

CONFLICT OF HEROES[®]

El Oso despierta
1941 - Operación Barbarroja



DEVIR

Expansión
SOLITARIO
Reglamento

Un juego de Uwe Eickert, Gunter Eickert y John Butterfield



Esquema y despliegue de la misión en solitario n.º 1 «Buscar y destruir»

Para ayudarte a aprender cómo funciona el sistema de juego en solitario de *El Oso Despierta*, antes de empezar a leer las reglas, prepara la misión 1 del Libro de Misiones. En esta primera misión estarás al mando de las tropas soviéticas. Despliega el juego como se muestra a continuación; básicamente usarás el mapa y las cartas de órdenes.



Despliega el mapa 2 y coloca las unidades como se especifica en la misión.

Misión en solitario n.º 1 - Buscar y destruir

12 de julio de 1941. Los partisanos soviéticos han estado hostigando a los convoyes de suministros alemanes. En un intento de acabar con los combatientes locales, una sección de rastreadores alemanes está buscando la reserva de armas de los partisanos en una aldea cercana abandonada. Al llamar a la primera puerta, se desencadena un tiroteo desde los bosques circundantes. Los partisanos deben eliminar a la unidad de élite alemana antes de que esta localice la base de operaciones soviética.

Bando del jugador: soviético. Iniciativa Ronda 1: soviético PAM soviéticos/ronda: 4 PV Iniciales: 1 (alemán)

Cartas de acción: todas las cartas de acción y de bonificación 02-05. Los soviéticos reciben 1 carta en la Ronda 1 y 1 carta en cada ronda posterior. Cartas de órdenes: 15-55 Preparación: mapa 2; coloca un marcador de control alemán en el hex. 2-07.

Ajuste de dificultad: para una misión más fácil, elimina la carta 55 del mazo de cartas de órdenes.

Fuerzas IA alemana: sección de rastreadores
Despliegue: coloca IA en hex. indicados.

El Sdkfz 251 solamente puede entrar en el hex. 107 para capturar un hex. bajo control soviético si es la única IA alemana que queda.

3x Rifle G07, G08, H08
1x Sdkfz 251/108

Fuerzas jugador soviético: resistencia partisana
Despliegue: coloca Unidades en hex. indicados.

3x Rifle E07, E10, L03
1x SMG K07

Órdenes Reactivas
Si ninguna Unidad ha disparado: IA más cercana a una Unidad usada
➔ Mover hacia

Órdenes de la misión
IA en terreno abierto más cercana a una Unidad ➔ Mover hacia cobertura
IA impactada más cercana a una Unidad ➔ Reagrupar

Puntos de victoria
Soviéticos:
1 PV: Inmediatamente, por cada alemán eliminado.
1 PV: Inmediatamente, por controlar hex. 107. Pierde PV si pierdes el control.
IA alemana:
1 PV: Inmediatamente, por cada soviético eliminado.

Hoja de Misión

1 Empieza la misión	2 Francotirador Tira 106. 1: 0 PAM soviéticos 2-3: -1 PAM soviético 4-5: -2 PAM soviéticos 6: -3 PAM soviéticos Pérdidas PAM solo para la ronda actual.	3	4 Reagrup. autom. Como acción de la IA: IA impactada más cercana a una Unidad ➔ Reagrupar automáticamente. A continuación, es el turno del jugador.
5	6 Atascado Tira 106. 1-4 = el Sdkfz 251 queda inmovilizado hasta el final de la ronda. A continuación, la IA intenta ejecutar una orden.	7	8 Acción rápida La IA realiza 2 acciones consecutivas de cartas de órdenes. Solo después es el turno del jugador.
9	10 Fervor El jugador recibe inmediatamente 2 PAM extra (solo para esta ronda). A continuación, la IA intenta ejecutar una orden.	11	12 Fin

Hoja de Misión
Casilla 4: si el marcador de misión cae en la casilla 4, la IA impactada más cercana a una Unidad realiza la acción «Reagrupar automáticamente», tras ello, es el turno del jugador. Si no hay IA impactada, la IA roba una Carta de Órdenes y ejecuta una orden.
Casilla 8: la IA intentará ejecutar una orden de la actual Carta de Órdenes. Tras realizar el chequeo de uso, se roba otra Carta de Órdenes y la IA ejecuta otra orden. Solo entonces vuelve a ser el turno del jugador.
El resto de acciones de la Hoja de Misión se añaden a la ejecución normal de una orden de la actual carta.
Nota: el redactado que se usa en esta Hoja de Misión sirve para el resto de misiones. «Como acción de la IA» significa que esta acción sustituye a cualquier orden de la actual carta que la IA habría intentado ejecutar. Si una casilla de la Hoja de Misión no empieza con «Como acción de la IA», entonces cualquier acción de esa casilla influye o se añade a la ejecución normal de una orden de la carta.

Coloca el marcador de misión en la casilla 1 de la Hoja de Misión.



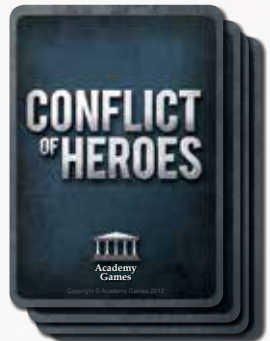
Dispón los marcadores de impacto a la infantería y a vehículos en dos pilas separadas (o en dos cuencos).

Puntos de victoria (PV) <small>Los PV se añaden en todo momento amarillo, indicando también qué bando está ganando. En cada Misión se especifica el valor inicial de PV, no puedes modificar el valor correcto de la Hoja de PV alemán (A) o soviético (S), según convenga. Tirar 106 consecutivas van en contra con 1 PV. Los alemanes ganan 2 PV, tras una acción de control. El PV de la victoria se suma al PV para que cuando el lado ganador o controlador gana el juego, cuando la Hoja de Misión se cambia a la puntuación correcta puede volver a empezar.</small>	A	2	3	4	5	CONFLICT OF HEROES Solitario Hoja de Control
	6	7	8	9	10	
Puntos de Acción de Mando (PAM) <small>Puedes quemar con PAM al costo de una acción de PV de una Unidad no usada para reducir la probabilidad de que intente atacar. Puedes realizar una acción de mando con cualquier Unidad usada o no usando gastando únicamente PAM. Coloca la primera Unidad destruida en la carta del momento inicial de PAM de la misión, la segunda en la siguiente carta y así sucesivamente. Al empezar la ronda, recibes 1 PAM menos por cada Unidad destruida.</small>	0	1	2	3	4	5
	8	9	10	11	12	13
				Mando S	5	6
					13	14
					14	15

En la Hoja de Control, marca inicialmente 1 PV para los alemanes y 4 PAM para los soviéticos.



Crea el mazo de cartas de órdenes seleccionando y barajando las cartas 15 a 55. Déjalo a mano para usarlo durante la partida.



Crea el mazo de cartas de acción seleccionando y barajando las cartas 02 a 05. Coge una de las cartas y quédatela.

Índice temático de las reglas en solitario

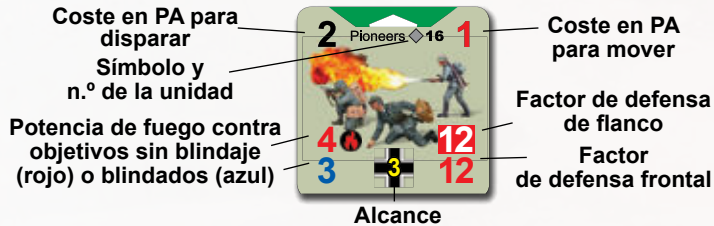
Acción de carta del jugador	3.3	IA elegibles	4.1.1
Acción de demora	2.1	Impactos en unidades IA	7.4
Acción de mando del jugador	3.2.2	Mod.de dados (PAM)	3.2.3, 4.3.1
Acción de PA del jugador	3.1	Movimientos de varios hex.	5.4
Apilamiento	5.5	Objetivo de la misión	4.1.4
Cartas de órdenes	2.3	Órdenes Críticas de la IA	4.1.2
Cartas de órdenes de la IA	4.1	Órdenes de la misión	7
Chequeo de uso	3.1.1	O.de mando de la IA	4.3
Chequeo de uso de la IA	4.2	Órdenes Reactivas	7.1
Combate cerrado	4.1.2	Órdenes Tácticas de la IA	4.1.3
Corta distancia	4.1.2	Posible enemigo	6
Criterios de elección	5	Prioridad de obj.de la IA	5.2
Descarte cartas de órdenes	3.1.3	PAM del jugador	3.2
Desvelar fichas de P.enemigo	6.2	Puntos de victoria	2.8
Determinación de la iniciativa	2.6	Secuencia pre-ronda	2.5
Ejecución de O.Táct. por la IA	5	Turno de la IA	4
Fin de partida y C.de victoria	2.7	Turno del jugador	3
Fin de ronda	2.4	Unidades ocultas	7.5
Hoja de Misión	7.2	Zona de Fuego	5.3

Resumen del juego en solitario

Bienvenido a la versión en solitario de *El Oso Despierta*. Si es la primera vez que juegas a esta serie, lee la primera parte del reglamento del juego estándar. A continuación, lee estas reglas para el juego en solitario, que reemplazan muchas de las reglas normales, hasta la 4.0 de la página 4.

El juego en solitario te enfrenta a ti (**el jugador**) contra la **inteligencia artificial (IA)**. Durante una misión (enfrentamiento) te alternas jugando turnos con la IA.

Durante tu turno efectúas una acción con una unidad o con un grupo de unidades, tal como lo harías en una partida multijugador. Las acciones cuestan un cierto número de **Puntos de Acción (PA)** Ej.: **a la unidad mostrada abajo le costaría 2 PA disparar o 1 PA mover**.



Después de llevar a cabo una acción con una unidad o unidades, compruebas si queda usada mediante un **chequeo de uso**. Para ello saca una carta de órdenes y compara su **valor de uso** con el número de PA empleados para la acción que acaba de ejecutar la unidad. Si el coste en PA es igual o mayor que el valor de uso, la unidad se gira a su lado «usada»; si el coste en PA es menor que el valor de uso, la unidad permanece sin usar y puede realizar más acciones de PA en turnos posteriores.

Nota del autor: el juego en solitario no mantiene un registro de PA como lo hace el juego multijugador. ¡Aquí tus unidades están usadas o no lo están! Nunca sabes si la siguiente acción que llesves a cabo con una unidad hará que resulte usada o no. Sin embargo, lo que sí sabes es que las probabilidades de que una unidad resulte usada aumentan cuanto mayor es el coste en PA de la acción.

Ahora es el turno de la IA. Coge una nueva carta de órdenes para determinar su acción. Empieza por la parte superior de la carta y ve pasando por las diferentes acciones listadas hasta encontrar una orden que pueda ejecutar alguna unidad IA. Tras realizar la acción, la IA coge una nueva carta y efectúa un chequeo de uso. A continuación, vuelve a ser tu turno.

Inteligencia artificial

El sistema de juego en solitario de *Conflict of Heroes* revoluciona los juegos tácticos en solitario. En lugar de programar las unidades individualmente, el sistema usa un comportamiento emergente y una lógica basada en agentes. La IA ejecuta el mejor plan de acción en función de la situación en el campo de batalla y de las unidades disponibles. Incluso los jugadores experimentados de *CoH* se verán forzados a afinar y adaptar su estilo de

Las **cartas de órdenes** conducen el sistema de juego en solitario. Cada carta de órdenes contiene cuatro secciones, de arriba a abajo:

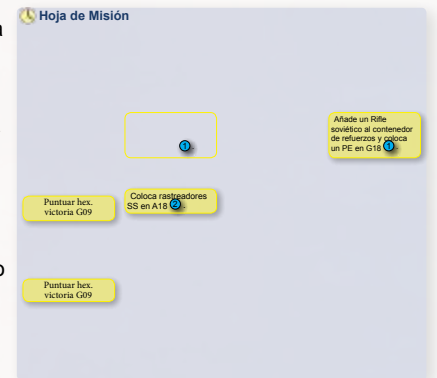
- Número de carta, símbolo de carta y avance en la Hoja de Misión
- Órdenes Críticas de la IA
- Órdenes Tácticas de la IA
- Valor de uso, que se usa para determinar si una unidad del jugador o de la IA resulta usada tras realizar una acción.

