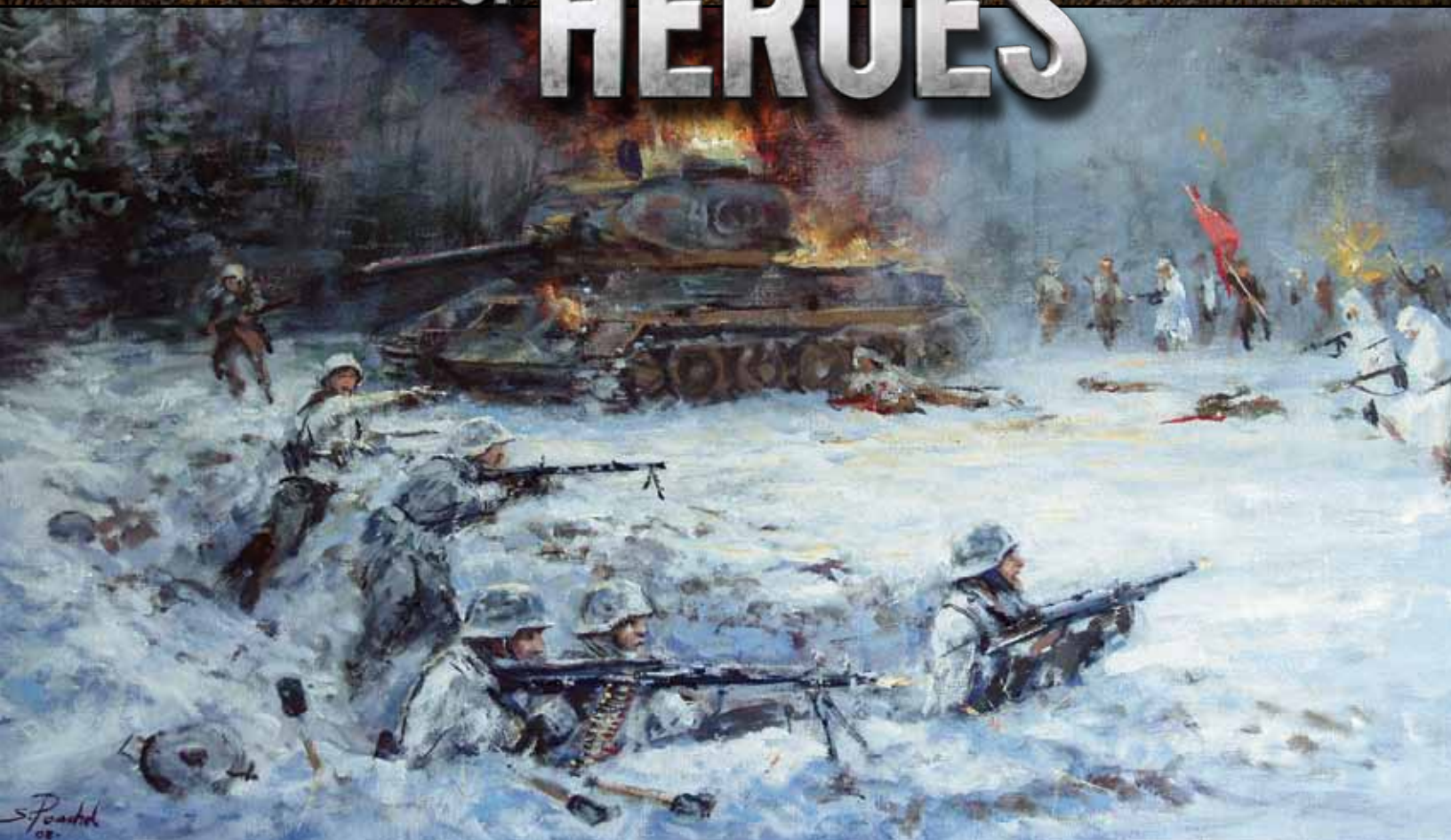


CONFLICT OF HEROES[®]



Reglamento

¡El Oso despierta!
Operación Barbarroja, 1941

DEVIR



Resumen del juego

Conflicto de héroes es un juego de tablero táctico ambientado en la Segunda Guerra Mundial, cuya escala permite reflejar situaciones a nivel de sección, y donde cada ficha representa un pelotón de infantería, un arma de apoyo con su dotación, o un vehículo. Las situaciones se representan mediante enfrentamientos que plantean objetivos diversos. Durante un enfrentamiento, los jugadores se sirven de las unidades de sus respectivos bandos para alcanzar esos objetivos, los cuales valen **puntos de victoria (PV)**. El bando que tenga más PV al final del juego resulta vencedor.

Cada enfrentamiento dura varias rondas. Durante una ronda, el jugador activo efectúa acciones con una de sus unidades, demora o pasa. Una vez activada una unidad, recibe 7 puntos de acción (PA), cuya cuenta se lleva mediante el uso del casillero verde de puntos de acción, situado en la Hoja de control correspondiente al jugador. La unidad efectúa las acciones gastando estos puntos de acción. Cada acción cuesta PA. Ej: A la unidad mostrada en la imagen le cuesta 2 PA disparar o 1 PA mover en terreno abierto.



Hoja de Control

Encaramiento frontal de la unidad

Coste en PA para disparar

Potencia de fuego contra objetivos sin blindaje (rojo) u objetivos blindados (azul).

Coste en PA para mover

Factor de defensa de flanco

Factor de defensa frontal

Alcance

La **potencia de fuego (PF)** de esta unidad viene señalada en la esquina inferior izquierda de la ficha. La PF en rojo se utiliza para disparar a unidades no blindadas con **factor de defensa (FD) rojo**, mientras que la azul sirve para atacar a unidades blindadas cuyo **FD es azul**. Los factores de defensa (FD) vienen señalados en la esquina inferior derecha de la ficha. En combate, un jugador tira **2 dados de seis caras (2D6)** y le suma el resultado de su potencia de fuego para determinar su **valor de ataque (VA)**. Ej. Los pioneers atacan a una unidad enemiga con FD rojo y añade 9 para un VA total de 13 (9 + 4 PF).

Luego compara su VA al **valor de defensa (VD)** rojo del defensor, que es la suma del FD más modificador por terreno. Ej. Si la unidad defensora con 12 FD se encuentra en bosque, su FD se modificaría con un +2 (protección adicional del bosque) para un VD total de 14 (12 FD + 2). El atacante impacta si su VA supera o iguala el VD del defensor.

Muerta (+1 R≥7)

Contenida (-2)

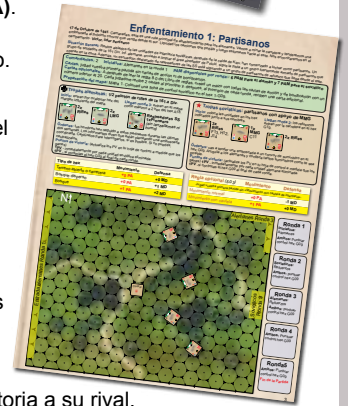
No Rgrupt Armamento Dañado

Cuando la unidad de un jugador sufre un impacto, este debe coger un marcador de impacto al azar y colocarlo debajo de la unidad. Los marcadores de impacto influyen de distintas formas a las unidades afectadas. Una unidad podría ser eliminada inmediatamente, quedar inmovilizada, paralizada, etc.

El juego prosigue y los jugadores alternan sus turnos hasta que ambos deciden pasar consecutivamente. Llegados a este punto, termina la ronda y empieza la siguiente. La mayoría de las partidas cuentan con una duración de 5 rondas o menos.

Los puntos de victoria se obtienen durante la partida destruyendo unidades enemigas, y tomando y manteniendo el control de los objetivos. Cada enfrentamiento incluye una lista de condiciones de victoria. Un jugador puede perder buena parte de sus tropas, pero ganar la partida si ha cumplido sus condiciones de victoria y supera en puntos de victoria a su rival.

Instrucción programada La estructura de este reglamento permite al jugador ir aprendiendo sobre la marcha. Esto significa que aprenderás una parte de las reglas y luego jugarás uno o dos enfrentamientos que reforzarán tu comprensión de las mismas. A medida que progreses en la lectura, aprenderás nuevas reglas que incorporarás a las demás que has aprendido. Este método te permite empezar a jugar rápidamente. Ejemplo: A lo largo del reglamento encontrarás numerosos ejemplos de las reglas, impresos en este color (rojo). Nota del diseñador (N.D.): A lo largo del reglamento también encontrarás numerosas notas del diseñador, impresas en este color (azul). Estas notas te ayudarán a comprender por qué ciertas reglas funcionan de una forma concreta; también sirven para comentar algunos aspectos históricos que influyeron en el diseño. Las reglas opcionales están impresas en marrón. Recomendamos que juegues al menos una vez la parte de las reglas correspondientes a estas reglas opcionales antes de utilizarlas.



1ª parte — Estructura del juego y progreso del turno

Aquí aprenderás a desplegar un enfrentamiento, jugar una ronda y llevar el control de los recursos de que dispones para hacer la guerra.

1.0 Despliegue

Los enfrentamientos incluidos en **Conflicto de héroes** representan situaciones históricas que tú y tus amigos podréis recrear. Al principio de cada sesión de Conflicto de héroes deben seguirse los siguientes pasos:

1. Escoger cuál de los enfrentamientos se jugará. La hoja del enfrentamiento describe la configuración del mapa, el despliegue de las unidades, los **puntos de acción de mando (PAM)** iniciales de que dispone cada bando, las cartas de acción incluidas, la duración y las condiciones de victoria.
2. Cada jugador toma una Hoja de control y coloca el marcador amarillo de puntos de victoria en el casillero correspondiente al cero. Cada jugador también señala sus PAM iniciales sirviéndose del marcador azul de puntos de acción de mando (PAM), y luego coloca su marcador verde de **puntos de acción (PA)** en el casillero 0.
3. Coloca el marcador de turno en la casilla 1 de la Hoja de control y toma las unidades listadas en el enfrentamiento.
4. Configura los mapas tal como se describe en el enfrentamiento.
5. Se decide el jugador que representará cada bando, y se colocan las fuerzas iniciales en el mapa tal como especifique el enfrentamiento.



Las coordenadas de despliegue corresponden a las coordenadas del mapa. Así, Número mapa - Letra de hilera y número de columna.

Ej. 2-J10 correspondería al mapa nº 2, hexágono J10, la iglesia de piedra gris, el edificio situado a la derecha. Las unidades solo se pueden desplegar en hexágonos completos. Los medio hexágonos no forman parte del juego en ningún momento de la partida.

6. Separa en dos pilas los marcadores de impacto correspondientes a los vehículos y los correspondientes a la infantería, ponlos boca abajo para que no pueda verse su valor (tal vez te convenga introducirlos en sendos cuencos opacos) y mézclalos. Estos marcadores se extraerán al azar a lo largo de la partida cuando las unidades sufran daños.
7. Separa las cartas de acción que especifica el enfrentamiento. Barájalas y reparte a cada jugador el número de cartas indicado.
8. Algunos enfrentamientos incluyen la posibilidad de desplegar unidades ocultas o efectuar barridos de artillería durante la fase de despliegue. Anota en un papel las coordenadas del mapa que será el objetivo de la artillería o donde despliegues las unidades ocultas. Para simplificar este proceso, los jugadores pueden descargar gratuitamente los mapas de movimiento oculto y objetivos de artillería en nuestra página web, www.Academy-Games.com.

