

Operation Battleaxe

Wavell vs. Rommel, 1941

*Un juego de Michael Rinella
Una traducción de Manuel Suffo*

1.0 INTRODUCCIÓN

Operation Battleaxe: Wavell vs. Rommel, 1941 es un juego para dos jugadores que simula el intento Aliado de liberar el asedio del puerto libio de Tobruk, del 15 al 17 de Junio de 1941. Un jugador lleva las fuerzas Aliadas atacantes y el otro lleva las fuerzas del Eje defensoras.

Al leer estas reglas, si algún término con mayúscula o abreviatura es confuso, consúltese el Índice y Glosario al final del manual. Las referencias numéricas que se encuentran allí y a lo largo de estas reglas deberán ser ignoradas en la primera lectura y usarlas solamente para más tarde al referirse a secciones relacionadas para mayor claridad.

2.0 COMPONENTES

OPERATION BATTLEAXE incluye los siguientes componentes:

- Un mapa de 43 x 56 cm
- Una plantilla de fichas
- Este manual de reglas

3.0 EL MAPA

La hoja de mapa muestra partes de la frontera entre Libia y Egipto donde tuvo lugar la campaña *Battleaxe* entre el 15 y 17 de Junio de 1941. La escala es aproximadamente de 5 cm = 6 km.

3.1 Áreas del Mapa

El mapa está dividido en 23 ubicaciones numeradas desde ahora llamadas Áreas. Dos Áreas están adyacentes entre sí si comparten un límite común y las unidades pueden mover directamente de una a otra. El mapa también contiene Zonas identificadas de la "A" a la "I". Las Zonas se consideran equivalentes a las Áreas en todos los aspectos a menos que se establezca lo contrario (15.0). Todas las demás reglas pertinentes a las Áreas se aplican igualmente a las Zonas.

3.1.1. Identificadores. Cada Área o Zona en el mapa contiene un Identificador dividido en dos mitades. La mitad superior del Identificador en un Área contiene un número (de 1 a 23). La mitad superior del Identificador en una Zona contiene una letra (de A a I). Las letras de Zona impresas en rojo están controladas por los Aliados al comienzo del juego, mientras que las impresas en negro están controladas por el Eje.

3.1.2 Terreno. Las Áreas tienen uno o dos tipos de terreno: Despejado o *Stützpunkt* (bastión). Las Áreas Despejadas tienen un Identificador circular. Las Áreas *Stützpunkt* tienen un identificador hexagonal.

3.1.3 MET de Área. La mitad inferior de cada identificador contiene el Modificador de Efectos del Terreno (MET, de +1 a +3). Este modificador se usa para resolver ataques contra unidades en esa Área (11.4.3C).

3.1.4 Límites. Las Áreas están separadas entre sí por uno de dos tipos de líneas limítrofes:

- Fina: Desierto Abierto
- Gruesa: Escarpadura

Nota de Diseño: las escarpaduras costeras eran cambios bruscos de elevación que no podían ser cruzados excepto por algunos lugares. La frontera entre Egipto y Libia no es un límite de área y está incluida sólo por motivos históricos.

3.1.5 Área de Punto de Victoria. Un nombre de Área que esté impreso en rojo (véase 17.2).

3.2 Registro de Turnos

El Registro de Turnos impreso en el mapa se usa para indicar el Turno de Juego en curso. Al final de cada Turno, se avanza el marcador de Turnos 1 espacio al siguiente número en la secuencia del Registro de Turnos.

3.3 Registro de Impulsos

El Registro de Impulsos está impreso en el mapa y se usa para indicar el Impulso actual de un Turno. El mar-

gador “Impulse” se pone en el espacio correspondiente al Impulso actual.

3.4 Registro de Puntos de Victoria

El Registro de Puntos de Victoria se usa para llevar la cuenta de los Puntos de Victoria (PV) controlados por el jugador Aliado.

3.5 Recuadros

El mapa contiene recuadros para colocar el marcador “Advantage” y los marcadores de Apoyo Aéreo y Artillero de los jugadores.

4.0 LAS FICHAS DEL JUEGO

Incluidas en el juego hay fichas destroquelables llamadas unidades, que representan las diferentes formaciones militares que lucharon en la campaña, así como varios marcadores que ayudan al desarrollo del juego. Véase el reverso de la caja del juego para las descripciones de cada una de las fichas del juego.

5.0 PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

5.1 Colocación de Marcadores

Se pone el marcador de Turnos en el espacio “June 15” en el Registro de Turnos, con la cara “Attack” a la vista (para mostrar que el Eje comienza el juego con suficiente combustible para realizar Operaciones Combinadas; véase 9.1.2).

Se pone el marcador “Impulse” en la casilla “1” del registro de impulsos.

Se pone el marcador “Advantage” en su recuadro impreso en el mapa, por la carta de los Aliados (para mostrar la posesión Aliada de la Ventaja).

Se pone ambos marcadores de Puntos de Victoria en la casilla “0” del Registro de Puntos de Victoria.

Se ponen los marcadores de Apoyo Aéreo y Artillero en sus recuadros impresos en el mapa.

Se ponen los marcadores de Control por la cara Aliada en las Zonas cuya letra de referencia (3.1.1) está impresa en rojo. Se ponen marcadores de Control por la cara del Eje en las Áreas y Zonas cuya letra/número de referencia esté impreso en negro.

Nota de Diseño: para reducir la aglomeración de fichas los jugadores pueden, si lo desean, poner solamente un marcador de Control en las Áreas y Zonas controladas por los Aliados y tratar las Áreas y Zonas sin marcador de control como controladas por el Eje.

5.2 Colocación Inicial de Unidades

Cada jugador pone sus unidades iniciales en las Áreas/Zonas indicadas seguidamente. Todas las unidades comienzan el juego con su cara de Plena Potencia a la vista.

5.2.1 Colocación Inicial Aliada

Las unidades Aliadas se sitúan tal como se indica en las siguientes ubicaciones:

Fuerza Costera	Colocación Inicial:
1/11 (2° Batallón Infantería Mahrattas)	Zona A
2/11 (1° Batallón Fusileros Rajputana)	Zona A
Escuadrón “A” (Matildas del 4° RTR)	Zona A
3/11 (2° Cameron Highlanders de la Reina)	Zona B
Escuadrón “B” (Matildas del 4° RTR)	Zona B

Fuerza de Escarpadura

4RTR(-) (4° Regimiento Royal Tank)	Zona C
7RTR (7° Regimiento Royal Tank)	Zona C
22 Brigada de Guardias	Zona C
65° AT (Anti-Tanque)	Zona C

7ª División Acorazada

2RTR (2° Regimiento Royal Tank)	Zona D
6RTR (6° Regimiento Royal Tank)	Zona D
1/KRR (1° Batallón, King’s Royal Rifles)	Zona D
2/RB (2° Batallón, Brigada de Fusiles)	Zona D
12AT (12° Anti-Tanques Australianos)	Zona D

Guarnición de Tobruk

9ª División Australiana	Zona H
18ª Brigada (7ª División Australiana)	Zona H
3ª Brigada Acorazada	Zona H

Colocación Libre:

11H (11° Regimiento Recon. Húsares)	Zona A-D
CIH (Caballería de India Central)	Zona A-D

Nota de Diseño: los jugadores que deseen una colocación inicial Aliada estrictamente histórica deberán poner la 11H en la Zona D y el CIH en la Zona B.

