

Chad Jensen

# COMBAT COMMANDER

JUEGO TÁCTICO DE LA II GUERRA MUNDIAL



## REGLAMENTO

DEVIR



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford  
CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

## INTRODUCCIÓN

*Combat Commander* es una gama de juegos de estrategia con motor de cartas, centrados en acciones tácticas de infantería durante la Segunda Guerra Mundial. En este primer volumen de la gama, un jugador asume el papel del Eje (Alemania) y el otro controla a los Aliados (Estados Unidos o la Unión Soviética). Los jugadores irán alternando turnos, en los que jugarán una o más cartas de decisión de su mano para activar sus unidades sobre el mapa y efectuar diversas tareas.

Para conseguir la victoria, los dos contendientes deberán desplazar sus unidades de combate por el mapa para atacar a las de su enemigo e intentar ocupar tantos objetivos como sea posible. El éxito o el fracaso de un jugador se determina mediante las fichas de objetivo específicas de cada escenario, la destrucción de unidades enemigas y la salida de unidades propias del mapa por el margen del contrincante.

Cada unidad de tiempo en términos del juego se divide en un número variable de turnos del jugador. En cada turno, el jugador activo dará órdenes y ambos jugadores efectuarán acciones, en función de las cartas de que dispongan en la mano, lo que da lugar a una secuencia de juego fluida y dinámica. A intervalos aleatorios, se producirán eventos, favorables o desfavorables, que añadirán algo de caos e incertidumbre a los planes trazados por cada jugador.

## ESCALA

Cada hexágono de un mapa de *Combat Commander* representa aproximadamente 30 metros de lado a lado. Cada turno del jugador representa un intervalo de tiempo arbitrario, mientras que cada unidad de tiempo en términos del juego equivale, de modo abstracto, a unos cuantos minutos de tiempo real.

Cada unidad del juego representa a un líder individual, una escuadra de cinco hombres o un pelotón de diez hombres. Las radios y diversas armas personales (de mayor tamaño que un fusil automático Browning, un fusil o una pistola) también están representadas por sus propias fichas.

## CONTENIDO

*Combat Commander: Europa* contiene:

- diez mapas a doble cara de 43 × 56 cm,
  - 352 fichas grandes (de 1,6 cm de lado),
  - 280 fichas pequeñas (de 1,3 cm de lado),
  - 220 cartas,
  - un reglamento de 28 páginas,
  - un cuaderno de escenarios de 40 páginas,
  - una hoja de marcadores,
  - cuatro hojas de ayuda a doble cara.
- Esta edición incluye los cuatro mapas y once escenarios de la ampliación «Paracaidistas» y también los escenarios adicionales 101 y 102.

Los números y letras que en el texto aparecen entre corchetes, como [016.4], remiten a otra regla. Las reglas precedidas por «O» se refieren a órdenes; las precedidas por «A», a acciones; las precedidas por «E», a eventos; las precedidas por «T», al terreno, y las precedidas por «F», a fortificaciones.



**IMPORTANTE.** En *Combat Commander* hay que tener siempre presente el lema «una regla significa exactamente lo que dice». Es decir, tal como se explica en el excelente juego *Totaler Krieg!*, «No supongáis o imaginéis más de lo que se dice en una regla. En caso de duda, interpretadla de forma estricta.»

**Ejemplo 1.** El evento «Regreso al combate» [E76] dice «Selecciona una unidad eliminada y colócala de nuevo sobre el mapa...». No dice «...una unidad eliminada propia...», de modo que si en ese momento solo hay unidades eliminadas del enemigo, deberás escoger una de sus unidades.

**Ejemplo 2.** La regla para el activador «¡Encasquillada!» [1.9.1.2] ordena dañar todas las armas que están disparando. Nada más. No obliga, en absoluto, a cancelar el fuego ofensivo.

Dicho esto, está claro que estas reglas no pueden cubrir exhaustivamente el sinnúmero de situaciones que pueden surgir durante una partida. Cuando aparezcan estos casos inusuales, utilizad el sentido común, que, unido a alguna de las reglas existentes, os permitirá resolver el problema.

En el reglamento podréis encontrar bastantes párrafos de color marrón, como este. Se tratará siempre de aclaraciones, consejos, notas de diseño y demás comentarios que os ayudarán a digerir las reglas del juego.

Para jugar vuestra primera partida, os bastará con leer los apartados «Componentes», «Reglas básicas» y «Órdenes», y también la regla A33, acerca del fuego de oportunidad. Luego, desplegad el ejemplo de juego que hay en el cuaderno de escenarios y seguidlo, «jugándolo» sobre el tablero, para familiarizaros con la estructura básica del juego. Los otros apartados de este reglamento («Acciones», «Eventos», «Terreno» y «Fortificaciones») se pueden resumir rápidamente y remitirse a ellos cuando sea necesario, para aclarar algún aspecto del juego.

## ÍNDICE

Introducción.....	2
Escala.....	2
Contenido.....	2
Componentes.....	3
1 Cartas de decisión.....	3
2 Mapas.....	4
3 Unidades.....	4
4 Hoja de marcadores.....	5
Reglas básicas.....	6
5 Secuencia de juego.....	6
6 Gestión del tiempo.....	6
7 Condiciones de victoria.....	6
8 Apilamiento.....	7
9 Iniciativa.....	8

10 Línea de visión.....	8
11 Armas.....	9
12 Radios.....	10
13 Intimidación.....	10
Órdenes (O14).....	10
O15 Pasar (descartar).....	10
O16 Avance.....	10
O17 Denegación de artillería.....	11
O18 Petición de artillería.....	11
O19 Confusión en el mando.....	12
O20 Fuego.....	12
O21 Movimiento.....	13
O22 Recuperación.....	13
O23 Huida.....	15

Acciones (A24).....	15
lista de acciones A25-A41.....	15
Eventos (E42).....	18
lista de eventos E43-E77.....	18
Terreno (T78).....	21
lista de terrenos T79-T99.....	21
Fortificaciones (F100).....	24
lista de fortificaciones F101-F106.....	24
Créditos.....	24
Glosario.....	25
Índice analítico.....	26

## COMPONENTES

### 1. Las cartas de decisión

*Una cosa parece producto del azar solo por lo incompleto de nuestro conocimiento.*

*Baruch Spinoza*



Hay tres mazos de cartas de decisión en el juego, uno para Estados Unidos (verde), otro para la Unión Soviética (marrón) y otro para Alemania (gris). El mazo de 72 cartas de cada jugador es el núcleo del juego. Una vez empieza la partida, ningún jugador puede efectuar actividad alguna sobre el mapa (mediante una orden o mediante una acción) sin jugar una carta de decisión de su mano que lo permita. Las cartas en la mano de un jugador solo permiten ejecutar su orden o su acción, todo lo demás que aparece en ella (a partir del evento hasta el final), se ignora.

**IMPORTANTE.** La carta de iniciativa [9] y las tres cartas de resumen no son cartas de decisión y, por tanto, nunca se considera que formen parte de la mano del jugador.

Además, cuando una regla haga referencia a una «carta» a secas, sin más especificaciones, siempre se referirá a una carta de decisión, nunca a la carta de iniciativa o a las cartas de resumen (que siempre se nombrarán como tales).

#### 1.0. La regla de oro

Los efectos de algunas cartas pueden entrar en conflicto con alguna regla de este reglamento (por ejemplo, el evento «Inteligencia» [E61], que entra en conflicto con la regla 1.2). En tales casos, el efecto de la carta siempre tiene preferencia.

#### 1.1. Tamaño de la mano

Cada jugador tiene asignado un cierto tamaño de mano en función de su disposición: atacante (6 cartas), de reconocimiento (5 cartas) o defensiva (4 cartas). Este valor determina el número de cartas que recibe el jugador al empezar la partida y también el número de cartas que deberá robar al final de cada uno de sus turnos.

#### 1.2. Inteligencia limitada

Las cartas de la mano de un jugador se mantienen en secreto al contrincante. Las cartas en los mazos se mantienen boca abajo y en secreto para ambos jugadores. Las cartas en las pilas de descartes son públicas y pueden ser examinadas por cualquiera de los dos jugadores en cualquier momento.

#### 1.3. Cómo revelar cartas

Cuando se ordena a un jugador que revele una carta (por ejemplo, durante un activador «¡Evento!» [1.9.1.1]), este deberá coger la carta superior de su mazo, mostrarla y dejarla boca arriba en su pila de descartes.

#### 1.4. Cómo barajar

Cada vez que se produce un avance de tiempo [6.1.2], un jugador barajará conjuntamente las cartas de su mazo y de su pila de descartes para formar un nuevo mazo.

#### 1.5. Órdenes

*Aún no son muy fogosos, pero están aprendiendo, y en poco tiempo formarán un ejército de primera clase.*

*Iósif Stalin*

Los órdenes aparecen en la parte superior de cada carta de decisión. Un jugador solo puede jugar una carta para ejecutar su orden durante su propio turno. Además, en un mismo turno no puede anunciar más órdenes que las establecidas por su limitación de órdenes [5.1]. Si se juega una carta para ejecutar su orden, se coloca inmediatamente en la pila de descartes del jugador (en consecuencia, la acción de esa carta no podrá jugarse hasta que el jugador vuelva a robar la carta de su mazo).

#### 1.6. Acciones

*Ganas batallas conociendo el ritmo de tu enemigo y adoptando uno que el enemigo no sospecha.*

*Miyamoto Musashi*

Las acciones se muestran debajo de la imagen de cada carta de decisión o, en el caso del fuego de oportunidad [A33], en la parte superior de la carta. Un jugador puede jugar una carta para ejecutar su acción en cualquier momento durante su propio turno o durante el turno del oponente, siempre que cumpla las condiciones establecidas. Si se juega una carta para ejecutar su acción, se coloca inmediatamente en la pila de descartes del jugador (en consecuencia, la orden de esa carta no podrá jugarse hasta que el jugador vuelva a robar la carta de su mazo).

#### 1.7. Eventos

*La suerte: lo que aparece cuando se unen la preparación y la oportunidad.*

*Elliot Trudeau*

Los eventos se muestran debajo de la acción en cada carta de decisión. Los eventos nunca se pueden ejecutar a partir de cartas en la mano del jugador (voluntaria o involuntariamente), solo a partir de la carta superior de su mazo, a causa de determinadas tiradas de dados [1.9.1.1] y, por tanto, al azar.

#### 1.8. Hexágonos al azar



Se trata de la combinación de letra y número situada dentro de un hexágono en la esquina inferior izquierda de todas las cartas de decisión. Los francotiradores [1.9.1.3] y ciertos eventos obligan a determinar aleatoriamente dónde se producen sus efectos, es decir, a determinar al azar un hexágono.

Para ello, se revela la carta superior del mazo de cartas de decisión del jugador y se consulta el hexágono; la combinación de letra y número indicada corresponde a un hexágono concreto del mapa en el que se producirá el efecto del francotirador o evento.

El número del hexágono al azar de una carta también se usa para determinar efectos en armas dañadas [11.4].

#### 1.9. Tiradas de dados



Es la imagen de dos dados que hay en la esquina inferior derecha de todas las cartas de decisión. En *Combat Commander* no se usan dados reales; en

su lugar, cada vez que se necesite «lanzar» los dados, el jugador revela la carta superior de su mazo y se consultan los dos dados que aparecen (el resto de la carta se ignora). Cuando se lanza un dado de este modo, siempre se suman los dos dados para obtener el total (con la excepción de las tiradas de adquisición de objetivo, en las que se multiplican [020.2.3]).

##### 1.9.1. Activadores por dado

Muchas tiradas de dados están representadas dentro de un recuadro rojo con las palabras «¡Evento!», «¡Encasquillada!», «¡Francotirador!» o «¡Tiempo!» justo encima de los dados. Se trata de los activadores, que en el mismo momento en que aparecen al revelar una carta, detienen temporalmente la secuencia normal de juego para que los jugadores lleven a cabo una determinada tarea. Una vez completada dicha tarea, el juego prosigue de la forma normal en el punto en que se interrumpió.

**IMPORTANTE.** Cualquier activador que no sea «¡Tiempo!» y que se produzca a causa de la última carta del mazo de un jugador, se resuelve tras avanzar el indicador de tiempo [6.1.2].

**IMPORTANTE.** Cualquier tirada de dados que se realice al resolver un activador (como una tirada de desenlace repentino durante un activador «¡Tiempo!» o una tirada de melé durante una melé al final de un evento «Infiltración») nunca provoca, a su vez, la ejecución de un activador, si lo hubiere.

Dicho de otro modo, cualquier tirada de dados que se haga durante la resolución de un activador por dado ignora eventuales activadores «¡Evento!», «¡Encasquillada!», «¡Francotirador!» o «¡Tiempo!» que pudieran aparecer.

**IMPORTANTE.** Cada uno de los cuatro activadores, que se explican detalladamente a continuación, siempre se ejecuta en su totalidad antes de aplicar los resultados de la tirada de dados que lo ha provocado. Es decir, la tirada establece un resultado, pero este resultado solo se aplica tras resolver los efectos del activador.

**EJEMPLO.** Hay que realizar una tirada de huida para una unidad desorganizada con moral igual a 6. Se revela la primera carta del mazo del jugador y el resultado es 7 y aparece el activador «¡Evento!». La unidad deberá retirarse un hexágono, pero antes hay que resolver el evento. Incluso si el evento fuera «Médico» y, como consecuencia de este, esa unidad se reorganizara, aún debería efectuar la retirada que tenía pendiente (aunque en este caso, como unidad cohesionada).

### 1.9.1.1. Activador «¡Evento!»

La razón por la cual el ejército americano es tan efectivo en tiempo de guerra es que la guerra es caótica, y el ejército americano practica el caos a diario.

*De un informe de posguerra de un general alemán*

Cada vez que un jugador haga una tirada de dados y esa tirada esté representada dentro de un recuadro rojo con la palabra «¡Evento!», se detiene la secuencia normal de juego para ejecutar ese evento. El jugador que haya hecho la tirada de dados revela la carta superior de su mazo de cartas de decisión, lee en voz alta el evento que aparece en ella [E43-E77] y lo ejecuta, ignorando cualquier otro elemento de la carta.

Salvo que se indique lo contrario, corresponde al jugador que lee el evento tomar cualquier decisión que este exija.

### 1.9.1.2. Activador «¡Encasquillada!»

Cada vez que un jugador haga una tirada de fuego ofensivo [O20.3.3] (exclusivamente, ninguna otra tirada de dados puede activar «¡Encasquillada!», ni tan siquiera una tirada de adquisición de objetivo [O20.2]) y esa tirada esté representada dentro de un recuadro rojo con la palabra «¡Encasquillada!», todas las armas que están disparando pasan a estar dañadas [11.4].

*Recuérdese que las radios [12] y las minas [F103] no son armas.*

### 1.9.1.3. Activador «¡Francotirador!»

*Mi casco se resquebrajó y caí de culo antes de que me diera cuenta de que me estaban disparando.*

*Teniente coronel Robert R. Moore*

Cada vez que un jugador haga una tirada de dados y esa tirada esté representada dentro de un recuadro rojo con la palabra «¡Francotirador!», se detiene la secuencia normal de juego para resolver el efecto del francotirador. El jugador que haya hecho la tirada de dados revela la carta superior de su mazo de cartas de decisión y lee en voz alta el hexágono al azar que aparece en ella, ignorando cualquier otro elemento de la carta. A continuación, el jugador puede seleccionar una unidad en ese hexágono o en uno adyacente y desorganizarla.

En *Combat Commander*, un francotirador no solo representa la acción de un paciente soldado armado con un rifle con mira telescópica, sino también diversos contratiempos en combate, como fuego amigo, ataques de pánico, conmoción por un bombardeo, mordeduras de serpiente, desesperación, deshidratación, cansancio, un proyectil perdido o incluso polvo.

### 1.9.1.4. Activador «¡Tiempo!»

Cada vez que un jugador haga una tirada de dados y esa tirada esté representada dentro de un recuadro rojo con la palabra «¡Tiempo!», se detiene la secuencia normal de juego para avanzar el indicador de tiempo [6.1.2].

## 2. Los mapas

*Soy un soldado, lucho donde me dicen y venzo donde lucho.*

*George S. Patton*

### 2.1. El campo de batalla

Cada mapa está sobreimpreso con una malla de hexágonos que se emplea para regular el movimiento y el combate a una escala de unos 30 m por hexágono. Cada hexágono contiene la información siguiente:

- un tipo de terreno concreto [T79-T99], que afecta al movimiento y a los ataques que se realizan contra ese hexágono o a través de él;
- un punto central de color blanco, que se usa para determinar la línea de visión [10] entre hexágonos;
- un identificador único formado por una letra y un número (como C7, por ejemplo), que se usa para determinar el hexágono en que se producen los efectos de un francotirador y de algunos eventos.

### 2.2. Margen del mapa

2.2.1. La esquina superior derecha de cada mapa muestra un **número de mapa**, que se usa para identificar el mapa a usar en cada escenario.

2.2.2. En la esquina inferior izquierda de cada mapa hay una «rosa de los vientos» de seis lados que coincide con la orientación de los hexágonos del mapa. Se usa para la orientación inicial del mapa durante el despliegue y para determinar direcciones al azar durante los bombardeos de artillería [O18.2.2] y también para ciertos eventos.

En la rosa de los vientos, 1 señala hacia arriba del mapa, 4 señala hacia abajo, 2 y 3 señalan hacia la derecha y 5 y 6 señalan hacia la izquierda.

2.2.3. Dos esquinas opuestas de cada mapa muestran sendas **casillas de artillería**, que se usan para colocar el indicador de radio [12] de cada jugador.

### 2.3. Objetivos

*Da igual la situación en la que te encuentres; en primer lugar, determina tu objetivo.*

*Ferdinand Foch*



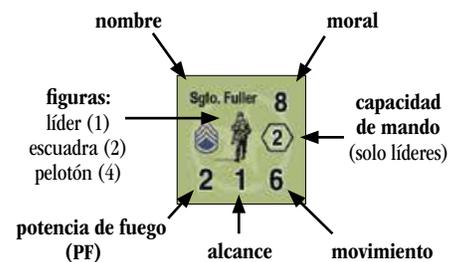
Cada mapa contiene cinco «objetivos», indicados mediante unos círculos rojos con un número en blanco del 1 al 5. Cada objetivo aporta una cantidad variable de PV al último jugador que lo controle [7.3.1]; dicha cantidad dependerá, en cada caso concreto, de las fichas específicas de objetivo que estén en juego en la partida [7.3.2].

## 3. Las unidades

*La infantería nunca cambia. Somos la única arma de un ejército en la que las armas son los propios hombres.*

*General de división C. T. Shortis*

**Nombre y rango.** El nombre de las unidades se usa solo a modo de identificación; igualmente, los rangos (y las insignias correspondientes) de los líderes solo aparecen como ambientación. Ni el nombre ni el rango tienen ningún efecto en el juego.



**Figuras.** Todas las unidades contienen la ilustración de uno, dos o cuatro soldados, para indicar su tamaño relativo: una figura representa a un líder individual; dos figuras representan una escuadra de unos cinco hombres; cuatro figuras representan un pelotón de unos diez hombres.

### 3.1. Valores de las unidades

*La moral es un estado de ánimo. Es resolución, valentía y esperanza; es confianza, entusiasmo y lealtad; es ímpetu, espíritu de cuerpo y determinación.*

*George C. Marshall*

Todas las unidades tienen un número en su esquina superior derecha y tres números a lo largo del borde inferior de la ficha (en algunos casos pueden ser iguales a cero). Los líderes, además, tienen un número dentro de un pequeño hexágono en el borde derecho.

3.1.1. **Potencia de fuego (PF).** Es el primer número de la fila inferior y es el valor básico de una unidad cuando combate en melé [O16.4] o cuando dispara a una unidad enemiga [O20 y A33].

3.1.2. **Alcance.** Es el segundo número de la fila inferior e indica la distancia máxima, en hexágonos, a la que puede disparar contra unidades enemigas usando su PF [O20 y A33].

3.1.3. **Movimiento.** Es el tercer número de la fila inferior e indica el número de puntos de movimiento (PM) que puede emplear una unidad para desplazarse por el mapa con la orden «Movimiento» [O21].

3.1.4. **Moral.** Es el número situado en la esquina superior derecha e indica la fortaleza básica de una unidad cuando se defiende de un fuego ofensivo enemigo o cuando intenta recuperarse [O22] o huir [O23], entre otras cosas. La moral de una unidad siempre queda modificada por la cobertura [T78.3] del hexágono en que se halla en cada momento.

Una unidad desorganizada [3.2] se identifica mediante una franja roja horizontal en la parte superior de la ficha y el valor de moral de color blanco en lugar de negro.

3.1.5. **Capacidad de mando.** Es el número situado dentro de un pequeño hexágono a media altura en el lado derecho de todas las fichas de líder. La capacidad de mando (o *mando*, para abreviar) de un líder sirve para activar unidades adicionales durante las órdenes y el fuego de oportunidad [3.3.1.1] y se añade a los valores de algunas otras unidades y armas apiladas con él [3.3.1.2 y 3.3.1.3].



#### 3.1.6. Valores encuadrados.

Algunas unidades muestran su PF, alcance y/o movimiento dentro de un cuadrado. Con la excepción de las PF encuadradas, que dan un +1 en las melés [O16.4], los valores encuadrados no tienen otra función que permitir que esa unidad efectúe ciertas acciones [A26, A39 y A40].

## 3.2. Unidades desorganizadas

*En un ataque, la mitad de los hombres en la línea de fuego están aterrorizados, mientras que la otra mitad están desconcertados.*

*J. F. C. Fuller*



**3.2.1. Desorganización y cohesión.** Una unidad siempre se halla en uno de los dos estados siguientes: cohesionada o desorganizada. Normalmente, las unidades empiezan un escenario cohesionadas, pero el fuego ofensivo y

otros acontecimientos adversos pueden desorganizarlas, y en tal caso se giran boca abajo para mostrar su lado desorganizado, que se indica visualmente con una franja roja en la parte superior de la ficha y el valor de moral en blanco.

**3.2.2. Indicadores asignados.** Las unidades que pasan de cohesionada a desorganizada, o viceversa, conservan el control de todas las armas asignadas y de los indicadores «Veteranos» e «Intimidada» que pudieran llevar.

**3.2.3. Armas asignadas.** Las unidades desorganizadas no pueden disparar las armas que acarrean. Una arma no pasa a estar dañada o intacta simplemente porque la unidad que la controla se desorganice o se reorganice.

**3.2.4. Eliminación.** Cualquier unidad desorganizada que deba desorganizarse nuevamente, queda eliminada. En tal caso, conceded al oponente el valor de PV correspondiente [7.1] y colocad la unidad en el marcador de bajas [4.2].

**3.2.5. Reorganización.** Cuando una unidad desorganizada se reorganiza, se gira nuevamente a su lado cohesionado. Esto suele ocurrir como resultado de diversos eventos o de una tirada de dados con éxito durante una orden «Recuperación» [022].

