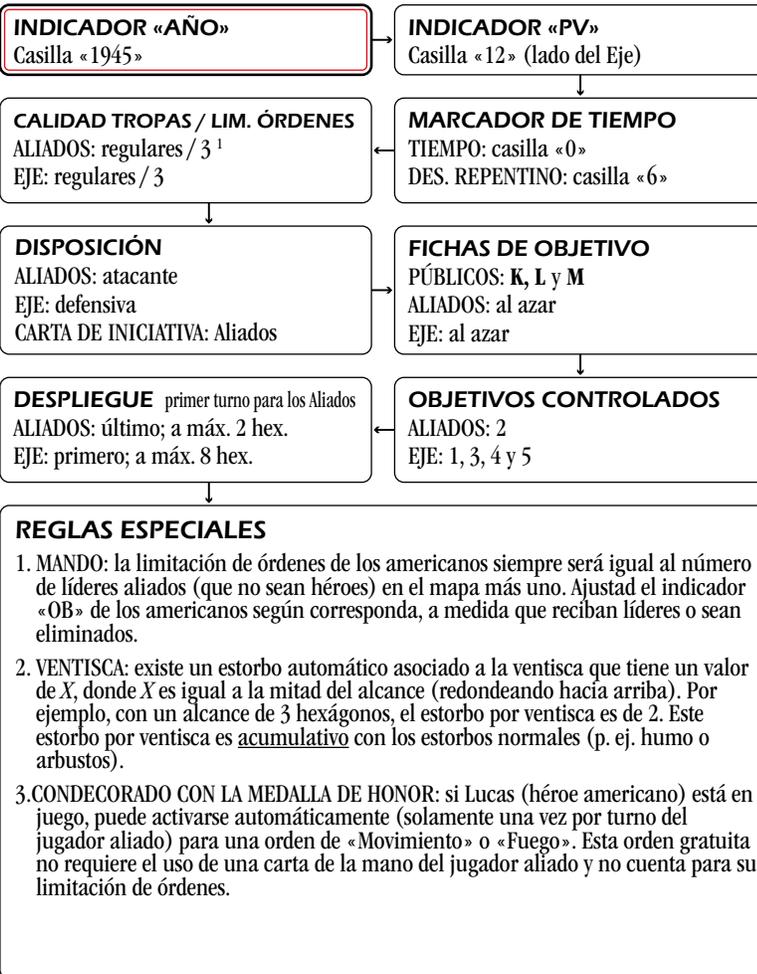
INFORME DE SITUACIÓN

Un escenario creado por Ric van Dyke

Flamierge (Bélgica), 4 de enero de 1945.

La 17.ª División Aerotransportada de los Estados Unidos era nueva en el teatro europeo de operaciones, ya que había llegado a la zona de Reims (Francia) el 25 de diciembre. La división pertenecía al 3.º Ejército del general Patton y una de sus primeras misiones fue conquistar Flamierge, un pueblo al noroeste de Bastoña.

Cuando finalmente el 513.º Regimiento de Infantería Paracaidista saltó sobre el pueblo, comenzó a soplar una fuerte ventisca...

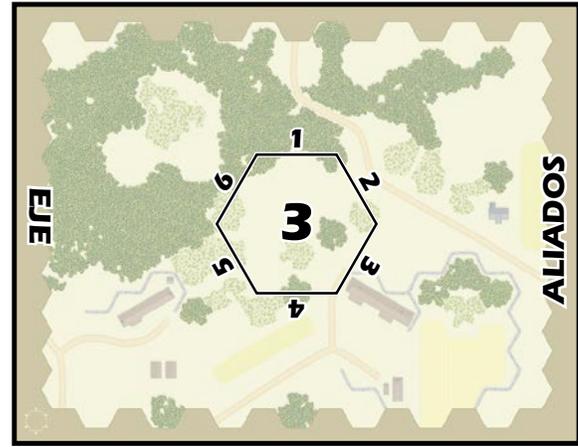


COMBAT COMMANDER



PARACAIDISTAS

Configuración del mapa



Alemania

Sgto. Ganz 8
2 1 6 x1

Sgto. Feigenbaum 8
1 1 6 x1

SS 8
6 5 5 x5

Regulares 7
3 3 4 x3

AML
4 8 - x2

Refuerzos¹

Cabo Rattenh 7
1 1 6 x1

SS 8
6 5 5 x1

Regulares 7
3 3 4 x2

RENDICIÓN "10"

Estados Unidos

Sgto. Smith 8
2 1 6 x1

Sgto. White 8
1 1 6 x1

Paracaidistas 8
6 4 5 x5

Élite 7
4 4 5 x1

AMM
6 10 - x1

POZO TIR.
3 Cober. * x3

RENDICIÓN "6"

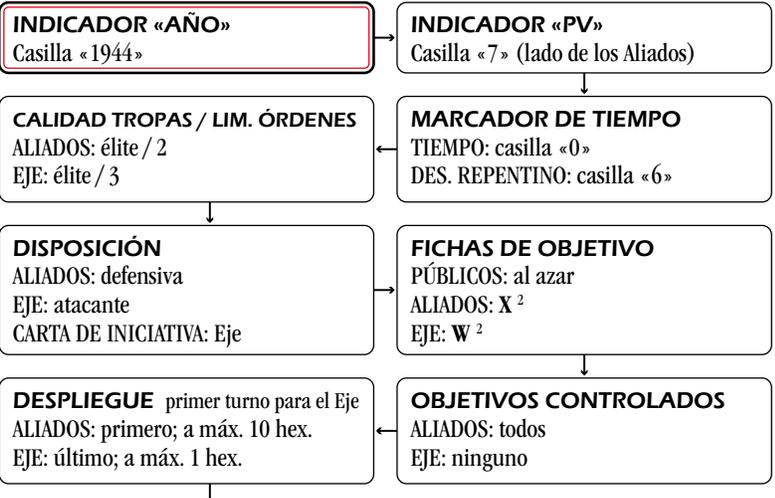


INFORME DE SITUACIÓN

Un escenario creado por Tray Green

Bélgica, 24 de diciembre de 1944. Tras 7 días aislado, sin combustible y con pocas municiones, Peiper finalmente obtuvo el permiso para abandonar su posición asediada en La Gleize. Habiendo encargado a la retaguardia que destruyera los tanques y vehículos (casi 100) que dejaba atrás en el campo de batalla, Peiper y unos 800 supervivientes partieron en plena noche para encontrar el camino de regreso a las líneas amigas.

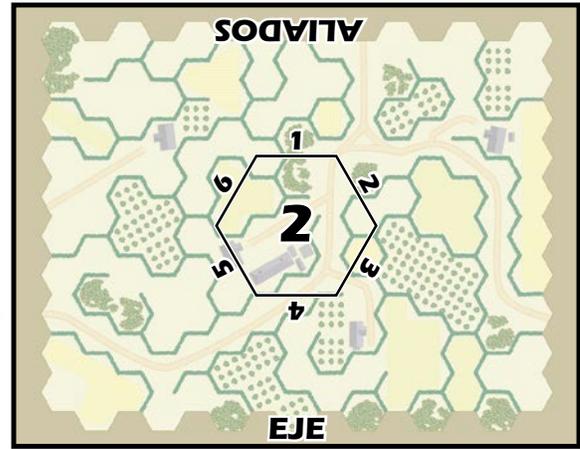
Marchando en fila de a uno, cruzaron el río Amblève y subieron por las colinas accidentadas que dominan Trois Ponts. Pero escondidos en la oscuridad, los hombres de las recién llegadas 456.^a PFAB y 82.^a División Aerotransportada bloqueaban su camino.