5.2.2 Colocación Inicial del Eje

Las unidades del Eje se sitúan tal como se indica en las siguientes ubicaciones:

Stützpunkt Halfaya	Colocación Inicial:
1/104 Batallón de Infantry	Área 6
1/33A (Batería 88mm FLAK, 33° Reg. FLAK)	Área 6
deFR (Batallón Italiano de Francesco)	Área 6

Fuerte Capuzzo

1/62 (1° Batallón/62° Reg., División Trento)	Área 15
--	---------

Musaid

2/62 (2° Batallón/62° Reg., División Trento)	Área 16
--	---------

Cuarteles de Sollum

3/62 (3° Batallón/62° Reg., División Trento) Área 17

Stützpunkt 206

15MC(-) (15° Batallón Motocicletas) Área 9

33PAK (33° Batallón Anti-Tanque) Área 9

6ª Compañía de Oasis Área 9

Stützpunkt 208

15MG (Cía. de Ametralladoras, 15ª MC) Área 13

1/33B (Batería FLAK 88mm, 33° Reg. FLAK) Área 13

15ª División Panzer*

1/8 Batallón Panzer Área 18

2/8 Batallón Panzer Área 18

1/33C (Batería FLAK 88mm, 33° Reg. FLAK) Área 18

33 RECCE (33° Batallón Recon.) Área 18

Puerto de Bardia

Bardia 1 (Tropas de la División Trento) Área 21

Stützpunkt Bardia

Bardia 2 (Tropas de la División Trento) Área 22

5ª División Ligera*

1/5 Batallón Panzer Zona G

2/5 Batallón Panzer Zona G

3 RECCE (3° Batallón Recon.) Zona G

Asedio de Tobruk

XX Cuerpo Motorizado (Italiano) Zona H

XXI Cuerpo de Infantería (Italiano) Zona H

15ª Brigada de Infantería Zona H

* la 15ª División Panzer y la 5ª División Ligera no pueden mover ni atacar en el Turno del 15 de Julio hasta que se hayan cumplido ciertas condiciones (Reglas Especiales del 15 de Junio, véase 16.0).

6.0 SECUENCIA DE JUEGO

Una partida tiene tres Turnos. Cada Turno representa un día completo de combate y se compone de cuatro Fases y una cantidad de “mini-turnos” o Impulsos. **Nota:** si se juega la Partida Extendida (20) el juego tendrá un Turno adicional. En las reglas “1d6” significa la tirada de un solo dado, mientras que “2d6” significa la suma de dos dados tirados juntos.

6.1 Fases

Las Fases de un Turno se resuelven como sigue: Fase de Maniobras, Fase de Refresco, y Fase Final.

6.2 Fase de Maniobras

Cada jugador puede realizar 1 acción en cada Impulso (8.0) y después el marcador de Impulso es avanzado al siguiente espacio en el Registro de Impulsos. El jugador Aliado siempre va primero, seguido del jugador del Eje.

6.2.1 2D6 de Anochecer. En la mitad del Eje de cada Impulso la primera 2D6 del Eje hecha para cualquier finalidad también sirve como la 2D6 de Anochecer (si el jugador del Eje no hizo una 2D6 en su Impulso, hará una 2D6 de Anochecer al final de su Impulso). El jugador Aliado nunca hace una 2D6 de Anochecer.

Si la 2D6 de Anochecer es igual o mayor que el número del Impulso, el marcador “Impulse” siempre avanza al siguiente espacio en el Registro de Impulsos (véase 3.3).

Si la 2D6 de Anochecer es menor que el número del Impulso actual, la Fase de Maniobras acaba. Si el marcador “Impulse” sale del Registro de Impulsos la Fase de Maniobras acaba.

6.3 Fase de Refresco

El jugador Aliado gasta sus Puntos de Reemplazos (PR – véase 13.2). El jugador del Eje gasta después sus PR disponibles.

6.4 Fase Final

Se determina si el jugador Aliado ha conseguido una Victoria Automática (17.1).

En ausencia de una Victoria Automática se devuelve el marcador “Impulse” a la casilla “1” del Registro de Impulsos. Se avanza el marcador de Turnos a la siguiente casilla en el Registro de Turnos, con la cara “Attack” a la vista.

Los marcadores Aéreo y Artillero que estaban por la cara “Used” en el recuadro del jugador al final de la Fase de Maniobras se vuelven de forma que estén disponibles otra vez.

Si el juego ha llegado a la Fase Final del 17 de Junio se determina si el jugador Aliado ha conseguido una Victoria Operativa (17.2). La partida ha terminado ahora a menos que se esté jugando el Juego Extendido (20.0).

7.0 APILAMIENTO Y CONTROL

7.1 Apilamiento

Cada jugador puede tener un máximo de cuatro unidades por Área. El marcador de Control y otros marcadores no cuentan para los límites de apilamiento.

Las unidades no pueden entrar, atacar, ni acabar una retirada en un Área ya a su máximo de apilamiento.

Aunque la mayoría de las áreas son suficientemente grandes para desplegar todas las unidades en su interior, se pueden apilar todas las unidades a Plena Po-

tencia y Potencia Reducida del jugador en pilas diferentes para ahorrar espacio. Un jugador puede examinar libremente las pilas de unidades enemigas en cualquier momento.

7.2 Control

Cada Área está siempre controlada por el jugador Aliado o por el jugador del Eje. El control cambia cuando un bando tiene una unidad en un Área Vacía (7.4) que esté controlada por el enemigo. El control de un Área puede conseguirse durante el movimiento sin tener que parar para acabar un Impulso en esa Área. Además, el control de un área puede cambiar al final de la Fase de Maniobras como resultado de que un Área se quede Desabastecida (14.2.4). El control se muestra volviendo el marcador de control por su cara de Control Aliado o Control del Eje según corresponda.

7.3 Disputada

Un Área se considera Disputada si contiene unidades de ambos bandos. Disputar un Área que esté controlada por el enemigo no altera el control de esa Área.

7.4 Vacía

Un Área está Vacía si no contiene unidades enemigas, independientemente de la presencia de unidades amigas o quién la controle en ese momento.

7.5 Libre

Un Área está Libre si está Vacía y bajo control amigo.

8.0 IMPULSOS



La mayor parte de la partida se juega en la Fase de Maniobras, que consta de una cantidad desconocida de “mini-turnos” llamados Impulsos. El jugador Aliado realiza 1 Impulso y luego el jugador del Eje realiza 1 Impulso. Después de que cada jugador haya realizado 1 Impulso el marcador “Impulse” avanza 1 casilla en el Registro de Impulsos impreso en el mapa.

Al jugador activo en un Impulso se le llama el **Atacante**; a su oponente se le denomina el Defensor. Ninguna unidad enemiga puede mover durante un Impulso amigo excepto para retirarse como resultado de la Resolución del Combate (11.4).