1.1 Tipos de unidades

El juego incluye unidades que representan pelotones de infantería de 6 a 10 hombres, tanques, artillería autopropulsada, blindados de transporte de tropas (APC), camiones y muchos más. El término «pelotones de infantería» hace referencia colectivamente a las unidades con coste de movimiento rojo inferior o igual a 2 PA, lo que incluye pelotones de rifles, asalto, además de morteros, pelotones equipados con ametralladoras de apoyo, cazacarros, pioneers, etc. N.D.: En la primera edición los pelotones no poseen un número de PA en azul. Atención: el símbolo \diamond situado tras el nombre de la unidad HMG34. Este símbolo sirve para identificar las unidades y puede variar entre unidades



1ª Edición



2ª Edición

2.0 Secuencia pre-ronda

Cada enfrentamiento dura un determinado número de rondas. Deben darse los siguientes pasos al inicio de cada ronda, antes de que empiece el juego.

- Dar la vuelta a las fichas** a su cara no usada. (2.3)
- Humo:** Reducir o retirar las fichas de humo. (13.0)
- Reajustar PAM** a su valor inicial, menos las bajas sufridas. (7.4)
- Cartas de acción:** Robar carta(s) según dicte el enfrentamiento. (8.0)
- Anotar objetivo de la Artillería fuera del mapa** para determinar su efecto en la ronda siguiente. (12.3)
- Resolver el efecto de la Artillería fuera del mapa** cuyo objetivo se anotó el turno anterior. (12.3)
- Preparar los refuerzos** según dicte el enfrentamiento. (5.5)
- Determinar la iniciativa** (2.1)

2.1 Determinar la iniciativa

Al inicio de cada ronda, ambos jugadores tiran 2 dados de seis caras («2D6») a partir de ahora para determinar la iniciativa. Puede modificarse la tirada empujando PAM (3.2.4). En caso de empate, volver a tirar. Quien obtenga un resultado más alto gana la iniciativa y será quien efectúe el primer turno.

2.2 Turnos de juego

Una ronda consiste en una serie de turnos en la que los jugadores se van alternando. Durante un turno, el jugador puede **efectuar una acción, demorar o pasar**. Se define una acción como cualquier cosa que haga una unidad, tal como mover un hexágono, efectuar un disparo, reagruparse, preparar una defensa apresurada, etc. Una unidad se considera usada, no usada o activada. Una unidad está **no usada** si no ha gastado ningún PA o efectuado una acción de oportunidad. Una unidad se considera **activada** cuando un jugador la activa con 7 PA. Una unidad está **usada** después de haber sido activada y de haber utilizado todos los 7 PA de que disponía, o cuando ha efectuado una acción de oportunidad. Para señalar usada a una unidad basta con darle la vuelta a la ficha a la cara en cuya parte central figura una franja roja.

Durante cada turno, un jugador puede efectuar una de las siguientes cuatro acciones:



Unidad no usada



Unidad usada

1. **Acción de unidad activada:** Escoge cualquier unidad no usada y actívala, avanzando el marcador en el casillero verde de PA hasta la casilla 7. Esta unidad activada puede efectuar una acción gastando estos puntos de acción (PA). Si la unidad activada posee aún PA tras efectuar su acción, podrá efectuar más acciones, gastando más PA en posteriores turnos de la misma ronda. En todo momento, un jugador **solo puede tener una unidad activada** (excepción: Activaciones compartidas, 9.0). Marcar como usada la unidad activada si ha empleado todos sus PA, o si desea activar una unidad diferente no usada con 7 PA.
2. **Acción de oportunidad:** Llevar a cabo una acción con cualquier unidad no usada que no esté activada. Marcar la unidad como usada una vez efectuada la acción.
3. **Acción de mando (PAM):** Efectuar una acción con cualquier unidad usada, no usada o activada, gastando puntos de acción de mando (PAM). La situación de usada o no usada de la unidad **no** se ve alterada por una acción de mando.
4. **Jugar una carta de acción:** Jugar una carta de acción sobre cualquier unidad usada, no usada o activada. La situación de usada o no usada de la unidad **no** se ve alterada por una carta de acción.

Demorar: Tal vez el jugador prefiera retrasar una decisión, demorando la acción. Demorar cuenta como su acción de turno, y cuesta ya sea 1 PA o 1 PAM.

Pasar: Quizá el jugador desee no efectuar una acción y pasar. Pasar no cuesta PA o PAM, pero si el jugador que pasa tiene activada una unidad con PA no gastados, debe darle la vuelta a la unidad a la cara usada y perder todos los PA que no haya utilizado hasta el momento. Un jugador que ha pasado puede efectuar más acciones durante turnos futuros. Sin embargo, si ambos jugadores pasan consecutivamente, la ronda concluye de inmediato y no podrán efectuarse más acciones hasta la siguiente ronda. **Ejemplo:** Un jugador podría desear demorar, en lugar de pasar, para evitar dejar en manos de su oponente la posibilidad de terminar la ronda si también decidiera pasar. **N.D.:** Los PA y los PAM se emplean en el juego para medir los esfuerzos, la planificación y el tiempo que se tarda en ejecutar acciones específicas. Las acciones más complejas cuestan más PA y/o PAM.

Todos los jugadores pueden tener una unidad activada al mismo tiempo. Los jugadores se alternan los turnos, efectuando las acciones de una unidad mediante el uso de PA, acciones de oportunidad, acciones de mando, jugando cartas, demorando o pasando. **N.D.:** Se trata de un cambio respecto a las reglas originales que permitan a un solo jugador tener una unidad activada.

Un jugador puede alternar acciones de mando (3.2) o jugar cartas (8.0) entre las acciones que efectúe mediante PA. Efectuar estas acciones no gasta a la unidad activada, la cual podría continuar llevando a cabo acciones mediante el uso de PA en turnos futuros.

También podría alternar las acciones de una unidad activada con acciones de oportunidad, mando o carta, efectuadas por otras unidades usadas o no usadas.

Un jugador no tiene la obligación de tener en todo momento una unidad activada. Podría pasarse varios turnos sin activar una unidad bien

pasando, bien efectuando únicamente acciones de mando, oportunidad o dictadas por las cartas.

Ej. -Turno alemán: En el diagrama 1, el pelotón de rifles A se activa, anotando en el casillero verde los 7 PA de que dispone la unidad. Solo este pelotón de rifles podrá emplear los 7 PA. Efectúa un disparo sobre el pelotón de rifles soviético C pagando 3 PA, su coste de disparo, ajustando por tanto 3 casillas hacia abajo el marcador, hasta los 4 PA. El alemán falla y su turno concluye. (En este ejemplo todas las unidades carecen de la puntería necesaria para acertar, y fallan todos los disparos).

-Turno soviético: La unidad de rifles C se activa, colocando el marcador de PA en la casilla 7. Paga 4 PA para responder al fuego, ajusta el marcador 4 casillas hasta colocarlo en 3 PA, falla el disparo y termina su turno.

-Turno alemán: El alemán podría efectuar de nuevo un disparo con sus PA restantes, pero se decanta por efectuar una acción de mando para que la LMG B dispare al pelotón de rifles C. Ajusta el marcador de PAM dos casillas hacia abajo para indicar que ha gastado 2 PAM, dispara y falla.

-Turno soviético: El jugador soviético quiere disparar con su pelotón de rifles C a la LMG B, pero solo dispone de 3 PA y le cuesta 4 disparar. Resta en el casillero los 3 PA restantes, además de 1 PAM del casillero PAM, dispara y falla. Como se explicará en 3.2.1, los PAM pueden sumarse a los PA restantes de una unidad. A la unidad de rifles C le quedan 0 PA en el casillero de PA, así que la unidad acaba usada, lo cual se señala dándole la vuelta a la cara usada. Esto indica que la unidad de rifles C no se podrá activar de nuevo con sus 7 PA durante lo que queda de ronda, pero todavía puede realizar acciones de mando o jugar cartas de acción.

-Turno alemán: En el diagrama 2, la unidad de rifles A dispone aún de 4 PA y avanza 1 hexágono por 1 PA, ajusta el marcador a la casilla 3 PA.

-Turno soviético: El soviético podría activar la MMG D, pero en lugar de ello quiere ver qué hace a continuación el alemán, y pasa.

-Turno alemán: La unidad de rifles A dispara a la unidad de rifles C con sus 3 PA restantes, falla, y da la vuelta, para indicar su uso.

-Turno soviético: El soviético activa la MMG D, colocando el marcador en el casillero de PA en la casilla correspondiente al 7. Luego ajusta el marcador hasta 3 PA y abre fuego sobre la LMG B. A la MMG D le quedan 4 PA.

-Turno alemán: El alemán activa la LMG B, colocando el marcador de PA en la casilla 7. Luego lo ajusta dos casillas hacia abajo por los 2 PA que emplea para disparar sobre la MMG D. La LMG B conserva 5 PA.

-Turno soviético: El soviético quiere ver qué hará el alemán a continuación. Si pasa, tendría que marcar la MMG D como usada, lo que no desea hacer. En su lugar, opta por demorar a cambio de 1 PA, lo que deja a la MMG con 3 PA.

-Turno alemán: La LMG B dispara sobre la MMG D por 2 PA, ajusta el marcador a la casilla 3 PA y falla.

-Turno soviético: El soviético responde al fuego con la MMG D, utiliza los últimos 3 PA, falla y da la vuelta a la unidad para señalar su uso.

-Turno alemán: El alemán dispara con la LMG B a la MMG D a cambio de 2 PA, ajusta el marcador al casillero 1 PA, y falla.

-Turno soviético: Ambas unidades soviéticas están usadas, así que no puede activarlas de nuevo. El soviético podría efectuar una acción de mando (si dispone de suficientes PAM para ello) o jugar una carta de acción, pero en lugar de ello opta por pasar.

-Turno alemán: El alemán querría disparar de nuevo con la LMG B a cambio de 1 PA y 1 PAM, pero comprueba que ya no dispone de PAM. Aunque conserva 1 PA, opta por pasar y da la vuelta a la LMG para señalar que está usada.

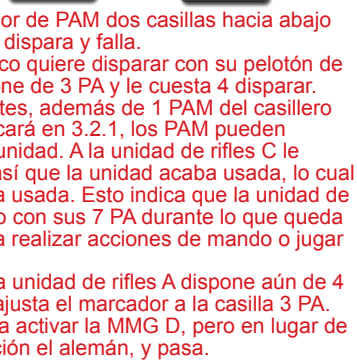
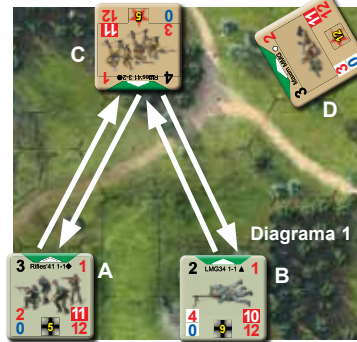
-Fin de ronda: Ambos jugadores han pasado consecutivamente, así que la ronda ha terminado. Se da la vuelta a todas las unidades usadas a la cara no usada, se devuelven los marcadores de PAM a sus casillas correspondientes y se inicia una nueva ronda.

2.3 Fin de ronda

La ronda finaliza cuando ambos jugadores pasan consecutivamente. Se reparten los puntos de victoria; el marcador de ronda avanza una casilla, y se sigue el orden establecido en la secuencia pre-ronda (2.0). Se da la vuelta a todas las unidades usadas durante la ronda anterior a su cara no usada. Podrán activarse en el transcurso de la nueva ronda.