## 3.3. Líderes

*Me preocupa más un ejército de 100 ovejas al mando de un león que uno de 100 leones al mando de una oveja.*

*Charles-Maurice de Tayllerland*

### 3.3.1. Capacidad de mando

**3.3.1.1. Distancia de mando.** En general, una orden [014.1] o una acción de fuego de oportunidad [A33.2] solo activa a una única unidad. Pero cuando se activa un líder, este tiene la capacidad de activar, a su vez, a todas las unidades de su mismo bando (que no sean líderes) que se hallen dentro de su distancia de mando, para que efectúen la misma orden o el mismo fuego de oportunidad. La distancia de mando se cuenta en hexágonos, desde el hexágono en que se halla el líder.

Un líder con capacidad de mando igual a 2 puede activar a unidades de su mismo bando hasta una distancia de dos hexágonos (incluso a través de terreno infranqueable o de unidades enemigas). Un líder con capacidad de mando igual a 1 puede activar a unidades de su mismo bando en su mismo hexágono y en los hexágonos adyacentes. Un líder con capacidad de mando igual a 0 puede activar solamente a unidades que estén en su mismo hexágono.

**3.3.1.2. Mando de las unidades.** La capacidad de mando de un líder se añade directamente a la PF, alcance, movimiento y moral de todas las escuadras y pelotones (únicamente) del mismo bando que se hallen en el mismo hexágono que el líder, incluso aunque el líder no se haya activado. Este efecto es acumulativo si dos o más líderes ocupan el mismo hexágono.

Con lo que se ha comentado hasta ahora, debería estar claro que los líderes nunca pueden afectar a otros líderes ni a ellos mismos.

**3.3.1.3. Mando de las armas.** La capacidad de mando de un líder se añade directamente a la PF y al alcance de todas las armas sin franja blanca del mismo bando acarreadas por una unidad que no sea líder y que se hallen en el mismo hexágono que el líder, incluso aunque el líder no se haya activado. Este efecto es acumulativo si dos o más líderes ocupan el mismo hexágono.

Así pues, los valores de un mortero, por ejemplo, no quedan afectados por un eventual líder que se halle en el mismo hexágono, como tampoco lo están los valores de una ametralladora acarreada por el propio líder.

## 4. La hoja de marcadores

La hoja de marcadores sirve para llevar el control de varios aspectos del juego. Incluye diversos marcadores y tablas que los jugadores emplearán durante una partida. A continuación, y también en el apartado 6 de las reglas, se explican sus elementos.

### 4.1. Marcador de puntos de victoria



**4.1.1. Indicador de PV.** El indicador de PV se coloca en el marcador de puntos de victoria al inicio de cualquier escenario y se moverá hacia la derecha o la izquierda (es decir, hacia un jugador u otro) a medida que se vayan ganando y perdiendo PV durante la partida. El reverso del indicador de PV se usa para indicar valores de PV superiores a 20.



**4.1.2. Indicador de valor total de ataque.** El indicador «Total ataque» se usa únicamente como recordatorio para que los jugadores indiquen, sobre el marcador de PV, el valor total de ataque de un fuego ofensivo, un ataque con minas, un impacto de artillería o una melé, siempre que lo consideren necesario. Esto puede resultar útil cuando las tiradas de dados quedan interrumpidas momentáneamente por activadores.

## 4.2. Marcador de bajas

*Los cementerios están llenos de bombres indispensables.*

*Charles de Gaulle*



Cada escenario indica a los jugadores en qué casillas del marcador de bajas deben colocar sus respectivos indicadores «Rendición». El marcador de bajas tiene una fila superior y una fila inferior, cada una desplazada hacia uno de los dos jugadores, separadas por una casilla grande «Armas».

Cuando una unidad (que no sea héroe) resulta eliminada, se coloca, junto con el arma que acarrea, si es el caso, en el marcador de bajas. Las armas se colocan en la casilla central «Armas», mientras que las unidades se colocan, a razón de una por casilla, en el lado del marcador correspondiente a cada jugador, en orden numérico ascendente. Un jugador pierde la partida si una de sus unidades eliminadas se coloca en el espacio ocupado por su indicador «Rendición» [6.3].

No os olvidéis de anotar también los puntos de victoria correspondientes cada vez que se elimina una unidad del adversario [7.1].

### 4.3. Otros marcadores y tablas



**4.3.1. Tabla de orden de batalla (OB).** La tabla de OB está situada en la parte inferior izquierda de la hoja de marcadores. Cada nacionalidad tiene un indicador «OB», que se usa en la tabla de OB para indicar la calidad de las tropas de ese bando (élite, regular o novato) y el número de órdenes permitidas en un turno.

**4.3.2. Fecha del escenario.** Cada escenario especifica en qué casilla del marcador de años se debe colocar el indicador «Año».

**4.3.3. Casillas de objetivos.** En estas casillas se colocan las fichas de objetivos [7.3.2]. Cada jugador debe poner sus objetivos secretos en la casilla más cercana a él; los objetivos públicos se colocan en la casilla central.

**4.3.4. Casillas informativas.** En la parte inferior de la hoja de marcadores hay siete casillas informativas que permiten a los jugadores un rápido acceso a información relativa a reglas especiales sobre diversos tipos de fortificaciones y armas.

## 5. Secuencia de juego

Una partida de *Combat Commander* empieza con un jugador (el que especifiquen las instrucciones del escenario) ejecutando su primer turno; cuando acaba (y roba cartas de su mazo hasta llegar a su tamaño de mano [1.1]), el otro jugador efectúa su turno. Ambos jugadores van alternando turnos de este modo hasta que una tirada de dados de desenlace repentino (u otra situación) [6.3] provoque el fin de la partida.

En su turno, un jugador puede hacer una de estas dos cosas:

- ejecutar una o más órdenes jugando cartas de su mano [014], o bien
- descartarse de cartas de decisión de su mano [015].

### 5.1. Limitación de órdenes

*Si no tenéis órdenes, buscad algo y matadlo.*

*Erwin Rommel*

En *Combat Commander* ningún jugador puede ejecutar una orden sin jugar una carta de su mano. El número máximo de órdenes que puede ejecutar un jugador durante un turno estará indicado como parte de su OB o lo especificará el mismo escenario. No es necesario predesignar las órdenes de un turno; simplemente se juegan de la mano y se ejecutan una después de otra, de modo que el jugador puede esperar a ver los resultados de una orden antes de decidir cuál será la siguiente.

En las reglas 016-023 se explican detalladamente las diferentes órdenes que puede ejecutar un jugador.

### 5.2. Limitación de acciones

Igual que con las órdenes, ningún jugador puede efectuar una acción sin jugar una carta de su mano. Pero, a diferencia de las órdenes, no hay ningún límite al número de acciones que puede realizar un jugador, durante su propio turno o el del oponente, excepto por el número de cartas que tenga en la mano. Los jugadores pueden realizar acciones siempre que lo consideren oportuno, a condición de que se cumplan los requisitos de la acción en cuestión (si los hay).

En las reglas A25-A41 se explican detalladamente las diferentes acciones que puede efectuar un jugador.

### 5.3. Limitación de descartes

Si un jugador elige no ejecutar órdenes en su turno, puede descartarse [015] de las cartas que quiera de su mano, sin superar el límite de descartes establecido para el país cuyas tropas está controlando y que se indica en la hoja de ayuda al jugador.

### 5.4. Reposición de cartas

Al final de cada turno, el jugador activo (y solamente él) debe robar cartas de decisión de su mazo hasta alcanzar su tamaño de mano permitido [1.1]. La reposición de cartas puede verse momentáneamente interrumpida por un avance del indicador de tiempo [6.1.2] si el jugador roba la última carta de su mazo; en tal caso, la reposición se retoma tras haber ejecutado el procedimiento de avance del indicador de tiempo (y haber vuelto a barajar su pila de descartes para formar un nuevo mazo de juego).

## 6. Gestión del tiempo

*El tiempo lo es todo, cinco minutos marcan la diferencia entre la victoria y la derrota.*

*Horatio Nelson*

### 6.1. Indicador de tiempo

#### 6.1.1. Colocación



Cada escenario indica en qué casilla del marcador de tiempo (que se halla en la hoja de marcadores) debe colocarse el indicador de tiempo (habitualmente será la casilla «0»).

#### 6.1.2. Avance

El indicador de tiempo avanza una casilla en el marcador de tiempo siempre que:

- en una tirada de dados aparece el activador «¡Tiempo!», o
- un jugador roba o revela la última carta de su mazo de cartas de decisión; considerad esta situación exactamente igual a la que se produce con un activador «¡Tiempo!».

*Si una tirada de dados obliga a revelar la última carta del mazo, y esta también es un activador «¡Tiempo!», el indicador solo avanza una casilla, no dos.*

Inmediatamente después de avanzar el indicador de tiempo, se detiene el curso de la partida para efectuar las dos tareas siguientes, en el orden indicado:

1. el jugador que ha activado el avance de tiempo (y solo él) baraja conjuntamente su mazo de juego y su pila de descartes para formar un nuevo mazo de juego;
2. el jugador que ha activado el avance de tiempo hace una tirada de dados de desenlace repentino, si procede [6.2.2].

A continuación, si la partida no ha terminado a causa de un desenlace repentino, se deben realizar las cuatro tareas siguientes, en el orden indicado:

3. el defensor (y solo él) gana 1 PV;
4. el jugador que ha activado el avance de tiempo (y solo él) debe retirar un indicador de humo del mapa;
5. si hay una o más unidades en la casilla que actualmente ocupa el indicador de tiempo, el jugador propietario (o jugadores) las pone en juego como refuerzos, colocándolas en cualquier hexágono(s) a lo largo del margen propio del mapa (empezando por el jugador inactivo) y respetando los límites de apilamiento [8]; si alguno de los refuerzos es una radio, se coloca en la casilla de artillería (vacía) del jugador correspondiente;
6. ambos jugadores pueden jugar acciones «Cavar posiciones» [A32].

Una vez completados los seis pasos anteriores en su totalidad, se retoma el curso normal de juego en el punto en que se había interrumpido.

### 6.2. Indicador de desenlace repentino

#### 6.2.1. Colocación



Cada escenario indica en qué casilla del marcador de tiempo debe colocarse el indicador «Desenlace repentino».

### 6.2.2. Gestión

Cada vez que se avanza el indicador de tiempo a la casilla ocupada por el indicador «Desenlace repentino», o a cualquier casilla situada más allá de este indicador, el jugador que lo ha provocado debe realizar una tirada de dados (después de que el jugador baraje conjuntamente su mazo de juego y su pila de descartes para crear un nuevo mazo de juego). Si el resultado es inferior al número indicado en el espacio ocupado en ese momento por el indicador de tiempo (no por el indicador «Desenlace repentino»), la partida termina inmediatamente [6.3]; en caso contrario, el juego prosigue del modo habitual.

### 6.3. Final de la partida

*Solo quedamos tres hombres y yo. No debe faltar mucho. Adiós, hasta pronto.*

*Oficial británico en la batalla de Sidi Nsir (Túnez)*

Una partida de *Combat Commander* puede acabar de una de las cuatro maneras siguientes:

1. Un jugador se ve obligado a colocar una de sus unidades eliminadas en la casilla del marcador de bajas ocupada por su indicador «Rendición».
2. La última unidad de un jugador que queda en el mapa resulta eliminada.
3. Un jugador hace salir voluntariamente del mapa a la última de sus unidades [7.2.1].
4. En una tirada de dados de desenlace repentino [6.2.2] se obtiene un valor inferior al número de la casilla ocupada en ese momento por el indicador de tiempo.

**6.3.1.** Si se produce la primera o la segunda situación, ese jugador pierde la partida automáticamente, *con independencia del total de PV*. Si ambos jugadores pierden simultáneamente de este modo, el jugador que en ese momento tenga la carta de iniciativa será el vencedor [9.2].

**6.3.2.** Si se produce la tercera o la cuarta situación y no son aplicables ni la primera ni la segunda, los jugadores deben revelar las fichas de objetivo secreto (si tienen) y conceder los PV correspondientes al jugador que en ese momento controle dichos objetivos. Una vez hecho esto, el jugador que tenga más PV (es decir, el indicador de PV se halla en su lado respecto a la casilla «0») gana la partida; si el indicador de PV queda en la casilla «0», el jugador que en ese momento tenga la carta de iniciativa será el vencedor.

## 7. Condiciones de victoria

*Me gustaría arrancar las páginas de mi diario en las que escribí acerca del derrumbe de mi voluntad. Pero dejémoslas como una lección a aprender: no es adecuado llegar a ciertas conclusiones solo porque las cosas no estén yendo especialmente bien.*

*Nikolái Moskvín, tras la victoria en Stalingrado*

En general, un jugador ganará por el hecho de tener más PV que su oponente al finalizar la partida [6.3]. Estos PV se obtienen de tres modos distintos:

- eliminación de unidades enemigas;
- salida de unidades propias por el margen enemigo del mapa;
- control de objetivos sobre el mapa.

## 7.1. Puntos de victoria por eliminación

Cuando una unidad resulta eliminada (por cualquier causa: orden, acción o evento), el oponente recibe una cierta cantidad de PV, en función del tipo de unidad:

- un pelotón otorga 2 PV;
- una escuadra otorga 1 PV;
- un líder (excepto héroes) otorga 1 PV más tantos PV como capacidad de mando en su lado cohesionado;
- un héroe no otorga ningún PV.

Estos valores también se muestran en la hoja de ayuda al jugador, para una rápida referencia durante el juego.

## 7.2. Puntos de victoria por salida

Se considera que cada mapa de *Combat Commander* tiene una barrera impenetrable en los márgenes derecho e izquierdo de los jugadores; en consecuencia, una unidad nunca puede salir del mapa por dichos márgenes.

Sin embargo, las unidades sí pueden salir por los márgenes situados frente a cada jugador (como si el borde gris fuera simplemente otro hexágono). En general, hacer salir voluntariamente a unidades propias por el margen enemigo gracias a una orden «Movimiento» [021] o «Avance» [016] permite ganar PV, mientras que la salida de unidades propias por el margen propio a causa de una retirada provocada por una orden «Huida» [023], dará lugar a una pérdida de PV.

### 7.2.1. Salida voluntaria

Una unidad que ejecuta una orden «Avance» [016] o «Movimiento» [021] puede salir del mapa, a un coste de 1 PM, por el *margen del enemigo*. El jugador que controla dicha unidad recibe inmediatamente un número de PV igual al valor en PV de la unidad [7.1] y coloca la unidad en la casilla que desee del marcador de tiempo. La unidad siempre se coloca en su lado cohesionado, incluso aunque en el momento de salir del mapa esté desorganizada; además, la unidad conserva la posesión de cualquier arma que tuviera asignada (y esta también se coloca intacta aunque estuviera dañada), pero pierde los eventuales indicadores «Veteranos» o «Intimidada» que llevara.

A partir de este momento se considera que esta es una unidad de refuerzo, sin ninguna relación con la que ha salido del mapa.

### 7.2.2. Salida involuntaria

Una unidad en retirada [023.3] puede verse forzada a salir del mapa por su propio margen, lo que conlleva su eliminación. Tal unidad se coloca en la siguiente casilla vacía del marcador de bajas tras otorgar al oponente los PV correspondientes [7.1]. La unidad eliminada no conserva la posesión de las armas que pudiera llevar (que se colocan, intactas, en la casilla central «Armas» del marcador de bajas) ni de eventuales indicadores «Veteranos» o «Intimidada».

## 7.3. Puntos de victoria por objetivos

Cada uno de los cinco objetivos que hay en cada mapa puede tener un valor de uno o más PV, en función de qué fichas de objetivo estén en juego. Por defecto, los objetivos no valen ningún PV; es decir, si no hay ninguna ficha

de objetivo que especifique el valor de un objetivo en PV, ese objetivo vale 0 PV.

### 7.3.1. Control de objetivos



Los indicadores de control (de doble cara) se usan para indicar qué bando tiene en cada momento el control de cada objetivo del mapa [2.3].

Durante el despliegue inicial, el escenario especificará qué objetivos empiezan bajo control de cada uno de los jugadores. En algunos escenarios, determinados objetivos pueden empezar la partida sin estar controlados por ninguno de los dos bandos; en tal caso, esos objetivos no deben contener ningún indicador de control. Una vez empezada la partida, el jugador que haya sido el último en ocupar en solitario un objetivo deberá colocar (o dar la vuelta) el indicador de control de su nacionalidad en ese objetivo.

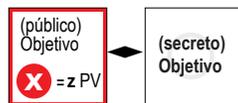
#### 7.3.1.1. Objetivos en edificios

Se considera que un objetivo situado en un hexágono de edificio está formado por todo el edificio, si este ocupa más de un hexágono. En tal caso, para poder obtener el control de ese objetivo, ninguno de los hexágonos que ocupa el edificio debe tener unidades enemigas.

### 7.3.2. Fichas de objetivo

El juego incluye 32 fichas de objetivo, que se suelen extraer al azar de algún recipiente y se emplean para determinar condiciones de victoria específicas adicionales en cada escenario, normalmente mediante la asignación de PV a uno o más objetivos del mapa [2.3].

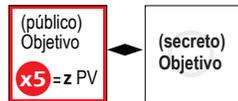
Cada ficha de objetivo muestra una condición de victoria en su lado «público»; la mayoría son de la forma:



que indica que el objetivo X vale  $z$  PV para el jugador que lo controla. Estos valores son acumulativos con los de otras fichas de objetivo.

Si están en juego las tres fichas para el objetivo n.º 3 (C, G y K), este objetivo vale un total de 6 PV ( $1 + 2 + 3$ ).

Algunas fichas de objetivo son de la forma:



lo que significa que los cinco objetivos del mapa valen  $z$  PV **cada uno**. Estos valores son acumulativos con los de otras fichas de objetivo.

Las tres fichas de objetivo especiales tienen la forma siguiente:



e indican, respectivamente:

- inmediatamente antes de cada tirada de dados de desenlace repentino [6.2.2], si algún jugador controla los cinco objetivos del mapa, ese jugador gana la

partida automáticamente, sin tomar en consideración los valores de PV actuales;

- los PV obtenidos por la salida voluntaria de unidades [7.2.1] se duplican para ambos jugadores;
- los PV obtenidos por la eliminación de unidades [7.1] se duplican para ambos jugadores.

Algunos objetivos pueden no tener ningún valor al final de la partida. Sin embargo, los jugadores deben intentar tomar el control de todos los objetivos del mapa, por si el objetivo secreto del contrincante incluye uno o más especialmente valiosos.

### 7.3.3. Objetivos públicos y secretos

Las fichas de objetivos públicos (así como las de objetivos secretos que se hayan revelado durante la partida [E67]), deben situarse con su lado «público» visible en la parte central de las casillas de objetivos. Las fichas de objetivos secretos deben permanecer boca abajo en la casilla de objetivos del jugador correspondiente; solo ese jugador puede consultar el lado «público» de la ficha.

Tened en cuenta que hay algunas fichas de objetivo que no tienen lado «secreto»; si un jugador extrae una de estas como su objetivo secreto, ¡mala suerte! deberá revelarlo como objetivo público.

Los objetivos públicos otorgan sus PV inmediatamente durante el curso de la partida, mientras que los objetivos secretos suelen hacerlo al final de la partida o en el momento en que se revelan.

Siempre que cambie el control de un objetivo público, restad primero su valor de los PV de su anterior propietario y luego añadidlos a los de su nuevo propietario; de este modo, un objetivo cuyo valor es de 4 PV provocará, si cambia de manos, un desplazamiento de ocho puntos en el marcador de puntos de victoria.

## 8. Apilamiento

La situación en que más de una unidad o indicador se hallan en el mismo hexágono se denomina *apilamiento*.

Los grandes hexágonos de los mapas de *Combat Commander* permiten que las fichas se coloquen unas al lado de las otras en el mismo hexágono. Aunque estas fichas no estén físicamente apiladas, se consideran apiladas en términos de juego.

### 8.1. Apilamiento de indicadores

En el caso de los indicadores, los límites de apilamiento se deben cumplir inmediatamente después de su colocación. No hay ningún límite al número de indicadores que pueden estar juntos en un mismo lugar, excepto los que se indican a continuación.

**8.1.1. Indicadores de unidades.** Cada unidad en juego puede tener apilado como máximo un marcador de cada uno de los tipos siguientes:

- Intimidada
- Veteranos
- Arma (cualquier unidad puede acarrear cualquier arma)

**8.1.2. Radios.** En cada una de las dos casillas de artillería solo puede haber una radio. La radio presente en una casilla no puede sustituirse por otra; así, cada jugador solamente puede tener, como máximo, una radio en juego.

**8.1.3. Fortificaciones.** En un hexágono solo puede haber un indicador de fortificación. Si en algún momento se pretende colocar un segundo indicador, el primero tiene preferencia y, por lo tanto, el segundo no se coloca.

Así pues, si el evento «Cráteres de explosión» ordena colocar un indicador «Pozo de tirador» en un hexágono que ya contiene uno de «Alambrada», no se colocará el de «Pozo de tirador».

**8.1.4. Humo.** Solo puede haber un único indicador de humo en un hexágono. Tiene preferencia el indicador de humo que provoque el estorbo más grande.

**8.1.5. Llamas.** Solo puede haber un único indicador de llamas en un hexágono. Mientras en un hexágono haya un indicador de llamas, no puede haber ninguna unidad, ni tampoco ninguno de los indicadores antes mencionados.

## 8.2. Apilamiento de unidades

El número de unidades de un mismo bando que pueden apilarse en un hexágono depende del número de figuras de soldados que haya en las fichas: se puede apilar un máximo de siete figuras de soldados (de un mismo bando) en un hexágono. Cualquier hexágono que contenga unidades propias con ocho o más figuras de soldados estará incumpliendo los límites de apilamiento y se considerará, por tanto, *sobreapilado*.

Los límites de apilamiento se deben cumplir *al final de cada turno*. Si en ese momento hay hexágonos con sobreapilamiento, el propietario de las unidades deberá eliminar las unidades suficientes para que los hexágonos cumplan, nuevamente, los límites. En cada hexágono con sobreapilamiento, el jugador puede efectuar un máximo de un evento «Dispersión» [E52] gratuito inmediatamente antes de eliminar unidades.

**Ejemplo.** A causa de una retirada, el jugador del Eje tiene dos pelotones desorganizados en un hexágono al final del turno del jugador aliado. En primer lugar, decide dispersar a uno de ellos en dos escuadras (desorganizadas); a continuación, elimina una de esas escuadras. Ahora ya no es necesario eliminar más unidades, ya que solo quedan seis figuras de soldados en el hexágono, valor que está dentro de los límites de apilamiento.

En general, no hay problema en incumplir los límites de apilamiento durante un turno (por ejemplo, para hacer avanzar más unidades a una situación de melé), pero se debe procurar arreglar la situación al final del turno, o el jugador se enfrentará a un pequeño desastre.

## 9. Iniciativa

Cuando se juega un escenario preparado, estará indicado el bando que posee la carta de iniciativa al empezar la partida. En el caso de una generación aleatoria de escenario, el valor de iniciativa del jugador se indica en el OB comprado correspondiente; el jugador cuyo valor de iniciativa sea más alto, empieza la partida con la carta de iniciativa.

**IMPORTANTE.** La carta de iniciativa nunca forma parte de la mano de un jugador y, por lo tanto, nunca cuenta para determinar el tamaño de la mano.

## 9.1. Repetición de tiradas

En cualquier momento durante una partida, el jugador que en ese momento tenga la carta de iniciativa puede decidir cancelar los efectos de la última tirada de dados realizada (incluyendo eventuales activadores asociados a dicha tirada) y repetirla. Esta decisión debe tomarse antes de aplicar los resultados y/o activadores de la tirada.