Nota: las cartas de órdenes varían y pueden tener varias órdenes en cada sección.

Cada misión tiene su propia Hoja de Misión. Esta consiste en una serie de eventos que se activan durante la misión si el marcador de misión avanza hasta la casilla correspondiente. Algunas cartas de órdenes hacen avanzar el marcador de misión una o dos casillas, de manera que cada partida es diferente. La misión acaba inmediatamente en cuanto el marcador de misión cae en la última casilla de la Hoja de Misión o la sobrepasa.



Las fichas de **posible enemigo (PE)** se colocan en el mapa durante una misión como consecuencia de la resolución de eventos u órdenes de misión. Estas unidades ejecutan órdenes como lo haría cualquier otra unidad IA. Las fichas PE se revelan cuando ejecutan acciones como mover en terreno abierto o participar en un combate.



juego para poder superar a la IA.

Además, las cartas de órdenes están diseñadas como defensivas (símbolo de escudo), ofensivas (símbolo de bombas) y normales (sin símbolo detrás del número de carta), lo que permite que la agresividad y la personalidad de la IA sean específicas para cada misión.

Estructura del juego y progreso del turno

1.0 Despliegue

Las misiones incluidas en la expansión en solitario de *Conflict of Heroes* representan situaciones históricas que podrás recrear. Prepara cada partida del modo siguiente:

1. Escoge una de las misiones del Libro de Misiones. Despliega el mapa y las unidades indicadas en la misión.
2. Marca el valor inicial de PV en la Hoja de Control tal como dicta el despliegue de la misión.
3. Marca los Puntos de Acción de Mando (PAM) iniciales en la Hoja de Control. Solo el jugador mantiene un control de sus PAM. La disponibilidad de PAM para la IA viene dictada por las cartas de órdenes.
4. Coloca el marcador de misión en la casilla «1. Empieza la misión».
5. Separa en dos pilas los marcadores de impacto para vehículos y para infantería y ponlos boca abajo para que no pueda verse su efecto (tal vez te convenga introducirlos en sendos cuencos opacos) y mézclalos. Estos marcadores se extraerán al azar a lo largo de la partida cuando tus unidades o las de la IA sufran daños.
6. Coloca las unidades de refuerzo y las fichas «Falsa alarma» indicadas en la misión formando una pila (o en un cuenco opaco), la **pila (o contenedor) de refuerzos**, para usarlas más tarde (6.2).
7. Separa las cartas de acción que especifica el enfrentamiento. Barájalas y repártete el número de cartas indicado.
8. Crea un mazo de cartas de órdenes seleccionando y barajando las cartas de órdenes especificadas en la misión.

1.1 El jugador y la IA A ti se te designa como «jugador» y a tu oponente de la inteligencia artificial como «IA». **De ahora en adelante nos referiremos a las unidades de la IA como «IA» y a las del jugador como «Unidades».**

2.0 Turnos de juego

Una ronda consiste en una serie de turnos en los que el jugador y la IA se van alternando. Durante un turno **se realiza una acción**. Se define una acción como cualquier cosa que haga una unidad, tal como mover un hexágono (o varios, con vehículos), disparar, reagruparse, demorar, etc. Tras llevar a cabo tu única acción, será el turno de la IA, durante el cual la IA realiza una acción. Luego vuelve a ser tu turno, y así sucesivamente.

2.1 Resumen del turno del jugador

Debes realizar solamente **una** de las siguientes acciones:

1. **Acción de PA (3.1)**: realiza una acción con cualquier unidad **no usada** gastando PA, tras lo cual dicha unidad debe realizar un **chequeo de uso (3.1.1)**.
2. **Acción de mando (PAM) (3.2.2)**: realiza una acción con cualquier unidad **usada o no usada** gastando **únicamente** PAM. No tienes que realizar ningún chequeo de uso y el estatus de la unidad como usada o no usada no varía.
3. **Acción de carta (3.3)**: juega una carta de acción de tu mano. Esto puede costarte PA o PAM, según la carta. Realiza un chequeo de uso si has usado PA para pagar la acción de la carta.
4. **Passar**: no haces nada en tu turno (si el jugador y la IA pasan consecutivamente, se acaba la ronda).
5. **Acción de demora**: en vez de pasar, puedes demorar con una unidad no usada gastando 1 PA, tras lo cual la unidad deberá efectuar un chequeo de uso. También puedes demorar gastando 1 PAM y entonces no es necesario que efectúes ningún chequeo de uso.

Después haber efectuado **una** de estas acciones y realizado un chequeo de uso (si fuera necesario), el juego pasa a turno de la IA.

2.2 Resumen del turno de la IA

La IA empieza su turno cogiendo una carta de órdenes que dicta las acciones que realizará durante ese turno.

2.3 Cartas de órdenes

Cada carta de órdenes se divide en cuatro secciones.

1. ID de carta y avance de la misión: el ID de la carta comprende su número y símbolo. Algunas tienen un símbolo de carta defensiva u ofensiva detrás del número de carta, que permite que el jugador conozca el grado de agresividad de las órdenes. Algunas cartas verdes también incluyen un requisito de avance de la misión.

2. Órdenes Críticas de la IA: Combate Cerrado, Corta Distancia y Orden Reactiva.

3. Órdenes Tácticas: hasta cuatro Órdenes Tácticas

4. Valor de uso de la IA y del jugador

Las cartas de órdenes pueden ser verdes o azules.

Una **carta azul** es una carta de órdenes de mando, en la que las Órdenes Críticas y Tácticas pueden ser ejecutadas por IA **usadas o no usadas**. Tras ejecutar una orden de mando, la IA (una o varias) que la ejecutaron no realizan ningún chequeo de uso.

Nota: esto representa que la IA usa PAM o una carta de acción para realizar una acción.

Una **carta verde** es una carta de órdenes de acciones, en la que las Órdenes Críticas y Tácticas pueden ser ejecutadas solamente por IA **no usadas**. Tras ejecutar una orden de acción, la IA (una o varias) que la ejecutaron deben realizar un chequeo de uso.

Nota: esto representa que la IA usa PA para realizar una acción.

Algunas cartas verdes hacen avanzar el marcador de misión antes de que la IA intente ejecutar una orden de la carta. Dicho avance se explicita en la franja superior verde de estas cartas, encima de las secciones de órdenes.

2.3.1 Avance en la Hoja de Misión

En la parte superior de algunas cartas verdes se muestra la condición para avanzar una o dos casillas el marcador de misión. Este avance debe realizarse únicamente si la carta se ha sacado como carta de órdenes para la IA (y no cuando se ha sacado para realizar un chequeo de uso). Para avanzar el marcador de misión, la suma de Unidades e IA en juego debe ser igual o inferior al número especificado. En el recuento deben incluirse las Unidades y las IA (usadas o no), las fichas de posible enemigo (6), Unidades e IA ocultas y los refuerzos que llegan durante esta ronda; no se cuentan las fichas que no sean de combate, como camiones y carros.

Ej.: en el caso de la carta 15 que se muestra arriba, si quedan 10 o menos IA y Unidades en la partida, el marcador de misión avanza una casilla. En cambio, la carta 25 hace avanzar automáticamente una casilla el marcador de misión.

Una vez que el marcador de misión ha avanzado (o no) y se ha ejecutado un posible evento de misión (7.2), la IA prosigue hacia abajo en la carta, en un intento de ejecutar una Orden Crítica o Táctica.

2.3.2 Ejecutar una orden

La IA intentará ejecutar una Orden Crítica, preferentemente una orden de combate cerrado, luego una de corta distancia y luego una Orden Reactiva o Pasar. Si no puede ejecutar una Orden Crítica pasará a las Órdenes Tácticas, empezando por la primera y seguirá hacia abajo hasta encontrar una que pueda ejecutar. Debe ejecutarse la primera orden que cualquier IA elegible pueda ejecutar; una vez ejecutada, no se ejecuta ninguna otra orden de la carta, aunque hubiera IA elegibles para ello. Después de que la IA haya ejecutado una acción (si es posible) y realizado un chequeo de uso (si fuera necesario), el turno pasa al jugador.

2.3.3 La IA pasa

Si no puede ejecutar ninguna orden de la carta, la IA pasa y vuelve a ser el turno del jugador.



2.4 Fin de ronda

Una ronda finaliza cuando:

- El jugador y la IA pasan consecutivamente.
- Una Orden Reactiva (7), una orden de misión (7.1) o un evento de misión dicen específicamente que la ronda acaba, sin importar cuántas Unidades o IA se hayan usado.

Al final de una ronda pierdes cualquier PAM que no hayas usado.

A continuación, empieza una nueva ronda con la siguiente secuencia pre-ronda.

2.5 Secuencia pre-ronda

Antes de cada nueva ronda deben seguirse, en orden, los siguientes pasos:

- **Dar la vuelta a Unidades e IA (incluyendo PE) a su cara no usada.**
- **Barajar las cartas de órdenes**, incluyendo las descartadas, para formar un nuevo mazo.
- **Reducir o retirar las fichas de humo** (13 EOD).
- **Reajustar los PAM** a su valor inicial, menos las bajas sufridas (7.4 EOD).
- **Robar cartas de acción** según dicte la misión (8 EOD).
- **Anotar objetivo de la artillería fuera del mapa** para determinar su efecto en la ronda siguiente (12.3 EOD).
- **Resolver el efecto de la artillería fuera del mapa** cuyo objetivo se anotó el turno anterior (12.3 EOD).
- **Determinar la iniciativa** (2.6).

2.6 Determinación de la iniciativa

Al principio de cada ronda tira 2D6 para determinar quién llevará a cabo el primer turno en esa ronda. **Ganas la iniciativa si sacas una tirada de dados ≥ 8 .** Antes de tirar los dados, puedes modificar esta tirada gastando PAM (3.2.3). Los turnos se alternarán durante el resto de la ronda.

2.7 Fin de partida y condiciones de victoria

La misión acaba **inmediatamente** cuando el marcador de misión ha llegado a la última casilla de la Hoja de Misión o la ha superado y se ha resuelto el último evento. La partida también se puede acabar si al jugador o a la IA ya no le quedan unidades (PF > 0) en juego. El bando con el mayor número de puntos de victoria es el ganador. Si la partida se acaba antes de que se haya completado la Hoja de Misión, todos los eventos con fondo amarillo que aún estén pendientes se resuelven antes de finalizar la partida.

2.8 Puntos de victoria (PV)

Los puntos de victoria se obtienen durante el juego destruyendo Unidades o IA, controlando hexágonos de victoria y cumpliendo otros objetivos. La ficha de PV tiene un símbolo de ventaja alemana por un lado y soviética por el otro. Solo uno de los bandos puede disponer de ventaja en PV en un momento dado. La ventaja cambia cuando los PV de un bando caen por debajo de 1. La puntuación nunca puede ser «0» o estar empatada.

Ej.: los soviéticos van en cabeza con 2 PV, de manera que la ficha de PV está en el «2» del casillero de PV y muestra el símbolo de ventaja soviética. Los alemanes ganan 2 PV por controlar un objetivo. La ficha de PV baja a «1» para satisfacer el primer PV y luego se gira al lado alemán para el segundo. Ahora los alemanes van en cabeza con 1 PV.

Algunas misiones dictan cuántos PV se conceden por destruir Unidades o IA (si no se indica ninguna recompensa de PV por una determinada Unidad o IA, ni el jugador ni la IA no reciben PV por destruirla). Cuando una Unidad o IA es destruida, se concede inmediatamente el valor de PV de esa unidad al oponente y se registra en el casillero amarillo de PV. Si un jugador o la IA destruyen sus propias unidades (puede ocurrir), el bando contrario se adjudica los PV asociados a su destrucción.

3.0 Turno del jugador

En tu turno debes realizar **uno** de los cinco tipos de acciones: acción de PA, acción de mando, acción de carta, pasar o acción de demora.

3.1 Acción de PA del jugador

Realiza una acción con cualquier unidad propia **no usada** gastando PA. No se lleva un registro de los PA como en el juego multijugador; en su lugar, después de efectuar una acción de PA, la Unidad realiza un chequeo de uso para determinar si resulta usada o no. Si permanece no usada, podrás efectuar más acciones de PA durante turnos futuros, con esta Unidad o con cualquier otra no usada.