8.1 Tipos de Impulsos

Hay tres tipos de Impulso:

- Asalto
- No-Asalto
- Paso

8.1.1 El Impulso de Asalto

El Atacante elige un Área o Zona que desee como el Área Activa. Las unidades en el Área o Zona elegida pueden mover y/o atacar en ese Impulso de Asalto.

8.1.2 El Impulso No-Asalto

Hay dos tipos de Impulso No-Asalto. Sólo **uno** de los dos puede ser elegido cada Impulso.

a) Reagrupamiento. El Atacante puede Activar a **todas** las unidades amigas en el mapa y moverlas 1 Área. Las unidades que comienzan el Impulso en el mismo Área no están obligadas a mover al mismo destino, es decir, las unidades pueden separarse y mover a destinos diferentes. Las unidades que se Reagrupan no pueden entrar en un Área con control enemigo ni ocupada por el enemigo. Las unidades dentro de un Área Disputada no pueden Reagruparse a otra Área Disputada, incluso si tiene control amigo. Las unidades del Eje sin un Factor de Movimiento impreso no pueden Reagruparse. Las unidades Aliadas en un Paso de Halfaya (Área 6) Controlado por el Eje no pueden Reagruparse a Musaid (Área 17) incluso si Musaid tiene Control Aliado.

Nota de Diseño: esta restricción a las unidades Aliadas en Halfaya refleja la presencia de campos de minas que el Eje había creado a lo largo de la carretera costera. Hubiera sido imposible limpiarlas hasta que el propio Paso de Halfaya estuviera en manos Aliadas.

b) Consolidación. El jugador puede volver 1 unidad reducida acorazada o de infantería a su cara de Plena Potencia mientras elimina otra unidad de Potencia Reducida del mismo tipo presente en la misma Área. Las dos unidades que realizan la Consolidación deben estar abastecidas (14.0) para realizar la Consolidación. Las unidades alemanas e italianas no pueden consolidarse entre sí. Las unidades Anti-Tanque y vehículos blindados no pueden consolidarse. **Nota:** las unidades de vehículos blindados en el juego son las fichas Aliadas CIH y 11H y las fichas del Eje 3 y 33.

8.1.3 El Impulso de Paso

El Atacante puede elegir no realizar ninguna acción en ese Impulso (el jugador del Eje aún debe hacer una 2D6 de Anochecer si se puede acabar la Fase de Maniobras).

8.2 Legalidades y Errores

Un jugador no puede cambiar su movimiento una vez que se ha hecho una 2D6/1d6, ni si su oponente ha declarado alguna acción (incluyendo un Impulso de Paso) a realizar en su Impulso.

Un resultado ilegal de movimiento/ataque es válido si el jugador contrario no se da cuenta antes de acabar su siguiente impulso.

9.0 MOVIMIENTO

9.1 Mecánicas del Movimiento

En un Impulso de Asalto, el atacante elige 1 Área para que sea el Área Activa. **Excepción:** Operaciones Combinadas (9.1.2).

Las unidades mueven de una en una. Una unidad puede mover de un Área a un Área adyacente, estando limitado el número de Áreas en las que entre por el Factor de Movimiento (FM) impreso en la unidad que mueve. En cualquier momento de un Impulso de Asalto (solamente) las unidades que comienzan ese Impulso en el Área Activa, o entran en un Área con unidades enemigas, pueden atacar (11.0) a esas unidades enemigas dentro del mismo Área.

9.1.1 Activación de Área. Todas las unidades en un Área pueden mover/atacar si el atacante ha elegido esa Área para que sea su Área Activa. Las unidades en el Área activada pueden mover y/o atacar hasta que no queden unidades para realizar una acción. **Excepción:** Operaciones Combinadas (9.1.2).

9.1.2 Operaciones Combinadas. El jugador del Eje puede activar dos Áreas en vez de sólo una cada Impulso de Asalto a menos que esté sufriendo una Escasez de Combustible (14.1.1). Las mismas unidades no pueden ser activadas dos veces. **Nota:** la activación de Área durante las Operaciones Combinadas puede ser simultánea o secuencial. Si la activación es simultánea las unidades del Eje de Áreas diferentes pueden combinarse para participar en la misma resolución del combate. Si es secuencial, el jugador del Eje puede activar 1 Área, realizar su Impulso, y después activar una segunda Área tras observar los resultados de la primera activación.

9.2 Costes de Movimiento

El movimiento requiere del gasto de Factores de Movimiento (FM) durante un Impulso. Una unidad puede continuar entrando en áreas adyacentes hasta que se quede sin suficiente FM para entrar en otra Área o entra en un Área ocupada por una unidad enemiga, en la que debe detenerse. El movimiento a un Área tiene los siguientes costes FM (sólo se usa el que se aplica):

- 1 FM** Entrar en un Área Vacía.
- 2 FM** Entrar en un Área Vacía adyacente a unidad enemiga.
- 3 FM** Entrar en un Área que sólo contenga unidades enemigas de Potencia Reducida.
- 4 FM** Entrar en un Área que contenga al menos una unidad enemiga a Plena Potencia.
- Todos** Entrar en una Zona desde un Área u otra Zona (15.0).

Si el Área Activa está Disputada, las unidades amigas pueden salir del Área con los costes FM normales, siempre que la primera Área en la que entre sea Libre.

Si una unidad no ha gastado aún ningún MF en el Impulso, y carece de suficiente FM para entrar en un Área adyacente que no tenga prohibido entrar, puede entrar en esa Área gastando todos sus FM.

Si un jugador desea resolver el combate dentro de un Área Disputada **no ocurre ningún movimiento** dentro del Área Disputada. El atacante simplemente anuncia su intención de atacar y realiza los pasos indicados en Resolución del Combate (11.4). Está permitido un Arro-llamiento (11.4.4) dentro de un Área Disputada. En las Operaciones Combinadas del Eje, las unidades pueden entrar en el Área Disputada y combinarse con unidades ya en el Área Disputada para hacer un único ataque.

9.2.1 Varias Áreas de Destino. Las unidades que comienzan en un Área Activa pueden mover y/o atacar diferentes áreas en el mismo Impulso de Asalto. Los ataques hechos a Áreas diferentes no están obligados a ser designados por adelantado. El atacante puede esperar a ver el resultado de un movimiento/ataque antes de anunciar un movimiento/ataque posterior a otra Área en el mismo Impulso con otras unidades que comienzan en el Área Activa.

Una vez que un Área es atacada, ninguna unidad adicional puede entrar en ese Área en el mismo Impulso. Las unidades que comienzan el movimiento en la misma Área no están obligadas a acabar su movimiento en el mismo Área. Ni todas las unidades que mueven en un Impulso están obligadas a mover simultáneamente.

9.3 Restricciones del Movimiento

Las cuatro situaciones siguientes restringen el movimiento:

9.3.1 Sobreapilamiento. Las unidades no pueden entrar en un Área completamente llena (7.1).

9.3.2 Escarpadura. Las unidades no pueden cruzar límites de Escarpadura en ningún momento, incluyendo la retirada como resultado del combate (11.6.4).

9.3.3 Zonas. El movimiento a y desde las Zonas está restringido a las líneas de conexión impresas en el mapa – no existen otras opciones.