Cuando un jugador pide la repetición de una tirada de este modo, debe pasar la carta de iniciativa a su adversario, que la guardará en su poder hasta que decida, a su vez, repetir una tirada de dados, momento en que la carta de iniciativa volverá nuevamente al primer jugador. Esta cesión de la iniciativa se puede producir un número ilimitado de veces durante una partida, e incluso durante una misma serie de tiradas de dados.

## 9.2. Desempate

Cuando una partida acaba en tablas (por ejemplo, con el indicador de PV en la casilla «0» tras un desenlace repentino o con una rendición simultánea de ambos jugadores), el jugador que en ese momento tenga la carta de iniciativa es el ganador.

De este modo, la carta de iniciativa actúa como un mecanismo de equilibrio para atenuar las eventuales rachas de buena o mala suerte inherentes a cualquier juego con cartas o dados. Normalmente, la iniciativa irá saltando de un jugador a otro en función de las venturas del combate, aunque nunca es obligatorio usar la carta: es perfectamente posible (aunque improbable) que un jugador retenga la carta durante toda una partida, sin usarla nunca.

## 10. Línea de visión

### 10.1. Comprobación de la línea de visión

En general, una unidad situada en un hexágono debe poder ver a otra unidad en otro hexágono para poder dispararle. La comprobación de la línea de visión (LV) se efectúa tendiendo una línea recta (con una cuerda, una regla, un papel o lo que se tenga a mano) desde el punto central del hexágono «observador» hasta el punto central del hexágono objetivo del ataque. Si la recta tiene algún punto de contacto con la representación gráfica de un obstáculo o un estorbo en cualquier hexágono situado entre el del observador y el del objetivo, esa LV está interrumpida [10.2] o entorpecida [10.3], respectivamente. Cualquier jugador puede comprobar la LV en cualquier momento.

Cualquier obstáculo o estorbo que se halle en el hexágono del observador o en el del objetivo (o en parte de este, como una valla o un muro [T84, T97]), no afecta a la LV.

Así, un muro en un lado de hexágono que no sea uno de los seis lados del hexágono del observador o del objetivo, interrumpe la LV entre ambos, incluso si esta se traza exactamente a lo largo del muro.

La LV siempre es recíproca: si A puede ver a B, entonces B también puede ver a A.

### 10.1.1. Unidades y línea de visión

Las unidades (propias o enemigas) en un hexágono intermedio no interrumpen ni entorpecen la LV de ningún modo.

## 10.2. Obstáculos y línea de visión

Cualquier tipo de terreno [T79-T99] que tenga el símbolo «» en la columna «LV» de la tabla de terrenos se considera que contiene un obstáculo.

Una unidad situada en un hexágono no puede ver a otra unidad en otro hexágono si la LV queda interrumpida por un obstáculo.

### 10.2.1. Llamas como obstáculos

Se considera que un indicador de llamas [T79] siempre llena la totalidad del hexágono en el que se encuentra. Dicho de otro modo, una LV que se trace a través de una parte cualquiera de un hexágono con llamas (incluyendo una LV trazada a lo largo de uno de sus lados) queda interrumpida.

## 10.3. Estorbos y línea de visión

Algunos tipos de terrenos son muy dispersos o bajos como para representar un obstáculo total a la LV; estos se denominan genéricamente *estorbos*, porque entorpecen el fuego que se efectúa a través de ellos hacia otro hexágono, pero no lo impiden.

### 10.3.1. Adquisición de objetivos y estorbos

La tirada de dados para corrección de tiro [O18.2.2] o adquisición de objetivo [O20.2] con una LV que se trace a través de un estorbo intermedio queda reducida en una cantidad igual al número que se indica en la columna «LV» de la tabla de terrenos. Si la radio o arma logra un impacto, cualquier tirada subsiguiente de fuego ofensivo o impacto de artillería no resultará afectada por el estorbo.

El estorbo ya se ha tenido en cuenta al hacer disminuir la probabilidad de impactar en el objetivo previsto.

### 10.3.2. Fuego ofensivo y estorbos

La PF de cualquier fuego ofensivo que no sea de arma pesada [O20.3] y que se trace a través de un estorbo intermedio queda reducida en una cantidad igual al número que se indica en la columna «LV» de la tabla de terrenos.

**10.3.2.1. Potencia de fuego mínima.** No podrá llevarse a cabo ningún fuego ofensivo cuya PF quede por debajo de 1 a causa de los estorbos; dicho de otro modo, se necesita una PF final por lo menos igual a 1 para poder efectuar la tirada fuego ofensivo. Se pueden emplear acciones que aumenten la potencia de un ataque para lograr que la PF llegue a 1 o más.

### 10.3.3. Efecto de varios estorbos

Los estorbos no son acumulativos, solamente debe usarse el modificador de valor más alto. Además, este modificador no aumenta si hay más de un estorbo del mismo tipo entre el observador y el objetivo.

Un pelotón dispara a una escuadra situada a tres hexágonos de distancia. Los dos hexágonos intermedios contienen arbustos. En este caso, la PF total del pelotón se reduce en 3, por el estorbo del arbusto (no en 6 por los dos hexágonos con arbustos). Si uno de los hexágonos intermedios tuviera también un indicador de humo de valor 4, la PF se hubiera reducido en 4 en lugar de 3, a causa del humo; igualmente, si ambos hexágonos tuvieran indicadores de humo de valor 4, la reducción en la PF seguiría siendo de 4, no de 8.

### 10.3.4. Humo como estorbo

Se considera que un indicador de humo [T94] siempre llena la totalidad del hexágono en el que se encuentra. Dicho de otro modo, una LV que se trace a través de una parte cualquiera de un hexágono con humo (incluyendo una LV trazada a lo largo de uno de sus lados) queda entorpecida.

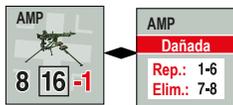
La ubicación concreta de un indicador de llamas o de humo en un hexágono es irrelevante; mientras estén presentes siempre se considera que afectan a todo el hexágono, incluidos sus seis lados.

Además, a diferencia de lo que sucede con los estorbos impresos en el mapa, el humo entorpece a cualquier LV que empiece o acabe en el hexágono, no solo a las que se tracen a través de él.

Siguiendo con el ejemplo de [10.3.3], si el hexágono en que se halla el pelotón tuviera un indicador de humo de valor 5, su PF se reduciría en 5.

## 11. Armas

### 11.1. Efectos



Igual que sucede con las unidades, un arma tiene PF y alcance (a veces encuadrado) y, posiblemente, un modificador negativo

(escrito en rojo y en negrita) al movimiento de la unidad que la acarrea. Siempre que se activa una unidad [014.1], cualquier arma que acarree también queda activada. Solo una unidad cohesionada y no intimidada [13] puede disparar el arma que acarrea, y puede hacerlo independientemente o formando parte de un grupo de fuego [020.3.1].

### 11.2. Acarreo

Cada unidad puede acarrear (es decir, transportar) un arma asignada, lo que se indica colocando la ficha del arma encima de la ficha de la unidad. Cualquier arma que se adquiera mediante la tabla de refuerzos de un país debe asignarse a la unidad que se indica junto con esa arma (su dotación).

### 11.3. Eliminación y cesión

Se puede transferir un arma de una unidad a otra si se gasta 1 PM durante una orden de movimiento [021.1.1].

El propietario de un arma puede eliminarla voluntariamente en cualquier momento.

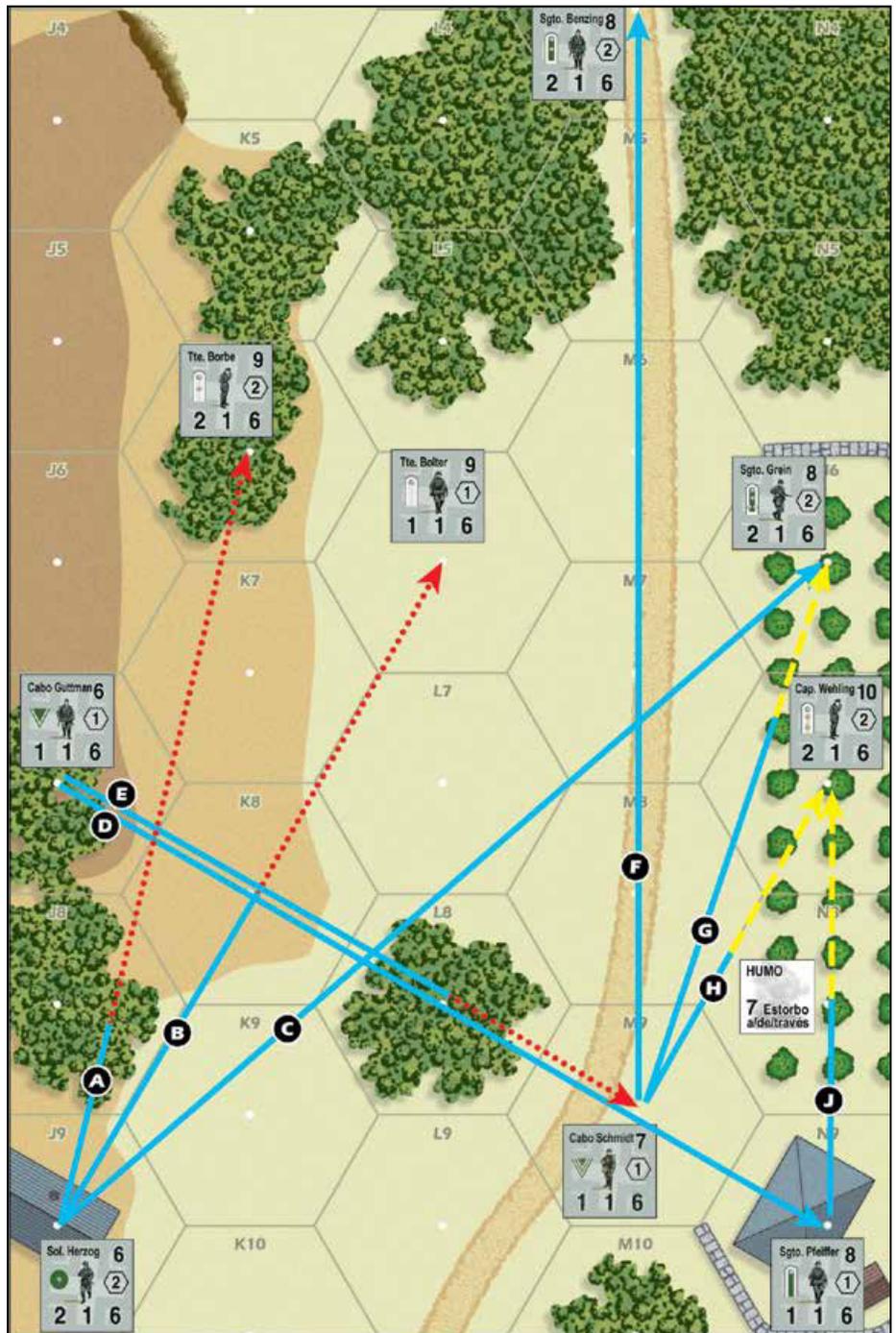
Si una unidad con un arma queda eliminada o sale del mapa, el arma que acarrea corre la misma suerte. Un arma acarreada por un pelotón que se dispersa [E52] queda asignada a una de las dos escuadras que lo sustituye.

### 11.4. Armas dañadas

Cuando un arma queda dañada, se gira a su lado dañado. Un arma dañada que vuelve a quedar dañada, resulta eliminada.

Siempre que un jugador deba determinar un hexágono al azar [1.8] (ya sea por un activador «Francotirador!» o por determinados eventos), antes de aplicar el resultado del activador o del evento, se comparará el número del hexágono con los intervalos de números indicados en cada una de las armas dañadas en juego, y:

- si el número del hexágono cae dentro del intervalo «Rep.», el arma se gira nuevamente a su lado intacto, y queda disponible inmediatamente para su uso;
- si el número del hexágono cae dentro del intervalo «Elim.», el arma queda eliminada y se coloca en la casilla «Armas» del marcador de bajas;
- en cualquier otro caso, el arma permanece dañada.



### Ejemplos de línea de visión

- A** - Herzog en J9 no puede ver a Borbe en K6 a través del bosque intermedio situado a la misma altura.
- B** - Herzog no puede ver a Bolter en L6, situado a una altura menor, a través de la colina intermedia a la misma altura que Herzog [T88.3.2]; en cambio, si Herzog estuviera en una cresta de nivel 2, la LV no quedaría interrumpida, ya que se hallaría en una posición más elevada que el obstáculo intermedio.
- C** - Herzog puede ver a Grein en N6, por encima del bosque, que se halla a una altura menor [T88.4].
- D y E** - Guttman en J7 no puede ver a Schmidt en M9, ya que el bosque crea un hexágono oculto [T88.4.1]; sin embargo, sí que puede ver a Pfeiffer, situado un hexágono más lejos, en N9.
- F** - Schmidt puede ver a Benzing en M4 porque la LV se traza directamente a lo largo de la carretera cuando atraviesa el bosque de M5 [10.2 y T93].
- G** - Schmidt puede ver a Grein en N6; ahora bien, cualquier ataque entre ambos hexágonos sufre una penalización de -2 a causa del huerto intermedio en N7 [10.3.1 y 10.3.2].
- H** - Schmidt puede ver a Wehling en N7, aunque con un estorbo de humo de valor 7 [10.3.4]; si en el lado entre los hexágonos M8 y N8 hubiera un muro, la LV quedaría interrumpida [10.1, texto marrón].
- J** - Pfeiffer puede ver a Wehling y cualquier ataque entre ambos hexágonos sufre una penalización de -7 a causa del humo, no de -9 a causa del humo y también del huerto [10.3.3].

## 11.5. Armas pesadas

Las armas cuyos valores se muestran sobre una franja blanca (como las dos que se representan a continuación), se consideran pesadas, y:

- antes de realizar cualquier tirada de fuego ofensivo deben asegurar el objetivo mediante adquisición de objetivo [O20.2];
- no pueden participar en grupos de fuego [O20.3.1];
- no se pueden usar durante el fuego de oportunidad [A33].

## 11.6. Armas especializadas



Un lanzallamas o un cóctel Molotov automáticamente reducen la cobertura [T78.3] de su objetivo a cero, sin que sea posible aplicar modificador alguno.



Las cargas explosivas y los cócteles Molotov son armas de un solo uso y, por tanto, deben eliminarse inmediatamente después de que efectúen una tirada de fuego ofensivo [O20.3].

## 12. Radios



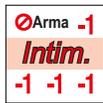
Las fichas de radio son indicadores que representan baterías de artillería situadas fuera del mapa. Cada una

tiene una PF de entre 8 y 13. Si un jugador dispone de una radio, debe colocarla en la casilla de artillería más cercana a él, situada en una esquina del mapa. Cada jugador solamente puede tener, como máximo, una radio en juego en cualquier momento de la partida. Las radios no se consideran armas.

Acerca del uso de las radios, véanse las reglas O17 y O18.

## 13. Intimidación

### 13.1. Colocación



Los indicadores «Intimidada» se colocan en las unidades mediante los eventos «Cobardía» [E51], «Intercepción» [E60] o «Fuego de intimidación» [E75] o a causa de un resultado de empate durante

tiradas de defensa [O20.3.4], reorganización [O22.3] o huida [O23.2].

### 13.2. Efectos

Una unidad con un indicador «Intimidada» tiene una penalización de -1 a su PF, alcance, movimiento y moral. La capacidad de mando no queda afectada por la condición de intimidada.

Las armas no pueden recibir indicadores «Intimidada», pero una unidad intimidada no puede disparar ningún arma que acarree.

La indicación «Ø Arma» en la esquina superior izquierda de los indicadores «Intimidada» está pensada como recordatorio de este efecto.

### 13.3. Retirada

Un indicador «Intimidada» solo se puede retirar de una unidad al inicio de una orden «Recuperación» o bien si la unidad queda eliminada o sale del mapa. Un pelotón intimidado que se dispersa [E52] transmite su estado intimidado a las dos escuadras en que se divide.

## ÓRDENES

*Hazlo o no lo bagas; pero no lo intentes.*

*Yoda*



## O14. Reglas generales

**O14.1. Activación.** Para ejecutar («dar») una orden, el jugador activo (y solo él) debe jugar una carta de su mano, mostrarla y anunciar que va a ejecutar la orden que se indica en la parte superior de esa carta. A continuación, la carta se deja en la pila de descartes del jugador. Luego, si la orden en cuestión «activa» algo, para llevarla a cabo puede activar una unidad propia o un jugador (según indique la orden) que aún no se haya activado en el turno actual. Si el jugador activa a un líder, puede asimismo activar a cuantas unidades desee, siempre que se hallen dentro de la distancia de mando de dicho líder, excepto a otros líderes [3.3.1.1], para que lleven a cabo la misma orden; ninguna de estas unidades puede haberse activado previamente durante el turno. Hay que indicar todas las unidades que se van a activar con una orden antes de ejecutar dicha orden.

**IMPORTANTE:** no se puede dar ninguna orden sin jugar una carta de decisión de la mano y que tenga la orden en cuestión indicada en su parte superior.

**O14.2.** Una vez anunciada una orden, esta debe llevarse a cabo en su totalidad antes de dar otra orden o antes de que el jugador decida acabar el turno. Ello incluye también las posibles acciones que requieren que esté en efecto una determinada orden.

Por ejemplo, no puedes activar dos unidades para mover, mover una de ellas, jugar una orden de huida contra tu oponente para que una unidad enemiga salga de tu camino y luego mover la otra unidad.

**O14.3.** En el transcurso de una orden, ambos jugadores pueden anunciar una cantidad cualquiera de acciones, siempre que se cumplan los requisitos de tales acciones. Igualmente, durante una orden, puede suceder un número cualquiera de eventos.

Si activas un líder y un pelotón para mover, el pelotón se puede mover en primer lugar y luego puedes jugar una acción «Granadas de humo» (o más) antes de mover al líder.

**O14.4.** Una vez anunciada una orden, por lo menos una de las unidades activadas para esa orden debe llevarla a cabo.

Si se da una orden «Movimiento», por lo menos una unidad activada debe cruzar físicamente el lado de un hexágono hasta otro hexágono. No puedes dar una orden «Movimiento», por ejemplo, con el único propósito de jugar una acción «Fuego de asalto».

## O15. Pasar (descartar)

Si un jugador decide no dar ninguna orden durante su turno, puede descartarse de tantas cartas como quiera, pero sin superar nunca el límite de descartes de su país (indicado en la hoja de ayuda al jugador).

A continuación se describen detalladamente las diversas órdenes.

## O16. Avance

*Mi centro está cediendo, mi derecha se balla en retirada. La situación es excelente. Atacaré.*

*Ferdinand Foch*

### O16.1. Procedimiento

Una unidad activada con una orden «Avance» puede entrar en uno de los seis hexágonos adyacentes al que ocupa actualmente y detenerse ahí. Este avance puede hacerse incluso a hexágonos ocupados por unidades enemigas.

De hecho, esta es la mejor manera de lanzarse a una melé contra unidades enemigas.

En una orden de avance se ignoran los PM y los costes de movimiento. Además, el jugador inactivo no puede usar fuego de oportunidad [A33] contra unidades que avanzan.

Con la orden de avance solo puedes mover un hexágono, pero estás a salvo del fuego enemigo.

### O16.2. Capacidades

Una unidad con una orden de avance puede:

- entrar en un hexágono ocupado por unidades enemigas,
- salir del mapa por el margen enemigo,
- atravesar un lado de hexágono de riesgo [T83] si no acarrea ningún arma.

### O16.3. Restricciones

Una unidad con una orden de avance no puede:

- entrar en un hexágono infranqueable [T79, T98],
- entrar o salir de un hexágono de puente principal [T80.1] atravesando el lado del hexágono por otro sitio que no sea de carretera o vía férrea,
- salir del mapa por el margen propio o los márgenes derecho e izquierdo.

### O16.4. Melé

*La esencia de la guerra es la violencia. La moderación en la guerra es una idiotez.*

*John Arbutnot Fisher*

Al final de cualquier orden o activador por dado que provoque que un hexágono contenga unidades de ambos jugadores, se produce una melé en ese hexágono. Si hay más de un hexágono en esta situación, el jugador activo decide el orden en que se van a resolver las melés, una después de otra.

#### O16.4.1. Potencia de melé

Después de que ambos jugadores hayan jugado y resuelto eventuales acciones de emboscada [A25], cada uno suma la PF actual de sus unidades (excluyendo armas) en el hexágono en que se produce la melé y luego añade 1 por cada unidad con una PF encuadrada, para obtener su «PF de melé».

Si, a causa de las acciones de emboscada, un jugador (o ambos) se queda sin unidades en el hexágono, la melé finaliza sin más efectos.

## 016.4.2. Tirada de melé

El jugador inactivo efectúa una tirada de dados y añade el resultado a su PF de melé para obtener su «valor de melé total». Luego, el jugador activo hace lo mismo para obtener su valor de melé total.

Aunque las tiradas de dados se suponen simultáneas, se hacen una detrás de otra para facilitar la resolución de posibles activadores y el uso de la carta de iniciativa tras cada tirada.

Si, a causa de un activador durante la tirada de dados, un jugador (o ambos) se queda sin unidades en el hexágono, la melé finaliza sin más efectos.

## 016.4.3. Resultado de la melé

El jugador con el valor de melé total más bajo debe eliminar todas sus unidades participantes. En caso de empate, ambos bandos quedan eliminados, a no ser que uno de ellos empezara la melé en un búnker [F101] o una casamata [F104], situación en la que solo quedan eliminadas las unidades del otro jugador.

En ocasiones puede resultar conveniente sobreapilar unidades al avanzar para efectuar una melé, para así tener más posibilidades de ganar (o como protección frente a una emboscada), aun siendo muy probable que al final del turno se pierda una o más unidades a causa del sobreapilamiento.

## 017. Denegación de artillería

*Sabueso llamando a Caseta; responde, Caseta. Sabueso llamando a Caseta; responde, Caseta. Caseta, aquí Sabueso, ¿me recibe? ¡Responde, por favor!*

*Teniente Foley*

Cuando se da una orden de denegación de artillería, el jugador provoca que se dañe la radio de su oponente [12]. Si la radio ya estaba dañada, queda eliminada. Una radio eliminada siempre se devuelve a la caja, no se coloca en el marcador de bajas.

Durante una orden de denegación de artillería no se activa nada, aunque debe haber una radio enemiga en juego para que se pueda dar la orden.

Más que una radio dañada, esta orden representa la poca disposición del comandante de la batería artillera, lejos del frente, a dar apoyo a esta acción concreta en este momento particular; posiblemente otros sectores del frente, fuera del mapa, tienen necesidades más acuciantes y, por tanto, recibirán antes el apoyo artillero.

## 018. Petición de artillería

*Los artilleros creen que en el mundo solo hay dos tipos de personas: otros artilleros y objetivos.*

*anónimo*

Cuando se da una orden de petición de artillería, el jugador puede escoger entre efectuar un «acceso a batería» o «fuego para efecto». La opción de acceso a batería solo se puede escoger si el jugador tiene una radio dañada [12] en juego. La opción de fuego para efecto solo se puede escoger si el jugador tiene una radio intacta en

juego y, además, un líder cohesionado en juego que aún no se haya activado en el turno actual. Si no se cumple ninguna de estas condiciones, no se puede dar la orden.