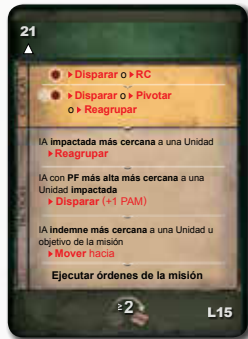
Nota del autor: ahora ya no activas una Unidad y la marcas como usada tras gastar 7 PA, como en la versión multijugador; en su lugar, compruebas si una Unidad queda usada tras cada acción. Esto permite más libertad para pasar de una Unidad a otra en cada turno, pero también añade la incertidumbre acerca de si una Unidad quedará usada o no. Ten en cuenta que las acciones de oportunidad ya no son necesarias, dado que, en su turno, el jugador puede efectuar una acción de PA con cualquier Unidad no usada.

3.1.1 Chequeo de uso (para unidades de ambos bandos)

Después de que una Unidad o IA haya realizado una acción en la que haya gastado PA, esa unidad debe realizar inmediatamente un **chequeo de uso** para determinar si resulta usada o sigue no usada.

Saca una carta de órdenes y compara el **valor de uso** en la parte inferior de la carta con el coste en PA de la acción que acaba de realizar la Unidad o IA. Si el coste en PA de la acción es igual o superior al valor de uso, la Unidad o IA se marca como usada dándole la vuelta; si el coste en PA de la acción es menor que el valor de uso, la Unidad o IA permanece no usada y podrá realizar acciones de PA en turnos posteriores.

Ej.: en su turno, el jugador dispara con la unidad de Rifles alemana (la de la ilustración) contra una IA soviética. El coste de disparar es de 3 PA, tal como se muestra en la esquina superior izquierda de la ficha. Tras resolver este ataque de PA, el jugador saca la carta de órdenes 06, cuyo valor de uso indica «≥ 2». La unidad de Rifles no pasa el chequeo de uso, se la marca como usada dándole la vuelta y se descarta la carta.



Es el turno de la IA y se saca una nueva carta, la 21, que se usará para ejecutar una orden de la IA. Ninguna IA está en combate cerrado o a corta distancia de las Unidades, de manera que no se lleva a cabo ninguna Orden Crítica. La Orden Táctica 1 también se ignora, ya que no hay ninguna IA impactada. Procediendo a la Orden Táctica 2, la ejecuta una MMG de la IA, efectuando un disparo contra una Unidad con un coste de 3 PA, pero falla. La carta de órdenes 21 se descarta. La MMG realiza ahora un chequeo de uso sacando otra carta de



Unidad no usada



Unidad usada



órdenes, la 25, que muestra «≥ 6». Este número es mayor que los 3 PA que la MMG ha usado para disparar, de manera que permanece no usada. La carta de órdenes 25 se descarta. A continuación, juega tu siguiente turno.

Si se gastan PA en una acción grupal (9.1 EOD), la IA o Unidad que haya empleado más PA debe realizar un chequeo de uso. Si no lo pasa, todas las IA o Unidades que han realizado la acción grupal se marcan como usadas.

3.1.2 Símbolo «unidad permanece no usada». Algunas cartas de órdenes muestran la silueta de una cabeza con una marca verde de verificación a la izquierda del valor de uso. Las Unidades que saquen este símbolo cuando realicen un chequeo de uso permanecen como no usadas, independientemente del valor de uso que indique la carta. Sin embargo, este símbolo se ignora si la que realiza el chequeo es una IA, y el chequeo se resuelve de manera habitual con el valor de uso indicado.

Ej.: las Unidades que saquen la carta 01 (mostrada en la página 3) para realizar un chequeo de uso permanecen como no usadas.

Nota del autor: los jugadores que deseen enfrentarse a un reto aún mayor, pueden ignorar el símbolo «unidad permanece no usada» y resolver el chequeo como si no hubiera tal símbolo.

3.1.3 Descarte de las cartas de órdenes

Después de usar una carta de órdenes para el chequeo de uso del jugador o de la IA, o para acciones en el turno de la IA, dicha carta se descarta antes de sacar una nueva. Si en algún momento durante una ronda no hay cartas de órdenes disponibles en el mazo, baraja todas las descartadas para formar un nuevo mazo.

3.2 Puntos de Acción de Mando del jugador (PAM)

Los recursos de mando de que dispones se señalan con el marcador de PAM en el casillero azul (PAM) de la Hoja de Control. Cada misión específica tu número inicial de PAM. Los PAM del jugador se usan y controlan de la misma manera que en el juego multijugador. Los PAM sobrantes al final de una ronda no se conservan para la siguiente.

Los PAM pueden utilizarse para:

- disminuir el coste en PA de una acción (3.2.1);
- efectuar una acción de mando (3.2.2), o
- modificar cualquier tirada de dados (3.2.3).

Nota del autor: la IA no dispone de una reserva de PAM que deban anotarse.

En lugar de ello, algunas cartas son usadas con órdenes de mando (4.3), y otras cartas asignan PAM (4.3.1) como parte de una orden ejecutable.

3.2.1 Disminuir los PA de una acción

Puedes utilizar PAM para reducir el coste de una acción de PA, cambiándolo en una proporción de uno a uno antes de realizar la acción.

Este coste disminuido de PA es el que se usará para realizar el chequeo de uso. Ej.: es tu turno y deseas disparar con una unidad de Rifles no usada al coste de 3 PA, pero te preocupa que no pase el chequeo porque tienes planes posteriores para esta unidad. Para minimizar el riesgo, gastas 1 PAM, lo cual baja el coste del disparo de 3 PA a 2 PA. A continuación sacas una carta de órdenes con «≥ 3». Tu decisión de gastar 1 PAM ha sido acertada: ¡la unidad de Rifles no queda usada!

3.2.2 Acción de mando del jugador

Las acciones de mando se pagan íntegramente con PAM y pueden llevarse a cabo tanto por Unidades usadas como no usadas. No se realizan chequeos de uso tras estas acciones. Ej.: siguiendo el ejemplo anterior, podrías haber realizado el disparo con la unidad de Rifles gastando 3 PAM, de manera que esta unidad no habría necesitado realizar un chequeo de uso tras el disparo.

3.2.3 Modificación de una tirada de dados mediante PAM

Puedes gastar hasta 2 PAM para sumar o restar hasta 2 puntos a tus tiradas de dados (1 PAM = 1 punto). Debes declarar los PAM que aplicas a este efecto antes de tirar los dados. Sin embargo, nunca puedes modificar una tirada de dados de la IA. **Los PAM gastados a este efecto sirven para una sola tirada de dados.**

Ej.: necesitas obtener ≥ 9 para impactar en una unidad enemiga. Antes de tirar los dados, declaras que gastarás 2 PAM para modificar positivamente tu tirada. Ahora solo necesitas obtener ≥ 7 para impactar (7 + 2 PAM = 9).

3.2.4 Tirada de iniciativa de ronda

Puedes gastar hasta 2 PAM para modificar tu tirada de iniciativa de ronda (2.6).

3.3 Acción de carta del jugador

Cada misión específica si recibes cartas de acción durante la partida. Puedes jugar una carta de acción que tengas en tu mano como si fuera una acción. Algunas cartas de acción pueden jugarse gratis («Coste: 0 PA/PAM»), pero otras se pagan con PA y/o PAM, según se especifique en la carta.



Ej.: juegas la carta de acción 03 «¡Seguidme!» como acción. Puedes jugar la carta sobre una Unidad no usada por 2 PA; deberás entonces realizar un chequeo de uso en base a los 2 PA que cuesta jugar la carta. También puedes jugar la carta sobre una Unidad **no usada** o usada impactada pagando 2 PAM. En este caso la Unidad no tiene que efectuar ningún chequeo de uso.

Ej.: juegas la carta de acción 08 «Oficial en

cabeza». Debes escoger cualquiera de tus Unidades no usadas que será responsable de los 2 PA de coste de esta carta de acción. Tras resolver la carta debes efectuar un chequeo de uso; si lo fallas, la Unidad se marcará como usada.

4.0 Turno de la IA

La IA lleva a cabo su turno de acuerdo a la siguiente secuencia:

1. Saca una carta de órdenes. La IA intentará ejecutar una de las órdenes listadas en esta carta. Si no puede ejecutar ninguna, la IA pasa y se continúa con el siguiente turno del jugador.
2. Tras ejecutar una orden, la IA realizará un chequeo de uso (3.1.1), si es necesario, sacando una nueva carta de órdenes. A continuación, vuelve a ser el turno del jugador.

4.1 Cartas de órdenes de la IA

Las cartas de órdenes determinan todas las acciones de la IA. Durante el turno de la IA, esta intentará ejecutar una de las órdenes listadas en la carta de órdenes que se acaba de sacar, empezando por la primera de las Órdenes Críticas que aparecen en la primera sección, continuando hacia abajo por el resto de Órdenes Críticas y después por las Órdenes Tácticas. Realiza solamente la primera orden que se pueda ejecutar de la carta. Una vez se haya ejecutado una orden, las siguientes se ignoran.

Las cartas de órdenes se refieren a las unidades de la IA como «IA» y a las del jugador como «Unidades».

4.1.1 IA elegibles

- IA no usadas que puedan ejecutar una orden listada.
- IA usadas o no usadas que puedan ejecutar una orden de mando (PAM) listada (4.3).

4.1.2 Órdenes Críticas de la IA


Estas órdenes tienen preferencia sobre todas las demás. Hay tres tipos de órdenes en la sección de Órdenes Críticas: combate cerrado, corta distancia y Órdenes Reactivas (aunque no todas las cartas disponen de esta última). Las órdenes de combate cerrado tienen preferencia sobre las de corta distancia y estas la tienen sobre las Órdenes Reactivas.

● **Combate Cerrado (CC).** La orden de CC aparece junto al hexágono de color rojo. Esta orden la ejecutará una IA elegible (5.1) que se encuentre en el mismo hexágono que una Unidad. Si hay más de una IA elegible, sigue las reglas de prioridad (5.1.1) para determinar cuál de ellas intentará ejecutar la orden. Algunas órdenes incluyen varias acciones. En primer lugar, cualquier IA en combate cerrado intentará ejecutar la primera acción. Si ninguna IA puede ejecutarla, la IA intenta ejecutar la segunda acción hacia la derecha con cualquier IA elegible. Si no puede ejecutar ninguna de las acciones, la IA pasa a la siguiente orden. Ej.: según la carta de órdenes 01, una IA en CC disparará. Si tiene un marcador de impacto que le impide disparar, se reagrupará automáticamente.

Nomenclatura de las órdenes CC

- Disparar: la IA disparará. Sin embargo, si la IA es una ametralladora, un mortero o cualquier otra IA con una penalización en CC, primero intentará romper contacto sin disparar.
- Reagruparse automáticamente: una IA impactada se reagrupará automáticamente sin ningún coste en PA, ya que esta orden siempre está en una carta de mando. *Nota: esto representa que la IA está jugando la carta de acción 03 «¡Seguidme!».*
- Reagruparse: este intento de reagrupamiento cuesta 5 PA a la IA, si la orden no forma parte de una carta de mando.
- Romper contacto (RC): la IA realizará un movimiento de bajo riesgo (MBR) para salir del hexágono de combate cerrado, como por ejemplo moverse hacia el flanco de la Unidad o ponerse a cubierto. La máxima prioridad es intentar reducir el riesgo de la IA y luego moverse hacia un objetivo de la misión. *Ej.: un MBR podría ser moverse hacia el flanco de la Unidad o a cualquier otro hexágono susceptible de presentar la menor probabilidad de ataque y la mayor defensa para la IA.*

Si no hay IA elegibles para el CC, se pasa a una Orden Crítica de corta distancia.

 **Corta distancia.** La orden de corta distancia aparece junto al icono de hexágono blanco/hexágono rojo. Esta orden la ejecutará una IA elegible que ocupe un hexágono adyacente a una Unidad.