2.4 Fin de partida y control de hexágonos de victoria

Cada enfrentamiento describe la duración del juego en rondas, así como las condiciones de victoria. El enfrentamiento concluye una vez finalizada la última ronda, o cuando se cumplan las condiciones del enfrentamiento. El jugador con el mayor número de puntos de victoria al finalizar la partida es el ganador. En caso de empate, ambos jugadores pierden ☹️



2.5 Puntos de Victoria (PV)

Por lo general, se obtienen puntos de victoria destruyendo unidades del contrario, controlando hexágonos y cumpliendo objetivos durante las rondas en que puntúen.

2.5.1 Obteniendo puntos de victoria por destruir unidades

Cuando se destruye una unidad enemiga, el valor en puntos de victoria PV de esa unidad se le concede al jugador oponente inmediatamente que lo anota en el casillero amarillo de PV. Si un jugador destruye una unidad propia (sí, esto puede suceder), será su oponente quien obtenga los PV correspondientes asociados con su destrucción.

2.5.2 Control de hexágonos de Victoria

Los hexágonos de victoria que se especifiquen en el enfrentamiento se señalan mediante el uso de marcadores de control. Estos se colocan con la cara boca arriba correspondiente al bando que los controle. En el transcurso del juego, el control de uno de los hexágonos de victoria lo mantiene uno de los bandos hasta que una unidad terrestre enemiga entre y sea la única unidad que haya ocupado este hexágono, lo cual incluye haber pasado por él. Si una unidad de un bando entra en un hexágono de victoria ocupado por el enemigo, la unidad enemiga retiene el control del hexágono hasta que un bando u otro sea el único ocupante del hexágono de victoria.

Control



3.0 Acciones (PA) de las unidades

Para activar una unidad, el jugador activo escoge cualquier unidad no usada que haya en el tablero y coloca el marcador verde de PA en la casilla 7 de la Hoja de control. La activación de la unidad no cuenta como acción. La unidad activada efectúa una acción PA cada vez gastando PA, gasto que se refleja en el casillero verde. A medida que efectúa acciones PA, el casillero PA refleja en todo momento los restantes puntos de acción de que dispone la unidad. Ej. Cuesta 4 PA efectuar un disparo con la unidad soviética de rifles 41, o 1 PA mover a un hexágono de terreno abierto. N.D.: El coste en PA que paga una unidad para disparar contempla diversos factores y no representa únicamente un disparo, sino la potencia de fuego total de la unidad durante un periodo de tiempo de dos o tres minutos. Esto supone tiempo para adquirir el blanco, amunicionar, las órdenes que reciben los miembros del pelotón por parte de los suboficiales, etc.

Cuando una unidad activada ha empleado todos sus PA efectuando acciones PA, o si el jugador no desea seguir efectuando acciones PA con dicha unidad, debe dar la vuelta a la ficha para dejarla boca abajo en su cara usada. Marcar una unidad como usada no constituye una acción, y la unidad pierde cualquier PA que pudiera haber conservado hasta ese momento. **Ten en cuenta que el jugador activo puede intercalar las acciones PA que efectúe su unidad activada con acciones de mando (3.2.2) y acciones de cartas(8.0)** Ej. El jugador soviético activa un pelotón de rifles, sitúa el marcador de PA en la casilla 7, dispara con PA una vez, empleando 4 PA, y ajusta el marcador a la casilla 3 PA. En su siguiente turno, efectúa una acción de carta para mover el pelotón dos hexágonos. Al siguiente turno demora a cambio de 1 PA. Le quedan 2 PA en el casillero de PA. El turno siguiente efectúa una acción de mando y avanza 1 hexágono a cambio de 1 PAM. Después, en el siguiente turno, dispara mediante PA por 2 PA a los que aporta 2 PAM (3.2.1). El pelotón de rifles se queda sin PA y se le da la vuelta a la cara usada. **Un jugador puede intercalar entre las acciones PA de una unidad activada acciones de oportunidad, de mando y de carta que efectúen otras unidades usadas o no usadas.** Ej. El jugador soviético activa un pelotón de rifles, sitúa el marcador en la casilla correspondiente a los 7 PA iniciales de la unidad, efectúa un único disparo a cambio de 4 PA y ajusta el marcador a la casilla 3 PA. El turno siguiente el soviético efectúa una acción de mando para mover un hexágono una ametralladora Maxim MMG usada, a cambio de 2 PAM. Al siguiente turno, efectúa una acción de carta, sirviéndose de la carta nº 4, para intentar reagrupar un tanque que ha encajado previamente un impacto. Al siguiente turno, vuelve a centrarse en el pelotón de rifles y dispara por 3 PA y 1 PAM. La unidad se ha quedado sin PA y se le da la vuelta a la cara usada. Al inicio de su turno, un jugador puede marcar como usada una unidad activa, con tal de poder activar y utilizar una unidad diferente. El marcador del casillero verde de PA se reajusta a la casilla 7, y la nueva unidad puede efectuar entonces una acción gastando estos PA. En ningún caso puede haber más de una unidad activa (*excepción: Activaciones compartidas, 9.0*).

Ej. El ruso hace un movimiento inesperado ante el cual el alemán quiere reaccionar, disparando con la ametralladora pesada HMG. Sin embargo, una unidad de rifles alemana está activada y aún conserva 4 PA. El alemán le da la vuelta a la ficha para indicar que está usada, tras lo cual pierde los 4 PA restantes. Luego activa la HMG, colocando el marcador de PA en la casilla 7 del casillero, y efectúa una acción PA con la HMG, descontando el coste de la acción en el registro de PA. El proceso de marcar una unidad activa como usada y activar a una nueva unidad tiene que efectuarse al inicio del turno del jugador y no constituye una acción.

Ej. El ruso hace un movimiento inesperado ante el cual el alemán quiere reaccionar, disparando con la ametralladora pesada HMG. Sin embargo, una unidad de rifles alemana está activada y aún conserva 4 PA. El alemán le da la vuelta a la ficha para indicar que está usada, tras lo cual pierde los 4 PA restantes. Luego activa la HMG, colocando el marcador de PA en la casilla 7 del casillero, y efectúa una acción PA con la HMG, descontando el coste de la acción en el registro de PA. El proceso de marcar una unidad activa como usada y activar a una nueva unidad tiene que efectuarse al inicio del turno del jugador y no constituye una acción.

Ej. El ruso hace un movimiento inesperado ante el cual el alemán quiere reaccionar, disparando con la ametralladora pesada HMG. Sin embargo, una unidad de rifles alemana está activada y aún conserva 4 PA. El alemán le da la vuelta a la ficha para indicar que está usada, tras lo cual pierde los 4 PA restantes. Luego activa la HMG, colocando el marcador de PA en la casilla 7 del casillero, y efectúa una acción PA con la HMG, descontando el coste de la acción en el registro de PA. El proceso de marcar una unidad activa como usada y activar a una nueva unidad tiene que efectuarse al inicio del turno del jugador y no constituye una acción.

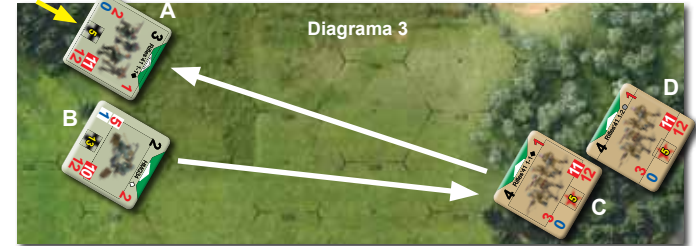
3.0.1 Valores variables de PA (regla opcional)

Al inicio de la partida, los jugadores podrían optar por usar la siguiente opción: En lugar de otorgar automáticamente 7 PA a una unidad cada vez que sea activada, tirar 3D6 para determinar cuántos PA recibirá la unidad, sumando el resultado del dado más alto al resultado del más bajo. Ej. Los resultados tras tirar 3D6 son 5, 4 y 3. La unidad recibe 8 PA (5 +3) para activar.

Regla opcional — Niebla de guerra: Para aumentar la incertidumbre, los jugadores pueden optar por ocultar el resultado de la tirada de 3D6 en secreto bajo una taza. En lugar de colocar el marcador en el casillero PA, el jugador lleva el cálculo sirviéndose del casillero, pero contando desde 0. Cuando da la vuelta a la unidad a su cara usada, revela a su oponente el resultado obtenido con los dados. Ej. El jugador ha obtenido 8 PA y efectúa un disparo por 3 PA con la unidad activa. Ajusta el marcador PA de 0 a la casilla 3. En un próximo turno, después de que la unidad haya empleado los 8 PA de que disponía, o cuando el jugador decida activar otra distinta, el jugador mostrará los dados a su oponente.

3.1 Acciones de oportunidad

Un jugador solo puede efectuar acciones de oportunidad con una unidad no usada. Una acción cualquiera que cueste cualquier número de PA, como disparar, mover un hexágono o reagruparse, puede efectuarse como acción de oportunidad. Esta acción no cuenta al jugador PA o PAM, pero la unidad se considera usada, y así se señala, dándole la vuelta una vez efectuada la acción. Una unidad usada o activada no puede efectuar una acción de oportunidad.



Ej. Diagrama 3. **-Turno alemán:** El jugador alemán activa el pelotón de rifles A, que por 1 PA avanza 1 hexágono, ajustando una casilla hacia abajo el marcador de PA en el casillero.

-Turno soviético: El soviético activa la unidad de rifles C, dispara por 4 PA al pelotón A, ajusta el marcador de PA hasta la casilla correspondiente a 3 PA, y falla. **-Turno alemán:** El alemán quiere disparar al pelotón de rifles C con la HMG B no usada, pero en lugar de dar por terminada la activación del rifle A (con lo que perdería los restantes 6 PA), y activar la HMG B, el alemán realiza un fuego de oportunidad con la ametralladora HMG B. El fuego de oportunidad supone dar la vuelta a la HMG a su cara usada, lo que le impedirá activar durante el resto de la ronda.

N.D.: Efectuar una acción de oportunidad con una unidad no usada es menos eficaz que esperar a activarla más adelante. Sin embargo, hay ocasiones en que el jugador necesita reaccionar de inmediato con otra unidad ante una situación, sin usar la unidad que tiene activada en ese momento usando PAM o cartas de acción.

3.2 Puntos de acción de mando (PAM)

Los recursos de que dispone un ejército se señalan con el marcador de PAM en el casillero azul de la Hoja de control. Cada enfrentamiento lista los PAM iniciales de cada jugador. Este número limitado de PAM lo comparten **todas** las unidades durante la ronda entera y no se reajusta hasta el inicio de la **siguiente ronda**. Los PAM que no se hayan gastado en una ronda **no** se acumulan para la ronda siguiente.

Los PAM pueden utilizarse para:

- Sumarlos a los PA de una unidad activada (3.2.1).
- Efectuar una acción de mando (3.2.2).
- Modificar cualquier tirada de dados (3.2.3), demorar (2.2) o jugar una carta de acción (8.1).

N.D.: La fuerza, funcionalidad y efectividad de una fuerza de combate dependen de su logística y mando. Los líderes, desde los sargentos para arriba, coordinan los ataques, mantienen alta la moral, dirigen el fuego y muchas cosas más. La estructura logística se asegura que funcione con fluidez, desde suministrar alimentos y municiones a las tropas, evacuar heridos, comunicarse con el alto mando, etc. Si había que defender una posición, se enviaba munición extra, repuestos y hombres para reforzar al pelotón. El juego resuelve estas estructuras de forma abstracta mediante los PAM.