## 018.1. Acceso a batería

Si se escoge la opción de acceso a batería, el jugador activo se limita a girar al lado intacto su radio dañada, que queda lista para usar de inmediato.

Igual que con la orden de denegación de artillería, con esta orden no se activa nada; el jugador activo solamente debe tener una radio dañada en juego. De este modo, si un jugador tiene una radio dañada y dispone en la mano de dos cartas de decisión con la orden «Petición de artillería», puede usar la primera como «acceso a batería» para reparar la radio y la segunda como «fuego para efecto» para disparar.

## 018.2. Fuego para efecto

Si se escoge la opción de fuego para efecto, el jugador activo solamente activa a uno de sus líderes *cohesionados*, que actuará como observador para el bombardeo subsiguiente.

A continuación, el jugador lleva a cabo los tres pasos siguientes, en el orden que se indican:

1. señalización,
2. corrección de tiro,
3. bombardeo.

A continuación se explica detalladamente cada uno de estos pasos.

La orden de petición de artillería representa la petición, por parte de un líder del mapa, de un bombardeo para «allanar» una zona determinada. Se considera que hay un operador de radio que se ocupa de solicitar, observar y corregir tiros de señalización.

### 018.2.1. Señalización



En primer lugar, se coloca el indicador «Tiro de señalización» en cualquier hexágono en LV del observador, que indicará el hexágono previsto como centro del bombardeo artillero.

Este hexágono puede ser también un hexágono infranqueable (como un hexágono con llamas o una extensión de agua).

**018.2.1.1. Salvas de humo.** La mayoría de radios pueden colocar indicadores de humo en los hexágonos objetivo del ataque en lugar de hacer tiradas de bombardeo contra ellos. Esta capacidad está disponible para todas aquellas radios con la palabra «Humo» a la derecha de la imagen de la radio. Si el jugador desea colocar humo, debe anunciarlo en este momento, antes de pasar a la corrección de tiro.

### 018.2.2. Corrección de tiro

Una vez colocado el indicador «Tiro de señalización», se hace una tirada de adquisición de objetivo normal [020.2.3], usando como alcance la distancia entre el observador y el hexágono en que se halla el indicador. Esta tirada queda modificada por posibles estorbos que haya en la LV, del modo habitual [10.3.1].

**018.2.2.1. Impacto.** Si la tirada de adquisición de objetivo garantiza un impacto, la artillería resulta precisa. En tal caso, se revela la carta superior del mazo de decisión y se consultan los dos dados, ignorando todo lo demás (atención: no se trata de una tirada de dados,

por lo tanto no se ejecutan eventuales activadores). Cada dado indica la dirección en la que se desvía el tiro de señalización, de acuerdo con la rosa de los vientos del mapa: el indicador «Tiro de señalización» se desplaza un hexágono en la dirección del dado blanco y luego otro hexágono en la del dado oscuro.

Es perfectamente posible que el tiro de señalización vuelva al hexágono original. ¡Buen tiro!

**018.2.2.2. Fallo.** Si la tirada de adquisición de objetivo falla, la artillería no es precisa. En tal caso, se revela la carta superior del mazo de decisión y se consultan los dos dados, ignorando todo lo demás (atención: no se trata de una tirada de dados, por lo tanto no se ejecutan eventuales activadores). Los dos dados indican la dirección y la distancia en la que se desvía el tiro de señalización, de acuerdo con la rosa de los vientos del mapa: el dado blanco indica la dirección en la que se desplaza el indicador «Tiro de señalización», mientras que el dado oscuro indica la distancia que se desplaza, en hexágonos.

Es perfectamente posible que el tiro de señalización caiga sobre tus propias tropas. ¡Mal tiro!

**018.2.2.3. Fuera de mapa.** Cualquier tiro de señalización que salga del mapa (aunque sea momentáneamente) se elimina sin ningún efecto y la orden finaliza inmediatamente. Por otro lado, debido a la zona de bombardeo de siete hexágonos (véase a continuación), el tiro de señalización puede quedar perfectamente en un hexágono infranqueable, como un hexágono con llamas o una extensión de agua.

### 018.2.3. Bombardeo

El hexágono en que queda situado finalmente el indicador «Tiro de señalización» será el centro de la zona de impacto del bombardeo. Es decir, el bombardeo afectará al hexágono en el que se halla el indicador y a los otros seis hexágonos que lo rodean.

El jugador activo determina el orden en que recibirán el bombardeo estos siete hexágonos, aunque cada uno solo puede recibir un máximo de una tirada de impacto.

**018.2.3.1. Bombardeo de humo.** Si en el paso de señalización, el jugador activo declaró que se lanzarían salvas de humo en lugar de un bombardeo artillero normal, se colocarán siete indicadores de humo (extraídos al azar) en el mapa: uno en el hexágono central y uno en cada uno de los seis hexágonos a su alrededor. Con esto finaliza la orden de petición de artillería y se retira del mapa el indicador «Tiro de señalización».

**018.2.3.2. Bombardeo artillero.** Si en el paso de señalización, el jugador activo no declaró que se lanzarían salvas de humo, cada hexágono de la zona de impacto que contenga, por lo menos, una unidad o fortificación, recibirá una tirada de bombardeo.

Los hexágonos en la zona de impacto que no contengan unidades ni fortificaciones no reciben tiradas de bombardeo.

Las tiradas de bombardeo de artillería siguen las mismas reglas y restricciones que las tiradas de fuego ofensivo [020.3.3 y 020.3.4], pero, como las radios no son armas, los eventuales activadores «¡Encasquillada!» no dañan la radio.

**018.2.3.3. Efectos contra fortificaciones.** La casilla «Artillería» de la hoja de marcadores lista un valor de «Vulnerabilidad de la fortificación» para cada PF de las radios.

Si una tirada de bombardeo de artillería es exactamente igual al valor de vulnerabilidad de la fortificación asociado a la PF de la radio implicada, cualquier fortificación que haya en el hexágono atacado resulta destruida antes de que eventuales unidades también presentes hagan sus tiradas de defensa.

También debe tenerse en cuenta que la mayoría de fortificaciones (como los pozos de tirador) tienen un modificador de +1 a su cobertura cuando sufren un bombardeo de artillería.

## O19. Confusión en el mando

*Nunca interrumpas a tu enemigo cuando está cometiendo un error.*

*Napoleón Bonaparte*

Esta carta no se puede jugar como orden.

Básicamente, actúa como una molestia en la mano del jugador... solo tendrá utilidad si la acción de la carta es más o menos interesante...

## O20. Fuego

### O20.1. Objetivos posibles

Para poder declarar una orden de fuego, por lo menos una de las unidades activadas (o su arma) debe tener alguna unidad enemiga en LV y dentro de su alcance.

Por ejemplo, con una orden de fuego se puede activar a un determinado líder A, que, a su vez, activa un pelotón B; esto es válido incluso si el pelotón B es la única de las dos fichas que tiene una unidad enemiga en LV y dentro de su alcance. También se puede activar para disparar una escuadra de alcance 2, incluso si la unidad enemiga más cercana está a tres o más hexágonos de distancia, pero solo si esa escuadra lleva un arma capaz de disparar a ese enemigo.

### O20.2. Armas pesadas y adquisición de objetivo



Todas las armas pesadas [11.5] deben asegurarse primero un impacto en el hexágono a atacar antes de realizar una tirada de fuego ofensivo contra este.

El resto de armas (y todas las unidades) no necesitan realizar ninguna adquisición de objetivo (con su correspondiente tirada [O20.2.3]), de modo que pasan directamente al siguiente paso, el fuego ofensivo [O20.3].

En general, se determina primero la distancia entre el arma que dispara y el hexágono atacado, luego se realiza una tirada de adquisición de objetivo para ver si el arma impacta en el objetivo y, en caso afirmativo, se efectúa una tirada de fuego ofensivo [O20.3.3] con la PF del arma para saber el efecto del ataque.

Conviene recordar que los valores que se muestran en una franja blanca nunca resultan modificados por el valor de mando de un líder [3.3.1.3].

### O20.2.1. Salvas de humo

Algunas armas pueden colocar un indicador de humo en el hexágono objetivo en lugar de hacer una tirada normal de fuego ofensivo, tal como indica la palabra «Humo» a la derecha de la imagen del arma. Las armas pesadas pueden tomar como objetivo cualquier hexágono dentro de su alcance, incluso uno que no contenga unidades enemigas, si la intención es colocar un indicador de humo de este modo, y el jugador debe anunciarlo en el momento de seleccionar el hexágono atacado, antes de pasar a la tirada de adquisición de objetivo.

Si se ha anunciado la intención de colocar un indicador de humo, una tirada de adquisición de objetivo con éxito permitirá colocar un indicador de humo, extraído al azar, en el hexágono atacado, en lugar de usar la PF del arma para hacer una tirada de fuego ofensivo.

### O20.2.2. Distancia al objetivo y alcance

La distancia hasta el objetivo se determina contando el número de hexágonos desde la unidad que dispara hasta el hexágono atacado, incluyendo este último pero sin contar el hexágono en que se halla la unidad que dispara. Si esta distancia es superior al alcance del arma (indicado en la ficha), no se puede intentar el disparo.

Cabe recordar que los morteros tienen también un alcance mínimo, por debajo del cual no pueden disparar. Por ejemplo, el mortero ligero soviético tiene un alcance mínimo de 2 y uno máximo de 14, de modo que no puede disparar a un hexágono adyacente.

### O20.2.3. Tirada de adquisición de objetivo

*No hay nada más estimulante en la vida que te disparen y no acierten.*

*Winston Churchill*

Una vez se ha determinado la distancia al objetivo, el jugador activo debe lanzar un dado, pero multiplicando los valores de los dos dados, en lugar de sumarlos como sucede con las otras tiradas. Si el resultado es estrictamente superior a la distancia al objetivo, este resulta alcanzado; en caso contrario, el disparo falla y no hay más efectos.

Así, una tirada de adquisición de 1-6 (con un total igual a 6, pues) falla a una distancia de 6 o más y alcanza el objetivo a una distancia de 5 o menos. Una tirada de 6-6 (con un total de 36) alcanza a cualquier objetivo, mientras que una de 1-1 (total de 1) no alcanza a ninguno.

**Adquisición de objetivo y estorbos.** Las tiradas de adquisición siempre quedan modificadas por eventuales estorbos en la LV [10.3.1].

Un arma pesada que dispare a un objetivo a 5 hexágonos de distancia, con uno o más hexágonos de arbustos intermedios (estorbo igual a -3) deberá obtener un 9 o más en la tirada de adquisición, en lugar de 6 o más, para impactar en el objetivo.

## O20.3. Fuego ofensivo

*Es mejor actuar con rapidez y equivocarse que dudar hasta que se pasa el momento de la acción.*

*Karl von Clausewitz*

Cada unidad y/o arma activada para disparar con una orden «Fuego» puede disparar una vez a cualquier hexágono que se halle dentro de su alcance y en LV, ya sea individualmente o como parte de un grupo de fuego [O20.3.1]. Excepto si se dispara humo [O20.2.1], debe haber por lo menos una unidad enemiga en el hexágono atacado para poder efectuar el disparo.

**IMPORTANTE:** las unidades (propias o enemigas) en un hexágono intermedio no se ven afectadas por el fuego ofensivo que pase a través del hexágono en que se hallan.

En general el procedimiento es el siguiente. Se añade la PF de una unidad (modificada por el valor de mando y por estorbos entre ella y el objetivo) a una tirada de fuego ofensivo para obtener un valor total de ataque. A continuación, cada unidad en el hexágono atacado añade su moral (modificada por el valor de mando y por la cobertura) a una tirada de defensa para obtener un valor total de defensa. Si el valor total de ataque de la unidad que dispara es superior al valor total de defensa de la unidad atacada, esta se desorganiza [3.2]; si ambos totales son iguales, un objetivo en movimiento queda desorganizado, mientras que un objetivo estático queda intimidado [13]; cualquier otro resultado no tiene efecto alguno.

De este modo, moverse es ligeramente más peligroso que permanecer quieto: si las unidades en movimiento del jugador activo son atacadas mediante fuego de oportunidad [A33], con un empate quedarán desorganizadas, en lugar de simplemente intimidadas.

### O20.3.1. Grupos de fuego

Dos o más unidades/armas activadas pueden disparar conjuntamente combinándose en un grupo de fuego. Para poder disparar, cada unidad/arma en un grupo de fuego debe tener LV hasta el hexágono atacado y este debe estar a su alcance. Además, si las unidades de un grupo de fuego ocupan más de un hexágono, cada uno debe estar adyacente, por lo menos, a otro hexágono con unidades del mismo grupo de fuego (por ejemplo, pueden formar un conjunto continuo de hexágonos adyacentes).

**O20.3.1.1. Armas pesadas.** Las armas pesadas, con una franja blanca, siempre deben disparar individualmente y, por lo tanto, nunca pueden incluirse en un grupo de fuego.

Los grupos de fuego nunca son obligatorios, las unidades/armas que podrían formar un grupo de fuego pueden disparar independientemente o formar varios grupos de fuego más pequeños, según decida el jugador. Una unidad y el arma que acarrea pueden disparar separadamente y al mismo hexágono o a hexágonos diferentes.

**O20.3.1.2. PF de grupo.** La PF total de un grupo de fuego es igual a  $X+Y$ , donde  $X$  es la PF de una unidad/arma e  $Y$  es el número de otras unidades/armas en el grupo. Consultad el caso «C» del ejemplo de la página 14.

## O20.3.2. Estorbos

Si la LV desde una unidad o arma que no sea pesada al hexágono atacado está entorpecida [10.3], la PF de su disparo se reduce en un valor igual al del estorbo de valor más alto. Si esto hace que la PF total caiga a cero o menos, el disparo no se podrá efectuar, pero la unidad o arma (o unidades y/o armas) pueden intentar un disparo diferente con menos estorbos.

Debe recordarse que acciones como «Fuego cruzado» [A30] o «Puntería» [A37] pueden aumentar la PF a un valor superior a cero y, así, permitir un fuego que no era posible a causa de los estorbos.

## O20.3.3. Tirada de fuego ofensivo

Una vez determinada la PF final, el jugador que dispara realiza una tirada de dados y añade el resultado a la PF final, para obtener el «valor total de ataque».

**O20.3.3.1. Activador «¡Encasquillada!».** Si la tirada de fuego ofensivo da un activador «¡Encasquillada!», se dañan todas las armas que estén disparando. Esto, sin embargo, no cancela el ataque ni reduce su efectividad (salvo por el hecho de que estos activadores se encuentran siempre en tiradas muy bajas).

## O20.3.4. Tirada de defensa

El jugador que recibe el ataque debe hacer una tirada de defensa (una por una, en el orden que desee) para cada una de sus unidades situadas en el hexágono atacado en el momento en que se realiza contra él una tirada de fuego ofensivo. Deben completarse todas las tiradas de defensa para un ataque antes de declarar el siguiente ataque, incluso si este siguiente ataque vuelve a tomar como objetivo el mismo hexágono.

Dado que un líder desorganizado tiene un valor de mando igual a cero, en general interesa que la tirada de defensa del líder sea la última, para que las otras unidades en el hexágono se puedan beneficiar de su modificador en la moral.

El jugador hace una tirada de dados y al resultado se le añade la moral de la unidad (modificada, si es el caso, por la cobertura [T78.3] y el valor de mando [3.3.1.2]), para obtener el «valor total de defensa». A continuación se comparan el valor total de ataque y el valor total de defensa:

- Si el valor total de defensa es estrictamente inferior al valor total de ataque, la unidad se desorganiza [3.2].
- Si el valor total de defensa es igual al valor total de ataque, la unidad pasa a estar intimidada [13], a no ser que en ese momento estuviera activada con una orden de movimiento [O21], caso en el que se desorganiza en lugar de quedar intimidada.
- Si el valor total de defensa es estrictamente superior al valor total de ataque, la unidad no resulta afectada en modo alguno.

## O21. Movimiento

*Führer, ¡estamos en marcha! Tropas italianas victoriosas han cruzado la frontera greco-albanesa esta madrugada.*

*Benito Mussolini*

Las unidades activadas con una orden «Movimiento» pueden desplazarse por el mapa, moviéndose sucesivamente de un hexágono a otro adyacente gastando los PM correspondientes para cada nuevo hexágono en el que entran. Una unidad tiene tantos PM para gastar durante una orden «Movimiento» como su valor actual

de movimiento, que puede estar modificado por el valor de mando de un líder [3.3.1.2] o por haber entrado en un hexágono de carretera [T93], entre otros.

## O21.1 Costes de movimiento

Cada tipo de terreno está asociado a un determinado «coste de movimiento», tal como se puede ver en la tabla de terrenos de la hoja de ayuda. Para entrar en un hexágono adyacente durante una orden de movimiento, una unidad activada debe gastar tantos PM como el coste de movimiento del terreno de ese hexágono. Pueden aplicarse costes adicionales si la unidad cruza determinados tipos de lados de hexágono (un muro, por ejemplo) o se mueve a una altura superior.

**IMPORTANTE:** una unidad no puede entrar en un hexágono si no tiene, por lo menos, tantos PM restantes como el coste total de entrar en ese hexágono.

Las unidades que no tengan PM suficientes para moverse ni tan solo un hexágono (quizá por estar desorganizadas o por acarrear ciertas armas) deberán esperar a una orden «Avance» o «Huida» para moverse.

**O21.1.1. Transferencia de armas.** En cualquier momento durante una orden «Movimiento», una unidad activada puede transferir el arma que acarrea a otra unidad del mismo bando que se halle en su mismo hexágono, gastando uno de sus PM. No es necesario que la unidad que recibe el arma esté activada con la orden «Movimiento», pero no puede estar acarreando otra arma.

## O21.2. Movimiento conjunto

El movimiento de una unidad debe completarse en su totalidad antes de pasar a mover otra unidad activada. La única excepción a esta regla es que las unidades activadas que inician su orden «Movimiento» en un mismo hexágono, puede moverse conjuntamente siempre que permanezcan juntas durante toda la ejecución de la orden.

Así pues, estas unidades siempre finalizarán su movimiento en el mismo hexágono y la unidad con el valor más bajo de movimiento (añadiendo eventuales modificadores) determinará cuán lejos podrá moverse el grupo. Si una de estas unidades se desorganiza durante el desplazamiento, en general provocará que todo el grupo se detenga.

## O21.3. Movimiento y fuego de oportunidad

El jugador inactivo puede usar fuego de oportunidad [A33] contra las unidades enemigas que se están moviendo cada vez que entran en un nuevo hexágono.

Véase el ejemplo de fuego de oportunidad en la página 16.

## O21.4. Restricciones al movimiento

Una unidad que se está moviendo con una orden «Movimiento» nunca puede:

- entrar en un hexágono ocupado por el enemigo,
- entrar en un hexágono infranqueable [T79, T98],
- atravesar un lado de hexágono de riesgo [T83],
- entrar o salir de un hexágono de puente principal por otro lado que no sea el de su carretera o vía férrea [T80.1],
- salir por el margen propio del mapa, ni tampoco por el derecho o el izquierdo.

Recordad que salir por el margen del enemigo permite obtener puntos de victoria [7.2.1].

## O21.5. Protocolo para el movimiento

Cada vez que el jugador activo mueve una unidad o grupo de unidades a un nuevo hexágono, debe anunciar claramente el gasto acumulado de PM hasta ese momento y, a continuación, esperar un par de segundos. Así, el jugador inactivo puede decidir si anuncia fuego de oportunidad contra ese hexágono (o, en el caso de que su disposición sea defensiva, jugar una acción «Minas» [A35.2] o «Alambrada» [A35.5]).

Además, es responsabilidad del jugador inactivo estar atento y decir «¡Un momento!» siempre que tenga una acción para jugar o un fuego ofensivo a realizar como respuesta al movimiento del jugador activo.

Es una buena costumbre que los jugadores que están moviendo pregunten «¿Alguna acción?» después de entrar en cada hexágono o simplemente que paren y miren al otro jugador.

## O21.6. Movimiento y temporización

Después de cada gasto de PM, el jugador inactivo deberá jugar todas las acciones que desee, si es el caso, antes de que el jugador activo juegue alguna de sus acciones.

Por ejemplo, si el jugador en movimiento quiere jugar una acción «Granadas de humo» o «Fuego de asalto» tras entrar en un hexágono, deberá esperar a que el jugador inactivo tenga tiempo de jugar una acción «Minas» o «Alambrada» y/o efectúe fuego de oportunidad contra ese hexágono.

## O22. Recuperación

*No mido el éxito de un hombre por lo alto que llega, si no por lo alto que rebota cuando cae.*

*George S. Patton*

### O22.1. Activación

Cuando se da una orden «Recuperación», el jugador se activa a sí mismo, siempre que tenga en juego, por lo menos, una unidad desorganizada y/o intimidada y el jugador no se haya activado previamente en el mismo turno con una orden «Recuperación» o «Huida» [O23].

**IMPORTANTE:** las unidades desorganizadas y/o intimidadas no se activan durante una orden «Recuperación», solo se activa el jugador.

Por lo tanto, no se puede jugar más de una orden «Recuperación» por turno, dado que el jugador ya habrá sido activado con la primera de ellas. En cambio, una unidad afectada por una orden «Recuperación» sí puede activarse con la siguiente orden que dé el jugador (o al revés), ya que la unidad no se ha activado.

### O22.2. Procedimiento

En primer lugar, el jugador que ejecuta la orden «Recuperación» retira todos los indicadores «Intimidada» de sus unidades.

A continuación, hace una tirada de reorganización para cada unidad propia que estuviera desorganizada en el momento en que se dió la orden.

Las unidades que se desorganizan debido a eventos durante una orden «Recuperación» no reciben ninguna tirada de reorganización.

Si el jugador activo tiene más de una unidad desorganizada, escoge el orden en que efectuará las tiradas.