9.3.4 Salir de un Área Disputada. Las unidades en un Área Disputada deben mover primero a un Área Libre antes de entrar en otra Área Disputada o a un Área Vacía controlada-enemiga.

10.0 UNIDADES DE APOYO



10.1 Apoyo Aéreo

La superioridad aérea Aliada durante la Operación *Battleaxe* está representada por el marcador de Apoyo Aéreo del jugador

Aliado.

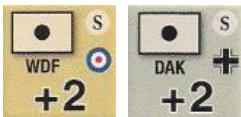
10.1.1 Disponibilidad de Apoyo Aéreo. El marcador de Apoyo Aéreo Aliado puede ser empeñado una vez por Impulso de Asalto Aliado. El marcador de Apoyo Aéreo no puede atacar por sí solo. La decisión de asignar el marcador de Apoyo Aéreo se toma antes de hacer una Petición de Artillería Aliada (10.2.1).

10.1.2 Colocación del Apoyo Aéreo. El marcador de Apoyo Aéreo Aliado puede ponerse en un solo Área en la que esté teniendo lugar la resolución del combate (11.4). Después de la resolución del combate se retira el marcador de Apoyo Aéreo del mapa y se pone en el Recuadro “Allied Support Units” con su cara “Used” a la vista para indicar que el marcador ha sido empeñado y no está disponible hasta el Impulso siguiente.

10.1.3 Apoyo Aéreo en Arrollamientos. Si el combate resulta un Arrollamiento (11.4.4) el marcador de Apoyo Aéreo puede ser asignado a un combate *adicional* antes de ser devuelto al Recuadro “Allied Support Units”.

10.1.4 Valor de Ataque. El jugador Aliado hace una 1d6 y suma ese resultado a su Valor de Ataque total (11.4.2C) cuando se resuelva el combate. Si el Área donde está teniendo lugar la resolución del combate estaba disputada al comienzo del Impulso se resta uno del resultado. Los resultados de menos de “1” se tratan como “1”.

Nota de Diseño: esta reducción del Apoyo Aérea del jugador Aliado representa la inmensa cantidad de polvo y confusión del campo de batalla desértico.



10.2 Apoyo Artillero

Cada jugador recibe una cantidad de marcadores de Apoyo Artillero. El jugador Aliado recibe tres y el jugador del Eje recibe dos.

10.2.1 Colocación de la Artillería. Ambos, Atacante y Defensor, tienen la opción de hacer una Petición de Artillería en cualquier Área donde esté teniendo lugar la resolución del combate (11.4). Los marcadores de Apoyo Artillero no pueden atacar por sí solos. El jugador hace una 1d6.

PETICIÓN DE ARTILLERÍA

1-3 Apoyo Artillero no disponible

4-6 Apoyo Artillero disponible

Modificadores:

+1 Petición de Artillería hecha por Áreas *Stützpunkt* del Eje*

+1 Petición de Artillería hecha por la guarnición Aliada de Tobruk**

* el Área debe tener Control del Eje.

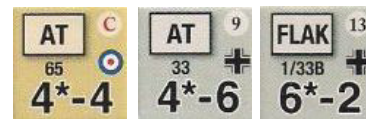
** la Zona H debe tener Control Aliado.

Nota de Diseño: el modificador +1 del Eje representa la naturaleza fortificada de las posiciones *stützpunkt* y las baterías de la artillería italiana, y el modificador Aliado +1 representa las defensas Aliadas de Tobruk

Si la Petición de Artillería no tiene éxito nada ocurre. Si la Petición de Artillería tiene éxito se mueve el marcador de Artillería desde el Recuadro “Support Units” del jugador y se pone en el Área donde se está resolviendo el combate. Después de la resolución del combate se retiran los marcadores de Apoyo Artillero del mapa y se ponen en el Recuadro “Support Units” apropiado por su cara “Used” a la vista para indicar que los marcadores han sido empeñados y no están disponibles hasta el Turno siguiente.

10.2.2 Apoyo Artillero en Arrollamientos. Ningún jugador puede hacer una Petición de Artillería en un combate de Arrollamiento.

10.2.3 Valor de Combate. Una petición exitosa añade un +2 al Valor de Ataque total (11.4.2D) o Valor de Defensa (11.4.3D) cuando se resuelva el combate.



10.3 Unidades AT/FLAK

Las unidades AT Aliadas y AT/FLAK

del Eje tienen un asterisco (*) al lado de su Valor de Combate. Estas unidades no pueden atacar como Unidad Atacante en Punta, pero pueden ser la primera unidad en entrar en un Área Vacía, controlada por el enemigo. Pueden actuar como la Unidad de Defensa al Frente con su Valor de Combate completo en la resolución del combate siempre que haya al menos una unidad de Infantería o Acorazada adicional presente en el mismo ataque o defensa. Si atacan o defienden por sí solas su Valor de Combate es uno (1) si están a Plena Potencia y cero (0) si están a Potencia Reducida. **Nota:** las unidades AT/FLAK adicionales aún modifican el combate según las reglas 11.4.2B y 11.4.3B.

11.0 COMBATE

Sólo las unidades que comienzan un Impulso en el Área Activa pueden atacar. Un ataque no incurre en coste de FM adicional además de por entrar en un Área ocupada por el enemigo. Si el Área Activa ya estaba disputada al comienzo del Impulso, las unidades pueden salir del Área o atacar.

Todas las unidades defensoras en un Área que está siendo atacada pueden verse afectadas potencialmente por los resultados de ese ataque. Un ataque se resuelve solo después de que todas las unidades hayan entrado en el Área atacada en ese Impulso. Otras unidades que comienzan en el Área Activa no implicadas en el ataque pueden mover, pero ninguna unidad adicional puede entrar en el Área que está siendo atacada en el Impulso actual una vez que se haya resuelto el ataque.

11.1 Ataques Obligatorios

Las unidades amigas deben hacer un Ataque Obligatorio cuando entran en un Área ocupada por el enemigo que no estaba Disputada al comienzo del Impulso actual. Si un Ataque Obligatorio resulta un Rechazo (11.4.4) todas las unidades participantes deben retirarse (11.6).

11.2 Ataques Opcionales

A menos que se le requiera realizar un Asalto Obligatorio, el atacante puede atacar con algunas, todas, o ninguna de sus unidades que entraron en el Área. Si elige atacar, al menos una unidad debe atacar.

11.3 Área Disputada

Si el Área Activa ya está Disputada al comienzo del Impulso, todas, algunas o ninguna de las unidades que comienzan en ese Área pueden atacar. Si el atacante pierde el ataque, las unidades atacantes no se retiran y deben permanecer dentro del Área Activa.