3.2.1 Sumar PAM a los PA de una unidad

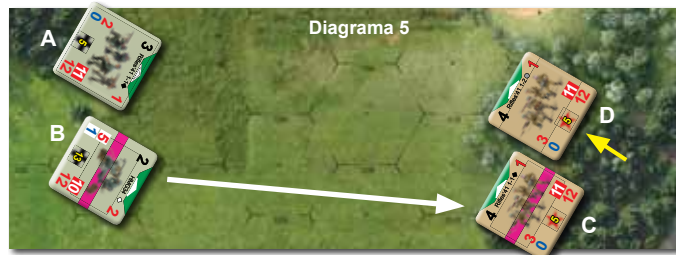
Un jugador puede utilizar PAM para sumarlos a los PA restantes de una unidad activada que esté efectuando acciones, en una proporción de 1 PAM por cada 1 PA. Un jugador puede gastar tantos PAM como desee. Ej. Diagrama 4. Continuando con el ejemplo anterior, es el turno soviético y su jugador quiere disparar con PA al pelotón de rifles A con su pelotón C. El pelotón C conserva aún 3 PA para su activación, pero necesita 4 PA para disparar de nuevo. El jugador soviético tiene 5 PAM a su disposición



para toda la ronda. La unidad C puede disparar, pagando los restantes 3 PA más 1 PAM. El marcador de PAM se ajusta una casilla en el casillero azul para reflejar los 4 PAM que le quedan para el resto de la ronda. La unidad C ha gastado todos sus PA y se le da la vuelta a su cara usada.

3.2.2 Acciones de mando

Las acciones de mando son acciones que se costean exclusivamente por el número correspondiente de PAM, en lugar de PA. Las acciones de mando pueden ser realizadas por unidades activadas, usadas y No usadas. Una unidad no usada que efectúe una acción de mando **no** se considera usada.



Ej. Diagrama 5, continuando con el ejemplo anterior.

-Turno alemán: El jugador alemán conserva 3 PAM en el casillero azul de PAM. Decide utilizar una acción de mando a la unidad usada HMG B para que dispare al pelotón de rifles C 2 PAM. Falla.

-Turno soviético: El soviético activa la unidad de rifles D, ajustando el marcador del casillero PA en la casilla 7. La unidad de rifles D avanza un hexágono por 1 PA y ajusta el marcador de PA a la casilla 6.

-Turno alemán: La unidad de rifles A (la activa alemana) dispara por 3 PA al pelotón de rifles D, ajustando el marcador a la casilla 3 PA. Falla.

-Turno soviético: La unidad de rifles D dispone de 6 PA y dispara sobre rifles A. El soviético ajusta 4 PA hacia abajo el marcador, pero falla.

-Turno alemán: A la unidad de rifles A le quedan 3 PA. Dispara sobre el pelotón D con los 3 PA restantes, lo que acaba con la unidad usada.

-Turno soviético: El pelotón de rifles D conserva 2 PA, pero el jugador soviético decide pasar y da la vuelta a la unidad a su cara usada.

-Turno alemán: Todas las unidades están usadas. El alemán pasa con lo que concluye la ronda. En lugar de pasar, ambos jugadores podrían haber seguido efectuando acciones de mando o haber jugado cartas (8.0).

3.2.3 Modificar cualquier tirada de dados mediante PAM

Un jugador puede gastar hasta 2 PAM para modificar positiva o negativamente cualquiera de sus tiradas de dados en una proporción de 1 PAM por 1 punto del dado. El jugador debe declarar los PAM que aplique a este efecto antes de tirar los dados. Nunca se pueden modificar las tiradas de dados del oponente. Este gasto de PAM solo afecta a una tirada de dados.

Ej. El jugador soviético necesita obtener un 9 para impactar a una unidad. Antes de tirar los dados, declara que gastará 2 PAM para modificar positivamente esta tirada. Ahora solo necesita obtener un 7 para impactar (7 +2 PAM= 9).

3.2.4 Tirada para determinar la iniciativa de la nueva ronda

Los jugadores pueden empeñar hasta 2 PAM para modificar la tirada de iniciativa que se efectúa al principio de cada nueva ronda (2.1). El jugador con más PAM a su disposición anuncia cuántos puntos empleará para modificar su tirada de dados. (En caso de empate, el jugador soviético decide primero.) Después, su oponente anuncia cuántos PAM empleará. Cada jugador solo puede anunciar una vez lo que gastará. Ambos jugadores restan los PAM empeñados (hasta un máximo de 2) de sus respectivos casilleros, y a continuación tiran los dados, sumando los modificadores al resultado obtenido. Si empatan, los jugadores vuelven a tirar, pero sin sumar los PAM que hayan empeñado. Un jugador puede volver a gastar más PAM en estas nuevas tiradas, si así lo desea.

Ej. Al inicio de un nuevo turno, el jugador alemán supera en PAM a su oponente y opta por utilizar 2 de sus 7 puntos disponibles para modificar la tirada de iniciativa. El jugador soviético prefiere conservar sus PAM y no empeña ninguno. El jugador alemán obtiene un 6 (4 de la tirada de dados +2 PAM). Su oponente obtiene un 7. El jugador soviético será el primero en jugar, mientras que el jugador alemán dispondrá de 5 PAM con que abastecer a todas sus unidades durante el resto de turno.

3.2.5 Equilibrar las partidas

Si un enfrentamiento está desequilibrado debido a que los oponentes poseen distintos grados de experiencia, puedes equilibrarlo aumentando en uno o dos puntos el número de PAM iniciales que reciba el jugador con menos experiencia.

4.0 Terreno

La batalla se libra en un mapa compuesto por hexágonos que representan entre 40 y 50 metros de terreno. En estos hexágonos verás representados diversos tipos de terreno. Cada uno tiene un punto en el centro. Sean cuales sean los terrenos que lo rodeen, es este punto el que dicta el terreno predominante de todo el hexágono. (Hay carreteras que cruzan por el punto central de un hexágono, pero no alteran el tipo de terreno predominante del mismo.) Ej: el punto central toca cualquier parte de un edificio, se considera que el hexágono completo tiene edificios y por lo tanto bloquea la línea de visión – incluso si hay porciones del hexágono con edificios que tienen terreno claro y la línea de visión podría ser trazada probablemente a través de ellos. N.D.: El edificio de un hexágono no solo representa una construcción individual, sino una zona poblada.



Terreno abierto:

Campos llanos con algún que otro matorral y vegetación baja. Cualquier hexágono que no sea un edificio, bosque o terreno cultivado. Hexágonos de ejemplo 1-B07, 2-C10, 2-F07, 2-H08, 2-I05, 3-F14, 4-F08, 4-H12, 5-C08, 5-J06, 5-K11, 5-K17.



Carreteras:

Cualquier superficie adaptada para facilitar la circulación de vehículos. Las carreteras no alteran el tipo de terreno predominante de un hexágono, como por ejemplo edificio o bosque. Hexágonos de ejemplo 1-G08, 1-D13, 2-I08, 4-G11, 5-D10, 5-H07.



Muros:

Muros de ladrillo de media altura capaces de proteger a las unidades que se amparen tras ellos. Siguen el contorno del hexágono y no alteran el terreno del mismo. El hexágono de la ilustración muestra un hexágono de terreno abierto con muros en el extremo norte. Hexágonos de ejemplo 2-G05, 2-H04, 4-G12. Los siguientes no cuentan con muro: 2-J05, 5-A07, 5-D03, 5-K11.



Edificio de madera

Pequeñas edificaciones residenciales de madera, pajares, chozas, ilustradas en tonos beige/pardo. Hexágonos de ejemplo 2-F08, 2-I09, 4-F10, 5-F02, 5-G04, 5-I04, 5-L03, 5-K15.



Edificios de piedra:

Estructuras más recias, tales como granjas y establos edificadas con mezcla de madera y piedra, ilustradas en tonos grises. Hexágonos de ejemplo 2-J10, 5-E03, 5-B07, 5-C16, 5-I05, 5-K07, 5-J11.



Colinas:

Terreno abierto caracterizado por una pendiente gradual. Las colinas de altura 1 (A1) vienen señaladas en el mapa con un ▲ tras la coordenada del hexágono. Las colinas A2 cuentan con dos ▲▲ tras sus coordenadas. Cada nivel de altura representa un aumento de la elevación de 10 a 15 m. Hexágonos de ejemplo 3-E09, 3-G11, 3-E13, 3-K07, 4-D05, 4-D05, 4-D07, 4-B12.



Colinas (pendiente abrupta):

Terreno abierto en el que se incrementa el nivel de elevación en dos o más niveles en un único lado de hexágono. Hexágonos de ejemplo 3-F14, 3-G15, 3-K11.



Terreno cultivado:

Campos recién cultivados o cubiertos con vegetación baja que dificultan el movimiento a los vehículos de oruga. Los vehículos con ruedas no pueden entrar en este tipo de terreno. Hexágonos de ejemplo 2-G02, 2-J03, 4-C17, 4-G13, 4-E15. Los siguientes hexágonos NO son de terreno cultivado, debido a que su punto central se encuentra en terreno abierto: 2-K04, 4-J11, 4-F15.



Bosque disperso:

Zonas con vegetación, donde predominan los arbustos y hay pocos árboles. Hexágonos de ejemplo 1-E03, 1-F11, 2-L03, 2-L07, 3-E09, 3-K08, 4-H08, 4-J17, 5-B15. Los siguientes hexágonos no se consideran de bosque disperso: 5-F10, 5-K17.



Bosque:

Zonas donde abunda la vegetación, cubiertas de maleza y pobladas de árboles. Hexágonos de ejemplo 1-E12, 2-K07, 3-E08, 4-B12, 4-G07, 5-A04, 5-E12, 5-G14.



Agua (Ríos y Lagos)

Incluye lagos y ríos, con aguas de un metro de profundidad. Solo los pelotones (1.1) y las barcas pueden atravesarlos. Hexágonos de ejemplo 5-B11, 5-C13.

El terreno puede proporcionar cobertura a tus unidades, ocultar unidades enemigas, bloquear la línea de visión y /o afectar al movimiento.

La Tabla de terreno y movimiento de infantería detalla cómo afectan ciertos tipos de terreno el movimiento de las unidades de infantería, además de aportar los **modificadores defensivos (MD)** y especificar las restricciones que pueda haber a la **línea de visión (LV)**.

5.0 Movimiento de infantería

Las unidades de infantería son todas aquellas que tienen el coste de movimiento indicado por un número **rojo** en la esquina superior derecha de la ficha. Para mover esa unidad a un hexágono, antes debe satisfacerse ese coste de movimiento en PA. Ciertos tipos de terreno exigen un coste mayor para acceder a ellos, costes que aparecen listados en la Tabla de terreno y movimiento. Estos costes se añaden al valor de movimiento de la unidad y son acumulativos.

Tabla de terreno y movimiento de infantería

	Coste adicional PA para mover a ese hexágono	Modificador defensivo por terreno (MD)	¿Bloquea la LV?	¿Terreno con cobertura?
Terreno abierto y Carretera	+0 PA	+0 MD	No	No
Edificio de piedra	+1 PA	+2 MD	Si	Si
Edificio de madera	+1 PA	+1 MD	Si	Si
Terreno cultivado	+0 PA	+0 MD	No	No
Muro	+1 PA	+1 MD	No	Si
Agua	+4 PA	-1 MD	No	No
Bosque	+1 PA	+2 MD	Si	Si
Bosque disperso	+0 PA	+1 MD	Si	Si
Retroceder	+1 PA	-	-	-
Colina arriba	+1 PA	-	-	-

Los costes en PA de movimiento y los modificadores defensivos son acumulativos.

Reglas opcionales de movimiento con cautela (5.0.3)

Se mueve con normalidad	+0 PA	-1 MD	-	-
Se mueve con cautela	+1 PA	+0 MD	-	-

Ej. Una ametralladora media Maxim soviética, con un coste de movimiento de 2 PA, pagaría en su lugar 3 PA para avanzar a un hexágono de bosque (2 PA por el coste de movimiento de la unidad +1 PA por mover a bosque).