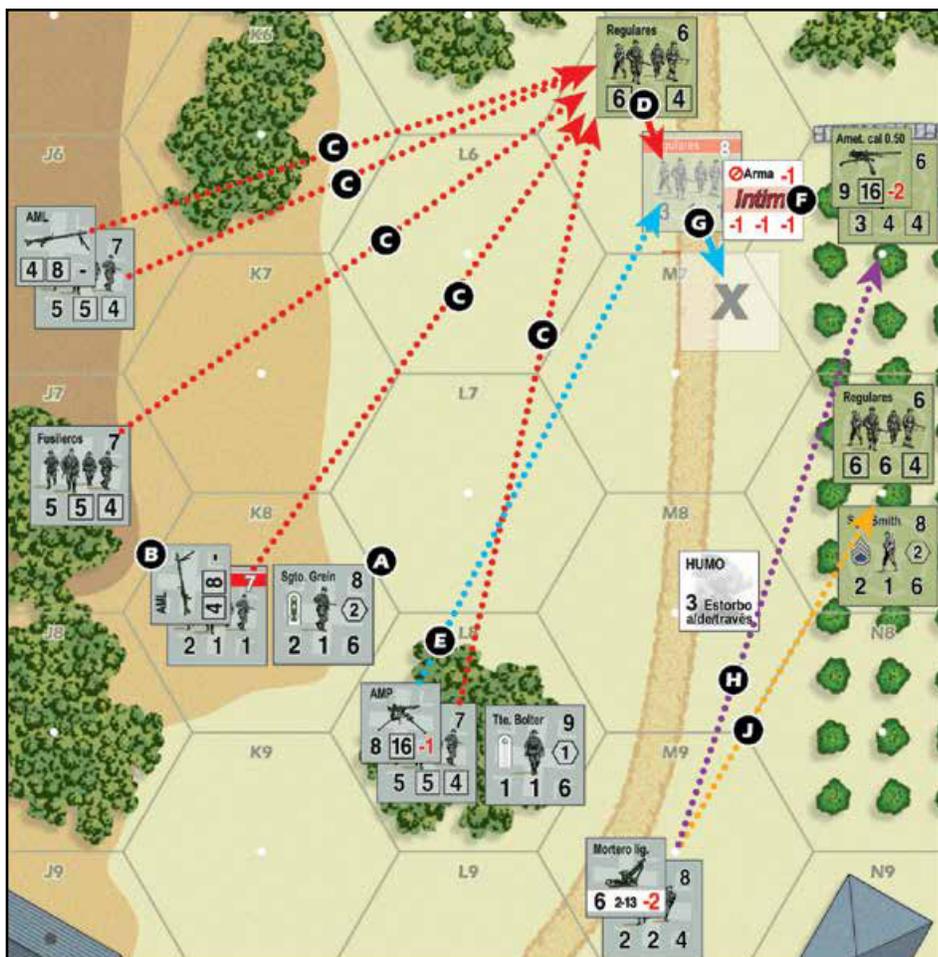
## O22.3. Tirada de reorganización

La tirada de reorganización puede tener uno de estos tres efectos en una unidad desorganizada:

- si el resultado de la tirada es *inferior* a la moral actual de la unidad, esta se reorganiza [3.2.5];
- si el resultado es *igual* a la moral, queda intimidada [13] y permanece desorganizada;
- si el resultado es *superior* a la moral, no hay efecto alguno y la unidad permanece desorganizada.

Así, si para una unidad desorganizada con una moral actual de 7 (teniendo en cuenta modificadores por el valor de mando y por la cobertura) se obtiene una tirada de 5, la unidad se reorganiza; una tirada de 7 la dejaría intimidada (además de desorganizada) y una tirada de 9 no tendría efecto (y quedaría desorganizada, tal como estaba).

En general, es buena idea realizar las tiradas de reorganización en primer lugar para los líderes desorganizados, ya que si se reorganizan, su mayor valor de mando hará más probable la reorganización de otras unidades desorganizadas en el mismo hexágono.



## Ejemplo de orden «Fuego» y fuego ofensivo

**A** - El jugador que controla a los alemanes, anuncia una orden «Fuego» con la que activa al sargento Grein en el hexágono K8. A su vez, Grein activa la escuadra y cuatro pelotones que se hallan dentro de su distancia de mando. Las armas quedan activadas junto con las unidades que las acarrean [11.1]. Grein no puede activar al teniente Bolter [3.3.1.1].

**B** - La AML en K8 no puede disparar, dado que está controlada por una unidad desorganizada [11.1]; sin embargo, esa escuadra desorganizada sí puede disparar, y a una distancia de 3 hexágonos (alcance propio igual a 1 más 2 por el valor de mando de Grein [3.3.1.2]).

**C** - Para atacar al hexágono M6, que contiene un pelotón estadounidense, se forma un grupo de fuego [020.3.1]. El jugador alemán decide incluir en este grupo el pelotón de fusileros en L8 como unidad base (PF = 6, gracias al mando de Bolter) y añadir los pelotones en K8, J7 y J6 y la AML en J6, cada uno de los cuales añadirá 1 a la PF total. Grein no tiene alcance suficiente para alcanzar el hexágono objetivo y el mortero de M9, al ser pesado no puede participar en grupos de fuego. Finalmente, se añade 1 a la PF porque por lo menos una unidad está disparando hacia abajo [T88.2]. La PF total, pues, es igual a 11. Este valor se añade al resultado de la tirada de fuego ofensivo [020.3.3], que en este caso resulta ser un 4-1, lo que da un valor total de ataque de 16. Como recordatorio, colocad el indicador «Total ataque» en la casilla «16» correspondiente del marcador de puntos de victoria.

**D** - El pelotón estadounidense ahora debe hacer una tirada de defensa [020.3.4] para comparar su valor total de defensa con el valor total de ataque de 16. Su moral es igual a 5 (la unidad tiene moral 6, -1 por la cobertura que da el campo abierto con carretera [T93]). A este valor de 5 se añade una tirada de dados, que en este caso resulta un 6-4. Así pues, el valor total de defensa es igual a 15. Una buena tirada, pero no basta para superar el valor total de ataque, de modo que el pelotón estadounidense se desorganiza [020.3.4].

**E** - El jugador alemán decide que la AMP disparará en solitario, contra el mismo hexágono en el que se halla el pelotón estadounidense (ahora desorganizado). La AMP tiene una PF de 9 (8, +1 gracias al mando de Bolter). El jugador alemán, además, juega una carta para la acción «Fuego continuado» [A41], que da +2 a la PF y, a continuación, otra más para la misma acción, con lo que obtiene un total de +4 y, así, una PF igual a 13. Este valor se añade al resultado de la tirada de fuego ofensivo, que resulta ser 1-6 - ¡Evento!; el valor total de ataque, igual a 20, se indica en la casilla «20» del marcador de puntos de victoria.

**F** - Antes de proseguir, hay que resolver el activador «¡Evento!» [1.9.1.1]: el jugador alemán revela su siguiente carta de decisión y obtiene el evento «Intercepción» [E60], que le permite colocar un indicador «Intimidada» [13] en el pelotón desorganizado al que está disparando.

**G** - El juego prosigue. La moral del pelotón atacado es ahora de 6 (8, -1 por la cobertura, -1 por estar intimidado), a la cual el jugador estadounidense añade una tirada de defensa de 1-2, lo que da un valor total de defensa igual a 9, claramente inferior al 20 de ataque. La unidad, pues, vuelve a desorganizarse, con lo que queda eliminada [3.2.4]. La unidad se coloca en el marcador de bajas [4.2] y el jugador alemán gana 2 PV [7.1].

**H** - Ahora el mortero dispara a la escuadra estadounidense en N6. Al ser pesado, primero debe fijar el blanco antes de poder hacer la tirada de fuego ofensivo. La distancia al objetivo es de 3 hexágonos, de modo que la tirada de adquisición de objetivo [020.2.3] debe ser superior a 3, pero la tirada quedará modificada por un -3 debido al humo intermedio [10.3.1 y 10.3.4]. La tirada de adquisición es 6-1, de modo que el resultado es 6 (se multiplican los dados, en lugar de sumarse [20.2.3]), que menos el 3 del humo, se queda en 3. El mortero falla por poco y, por lo tanto, no puede hacer ninguna tirada de fuego ofensivo. Este tiro hubiera asegurado un impacto si no hubiera habido humo (o un humo de valor 1 o 2) y, por tanto, hubiera podido hacer la tirada.

**J** - Finalmente, el único hexágono ocupado por el enemigo al alcance y con LV de la escuadra alemana activada es el N7, pero como el humo reduce su PF de 2 a -1 [10.3.2], el ataque no puede llevarse a cabo [10.3.2.1] sin ayuda de alguna acción.

## O23. Huida

*Nos han rodeado otra vez, malditos cabrones.*

*Creighton W. Abrams*

### O23.1. Activación

Cuando se da una orden «Huida», el jugador selecciona a **un jugador** para ser activado (es decir, puede activarse a sí mismo o activar al jugador contrario), siempre que el jugador seleccionado tenga en juego, por lo menos, una unidad desorganizada y el jugador no se haya activado previamente en el mismo turno con una orden «Recuperación» [O22] o «Huida».

**IMPORTANTE:** las unidades desorganizadas no se activan durante una orden «Huida», solo se activa el jugador.

Por lo tanto, no se pueden jugar más de dos órdenes «Huida» por turno (cada una afectando a un jugador diferente). En cambio, una unidad afectada por una orden «Huida» sí puede activarse con la siguiente orden que dé el jugador (o al revés), ya que la unidad no se ha activado.

### O23.2. Tirada de huida

El jugador activo (es decir, el que ha anunciado la orden), hace una tirada por cada unidad del jugador seleccionado que estuviera desorganizada en el momento en que se dio la orden.

Las unidades que se desorganizan debido a eventos durante una orden «Huida» no reciben ninguna tirada de huida.

Si el jugador seleccionado tiene más de una unidad desorganizada, el jugador activo escoge el orden en que efectuará las tiradas.

La tirada de huida puede tener uno de estos tres efectos en una unidad desorganizada:

- si el resultado de la tirada es *inferior* a la moral actual de la unidad, no hay efecto alguno y la unidad permanece en el hexágono en que se halla;
- si el resultado es *igual* a la moral, queda intimidada [I3] si no lo estaba ya;
- si el resultado es *superior* a la moral, la unidad debe retirarse tantos hexágonos como la diferencia entre el resultado de la tirada y la moral.

Así, si para una unidad desorganizada con una moral actual de 7 (teniendo en cuenta modificadores por el valor de mando y por la cobertura) se obtiene una tirada de 5, la unidad no sufre ningún efecto; una tirada de 7 la dejaría intimidada y una tirada de 9 le obligaría a retirarse dos hexágonos (9-7).

### O23.3. Retiradas

Cuando una tirada de huida es superior a la moral de una unidad desorganizada, esta debe retirarse tantos hexágonos como la diferencia entre el resultado de la tirada y la moral. Las retiradas siempre las lleva a cabo el propietario de la unidad, aunque la orden «Huida» la haya anunciado el oponente. Cada hexágono retirado debe estar más cerca del margen del mapa del jugador que el hexágono anterior (dicho de otro modo, tras cada hexágono retirado deben quedar menos hexágonos hasta el margen propio del mapa). Si la unidad estaba adyacente al margen propio, queda eliminada (se retira fuera del mapa).

**O23.3.1. Terreno.** En una retirada no se tienen en cuenta PM, de modo que se ignoran los costes de movimiento debidos al terreno.

**O23.3.2. Fuego de oportunidad.** No está permitido el fuego de oportunidad contra unidades en retirada.

**O23.3.3. Alambradas.** Una unidad en retirada puede entrar y salir de alambradas sin necesidad de detenerse.

**O23.3.4. Minas.** Las minas afectan a las unidades en retirada del modo normal, tanto al entrar como al salir de un hexágono con un indicador de minas.

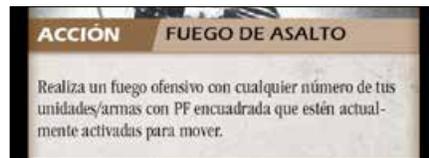
**O23.3.5. Eliminación.** Una unidad en retirada queda eliminada inmediatamente si se ve obligada a retirarse:

- saliendo del mapa por el margen propio,
- a un hexágono ocupado por enemigos (consideramos que se rinde),
- por un hexágono infranqueable [T79, T98],
- atravesando un lado de hexágono de riesgo [T83].

## ACCIONES

*No hay unas reglas de comportamiento absolutas, ni en la paz ni en la guerra. Todo depende de las circunstancias.*

*León Trotsky*



## A24. Reglas generales

**A24.1.** Cualquier jugador puede anunciar una acción en cualquier momento si juega una carta de decisión de su mano que contenga esa acción, siempre y cuando se cumplan los posibles requisitos y condiciones que establezca tal acción. Se pueden llevar a cabo varias acciones como respuesta a una misma situación del juego. Todos los efectos de acciones jugadas consecutivamente son acumulativos.

**A24.2. Temporización.** Si ambos jugadores quieren realizar una o más acciones (incluyendo el fuego de oportunidad) al mismo tiempo, el jugador inactivo deberá realizar todas sus acciones antes de que el jugador activo realice la primera de las suyas.

**A24.3. Activación.** Con la única excepción del fuego de oportunidad [A33], las acciones que afectan a unidades, *no* las activan (tal como sí lo haría una orden). Una unidad que ya ha sido activada por una orden o por una acción de fuego de oportunidad, puede llevar a cabo cualquier número de acciones (que no sean fuego de oportunidad).

Excepto por la acción A33 «Fuego de oportunidad», en nuestro primer contacto con las reglas no es necesario que leáis y memoricéis las que os presentamos a continuación para las diversas acciones [A25-A41]; la mayoría de acciones quedan explicadas en las propias cartas. Así, podéis saltaros este apartado sin problema hasta que necesitéis alguna clarificación acerca de una acción durante la partida.

## A25. Emboscada

*Siempre que sea posible hay que desorientar, engañar y sorprender al enemigo.*

*Thomas J. Jackson*

La acción «Emboscada» solo se puede jugar antes de lanzar los dados durante una melé. El jugador inactivo debe jugar todas las acciones «Emboscada» que desee para esa melé antes que el jugador activo haga lo propio.

**Efecto.** El oponente debe seleccionar una de sus unidades participantes en la melé y desorganizarla [3.2].

**IMPORTANTE.** Todos los efectos de las emboscadas se resuelven antes de calcular las PF de la melé.

Hay que tener en cuenta que ambos jugadores pueden anunciar acciones «Emboscada» y que puede suceder perfectamente que ambos bandos queden completamente eliminados por emboscadas antes de resolver la melé.

## A26. Fuego de asalto

*En una lucha cuerpo a cuerpo, el vencedor es aquel que tiene un cartucho más en la recámara.*

*Erwin Rommel*

La acción «Fuego de asalto» solo se puede jugar si por lo menos una unidad que esté activada actualmente con una orden «Movimiento» (o su arma) tiene:

- la PF encuadrada, y
- una unidad enemiga dentro de su alcance y LV.

**Efecto.** Cada acción «Fuego de asalto» permite realizar un único fuego ofensivo. Este ataque puede formar un grupo de fuego con todas o parte de las unidades en movimiento y/o sus armas que tengan la PF encuadrada. El ataque sigue todas las reglas y restricciones de un fuego ofensivo habitual, como si se hiciera con una orden «Fuego» [O20].

La acción «Fuego de asalto» se puede anunciar antes, durante o después de llevar cabo físicamente el movimiento; las fichas que disparan solo necesitan haber sido activadas con una orden «Movimiento» para poder usar la acción.

## A27. Ajuste de mira

La acción «Ajuste de mira» solo la puede jugar un jugador en disposición defensiva (nunca atacante o de reconocimiento) y solo inmediatamente antes de hacer una tirada de fuego ofensivo que incluya un arma con una PF básica (sin modificaciones) igual o superior a 5.

**Efecto.** La PF del fuego ofensivo aumenta en +2.

## A28. Confusión en el mando

Esta carta no se puede jugar como acción.

Ojalá la carta tenga una orden más o menos interesante...

## A29. Camuflaje

La acción «Camuflaje» solo se puede jugar inmediatamente antes de que el jugador haga una tirada de defensa.

**Efecto.** Se determina la cobertura en el hexágono atacado y se reduce el valor total de ataque en esa misma cantidad. Si el jugador que está disparando ha jugado «Fuego repartido» [A40], se puede usar la cobertura de cualquiera de los hexágonos atacados. Se tienen en consideración todos los modificadores a la cobertura (como los de carreteras [T93] o de un mortero disparando a unidades en pozos de tiradores [F102]) antes de efectuar la reducción.

Puede parecer sorprendente que la acción «Camuflaje» se juegue después de que el jugador atacado sepa el valor total de ataque. Quizá los tiradores simplemente creyeron ver los fognozos de alguna arma entre esos árboles...

## A30. Fuego cruzado

La acción «Fuego cruzado» solo se puede jugar inmediatamente antes de que el jugador haga una tirada de fuego ofensivo y solo si dispara a una o más unidades que se estén moviendo por una orden «Movimiento» [021].

**Efecto.** La PF del fuego ofensivo aumenta en +2.

## A31. Demoliciones

La acción «Demoliciones» solo se puede jugar cuando el oponente se descarta de una o más cartas al pasar en su turno [015].

Los descartes no voluntarios debidos a un evento [E57 y E61] no cuentan.

**Efecto.** Se elimina una fortificación en cualquier hexágono que contenga una unidad propia.

## A32. Cavar posiciones

La acción «Cavar posiciones» solo se puede jugar al final de un avance del indicador de tiempo [6.1.2].

**Efecto.** Se coloca un indicador de pozo de tirador [F102] en un hexágono que contenga una unidad propia. El hexágono no puede contener ningún curso o extensión de agua ni puede contener un indicador de llamas ni cualquier otro tipo de fortificación.

## A33. Fuego (de oportunidad)

*Ningún plan de batalla sobrevive al contacto con el enemigo.*

Heinz Guderian



### A33.1. Prerrequisitos

La acción «Fuego» solo se puede jugar durante una orden «Movimiento» del jugador contrario, y solo después de que una unidad enemiga en movimiento haya gastado uno o más PM para entrar en un nuevo hexágono. A este tipo de fuego de reacción lo llamamos *fuego de oportunidad*.

La acción «Fuego» está indicada en la parte superior de las cartas de decisión, en la misma posición que la orden «Fuego». Como recordatorio de su uso dual (como orden o como acción), la palabra «Fuego» siempre estará precedida por las

palabras «Orden / Acción» cuando aparezca en la parte superior de una carta de decisión.

### A33.2. Procedimiento

En general, cuando el jugador activo está ejecutando una orden «Movimiento» es recomendable que vaya contando en voz alta el gasto acumulado de PM de sus unidades en cada hexágono en el que entren. Cada vez que se gasta uno o más PM para entrar en un hexágono, el jugador inactivo tiene la opción de interrumpir (diciendo «¡Espera!» o cualquier aviso equivalente) y detener momentáneamente el movimiento. En tal caso, puede escoger una de estas dos cosas:

- jugar una acción «Fuego» de su mano y activar una o más unidades para que disparen a ese hexágono (exactamente igual que si se hubieran activado con una orden «Fuego» [014.1 y 020.1]), y/o
- realizar fuego ofensivo contra ese hexágono con cualquiera de las unidades que ya se hayan activado previamente para fuego de oportunidad en cualquier momento de esa misma orden «Movimiento».

Tras ejecutar el fuego de oportunidad (o declinar la oportunidad de hacerlo), el jugador activo puede proseguir con su orden «Movimiento».

### A33.3. Excepciones al fuego de oportunidad

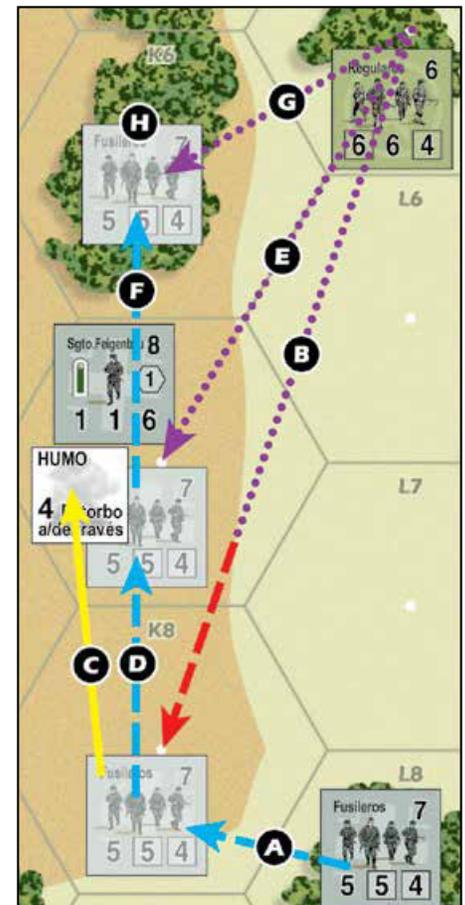
Las unidades (y sus armas) activadas para fuego de oportunidad siguen todas las reglas habituales de una orden «Fuego», pero con tres excepciones importantes:

1. Un arma pesada [11.5] no puede usar fuego de oportunidad (aunque la unidad que la acarrea sí puede disparar con normalidad).
2. No están limitadas a disparar una sola vez, de modo que permanecen activadas y disponibles para disparar a objetivos en movimiento durante

## Ejemplo de movimiento y fuego de oportunidad

- A.** El jugador alemán anuncia una orden «Movimiento» y activa el pelotón de fusileros en L8. Lo mueve a K8 y dice «dos» (1 PM por campo abierto, +1 por movimiento ascendente [T88.1]).
- B.** El jugador estadounidense dispone de una orden/acción «Fuego» en la mano, pero supone (con razón) que la LV hasta K8 queda interrumpida por la cresta en K7 [T88.3.2], de modo que declina la posibilidad de efectuar fuego de oportunidad. «Sigue, sigue...».
- C.** El jugador alemán juega la acción «Granadas de humo» [A39] y anuncia que colocará un indicador de humo en K7. Extrae uno al azar, con el valor «4», y lo coloca en el hexágono.
- D.** El jugador alemán prosigue con el movimiento del pelotón y lo lleva a K7, y dice «tres» (1 PM por campo abierto, +2 ya gastados).
- E.** El jugador estadounidense dice «¡Espera!» y juega la acción «Fuego» [A33.1] de su mano, para activar el pelotón en L5. Su PF para disparar a K7 es solo 1 (6, -1 pendiente arriba, -4 humo), que se añade a una tirada de 6-5, lo que da un valor total de ataque igual a 12. El disparo afectará a las dos unidades que hay en K7 [020.3.4], no solo a la unidad que se está moviendo. El jugador alemán hace una tirada de defensa para su pelotón de moral 8 (7, +1 por el mando del sargento Feigenbaum); con un 6-2, el valor total de defensa es 16 y el pelotón no sufre ningún efecto; la tirada para el líder (moral 8) es de 1-5, para un total de 14, y tampoco sufre ningún efecto. En las tiradas, además, no ha aparecido ningún activador.
- F.** El valor de movimiento del pelotón de fusileros es ahora de 5, gracias al mando de Feigenbaum [3.3.1.2], de modo que el jugador alemán anuncia «cinco» y entra en K6 (2 PM por el bosque, +3 ya gastados).
- G.** El jugador aliado dice «¡Espera!» y declara un nuevo fuego de oportunidad con su pelotón [A33.3] contra K6, al que añade dos acciones «Granadas de mano» [A34] de su mano. Esto le da una PF de 9 (6, +4 granadas, -1 pendiente arriba). Su tirada de fuego ofensivo es 1-3, lo que da un valor total de ataque de 13. El pelotón alemán tiene una moral de 9 (7, +2 del bosque) y su tirada de defensa es 6-3, para un total de 18, con lo que no sufre ningún efecto.
- H.** Con Feigenbaum en el hexágono anterior, el pelotón de fusileros vuelve a tener un valor de movimiento de 4, y como ya ha gastado 5 PM, su movimiento finaliza.

NOTA: si ahora el jugador alemán ordenara una nueva orden «Movimiento» y activara al sargento Feigenbaum, el pelotón estadounidense en L5 no podría dispararle durante su movimiento [véase el segundo punto en A33.2 y el primer texto marrón en A33.3].



toda la duración de la orden «Movimiento» (exclusivamente).

Las unidades se activan para el fuego de oportunidad, de modo que no pueden volver a activarse para fuego de oportunidad otra vez durante el mismo turno si el jugador activo ejecuta otra orden «Movimiento».