REGLAS ESPECIALES

1. REFUERZOS: colocad los refuerzos alemanes en la casilla «2» del marcador de tiempo.
2. EVASIÓN: la ficha de objetivo X solo sirve para el jugador aliado (es decir, únicamente las unidades alemanas tienen un valor doble de PV cuando son eliminadas) y la ficha de objetivo W solo sirve para el jugador del Eje (es decir, únicamente las unidades alemanas tienen un valor doble de PV cuando salen del mapa).

Nota histórica: las escuadras alemanas representan la tripulación a pie de los tanques del Kampfgruppe Peiper.



Alemania

- Tte. Lauerbach 9
1 1 6 x1
- Sgto. Feigenbaum 8
1 1 6 x1
- Fusileros 7
5 5 4 x3
- Dotación 8
2 2 4 x1
- AMP
8 16 -1 x1
- AML
4 8 - x1

Estados Unidos

- Tte. Wray 9
2 1 6 x1
- Sgto. Divine 8
1 1 6 x1
- Sgto. White 8
1 1 6 x1
- Paracaidistas 8
6 4 5 x8
- Mortero lig.
7 2-16 -2 x1

Refuerzos²

- Cabo Rattenh 7
1 1 6 x1
- Fusileros 7
5 5 4 x1
- AML
4 8 - x1

REGLAS ESPECIALES:

1. **PARACAIDISTAS:** el jugador aliado despliega de la siguiente manera: para cada una de sus unidades, determina un hexágono al azar con las cartas de decisión del mazo americano y coloca la unidad en ese hexágono (desorganizada, si el hexágono está al alcance y en la LV de una unidad o arma alemana). Si el hexágono está ocupado por una unidad alemana, la unidad americana debe desplegarse desorganizada en el hexágono más cercano que no contenga ninguna unidad alemana. Finalmente, el mortero se asigna a una unidad americana.
2. **REFUERZOS:** colocad los refuerzos alemanes en la casilla «2» del marcador de tiempo. Cuando estas unidades entren en juego, pueden hacerlo por cualquier margen del mapa.
3. **SALTO NOCTURNO:** la limitación de órdenes de los Aliados es inicialmente de 2. Cuando el indicador «Tiempo» llegue a la casilla «3», dicha limitación de órdenes aumenta a 3.

4. Mientras el indicador «Tiempo» permanezca en la casilla «0» del marcador de tiempo, el jugador del Eje debe considerar todas las órdenes «Movimiento» como si fueran órdenes «Confusión en el mando».
5. La ficha de objetivo **W** no debe añadirse al recipiente. Además, ninguno de los jugadores puede ganar PV por salida del mapa (cualquier unidad que salga del mapa queda eliminada).
6. **BOCAGE:** todos los setos tienen sus valores de movimiento y cobertura aumentados en 1 (es decir, que ahora valen «+2» y «2», respectivamente).

INFORME DE SITUACIÓN

Un escenario creado por Dan Holte

Sainte-Mère-Église (Francia), 6 de junio de 1944 En las primeras horas del 6 de junio, los paracaidistas de las Divisiones Aerotransportadas 101.^a y 82.^a saltaron en la oscuridad sobre Normandía, con la misión de limpiar el camino para las fuerzas aliadas invasoras que en ese momento cruzaban el Canal de la Mancha. A través del caos del fuego enemigo, los pilotos hicieron cuanto pudieron para dejar a los paracaidistas en las zonas de salto planeadas, pero muchos de ellos aterrizaron lejos de los lugares previstos, sin saber demasiado bien dónde estaban.

El 506.^o PIR aterrizó en las afueras de Sainte-Mère-Église y, rápidamente, sus tropas se organizaron lo mejor que pudieron y empezaron a limpiar el camino hacia la playa Utah.

INDICADOR «AÑO»
Casilla «1944»

INDICADOR «PV»
Casilla «14» (lado del Eje)

CALIDAD TROPAS / LIM. ÓRDENES
ALIADOS: élite / 2-3³
EJE: regulares / 2

MARCADOR DE TIEMPO
TIEMPO: casilla «0»⁴
DES. REPENTINO: casilla «7»

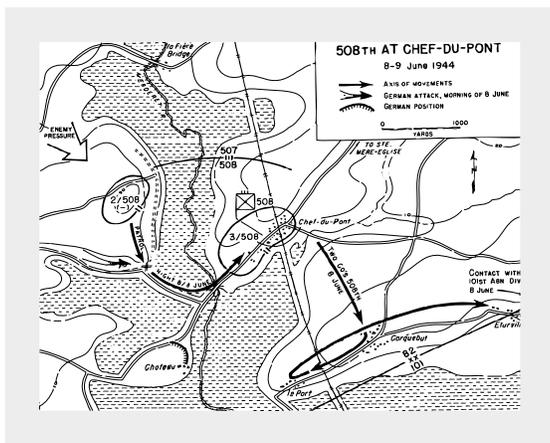
DISPOSICIÓN
ALIADOS: atacante
EJE: reconocimiento
CARTA DE INICIATIVA: Aliados

FICHAS DE OBJETIVO⁵
PÚBLICOS: K, N y P
ALIADOS: ninguna
EJE: ninguna

DESPLIEGUE primer turno para los Aliados
ALIADOS: último¹
EJE: primero; a máx. 10 hex.

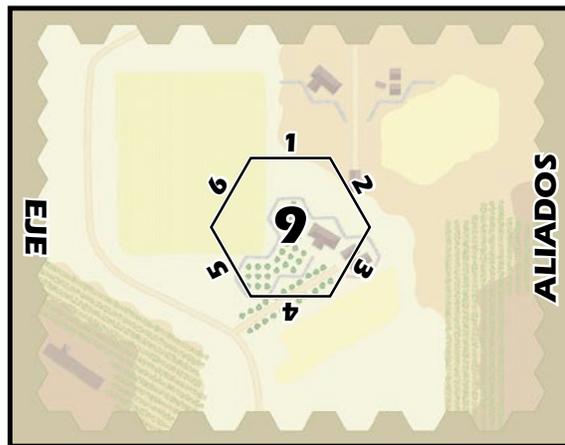
OBJETIVOS CONTROLADOS
ALIADOS: ninguno
EJE: todos

COMBAT COMMANDER



PARACAIDISTAS

Configuración del mapa



Alemania

- 1 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 5 5 4 x9
- 2 2 4 x1
- 4 8 - x2
- 8 16 -1 x1
- 9 3-16 -3 x1

Estados Unidos

- 1 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 6 4 5 x5
- 6 10 - x1
- 7 2-16 -2 x1
- 8 x1
- 3 Cober. * x3
- "6"

- 10 x1 1,2
- "9"