Nomenclatura de las órdenes de corta distancia

- Disparar: la IA disparará.
- Pivotar: si la IA no puede disparar por estar flanqueada, pivotará en dirección a una Unidad adyacente, incluyendo en su arco de fuego tantas Unidades como le sea posible.
- Reagruparse: la IA impactada se reagrupará con un coste de 5 PA, si la orden no forma parte de una carta de mando.
- Romper contacto (RC): la IA realizará un MBR, como por ejemplo moverse hacia el flanco de la Unidad o ponerse a cubierto. La máxima prioridad es intentar reducir el riesgo de la IA y luego moverse hacia un objetivo de la misión. *Ej.: la IA al lado de una Unidad podría moverse al flanco de dicha Unidad y permanecer a corta distancia.*
- Mover a CC: la IA realizará un movimiento hacia una Unidad adyacente y se trabajará en CC.
- Pivotar y/o disparar: la IA disparará; si no puede disparar porque está flanqueada, pivotará hacia la Unidad adyacente y le disparará, todo en el mismo turno. *Nota: esto representa que la IA está jugando la carta de acción 10 «Acción rotunda».*

Si no hay ninguna IA elegible a corta distancia de una Unidad, se pasa a las Órdenes Reactivas, si hay alguna en la sección de Órdenes Críticas.

Ejecutar Orden Reactiva. No todas las cartas de órdenes hacen que la IA ejecute una Orden Reactiva (7). Cada misión describe cuáles son sus Órdenes Reactivas. En una misión puede haber varias de estas órdenes, pero solo se realiza la primera que se pueda ejecutar.

La IA pasa. En lugar de indicar que se ejecute una Orden Reactiva, algunas cartas comprueban si la IA pasa. Compara el número de IA no usadas con el número de Unidades no usadas, incluyendo los refuerzos que lleguen en esta ronda. Si hay menos IA no usadas que Unidades no usadas, la IA pasa.

Si la IA no pasa o ninguna unidad elegible de la IA puede ejecutar una Orden Reactiva, se pasa a las Órdenes Tácticas.

4.1.3 Órdenes Tácticas de la IA

Si no se ha ejecutado una Orden Crítica, ejecuta la primera Orden Táctica que una IA elegible pueda ejecutar. La primera Orden Táctica tiene preferencia sobre la segunda, que, a su vez, tiene preferencia sobre la tercera, y esta la tiene sobre cualquier orden de misión.

Ejecutar orden de misión. Algunas cartas de órdenes hacen que la IA ejecute una orden de misión (7.1). Cada misión describe cuáles son sus órdenes de misión. En una misión puede haber varias de estas órdenes, pero solo se realiza la primera que se pueda ejecutar.

Si no hay IA elegibles que puedan ejecutar una Orden Crítica o Táctica, la IA pasa y empieza el turno del jugador.

4.1.4 Objetivo de la misión

Muchas órdenes de la IA hacen referencia al objetivo de la misión y dirigen sus disparos y movimiento en relación con este. Por defecto, en cada misión, **los marcadores de control del jugador se consideran objetivos de misión.** Algunas misiones también especifican objetivos de misión adicionales.

4.2 Chequeo de uso de la IA

Después de que una IA haya realizado una acción que cuesta PA, debe efectuar inmediatamente un chequeo de uso para determinar si resulta usada o permanece no usada (3.1.1).

4.3 Órdenes de mando de la IA

Algunas cartas de órdenes tienen un fondo azul y el título «Orden de mando» en la franja superior. Esto indica que todas las Órdenes Críticas y Tácticas de la carta pueden ser ejecutadas **tanto por IA usadas como no usadas.** Las IA que ejecutan órdenes de mando no realizan chequeos de uso.

Nota: las órdenes de mando representan que la IA está jugando la carta de acción 02 o que paga una acción con PAM.

4.3.1 Modificación de la tirada de la IA mediante PAM

Algunas órdenes de la IA se acompañan de un modificador PAM a la tirada de dados de uno (+1 PAM) o dos (+2 PAM), que la IA añade a cada tirada de ataque contra Unidades. Si hay varias Unidades en el hexágono atacado, el modificador PAM se añade únicamente a la primera tirada. Como la IA no tiene casillero de PAM, no se necesita registrar su gasto.

Ej.: la IA ejecuta la segunda Orden Táctica de la carta de órdenes 01.

Dispara sobre tu Unidad impactada con su IA elegible más lejana. Esta IA normalmente necesitaría sacar un 8 para impactar, pero ahora modifica su tirada en dos (+2 PAM) y necesita solo un 6 para impactar.

5.0 Ejecución de las Órdenes Tácticas por la IA

Cada Orden Táctica especifica los requisitos necesarios para que una IA ejecute la orden. Las condiciones que especifican qué IA es elegible para ejecutar la orden y contra qué Unidad se puede llevar a cabo la acción se muestran en negrita y directamente antes o después de la palabra IA o Unidad. La IA o la Unidad deben cumplir todos los requisitos para ser elegibles.

Descripción de los requisitos:

- **impactada:** IA o Unidad con marcador de impacto.
- **indemne:** IA o Unidad sin marcador de impacto.
- **en un hex. con MD 0:** IA o Unidad a cuyo valor de defensa no se le añade ningún Modificador Defensivo (MD) por terreno. *Ej.: un hexágono de terreno abierto sin cobertura.*
- **a cubierto:** IA o Unidad a cuyo valor de defensa se ha añadido un MD.
- **no usada:** IA o Unidad que no se ha usado y puede realizar acciones PA.
- **usada:** IA o Unidad que se ha usado y no puede realizar acciones PA.
- **que acaba de actuar:** la Unidad que acaba de realizar una acción en el último turno del jugador. Si el jugador ha pasado, se considera que no hay ninguna Unidad que acaba de actuar.
- **móvil:** IA de infantería o vehículo que tiene un coste de movimiento de 1 PA impreso en la ficha.
- **grupo más grande:** el grupo más grande de IA adyacentes entre ellas (puede estar formado por una sola IA).
- **en LV:** IA o Unidad con LV ininterrumpida hasta otra Unidad o IA.
- **Mortero o cañón de inf.:** orden que solo puede ejecutarse por un mortero o un cañón de infantería.
- **PE:** orden que solo puede ejecutarse por un posible enemigo.
- **PF más alta:** IA o Unidad que tiene la potencia de fuego roja o azul más alta contra un objetivo. Si la IA o Unidad con la PF más alta no es elegible, puede elegirse la siguiente con la PF más alta. La IA con la PF más alta usará el valor más alto de su PF **rojo** o **azul** al decidir si dispara contra una Unidad con un valor de defensa **rojo** o **azul**.
- **VD más bajo:** IA o Unidad cuyo valor de defensa (VD) es el más bajo. **VD = factor de defensa + MD** (7.3 EOD). Si la IA o Unidad con el VD más bajo no es elegible, puede elegirse la siguiente con el VD más bajo.

En primer lugar, las órdenes especifican qué IA puede ejecutar la acción y, al final de la orden, se especifica qué Unidad es un objetivo elegible. La conexión entre los requisitos de la IA y de la Unidad es un requisito de distancia, que puede ser «más cercana a» o bien «más alejada de».

Por ejemplo: la IA más alejada de una Unidad impactada ▶ Disparar

- **Más cercana a:** especifica la IA elegible más cercana a cualquier Unidad elegible.
- **Más alejada de:** se refiere a la IA elegible cuya Unidad objetivo más cercana sea la más alejada de todas las posibles Unidades objetivo elegibles de todas las IA elegibles.

Si hay más de una IA elegible para ejecutar la orden, deben aplicarse los criterios de prioridad (5.1.1) para determinar cuál de ellas ejecutará la orden. Si se puede elegir más de una Unidad como objetivo de la acción, deben aplicarse los criterios de prioridad (5.2) para determinar cuál de ellas será el objetivo. *Ej.: la primera Orden Táctica de la carta de órdenes 01 especifica que «IA impactada más cercana a una Unidad -> Reagrupar automáticamente». Primeramente, debes identificar todas las IA impactadas en el mapa. La IA impactada más cercana a cualquier Unidad ejecutará esta orden y se reagrupará automáticamente; las demás IA impactadas se ignoran. La carta 01 es una carta de órdenes de mando, por lo que incluso una IA impactada usada es elegible para ejecutar esta orden de reagrupamiento automático. Si no hubiera ninguna IA impactada en el mapa, la IA intentaría ejecutar la segunda Orden Táctica, la que especifica que «IA más alejada de una Unidad impactada -> Disparar (+2 PAM)». Todas las IA son elegibles para realizar esta acción ya que no se especifica ningún requisito y se trata de una carta de órdenes de mando. Primeramente, debes identificar todas las Unidades impactadas en el mapa; a continuación, identifica la IA más alejada de cualquiera de estas Unidades impactadas. Esta IA elegible disparará entonces contra su objetivo, es decir, la Unidad impactada más alejada de ella, y modificará su tirada 2D6 con +2 PAM.* *Nota: al final del reglamento se proporcionan más ejemplos de órdenes de las cartas.*

5.1 Restricciones para la elección de la IA

Estos son los criterios que limitan la elección de una IA para ejecutar las órdenes de las cartas:

- Una IA nunca disparará a larga distancia, a menos que la orden lo especifique directamente.
- Una IA no disparará contra un objetivo si para impactarle necesita un resultado (modificado) de 11 o más con 2D6.
- Una IA con penalización por CC (7.7.3 EOD, como ametralladoras y morteros) no entrará en ningún hexágono en el que quede en situación de CC e intentará romper contacto si está en CC.

5.1.1 Prioridad de elección de la IA

Si hay más de una IA elegible a la misma distancia de una Unidad objetivo o de un objetivo de la misión, la orden será ejecutada por:

1. una IA indemne, antes que por una IA impactada. Si hay varias IA indemnes (o, en su caso, varias impactadas), entonces
2. para mover, tiene prioridad la IA con el **menor coste de movimiento; para disparar, tiene prioridad la IA con mayor potencia de fuego** (incluyendo modificadores por altura, etc.). Si de estas hay varias elegibles, tiene prioridad la que **tenga menor coste para disparar**. Si todavía hay más de una elegible, entonces la que se encuentre a cubierto con el MD más alto. Si todavía hay más de una elegible,
3. determina aleatoriamente qué IA ejecutará la orden, asignando a cada IA un número y tirando 1D6.

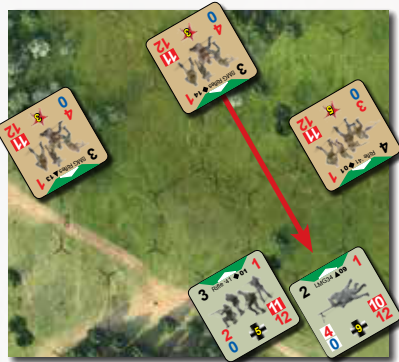
5.2 Prioridad de objetivos de la IA

Si la IA elegible puede ejecutar una orden de disparar contra varias Unidades que se encuentran a la misma distancia, la ejecutará contra:

1. la Unidad en la que resulte **más fácil** impactar (con VD total más bajo); si no,
 2. la Unidad **impactada**; si no,
 3. la Unidad **no usada**; si no,
 4. la Unidad con **mayor potencia de fuego**; si no,
 5. la Unidad con el **menor coste para disparar**; si no,
 6. la Unidad que **cuente menos mover**.
- Si todavía hay varias Unidades elegibles, entonces
7. determina aleatoriamente una Unidad, asignando a cada Unidad un número y tirando 1D6.

Nota: los vehículos con torretas son elegibles para disparar fuera de su arco de fuego con un coste adicional de 2 PA (15.4 EOD).

Si varias IA son elegibles para ejecutar una orden contra varias Unidades, primeramente debes determinar la IA elegible y luego la Unidad objetivo.



Ej.: es el turno de la IA soviética y ha salido la carta de órdenes 37. En primer lugar, debes determinar si el marcador de misión avanza; no es el caso, ya que el total de IA más Unidades en juego es superior a 4. Ahora compruebas que no hay ninguna IA en CC o a corta distancia; además, la IA no tiene ninguna Orden Reactiva, de manera que ignoras todas las Órdenes Críticas. Así, la IA intentará ejecutar una Orden Táctica.