3. El jugador inactivo puede hacer, como máximo, un fuego ofensivo por cada gasto de PM por parte del jugador activo.

Una unidad que entra en un arroyo gasta 3 PM, pero se trata de un único gasto (por más que sea cuantioso). Entrar en un hexágono siempre implica un único gasto de PM y, por lo tanto, solo puede provocar un ataque de fuego de oportunidad contra él. Si otra unidad se mueve luego hasta ese mismo hexágono de arroyo durante la misma orden «Movimiento», puede ser el objetivo de otro ataque con fuego de oportunidad, realizado incluso por la(s) misma(s) unidad(es) que el anterior.

## A34. Granadas de mano

*La señorita granada es vuestra mejor amiga.*

*Teniente Dave Farrow, 82.ª Aerotransportada*

La acción «Granadas de mano» solo se puede jugar inmediatamente antes de que el jugador haga una tirada de fuego ofensivo y solo si por lo menos una unidad o arma dispara a un hexágono adyacente.

En caso de un grupo de fuego que incluya a varios hexágonos, basta con que uno de esos hexágonos sea adyacente al objetivo.

**Efecto.** La PF del fuego ofensivo aumenta en +2.

## A35. Elementos ocultos

*La guerra da lugar a situaciones raras, a veces ridículas.*

*Dwight D. Eisenhower*

**IMPORTANTE:** las siguientes cinco acciones referentes a elementos ocultos solo pueden ser jugadas si el jugador está en disposición defensiva, nunca si está en disposición atacante o de reconocimiento.

### A35.1. Atrincheramientos ocultos

La acción «Atrincheramientos ocultos» solo se puede jugar inmediatamente antes de que el jugador en disposición defensiva haga una tirada de defensa. El hexágono afectado por el ataque no puede ser un edificio o un hexágono con agua, ni tampoco contener ningún tipo de fortificación.

**Efecto.** Se coloca un indicador de pozo de tirador [F102] en el hexágono.

### A35.2. Minas ocultas

La acción «Minas ocultas» solo se puede jugar, por parte del jugador en disposición defensiva, inmediatamente después de que una o más unidades entren en un hexágono por una orden «Movimiento» o «Avance» (nunca por una retirada). El hexágono afectado no puede contener agua, ni tampoco ningún tipo de fortificación.

**Efecto.** Se coloca un indicador de minas [F103] en el hexágono. A continuación, el jugador en disposición defensiva efectúa un ataque con minas [F103.2] contra cada una de las unidades que han entrado en el hexágono.

Cualquier unidad que ya se hallara previamente en el hexágono es inmune a este ataque con minas.

### A35.3. Casamata oculta

La acción «Casamata oculta» solo se puede jugar inmediatamente antes de que el jugador en disposición defensiva haga una tirada de defensa para un ataque contra un hexágono y solo si la casamata no está ya en juego. El hexágono atacado no puede contener agua, ni tampoco ningún tipo de fortificación.

**Efecto.** Se coloca un indicador de casamata [F104] en el hexágono.

### A35.4. Unidad oculta

La acción «Unidad oculta» solo se puede jugar cuando el oponente descarta una o más cartas al pasar en su turno [O15].

Los descartes no voluntarios debidos a un evento [E57 y E61] no cuentan.

**Efecto.** El jugador en disposición defensiva realiza los siguientes pasos, en el orden indicado:

1. Hace una tirada de dados en la tabla de refuerzos de su nacionalidad.
2. De la columna que coincida con el resultado de la tirada, selecciona un elemento (que no sea radio), sin ningún coste, que esté disponible para el año del escenario que se está jugando.
3. Coloca la unidad seleccionada (junto con su arma, si es el caso) en cualquier hexágono que forme parte del área de despliegue inicial, que no contenga unidades de ningún bando y que tenga una cobertura igual a 1 o superior.

### A35.5. Alambrada oculta

La acción «Alambrada oculta» solo se puede jugar, por parte del jugador en disposición defensiva, inmediatamente después de que una o más unidades entren en un hexágono por una orden «Movimiento» o «Avance» (nunca por una retirada). El hexágono afectado no puede contener agua, ni tampoco ningún tipo de fortificación.

**Efecto.** Se coloca un indicador de alambrada [F106] en el hexágono.

No está de más recordar que esto provoca la finalización del movimiento de la unidad, ya que una unidad debe gastar todos sus puntos de movimiento para salir de un hexágono con alambradas, pero para entrar en él debe haber tenido que gastar por lo menos uno.

## A36. Heridas leves

*¡Médico!*

La acción «Heridas leves» solo se puede jugar en el instante en que un pelotón propio (cohesionado o desorganizado) esté a punto de sufrir desorganización [3.2].

Esta acción solo se puede emplear en un pelotón que vaya a desorganizarse, no en uno que quede directamente eliminado (como sucede con el evento «Muerto en combate» o como resultado de una melé).

**Efecto.** El jugador pierde 1 PV; a continuación, en lugar de desorganizar el pelotón (o en lugar de quedar eliminado, si ya estaba desorganizado), lo devuelve a la caja y coge una escuadra (de la misma calidad que el OB del jugador: novato, regular o élite) y la coloca en el hexágono en que se hallaba el pelotón.

Si el pelotón estaba desorganizado, la escuadra entra en juego también desorganizada. Si el pelotón tenía alguna arma y/o indicadores «Intimidada» o «Veteranos», la escuadra retiene el arma y/o los indicadores. Finalmente, el estado de activación de la escuadra es el mismo que el del pelotón al que sustituye.

## A37. Puntería

*La valentía indoculta es inútil frente a balas bien instruidas.*

*George S. Patton*

La acción «Puntería» solo se puede jugar inmediatamente antes de que el jugador haga una tirada de fuego ofensivo. El ataque debe incluir un pelotón o escuadra de la nacionalidad indicada.

**Efecto.** La PF del fuego ofensivo aumenta en +2.

## A38. Sin cuartel

La acción «Sin cuartel» solo se puede jugar al finalizar una melé, por parte del jugador alemán si el oponente juega con los soviéticos o por parte del jugador soviético independientemente de la nacionalidad del oponente. La acción «Sin cuartel» solo se puede jugar si tras la melé, al jugador le queda por lo menos una unidad superviviente.

**Efecto.** El jugador obtiene 2 PV.

## A39. Granadas de humo

La acción «Granadas de humo» solo puede ser usada por una unidad cuyo valor de movimiento esté encuadrado, y debe jugarse durante una orden «Movimiento» en la que se haya activado dicha unidad.

**Efecto.** El jugador extrae al azar un indicador de humo y lo coloca en el hexágono en que se halla la unidad o en uno adyacente, siempre y cuando no se trate de un hexágono con agua ni que contenga un indicador de llamas.

Vale la pena recordar que nunca puede haber dos o más indicadores de humo en un mismo hexágono, de modo que tras colocar un indicador de humo en un hexágono en que ya hay otro indicador de humo, solo debe quedar aquel que tenga el valor de estorbo más alto.

## A40. Fuego repartido

La acción «Fuego repartido» solo se puede jugar inmediatamente antes de que el jugador haga una tirada de fuego ofensivo. Todas las unidades y/o armas que disparan deben tener su alcance encuadrado. Los dos hexágonos atacados deben:

- estar ambos al alcance de todas las unidades/armas que disparan,
- ser adyacentes entre ellos,
- contener ambos unidades enemigas.

Para determinar los posibles obstáculos y estorbos en los hexágonos intermedios, se debe comprobar la LV de todas las unidades/armas a ambos hexágonos.

La acción «Fuego repartido» no es acumulativa: dice claramente «dos hexágonos», no «un hexágono adicional».

**Efecto.** El fuego ofensivo afecta simultáneamente a dos hexágonos. Solo se realiza una tirada de fuego ofensivo, y todas las unidades en ambos hexágonos deben hacer sus tiradas de defensa para comparar con el único valor total de ataque obtenido.

Se puede considerar que los dos hexágonos adyacentes son un único hexágono más grande con dos puntos de LV y, posiblemente, con dos coberturas diferentes que afectan de modo distinto a diferentes unidades.

## A41. Fuego continuado

La acción «Fuego continuado» solo se puede jugar inmediatamente antes de que el jugador haga una tirada de fuego ofensivo en la que, por lo menos, participe una ametralladora o un mortero.

**Efecto.** La PF del fuego ofensivo aumenta en +2, pero si en la tirada de fuego ofensivo se obtiene un doble, un mortero o una ametralladora que estén disparando quedan dañadas (a elección del jugador que dispara, si hay más de uno).

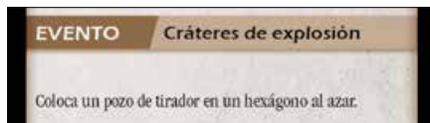
Hay que ir con cuidado con esta acción, ya que el riesgo de daño al arma es acumulativo con otras acciones «Fuego continuado» y/o con activadores «¡Encasquillada!», lo que provocaría que el arma se dañara e inmediatamente después volviera a dañarse, con su consiguiente eliminación.



## EVENTOS

*Una vez más, se trataba de una situación táctica que iba más allá de lo que podía imaginar, pero que debía aceptarse puesto que allí estaba, junto con el resto de situaciones inesperadas y aparentemente imposibles a las que nos habíamos enfrentado durante la campaña y que resolvíamos o evitábamos impulsivamente.*

*Comandante Robert Crisp, Brazen Chariots*



## E42. Reglas generales

Los jugadores no pueden jugar ninguna carta para activar su evento, ya que estos solo ocurren tras determinadas tiradas de dados, con las cuales se interrumpe inmediatamente la secuencia normal de juego y el jugador revela la carta superior de su mazo de cartas de decisión, lee el evento en voz alta y lo ejecuta.

**IMPORTANTE:**

- Ignora cualquier parte de un evento que sea imposible de cumplir teniendo en cuenta la situación actual de la partida y realiza aquellas partes que sean posibles, si las hubiera.
- Cuando un evento indica que hay que realizar más de una actividad, estas deben realizarse en el orden indicado por el evento.
- Los activadores por dado siempre se ignoran en las tiradas realizadas para resolver un evento.

Para jugar vuestra primera partida no hace falta que leáis las siguientes reglas sobre cada uno de los eventos [E43-E77]. La mayoría de ellos están explicados en las cartas, por lo que podéis saltaros este apartado hasta que necesitéis alguna aclaración durante la partida.

A continuación, los eventos se describen en detalle.

## E43. Soporte aéreo

*Los aviones son unos juguetes interesantes, pero sin ningún valor militar.*

*Ferdinand Foch*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado determina un hexágono al azar [1.8]: si este contiene una o más unidades, puede desorganizar todas esas unidades. Si no hay unidades en dicho hexágono, el evento ocurre en el hexágono más cercano que contenga una o más unidades (propias o enemigas): el jugador puede desorganizar todas las unidades en ese hexágono. En caso de que los hexágonos ocupados más cercanos sean más de uno, el jugador que ha revelado el evento elige cual es el afectado.

## E44. Curtidos en mil batallas

*A los americanos les encanta luchar. Todo buen americano ama el ardor de la batalla.*

*George S. Patton*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado selecciona una de sus unidades sin indicador «Veteranos» y le pone encima uno de estos indicadores.

### E44.1 Indicador «Veteranos»



**Efecto:** una unidad con un indicador «Veteranos» tiene +1 de PF, +1 de alcance, +1 de movimiento y +1 de moral. El estado de veterano no afecta a la capacidad de mando.

**Eliminación:** el indicador «Veteranos» permanece sobre una unidad hasta que esta sea eliminada o salga del mapa. Un pelotón veterano que se dispersa [E52] únicamente transfiere su condición de veterano a una de las dos escuadras que lo reemplazan.

## E45. Entereza en combate

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado cuenta el número de unidades enemigas en el marcador de bajas y se anota esa misma cantidad de PV.

## E46. Llamas

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado determina un hexágono al azar [1.8]: si este no es ningún hexágono con agua (extensión de agua, arroyo o marisma) y no contiene ya un indicador «Llamas» [10.2.1], coloca en él uno de estos indicadores al azar. Elimina todos los indicadores «Humo» y «Fortificación» del hexágono. Toda unidad presente en el hexágono debe ser retirada por su propietario y colocada en un hexágono adyacente que no contenga terreno infranqueable (primero el jugador inactivo). En caso contrario, queda eliminada.

## E47. Trampa explosiva

*No tocar nada si no es necesario. Hay que tener cuidado con las chicas guapas en las salas de baile y parques, ya que podrían ser espías, así como con las bicicletas, revólveres, uniformes, armas, caballos muertos y hombres que yacen en las carreteras (no están ahí por accidente).*

*Manual de la infantería soviética, a mediados de los años treinta*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado determina un hexágono al azar [1.8]: si este no es ningún hexágono con agua (extensión de agua, arroyo o marisma) y no contiene ya un indicador «Llamas» o «Fortificación» de ningún tipo, coloca en él un indicador «Minas» [F103].

Las unidades que ya estén en el hexágono no se verán afectadas por las minas a menos que se muevan, avancen o se retiren a otro hexágono.

## E48. Brisa

Cuando ocurre este evento, eliminad todos los indicadores «Humo» del mapa y, a continuación, colocad un indicador «Llamas» [10.2.1] en cada hexágono (que no contenga agua) adyacente a un indicador «Llamas» existente y que se encuentre en la dirección del viento. La dirección del viento se especifica en el evento con un número entre 1 y 6, que corresponde a uno de los hexágonos de la rosa de los vientos en cada mapa. Toda unidad presente en un hexágono al que se hayan propagado las llamas debe ser retirada por su propietario y colocada en cualquier hexágono adyacente que no contenga terreno infranqueable. En caso contrario, queda eliminada.

## E49. Mando y control

*El valor es resistir el miedo durante un minuto más.*

*George S. Patton*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado cuenta el número de objetivos [2.3] que controla actualmente y se anota esa misma cantidad de PV.

## E50. Comisario

*En el ejército soviético hace falta más valor para retirarse que para avanzar.*

*Iósif Stalin*

Cuando ocurre este evento, el jugador soviético debe seleccionar *una* de sus unidades desorganizadas [3.2] y realizar una tirada de dados:

- Si la tirada es *superior* a su moral, queda eliminada.
- Si la tirada es *igual* o *inferior* a su moral, se reorganiza [3.2.5].

## E51. Cobardía

*En la batalla, lo inusual ocurre normalmente y lo anómalo se vuelve normal. Los soldados pueden comportarse como leones y, tras unos pocos minutos, como liebres asustadas.*

*S.L.A. Marshall*

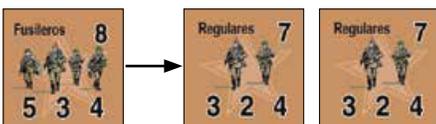
Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado debe colocar un indicador «Intimidada» [13] en cada uno de sus pelotones que no tenga dicho indicador y que en ese momento se encuentre fuera de la distancia de mando [3.3.1.1] de uno de sus líderes.

## E52. Dispersión

*¡Escuchad! Necesito cinco voluntarios.*

**E52.1.** Cuando ocurre este evento, el jugador activo puede seleccionar uno de sus pelotones en el mapa, lo retira, lo devuelve a la caja y lo reemplaza con dos escuadras de la misma calidad (novato, regular o élite) según el OB de ese jugador.

**E52.2.** Estas escuadras entran en juego desorganizadas si el pelotón estaba desorganizado [3.2]. Si el pelotón



tenía una ficha de arma o un indicador «Intimidada» o «Veteranos», solo una de las dos escuadras conserva la ficha o indicador. Finalmente, se considera que estas escuadras son la misma unidad que la unidad a partir de la cual se han creado, por lo que si en ese turno el pelotón había sido previamente activado para cumplir una orden, ahora las escuadras también están activadas y cualquier resultado pendiente contra el pelotón (como p. ej. quedarse intimidado, desorganizado o eliminado) también afectará inmediatamente a *ambas* escuadras.

Convertir un pelotón en dos escuadras aporta algo más de flexibilidad en términos de movimiento, apilamiento y guarnición de objetivos, además de permitir aumentar la PF neta cuando forman parte de un grupo de fuego. Normalmente, la desventaja son peores valores básicos, la pérdida de valores encuadrados y, como ahora son dos en lugar de una, cuesta más controlar estas unidades sin un líder cerca.

## E53. Polvareda

*No podía ver mi mano delante de mi cara. Afortunadamente, el enemigo tampoco podía ver mi mano delante de mi cara.*

*Soldado Adamson*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado determina un hexágono al azar [1.8]: si este no es ningún hexágono con agua (extensión de agua, arroyo o marisma) y no contiene ya un indicador «Llamas», colocad en él un indicador «Humo» al azar.

## E54. Ímpetu

*O encuentro la manera o creo una.*

*Philip Sidney*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado mueve su ficha «Rendición» a la siguiente casilla de valor más alto en su lado del marcador de bajas.

## E55. Atrincheramiento

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado puede colocar un indicador «Pozo de tirador» en cualquier hexágono ocupado por sus unidades, que no contenga agua y sin fortificación alguna.

## E56. Promoción

*Los oficiales del ejército italiano no están cualificados para el trabajo.*

*Galeazzo Ciano*



Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado *puede* colocar, si aún no está en el mapa, el «soldado» de su nación (el que tiene moral «6» y mando «2») en un hexágono ocupado por una de sus unidades *desorganizadas* [3.2].

## E57. Caos

*La batalla es una orgía de desorden.*

*George S. Patton*

Cuando ocurre este evento, cada jugador selecciona *al azar* una carta de la mano del oponente y la coloca en la pila de descartes correspondiente.

## E58. Héroe

*Un verdadero caballero muestra más valentía en medio del peligro que antes de enfrentarse a él.*

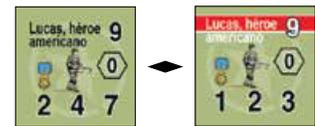
*Philip Sidney*

Cuando ocurre este evento, si la unidad héroe del jugador que lo ha revelado [E58.1] aún no está en el mapa, debe colocarla en un hexágono propio. Si esto ocurre, puede reorganizar [3.2.5] *una* unidad desorganizada en ese mismo hexágono.

### E58.1 Héroes

Los héroes son líderes [3.3] en todos los sentidos, con dos excepciones:

- Un héroe nunca gana PV para su bando por salir del mapa ni tampoco los gana el oponente tras su eliminación. Un héroe que ha salido del mapa o que ha sido eliminado se devuelve siempre a la caja, nunca al marcador de bajas.
- Un héroe puede ser activado más de una vez por turno, lo que le permite realizar más de una orden por turno.



A los héroes les gusta correr a toda velocidad por una carretera despejada hacia un objetivo. Y también les encanta asaltar nidos de ametralladoras para liquidarlos en combate cuerpo a cuerpo. Sin duda, los jugadores amantes de las películas bélicas de Hollywood descubrirán otras funciones útiles de estos héroes.

## E59. Infiltración

*Cuando empecé a usar mi grillo, el primer hombre que me encontré en la oscuridad pensé que era un alemán... hasta que respondió con su grillo. Nos abrazamos y desde ese momento supe que habíamos ganado la guerra.*

*Maxwell D. Taylor*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado realiza los pasos siguientes:

- 1) realiza una tirada de dados en la tabla de refuerzos de su nación;
- 2) de la columna señalada por la tirada, selecciona gratuitamente un elemento *que no sea radio* y que esté disponible para el año de ese escenario;
- 3) determina un hexágono al azar [1.8] y
- 4) coloca la unidad seleccionada (junto con su arma, si hubiera) *en ese hexágono o en uno adyacente*. Deben respetarse los límites de apilamiento [8] y la unidad no puede colocarse en un hexágono infranqueable (p. ej. con llamas o en una extensión de agua).

## E60. Intercepción

*Mussolini se siente bastante humillado porque nuestras tropas no han dado un paso al frente. Hasta el día de hoy todavía no han conseguido avanzar y se han detenido frente a la primera fortificación francesa que les ha opuesto un poco de resistencia.*

*Galeazzo Ciano*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado debe seleccionar una unidad que no esté intimidada (enemiga o propia; desorganizada o cohesionada), y que se encuentre en un hexágono con cobertura inferior a 1, y le coloca encima un indicador «Intimidada» [13].

## E61. Inteligencia

*Contraespionaje significa que tienes la esperanza de ser más listo que tu adversario, pero no tendrás la certeza a menos que uno de los dos acabe muerto.*

Cuando ocurre este evento, el oponente debe mostrar todas las cartas de su mano al jugador que lo ha revelado. Este último puede elegir una de estas cartas y depositarla en la pila de descartes del oponente.

## E62. Muerto en combate

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado debe eliminar una unidad *desorganizada* (enemiga o propia).

## E63. Mal funcionamiento

*Cada regimiento había perdido ya 500 hombres por congelación... y las ametralladoras ya no podían disparar.*

*Heinz Guderian*



Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado debe determinar un hexágono al azar [1.8]. El arma *intacta* (enemiga o propia) más cercana a ese hexágono se daña. Si hay varias armas igual de cercanas, el jugador a quien le ha salido el evento decide cual es la que resulta afectada.

## E64. ¡Médico!

*Sin agallas no hay gloria.*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado debe seleccionar una unidad *desorganizada* (enemiga o propia) y la reorganiza [3.2.5].

## E65. Objetivo de la misión

*No luches en una batalla si no ganas nada con la victoria.*

*Erwin Rommel*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado coge al azar una ficha de objetivo (secreto).

Esta nueva ficha de objetivo no sustituye a ninguna de las fichas de objetivo previas, sino que se añade a estas, y puede guardarse en secreto sin enseñársela al oponente excepto si es una de las fichas sin un lado «secreto».

## E66. Prisioneros de guerra

*Deberíamos mostrar clemencia, pero no deberíamos pedirla.*

*Winston Churchill*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado debe eliminar una de sus unidades *desorganizadas* [3.2] que esté adyacente o en el mismo hexágono que una unidad enemiga.

Teniendo en cuenta esta carta, aún hay más razones para mantener vuestras unidades desorganizadas bien lejos de las enemigas, cosa que siempre es una buena idea.

## E67. Reconocimiento

*Muchos de los informes de inteligencia durante la guerra son contradictorios, una cantidad mayor son falsos y la mayoría son dudosos.*

*Karl von Clausewitz*

Cuando ocurre este evento, el oponente debe revelar una de sus fichas de objetivo que no haya revelado antes, si tuviera alguna. La ficha revelada pasa a ser un objetivo público durante el resto de la partida.

No os olvidéis de otorgar inmediatamente los PV correspondientes al objetivo u objetivos sobre el mapa, asociados a esa ficha, al jugador que los controla actualmente.

## E68. Refuerzos

*Si el general insiste en que contraataque ahora mismo, entonces debo insistir en recibir algunos recursos de tanques y artillería antes de ahora mismo.*

*Coronel Melvin Hale*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado realiza los pasos siguientes:

- 1) realiza una tirada de dados en la tabla de refuerzos de su nación;
- 2) de la columna señalada por la tirada, selecciona gratuitamente un elemento que esté disponible para el año de ese escenario;
- 3) si ha seleccionado una radio, la coloca en su casilla de artillería (vacía); si es una unidad, la coloca (junto con su arma, si hubiera) en cualquier hexágono a lo largo de su margen del mapa. Deben

respetarse los límites de apilamiento [8] y la unidad no puede colocarse en un hexágono infranqueable (p. ej. con llamas o en una extensión de agua).