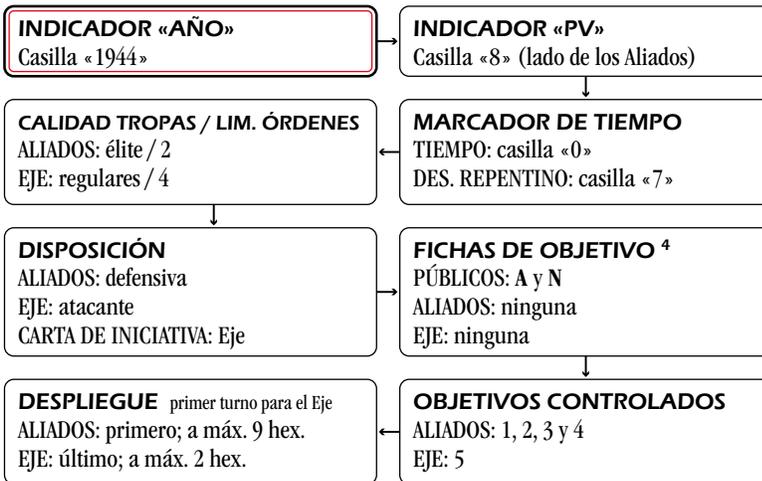


INFORME DE SITUACIÓN

Un escenario creado por Dan Holte

Colina 30, Caponnet (Francia), 8 de junio de 1944. Los elementos del 2.º batallón del 508.º PIR a las órdenes del teniente coronel Thomas Shanley eran algunos de los pocos grupos de soldados que aterrizaron al oeste del río Merderet. Presionado constantemente por el enemigo y con escasez de suministros, Shanley decidió retirarse al punto de encuentro planeado inicialmente para el batallón, la colina 30, y defender la posición.

El 1057.º Regimiento de la 91.ª División Luftlande recibió órdenes de contraatacar hacia la playa Utah y eliminar a todos los paracaidistas que encontraran al oeste del Merderet. Y en la colina 30 se encontraron con el 508.º...



REGLAS ESPECIALES

1. Colocad la radio alemana en la casilla «2» del marcador de tiempo.
2. ESCASEZ DE MUNICIONES: el jugador del Eje debe restar 2 de sus tiradas de adquisición de objetivo cuando ejecute órdenes de petición de artillería.
[Nota histórica: la 91.ª Luftlande estaba equipada con obuses de montaña que usaban munición no intercambiable con la del obús alemán estándar de 10,5 cm. Por ello, su capacidad y desempeño en esta acción fueron subóptimos.]
3. BOCAGE: todos los muros se consideran bocage y por tanto su coste de movimiento se incrementa en 1 (pasa a «+2»).
4. Las fichas de objetivo M, P, Q, R y W no deben añadirse al recipiente, ya que no se usan en este escenario.

GENERADOR DE ESCENARIOS ALEATORIOS

Una vez familiarizados con los escenarios publicados en este cuaderno, podéis probar con algunos escenarios generados aleatoriamente. Con el método que se presenta a continuación, obtendréis situaciones de combate históricamente plausibles, con fuerzas seleccionadas simultáneamente y objetivos secretos.

En primer lugar, los jugadores deberían barajar un par de mazos de cartas de decisión para usarlos para las tiradas de dados (o usar un par de dados de seis caras de otro juego). Luego, se deben efectuar las acciones que se enumeran a continuación, en el orden indicado.

EA1. El campo de batalla

Cualquiera de los dos jugadores hace una tirada, fijándose solamente en el dado blanco. Luego, si el dado coloreado muestra un valor par, añádid +6 al valor mostrado por el dado blanco. El resultado final (un número entre 1 y 12) indica el número del mapa a usar. Finalmente, fijándose en la rosa de los vientos de ese mapa, el otro jugador hace una tirada, nuevamente fijándose solo en el dado blanco, para orientar el mapa respecto a él.

Así, una tirada de 2 o 3 colocará el margen derecho del mapa frente a él; una tirada de 5 o 6, el margen izquierdo; 1 es el extremo superior, 4 el inferior.

Colocad la hoja de marcadores al lado del margen derecho o izquierdo, al alcance de ambos jugadores.

Colocad el indicador de PV en la casilla «0» del marcador de puntos de victoria.

EA2. Aliados y Eje

Uno de los jugadores lanza una moneda: si sale cara, juega con el Eje, si sale cruz, con los Aliados.

El jugador del Eje (que en este volumen juega siempre con los alemanes) lanza un dado para determinar el año y la nacionalidad de su oponente:



2	1943	Estados Unidos
3	1945	Unión Soviética
4	1943	Estados Unidos
5	1945	Estados Unidos
6	1944	Estados Unidos
7	1944	Unión Soviética
8	1943	Unión Soviética
9	1942	Unión Soviética
10	1941	Unión Soviética
11	1945	Unión Soviética
12	1941	Unión Soviética



Colocad el indicador de año en la casilla adecuada del marcador de años (en la hoja de marcadores).

EA3. Calidad de las tropas

EA3.1. Tropas del Eje

El jugador del Eje hace una tirada y consulta la tabla siguiente para determinar la calidad de la OB de sus tropas:

Alemania				
Tirada	1941	1942	1943-1944	1945
2	Élite	Élite	Élite	Élite
3	Élite	Élite	Élite	Élite
4	Élite	Élite	Élite	Élite
5	Élite	Élite	Élite	Regular
6	Élite	Élite	Regular	Regular
7	Regular	Regular	Regular	Regular
8	Regular	Regular	Regular	Regular
9	Regular	Regular	Regular	Regular
10	Regular	Regular	Regular	Novato
11	Regular	Regular	Novato	Novato
12	Regular	Novato	Novato	Novato

EA3.2. Tropas aliadas

El jugador aliado hace una tirada y consulta la tabla siguiente para determinar la calidad de la OB de sus tropas:

Estados Unidos			
Tirada	1943	1944	1945
2	Élite	Élite	Élite
3	Élite	Élite	Élite
4	Regular	Élite	Élite
5	Regular	Regular	Élite
6	Regular	Regular	Regular
7	Regular	Regular	Regular
8	Regular	Regular	Regular
9	Regular	Regular	Regular
10	Novato	Regular	Regular
11	Novato	Novato	Regular
12	Novato	Novato	Novato

Unión Soviética					
Tirada	1941	1942	1943	1944	1945
2	Élite	Élite	Élite	Élite	Élite
3	Élite	Élite	Élite	Élite	Élite
4	Regular	Élite	Élite	Élite	Élite
5	Regular	Regular	Élite	Élite	Élite
6	Regular	Regular	Regular	Regular	Élite
7	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular
8	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular
9	Novato	Regular	Regular	Regular	Regular
10	Novato	Novato	Regular	Regular	Regular
11	Novato	Novato	Novato	Regular	Regular
12	Novato	Novato	Novato	Novato	Regular

EA4. Objetivos

Colocad las 22 fichas de objetivo en un recipiente opaco, como una taza. A continuación, cualquiera de ambos jugadores extrae un objetivo «público» (boca arriba) al azar; colocadlo en la parte central de la casilla de objetivos de la hoja de marcadores.

Luego, cada jugador extrae un objetivo «secreto» (boca abajo) al azar y lo coloca en su parte correspondiente de la casilla de objetivos.