11.4 Resolución del Combate

Los ataques se resuelven comparando el Valor de Ataque de la unidad(es) atacante más una 2D6 (el Total del Ataque o TA) contra el Valor de Defensa de la unidad(es) Defensora más una 2D6 (Total de Defensa o TD). El combate se resuelve en el orden siguiente:

- Atacante designa la Unidad Atacante en Punta
- Defensor designa la Unidad Defensora al Frente
- Se asigna el marcador de Apoyo Aéreo; se hace la tirada.
- Petición de Artillería del Atacante (si el Ataque quiere)

- Petición de Artillería del Defensor (si el Defensor quiere).
- Suma final del Valor de Ataque y Valor de Defensa
- Se tiran los dados (11.4.1) y se calcula el resultado (11.4.4)

11.4.1 Dados. Cuando se resuelve un combate, cada jugador tira dos dados simultáneamente (2D6).

11.4.2 Valor de Ataque (VA). El Valor de Ataque es igual a la suma de:

- El Valor de Combate de 1 unidad atacante a elección del atacante (**Unidad Atacante en Punta**),
- +1 Cada unidad adicional participante en el ataque,
- +? Apoyo Aéreo (sólo Aliado; 10.1.3) o Rommel (sólo el Eje; 12.1E) asignado,
- +2 Petición de Artillería con éxito (10.2.1) del atacante,
- +1 Bono de Armas Combinadas (Acorazadas, Infantería y AT/FLAK, todas participando en la misma Resolución del Combate).

11.4.3 Valor de Defensa (VD). El VD es igual a la suma de:

- El Valor de Combate de 1 unidad a elección del defensor (**Unidad Defensora al Frente**),
- +1 Cada unidad además de la Unidad Defensora al Frente en el Área defendida,
- +? Por el MET (+1 a +3) del Área que está siendo atacada.
- +2 de Petición de Artillería con éxito (10.2.1) del Defensor,
- +2 por defensa Aliada si el ataque del Eje se hace mientras sufre de una Escasez de Combustible (14.1.1).

11.4.4 Calcular Resultados. El resultado del ataque depende de la diferencia entre el Total de Ataque (TA) y el Total de Defensa (TD).

Rechazo: si la TA < TD, el atacante ha sido rechazado y no hay efecto sobre las unidades del defensor. Todas las unidades atacantes se vuelven por su cara de Potencia Reducida si actualmente están a Plena Potencia; si ya estaban a Potencia Reducida son eliminadas. La retirada es necesaria en los casos de Asalto Obligatorio (11.1).

Empate: si la TA = TD, la Unidad Atacante en Punta y la Unidad Defensora al Frente se vuelven por sus caras de Potencia Reducida si actualmente están a Plena Potencia; si ya están a Potencia Reducida son eliminadas.

Éxito: si la TA > TD la Unidad Atacante en Punta se vuelve por su cara de Potencia Reducida. El defensor debe absorber Puntos de Desgaste (11.5) igual a la diferencia entre el TA y el TD. El primer Punto de Desgaste (PD) debe absorberlo la Unidad Defensora al Frente. **Nota:** si el Atacante hace sólo 1 PD y la Unidad Defensora al Frente es una unidad de Potencia Reducida Aliada o italiana o cualquier unidad alemana el punto puede ser absorbido por una retirada.

Arrollamiento: si un ataque requiere que el defensor reciba más Puntos de Desgaste de los que pueden absorber las unidades defensoras en el Área, la Unidad Atacante en Punta no se vuelve por su cara de Potencia Reducida. Además, las unidades que participaron en el ataque pueden activarse inmediatamente una segunda vez y mover/atacar UN (1) Área adyacente adicional. El marcador de Apoyo Aéreo o Rommel (12.1E) usado para resolver el primer combate pueden ser asignados por el Atacante una segunda vez a ese combate adicional (hace una nueva 1d6). No hay Arrollamiento adicional después de este segundo ataque.

Las unidades Aliadas que arrollan un Área *Stützpunkt* Controlada por el Eje no se reducen pero no pueden activarse una segunda vez.

11.5 Puntos de Desgaste (PD)

Para satisfacer las bajas el defensor retira PD de sus unidades en el Área defendida.

Los PD pueden retirarse en cualquier combinación, excepto que la Unidad Defensora al Frente debe sufrir el primer PD y que deben aplicarse las bajas exactas cuando sea posible (*es decir, un jugador no puede eliminar una unidad a Plena Potencia para salvar una unidad de Potencia Reducida si sólo hay que aplicar 2 PD*).

El defensor retira PD de un ataque como sigue:

- A. Cada unidad a Plena Potencia eliminada: 3 PD
- B. Cada unidad a Plena Potencia que se vuelve a Potencia Reducida: 1 PD
- C. Cada unidad de Potencia Reducida eliminada: 2 PD
- D. Cada unidad de Potencia Reducida que se retire (11.6): 1 PD

11.5.1 Flexibilidad Operacional Alemana. Las unidades alemanas a Plena Potencia pueden retirarse. Absorben 1 PD exactamente igual que las unidades que se retiran de Potencia Reducida. **Excepción:** las unidades alemanas a Plena Potencia en las Áreas *Stützpunkt* Controladas por el Eje no pueden retirarse.

11.6 Retiradas

El atacante o defensor puede verse obligado a retirarse

como resultado del combate. Las unidades atacantes sólo pueden retirarse al Área desde la que entraron al Área atacada [Excepción: Áreas completamente llenas; véase 11.6.2 para determinar a qué Área se retiran].

11.6.1 Procedimiento de Retirada. Las unidades deben retirarse de una en una para determinar si el Área queda completamente llena. Si ocurre, las unidades posteriores deben continuar su retirada a otra Área que no esté al máximo de apilamiento. En este caso, atacante y defensor deben seguir las Prioridades en Retirada para determinar la segunda (o más) Áreas a las que deben retirarse.

11.6.2 Prioridades de Retirada. Si hay más de un Área a las que las unidades pueden retirarse, las unidades deben retirarse en base a las siguientes prioridades:

- A. Un Área Libre adyacente al menor número de Áreas controladas por el enemigo.
- B. Un Área Disputada, amiga controlada.
- C. Un Área Disputada, controlada por el enemigo.
- D. Área completamente llena.

11.6.3 Retirada Voluntaria. Algunos o todos los defensores en un Área que está siendo atacada pueden retirarse voluntariamente después de la Resolución del Combate, incluso si el atacante sufrió un resultado de Empate o Rechazo. La Unidad Defensora al Frente no está obligada a estar entre las unidades que se retiran. Las unidades Aliadas a Plena Potencia no pueden retirarse voluntariamente.

11.6.4 Eliminación en Retirada. Si por cualquier motivo una unidad es incapaz de retirarse según las Prioridades de Retirada (11.6.2), tales como tener que retirarse fuera del mapa, a través de un límite de Escarpadura, al Mar Mediterráneo, o acabar en un Área completamente llena, es eliminada.

12.0 LA VENTAJA



Al comienzo de cada impulso un solo jugador siempre tendrá la posesión de la Ventaja. Esto viene indicado por el marcador “Advantage” con la cara del jugador que la controla a la vista en su recuadro impreso en el mapa. El jugador Aliado comienza el juego controlando la Ventaja. El control de la Ventaja puede cambiar si el jugador que la tiene hace un uso voluntario de ella.

12.1 Uso Voluntario

En la Fase de Maniobras, la Ventaja puede usarse para declarar:

A. Defensa Fanática. El defensor puede convertir un ataque que ha sido un Éxito en un Empate. No puede convertir un Arrollamiento en un Empate.