## E69. Escombros

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado determina un hexágono al azar [1.8]: si no es ningún hexágono con agua (extensión de agua, arroyo o marisma) ni contiene ya un indicador «Llamas» o «Fortificación» de ningún tipo, coloca en él un indicador «Alambrada» [F106].

## E70. Zapadores

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado puede eliminar un indicador «Minas» o un indicador «Alambrada» del mapa.

## E71. ¿Quién quiere un fusil?

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado puede seleccionar, del marcador de bajas, un arma (propia o enemiga) eliminada y ponerla de nuevo en juego, asignándola a una de sus unidades actualmente sin arma.

## E72. Conmoción por bombardeo

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado determina un hexágono al azar [1.8] y la unidad (enemiga o propia) más cercana a ese hexágono se desorganiza [3.2]. En caso de empate, el jugador a quien le ha salido el evento decide cual es la unidad afectada.

## E73. Cráteres de explosión

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado determina un hexágono al azar [1.8]: si no es ningún hexágono con agua (extensión de agua, arroyo o marisma) ni contiene ya un indicador «Llamas» o «Fortificación» de ningún tipo, coloca en él un indicador «Pozo de tirador» [F102].

## E74. Objetivo estratégico

Cuando ocurre este evento, se coge una ficha de objetivo al azar y se coloca boca arriba, mostrando su lado «público», en la parte central de la casilla de objetivos para que la puedan ver ambos jugadores.

Esta nueva ficha de objetivo no sustituye a ninguna de las fichas de objetivo previas, sino que se añade a estas. Además, si esta nueva ficha hace referencia a uno o más objetivos sobre el mapa, no os olvidéis de otorgar inmediatamente los PV al jugador que los controla actualmente.

## E75. Fuego de intimidación



Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado puede colocar un indicador «Intimidada» [13] en una unidad enemiga que no tenga dicho indicador y que se

encuentre al alcance (teniendo en cuenta eventuales modificadores) y en la LV de una ametralladora intacta que esté bajo control de una unidad propia cohesionada y sin indicador «Intimidada».

## E76. Regreso al combate

*Con asombro y decepción, a finales de octubre y principios de noviembre descubrimos que los rusos derrotados parecían ignorar que, como fuerza militar, casi habían dejado de existir.*

*General Blumentritt*

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado realiza los pasos siguientes:

- 1) selecciona una unidad eliminada (enemiga o propia), del marcador de bajas;
- 2) determina un hexágono al azar y
- 3) coloca la unidad, desorganizada [3.2], *en ese hexágono o en uno adyacente*. Deben respetarse los límites de apilamiento [8] y la unidad no puede colocarse en un hexágono infranqueable (p. ej. con llamas o en una extensión de agua).

## E77. Fósforo blanco

Cuando ocurre este evento, el jugador que lo ha revelado puede tomar un indicador «Humo» al azar y colocarlo en un hexágono adyacente a uno de sus pelotones *cohesionados*. Este hexágono no puede contener agua (extensión de agua, arroyo o marisma) ni tampoco llamas. Una vez colocado el indicador, cada jugador que tenga unidades propias en ese hexágono debe escoger una de ellas y desorganizarla [3.2].



## TERRENO

*Las carreteras que en el mapa eran bonitas, rojas y de trazo grueso, resultaron ser tan solo senderos.*

*Gerd von Rundstedt*

## T78. Reglas generales

La primera vez que leáis las reglas basta con centrarse en leer los cuatro apartados siguientes: tipos, costes de movimiento, cobertura y LV. Las numerosas reglas referentes a elevaciones, así como las restantes sobre los otros tipos de terreno [T79-T99], se pueden consultar cuando sea necesario en función del mapa que estéis usando para un determinado escenario.

### T78.1 Tipos y elementos

En *Combat Commander*, cada hexágono de cada mapa se define por el tipo de terreno que contiene. El tipo de terreno de un hexágono es aquél que es predominante en él, ya sea un bosque, un edificio o arbustos, por ejemplo. Algunos *lados* de hexágono también contienen terreno que puede afectar al fuego ofensivo o al movimiento, como riscos, vallas, muros o setos. Las carreteras, las vías férreas y los caminos también pueden ocupar un hexágono y, por lo general, modifican el movimiento de una unidad que se mueve por ellos. En cierto modo, incluso los indicadores «Humo» y «Llamas» funcionan también como si fueran un terreno.

Los «tipos» de terreno se muestran en la tabla de terreno sobre un fondo verde, mientras que las «elementos» del terreno se presentan sobre un fondo marrón claro y generalmente solo modificarán el tipo de terreno con el que comparten hexágono.

En la tabla de terreno se muestran los diversos tipos de terreno jerárquicamente, es decir, que si un hexágono contiene dos tipos diferentes, la precedencia es para el que se muestra *más arriba* en la tabla.

Así, por ejemplo, un puente principal sobre un arroyo es un hexágono con «puente principal» a todos los efectos, y no un hexágono con «arroyo» (y, por tanto, tampoco se considera un hexágono con agua). Esto también significa que un hexágono solamente es «campo abierto» si no contiene ninguno de los tipos de terreno que se muestran en las filas superiores (los que tienen el texto escrito sobre un fondo verde), aunque sí que podría contener cualquiera de los elementos de terreno que se muestran en la parte inferior (sobre un fondo marrón claro) y todavía se consideraría un hexágono de «campo abierto», pero con alguna modificación.

### T78.2 Costes de movimiento

Cada terreno posee un coste de movimiento que es la cantidad de PM que debe gastar una unidad para mover [021] a ese hexágono o a través de ese lado de hexágono.

### T78.3 Cobertura

Cada terreno posee un valor de «cobertura», un número entero que puede ser negativo. En cualquier momento y a todos los efectos, la cobertura modifica directamente la moral de todas las unidades presentes en ese hexágono. Sin embargo, la cobertura nunca se acumula, por lo que los jugadores deben escoger solo un valor de cobertura si hay más de un valor aplicable en dicho hexágono.

Una escuadra tiene un valor impreso de moral de 7. Si ocupase un hexágono con arbustos, su moral sería de 8 (7 +1 por la cobertura de los arbustos). Si un pelotón enemigo disparase a esta escuadra a través de un lado de hexágono con muro, el jugador podría escoger usar, alternativamente, la cobertura de 2 que le proporciona el muro, con una moral total de 9 para ese ataque. Si la escuadra estuviera apilada con un indicador «Pozo de tirador», el jugador podría ignorar el valor de cobertura 1 de los arbustos y el valor de cobertura 2 del muro y, en su lugar, añadir el valor de cobertura 3 del pozo de tirador, para obtener un valor de moral de 10.

### T78.4 Línea de visión

En lo referente a la línea de visión (LV), los terrenos pueden ser un obstáculo, un estorbo o un terreno despejado (todos aquellos que muestran un «0» en la columna LV de la tabla de terrenos).

- Los obstáculos interrumpen la LV del mismo nivel. Los obstáculos normalmente crean un hexágono oculto [T88.4.1] para todo observador que se encuentre en un nivel más alto.
- Los estorbos reducen la PF de todo fuego ofensivo que los *atraviese* y que se efectúe desde el mismo nivel.
- El terreno despejado no afecta a la LV.

Para una información más detallada, consultad las reglas sobre LV [10].

A continuación se describen en detalle los diversos tipos de terreno. Esta información también se incluye gráficamente en la tabla de terreno disponible en una de las caras de la hoja de ayuda al jugador.

## T79. Llamas

**COSTE MOV.:** infranqueable

**COBERTURA:** no aplicable

**LV:** obstáculo (en todos los niveles)

## T80. Puente

**COSTE MOV.:** (v. más adelante)

**COBERTURA:** 2; pero hay que tener en cuenta que una carretera [T93] normalmente la disminuirá a un valor neto de 1

**LV:** estorbo de valor 1

### T80.1 Puente principal

Un *puente principal* se define como aquél que abarca completamente uno o más hexágonos, con una pequeña parte que se extiende más allá de los lados de hexágono que delimitan sus extremos y alcanza los hexágonos adyacentes (que no son puente).



**COSTE MOV.:** infranqueable; o 1 si se hace directamente a lo largo de la representación de una carretera o vía férrea. Además, las unidades solo pueden *salir* de un hexágono de puente principal a través de uno de sus dos lados de hexágono con carretera o vía férrea.

## T80.2 Puente secundario



Un *puente secundario* se define como aquél que se sitúa completamente dentro de los límites de un único hexágono.

**COSTE MOV.:** 1, si se atraviesa un lado de hexágono con carretera o vía

férrea; en los demás casos, se aplica el coste del otro terreno del hexágono.

## T81. Arbustos

**COSTE MOV.:** 2

**COBERTURA:** 1

**LV:** estorbo de valor 3

## T82. Edificio

**COSTE MOV.:** 2

**COBERTURA:** 3

**LV:** obstáculo; crea un hexágono oculto [T88.4.1]

**Objetivos en edificios:** si un objetivo [2.3] sobre el mapa está situado en un hexágono con edificio y ese edificio ocupa dos o más hexágonos, se considera que el objetivo está formado por la totalidad del edificio (es decir, cada hexágono que ocupa), y no solamente el hexágono que contiene el número del objetivo.

## T83. Risco

**COSTE MOV.:** infranqueable

**ASCENSO:** las unidades sin arma pueden avanzar [016] a través de un lado de hexágono con risco.

**COBERTURA:** ninguna

**LV:** despejada

## T84. Valla

**COSTE MOV.:** +1 al atravesarla.

**COBERTURA:** ninguna

**LV:** estorbo de valor 1; o despejada si la valla es uno de los seis lados del hexágono del observador o del hexágono objetivo de un ataque.

## T85. Cultivo

**COSTE MOV.:** 1

**COBERTURA:** 0

**LV:** estorbo de valor 1

## T86. Hondonada

**COSTE MOV.:** 2

**COBERTURA:** 1; pero una unidad en una hondonada tan solo puede verse desde un hexágono adyacente o desde un hexágono situado a mayor altura [T88], y viceversa.

**LV:** despejada

## T87. Seto

**COSTE MOV.:** +1 al atravesarlo.

**COBERTURA:** ninguna; o 1 si el fuego ofensivo atravesó un seto adyacente para llegar al hexágono atacado del ataque (no se aplica al defenderse contra morteros o artillería).

**LV:** obstáculo; o despejada si el seto es uno de los seis lados del hexágono del observador o del hexágono atacado.

## T88. Colinas

Debido a la relativa complejidad asociada a las colinas, se recomienda que los jugadores nuevos jueguen sus primeros escenarios en los mapas sin colinas.

En *Combat Commander*, los hexágonos de color beige (campo abierto) se consideran de nivel «0» o «nivel del suelo», mientras que las colinas presentan una gradación de marrones, desde el más claro (nivel 1) al más oscuro (nivel 4). Por tanto, una unidad en una colina está por encima de cualquier terreno que se encuentre en un hexágono a nivel del suelo o en un hexágono de colina de nivel inferior. Un hexágono de colina funciona exactamente como cualquier hexágono de nivel del suelo, excepto por las modificaciones que se explican a continuación.

### T88.1 Movimiento ascendente

Una unidad en movimiento debe gastar +1 PM para entrar en un hexágono más elevado que el que está abandonando.

Una unidad que se mueva desde un hexágono de colina de nivel 1, con bosque, a otro hexágono de colina con bosque, pero de nivel 2, debe gastar 3 PM (2 por el bosque más 1 por el cambio de nivel). En cambio, el movimiento descendente tan solo costaría 2 PM.

### T88.2 Ventaja por altura

Si al menos una de las unidades/armas que disparan está en un nivel inferior al del hexágono atacado, el fuego ofensivo sufre una penalización de -1 PF; y, al contrario, si al menos una de las unidades/armas que disparan está en un nivel superior al del hexágono atacado, el fuego ofensivo tiene una bonificación de +1 PF.

### T88.3 Colinas y LV

#### T88.3.1 Crestas

Un hexágono que muestre más de un nivel se denomina *hexágono de cresta*. El nivel de un hexágono de cresta está determinado por el nivel al que se halla su punto central. En todo hexágono de cresta, el borde físico de la colina de nivel más alto se denomina *línea de cresta*.

#### T88.3.2 LV vertical

Una unidad solamente puede trazar una LV al primer hexágono de cresta de cada elevación por encima de ella. De la misma manera, una unidad en una colina puede trazar una LV a un hexágono situado en un nivel inferior solamente si dicha LV no atraviesa ninguna línea de cresta de altura igual o superior en un hexágono *intermedio*.

Así, la unidad A en una colina puede ver a la unidad B en un nivel inferior solamente si la LV a partir de la unidad A atraviesa una línea de cresta antes de que cruce un lado de hexágono y

no vuelva a atravesar ninguna línea de cresta de altura igual o superior.

### T88.3.3 Colinas como «obstáculos»

Una colina bloquea la LV trazada entre dos hexágonos cualesquiera situados a un nivel inferior.

Una unidad en una colina de nivel 2 puede ver más allá de una colina intermedia de nivel 2 solamente a otra colina de altura 2, 3 o 4. Si, en cambio, esa colina intermedia fuera de nivel 3, el hexágono atacado debería ser de nivel 4 para poderlo ver (y además, en ese caso, debería ser un hexágono de cresta de nivel 4).

### T88.4 Colinas y obstáculos

La LV a o desde un hexágono de colina solo queda interrumpida si toca claramente cualquier parte de la representación gráfica de un obstáculo a una altura *igual* o *superior* a la de ese hexágono de colina. En otras palabras, la LV a o desde un hexágono de colina no queda interrumpida por obstáculos que se encuentren a una altura *inferior* (excepción: véase «Hexágonos ocultos» a continuación).

Una unidad en una colina de nivel 1 puede ver, más allá («por encima») de un edificio intermedio situado a nivel del suelo (nivel 0), a otra unidad que se encuentre en una colina de nivel 1. Sin embargo, si el edificio estuviera también en una colina, la LV quedaría interrumpida.

No obstante, un indicador «Llamas» siempre bloquea la LV a través de ese hexágono, independientemente de la altura a la que se encuentre el observador o el objetivo.

Se considera que el obstáculo creado por un indicador «Llamas» está a una altura suficiente para afectar a cualquier posible LV que pueda representarse en la partida.

#### T88.4.1 Hexágonos ocultos

Una unidad en una colina puede ver un hexágono con bosque o edificio a un nivel inferior, pero no puede ver el *siguiente* hexágono situado por detrás si este también se encuentra a un nivel igual o inferior al del hexágono con bosque o edificio. Es decir, un bosque o un edificio en un nivel inferior crean una zona oculta (el hexágono que se encuentra detrás) para un observador que esté a más altura; todos los hexágonos situados más allá de esta zona oculta son visibles desde la colina (a no ser que haya otros bosques o edificios que creen más hexágonos ocultos).

Una unidad en una colina de nivel 1 puede ver más allá de un edificio situado en el nivel 0, excepto el hexágono de nivel 0 directamente detrás de él. Inversamente, una unidad en una colina de nivel 1 puede ver, más allá de un edificio intermedio situado en el nivel 1, a una unidad que se halle en el nivel 2 o superior, a menos que ese edificio esté en el primer hexágono intermedio a lo largo de esa LV.

## T88.5 Colinas y estorbos

Cualquier estorbo en el mapa que esté en un nivel inferior al de un determinado hexágono de colina *no* entorpece la LV a o desde dicho hexágono. Un estorbo *en* una colina entorpece la LV entre otros dos hexágonos de colina que estén en el mismo nivel que el estorbo. Un indicador «Humo» siempre entorpece la LV a través del hexágono en que se halle, independientemente de la altura a la que se encuentre el observador o el objetivo.

Se considera que el estorbo creado por un indicador «Humo» está a una altura suficiente para afectar a cualquier posible LV que pueda representarse en la partida.

Debe tenerse en cuenta que todas las anteriores reglas de colina se basan en la premisa que en *Combat Commander* toda colina es más alta que cualquier obstáculo en el mapa y que estos son más altos que cualquier estorbo.

## T89. Marisma

**COSTE MOV.:** 3

**COBERTURA:** 0

**LV:** estorbo de valor 1

**TERRENO CON AGUA:** desde un hexágono con marisma no se puede disparar ningún arma de ningún tipo. Además, en un hexágono con marisma no puede haber ni llamas, ni humo, ni ningún tipo de fortificación.

## T90. Campo abierto

**COSTE MOV.:** 1

**COBERTURA:** 0

**LV:** despejada

## T91. Huerto

**COSTE MOV.:** 1

**COBERTURA:** 1

**LV:** estorbo de valor 2

## T92. Vía férrea

**COSTE MOV.:** 1 si el movimiento es a lo largo de la representación gráfica de la vía férrea (es decir, la unidad ha atravesado un lado de hexágono por una vía férrea al entrar en el hexágono); si no es así, depende del otro terreno del hexágono.

**COBERTURA:** depende del otro terreno del hexágono.

**LV:** estorbo de valor 1; o despejada si la LV sigue directamente la representación gráfica de la vía férrea.

## T93. Carretera

**COSTE MOV.:** 1 si el movimiento es a lo largo de la representación gráfica de la carretera (es decir, la unidad ha atravesado un lado de hexágono por una carretera al entrar en el hexágono); si no es así, depende del otro terreno del hexágono.

Una unidad gana +1 PM para su valor de movimiento si *entra* en un hexágono que contenga una carretera en cualquier momento durante una orden «Movimiento». Esta bonificación desaparece al acabar dicha orden.

Para conseguir la bonificación, no es necesario que la unidad entre en el hexágono con carretera a través de un lado de hexágono con carretera (podemos asumir que cruzar una carretera es algo que también puede hacerse rápida y fácilmente).

**COBERTURA:** ninguna; sin embargo, la cobertura de cualquier fortificación u otro terreno en un hexágono que contenga una carretera disminuye en 1.

Así, un hexágono con un edificio y una carretera que lo atraviese tiene una cobertura de 2 (3 por el edificio; pero -1 por la carretera).

Un pelotón alemán con un valor impreso de moral igual a 7 en un hexágono de campo abierto que contiene una carretera tiene una cobertura de -1 y, por tanto, su moral baja a 6 a todos los efectos. Si posteriormente se construye un pozo de tirador [F102] en ese hexágono, su moral sería de 9 (7; +3 por el pozo de tirador; -1 por la carretera).

**LV:** despejada, si la LV sigue directamente la representación gráfica de la carretera; en caso contrario, depende del otro terreno del hexágono.

## T94. Humo

**NOTA:** antes de empezar a jugar, todos los indicadores «Humo»/«Llamas» deben colocarse en un recipiente opaco para poder extraerlos al azar cuando sea necesario durante la partida.

**COSTE MOV.:** depende del otro terreno del hexágono.

**COBERTURA:** depende del otro terreno del hexágono.

**LV:** estorbo de valor 1 a 10 (a, desde o a través del hexágono) [10.3.4].

El valor de estorbo del humo está impreso en cada uno de los indicadores.

## T95. Arroyo

**COSTE MOV.:** 3

**COBERTURA:** -1

**LV:** despejada

**TERRENO CON AGUA:** desde un hexágono con arroyo no se puede disparar ningún arma de ningún tipo. Además, en un hexágono con arroyo no puede haber ni llamas, ni humo, ni ningún tipo de fortificación.

## T96. Camino

**COSTE MOV.:** 1 si se desplaza a lo largo de la representación gráfica del camino (es decir, la unidad ha atravesado un lado de hexágono por un camino al entrar en el hexágono); si no es así, depende del otro terreno del hexágono.

**COBERTURA:** depende del otro terreno del hexágono.

**LV:** depende del otro terreno del hexágono.

## T97. Muro

**COSTE MOV.:** +1 al atravesarlo (es decir, al saltar por encima del muro...).

**COBERTURA:** ninguna; o 2 si un fuego ofensivo cruza el muro al entrar en el hexágono atacado (no se aplica al defenderse contra morteros o artillería).

**LV:** obstáculo; o despejada si el muro es uno de los seis lados del hexágono del observador o del hexágono objetivo de un ataque.

## T98. Extensión de agua

**COSTE MOV.:** infranqueable

**COBERTURA:** no aplicable

**LV:** despejada

**TERRENO CON AGUA INFRANQUEABLE:** en un hexágono con extensión de agua no puede haber ninguna unidad, llamas, humo ni fortificación de ningún tipo.

## T99. Bosque

**COSTE MOV.:** 2

**COBERTURA:** 2

**LV:** obstáculo; crea un hexágono oculto [T88.4.1]

**EXPLOSIONES EN EL AIRE:** el valor total de ataque de cualquier ataque con mortero o artillería contra un hexágono de bosque aumenta siempre en 2.

Así, un mortero con una PF de 6, que dispara a un hexágono de bosque y obtiene un 7 en la tirada de fuego ofensivo, tiene un valor total de ataque de 15 (en lugar de 13). Los proyectiles disparados a gran altura, como los de los morteros y las baterías de artillería lejanas, solían explotar en las copas de los árboles. Cuando esto ocurría, las tropas que se encontraban debajo estaban expuestas a las astillas y ramas que saltaban por los aires, además de la explosión, que no quedaba amortiguada por el contacto con el suelo.

## FORTIFICACIONES

Quien defiende todo no defiende nada.

Federico II el Grande

### F100. Reglas generales

En vuestra primera lectura del reglamento, no es necesario que leáis ni memoricéis los apartados siguientes [F101-F106]; podéis ignorarlos sin problemas hasta que alguna de las fortificaciones entre en juego, momento en el que deberéis buscar las reglas correspondientes a ese determinado indicador.

**F100.1 Adquisición.** Hay seis tipos de fortificaciones en el juego: pozos de tirador, trincheras, minas, alambradas, búnkeres y una casamata. Normalmente, las fortificaciones se colocan sobre el mapa durante el despliegue del escenario, aunque otras también pueden entrar en juego durante la partida como consecuencia de algunas acciones y eventos.

**F100.2 Eliminación.** Normalmente, durante la partida las fortificaciones solo pueden eliminarse como resultado de diversos eventos, de la acción «Demolición» [A31] o de una tirada de bombardeo de artillería [O18.2.3.3].

**F100.3 Apilamiento.** En un hexágono nunca puede haber más de un indicador «Fortificación» de cualquier tipo. Así, la fortificación que primero se coloca en un hexágono es la que debe mantenerse; no puede sustituirse por una segunda fortificación. En un hexágono con agua (marisma, arroyo o extensión de agua sin puente) no puede haber ninguna fortificación.

A continuación se describen detalladamente las diversas fortificaciones. Una versión resumida de esta información puede encontrarse también en la hoja de marcadores para facilitar la consulta durante la partida.

### F101. Búnker



Un búnker proporciona al hexágono en el que se halla una cobertura de 6 (o 7 contra morteros y artillería). Como de costumbre, este valor no es acumulativo con otras coberturas en el hexágono.

En un hexágono con búnker, si se produce un empate en una melé, gana el bando que fue el último ocupante en solitario de ese hexágono.

### F102. Pozo de tirador



Un indicador «Pozo de tirador» proporciona al hexágono en el que se halla una cobertura de 3 (o 4 contra morteros y artillería). Como de costumbre, este valor no es acumulativo con otras coberturas en el hexágono.