Recordad que hay cuatro objetivos que no tienen lado secreto; si un jugador extrae uno de estos, ¡mala suerte! el objetivo se considerará público durante toda la partida y su oponente sabrá cuál es desde el principio.

EA5. Órdenes de batalla

Cada bando tiene un conjunto de 27 fichas de OB, que se usan para escoger secretamente un orden de batalla durante la creación de escenarios aleatorios. Cada cara de color gris claro de la ficha coincide con una OB específica en la tabla de órdenes de batalla alemana; cada cara de color gris oscuro de la ficha coincide con una OB específica en las tablas de órdenes de batalla estadounidense y soviética. Las fichas de OB del Eje están etiquetadas de la A a la J, mientras que las aliadas, de la R a la Z, y también indican si se trata de una fuerza del tamaño de una compañía, un destacamento o una sección.

Cada jugador consulta la tabla de órdenes de batalla de su nacionalidad y secretamente escoge la OB con la que desea jugar; luego, busca la ficha de esa misma OB (misma letra y mismo tamaño) y la deja oculta en su mano. La OB escogida debe ser de la nacionalidad, año y calidad de tropa que se ha especificado anteriormente. Finalmente, ambos jugadores muestran simultáneamente las OB que han escogido.

Por ejemplo, la ficha «Destacamento G» corresponde a la columna con el destacamento de fusileros reclutas alemán; la ficha «Sección S» corresponde a la sección de paracaidistas estadounidense o a la sección de comandos soviética, según la nacionalidad con la que esté jugando el jugador aliado.

El jugador del Eje desplaza el indicador de PV tantas casillas hacia su oponente como el valor de la OB que acaba de seleccionar. Luego, el jugador aliado hace lo mismo, pero en sentido opuesto.

En el ejemplo anterior, el jugador del Eje desplazaría el indicador de PV 15 casillas hacia el jugador aliado, quien, a continuación, lo desplazaría (en el caso que llevara tropas estadounidenses) 11 casillas hacia su contrincante.

Finalmente, ambos jugadores colocan sus indicadores de OB en la casilla del marcador de OB que coincida con el número de órdenes y la calidad de la OB seleccionada.

Siguiendo el ejemplo, el indicador de OB alemán se colocaría en la casilla en la que intersecan «3 órdenes» y «Regular»; el indicador de OB estadounidense quedaría en la intersección de «2 órdenes» y «Élite».

EA6. Líderes

Cada bando hace una tirada para cada líder que aparezca en su OB y consulta la tabla de líderes (v. pág. 36), teniendo en cuenta solamente el dado blanco. Para cada tirada, sumad o restad los modificadores pertinentes, indicados debajo de la tabla. Si una tirada da como resultado el mismo líder que uno conseguido en una tirada anterior, volved a tirar hasta conseguir un líder no repetido.

A continuación, ambos jugadores cogen los líderes que les han tocado y las unidades e indicadores que señala la columna de la OB escogida y las dejan al lado del mapa, listas para desplegarse cuando sea el momento (véase EA10, EA11 y EA12).

EA7. Tiradas de refuerzos

Si el indicador de PV se halla en la casilla «0», saltad este paso. En caso contrario:

En primer lugar, el jugador cuya OB tiene el valor más bajo (es decir, el indicador de PV está en su lado respecto a la casilla «0») debe hacer una tirada y comparar el resultado con la tabla de refuerzos de su nacionalidad, luego comprar una ficha disponible de esa columna, si es posible. La ficha comprada debe estar disponible para el año del escenario. A continuación, desplaza el indicador de PV tantas casillas hacia su oponente como el coste indicado de la ficha comprada (el número en negrita sobre las fechas de disponibilidad).

Luego, y solamente si el otro jugador es quien tiene ahora más PV (es decir, el indicador ha atravesado la casilla «0» y ahora está en su lado) debe hacer una tirada y comparar el resultado con la tabla de refuerzos de su nacionalidad, luego comprar una ficha disponible de esa columna, si es posible. La ficha comprada debe estar disponible para el año del escenario. A continuación, desplaza el indicador de PV tantas casillas hacia su oponente como el coste indicado de la ficha comprada.

Los jugadores cogen las unidades o indicadores comprados.

EA8. Disposición

El jugador con el valor más alto de PV en este momento (es decir, el que ha gastado menos PV hasta el momento, con lo que el indicador de PV está en su lado respecto a la casilla «0») se establece como «defensor» en el escenario, mientras que el otro jugador se establece como «atacante». Si el indicador de PV se halla en la casilla «0», la disposición de ambos jugadores será «reconocimiento».

EA9. Fortificaciones

El defensor en el escenario (y solo él), puede gastar hasta x puntos en una o más OB de fortificaciones (v. pág. 36), donde x es el valor actual de PV del defensor. Se puede comprar cualquier combinación de OB de fortificaciones (siempre que lo permita el número de fichas disponibles), con la excepción de campos de minas de valores diferentes (es decir, si se compran varios campos de minas, todos deben ser del mismo valor). Los PV gastados en fortificaciones se restan del total de PV del defensor (es decir, se mueve el indicador de PV hacia el atacante).

Por ejemplo, si el indicador de PV estuviera en la casilla «9», el defensor podría gastar hasta 9 PV en cualquier número de fortificaciones. Si se los gasta todos, tendrá una posición defensiva formidable, pero empezará la partida sin ninguna ventaja en PV; si gasta solamente uno (para una defensa improvisada, por ejemplo), su defensa será más débil, pero iniciará la partida con 8 puntos de ventaja sobre su contrincante.

EA10. Despliegue del defensor

El defensor coloca sus unidades e indicadores a una distancia máxima de 8 hexágonos de su margen del mapa (es decir, en las primeras 8 filas de hexágonos) si la orientación es «a lo ancho», o a una distancia máxima de 12 hexágonos si la orientación es «a lo largo». Deben respetarse todas las restricciones referentes al apilamiento.

A continuación, el defensor coloca un indicador de control en cada objetivo del mapa, con su lado visible. Ajustad en consecuencia los PV por los objetivos públicos.

EA11. Despliegue del atacante

El atacante coloca sus unidades e indicadores a una distancia máxima de 2 hexágonos de su margen del mapa (es decir, en las primeras 2 filas de hexágonos) si la orientación es «a lo ancho», o a una distancia máxima de 3 hexágonos si la orientación es «a lo largo». Deben respetarse todas las restricciones referentes al apilamiento.

Si el atacante ocupa ahora cualquier objetivo que no esté también ocupado por el defensor, dad la vuelta al indicador de control situado ahí. Ajustad en consecuencia los PV por los objetivos públicos.

EA12. Despliegue en disposición de reconocimiento

En un escenario de reconocimiento, el jugador con la iniciativa más alta (que se indica en la columna de la OB escogida, en la tabla de órdenes de batalla) despliega sus unidades en primer lugar. Coloca sus unidades e indicadores a una distancia máxima de 4 hexágonos de su margen del mapa si la orientación es «a lo ancho», o a una distancia máxima de 6 hexágonos si la orientación es «a lo largo». Luego hace lo propio el jugador con la iniciativa más baja, con las mismas restricciones respecto a su margen del mapa. Deben respetarse todas las restricciones referentes al apilamiento.