Para la primera Orden Táctica, la IA soviética tiene tres pelotones elegibles (5.1) para disparar contra los alemanes: dos SMG y uno de Rifles. Uno de ellos ejecutará esta orden. Aunque la IA Rifles 01 es la más cercana a los alemanes, no disparará, ya que la orden especifica que dispara «IA con **PF más alta más cercana** a una Unidad **no usada**». Los pelotones SMG 13 y 14 de la IA son los que tienen la PF más alta y ambos se encuentran a la misma distancia de una Unidad alemana, por lo que debe decidirse cuál de los dos tiene **prioridad** (5.1.1) para disparar. Ninguno de los dos ha recibido impactos; tienen la misma potencia de fuego y el mismo coste para disparar; no se han usado y están a cubierto con el mismo MD. Por lo tanto, debes determinar aleatoriamente cuál de los dos disparará, asignando a cada SMG un valor (p. ej., par e impar) y tirando 1D6. Finalmente, el dado indica que el pelotón SMG 14 de la IA es el que dispara. No obstante, las dos Unidades alemanas están a la misma distancia de SMG 14, por lo que debe decidirse cuál de las dos tiene la **prioridad de objetivo** (5.2). Ambas Unidades están en terreno abierto, sin impactos y no usadas, pero la LMG34 tiene la PF más alta y se convierte en el objetivo prioritario. La IA soviética SMG 14 dispara contra la Unidad alemana LMG34 09 del jugador. La SMG falla y debe realizar un chequeo de uso.

5.3 Órdenes de movimiento de la IA

Las órdenes de movimiento dirigirán a la IA hacia las Unidades u objetivos de la misión. Si son elegibles tanto una Unidad como un objetivo de misión, la IA se moverá hacia aquél que aparezca primero en la orden de la carta.

Hacia. Se define como un movimiento de la IA que disminuye el número de hexágonos hasta una Unidad u objetivo o, en ciertos casos, lo mantiene. «Hacia» nunca permite alejarse de una Unidad u objetivo.

Zona de fuego (ZF). Cualquier hexágono en LV de una Unidad (6 EOD), dentro de su AdF (6.1 EOD) y dentro de su alcance normal (no larga distancia) se considera dentro de la zona de fuego de la Unidad. Así, una Unidad puede disparar a una IA en la ZF de esa Unidad. Una IA puede hallarse en LV de una Unidad pero fuera de su ZF.

Elección entre varios hex. A veces una IA podrá ejecutar una orden de movimiento desplazándose a más de un hexágono posible. En tal caso, la preferencia será:

1. salir de cualquier **zona de fuego** del enemigo, luego
2. mover al hexágono con el **MD más alto**, luego
3. mover **hacia el flanco del enemigo**.

Nota del autor: las IA que llevan a cabo un movimiento grupal realizan un chequeo de uso para la IA del grupo con un mayor coste de movimiento (9.1.1 EOD).

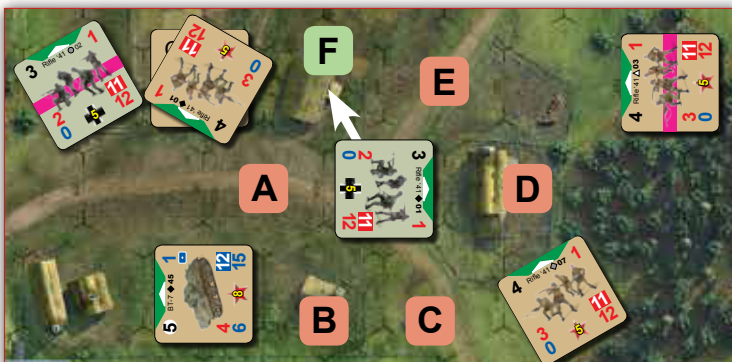
5.3.1 Movimiento de bajo riesgo

Algunas órdenes para la IA dictan que una IA realice un **movimiento de bajo riesgo (MBR)**. A estos movimientos se les aplican las siguientes condiciones:

- Si **no está en una ZF**, la IA puede moverse a cualquier hexágono que se encuentre **fuera de una ZF** (a tal efecto, se considera que los vehículos con torretas tienen un AdF de 360°).
- Si **no está en una ZF**, la IA solo se puede mover a un hexágono en ZF que tenga **algún tipo de MD** (bosque, edificio, muro, humo, etc.).
- Si **está en una ZF**, la IA puede moverse a otro hexágono en ZF que tenga un **MD igual o superior** al del hexágono del cual provenía.
- Una IA **no se moverá a situación de CC** ni a una **ZF a corta distancia**.
- Una IA puede pivotar hacia una Unidad que la está flaqueando.

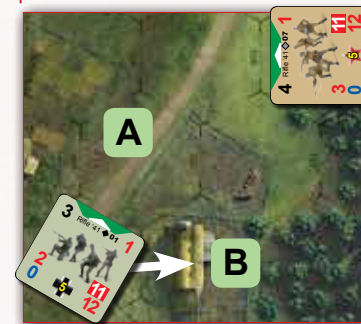
Ej.: en los siguientes cinco casos se ha dado esta orden a una IA alemana:

IA más cercana a una Unidad ► **MBR hacia**



Ej. 1 (imagen superior). Solo la IA de Rifles alemana no usada puede ejecutar la orden. La IA está más cercana a tres Unidades soviéticas, dos de Rifles y un tanque.

- La IA alemana de Rifles no puede moverse a A o B, porque se hallan en la ZF de corta distancia del tanque (los tanques tienen un AdF de 360°).
- La IA alemana de Rifles no puede moverse a C o D, porque se hallan en la ZF de corta distancia de la Unidad de Rifles soviética.
- La IA alemana de Rifles no puede moverse a E, porque no es hacia una de las Unidades más cercanas.
- La IA alemana de Rifles puede moverse a F, porque se halla en el flanco de la Unidad soviética y fuera de su ZF. Este movimiento costaría a la IA 3 PA: 1 PA por el movimiento, +1 PA por hacerlo a un edificio de madera, +1 PA por hacerlo hacia atrás.



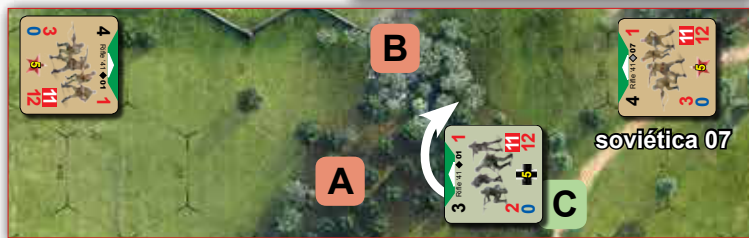
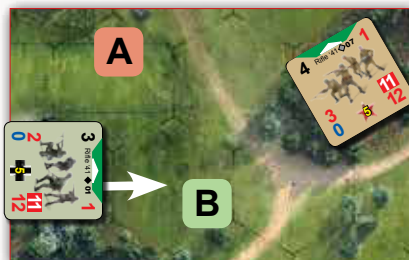
Ej. 2. La IA alemana en un hex. en ZF con MD igual a 0 puede hacer un MBR hacia otro hex. en ZF con MD igual a 0.

• La IA alemana podría moverse a A, con un MD igual a 0, el mismo que el del hex. del cual parte.

• Pero tendrá preferencia moverse a B, cuyo MD es +1 (edificio de madera).

Ej. 3. La IA alemana de Rifles que se halla en un hex. en ZF con MD +1 (bosque) no puede moverse a un hex. en ZF con MD inferior.

- La IA alemana no puede moverse a A, que tiene MD igual a 0, ya que pasaría de un hex. con MD +1 a uno con MD 0.
- La IA se moverá, en cambio, a B, ya que, aun siendo terreno abierto con MD igual a 0, se halla fuera de la ZF soviética.

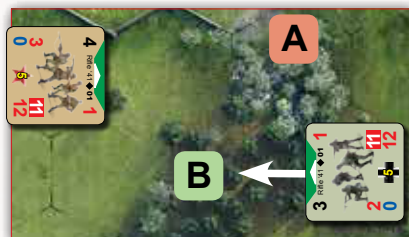


Ej. 4. La IA alemana en bosque denso está flanqueada por la Unidad soviética de Rifles 07, que es la más cercana a ella. Pivotar hacia esta Unidad es un MBR.

- La IA alemana de Rifles no puede moverse a A, ya que está más lejos que la Unidad soviética más cercana, 07.
- La IA alemana de Rifles no puede moverse a B, ya que el hex. de bosque disperso en ZF (MD +1) tiene menos cobertura que el hex. que ocupa actualmente (MD +2).
- La IA alemana de Rifles pivota en C para encararse a la Unidad soviética, con un coste de 1 PA.

Ej. 5. La IA alemana no se halla en ninguna ZF. Puede hacer un MBR a un hex. en ZF con MD.

- La IA alemana de Rifles podría moverse a A, ya que es un hex. de bosque disperso con MD +1 en ZF.
- Pero tendrá preferencia moverse a B, ya que es un hex. de bosque denso con MD +2, que es superior.



Cuando se mueva y pivote, una IA debe pivotar para incluir en su arco de fuego la unidad enemiga que tenga más cerca, luego su objetivo de misión y luego el mayor número de Unidades enemigas posible en su LV.

Sugerimos que no se use la regla opcional del juego multijugador «Movimiento con cautela de infantería» (5.0.3 EOD) para el juego en solitario, ya que no se especifican movimientos con cautela en ninguna orden para la IA.

5.4 Movimientos de varios hexágonos

Los vehículos de la IA que pueden realizar movimientos adicionales determinan el riesgo del movimiento según el último hexágono en el que entraron.

Ej.: un tanque de la IA con bonificación de movimiento en un hex. fuera de ZF se mueve primero a un hexágono en ZF con MD 0 y después a un hexágono fuera de ZF. Esto se considera un MBR, según el hex. al cual se ha movido.

Los vehículos de la IA con bonificación de movimiento intentarán flanquear las Unidades enemigas antes que entrar en combate cerrado.

Los vehículos de la IA no ejecutarán una orden de movimiento para entrar en un hexágono que limite su bonificación de movimiento (p. ej. bosque disperso), a no ser que los estén realizando un MBR.

Un tanque no se moverá a un hex. con un edificio de piedra ni a cualquier otro hex. que pudiera inmovilizarlo. Tampoco se moverá a un hex. con minas, a no ser que así lo indique la Misión.

5.5 Apilamiento

Las IA nunca se apilan unas con otras, a menos que estén siendo transportadas o que se especifique en la misión. Si el movimiento de una IA la llevara a apilarse con otra, deberá mover a un hexágono diferente o, si esto no es posible o es contrario a la orden, no moverá y, en su lugar, lo hará la siguiente IA según la lista de prioridad (5.1.1).

6.0 Posible enemigo (PE)

Cuando un evento de misión requiere la aparición de un PE, se coge una ficha PE y se coloca en el mapa, en el lugar indicado en las casillas de la Hoja de Misión o en las reglas especiales de la misión.



A veces se especificará que se coloque una IA o ficha en el hex. indicado en la esquina inferior derecha de una carta de órdenes con un determinado símbolo. Ej.: Robar cartas de órdenes hasta sacar un símbolo \blacklozenge ; colocar un PE en el hex. indicado en la esquina inferior derecha de la carta.

6.1 Acciones de posible enemigo

Los PE se tratan como cualquier otra IA. Las fichas PE no disponen de encaramiento, pero actúan, se mueven y ejecutan órdenes de la misma manera que cualquier otra IA. Todas las fichas PE tienen un coste de movimiento a pie de 1, impreso en rojo, y un alcance de fuego de 5, así como la PF más baja.

6.2 Desvelar fichas de posible enemigo

Una ficha PE se desvela si:

- está o se mueve a un hexágono con MD 0 en LV de cualquier Unidad;
- está adyacente a una Unidad;
- se le ordena disparar a una Unidad, o
- una Unidad dispara contra ella y saca un resultado ≥ 9 con 2D6. A continuación, este mismo resultado se usa para determinar si la IA extraída recibe un impacto.

Cuando se desvela una ficha PE, el jugador extrae una ficha del **contenedor de refuerzos** (1), que suele contener fichas de IA y fichas de falsa alarma. Si se extrae una IA, esta reemplaza a la ficha PE en el mapa sin coste alguno de PA. Si el PE era una ficha no usada, la nueva IA se coloca como no usada, encarada a la Unidad más cercana e incluyendo en su arco de fuego a tantas Unidades como le sea posible. Si el PE era una ficha usada, la nueva IA se coloca como usada.