B. Ataque al Máximo. El atacante puede convertir un ataque que ha sido un Rechazo en un Empate.

C. Día Prolongado. Cualquier jugador puede gastar la Ventaja para ignorar los resultados de una 2D6 de Anochecer. Los dados no se vuelven a tirar. El marcador de Impulsos sencillamente avanza al siguiente Impulso en el Registro de Impulsos y el juego continúa.

D. Escasez de Combustible del Eje (sólo jugador Aliado). Se vuelve el marcador de Turnos de forma que su cara “Fuel Low” esté a la vista. El jugador alemán no puede realizar operaciones combinadas (9.1.2) mientras la Escasez de Combustible esté en vigor. Los Valores de Defensa Aliados aumentan en +2 (11.4.3E). Una Escasez de Combustible del Eje es cancelada por una 2D6 de Anochecer alemana = Impulso actual o al final de la Fase de Maniobras.

E. Rommel an der spitz! (sólo jugador del Eje). En cada impulse de la Fase de Maniobras 1 ataque del Eje puede sumar una 1d6 adicional al Total de Ataque del Eje. La decisión de asignar Rommel se toma antes de hacer una Petición de Artillería del Eje (10.2.1). Este beneficio se cancela al final de la Fase de Maniobras.

En la Fase de Refresco la Ventaja también se puede usar para declarar:

F. Aumento de Reemplazos. El jugador recibe 1 Punto de Reemplazos adicional (13.2).

12.2 Traspaso de la Ventaja

Después de que se use la Ventaja, ésta no pertenece a ningún jugador hasta el final de la Fase o Impulso en curso, en ese momento se vuelve propiedad del jugador que no la usó.

13.0 REFRESCO

Las unidades pueden sufrir desgaste y eliminación debido a la Resolución del Combate en la Fase de Maniobras. En la Fase de Refresco pueden recuperarse.

13.1 Fase de Refresco

El jugador Aliado es el primero en resolver su Fase de Refresco, seguido por el jugador del Eje.

13.2 Puntos de Reemplazo (PR)

Ambos jugadores reciben un (1) PR cada Fase de Refresco. Cualquier jugador puede recibir 1 PR extra en su Fase de Refresco gastando la Ventaja (12.1F).

13.3 Costes de Reemplazo

Los Puntos de Reemplazo pueden gastarse de la siguiente manera.

13.3.1 Validez. Las unidades Aliadas y del Eje deben ser capaces de trazar una línea de abastecimiento (14.2.1) para ser válidas para recibir reemplazos.

13.3.2 Se puede gastar un (1) Punto de Reemplazo para hacer lo siguiente:

- Volver dos unidades de Potencia Reducida en el mapa a Plena Potencia.
- Reconstruir una unidad eliminada a Potencia Reducida.

13.3.3 Reconstrucción de Unidades Aliadas. Las unidades Aliadas eliminadas pueden ponerse en cualquiera Área abastecida no disputada Controlada por el Aliado. **Excepción:** sólo las unidades que originalmente se colocaron en la Zona H pueden ser reconstruidas en la Zona H, y si son eliminadas esas unidades no pueden ser reconstruidas en ninguna parte excepto en la Zona H.

13.3.4 Reconstrucción de Unidades del Eje. Las unidades de Eje eliminadas pueden ponerse en cualquiera Área abastecida no disputada Controlada por el Eje.

13.3.5 Recuperación de Campaña del Eje. Una sola unidad Acorazada alemana abastecida y a Potencia Reducida puede volverse por su cara de Plena Potencia al final de cada Fase de Refresco del Eje sin gastar ningún PR.

13.4 Acumulación

Los PR que queden al final de la Fase de Refresco se pierden. No se acumulan de turno a turno.

14.0 LOGÍSTICA



14.1 Activar una Escasez de Combustible

El jugador Aliado puede gastar la Ventaja para declarar una Escasez de Combustible del Eje (12.1D).

14.1.1 Efectos de la Escasez de Combustible.

Si el marcador de Turnos tiene su cara “Fuel Low” a la vista, el jugador del Eje no puede realizar Operaciones Combinadas (9.1.2) hasta que termine la escasez. Las unidades Aliadas defensoras también reciben un +2 a su Valor de Defensa (11.4.3E).

14.1.2 Acabar la Escasez de Combustible. Si la siguiente 2D6 de Anochecer del Eje es igual al número de

Impulso actual se vuelve el marcador de Turnos de su cara “Fuel Low” de nuevo a su cara “Attack”; en otro caso permanece con su cara “Fuel Low” a la vista. El marcador de Turnos continúa “Fuel Low” hasta que una 2D6 de Anochecer del Eje sea igual al Impulso actual, o al final de la Fase de Maniobras.



14.2 Desabastecimiento

Al final de la Fase de Maniobras las unidades deben ser capaces de trazar una línea de abastecimiento a una Fuente de Suministros amiga controlada. Las Zonas con letras rojas son Fuentes de Suministros Aliadas y las Zonas con letras negras son Fuentes de Suministros del Eje. Las unidades incapaces de trazar abastecimiento están Desabastecidas y se indica con un marcador “Out of Supply”.

14.2.1 Trazar Abastecimiento. La ruta de la línea de abastecimiento no puede entrar en un Área controlada por el enemigo, ni cruzar un límite de Escarpadura. Puede atravesar un Área amiga controlada disputada por unidades enemigas. Un Área Vacía bajo control enemigo aún bloquea el abastecimiento. Las unidades Aliadas en Tobruk están abastecidas siempre que Tobruk esté bajo control Aliado.

14.2.2 Movimiento. Las unidades Desabastecidas sufren una penalización de -1 a su tasa de movimiento y Valor de Combate mientras continúen Desabastecidas. **Nota:** esto incluye a las unidades AT/PAK/FLAK Desabastecidas. Una unidad AT/PAK/FLAK Desabastecida defendiendo sin otros tipos de unidades que tendrían un VA/VD de “o” si están a Plena Potencia y de “-1” si están a Potencia Reducida.

14.2.3 Rendición. Las unidades incapaces de trazar abastecimiento deben chequear Rendición al final de la Fase de Refresco.

El jugador que las controla hace una 1d6 para cada unidad Desabastecida. Hay tres posibles resultados:

TIRADA DE RENDICIÓN

1-3 La unidad es reducida si está a Plena Potencia, eliminada si estaba a Potencia Reducida.

4-6 Sin efecto.

Modificadores:

+1 Jugador tiene la Ventaja.

14.2.4 Control de Área. Un Área Vacía que está controlada por el enemigo se vuelve amiga controlada al final de la Fase de Maniobras si está Desabastecida.

15.0 ZONAS

15.1 Movimiento

Las Zonas están situadas alrededor de los bordes del mapa. Cada Zona está conectada a otras Zonas y ciertas Áreas en el mapa por líneas de conexión. Las unidades amigas que mueven entre Zonas pueden ignorar la presencia de unidades enemigas en Áreas adyacentes, y las unidades amigas que mueven entre Áreas pueden ignorar la presencia de unidades enemigas en las Zonas adyacentes, cuando se calculan los costes de movimiento (9.2).

15.2 Límites de Ocupación

En cualquier Zona puede apilarse un número ilimitado de unidades.