Cada movimiento de una unidad de infantería a un hexágono nuevo se considera una acción separada.

No hay límites de apilamiento. Las unidades pueden moverse a, y cruzar, hexágonos ocupados tanto por unidades enemigas como amigas. ¡Aunque la unidad enemiga podría trabarse en combate cerrado si avanza a su hexágono!



5.0.1 Carreteras

Las carreteras anulan las restricciones y los costes de movimiento impuestos por el terreno que cubre el centro del hexágono. Las unidades deben seguir las carreteras de hexágono en hexágono para beneficiarse de la ventaja de carretera. Los puentes funcionan como carreteras sobre el agua. Las carreteras no afectan al MD del hexágono.

5.0.2 Muros

Un muro proporciona un +1 MD a una unidad (además del MD del hexágono donde se encuentre) ante cualquier disparo entrante, desde cualquier altura, que cruce el muro que bordea el hexágono donde se encuentra la unidad. Los muros no ofrecen cobertura contra fuego de mortero o artillería. Los muros suponen un +1 PA adicional a las unidades de infantería y vehículos oruga. Los vehículos de ruedas no pueden cruzarlos. Los muros sirven de cobertura a las unidades ocultas situadas en el hexágono bordeado por el muro, si la LV de la unidad enemiga a la unidad oculta lo cruza.

5.0.3 Movimiento con cautela de infantería (regla opcional)

Todas las unidades de infantería que muevan a un hexágono que no proporcione cobertura, tal como aparece indicado en la Tabla de movimiento y terreno, recibirán una penalización de -1 MD. Esta penalización solo se aplica si un oponente efectúa un disparo sobre la unidad de inmediato en el turno siguiente. Las unidades de infantería transportadas (17.1) no sufren esta penalización. La penalización por movimiento puede contrarrestarse si la unidad se mueve con cautela. Las unidades de infantería que mueven con cautela añaden +1 PA al habitual coste de movimiento, listado en la tabla. N.D.: Cuando se utiliza esta regla, el jugador debe sopesar el coste adicional de PA por mover con cautela, con el beneficio de poder acogerse a un mayor MD. Los principiantes querrán adquirir experiencia antes de incluir esta regla opcional.

5.1 Encaramiento

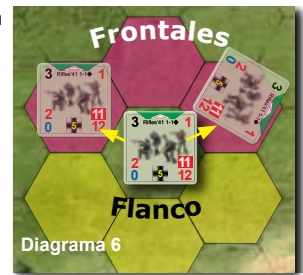
Todas las unidades cuentan con un encaramiento frontal, representado en la ficha por una flecha sobre campo verde o rojo. Un campo verde significa que una unidad puede mover y/o pivotar, un campo rojo supone que la ficha es estacionaria y no puede mover y/o pivotar (Búnkeres, 18.1.2). En todo momento, la flecha de encaramiento de la unidad debe mirar hacia un lado del hexágono (no al vértice). Las unidades pueden avanzar a cualquiera de los 3 hexágonos frontales (ver diagrama 6). Las unidades pueden cambiar su encaramiento a cualquier lado de hexágono sin coste adicional de PA, después de mover al nuevo hexágono y antes del turno



del oponente. Los hexágonos de flanco son sencillamente todos aquellos que no son frontales y representan las zonas fuera del principal foco de atención de la unidad.

5.2 Retroceder

Una unidad de infantería puede retroceder a cualquiera de sus 3 hexágonos de flanco sin cambiar el encaramiento, pero debe pagar una penalización de +1 PA, además de los costes habituales asociados con el movimiento (5.0). Después de que la unidad recule a su nuevo hexágono, podrá cambiar gratis su encaramiento. Retroceder se considera un movimiento con cautela (5.0.3). N.D. El encaramiento es muy importante para una unidad, para la cual encarar equivale tanto a volcar su atención, como a adoptar una posición que le permita reaccionar y actuar en esa dirección. Estando junto a un muro, un terraplén, etc., una unidad es muy vulnerable al fuego que provenga de su flanco. No solo suele estar más expuesta, sino que, además, los ataques por el flanco pueden revelarse psicológicamente demoledores: «¿De dónde ha salido el enemigo? ¿Estamos rodeados? ¿Podemos escapar?» A menudo el instinto natural la empujará a huir o agachar la cabeza. La experiencia y el liderazgo de una unidad juegan un papel vital al afrontar cualquier posible amenaza y reaccionar ante ella.



5.3 Pivotar

Como acción separada, todas las unidades pueden pagar 1 PA para pivotar y cambiar su encaramiento a cualquier lado de hexágono, sin necesidad de mover previamente a un nuevo hexágono.

5.4 Hexágonos ocupados por el enemigo

Las unidades pueden moverse a, y cruzar, hexágonos ocupados tanto por unidades enemigas como amigas. Si hay unidades enemigas ocupando el mismo hexágono al inicio de un turno, un jugador podría iniciar **combate cerrado** (7.7.3). En el caso de que los vehículos o la caballería se muevan a través de un hexágono sin parar en él (14.1), no podrán ser trabados en combate cerrado.

5.5 Refuerzos

Cuando un enfrentamiento contempla la entrada de refuerzos, estas unidades pueden acceder al mapa en la ronda especificada o más adelante. A pesar de que los refuerzos entren más adelante, tienen que hacerlo en el/los mismo/s hexágono/s especificados en el enfrentamiento.

Las unidades pueden utilizar una acción para moverse a hexágonos enteros, tal como especifica el enfrentamiento. Los medio hexágonos son ignorados. El movimiento puede hacerse con los PA de una unidad, o mediante una acción de oportunidad, de mando o de carta.

Si una unidad enemiga ocupa un hexágono de acceso, los refuerzos podrán desplazar el punto de entrada hasta 2 hexágonos de distancia. Varias unidades pueden acceder al mapa simultáneamente, utilizando una acción grupal (9.1.1) o siendo transportadas (17.0).

5.6 Unidades que abandonan el juego

Las unidades nunca pueden abandonar el mapa, a menos que lo permitan las reglas de despliegue del enfrentamiento en cuestión.

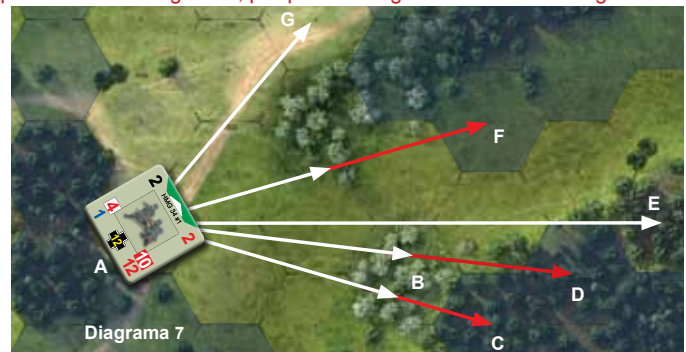
6.0 Línea de visión (LV)

Las unidades tienen que ser capaces de verse unas a otras con tal de atacarse con armas de fuego. Los hexágonos que bloquean la LV aparecen listados en la Tabla de terreno y movimiento de infantería en la sección 5.0. Se traza una línea recta entre el centro del hexágono correspondiente al atacante y el centro del hexágono correspondiente al defensor: si la línea no cruza ningún obstáculo, existe LV. Las unidades pueden ver a un hexágono capaz de bloquear la LV, pero no a través de él. Por tanto, la LV está bloqueada si cualquier punto de la línea cruza cualquier parte de un hexágono que sea capaz de bloquearla. Todas las reglas de LV son recíprocas, de modo que si la unidad A no puede ver a la unidad B, la unidad B no podrá ver a la unidad A.

Ej. Diagrama 7. La ametralladora pesada HMG del hexágono A puede ver al hexágono de bosque disperso B, pero no a través de él a los hexágonos C o D.

Si la LV pasa exactamente por la línea que delimita dos hexágonos, siempre se verá afectada por el hexágono que tenga la LV menos restrictiva.

Ej. En el diagrama 7, la ametralladora pesada HMG del hexágono A puede ver al hexágono E, porque la LV sigue el borde del hexágono



entre el bosque en D y el hexágono de terreno abierto. La LV no está bloqueada, debido al hexágono de terreno abierto, puesto que se considera que pasa por ahí.

Los jugadores pueden comprobar la LV antes de comprometerse a disparar. Las unidades no bloquean la LV.

6.1 Arco de fuego (AdF)

Los tres hexágonos frontales que se extienden ante la flecha de encaramiento de una unidad indican el arco de fuego de la unidad. Las unidades solo pueden disparar a objetivos situados en su arco de fuego.



Ej. En el diagrama 9, el pelotón alemán avanza al hexágono A. Estaba en su arco frontal, así que lo ha hecho sin cambiar el encaramiento. El soviético pasa. El alemán avanza al hexágono B, y de nuevo el soviético pasa. El alemán mueve después al hexágono C, donde cambia gratis su encaramiento. El pelotón soviético no puede efectuar un disparo porque el enemigo se encuentra ahora fuera de su arco de fuego. Además el alemán encara el flanco del enemigo. El soviético podría pivotar, pagando 1 PA, pero entonces tendría que esperar un turno para disparar porque pivotar cuenta como acción.



7.0 Cómo resolver el combate

Hablamos de combate cuando una unidad efectúa un disparo sobre otra. La unidad atacante debe tener al objetivo al alcance y en su arco de fuego, además de en LV. El número negro que figura en la esquina superior izquierda de la ficha muestra el número en PA que la unidad debe gastar para efectuar el ataque. Cada ataque se considera una acción individual.

Cuando tu unidad dispare a un enemigo, compara el valor de ataque (VA) de tu unidad con el valor de defensa del defensor (VD) del mismo color.

- Si el VA supera o iguala el VD, el defensor sufre un impacto.
- Impacto crítico : si el VA supera al VD por 4 o más, el defensor recibe dos impactos y es destruido.

Una unidad puede ser atacada un número ilimitado de veces durante una ronda.

7.1 Potencia de fuego (PF) y factor de defensa (FD)

Todas las unidades cuentan con un valor rojo o azul correspondiente a la potencia de fuego (PF), ubicado en la esquina inferior izquierda de la ficha. El valor rojo refleja la munición y su potencia con armamento explosivo. El valor azul refleja la potencia de fuego perforante de blindaje de que dispone.

Todas las unidades también tienen un factor de defensa (FD), azul o rojo, ubicado en la esquina inferior derecha de la ficha. Un FD rojo indica que la unidad carece de blindaje (una unidad de infantería, por ejemplo). Un FD azul indica que la unidad cuenta con blindaje, por ejemplo un tanque. Cuando una unidad dispara al enemigo, debe hacerlo con un valor de PF que coincida en su color con el color del FD del blanco del ataque.

7.2 Valor de ataque (VA)

El VA se calcula sumando la potencia de fuego (PF) de la unidad atacante al resultado de una tirada de 2D6. Recuerda que puedes modificar la tirada de ataque, empeñando hasta un máximo de 2 PAM.

VA= PF de la unidad +2D6 +modificadores al resultado (PAM)

Ej. Diagrama 9. Las unidades de rifles alemanas con PF 2 en rojo disparan a un pelotón de rifles soviético. El jugador obtiene un 9 y alcanza VA 11 (PF 2 +9 resultado de la tirada).

Las unidades pueden atacar aunque su PF sea cero o un valor negativo.