Si una Unidad disparó a un PE y se extrajo una IA, el mismo resultado de los dados se usa para determinar si la IA recibe un impacto.

Si se extrae una ficha «Falsa alarma», la ficha PE se elimina del mapa y la ficha de falsa alarma se descarta del juego. Era un falso rumor; no había ningún enemigo ahí.

6.2.1 PE a los que se ordena disparar

Si una carta de órdenes manda que la IA dispare y la IA con prioridad de elección es un PE, entonces se desvela la unidad PE que dispara. Se extrae una ficha del contenedor de refuerzos:

- Si se extrae una ficha de falsa alarma, la alerta por presencia enemiga era falsa. La ficha PE se elimina del mapa, la ficha de falsa alarma se descarta del juego y la IA pasa.
- Si se extrae una IA, se coloca e intenta ejecutar la orden de fuego. Si la Unidad del jugador está a larga distancia de la IA que se ha colocado, y la carta no ordena específicamente un disparo a larga distancia, la IA no dispara y la IA pasa.

Nota: las IA elegibles tienen prioridad sobre los PE elegibles (5.2).

6.2.2 El jugador dispara a una ficha PE

Puedes disparar a una ficha PE para intentar desvelarla. El ataque se resuelve normalmente, y puedes empeñar PAM antes de tirar los dados. Si consigues un resultado ≥ 9 con 2D6, la ficha PE se desvela:

- Si se extrae una ficha de falsa alarma, el ataque ha sido infructuoso y la Unidad que ha disparado debe realizar igualmente un chequeo de uso. La ficha PE se elimina del mapa y la de falsa alarma se retira del juego.
- Si se extrae una IA, se coloca en el mapa y el jugador resuelve el disparo normalmente, usando el resultado de la anterior tirada de dados.

7. Órdenes Reactivas

Cada misión puede presentar sus propias Órdenes Reactivas, que obligan a la IA a ejecutar acciones específicas, igual que las Órdenes Tácticas. La IA intentará ejecutar la Orden Reactiva cada vez que una carta de órdenes indique «Ejecutar Orden Reactiva» como parte de las Órdenes Críticas (4.1.2) y no se haya ejecutado ninguna otra Orden Crítica.

Si se ejecuta una Orden Reactiva, es posible que la IA que ha realizado la acción tenga que efectuar un chequeo de uso. Si varias IA ejecutan una Orden Reactiva que especificaba una acción grupal, todas se ven afectadas por un solo chequeo de uso. Si no hay ninguna IA elegible que pueda ejecutar una Orden Reactiva, la IA pasa a las Órdenes Tácticas.


7.1 Órdenes de la misión

Cada misión tiene sus propias órdenes de la misión. La IA intentará ejecutar la orden de la misión cada vez que una carta de órdenes muestre «Ejecutar órdenes de la misión» como última de las Órdenes Tácticas (4.1.3) y no se haya ejecutado ninguna otra Orden Crítica ni Orden Táctica. Si varias IA ejecutan una orden de misión, todas se ven afectadas por un único chequeo de uso.

7.2 Hoja de Misión

Cada misión cuenta con su Hoja de Misión, constituida por una serie de eventos únicos, y estas se recopilan en el Libro de Misiones. Inicialmente, el marcador de misión se debe colocar en la casilla 1 de la Hoja de Misión. En la parte superior de algunas cartas de órdenes de color verde se muestran unos requisitos que deben cumplirse para avanzar el marcador de misión una o dos casillas (2.3.1).

Cuando el marcador de misión cae en una determinada casilla, cualquier evento incluido en esta tiene lugar y se ejecuta inmediatamente. Si el marcador de misión se desplaza dos casillas, el evento incluido en la primera de ellas únicamente tiene lugar si se encuentra sobre un **fondo amarillo**; en caso contrario, solo debe ejecutarse el evento de la casilla a la que ha llegado el marcador de misión.

<p>9</p> 	<p>10 Rastreadores SS</p> <p>Coloca rastreadores SS en A18 2.</p>	<p>11 Camión de suministros</p> <p>Un camión de suministros entra por la carretera (v. Reglas especiales).</p>	<p>12 Mina</p> <p>Coloca un PE en D12 y una mina en el contenedor de refuerzos.</p>
--	---	---	--

Ej.: aquí se muestra una porción de la Hoja de Misión 4, «Partisanos». El marcador de misión está en la casilla 9. Es el turno de la IA y saca una carta de órdenes que en su parte superior indica un posible avance del marcador de misión. La suma de Unidades e IA en juego es igual o inferior al número especificado (2.3.1) y, por tanto, el marcador de misión avanza dos casillas. La primera de ellas (10) contiene un evento de misión sobre un fondo amarillo, por lo que debe ejecutarse: los rastreadores de las SS se colocan en el hexágono A18. A continuación, el marcador de misión se desplaza otra casilla (11) y entra un camión de suministros alemán.

Ej.: siguiendo el mismo ejemplo, supongamos ahora que el marcador de misión se encuentra en la casilla 10 y debe avanzar dos casillas. Se desplaza a la primera (11) sin ejecutar el evento, ya que no está sobre un fondo amarillo; luego, el marcador se desplaza a la segunda casilla (12) y se ejecuta el evento de la misión: se coloca un PE en el hexágono D12 y una mina terrestre en el contenedor o pila de refuerzos.

Los eventos de la misión se resuelven como las órdenes de mando. Tras haber avanzado el marcador de misión y haber resuelto cualquier posible evento de la misión, la IA sigue hacia abajo en la carta para ejecutar una Orden Crítica o Prioritaria. Sin embargo, tan pronto como el marcador de misión alcance o sobrepase la última casilla de la Hoja de Misión, se resuelven los últimos eventos y la partida acaba inmediatamente. No se lleva a cabo ninguna acción posterior y se pasa a determinar el vencedor.

7.3 Unidades destruidas y ajustes en el casillero PAM

Las Unidades se destruyen exactamente de la misma manera como sucede en una partida de dos o más jugadores. Las Unidades destruidas se eliminan de la partida y se colocan en el casillero de PAM del jugador (7.4 EOD).

7.3.1 IA destruidas y eliminación de cartas de mando

Las IA destruidas se eliminan de la partida. Tras la destrucción de una IA, se deben ir robando y descartando cartas de órdenes del mazo hasta que salga una carta de órdenes de mando azul; esta carta se elimina de la partida (si solo queda una carta de mando en el mazo, no la elimines). Tras eliminar la carta de mando, añade todas las cartas descartadas y vuelve a barajar el mazo.

Nota del autor: eliminar cartas de mando simula el desmoronamiento de la cadena de mando de la IA, de manera similar a cómo se debilita el jugador cuando pierde PAM de su casillero.

7.4 Impactos en unidades IA

Cuando una IA recibe un impacto, extrae aleatoriamente un marcador de impacto y colócalo bajo la IA sin mirarlo. Solamente podrás revelar el marcador cuando esta unidad intente ejecutar una orden o se le dispare.

Ej.: disparas a una IA que tiene un marcador de impacto sin desvelar. En primer lugar, adjudicas tantos PAM como desees y poseas para modificar la tirada de dados y después revelas el marcador de impacto de la IA para comprobar si esta unidad tiene modificado su valor de defensa (en ese momento puedes descubrir que el marcador es «Muerta», y que has desperdiciado un disparo porque ya estaba eliminada, pero incluso en esta circunstancia pierdes los PAM gastados y debes realizar un chequeo de uso). Ej.: a una IA impactada se le ordena mover hacia la Unidad más cercana. En ese momento se desvela su marcador de impacto, que resulta ser «Clavada». La IA no puede mover y otra IA intentará mover.

Una vez que un marcador de impacto se desvela, permanece desvelado.

7.5 Unidades ocultas

Las Unidades del jugador pueden quedar ocultas siguiendo las reglas de unidades ocultas (10 EOD). Coloca una moneda u otro distintivo sobre la Unidad oculta y déjala en el mapa. La IA actúa como si las Unidades ocultas no estuvieran presentes, hasta que estas se revelan siguiendo las reglas de unidades ocultas.

8 Campañas

Algunas misiones se organizan en campañas. A menudo, las misiones de una campaña afectan al resto de misiones de esa misma campaña y requieren que el jugador anote su resultado. Para facilitar esta tarea, cada campaña tiene una **Hoja de Registro de la Campaña**. Además, las misiones de una campaña también ofrecen situaciones opcionales de despliegue que te permiten jugarlas como si fueran misiones independientes, no incluidas en la campaña.

9 Ganado y refugiados

En algunas misiones se usan fichas de ganado y de refugiados, que no están controladas ni por el jugador ni por la IA, sino por reglas especiales incluidas en la misión. El ganado y los refugiados **bloquean la LV**; **reducen en 1 el MD** de las Unidades y las IA, tienen un factor de defensa **rojo** igual a 10 y **se eliminan tras el primer impacto**. Ni alemanes ni soviéticos pueden disparar expresamente contra o desde hexágonos ocupados por refugiados, pero sí llevar a cabo CC.



42 La respuesta del sentido común

En una misión pueden crearse situaciones especiales no previstas por los autores. En estos casos excepcionales puede suceder que se dé una orden que no es la opción más interesante para la IA. Si esto ocurre, ejecuta la orden de la manera que creas más beneficiosa para la IA. Asimismo, la lógica de la IA es muy flexible. No te preocupes con los detalles de una orden si no estás completamente seguro de cómo debes interpretarla. De nuevo, en estos casos, ejecuta la orden de la manera que creas más beneficiosa para la IA.

Nota del autor: si tienes preguntas adicionales, la respuesta es 42.

Abreviaturas añadidas para el juego en solitario

MBR: movimiento de bajo riesgo

RC: romper contacto

ZF: zona de fuego

Créditos

Diseño del sistema de juego en solitario:

Uwe Eickert, Gunter Eickert, John Butterfield,

Lógica de la IA y elaboración de las misiones:

Gunter Eickert, Uwe Eickert

Elaboración de las reglas:

Matthew Dedrick, Tim Densham, Thierry Matray, James Palmer, Ralph Pickard

Edición de reglas y pruebas de jugabilidad:

Scott Bogen, Andrea Cantatore, Jacob Cassens, Dean Halley, Bruce Graumlich, Joel Imhoff, Phillip James, David Kimmel, Hans Korting, Jesse LeBreton, Russell Marsh, Olav Riediger, Mike Starbuck, James Sterrett, Brian Sturk, Mike Updike

Créditos de esta edición

Producción editorial:

Xavi Garriga y Joaquim Dorca

Traducción:

Marc Figueras y Marià Pitarque

Adaptación gráfica:

Antonio Catalán

En www.Academy-Games.com podrás encontrar la última versión de las reglas, reglas en video, preguntas y respuestas, misiones adicionales y mucho más.