Luego, cada jugador coloca un indicador de control (con su lado visible) en cada objetivo del mapa situado dentro de su área de despliegue. Ajustad en consecuencia los PV por los objetivos públicos.

EA13. Indicadores varios

- **Tiempo.** Colocad el indicador de tiempo en la casilla «0» del marcador de tiempo.
- **Desenlace repentino.** Determinad el posible fin de la partida sumando el número de órdenes permitidas del Eje y el número de órdenes permitidas aliadas (indicadas en las columnas respectivas en las tablas de órdenes de batalla); esto dará un resultado entre 4 y 8. Colocad el indicador de desenlace repentino en la casilla de ese valor en el marcador de tiempo.
- **Iniciativa.** El jugador con la iniciativa más alta (indicadas en las columnas respectivas en las tablas de órdenes de batalla) empieza la partida con la carta de iniciativa en su poder y se la coloca delante de él.
- **Rendición.** Cada jugador coloca un indicador de rendición en la casilla de su lado del marcador de bajas que coincida con el número indicado en la parte inferior de la OB escogida.
- **Minas.** Si el defensor ha comprado uno o más campos de minas de valor 7 u 8, colocad el indicador de minas (con el lado 7 u 8 visible, según corresponda) de modo que cubra la casilla «PF 6» de la hoja de marcadores (al lado de la casilla de información de minas).
- **Humo/Llamas.** Colocad todos los indicadores de humo/llamas en un recipiente opaco para poder extraerlos al azar en el transcurso del juego.

EA14. Cartas de decisión

Cada jugador baraja las cartas de decisión de su nacionalidad, para formar un mazo de juego, listo para la partida.

A continuación, cada jugador roba el número de cartas correspondiente a su disposición: 6 si es el atacante, 5 si es reconocimiento y 4 si es el defensor.

EA15. La hora H

Finalmente, el atacante tiene el primer turno de la partida. Si ambos jugadores están en disposición de reconocimiento, empieza el que tenga la iniciativa más alta.



TABLA DE LÍDERES

Tirada	EE. UU.	Alemania	URSS
≤0	Cabo Cassidy	Cabo Winkler	Cabo Gordov
1	Cabo Hubbard	Cabo Rattenhaus	Cabo Krilov
2	Sargento Divine	Sargento Feigenbaum	Cabo Bulganin
3	Sargento White	Sargento Esser	Sargento Maisky
4	Sargento Buehler	Sargento Ganz	Sargento Kovalev
5	Sargento Smith	Teniente Schröder	Sargento Bikovets
6	Teniente Roggia	Teniente Lauerbach	Teniente Gulikévich
7+	Teniente Wray	Teniente von Karsties	Teniente Jukovsky

Modificadores	EE. UU.	Alemania	URSS
Élite	+1	+1	+1
Novato	-1	-1	-1
1941	-	+1	-1
1942	-	+1	0
1943	-1	+1	0
1944	0	0	+1
1945	+1	-1	+1

OB DE FORTIFICACIONES

Ficha	N.º	Tipo	Coste en PV
	3	DEFENSAS IMPROVISADAS 3x Pozo de tirador	1
	6	DEFENSAS PREPARADAS 6x Pozo de tirador	2
	9	DEFENSAS EXTENSAS 9x Pozo de tirador	3
	4	LÍNEA ATRINCHERADA IMPROVISADA 3x Trinchera	2
	4	LÍNEA ATRINCHERADA PREPARADA 7x Trinchera	4
	4	LÍNEA ATRINCHERADA EXTENSA 10x Trinchera	6

Ficha	N.º	Tipo	Coste en PV
	10	ALAMBRADAS 10x Alambrada	3
	1	POSICIÓN FORTIFICADA 1x Búnker + trinchera	2
	3	COMPLEJO DE BÚNKERES 3x Búnker +trinchera +alambrada +minas (PF 8)	10
	10	CAMPO DE MINAS IMPROVISADO 10x Minas (PF 6)	6
	10	CAMPO DE MINAS PREPARADO 10x Minas (PF 7)	9
	10	CAMPO DE MINAS EXTENSO 10x Minas (PF 8)	12

No se puede comprar junto con minas de PF 6 o 7

No se puede comprar junto con minas de PF 7 u 8 o un complejo de búnkeres

No se puede comprar junto con minas de PF 6 u 8 o un complejo de búnkeres

No se puede comprar junto con minas de PF 6 o 7

NOTAS SOBRE EL DISEÑO Y LAS PRUEBAS DE JUEGO

Mi intención principal era crear un juego divertido y «jugable» que constituyera un reto interesante para aquellos jugadores relativamente novatos y también para los muy experimentados. La precisión histórica quedó en segundo lugar y el realismo en tercera posición. El objetivo era crear un juego que fuera una aproximación razonable a [la batalla de las Ardenas].

Ray Freeman

En esta cita extraída del fantástico juego de Ray Freeman, *Tigers in the Mist*, sustituid las palabras «la batalla de las Ardenas» por «un campo de batalla caótico en el teatro europeo de la Segunda Guerra Mundial» y empezareis a entender mi razonamiento a lo largo del diseño y desarrollo de *Combat Commander*. Este juego nació del deseo de hacer un juego táctico sobre los combates de infantería de la Segunda Guerra Mundial que reprodujera más bien las sensaciones del conflicto y no tanto los detalles históricos más pedantes. Esto no significa que el juego sea poco realista, sino que es realista en un sentido más amplio y visceral, mientras que otras cosas como el calibre, la frecuencia de disparo y la velocidad de salida de los proyectiles las presenta de modo abstracto y simplificado.

CC empezó su andadura hace muchos años como un juego de cartas convencional (llamado originalmente *Fire For Effect*). Tras casi dos años de pruebas alguna cosa no acababa de funcionar y el juego quedó literalmente abandonado en un rincón, criando polvo, hasta que en diciembre del 2004 decidí que tenía que aprovechar el mecanismo principal de *FFE* y situarlo en un marco tradicional de hexágonos y fichas para crear un juego «nuevo» (con un título nuevo que ayudase a borrar cualquier estigma de la anterior encarnación). Un mes después, el 1 de enero del 2005, jugamos nuestra primera partida de CC y ya no dimos marcha atrás. ¡Funcionaba!

A continuación os proporcionamos algunas notas sobre el diseño de CC, así como pistas, tácticas y estrategias que hemos aprendido en todo este tiempo y que os pueden ser útiles para disfrutar y dominar el juego.

Unas palabras de Chad...

Si llevas a los alemanes...

Una parte de [...] la genialidad alemana para la guerra era la disposición para aprovechar al máximo las oportunidades y, rápidamente, explotar los puntos débiles del enemigo antes de que pudiera reforzar un lugar amenazado.

Max Hastings

Al final de la SGM, muchos expertos consideraban que el ejército alemán había sido el mejor ejemplo de fuerza de combate de la historia. El grado de comprensión que un soldado medio de la Wehrmacht tenía de los conceptos de *movilidad* y *flexibilidad* en el campo de batalla presagiaba el estándar aceptado actualmente. Esta es una de las razones por las que, en general, los órdenes de batalla de los alemanes en CC tienen una proporción entre líderes y tropa de alrededor de 1:3 (la mejor en el juego).