7.3 Valor de defensa (VD)

El VD se calcula sumando o bien el factor de defensa (FD) frontal, o bien el FD de flanco, al MD correspondiente al terreno. El fuego que se origina desde un hexágono de flanco se considera fuego de flanco y se resuelve contra el FD de flanco más débil de la unidad. El FD de flanco de la unidad se encuentra impreso en la ficha por encima del FD frontal.

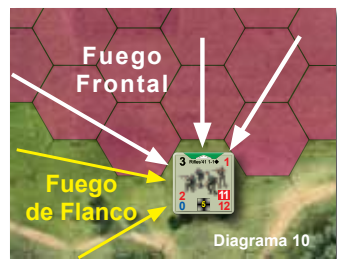
VD= FD +MD terreno

Ej. En el diagrama 10, las líneas amarillas representan disparos por el flanco, porque el fuego se origina fuera del arco de fuego del pelotón. Estos disparos se resolverán contra el FD 11 de flanco del pelotón.

Las unidades defensoras nunca pueden añadir modificadores PAM a su propio VD.

7.4 Unidades destruidas y ajustes en el casillero PAM

Una unidad resulta destruida de inmediato cuando, estando indemne, encaja 2 impactos, o cuando ya tiene 1 impacto y recibe otro. Las unidades destruidas (excepto los camiones y vagones 16.0) se retiran del juego y se colocan en la caja de unidades destruidas, situada en la



Hoja de control del jugador propietario. La primera unidad se coloca en el número inicial de PAM que especifique el enfrentamiento, la segunda unidad destruida en la siguiente casilla, y así sucesivamente. Al inicio de cada ronda, el número total de PAM que recibe un jugador se reduce en 1 por cada unidad que haya perdido hasta ese momento.

Ej. Un jugador comienza un enfrentamiento con 9 PAM y pierde 2 unidades durante la primera ronda. La primera unidad se coloca en la casilla 9, y la segunda en la casilla 8. Después empezaría la segunda ronda con tan solo 7 PAM a su disposición. Los 7 PAM se reducirían de cara a futuras rondas si perdiera más unidades.

Si el marcador del casillero PAM se encuentra en la casilla donde debe colocarse una unidad recién destruida, el nivel de PAM se ve reducido inmediatamente por uno y el jugador pierde el uso de ese PAM.

Ej. En el ejemplo anterior, el jugador contaba con 8 PAM cuando perdió su segunda unidad. La unidad se situó en la octava casilla, desplazando el marcador de PAM a la casilla 7. N.D.: A medida que las unidades son eliminadas, la pérdida de los líderes que sirven en primera línea afecta la efectividad de la cadena de mando y la capacidad de esa fuerza para combatir.

7.5 Impactos

Cuando una unidad indemne sufre un impacto, el jugador debe tomar aleatoriamente un marcador de impacto de la pila de marcadores de impacto, y, sin revelarlo a su oponente, colocarlo debajo de la ficha afectada. Las unidades de infantería toman sus marcadores de impacto de la pila de marcadores de impacto de infantería, mientras que los vehículos lo hacen de su propia pila.

Marcadores de impacto de infantería

Aturdida
R≥7

Aturdida (x2):
• La unidad no puede efectuar ninguna acción aparte de reagruparse.
• Necesita 7 para reagruparse.

Inquieta
R≥7

Inquieta (x2):
• No afecta a ninguna característica.
• Necesita 7 para reagruparse.

Muerta
R≥8

Muerta (x1):
• La unidad muere tras el impacto. Retírala inmediatamente del mapa.

Pánico
R≥8
+1
-2

Pánico (x2):
• No puede disparar.
• Aumenta el FD de flanco.
• Baja el FD frontal.
• Necesita 8 para reagruparse.

Clavada
R≥7

Clavada (x5):
• La unidad no puede mover (ni siquiera pivotar).
• Necesita 7 para reagruparse.

Contenida
+1 R≥7
-2
-2

Contenida (x5):
• Cuesta +1 PA disparar.
• PF baja 2.
• Necesita 7 para reagruparse.

Acobardada
+2 R≥8 +1
1 +1

Acobardada (x2):
• +2 PA para disparar.
• +1 PA por hexágono para mover o pivotar.
• Alcance reducido a 1.
• FD aumenta.
• Necesita 8 para reagruparse.

Berserk
-1 R≥8
+1 +1
+1 1 +2

Berserk (x1)
• Cuesta -1 PA disparar.
• PF aumenta 1.
• El Alcance es 1
• FD aumenta.
• Necesita 8 para reagruparse.

Trasera de los marcadores

• Todos los marcadores de impacto de infantería muestran la misma ilustración.

⊗ = Habilidad perdida. El símbolo en **negrita** afecta a toda la categoría de cualquier color. En **azul** o **rojo** afecta solo a la característica correspondiente.

Las habilidades y características de la unidad se modifican según los valores correspondientes impresos en el marcador de impacto. Si no aparece ningún valor en una esquina del marcador de impacto, entonces la característica correspondiente no se ve afectada por el marcador de impacto.

Ej. Un pelotón de rifles soviético saca un marcador de impacto: Contenida. Las características de la unidad se modifican de la siguiente manera:

- El coste para disparar aumenta de 4 a 5.
- La potencia de fuego roja se reduce de 3 a 1, y la azul de 0 a -2.
- El movimiento y la defensa no se ven afectados, puesto que no figura nada en las áreas correspondientes a estas características.

Contenida
4 Rifles 41 1-1 +1
3 0 11 12
-2 -2

-La unidad puede reagruparse y librarse del marcador de impacto si obtiene un resultado de 7 o más con 2D6.

Hay marcadores que tienen un símbolo ⊗ que niega a la unidad el uso de esa habilidad.

Ej. Una unidad clavada no puede moverse o pivotar, pero ninguna de sus otras características se ve afectada. Ej. Una unidad aturdida no puede hacer nada excepto reagruparse. Sin embargo, sus FD no se ven afectados.

Una unidad clavada no puede moverse por sus propios medios (incluido subirse o bajar de un vehículo), pero puede ser transportada si ya estaba cargada.

Únicamente cuando el jugador deba usar las habilidades de la unidad que se han visto afectadas lo revelará a su oponente.

En este caso, muestra el marcador a su oponente y lo devuelve a su lugar, debajo de la ficha.

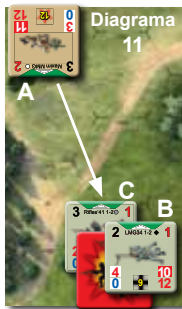
Ej. Una unidad contenida desea disparar. Su PF se ve modificada, por lo que debe mostrar el marcador de impacto a su oponente.

Ej. Una unidad presa del pánico recibe fuego enemigo. El defensor debe revelar el marcador de impacto al atacante, sin importar cuál sea el resultado de la tirada de dados del atacante. El marcador «muerta» siempre se revela de inmediato y la unidad afectada se retira del mapa. También se revelan los marcadores cuando una unidad es eliminada o cuando logra reagruparse. **N.D.:** Recibir un impacto no implica necesariamente que los hombres mueran. A menudo en combate las unidades quedan cuerpo a tierra cuando reciben fuego enemigo y no pueden responder. En otras ocasiones los hombres son presa del pánico, se olvidan de disparar y echan a correr. Todos estos efectos se simulan mediante los marcadores de impacto, sin necesidad de añadir un montón de reglas complicadas.

7.5.1 Apilamiento de unidades y Combate

No existen límites de apilamiento. Cuando un hexágono con más de una unidad es objeto de fuego, el atacante hace una tirada separada por cada unidad presente en él para determinar si ha recibido un impacto. Cuantas más unidades ocupen un hexágono, mayor es la posibilidad de que un atacante obtenga un impacto sobre una de ellas. Esto no supone para el atacante empeñar ningún recurso adicional, y se considera 1 acción. No obstante, **cada PAM empeñado en modificar la tirada de ataque (3.2.3) solo afecta a una de las unidades objetivo en el hexágono.** El atacante puede empeñar PAM de forma separada en cada una de las tiradas si así lo desea. Un oponente solo puede reaccionar después de que se haya resuelto el ataque sobre todas las unidades presentes en el hexágono.

Ej. En el diagrama 11, la unidad de ametralladora soviética MMG A dispara por 3 PA a la LMG B y al pelotón de rifles C. Ambos defensores tienen VD 12. La MMG tira primero por la LMG B. El jugador soviético decide sumar 2 PAM para modificar esta tirada y obtiene un VA 14 (PF 3 +9 tirada de dados +2 PAM). La LMG B sufre un impacto y el jugador toma un marcador de impacto, que coloca debajo de la unidad. A continuación, el jugador tira por el pelotón C, aunque en esta ocasión no empeña ningún PAM para modificar la tirada. Los PAM empeñados en la primera tirada no cuentan en la segunda tirada. La MMG falla y el soviético finaliza su turno, y es turno del jugador alemán.



Tipos de objetivos diferentes: Una unidad que dispare a un hexágono que contenga unidades con VD de colores distintos, lo hará sobre cada una utilizando el tipo de PF correspondiente.

N.D.: El diseño de las reglas de apilamiento responde a la necesidad de simular la densidad de un blanco. Tener dos tanques perfectamente alineados ante un cañón antitanque es llamar al mal tiempo, mientras que espaciarlos supondría que la pieza tendría que reorientarse entre uno y otro disparo. Por tanto, cuantos más blancos hay en un hexágono, más fácil resulta disparar e impactarlos. En la 2ª GM, se adiestraba a las unidades para mantener las distancias y no amontonarse por estos motivos. Es más fácil enfrentarse a fuerzas concentradas, a las que se puede eliminar mediante fuego de mortero, artillería y ametralladora.

7.6 Reagruparse

Las unidades que sufren daños intentan librarse del marcador de impacto reagrupándose. Cuando una unidad se reagrupa con éxito, se entiende que los hombres que la componen han templado los nervios y los líderes han enardecido su afán de lucha.

5 es el coste en PA o PAM de la acción de reagruparse.

Después de pagar el coste de la acción 5PA, se procede a hacer una tirada de 2D6. La unidad se reagrupa con un resultado igual o superior al valor de reagrupación que figure impreso en la parte superior del marcador de impacto. Si la unidad logra reagruparse con éxito, se retira el marcador de impacto que afecta a la unidad, se muestra al oponente y luego se devuelve a la pila de marcadores de impacto. Si la unidad no logra reagruparse, no sucede nada y la unidad conserva el marcador de impacto.

Las unidades también pueden efectuar una acción de oportunidad, de mando o jugar una carta para intentar reagruparse. Una unidad puede hacer varios intentos de reagrupación, siempre y cuando disponga de suficientes PA, PAM y/o cartas de acción que se lo permitan. Cada intento de reagruparse se considera una acción individual.

En ciertos casos, los vehículos no pueden reagruparse durante el resto de la partida, lo que se indica con la nota «No Rgrupt» en el marcador de impacto.

Los marcadores de impacto se devuelven a la pila de marcadores de impacto, después de que la unidad logre reagruparse o resulte destruida. Las unidades que compartan un hexágono con unidades enemigas no pueden reagruparse.

7.6.1 Modificadores a la tirada de dados para reagrupar

Las unidades que estén en un terreno con cobertura suman +1 a la

+1 R≥7
Contenida
-2
-2

tirada de dados para reagruparse. La Tabla de movimiento y terreno de la página 5 y la Hoja de resumen listan qué terrenos proporcionan cobertura. Las unidades apiladas con otras unidades indemnes del mismo bando reciben un +1 adicional a la tirada de dados para reagruparse por cada unidad indemne amiga con la que comparta el hexágono. Las tiradas de reagrupación pueden modificarse mediante PAM.