Foros en línea para respuestas sobre la expansión en solitario de *El Oso Despierta*: <http://www.boardgamegeek.com/boardgameexpansion/142585> o bien <https://www.facebook.com/AcademyGames>



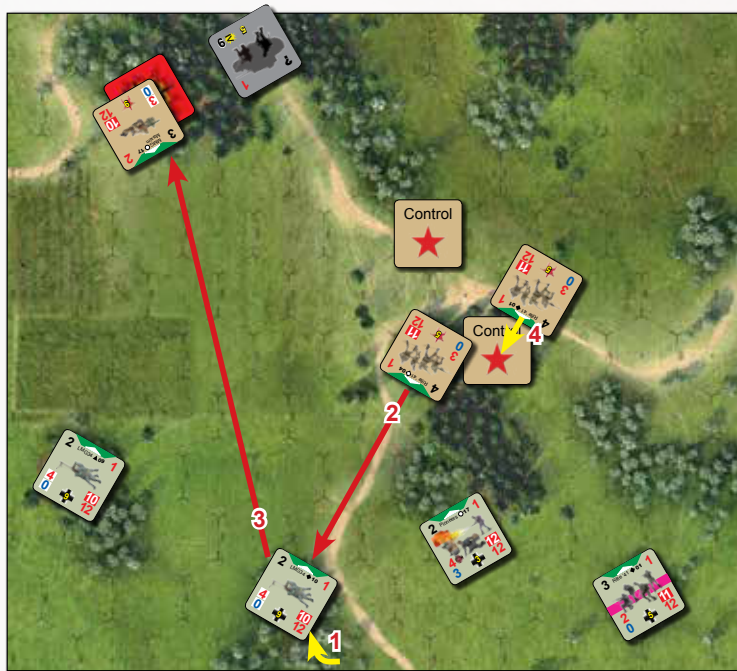
Editado por:
DEVIR IBERIA
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.es



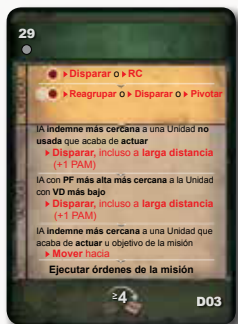
Conflict of Heroes®:
Awakening the Bear! Solo Rules
Copyright © 2015
Academy Games
Fremont, OH 43420 USA
www.AcademyGames.com

Ejemplo de juego en solitario

En este ejemplo nos uniremos a una partida ya empezada de la misión en solitario 4 «Partisanos». El marcador de misión está en la casilla 6. Para este ejemplo, usaremos el mazo cartas de órdenes al completo.



1) Turno del jugador alemán: el alemán mueve la LMG 10 un hexágono hacia adelante pagando 1 PA. La LMG debe realizar un chequeo de uso, para lo cual saca la carta de órdenes 28 que especifica que la LMG queda usada si ha gastado ≥ 6 PA. Así, la LMG permanece no usada y el jugador acaba su turno.



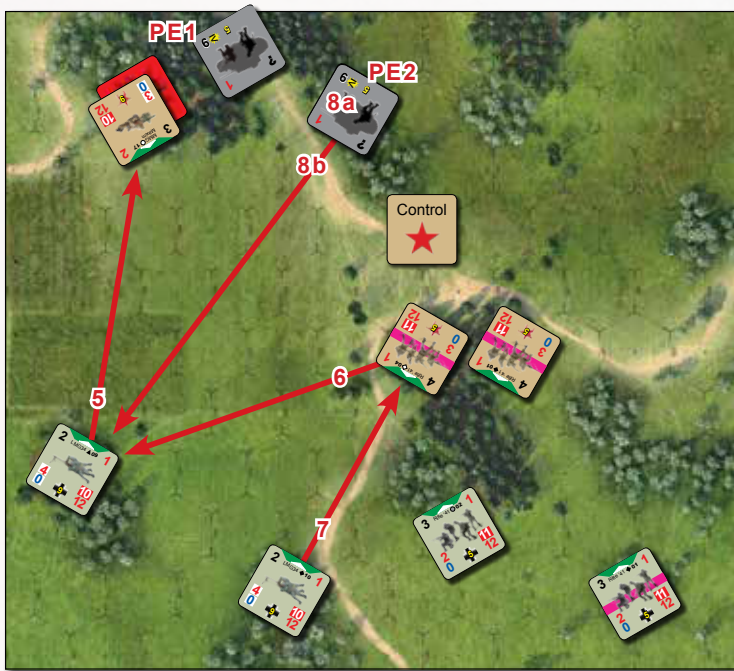
2) Turno de la IA soviética: la IA saca la carta de órdenes 29. Empieza comprobando las Órdenes Críticas, pero no hay unidades en combate cerrado ni a corta distancia, de manera que las ignora. La primera Orden Táctica manda que la «IA indemne más cercana a una Unidad no usada que acaba de actuar» dispare contra esta. La LMG 10 acaba de moverse y se halla en la ZF de dos IA, Rifles 04 y MMG 17. La MMG 17 está impactada, de modo que la IA Rifles 04 dispara, a un coste de 4 PA; falla y debe realizar un chequeo de uso. Sale la carta 41, que dice « ≥ 1 », de manera que la IA Rifles 04 se marca como usada.

3) Turno del jugador alemán: la LMG 10 alemana dispara, gastando 2 PA, contra la MMG soviética impactada. En ese momento el marcador de impacto se desvela para comprobar si el soviético recibe algún MD. Resulta ser un marcador «Clavada», pero aún así, la LMG falla. La LMG realiza un chequeo de uso y saca la carta 18 que dice « ≥ 4 », de manera que la LMG permanece no usada.

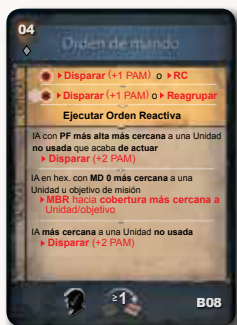


4) Turno de la IA soviética: la IA saca la carta de órdenes 12. Empezando por las Órdenes Críticas, se comprueba que no hay unidades en combate cerrado ni a corta distancia, de manera que se pasa a «Ejecutar Orden Reactiva», que es la siguiente: «IA sin ninguna Unidad a 3 hex. o menos más cercana a un hex. de control alemán > MBR hacia». El hexágono está bajo control soviético, por lo que se ignora esta orden. La primera Orden Táctica manda que la «IA indemne a cubierto más cercana a una Unidad no usada > Disparar (+1 PAM)». La única IA indemne que tiene una unidad alemana en su ZF es Rifles 04, y está usada. Pasamos a la segunda Orden Táctica, que especifica que la «IA en hex. con MD 0 más cercana a una Unidad u objetivo de la misión > MBR hacia cobertura más cercana a Unidad/objetivo». La IA Rifles 01 está en terreno abierto y ejecutará esta orden, moviéndose al bosque denso. Debe realizar un chequeo de uso por mover a un hexágono de bosque, que le cuesta 2 PA; le sale la carta de órdenes 16, que dice « ≥ 2 », por lo que la IA de Rifles queda usada.

5) Turno del jugador alemán: el alemán dispara ahora con la LMG 09 contra la MMG 17 (2 PA), a la que impacta y destruye. Como se ha



eliminado una IA, el jugador saca y descarta cartas de órdenes hasta que se revele la primera carta azul con órdenes de mando. Esta carta se elimina de la partida (7.3) y el mazo se baraja de nuevo junto con los descartes. A continuación, el jugador saca la carta de órdenes 25 para su chequeo de uso, la cual especifica « ≥ 6 », por lo que la LMG 09 permanece no usada.



6) Turno de la IA soviética: la IA saca la carta de órdenes 4. Se ignoran todas Órdenes Críticas, ya que no hay ninguna IA elegible para ejecutarlas. La primera Orden Táctica manda que la «IA con PF más alta más cercana a una unidad no usada que acaba de actuar > Disparar (+2 PAM)». La LMG 09 alemana fue la última que actuó cuando eliminó a la MMG. Rifles 04 es la única IA que puede disparar contra la LMG, ya que incluso las IA usadas pueden ejecutar estas órdenes, al ser esta una carta de órdenes de mando. Así, Rifles 04 dispara contra la LMG, pero falla; no realiza ningún chequeo de uso, ya que estaba ejecutando una orden de mando.

7) Turno del jugador alemán: el jugador alemán decide disparar con la LMG 10 a la IA soviética Rifles 01, gasta 2 PA y falla. La LMG realiza un chequeo de uso, saca la carta de órdenes 03 que dice « ≥ 1 » y, por tanto, queda usada.



8a) Turno de la IA soviética: la IA saca la carta de órdenes 30, que en su parte superior especifica que el marcador de misión avance una casilla. Este se desplaza de la casilla 6 a la 7, en la que se indica que se debe colocar un PE. Siguiendo las reglas especiales sobre PE, la IA lanza 1D6 y obtiene un 2; lo que significa que el PE2 debe colocarse en F12, pero el hex. adyacente F11 es un hex. con cobertura y más cercano a una Unidad, de modo que el nuevo PE2 se coloca en F11.

8b) Ahora la IA intenta ejecutar una orden de esa misma carta 30. Se ignoran todas las Órdenes Críticas, ya que no hay ninguna IA elegible. Ningún PE no usado puede ejecutar la primera Orden Táctica, ya que la LMG 10 alemana está fuera de su alcance normal. Por lo que respecta a la segunda Orden Táctica, ambas LMG son las Unidades alemanas con un VD más bajo (VD = factor de defensa + modificador defensivo) en la ZF de cualquier PE. La PE2 es la ficha PE más cercana a una de estas Unidades (concretamente a la LMG 09). Si un PE dispara está obligado a desvelarse. Se saca una ficha del contenedor de refuerzos: es una ficha «Falsa alarma». Tanto la ficha «Falsa alarma» como la ficha PE se eliminan de la partida. Como ha salido una ficha «Falsa alarma», la IA pasa y ahora es el turno del jugador alemán.

Ejemplos de cartas de órdenes

IA indemne más cercana a una Unidad u objetivo de la misión

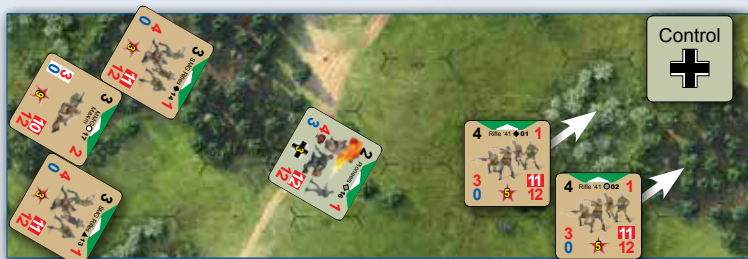
► Mover hacia

Ej. 1: Carta 15 (3.ª Orden Táctica) - La LMG del jugador no es el objetivo de esta acción, ya que ambas IA soviéticas están más cerca de un objetivo de la misión. La IA de Rifles no la ejecutará, ya que tiene un marcador de impacto. La SMG se moverá hacia el marcador de control alemán, puesto que los marcadores de control controlados por la IA no son objetivos de la misión.



Grupo más grande de IA móviles más cercano a un objetivo de la misión o Unidad

► Mover hacia

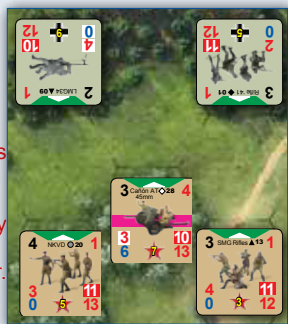


Ej. 2: Carta 36 - El grupo más grande de IA está formado por la MMG y 2 SMG. Sin embargo, la MMG no es móvil, ya que su coste de movimiento es de 2 PA (5). Así, se considera que cada SMG forma su propio grupo de 1. Esto hace que los 2 Rifles de la IA sean el grupo más grande de IA móviles. Como los Pioneers y el objetivo de la misión (marcador de control del jugador) están a la misma distancia de una IA del grupo, este se moverá hacia el objetivo de la misión, ya que es lo que se lista primero en la orden (por defecto, en todas las misiones, los marcadores de control del jugador son objetivos de la misión para la IA). Uno de los Rifles de la IA entra en el bosque denso, con un coste de movimiento de 2 PA para el grupo. Al realizar el chequeo de uso, sale «≥ 2» y se da la vuelta a ambos Rifles a su cara usada.

IA no usadas < Unidades no usadas

► IA pasa

Ej. 3: Carta 15 - Hay 2 IA soviéticas no usadas y 2 Unidades alemanas no usadas, por lo que la IA no pasa. La IA ejecuta la primera Orden Táctica, haciendo que la SMG dispare contra los Rifles y, tras ello, queda usada. En su turno, el jugador decide pasar. A la IA le toca de nuevo una carta con la misma orden. Esta vez solo hay 1 IA soviética no usada, una cantidad inferior a las 2 Unidades alemanas no usadas del jugador. La IA pasa y se acaba la ronda, ya que el jugador pasó en su turno.



IA en hex. con MD 0 más cercana a una Unidad u objetivo de la misión

► MBR hacia cobertura más cercana a Unidad/objetivo

Ej. 4: Carta 11 - La SMG de la IA se halla en un hex. de terreno abierto que no proporciona MD, de modo que es elegible para la acción. Como tiene un marcador de impacto, el jugador lo revela: resulta ser «Inquieta»; si hubiera sido «Aturdida» o «Clavada», la IA no podría ejecutar la orden. La Unidad más cercana a la SMG es la de Rifles, sobre la que se ejecutará la acción. La cobertura más cercana a la Unidad de Rifles es el hex. E03; como la IA no hará un MBR a un hex. adyacente a la Unidad, la SMG se mueve a D03.