16.0 REGLAS ESPECIALES DEL 15 DE JUNIO

La 15ª División Panzer y la 5ª División Ligera comienzan el juego ya situadas en el mapa, pero no pueden mover/atacar hasta que se cumplan ciertas condiciones.

16.1 La 15ª División Panzer

La 15ª División Panzer se sitúa inicialmente en el Área 18. Es liberada si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Halfaya (Área 6) se vuelve Controlada por los Aliados
- Cualquier Área adyacente al Área 18 se vuelve Controlada por los Aliados
- Una unidad Aliada entra en la Zona E, F o G
- Ha acabado el Turno del 15 de Junio.

16.2 La 5ª División Ligera

La 5ª División Ligera se sitúa inicialmente en la Zona G. Es liberada si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Una unidad Aliada entra en la Zona E, F o G
- Las unidades Aliadas en la Zona H hacen un Impulso de Asalto
- Ha acabado el Turno del 15 de Junio.

16.3 Primera Activación Aliada

En el Impulso 1 del Turno del 15 de Junio el jugador Aliado puede activar las Zonas A, B, C y D simultáneamente.

17.0 CONDICIONES DE VICTORIA

Hay dos formas de ganar la partida: una Victoria Automática y una Victoria Operacional.

17.1 Victoria Automática

El jugador Aliado consigue una Victoria Automática si en la Fase Final de cualquier Turno una Zona H (Tobruk) controlada por los Aliados es capaz de trazar una línea de abastecimiento a una Zona A (Buq-Buq) controlada por los Aliados. La Zona H debe estar libre de unidades del Eje para estar cualificada para Victoria Automática.

17.2 Victoria Operacional Aliada

Al final de cada turno se cuenta el número de Áreas de PV (3.1.5) controladas por el jugador Aliado y se suma esa cantidad al total de Puntos de Victoria en el Registro de Puntos de Victoria.

Las Área del Eje tienen los siguientes valores de Puntos de Victoria:

- 2 Puntos de Victoria: Áreas 6 (Paso de Halfaya); 13 (Cota 208); 19 (Sidi Azeiz); y 23 (Menastir II)
- 1 Punto de Victoria: Áreas 9 (Cota 206); 11 (Sidi Omar); 15 (Fuerte Capuzzo); 16 (Cuartales de Sollum); 21 (Puerto de Bardia); y 22 (Bardia).

Cada Área debe ser capaz de trazar abastecimiento a la Zona A, B, C o D para contar para Puntos de Victoria.

Al final del Turno del 17 de Junio se cuenta el número de unidades alemanas eliminadas y a Potencia Reducida:

- +1 Punto de Victoria: cada unidad alemana eliminada
- +1 Punto de Victoria: cada unidad acorazadas alemana a Potencia Reducida

Si al final del Turno del 17 de Junio el jugador Aliado tiene 10 PV o más gana. Si tiene 9 PV o menos pierde.

El Eje no recibe Puntos de Victoria. La victoria depende exclusivamente del total de Puntos de Victoria Aliado a menos que el Aliado logre una Victoria Automática (17.1).

18.0 DETERMINACIÓN DEL BANDO

Si ambos jugadores desean llevar el mismo bando esta regla se usa para decidir qué bando controla cada jugador y para compensar por las percepciones de cual-

quier jugador relacionadas con las opciones relativas de cada bando.

18.1 Apuestas

Cada jugador hace una apuesta de PV escrita en secreto para llevar los Aliados. La apuesta más alta recibe el bando Aliado convirtiéndose la apuesta ganadora en el número de PV requeridos para una Victoria Operacional. Las reglas de Victoria Automática son las mismas.

19.0 REGLAS OPCIONALES

19.1 La Ventaja (Usos Adicionales)

G. "Tiger Cubs" Adicionales. Una unidad Acorazada Aliada de Potencia Reducida puede volverse por su cara de Plena Potencia en cada Fase de Refresco Aliada sin gastar ningún PR.

H. Intercepción de Comunicación Inalámbrica. En la Fase de Maniobras el jugador del Eje puede, en el mismo Impulso del Eje, (a) realizar un Impulso de Reagrupamiento y después gastar la Ventaja para realizar un Impulso de Asalto o (b) realizar un Impulso de Asalto y después gastar la Ventaja para realizar un Impulso de Reagrupamiento.



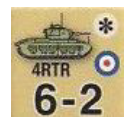
19.2 Intervención Masiva de la Luftwaffe

El jugador del Eje pone el marcador de Apoyo Aéreo "FFA" (marcado con un "*" debido a que es una unidad opcional) en el recuadro "Axis Support Units" al comienzo del Turno 2. El Apoyo Aéreo del Eje funciona del mismo modo que el Apoyo Aéreo Aliado (véase 10.1) pero no puede usarse durante la escasez de combustible (14.1.1). El Apoyo Aéreo del Eje es asignado antes de Rommel (12.1E). Las tiradas de Apoyo Aéreo Aliado recibe un modificador +1 (se tratan las tiradas mayores de "6" como un "6" cuando se usa esta regla opcional).

Nota de Diseño: los Aliados decidieron usar sus cazas Hurricane para dar cobertura aérea de sus fuerzas de tierra. Aunque esto mantenía a la Luftwaffe a raya durante la batalla costaba a los Aliados el uso de uno de sus aviones de ataque a tierra más efectivos. Usando esta regla opcional se supone que los Aliados eligen debilitar su cobertura aérea para dar más apoyo a sus fuerzas en el avance por tierra.

19.3 4º Regimiento "Royal Tank" Consolidado

Se retiran las siguientes unidades de la preparación inicial Aliada: 4RTR(-) en la Zona C, SQ-A en la Zona A, y SQ-B en la



Zona B. La unidad 4RTR (marcada con un “*” porque es una unidad opcional) puede situarse inicialmente en la Zona A, B o C.

19.4 Reservas Aliadas

Una sola unidad Aliada abastecida a Potencia Reducida puede recuperarse gratis en la Zona A y la Zona H cada Fase de Refresco.

Nota de Diseño: esta capacidad de refresco adicional refleja las unidades Aliadas que estuvieron presentes en Tobruk y Buq Buq pero no aparecen en el juego.

19.5 Fiabilidad de la Infantería Italiana

Si la Unidad Atacante en Punta es una unidad Acorazada Aliada y la Unidad Defensora al Frente es una unidad de Infantería italiana, el Valor de Ataque Aliado (11.4.2) aumenta en dos (+2). Además, las unidades de Infantería italiana no cuentan para el Bono de Armas Combinadas del Eje (11.4.2E).

Nota de Diseño: esta regla refleja la debilidad general de las formaciones de infantería italianas en el desierto de África del Norte en términos de equipamiento y en términos de doctrina táctica.

19.6 Bonificación de PV de Tobruk

Si en algún momento hay más unidades Aliadas en la Zona H (Tobruk) que unidades del Eje, el jugador Aliado gana un Punto de Victoria, que se suma inmediatamente al total del Registro de Puntos de Victoria. Esta bonificación de PV sólo puede aplicarse una vez por partida.

Nota de Diseño: la finalidad de esta regla es mostrar lo improbable de que Rommel sacara unidades del asedio de Tobruk para usarlas como “refuerzos” para la zona de frontera.