7.7 Alcance

El alcance de una unidad es el número de hexágonos al que puede disparar, y figura impreso al pie de la ficha, en el centro, inscrito en el símbolo que corresponde a su nacionalidad. Obviamente el terreno que bloquea la LV limita este valor.

7.7.1 Fuego a larga distancia

Si un objetivo se encuentra más allá del alcance efectivo de una unidad, pero a menos o igual del doble de este valor, la unidad atacante puede atacar pero resta 2 a su PF. **N.D.:** Los alcances de las fichas representan las distancias de combate a las que disparaban históricamente las unidades, y no las auténticas distancias máximas.

7.7.2 Fuego a corta distancia

Si la unidad atacante se encuentra en un hexágono adyacente al objetivo, se considera que el objetivo se encuentra a corta distancia, y la unidad atacante suma +3 a su PF.

Ej. Diagrama 12. Turno alemán: La unidad pioneers C mueve adyacente a la unidad de ametralladora soviética MMG D.

Turno soviético: La MMG dispara. Puesto que el alemán se encuentra en el hexágono adyacente, la ametralladora suma +3 a su PF, pasando de 3 PF a 6 PF.



7.7.3 Combate cerrado (CC) en el mismo hexágono

Las unidades pueden avanzar a hexágonos ocupados por el enemigo. En su turno, un jugador puede (pero tiene porque hacerlo) atacar a una unidad enemiga que se encuentre en el mismo hexágono que una propia utilizando CC. Si las unidades deciden atacar, se consideran trabadas en CC. Una unidad puede realizar una acción de PA, PAM, oportunidad o empeñar una carta para atacar en CC. Si la unidad oponente sobrevive, puede realizar una acción para contraatacar o retroceder en su turno con una acción de PA, PAM, oportunidad o empeñar una carta. La PF de las unidades trabadas en CC se modifica así:

-2 PF para todas las unidades con PF en un cuadro blanco.

+4 PF para el resto de las unidades.

Ej. La unidad HMG alemana tiene la PF roja inscrita en un recuadro blanco, por tanto en CC pasa de tener 5 PF a 3 PF.

Las unidades en cuya ficha figure un alcance mínimo, incluidos morteros y piezas de artillería, pueden trabarse en CC.

- El CC no afecta a otras unidades amigas que compartan el mismo hexágono.

- El CC se resuelve contra el FD de flanco del oponente.

- Los modificadores de terreno afectan a todas las unidades que defienden en CC.

- Las fortificaciones solo benefician a las unidades ocupantes (18.1).

- Las unidades trabadas en CC solo pueden formar grupos de fuego (9.1.2) con unidades terrestres que compartan su hexágono.

- Las unidades no pueden disparar o ver más allá de su propio hexágono a efectos de atacar, observar, o cumplir con condiciones de victoria, mientras compartan el hexágono con unidades enemigas.

Avanzar a un hexágono enemigo constituye una acción, así que el defensor podría reaccionar con cualquier unidad, incluida la unidad defensora. Si ésta decide abandonar el hexágono de inmediato, no puede retirarse al hexágono del que provenga la unidad que avanza, ni a ninguno de los dos hexágonos adyacentes. Sí podría mover a estos hexágonos en acciones posteriores.

Una unidad o grupo puede atacar en CC a una sola unidad enemiga por turno.

Ej. Dos pelotones de infantería alemanes mueven en grupo (9.1.1) a un hexágono ocupado por un pelotón de rifles soviético. Por turno de juego el soviético podría atacar en CC a uno de los pelotones. N.D.: Cuando se dispara a unidades apiladas en otro hexágono, el atacante lo hace contra todas las unidades enemigas. Pero en combate cerrado, el atacante tan solo puede disparar a una unidad enemiga, lo que simula los enfrentamientos a cara de perro y cuerpo a cuerpo.

Unidades externas pueden abrir fuego sobre un hexágono cuyos ocupantes se hayan trabado en CC, pero todas las unidades presentes en el hexágono, tanto amigas como enemigas, sufren los resultados. Los modificadores de terreno y los encaramientos respectivos de cada unidad se aplican a efectos de aquellos ataques que provengan de hexágonos externos.

Ej. Una unidad usada que no tiene PAM o cartas de acción para jugar será sorprendida y no podrá reaccionar a una unidad enemiga que mueva al hexágono que ocupa. Ej. Diagrama 13. Un pelotón de rifles soviético que ocupa un bosque sufre el asalto de una unidad de pioneers alemana.

-Turno alemán: El alemán avanza con cautela por 2 PA al hexágono adyacente a los soviéticos.

-Turno soviético: El pelotón de rifles soviético dispara a distancia corta con VA 6 (PF 3 +3 bonificación por distancia corta) contra el VD 13 de los pioneers, y falla.



-Turno alemán: Los pioneers avanzan al hexágono de la unidad de rifles soviética.

-Turno soviético: El soviético dispara en CC con VA 7 (PF 3 +4 bonificador CC), contra el VD 14 del pelotón de pioneers (12 FD flanco +2 MD bosque). Necesita un 7 para impactar y lo logra. Por suerte para el alemán, saca un marcador de impactos que solo deja inquieta a la unidad.

-Turno alemán: Los pioneers disparan con VA 8 (PF 4 +4 bonificación CC) contra el VD 13 (11 FD de flanco +2 DM bosque). Necesitan un 5 para impactar y un 9 para eliminar.

Ya estás listo para jugar el enfrentamiento 1 y 2. Juega estos enfrentamientos antes de proseguir con la lectura de las reglas.

2ª Parte

En esta parte te presentaremos las cartas, que aportan al juego un elemento de incertidumbre y tácticas específicas de ejércitos al juego. También aprenderás a coordinar los esfuerzos de tus unidades.

8.0 Cartas

Hay varios tipos de cartas en el juego.

- Las **cartas de acción** se juegan como acción.

- Las **cartas de bonificación** no cuentan como acción, pero influyen en alguna otra acción que pueda efectuar el jugador.

- Las **cartas de evento** ponen en marcha eventos especiales o designan rondas de puntuación.

- Las **cartas de armamento** proporcionan a los jugadores «juguetes» extra como minas y uso de la artillería.

Cada enfrentamiento especifica cuáles de estas cartas pueden utilizarse. Lo hace identificando las cartas relevantes por su número, situado en la esquina inferior izquierda de la carta.

Al empezar cada nueva ronda (2.0), los jugadores pueden robar una o más cartas de la parte superior del mazo hasta el límite que especifique el enfrentamiento. Las cartas de evento se juegan de inmediato. Las cartas de acción y bonificación

pueden conservarse en secreto en la mano del jugador tanto como lo considere necesario. Las descripciones de las cartas aparecen en la página 17 de este reglamento.

No hay límite al número de cartas que puede conservar un jugador en la mano o jugar durante una ronda.

El coste para jugar una carta de acción, bonificación o arma aparece listado en la parte central de la carta.

Si el icono del coste es azul, debe pagarse en PAM. Si es verde, puede satisfacerse tanto con PA como PAM. Una carta pagada con los PA de la unidad activada **debe jugarse sobre esa unidad**. Las cartas gratuitas o las que se costean con PAM pueden jugarse sobre cualquier unidad.

8.1 Cartas de acción

Las cartas de acción muestran un icono verde en la esquina superior izquierda que representa un rayo. Se juegan como acción. Las cartas de acción proporcionan PA, PAM o permiten a un jugador efectuar ciertas acciones.

Ej. Una unidad MMG no usada recibe un impacto y saca un marcador de impacto que la deja clavada. El jugador soviético posee la carta 3, «¡Seguidme!

- Reagrupación automática», en su mano. La juega en su turno como acción, pagando 2 PAM. Retira el marcador de impacto, sin que eso suponga que la unidad soviética se considere usada.

8.2 Cartas de bonificación

Jugar una carta de bonificación no cuenta como acción. Estas cartas se juegan junto a alguna otra acción que el jugador quiera emprender o haya emprendido, incluidas otras cartas de acción o armamento.

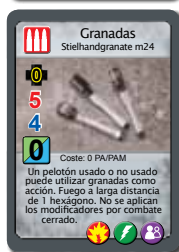
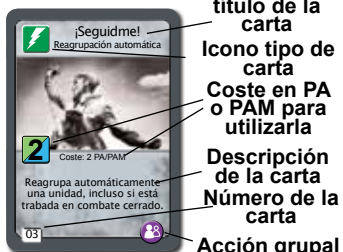
Las cartas de acción y de bonificación se descartan una vez jugadas.

8.3 Cartas de evento

Las cartas de evento inician eventos tales como refuerzos que acceden al mapa o una fase especial de puntuación. Cada enfrentamiento describe si, y cuándo, deben incluirse estas cartas en el mazo.

8.4 Cartas de armamento

Las cartas de armamento representan armas que puedes ser utilizadas por las unidades y se juegan



como una acción. Cada enfrentamiento especificará si debe sumarse al mazo alguna carta de armamento y cuán a menudo puede utilizarse antes de descartarla. El alcance del arma, la potencia de fuego y el coste aparecen listados en la carta. Las cartas de armamento, que no sean de artillería, son asignadas por el propio jugador a unidades específicas de infantería al principio del juego.

Una unidad puede usar una carta de armamento que tenga asignada para realizar una acción de ataque separado o como parte de una acción de fuego de grupo. Las características de PF se ven afectadas por cualquier marcador de impacto que pueda condicionar al pelotón que utilice la carta. Ej. Una LMG alemana Aturdida no puede utilizar la carta «Granadas» hasta que se recupere. Ej. Una unidad de rifles alemana usada en combate cerrado juega la carta de granadas que tiene asignada contra una unidad de Rifles soviético como una acción por 0 PA. Las granadas atacan con un PF5 rojo contra el VD 11 de flanco de la unidad soviética.

8.5 Detalles de los iconos de las cartas

Algunas cartas incluyen iconos impresos en la parte inferior.



Acción grupal: Puede jugarse la carta como parte de una acción grupal (9.1) **si se paga con PAM**. Ej. La carta 3, «¡Seguidme!» permite reagruparse a todas las unidades que formen parte del grupo.



Alto explosivo: El ataque del arma siempre se resuelve contra la defensa de flanco del objetivo.



Cuenta como acción: El ataque del arma se considera una acción.

9.0 Activaciones compartidas

Pueden activarse juntas varias unidades no usadas para coordinar sus acciones. Las unidades activadas efectúan acciones individuales, cuyos costes se restan de un fondo común de 7 PA que comparten. Un jugador no tiene que declarar qué unidades compartirán activaciones antes de efectuar las acciones, y puede añadir unidades a voluntad. Las unidades que compartan activaciones no tienen que encontrarse en el mismo hexágono o en hexágonos adyacentes. Las unidades que compartan activaciones continúan costeadose las acciones gracias al fondo común de 7 PA, aunque cualquiera de ellas resulte destruida. Cada acción individual compartida cuenta como un turno, al que seguirá el turno del oponente. Cuando el fondo común compartido de PA se agota, **se da la vuelta a todas las unidades que compartieron la activación**. Resumen: Un jugador activa una unidad y ajusta el marcador de PA a la casilla 7, como siempre. Pero ahora también puede efectuar acciones con otras unidades, costeadolas con los PA del fondo común. Ej. Una unidad soviética de rifles es activada y avanza su marcador de PA a 7 PA. Mueve por 1 PA hacia el oeste hasta un hexágono de terreno abierto de carretera. El alemán pasa. Una MMG soviética no usada (con un valor de movimiento de 2 PA) decide mover un hexágono hacia el este hasta reunirse con el pelotón de rifles en el mismo hexágono. La MMG ha costeado su movimiento gracias al fondo común de 7 PA, por tanto ahora comparte activación. Solo quedan 4 PA en el fondo común.