### F103. Minas

#### F103.1 Reglas generales



Un indicador «Minas» en un hexágono atacará a cualquier unidad (enemiga o propia) que se mueva, avance o se retire a o desde ese hexágono. Las unidades que se muevan juntas son atacadas con

una única tirada de dados; para el resto de unidades, los ataques con minas se resuelven por separado contra cada unidad cuando entre en un hexágono con minas o se disponga a salir de este. Las unidades que ya se encontraban en un hexágono con minas en el momento en que otra unidad se mueve, avanza o se retira a o desde ese hexágono son inmunes a ese ataque con minas.

#### F103.2 Ataque con minas

Un ataque con minas, por defecto, tiene una PF de 6 a menos que en el escenario se especifique que al defensor se le asignan (o compra) campos de minas de PF 7 u 8.

Para un ataque con minas, la cobertura se establece automáticamente en 0 y no se puede modificar de ningún modo.

Una tirada de ataque con minas sigue las mismas reglas generales que una tirada de fuego ofensivo [O20.3.3 y O20.3.4] excepto por el hecho de que *solo* necesitan realizar una tirada de defensa las unidades que se mueven, avanzan o se retiran del hexágono. El jugador que controla esa unidad realiza su tirada de defensa y el oponente, su tirada de fuego ofensivo.

**IMPORTANTE:** una unidad cohesionada que se desorganiza [3.2] al salir de un hexágono con minas se coloca en el hexágono en el que estaba entrando.

Lo consiguió, pero probablemente habrá sufrido alguna baja.

### F104. Casamata



Una casamata proporciona al hexágono en el que halla una cobertura de 5 (o 6 contra morteros y artillería). Como de costumbre, este valor no es acumulativo con otras coberturas en el hexágono.

En un hexágono con casamata, si se produce un empate en una melé, gana el bando que fue el último ocupante en solitario de ese hexágono.

### F105. Trinchera

#### F105.1 Reglas generales

Un indicador «Trinchera» proporciona al hexágono en el que se halla una cobertura de 4 (o 5 contra morteros y artillería). Como de costumbre, este valor no es acumulativo con otras coberturas en el hexágono.

#### F105.2 Trincheras y movimiento

Una unidad que se mueve de un hexágono con trinchera a un hexágono adyacente con trinchera, búnker o casamata (o viceversa) gasta solo 1 PM, independientemente del tipo de terreno que haya en los dos hexágonos (EXCEPCIÓN: los lados de hexágono con riesgo [T83] no se pueden atravesar durante una orden «Movimiento»). Esto se aplica incluso si la unidad asciende una colina o atraviesa un lado de hexágono que normalmente incrementaría el coste de su movimiento. Además, dicha unidad no puede ser objeto de fuego de oportunidad [A33] en el hexágono al cual se ha movido.

### F106. Alambrada

#### F106.1 Reglas generales



Un marcador «Alambrada» que comparte un hexágono con una o más unidades las afecta reduciendo cada uno de sus valores de PF, alcance y moral en -1. La alambrada no afecta a la capacidad de mando.

#### F106.2 Alambradas y movimiento

Una unidad que se mueve pierde todos sus PM restantes inmediatamente después de entrar o salir de un hexágono con alambrada.

Por tanto, si una unidad empieza su movimiento en un hexágono con alambrada debe detenerse en el primer hexágono que entre, incluso si ese hexágono contiene una carretera o un líder. Si se mueve a un hexágono con alambrada, su movimiento también acabará ahí automáticamente.

Las unidades pueden avanzar o retirarse hasta o desde un hexágono con alambrada normalmente, ya que los PM no se utilizan durante estas órdenes.

#### F106.3 Alambradas y fuego ofensivo

Las unidades situadas en un hexágono con alambrada no pueden formar grupos de fuego [O20.3.1] con unidades/armas situadas fuera de ese hexágono.

Desde un hexágono con alambrada no se puede disparar ningún arma de ningún tipo.

## CRÉDITOS

Autor: Chad Jensen

Desarrollo: Chad y Kai Jensen

Desarrollo de la serie: John A Foley

Director artístico: Rodger MacGowan

Ilustración y diseño de la caja: Rodger MacGowan

Cartas: Mark Simonitch y Chad Jensen

Fichas: Lee Brimmicombe-Wood y Chad Jensen

Mapas: Leland Myrick y Chad Jensen

Reglas y hojas de ayuda al jugador: Chad Jensen

Revisión: Rick Young, Troy Nichols, David Fristrom, Jeff Paul, Jerry Tresman, Richard Wagoner, Jake Thornton, Kris Adamson y Joe Keller

Pruebas de juego: Mark Beyak, Alex Ostroumov, Kris Adamson, Samuel Farinato, Dusty Divine, Joe White, John Zrimc, Troy Nichols, Jordan Nichols, Derek Nichols, Steve «Sal» Salkovics y Martin Scott

Coordinación de la producción: Tony Curtis

Productores: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan y Mark Simonitch



Créditos de la edición en español:

Traducción:

Marc Figueras y Marià Pitarque

Rediseño y adaptación:

Antonio Catalán y Bascu

Revisión: Martí Cabré

## GLOSARIO

**Acción.** Capacidad especificada justo debajo de la imagen de cada carta (y encima, en el caso de la orden/acción «Fuego»). Las acciones se pueden jugar durante el turno de cualquiera de ambos jugadores [A24].

**Activador (por dado).** Efecto que se produce asociado a (es decir, activado por) determinadas tiradas de dados [1.9.1].

**Activo, -a.** Jugador que en estos momentos tiene el turno, así como cualquier unidad o ficha de este jugador.

**Adyacente.** Dos hexágonos que comparten un lado se consideran adyacentes. Igualmente, las unidades y fichas que se hallen en uno de estos dos hexágonos son adyacentes a las unidades y fichas que se hallen en el otro.

**Alcance.** Uno de los cinco valores básicos, que mide la distancia efectiva a la cual una unidad o arma puede causar daños [3.1.2].

**AML.** Ametralladora ligera

**AMM.** Ametralladora media

**AMP.** Ametralladora pesada

**Arma.** Cualquier ficha de 1,3 cm de lado con la imagen de un arma, como una ametralladora o un mortero. A diferencia de otros indicadores, las armas también muestran valores de potencia de fuego y de alcance [11].

**Arma pesada.** Cualquier arma cuyos valores se muestran sobre una franja blanca. Las armas pesadas deben asegurar primero su objetivo antes de efectuar fuego ofensivo contra él; no pueden formar parte de un grupo de fuego; no pueden participar en fuego de oportunidad y sus valores no se modifican por la presencia de un líder propio en el mismo hexágono [020.2].

**Capacidad de mando.** Uno de los cinco valores básicos, solo presente en las fichas de líder. La capacidad de mando es una medida de la habilidad de un líder para controlar las unidades de su mismo bando situadas en sus cercanías [3.3.1].

**Cobertura.** Valor asociado a cada tipo de terreno. El valor más alto de cobertura de un hexágono se añade directamente a la moral de cada unidad que lo ocupa. Los valores de cobertura no son acumulativos [T78.3].

**Cohesionado, -a.** Unidad no desorganizada. Una unidad cohesionada muestra su anverso (es decir, su anverso está boca arriba). Véase «Desorganizado».

**Dado(s).** Imagen de dos dados que hay en la esquina inferior derecha de todas las cartas de decisión. Véase «Tirada de dados».

**Dañado, -a.** Radio o arma que muestra su reverso (es decir, su reverso está boca arriba). Una radio o arma dañada no se puede usar mientras lo esté. Una radio o arma intacta puede resultar dañada (se gira para que muestre su reverso); una radio o arma dañada que vuelve a resultar dañada, es eliminada [3.2].

**Desorganizado, -a.** Unidad que muestra su reverso (es decir, su reverso está boca arriba). Una unidad desorganizada puede realizar la mayoría de actividades pero con una capacidad menor. Una unidad cohesionada puede quedar desorganizada (se gira para que muestre su reverso); una unidad desorganizada que vuelve a quedar desorganizada, es eliminada [3.2].

**Disposición.** Atacante, defensiva o de reconocimiento. La disposición determina el tamaño de la mano del jugador [1.1] y puede presentarse en cualquier combinación en un escenario determinado, aunque lo más habitual es atacante contra defensor.

**Enemigo.** Unidad, radio o arma controladas por el otro jugador; hexágono ocupado por una unidad enemiga; hexágono de objetivo [2.3] bajo control del otro jugador y que no contiene ninguna unidad propia. Las fortificaciones nunca se consideran enemigas.

**Estorbo.** Tipo de terreno que afecta a los ataques que se efectúan a través de él, pero no a los que se efectúan desde él o a él (excepto en el caso del humo). Los estorbos no son acumulativos [10.3].

**Evento.** Situaciones que se producen al azar e indicadas en cada carta de decisión, debajo de la acción. Los eventos nunca se pueden producir a partir de cartas en la mano del jugador, solo a partir de la carta superior de su mazo de cartas de decisión y a causa de un activador «¡Evento!» [1.9.1.1].

**Ficha indicadora.** Véase «Indicador».

**Fuego de oportunidad.** Capacidad de jugar una acción «Fuego» para disparar repetidamente a unidades enemigas en movimiento [A33].

**Hexágono al azar.** Combinación de letra y número situada dentro de un hexágono en la esquina inferior izquierda de todas las cartas de decisión y que se usa para determinar aleatoriamente dónde se producen los efectos de francotiradores y de ciertos eventos. El número también se usa para determinar si un arma dañada vuelve a estar intacta o resulta eliminada [1.8].

**Inactivo, -a.** Jugador que en estos momentos no tiene el turno, así como cualquier unidad o ficha de este jugador. Si en un momento dado el juego exige o permite que ambos jugadores realicen una determinada actividad simultáneamente, el jugador inactivo siempre la hace en primer lugar.

**Indicador.** Cualquier ficha (habitualmente de 1,3 cm de lado) que no tenga la ilustración de uno o más soldados. Ejemplos de indicadores son las armas, las alambradas, las fichas de control, las fichas «Desenlace repentino» o las fichas «Tiro de señalización».

**Intacto, -a.** Radio o arma no dañada. Una radio o arma intacta muestra su anverso (es decir, su anverso está boca arriba). Véase «Dañado».

**Línea de visión (LV).** En general, una unidad en un hexágono A tiene una línea de visión al hexágono B si una recta trazada desde el punto central de A hasta el punto central de B no tiene ningún punto de contacto con la representación gráfica de un obstáculo en algún hexágono situado entre A y B [10]. Véase «Obstáculo».

**LV.** Véase «Línea de visión».

**Movimiento.** Uno de los cinco valores básicos de una unidad, que mide la facilidad con la que se desplaza por el campo de batalla [3.1.3].

**Moral.** Uno de los cinco valores básicos de una unidad, que mide su capacidad para absorber daños antes de volverse inefectiva para el combate [3.1.4].

**OB.** Véase «Orden de batalla».

**Obstáculo.** Representación gráfica, en algunos tipos de terreno, que interrumpe cualquier línea de visión que pasa a través de él, pero no que empieza o acaba en él [10.2].

**Orden.** Capacidad especificada en la parte superior de todas las cartas de decisión. Las órdenes solamente se pueden jugar durante el turno propio del jugador [014].

**Orden de batalla (OB).** Conjunto de fuerzas asignadas a cada jugador en cada escenario. El OB de las fortificaciones se halla en la última página del cuaderno de escenarios. Cada país dispone de una hoja de ayuda con su orden de batalla básico en un lado y su tabla de refuerzos en el otro.

**PF.** Véase «Potencia de fuego».

**PM.** Punto de movimiento.

**Potencia de fuego (PF).** Uno de los cinco valores básicos de una unidad o arma, que mide su capacidad de infligir daño al enemigo.

**Propio, -a.** Unidad, radio o arma bajo control propio; hexágono ocupado por una unidad propia; hexágono de objetivo [2.3] bajo control propio y que no contiene ninguna unidad enemiga. Las fortificaciones nunca se consideran propias.

**PV.** Punto de victoria [7].

**Tirada de dados.** Acción consistente en revelar la carta superior del mazo de cartas de decisión de un jugador y consultar el valor de los dados. Las tiradas de dados nunca se pueden hacer a partir de cartas en la mano del jugador, solo a partir de la carta superior de su mazo de decisión [1.9].

**Turno.** Intervalo durante el cual un jugador ejecuta una o más órdenes o bien pasa y entonces se descarta de una o más cartas de decisión o incluso de ninguna [5].

**Unidad.** Cualquier ficha de 1,6 cm de lado con la imagen de uno o más soldados. Se trata de los líderes, escuadras y pelotones [3].

### Abreviaturas que aparecen en las fichas de radio y algunas de objetivo

**d.a.:** denegación de artillería

**D.R.:** desenlace repentino

**p.a.:** petición de artillería

**tds.:** todos

# ÍNDICE ANALÍTICO

## Acciones (lista) ..... p. 15-18

Acciones .....	glosario; 1.6; A24
durante órdenes .....	014.3
fuego de oportunidad .....	A33
limitación .....	5.2
mov y temporización .....	021.6
potencia de fuego mín .....	10.3.2.1; 020.3.2*
Activador «¡Encasquillada!» .....	1.9.1.2; 020.3.3.1
NO: durante adq. objetivo .....	1.9.1.2
NO: durante ataque minas .....	1.9.1.2*
NO: durante bomb. artill. ....	018.2.3.2
Activador «¡Francotirador!» .....	1.9.1.3
Adquisición de objetivo .....	020.2
Alambradas .....	F106; Hoja marc.
colocación .....	A35.5; E69
y movimiento .....	F106.2
y retirada .....	023.3.3
Alcance .....	
armas .....	11.1
unidades .....	3.1.2
y distancia al objetivo .....	020.2.2
Apilamiento .....	8
Armas .....	11
apilamiento y acarreo .....	8.1.1; 11.2
dañadas .....	1.8; 11.4
eliminación .....	4.2; 11.3
NO: en melé .....	016.4.1
pesadas .....	glosario; 11.5
NO: durante fuego op. ....	A33.3
y adquisición de objetivo .....	020.2
y estorbos .....	10.3.1
y grupos de fuego .....	020.3.1.1
y mando .....	3.3.1.3
transferencia .....	021.1.1
unidades intimidadas .....	11.1; 13.2
y riesgos .....	T83
y terreno con agua .....	T89; T95
Armas pesadas .....	v. Armas
Artillería .....	
casillas .....	2.2.3
denegación (d.a.) .....	017
petición (p.a.) .....	018
bombardeo .....	018.2.3
corrección de tiro .....	018.2.2
señalización .....	018.2.1
Avance .....	016
Búnker .....	F101; Hoja marc.
Capacidad de mando .....	3.1.5; 3.3.1
radio .....	3.3.1.1
y unidades .....	3.3.1.2
y armas .....	3.3.1.3
Carga explosiva .....	11.6; Hoja marc.
Casamata .....	F104; Hoja marc.
colocación .....	A35.3
Cartas .....	1
descartar .....	5.3; 015
robar .....	5.4
tamaño de mano (disposición) .....	1.1
Cobertura .....	T78.3
Colinas .....	T88
y hexágonos ocultos .....	T88.4.1
Confusión en el mando .....	019; A28
Crestas .....	T88.3.1
Daños .....	
armas .....	11.4
radios .....	017; 018.1

Desenlace repentino (D.R.) .....	6.2; 6.3.2
Disposición .....	glosario; 1.1
Estorbos .....	10.3
y adquisición de objetivo .....	0.20.2.3
y colinas .....	T88.5
y fuego ofensivo .....	020.3.2

## Eventos (lista) ..... p. 18-21

Eventos .....	glosario; 1.7; E42
Activador .....	1.9.1.1
Final de la partida .....	6.3

## Fortificaciones (lista) ..... p. 24

Fuego .....	020
activación .....	020.1
armas pesadas .....	020.2
defensa .....	020.3.4
fuego de oportunidad .....	A33
fuego ofensivo .....	020.3
grupos de fuego .....	020.3.1
Fuego de oportunidad .....	A33
NO: contra unid. avanzan .....	016.1
NO: contra unid. retirada .....	023.3.2

Héroes .....	E58.1
creación .....	E58

Hexágonos al azar .....	glosario; 1.8
y armas dañadas .....	11.4
y francotiradores .....	1.9.1.3

Hoja de marcadores .....	4
--------------------------	---

Huida .....	023
-------------	-----

Humo .....	8.1.4; 10.3.4; T94
aparición .....	A39; E53; E77
salvas .....	018.2.1.1; 018.2.3.1; 020.2.1

Iniciativa .....	9
y desempate .....	9.2
y repetición de tiradas .....	9.1

Intimidada .....	13
colocación .....	020.3.4; 022.3; 023.2; E51; E60; E75
eliminación .....	13.3; 022.2

Lanzallamas .....	11.6; Hoja marc.
-------------------	------------------

Líderes .....	3.3
tabla de líderes .....	Cuaderno escenarios

Línea de visión (LV) .....	10
----------------------------	----

Llamas .....	8.1.5; 10.2.1; T79
aparición .....	E46
propagación .....	E48

Mapas .....	2
-------------	---

Marcador de bajas .....	4.2
-------------------------	-----

Marcador de puntos de victoria .....	4.1
--------------------------------------	-----

Melé .....	glosario; 018.2.1
------------	-------------------

Minas .....	
colocación .....	A35.2; E47
y retiradas .....	023.3.4

Moral .....	021
-------------	-----

Movimiento .....	021
costes .....	021.1; Tabla terreno
mov .....	021.2

y alambradas .....	F106.2
y fuego de oportunidad .....	021.3
y transferencia de armas .....	021.1.1
y trincheras .....	F105.2

Objetivos .....	2.3
edificios .....	7.3.1.1
fichas .....	7.3.2
valor .....	7.3

Obstáculos .....	10.2
y colinas .....	T88.4

Orden de batalla (OB) .....	glosario
refuerzos .....	Hojas ayuda
fortificación .....	Cuaderno escenarios
tabla .....	4.3.1; Hoja marc.
unidades .....	Hojas ayuda

## Órdenes (lista) ..... p. 10-15

Órdenes .....	glosario; 1.5; 014
limitación .....	5.1

Potencia de fuego (PF) .....	
armas .....	11.1
radios .....	12
unidades .....	3.1.1

Pozos de tirador .....	F102; Hoja marc.
colocación .....	A32; A35.1; E55; E73

Puntos de victoria .....	7
por eliminación .....	1
por objetivos .....	7.3
por salida .....	7.2

Radios .....	12
colocación .....	2.2.3; 8.1.2
uso .....	017; 018; Hoja marc.

Recuperación .....	022
Rendición .....	4.2; 6.3.1

Reorganización .....	3.2.5
----------------------	-------

Retirada .....	023.3
----------------	-------

Revelar cartas .....	1.3
----------------------	-----

Rosa de los vientos .....	2.2.2
---------------------------	-------

Salir del mapa .....	7.2
involuntariamente .....	7.2.2; 023.3.5
voluntariamente .....	7.2.1; 016.2; 021.4

Secuencia de juego .....	5
--------------------------	---

Tamaño de mano .....	1.1; 5.4
----------------------	----------

## Terreno (lista) .... p. 21-23; Tabla terreno

Tiempo: gestión y marcador .....	6
activador «¡Tiempo!» .....	1.9.1.4
avance .....	6.1.2

Tiradas de dados .....	1.9
adquisición de objetivo .....	020.2.3
bombardeo .....	018.2.3
corrección de tiro .....	018.2.2
defensa .....	020.3.4
desenlace repentino .....	6.2.2
fuego ofensivo .....	020.3.3
huida .....	023.2
melé .....	016.4.2
reorganización .....	022.3
repetición .....	9.1

Tiro de señalización .....	glosario; 018.2.1
Trincheras .....	F103; Hoja marc.
y movimiento .....	F105.2

Turno .....	glosario; 1.1; 1.5
Unidades .....	3.1.4 .. glosario; 3

apilamiento .....	8.2
desorganizadas .....	3.2
héroes .....	E58.1
líderes .....	3.3
valores de las unidades .....	3.1; Hoja marc.

Unidades de refuerzo .....	6.1.2 paso nº 5
----------------------------	-----------------

Valor de movimiento .....	
unidades .....	3.1.3
armas .....	11.1

Veteranos .....	E44.1
-----------------	-------

* Consultad la nota (texto en marrón) que acompaña a la regla indicada.	
---	--

# REVIVE LA HISTORIA POLÍTICA Y MILITAR DEL MUNDO CON:



**TED S. RAICER**

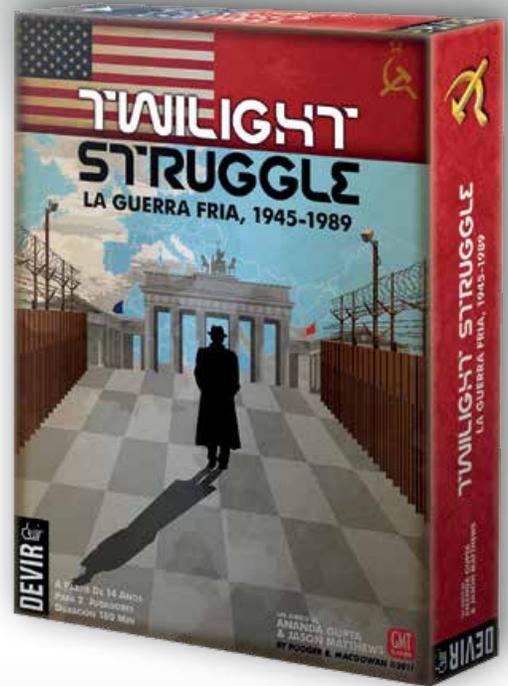
## *Senderos de Gloria*

**LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL, 1914-1918**

*Senderos de Gloria* es un juego de simulación que permite a dos jugadores ponerse en la piel de los monarcas y generales que cosecharon éxitos y fracasos entre 1914 y 1918 y recrear la Gran Guerra de modo históricamente fiel. Publicado originalmente en 1999, su innovador sistema de juego le ha valido numerosos premios en todo el mundo y ahora aparece por primera vez en castellano.

**Está considerado como el mejor juego de guerra jamás diseñado.**

A partir de 14 Años • Para 2 jugadores • Duración +180 min



**ANANDA GUPTA - JASON MATTHEWS**

## TWILIGHT STRUGGLE

**LA GUERRA FRÍA, 1945-1989**

*Twilight Struggle* es un juego para dos jugadores que simula los 45 años de intriga, lucha de prestigio y de conflictos militares ocasionales entre la Unión Soviética y los Estados Unidos. El mundo entero es el escenario en el que los dos colosos luchan para mantener a salvo sus ideologías y sus formas de vida. El juego comienza entre las ruinas de la devastada Europa, cuando las dos superpotencias compiten sobre los escombros de la Segunda Guerra Mundial, y acaba en 1989, cuando solo los Estados Unidos se mantienen en pie.

**Vive la experiencia de unos de los mejores juegos del mundo.**

A partir de 14 Años • Para 2 jugadores • Duración 180 min





**DEVIR IBERIA**  
Rosselló 184, 6º 1  
08008 Barcelona  
[www.devir.es](http://www.devir.es)



**GMT Games, LLC**  
P.O. Box 1308, Hanford  
CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)