Para reflejar aún más esta calidad a efectos del juego, sin recurrir a la creación de «superhombres», el jugador alemán encontrará que sus fuerzas no destacan en casi nada, pero que están en la media o por encima de ella en todas las cosas importantes. El ejemplo más importante de esto es la limitación de descartes de los alemanes: independientemente de su disposición (atacante, reconocimiento o defensiva), el jugador alemán siempre podrá descartarse de todas las cartas de su mano, si así lo desea. ¡Nunca se debe menospreciar esta habilidad! Cuando está en disposición atacante, el jugador ruso necesita dos turnos enteros para deshacerse de una mano repleta de cartas inútiles, mientras que el jugador alemán solamente pierde un turno en esta labor. Otra sutileza es el hecho de que la mayoría de escenarios permiten que el jugador alemán, incluso si juega a la defensiva, despliegue sus unidades después del jugador aliado y, además, en la mayoría de los casos empieza la partida con la carta de iniciativa en su mano.

Por lo que respecta a los órdenes, los alemanes poseen una orden «Huida» más que sus enemigos. En este sentido, además de hacer huir a las unidades de tu enemigo, también puedes usar una orden «Huida» para poner a salvo a tus unidades desorganizadas hasta que puedas conseguir una valiosa orden «Recuperación».

En cuanto a los eventos, los alemanes tienen una probabilidad algo más alta de convertirse en veteranos, dispersar un pelotón o crear un héroe; mientras que la probabilidad de sufrir cobardía o caer como prisioneros de guerra es algo más baja.

Las dos ametralladoras alemanas son también las mejores en el juego. Incluso su ametralladora ligera (que representa la famosa MG 34 montada sobre un bípode) tiene, cuando dispara sola con una PF de 4, una probabilidad (nada desdeñable) del 23% de desorganizar una unidad enemiga con una moral de 7 y sin cobertura.

Por último, las propias unidades alemanas suelen tener unos valores básicos que están en la media o por encima de ella, y la mayoría están encuadrados (por ejemplo, todas excepto las dotaciones de armas son capaces de usar la acción «Fuego repartido» porque disponen de un valor de alcance encuadrado). A título individual, el pelotón de élite de las SS es probablemente la unidad más potente del juego; ciertamente, lo que un pelotón de las SS apilado con un líder de capacidad de mando igual a 2 puede lograr en el campo de batalla, es para asustar a cualquiera.

Si llevas a los americanos...

No es que [los americanos] fueran cobardes; simplemente, no necesitaban correr riesgos. ¿Lentos? No, eran prudentes.

Sargento Helmut Gunther,
17.ª SS Panzergrenadiere

En general, en CC he dado a las unidades americanas cohesionadas una media PF/alcance más alta y una media de moral más baja; lo primero, debido principalmente al rifle automático Browning, inherente a cada pelotón americano y que equivalía a la ametralladora ligera de otros ejércitos y, lo segundo, debido en buena parte a lo expresado en la cita anterior.

Lo que esto significa en términos de juego es que los americanos disparan a menudo y se mueven con menos frecuencia. Así, tal como ocurrió históricamente, lo mejor es que uses a tus soldados americanos con cautela cuando las unidades enemigas cohesionadas estén al acecho. En otras palabras, lo que quiere el jugador americano es usar su mayor potencia de fuego (no en

vano dispone de dos órdenes «Fuego» extra en su baraja de cartas de decisión) para desorganizar a esas unidades enemigas que pueden interceptar sus movimientos. De esta manera, la moral más baja de las unidades americanas que al final se mueven no acaba provocando que muchas de ellas se queden desorganizadas por culpa del fuego de oportunidad del enemigo.

Además, el predominio del jugador americano en lo referente a las acciones de granadas de humo (dispone de nueve de ellas) no debe subestimarse para ayudar a que sus unidades alcancen su destino en el mapa. Ten presente también que, como todos tus pelotones y la mayoría de tus escuadras tienen valores encuadrados de PF, debes estar siempre bien alerta para realizar acciones «Fuego de asalto» cuando tus unidades se muevan. Recuerda: ¡dispara a menudo, sin pensártelo demasiado, y a ver qué pasa!

Y si alguno de tus hombres se queda desorganizado, no te preocupes; por lo general, incluso en esa situación, su moral está por encima de la media. Hay dos razones principales que lo explican: por un lado (estrictamente en términos de juego), para compensar un poco su moral más baja cuando están cohesionados y, por otro (en términos más históricos), debido a la tendencia de los soldados americanos a esconderse rápidamente en combate, desorganizándose, pero recobrándose y volviendo al combate con la misma rapidez y habiendo adquirido una o dos valiosas lecciones a partir de tal experiencia.

Otro aspecto que hay que tener en cuenta es que un pelotón americano cohesionado que esté adyacente a una unidad enemiga es algo temible para tu rival, ya que la mayor (y encuadrada) PF de tu unidad la hace más poderosa en una melé, sin mencionar la posibilidad de que ocurra un oportuno evento de fósforo blanco.

La limitación de 5 descartes de los americanos (la segunda mejor) es sobre todo una medida de su amplia ventaja respecto a sus adversarios en cuanto a material, así como el resultado de un tiempo medio de entrenamiento más largo. Lo que esto significa a efectos del juego es que, excepto en el caso de disposición atacante, puedes descartar todas las cartas de tu mano de golpe (¡usa esta habilidad si te resulta necesario!). Vale la pena repetir que una de las claves para conseguir la victoria es saber en qué turnos debes descartarte y en cuales debes jugar órdenes.

Si llevas a los soviéticos...

Los rusos no eran buenos soldados. Pero tenían muy buenos generales y tenían la masa de gente.

Rolf-Helmut Schröder

Las unidades y cartas de los soviéticos tienen pocos trucos y, en consecuencia, deberían jugarse de manera muy sencilla. Básicamente, el típico soldado soviético estaba muy poco entrenado pero era muy decidido. En CC esto se traduce asignando una moral más alta y un menor alcance a las unidades soviéticas cohesionadas que no son de élite. En términos de juego, esto suele conllevar que enfoques la partida de manera opuesta a como lo harías si estuvieras jugando con los americanos: los soviéticos no son tan precavidos a la hora de lanzarse a campo abierto frente al propio enemigo y, efectivamente, necesitan acercarse bastante al enemigo antes de empezar a usar su propia potencia de fuego. Su moral más alta también significa que hacer salir a las unidades soviéticas de los edificios o fortificaciones en las que se hayan refugiado será, en el mejor de los casos, una faena bastante desagradable para los alemanes.

En términos de cantidad, las OB soviéticas son las más grandes del juego (como mínimo hasta que aparezcan

los italianos en el siguiente volumen de la serie). En una situación ofensiva, probablemente tendrás sobre el terreno dos, tres o incluso cuatro veces más tropas que tu contrincante. Ello, unido a la moral más alta, convierte en razonable cargas de infantería con media docena de pelotones rusos; basta que uno consiga el objetivo para obtener una pequeña victoria. Usa tu mayor cantidad de acciones «Camuflaje» y «Heridas leves» para mantener la presión de tu oleada humana. Un evento «Atrincheramiento» (único para el mazo soviético) a tiempo ha salvado a más de una unidad soviética de ser borrada del mapa.