9.1 Acciones grupales

Varias unidades pueden efectuar en grupo **cualquier** acción, incluido mover, disparar y reagruparse. Las siguientes unidades pueden efectuar acciones grupales:

- Unidades que compartan la activación.
- Unidades no usadas que se agrupen para efectuar una acción de oportunidad.
- Unidades usadas, no usadas o activadas que se agrupen para efectuar una acción de mando.
- Unidades usadas, no usadas o activadas que se agrupen para aplicarse el resultado de una carta.

Un turno de jugador solo concluye después de que todas las unidades participantes hayan terminado la acción grupal.

9.1.1 Movimiento grupal

Las unidades situadas en un mismo hexágono, o en hexágonos adyacentes, pueden mover en grupo y pagar solo el coste de movimiento de la unidad con el mayor coste de movimiento. Ej. El pelotón de rifles y la MMG soviética apilados en el ejemplo anterior se agrupan para mover juntos a un hexágono de terreno abierto.



El coste total del movimiento es 2 PA, tomando únicamente el coste de movimiento de la Media.1AP. Ej. Diagrama 14. Turno soviético: cuatro pelotones de rifles soviéticos, que comparten una activación, mueven en grupo hacia la ametralladora pesada HMG alemana. Tres pelotones de rifles mueven a terreno abierto, pero el cuarto lo hace a bosque, así que el grupo debe pagar el coste mayor de 2 PA debido al bosque. Si todas las unidades hubieran movido a hexágonos de terreno abierto, el movimiento grupal únicamente hubiese comportado un coste de 1 PA. Diagrama 14. Turno alemán: El alemán activa la HMG y dispara por 2 PA al segundo pelotón de rifles, eliminándolo.

Las unidades que se separan, ya sea porque se han alejado al moverse unas de otras o debido a efectos del combate, no pueden volver a mover en grupo hasta que estén de nuevo adyacentes.

Diagrama 15. Turno soviético: El jugador soviético conserva 5 PA en el fondo común, y su siguiente acción podría ser o bien mover en grupo a los dos pelotones adyacentes, o bien mover el pelotón solitario que está en bosque. No puede mover en grupo a los tres, puesto que ya no están adyacentes. Decide mover por 1 PA al grupo por ambos pelotones, conservando 4 PA en el fondo común.



No todas las unidades incluidas en la acción de movimiento grupal tienen que moverse.

Ej. Tres unidades adyacentes inician una acción de movimiento grupal. La unidad del medio mantiene la posición, mientras que los dos pelotones de rifles adyacentes avanzan a un hexágono de terreno abierto. El coste en PA depende de la unidad con el coste de movimiento más elevado. Si el pelotón del centro hubiese sido una MMG con un coste de 2 PA para mover, el movimiento grupal hubiera sido 1 PA, ya que la MMG no se ha movido.

Las unidades incluidas en un movimiento grupal pueden separarse para alejarse unas de otras. Algunas o todas las unidades de un movimiento grupal podrían simplemente pivotar.

Las unidades que sufran daños debido a un impacto podrán tomar parte en un movimiento grupal, siempre y cuando sean capaces de mover.

9.1.2 Grupo de fuego

Varias unidades pueden disparar juntas creando un grupo de fuego. Los grupos de fuego deben tener un único hexágono por objetivo. Un grupo de fuego designa una unidad como líder y las demás unidades en el grupo de fuego le apoyan. Las unidades de apoyo deben (a) estar en el mismo hexágono o en uno de los 6 hexágonos adyacentes de la unidad líder que dispara, (b) tener el hexágono objetivo en su arco de fuego (esto incluye a los tanques con torreta 15.4), (c) disfrutar de LV clara, (d) tener el blanco en alcance normal (no disparar a larga distancia), y (e) no tener un marcador de impacto que afecte a su PF.

Los grupos de fuego solo pagan el coste que le suponga disparar a la unidad líder. Las unidades solo pueden unirse a un grupo de fuego si tienen una PF mayor de 0 (esta PF puede incluir el bono de disparo a corta distancia o CC). Cada unidad que apoye el fuego aporta +1 PF al PF de la unidad líder. Todos los modificadores se calculan sobre la unidad que actúe como líder del grupo. Ej. Diagrama 16. Se activa un grupo formado por una LMG alemana no usada y un pelotón de rifles no usado, que como primera acción forman un grupo de fuego. Se designa como líder de fuego a la LMG, lo que comporta un gasto de 2 PA. Su PF pasa de PF 4 a PF 5, debido al apoyo del pelotón de rifles. Ambas unidades también podrían haber estado adyacentes para formar el grupo de fuego.



9.1.3 Reagrupación grupal

Las unidades que compartan hexágono o se encuentren en hexágonos adyacentes pueden efectuar una reagrupación grupal por 5 PA/PAM. Cada unidad tira por separado (7.6).

9.1.4 Otras acciones grupales

Diversas unidades que compartan hexágono o se encuentren en hexágonos adyacentes pueden efectuar otras acciones grupales, tales como crear defensas apresuradas en grupo, etc. El único límite que conocen las combinaciones ingeniosas es la creatividad del jugador.

Ej. Un pelotón de rifles alemán activado se mueve adyacente a una HMG no usada. En su turno siguiente, el alemán juega una carta de defensa apresurada sobre ambas unidades, lo que permite a ambas obtener marcadores de defensa apresurada. No se da la vuelta a la HMG a su cara usada, puesto que únicamente se jugó una carta sobre ella.

9.2 Pormenores de las acciones grupales

Nunca se puede efectuar una acción grupal por parte de diversas unidades que no estén en el mismo hexágono o en hexágonos adyacentes. Las acciones grupales pueden efectuarse, y costearse, de varios modos:

- Las unidades que compartan sus activaciones pagan por una acción grupal de los 7 PA del fondo común. (El fondo común puede variar si se utiliza la regla opcional 3.0.1, Valores variables de PA).

- Diversas unidades no usadas pueden efectuar una acción grupal de oportunidad. Después de efectuarse una acción de oportunidad grupal, se da la vuelta a todas las unidades participantes para señalar que están usadas.

Ej. Dos pelotones de rifles alemanes no usados están apilados en el mismo hexágono y han sido arrollados por un tanque T-34 soviético. El grupo mueve mediante una acción de oportunidad grupal y retrocede a hexágonos no adyacentes. Después se les da la vuelta para señalar que están usadas.

- Diversas unidades usadas, no usadas o activadas pueden efectuar acciones grupales utilizando únicamente PAM. No se da la vuelta a las unidades no usadas y activadas a su cara usada.

Ej. Un pelotón de rifles alemán mueve a un hexágono con una HMG no activada. Los dos forman por 2 PAM un grupo de fuego (se escoge a la HMG líder del grupo). El pelotón de rifles sigue adelante, utilizando lo que queda en su fondo de PA, sin dar la vuelta a la ametralladora pesada a su cara usada.

- Diversas unidades usadas, no usadas o activadas pueden efectuar acciones grupales de carta. No se da la vuelta a las unidades no usadas y activadas a su cara usada.

Ej. Dos pelotones que acusan sendos impactos se encuentran en hexágonos adyacentes, uno de ellos usado, el otro no. Se empeña la carta nº3 de reagrupación automática sobre ambas unidades por el coste de 2 PAM que dicta la carta. Ambas unidades se libran de sus respectivos marcadores de impacto, y el pelotón sigue sin considerarse usado. Ej. Cuatro pelotones de rifles adyacentes avanzan dos hexágonos tras jugar la carta nº 5, «Despliegue rápido».

Los jugadores pueden intercalar acciones individuales con acciones grupales.

Ej. Diagrama 17. La LMG alemana se activa y avanza por 1 PA sobre el pelotón de rifles B. El soviético pasa.

Diagrama 18. Ambas unidades efectúan un movimiento grupal de mando para avanzar por 1 PAM un hexágono. Paga 1 PAM en lugar de 1 PA porque la unidad de rifles B no quiere compartir la activación de la LMG. De nuevo el soviético pasa. Ahora ambas unidades alemanas forman un grupo de fuego que ataca por 2 PAM a la unidad de rifles C, con la LMG A designada como líder de fuego. La PF de la LMG aumenta de PF 4 a 5, y obtiene un impacto. El soviético toma al azar un marcador de impacto que acaba con su unidad clavada.

Diagrama 19. La LMG A avanza por 2 PA a un edificio de piedra, y conserva 4 PA. Podría disparar, seguir moviendo o efectuar otras acciones. No se marca como usado al pelotón de rifles, puesto que solo se utilizaron PAM para resolver todas las acciones grupales. Nuevo Ej. Diagrama 17. Esta vez, ambas unidades alemanas comparten sus activaciones. La LMG A avanza por 1 PA al hexágono ocupado por la unidad de rifles. El soviético pasa. Luego ambas agrupan y mueven por 1 PA otro hexágono. El soviético pasa de nuevo. En el diagrama 18, forman por 3 PA un grupo de fuego, pero fallan. El soviético pasa. La LMG A mueve por 2 PA al edificio de piedra, y las unidades agotan sus PA del fondo común. Finalmente se da la vuelta a ambas a su cara usada.



10.0 Unidades ocultas

El enfrentamiento especificará cuántas unidades empiezan ocultas la partida. Las unidades ocultas se mantienen fuera del mapa, y sus ubicaciones se anotan en una hoja de papel. El oponente no tiene ni idea de dónde pueden hallarse esas unidades, puesto que sus fichas no se encuentran presentes en el mapa. Los jugadores pueden descargar gratuitamente reproducciones de los mapas donde anotar la ubicación de las unidades ocultas en www.Academy-Games.com.

Las unidades ocultas no tienen encaramiento hasta que se revelan y colocan en el mapa. En ese momento el jugador decide su encaramiento. Las unidades ocultas se revelan si:

10.01. La unidad oculta efectúa cualquier acción. Las unidades ocultas se revelan de inmediato si efectúan cualquier acción, aparte de mover ocultas o demorar, incluso estando fuera de LV enemiga. La unidad y todas las demás unidades ocultas que compartan hexágono se revelarán y colocarán de inmediato en el mapa.

10.02. En caso de que una unidad oculta y otra no oculta compartan el mismo hexágono. Se revela de inmediato a las unidades ocultas cuando compartan hexágono con cualquier unidad, amiga o enemiga, no oculta.

10.03. Una unidad oculta es objeto de fuego enemigo y sufre un impacto. A veces, el atacante atacará un hexágono que considere sospechoso, con la esperanza de revelar la posición del enemigo. Si diversas unidades ocultas comparten un hexágono, el ataque solo se resolverá contra la unidad afectada con el menor FD frontal. Los ataques de mortero y fuego de artillería (9.2) se resuelven contra la unidad con el menor FD de flanco. Basta con que una unidad sufra un impacto para que se revelen y coloquen en el mapa todas las unidades presentes en el mismo hexágono (consultar el punto 2). Los ataques contra hexágonos que cuenten con potenciales unidades ocultas se resuelven aunque no haya unidades ocultas en el hexágono.

Ej. Una unidad de rifles soviética está oculta en un hexágono de bosque con VD 14 (12 FD frontal +2 MD por bosque). Una HMG alemana dispara al hexágono porque el jugador alemán piensa que es un buen lugar para ocultar una unidad. En este caso ha acertado, pero aún no lo sabe. Obtiene un VA 13, pero falla. El alemán ignora si simplemente ha errado