IA impactada en hex. con MD 0 más cercana a una Unidad

► MBR hacia cobertura

Ej. 5: Carta 31 - La IA puede moverse porque tiene un marcador «Inquieta». En este caso, la IA no tiene por qué moverse hacia la cobertura más cercana a la Unidad, sino a la cobertura más cercana a ella misma. Así, retrocede al bosque con un coste de 2 PA (+1 PA por moverse hacia atrás). La IA realiza un chequeo de uso y saca «≥ 3», de modo que sigue no usada.

IA con PF más alta más cercana a una Unidad no usada que acaba de actuar

► Disparar (+1 PAM)

Ej. 6: Carta 15 - Durante el último turno del jugador, la SMG soviética disparó, falló y no quedó usada. La LMG alemana es la IA con PF más alta. Como la SMG soviética acaba de actuar y aún está no usada, la LMG le dispara, con un +1 a su tirada de ataque.

Ej. 7: Durante el último turno del jugador, la SMG soviética disparó, falló y quedó usada. Como la SMG que acaba de actuar está usada durante el turno de la IA, esta orden no se puede ejecutar y la IA pasa a la siguiente Orden Táctica.

Ej. 8: El jugador pasó durante su último turno. Como ninguna Unidad efectuó acción, la IA no puede ejecutar esta orden, de modo que pasa a la siguiente Orden Táctica.

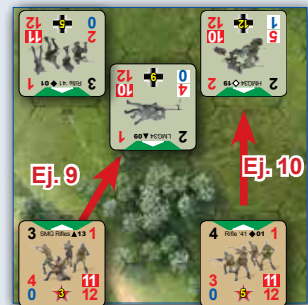


IA con PF más alta más alejada de la Unidad con PF más alta

► Disparar (+1 PAM)

Ej. 9: Carta 14 - La SMG de la IA es la IA con la PF más alta, pero no tiene LV sobre la HMG, que es la Unidad con PF más alta. Así, la SMG dispara contra la siguiente Unidad con PF más alta, que es la LMG, y añade +1 a su tirada de ataque, gracias al +1 PAM.

Ej. 10: En este ejemplo la SMG está usada. Como no es una orden de mando, la IA no puede usar la SMG, de modo que usa la siguiente IA con PF más alta que no esté usada: la IA de Rifles soviéticas dispara a la HMG, que es la Unidad con PF más alta, y añade +1 a su tirada de ataque.



Mortero o cañón inf. IA más alejado de la Unidad con VD más bajo

► Disparar

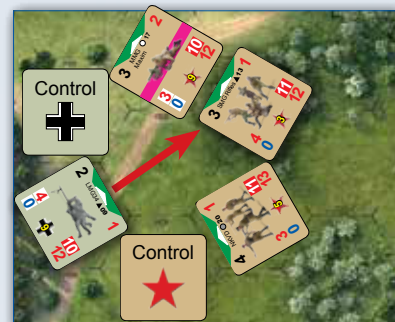


Ej. 11: Carta 41 - La Unidad con VD más bajo al alcance del cañón de infantería de 75 mm es la SMG soviética, con un VD frontal de 12. El mortero usa el hex. K13 para tener LdV sobre todas las Unidades soviéticas, pero usa su propio hexágono para determinar la distancia. Aunque el cañón está más alejado de todas las Unidades soviéticas que el mortero, este puede impactar contra el factor de defensa de flanco de la MMG usada, que tiene solo un VD de flanco de 11 (10 FD + 1 MD por el bosque disperso). El mortero obtiene un 5 en su tirada de ataque y falla; luego saca «≥ 4» para su chequeo de uso, y como hizo un disparo indirecto, pasa a estar usada.

IA más cercana a la Unidad no usada con VD más bajo

► Disparar (+1 PAM)

Ej. 12: Carta 16 - La LMG alemana está a la misma distancia de cada una de las Unidades soviéticas. La MMG tiene el VD más bajo, 10, pero está usada. El NKVD tiene VD 13, igual que la SMG (12 FD + 1 MD por el bosque disperso). Según la prioridad de objetivos (5.2.1), la LMG de la IA debe disparar a la SMG, ya que tiene la PF más alta.



IA con PF más alta más alejada de la Unidad con VD más bajo

► **Disparar, incluso a larga distancia (+2 PAM)**

Ej. 13: Carta 06 – Normalmente, dispararía la SMG soviética de la IA, porque tiene la PF más alta. Sin embargo, dispararía a larga distancia, de modo que su PF se reduciría de 4 a 2 (7.7.1 EOD). La IA de Rifles tiene PF 3, de modo que disparará: obtiene un 8 para un VA total de 13 (PF 3 + 8 + 2 PAM = 13) y provoca un impacto en la Unidad alemana, que deberá coger un marcador de impacto.



IA más cercana a una Unidad ► **Disparar**

Ej. 14: Carta 22 (3.ª Orden Táctica) – En general, la IA de Rifles alemana dispararía al tanque soviético adyacente, pero necesitaría obtener 12 en su tirada para impactar (VD tanque 15 – PF Rifles 3 = 12 para impactar). Esto hace que no sea elegible para disparar (5.1). El PzIIIh de la IA es la siguiente IA más cercana elegible, ya que necesita un 7 para impactar (VD 15 DV – PF 8).



IA con PF más alta más cercana a una Unidad ► **Disparar**

Ej. 15: Carta 35 – El tanque alemán de la IA tiene la PF más alta con su PF 5 azul y atacará al tanque soviético, ya que es la Unidad más cercana con una defensa azul. El tanque alemán obtiene 11, lo que da un VA total de 16. El jugador saca un marcador de impacto «Destruído», de modo que el tanque soviético se retira del tablero. En su turno el jugador decide pasar. Ahora le toca a la IA y saca una carta de órdenes con la misma orden. La Unidad de Rifles soviética con un FD rojo es la única elegible. La IA LMG tiene la PF roja más alta, de modo que disparará a la unidad de Rifles.



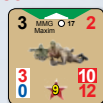
IA indemne más alejada de una Unidad indemne y no usada ► **Disparar (+2 PAM)**



Ej. 16: Carta 03 – Esta orden se halla en una carta de órdenes de mando y, por tanto, puede ser ejecutada por cualquier ficha de posible enemigo (PE) usada o no usada, sin necesidad de efectuar un chequeo de uso. Todos los PE se consideran no impactados; por su parte, la Unidad de Rifles alemana usa un impacto, de modo que no es un objetivo elegible. La Unidad indemne y no usada más cercana a cada PE es la de Pioneers. PE 3 es la más alejada de los Pioneers, pero está fuera de alcance, lo que convierte a PE 2 en la IA más alejada elegible. Para desvelar el PE 2, el jugador saca una ficha del contenedor de refuerzos y resulta ser una SMG, que coloca en su lado no usado y encarada a la Unidad de Rifles alemana. La IA intentaría disparar, pero la SMG tiene un alcance de 3; como la orden no especifica larga distancia (5.1), la SMG no dispara y la IA pasa (6.2.1).



En el turno del jugador, la LMG dispara al PE 1 en el bosque disperso. El jugador logra un 10 en su tirada de ataque, que es más que el 9 necesario para desvelar el PE (6.2). El jugador saca del contenedor una MMG soviética y la coloca en su lado no usado y encarada a la Unidad de Rifles. A continuación, determina si el 10 obtenido en la tirada provoca impacto en la MMG: tiene un VA de 14 (PF 4 + 10), mientras que la MMG en el bosque disperso tiene un VD 13 (FD 12 + 1 MD); como 14 > 13, la MMG recibe un impacto. Si el jugador no hubiera obtenido un 9 o más, no se hubiera desvelado el PE. La LMG también hace un chequeo por haber disparado al PE.



IA más cercana a una Unidad u objetivo de la misión

► **MBR hacia**

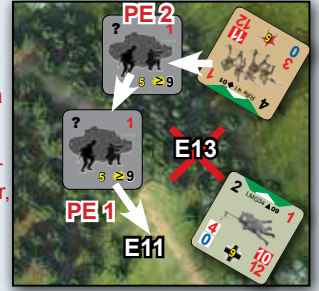
Ej. 17: Carta 22 – La MMG de la IA quiere hacer un MBR hacia la Unidad de Rifles. Sin embargo, se halla a cubierto y todos los hexágonos más cercanos al enemigo tienen MD 0. La MMG de la IA tampoco se moverá a K08 o L09, aunque están fuera de la LdV de la Unidad, ya que no la acercan a la Unidad. La MMG puede aumentar su defensa pivotando hacia la Unidad de Rifles, de modo que no esté en su flanco; así, la MMG pivota por 1 PA y decide al azar entre encararse hacia J09 o J10. Luego la IA hace un chequeo de uso, ya que la orden no era de mando.



Grupo más grande de IA más cercano a un objetivo de la misión o Unidad

► **MBR hacia**

Ej. 18: Carta 43 – Las IA soviéticas PE 1, PE 2 y Rifles están no usadas y elegibles para mover. El PE 1 se moverá a E11, adyacente a LMG alemana, porque está fuera de su ZF. Como el PE 1 se ha movido a terreno abierto en LV de la LMG, debe desvelarse. El jugador saca una ficha «Falsa alarma» del contenedor, que se descarta, junto con el PE 1, que se retira del tablero.



El PE 2 no se moverá hacia la LMG en E13 porque ese hex. está en la ZF de corta distancia de la LMG; en su lugar, se moverá al hex. que dejó libre el PE 1, que no cambia su distancia a la LMG pero lo coloca en su flanco. El PE 2 no se desvela, ya que ha permanecido a cubierto. La IA de Rifles se halla en un hexágono con MD 0 y en LV de la SMG, de modo que se mueve al hex. que acaba de dejar libre el PE 2, que ya no está en LV.

Como la orden no era de mando, todas las unidades deben realizar un chequeo de uso; se saca una carta «≥ 2», lo que provoca que queden usadas todas las IA del movimiento grupal.

IA con PF más alta más cercana a la Unidad con VD más bajo ► **Disparar, incluso a larga distancia (+1 PAM)**

Ej. 19: Carta 29 – Tanto el PaK36 como el PzIII alemanes tienen una PF de 5, sin modificadores. Sin embargo, el PaK se halla en terreno más elevado que el T-26 soviético, de modo que recibe un +1 a su PF (11.2 EOD). Aunque el tanque alemán puede atacar al VD de flanco del T-26, más bajo, la PF se indica antes en la orden, de modo que el PaK tiene prioridad y dispara contra el T-26.



IA impactada con PF más alta en ZF de la Unidad más cercana

► **Reagrupar automáticamente**

Ej. 20: Carta 03 – El Pz III H de la IA tiene la PF más alta, pero no se halla en ZF del tanque soviético; en cambio, el Pz III E de la IA sí está en ZF del tanque soviético, de modo que se reagrupa automáticamente. Se retira el marcador de impacto del Pz III H y sin necesidad de hacer una tirada para reagrupar (7.6 EOD). Como esta orden estaba en una carta de órdenes de mando, no es necesario que la IA haga ningún chequeo de uso.



IA más cercana a una Unidad u objetivo de la misión

► **MBR hacia**

Ej. 21: Carta 15 – El tanque soviético de la IA puede moverse dos hex. en terreno abierto. Se busca un hex. de bajo riesgo a dos hex. de su posición actual y más cercano al tanque alemán. En principio, sería el I11, pero el tanque alemán tiene un AdF de 360° (5.3.1). Aunque el tanque de la IA no puede moverse a un hex. más cercano a la Unidad, intentará moverse hacia su flanco (5.3). Siguiendo la ruta «EJ 21» de la imagen, se mueve hasta I12. Ej. 22: Si la orden hubiera sido un movimiento normal, en lugar de uno de bajo riesgo, el tanque soviético podría moverse a I11, ya que así intentaría flanquear una Unidad antes que trabarse en combate cerrado con la misma (5.4.1).