Todo esto no significa que al jugador soviético no se le planteen opciones. Tu baraja tiene órdenes «Movimiento» y «Avance» adicionales; ¡úsalas! Arrímate a una unidad enemiga con una orden «Movimiento» y en el siguiente turno usa un «Avance» con las bayonetas caladas. En general, en una melé estarás en igualdad de condiciones frente a tu adversario alemán y, a igualdad de bajas, tu superioridad numérica hace que en esta situación, a la larga, tengas las de ganar. Y si vences en la melé, asegúrate de buscar en tu mano una o más acciones «Sin cuartel» para obtener unos valiosos puntos de victoria adicionales.

Sobre la gestión del tiempo y los grupos de fuego

El defensor suele ser el que tiene una cierta reserva de puntos de victoria, de modo que acostumbra a desear que el enfrentamiento acabe lo más rápidamente posible. Cuantas más cartas se roben o revelen, más rápidamente acabará la partida y, para ello, al defensor le puede interesar hacer disparos estúpidos (como varios disparos con PF igual a 4 o 5 a unidades de élite en un edificio), para revelar muchas cartas con las tiradas de dados (y sus posibles activadores). El atacante, en cambio, normalmente preferirá hacer menos disparos pero de mayor potencia, para limitar el número de cartas que van a parar a la pila de descartes; en este sentido, los grupos de fuego son una de las mejores bazas para el atacante.

Aprovecha tu capacidad de descarte

Si estás al mando de una fuerza considerable y ejecutas una sola orden por turno (y por tanto, robas una única carta cada vez), estarás dando la iniciativa del enfrentamiento a tu oponente. Si no tienes las cartas que querías, gasta un turno o dos para descartar la morralla y obtener una mano más ventajosa, que te permita de golpe hacer estragos en las tropas enemigas. Ten presente también esta regla general: si la orden o acción de una carta de tu mano no es utilizable inmediatamente, probablemente valga la pena deshacerse de ella y así poder robar una carta que pueda aportar un beneficio inmediato.

Renueva continuamente tu mano, que las cartas vayan circulando. Son las cartas las que ganan las partidas.

No dejes pasar de largo acciones útiles

He visto muchas veces a jugadores con acciones dormitando en su mano, simplemente porque no se daban cuenta de que las tenían hasta que ya era demasiado tarde y la oportunidad de usarlas había pasado. Un ejemplo habitual es «Heridas leves»: si uno de tus pelotones desorganizados está a punto de ser eliminado a causa de una segunda desorganización, ¡mira antes tu mano! Si tienes una «Heridas leves», acabas de

salvar un PV y media unidad. Otra oportunidad que se desaprovecha a menudo es la de las acciones «Minas» y «Alambrada» cuando se juega como defensor; esto suele pasar porque el jugador solo está pendiente de las posibilidades de responder al movimiento de las unidades enemigas con fuego de oportunidad. En definitiva, mira constantemente tu mano y piensa cómo usar las acciones de que dispones en conjunción con órdenes, otras acciones y situaciones que se produzcan en el mapa.

Usa la carta de iniciativa, pero no la desperdices

Si tienes un líder desorganizado a punto de ser eliminado porque has sacado un 3 en la tirada de defensa y necesitaba por lo menos un 5 para sobrevivir, comprueba si tienes la carta de iniciativa. Si es así, úsala y vuelve a tirar para mirar de salvar al líder. Pero si lo que el líder necesitaba era por lo menos un 10, déjalo estar; aun suponiendo que en la repetición de la tirada obtuvieras 10, 11 o 12 (poco menos de un 17% de probabilidades), es muy probable que tu oponente te devuelva la iniciativa y tengas que lograr 10 o más por segunda vez (¡menos de un 3% de probabilidades!). El resultado final será, entonces, un líder muerto y tu oponente con el control de la iniciativa... una situación no especialmente buena. Además, ten en cuenta que la carta iniciativa se puede usar para cualquier tirada de dados, también la de desenlace repentino...

Disciplina de fuego

Cuando seas el defensor en un escenario, es conveniente que te resistas a usar tus cartas de fuego durante tu turno, y usarlas, en cambio, durante el de tu contrincante a medida que se mueven sus unidades. Es el atacante quien quiere capturar lo que tú ya tienes, es él quien tiene más interés en moverse. Además, recuerda que desorganizar una unidad es más probable cuando se halla en movimiento que cuando está estacionaria, lo que refuerza esta estrategia.

¡Huye cuando aún estés a tiempo!

Comprueba de vez en cuando el marcador de bajas. Cuando tus bajas empiecen a aumentar, la seguridad de tus tropas deberá ser tu principal preocupación. Si estás a una sola baja de llegar a tu indicador de rendición, ordenar un avance alocado que acabe en melé no es la mejor idea, sin duda. En cambio si tienes tropas suficientes y es tu oponente quien se halla a una sola baja de la rendición, lánzate y busca el enfrentamiento cuerpo a cuerpo.

Unas palabras de Mark...

La moral de los jugadores

Mientras meditaba en los consejos más relevantes que podría dar a alguien que se embarcara en su primer escenario de CC, pensé que debería transmitir cómo jugar, y con ello me refiero al marco mental en el que uno se introduce mientras juega y a los efectos de la moral en los jugadores.

CC es un juego que favorece el aprendizaje, es decir, que alguien con más destreza en el manejo del juego, ganará con más frecuencia. Ahora bien, hay elementos sometidos al azar que afectan al flujo del juego y cuanto más sepa el jugador gestionar este flujo (adaptarse a las

situaciones imprevistas del campo de batalla) más capaz será de influir en su dirección.

Por lo que sé de la naturaleza del azar, es inevitable que ciertos eventos se produzcan agrupados, de vez en cuando. Esto se manifiesta en CC en series de situaciones y resultados afortunados para un jugador. Pero está claro que si una serie de resultados afortunados favorece a un jugador, es que una serie de resultados desafortunados ha perjudicado al otro. En mi experiencia, el hecho de estar en uno u otro lado puede afectar considerablemente a la moral, aún más en CC que en otros juegos. Creo que, en general, soy una persona bastante racional (¡preguntad a Chad!), y sin embargo, cuando empecé a jugar a CC, me dejé llevar por el drama que se desarrollaba ante mí (y he visto a la mayoría de personas reaccionar de la misma manera): si me tocaba una serie de malos resultados, me hundía y me sentía absolutamente impotente para llegar a ganar el escenario. Ello provocaba que cometiera errores estúpidos, de modo que la situación solo podía empeorar, reforzando así mi sensación de hundimiento y cumpliendo mis propias previsiones negativas. En cambio, una racha de buena suerte te hace sentir prácticamente invulnerable, todo lo que haces parece funcionar (y ves cómo tu adversario se hunde cada vez más en su asiento). Pero esto puede resultar igualmente peligroso para el jugador; esta aparente invulnerabilidad te puede llevar a intentar alguna locura, pensando que al estar tocado por una varita mágica puedes lograr cualquier cosa. Bueno, inténtalo, si quieres, igual funciona, pero si tu racha de buena suerte no se mantiene, el castigo puede ser muy duro.