20.0 EL JUEGO EXTENDIDO

Aquellos que deseen extender el juego más allá del Turno del 17 de Junio pueden acordar por anticipado las siguientes variaciones:

20.1 Chequeo de Victoria del 17 de Junio

Se comprueba el total de Puntos de Victoria Aliado al final del 17 de Junio. Si tiene 11 PV o más consigue una Victoria Operacional. Si tiene 8 PV o menos pierde. Si tiene 9 o 10 PV el juego continúa un Turno más.

Si el jugador Aliado falla en lograr una Victoria Operacional el 17 de Junio sólo puede ganar consiguiendo una Victoria Automática (17.1). Cualquier otro resultado es una victoria del Eje.

21.0 LECTURAS RECOMENDADAS

Anónimo. “The Development of German Defensive Tactics in Cyrenaica – 1941.” *Military Intelligence Service, Special Series No. 5* (16 de Octubre, 1942).

Bechthold, Mike. “A Stepping Stone to Success: Operation Battleaxe (June 1941) and the Development of British Tactical Air Doctrine.” *Journal of Military and Strategic Studies*, 14, no. 1 (2011): 1-21.

Latimer, Jon. *Tobruk 1941: Rommel’s Opening Move*. Oxford: Osprey Publishing, 2001.

Liddell-Hart, B. H., ed. *The Rommel Papers*. New York: Da Capo Press, Inc., 1953.

Pitt, Barrie. *The Crucible of War. Volume 1 – Wavell’s Command*. London: Cassell & Company, 1986.

22.0 ÍNDICE Y GLOSARIO

1d6: una tirada de 1 dado de 6 caras.

2d6: una tirada de 2 dados de 6 caras que se suman para obtener un solo resultado combinado.

Acorazada: un tipo de unidad equipada con tanques y otros vehículos blindados.

Adyacente: Áreas que comparten un límite común son adyacentes.

Anti-tanque: un tipo de unidad equipada con cañones anti-tanque o FLAK.

Apoyo Aéreo: 10.1. En un Arrollamiento: 10.1.3.

Apoyo Artillero: 10.2. En un Arrollamiento: 10.2.2.

Apuestas: 18.1.

Área: cualquiera de los 23 espacios de forma irregular del mapa, usados para regular el movimiento y combate; 3.1.

Área Activa: el Área o Zona que el atacante ha elegido para realizar un Impulso de Asalto o No-Asalto.

Área de Punto de Victoria: cualquier Área cuyo nombre está impreso en rojo; 3.1.5. El control de las Áreas de Punto de Victoria determina la Victoria Operacional Aliada; 17.2.

Arrollamiento: un Ataque que genera más Puntos de Desgaste de los que las unidades defensoras pueden absorber, permitiendo al atacante mover/atacar 1 Área adicional; 11.4.4. Las unidades Aliadas no pueden arrojar Áreas Stützpunkt bajo Control del Eje.

Atacante: el jugador activo que resuelve el Impulso en curso, tanto si conlleva Resolución de Combate o no.

Ataque Obligatorio: 11.1.

Bono de Armas Combinadas: 11.4.2E.

Condiciones de Victoria: 17.0 (Automática: 17.1; Operacional 17.2; y Juego Extenso; 20.1).

Consolidación: un tipo de movimiento de No-Asalto; 8.1.2b.

Controlada: el último bando en ser el único ocupante de un Área controla esa Área. Al comienzo del juego el Aliado controla las Áreas con números en rojo, y el jugador del Eje controla las Áreas con números en negro.

Desabastecida: 14.2.

Despejado: cualquier Área que contenga un Identificador circular (Terreno: 3.1.2).

Disputada: un Área que contiene unidades amigas y enemigas; 7.3.

Errores: 8.2.

Escarpadura: un límite de Área impreso en línea gruesa; 3.1.4 (Movimiento a través: 9.3.2; restricción de retirada 11.6.4).

Escasez de Combustible: 14.1.

Factor de Movimiento (FM): el segundo número (más a la derecha) impreso en la parte inferior de cada unidad. Es el número de puntos de movimiento que una unidad puede gastar en un solo Impulso.

Fase de Maniobras: la parte de cada Turno en la que los jugadores pueden realizar Impulsos; 6.2.

Fase Final: 6.4.

FLAK: cañones antiaéreos del Eje usados en papel anti-tanque; 10.3.

Fuente de Suministros: 14.2.

Identificador: 3.1.1.

Impulso: uno de los “mini-turnos” alternativos que conforman la Fase de Maniobras. Los jugadores siempre pueden elegir realizar un Impulso de Asalto, No-Asalto o Pasar.

Impulso de Asalto: un Impulso declarado en el que el atacante puede mover y atacar.

Impulso de Paso: un Impulso durante el cual el Atacante no realiza ninguna acción; 8.1.3.

Infantería: en términos del juego todas las unidades que no se definan como Acorazadas o Anti-Tanque.

Juego Extendido: 20.

Libre: un Área no disputada bajo Control amigo; 7.5.

Límites: 3.1.4.

Límites de Área: 3.1.4.

Modificador de la Tirada: un número que se aplica a una tirada original para alterar el resultado final.

Modificador de Efectos del Terreno (MET): el número negro con un valor que oscila entre +1 y +3 dentro de cada Identificador.

Movimiento: 9.

Operaciones Combinadas: 9.1.2, 12.1D.

Organización Matriz: el primero de los dos números/letras debajo del símbolo de una unidad; 4.3.2.

Plena Potencia: la cara a todo color (sin banda) de una unidad.

Potencia Reducida: 13.2.

Primera Activación Aliada: 16.3

Puntos de Desgaste (PD): la diferencia entre el Total de Ataque y el Total de Defensa en un Ataque, que debe ser absorbida por unidades a Plena Potencia que se vuelven por su cara de Potencia Reducida, retirándose, o por eliminación.

Reagrupamiento: un tipo de movimiento No-Asalto; 8.1.2a.

Registro de Impulsos: 3.3.

Registro de Puntos de Victoria: 3.4.

Registro de Turnos: 3.2.

Reglas Optativas: 19.0.

Rendición: 14.2.3.

Stützpunkt: bastión del Eje; 3.1.2. Modifica la Petición de Artillería del Eje; 10.2.1. Evita los arrollamientos Aliados; 11.4.4.

Terreno: los círculos y hexágonos dentro de cada Área o Zona; 3.1.2.

Tirada de Anochecer: 6.2.1.

Total de Ataque: la suma del Valor de Ataque y una 2D6.

Total de Defensa: la suma del Valor de Defensa.

Turno: todas las fases e impulsos de uno de los diez números en el Registro de Turnos de Juego.

Unidad Atacante en Punta: 11.4.2A.

Unidad Defensora al Frente: 11.4.3A.

Unidades de Apoyo: Aéreo y Artillero; 10.

Vacía: 7.4.

Valor de Ataque (VA): 11.4.2.

Valor de Defensa (VD): 11.4.3.

Ventaja: la ventaja temporal de un bando sobre el otro, que le da ciertos beneficios al propietario cuando la gasta; 12. Usos adicionales: 19.1.

Zonas: 15 (Apilamiento: 15.2).