Así pues, cuando empieces a jugar a CC, tómatelo con calma. Quizá sentirás las mismas emociones que acabo de comentar, que te harían tomar decisiones poco meditadas y te alejarían cada vez más de la victoria. Fíjate también en tus adversarios; si disfrutas jugando con ellos y deseas seguir haciéndolo, no estará de más que les avises delicadamente si empiezan a deprimirse por los avatares de la partida. Quizá se quejarán de la mala suerte tras perder una melé con su mejor líder y su mejor pelotón frente a tus tropas, desorganizadas tras sufrir una emboscada (puede pasar, aunque no sea muy habitual). En tal caso, recuérdales que los dados son caprichosos y no van a estar en su contra mucho tiempo.

Unas palabras de Kai...

El sargento de hierro

Si consigues un héroe, déjale hacer actos heroicos; al fin y al cabo, su muerte no te perjudicará en nada. A los héroes les encanta dar caza a solitarias escuadras equipadas con alguna arma potente, o lanzarse a la carga para capturar ese objetivo que tu oponente ha dejado desprotegido despreocupadamente. A veces un héroe puede cambiar el signo de una partida, otras veces no, ciertamente, pero siempre puede ser entretenido verle en acción.

Cortinas de humo

Si dispones de una radio o un mortero que puedan lanzar humo, en algunas situaciones será mejor esta opción que la de hacer mucho ruido (y quizá pocas nueces) con un bombardeo artillero estándar. No optes siempre por el fuego para efecto sí, en realidad, tener una cortina de humo puede ser más efectivo para conseguir que tus unidades lleguen a salvo donde tienen que llegar. Ciertamente, *a salvo* es un concepto relativo, pero es lo que hay; deja ir una gruesa cortina de humo y reza para que no se levante viento.

Atento a los combos

Tras establecer una potente combinación de fuego ofensivo en una orden «Fuego», no olvides comprobar tu mano en busca de acciones útiles que aumenten aún más tu potencia. Por ejemplo, considera siempre la acción «Granadas de mano» si estás adyacente al enemigo o «Fuego cruzado» para ayudar a tus ataques contra objetivos en movimiento.

Los líderes, al frente

No dejes los líderes atrás. En primera línea podrán activar más unidades en posiciones adecuadas para conseguir tus objetivos y, además, proporcionarán una bonificación a la siempre importante moral y a la potencia de fuego de las unidades con las que están apilados. Un líder en la retaguardia deja de ser un verdadero líder.

No pierdas de vista tu objetivo

Ten presente siempre cuáles son tus objetivos, considera cada orden en función de ellos. Si la orden que vas a jugar no te acerca a la consecución de un objetivo o a ganar PV, espera un momento y piensa qué es exactamente lo que estás intentando. No quieras hacerlo todo; ya sabes, quien mucho abarca, poco aprieta. Ten claro qué es lo que debes hacer o qué terreno necesitas capturar o conservar a toda costa. Y ello nos lleva a...

Distrae a tu enemigo con fuegos artificiales

Un héroe, una unidad de refuerzo o una unidad procedente de una acción «Regreso al combate», bien situados, pueden hacer que tu adversario se distraiga de sus objetivos para ocuparse de tus inoportunos soldados, aparecidos allí donde no se lo esperaba. Cuantos más recursos gaste tu enemigo para ocuparse de estas unidades, menos cartas tendrá para llevar sus tropas hacia el objetivo.

Unas palabras de Sal...

Olvidate de los otros wargames

CC es un gran juego, pero puede resultar frustrante si tienes ideas preconcebidas, basadas en juegos con zonas de control, objetivos fijos y la capacidad de saber todos los detalles de la situación en el campo de batalla. Una de mis ideas equivocadas era considerar que tener muchas unidades débiles es mejor que unas pocas

unidades fuertes. Incluso con buenos líderes (y, por lo tanto, una buena capacidad de activar a muchas unidades), me atascaba intentando mover suficientes de estas débiles unidades para conseguir ataques mínimamente efectivos, aunque es cierto que, cuando lo conseguía, la cantidad de unidades representaba una ventaja.

Debes tener muy presente que el juego se basa fuertemente en la consecución de objetivos sobre el mapa: si pierdes muchas unidades pero logras el control de los cinco objetivos, aún puedes ganar. Quizá los que estamos acostumbrados a los juegos en que se otorgan muchos PV por la eliminación de unidades enemigas deberíamos ajustar un poco nuestros estilos de juego.

Sé precavido con las cartas

Es conveniente saber las cantidades relativas de órdenes y acciones de cada tipo de que dispones, en comparación con tu oponente. Puede resultar interesante preservar una de las escasas órdenes «Avance», pero no tanto una de las abundantes órdenes «Fuego»; si no puedes usar una orden «Fuego» inmediatamente, probablemente pierdas el tiempo reservándotela, lo que dará una pequeña ventaja a tu adversario. Un conocimiento aproximado del número de cartas de cada tipo en el mazo de cada nacionalidad (es decir, de sus fortalezas y de sus debilidades) puede ayudar a planificar una estrategia. Y para jugar deportivamente, no contéis ni anotéis las cartas jugadas (si queréis hacer eso, mejor pasáros por Las Vegas), es molesto y aburrido y destroza el espíritu de la simulación.

Aprovecha el tiempo

En ajedrez, cuando un jugador fuerza a su oponente a realizar un movimiento que no encaja en su plan, se dice que «ha ganado un tiempo» y ello le permite dictar el curso de la partida. CC tiene un tiempo limitado (fluido, ciertamente, pero limitado), de modo que es necesario maximizar las actuaciones. Esto es especialmente cierto en los descartes; acumular cartas con la esperanza de poderlas usar cuatro o cinco turnos más adelante es absurdo. CC es un juego de estrategia: cuanto más hábil sea el jugador (y por habilidad me refiero a saber maximizar su potencial aprovechando la situación inmediata) más probable es que acabe ganando la mayoría de veces. Sin embargo, el juego es muy fluido y casi todas las situaciones pueden cambiar en un abrir y cerrar de ojos. Así, conservar cuatro cartas y descartarse solo de dos es una pérdida de tiempo considerable: acabas de desperdiciar un turno mientras el reloj sigue

avanzando y has dejado que tu oponente deje de sudar durante un turno. Todo esto no quiere decir que no haya cartas que valga la pena conservar, en absoluto; algunas son muy valiosas, como la acción «Emboscada» si tu adversario tiene una potente fuerza adyacente a una tuya. Una forma de hacer perder la iniciativa al contrincante es tentarle con una unidad aparentemente apetecible en su línea de visión (obligándole así a decidir si usar una vital carta «Fuego»), táctica especialmente útil si su mano es más pequeña.

Unas palabras de Sun Tzu...

Las oportunidades se multiplican a medida que se aprovechan.

Simula inferioridad y estimula su arrogancia.

La estrategia sin táctica es la ruta más lenta hacia la victoria. La táctica sin estrategia es el ruido antes de la derrota.

Una buena decisión es como la bien calculada caída de un balcón, que le permite golpear y destruir al enemigo.

Todo el mundo puede ver las tácticas con las que conquisto, pero lo que ninguno puede ver es la estrategia a partir de la cual se construye la victoria.

Unas palabras de Miyamoto Musashi...

No bagas nada que no sirva para nada.





DEVIR IBERIA
Rosselló 184, 6º 1
08008 Barcelona
www.devir.es



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com