

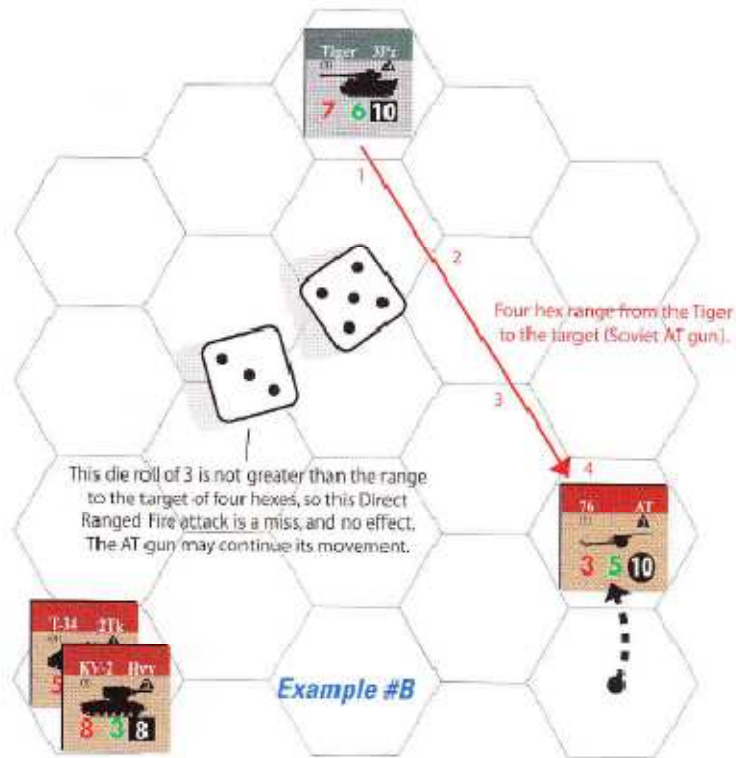
EJEMPLO DE JUEGO DEL FUEGO DE ALCANCE DIRECTO

Durante el turno del jugador soviético, este jugador tiene la intención de atacar a la compañía “Tiger” sola alemana del norte. Para hacer esto, el jugador soviético debe mover sus tres unidades de asalto junto a esa compañía Tiger o al menos dentro de su alcance de fuego de alcance directo. Desafortunadamente para el jugador soviético, el Tiger posee un alcance de fuego de alcance directo de cuatro hexágonos, lo que significa que el Tiger es capaz de disparar sobre las unidades soviéticas en primer lugar mientras se aproximan. El jugador soviético sabe que es mejor mover sus unidades como un apilamiento (porque el Tiger sólo puede tener como objetivo una unidad enemiga de un apilamiento durante el fuego de oportunidad), pero desafortunadamente para el jugador soviético una de sus unidades – el cañón AT – está separada del apilamiento; por ello, decide mover su cañón AT primero, esperando que sobreviva al fuego de la compañía Tiger.



Ejemplo #A.

El clima es claro y soleado y no hay terreno bloqueante que obstruya la línea de visión entre la compañía Tiger y el cañón AT. Por ello, una vez el cañón AT soviético ha movido al alcance de la compañía Tiger, el jugador alemán hace que se detenga temporalmente para resolver el ataque de fuego de alcance directo, conocido como “fuego de oportunidad”. El jugador soviético detiene momentáneamente su movimiento y el jugador alemán lanza dos dados.



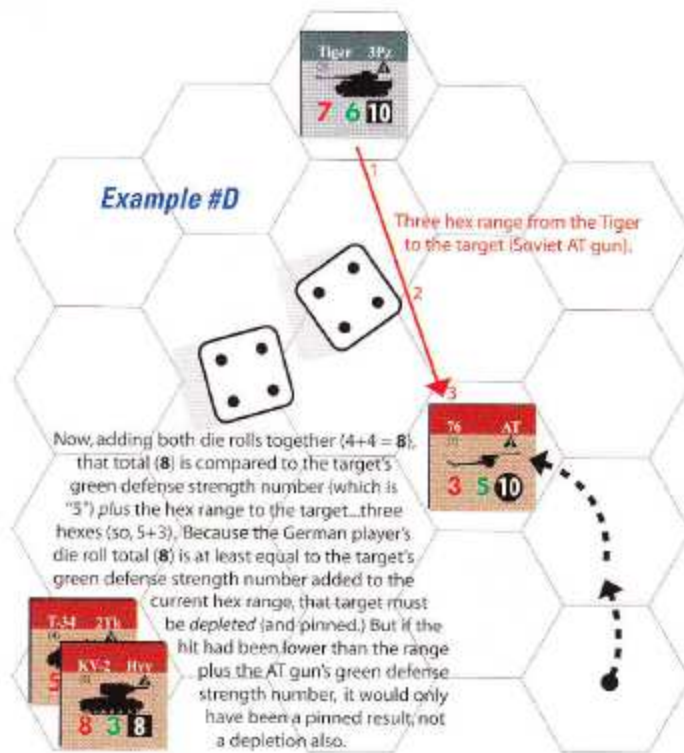
Ejemplo #B.

El jugador alemán saca un “5” y un “3”; la distancia al cañón AT es de cuatro hexágonos y por ello el jugador alemán deberá lograr por lo menos un “5” con cada dado (cada tirada acertada debe ser mayor que el alcance – contado en hexágonos – hasta el objetivo). El resultado de un dado es “5” pero el del otro es “3”. Por lo tanto, el jugador soviético puede continuar moviendo su cañón AT si quiere. El jugador soviético continúa moviendo el cañón AT un hexágono más (lo que está haciendo es llevar a su propio cañón AT hasta el alcance de fuego directo de la compañía Tiger). Y así, como este cañón ha movido a otro hexágono al alcance de la compañía Tiger, el jugador alemán puede detenerlo temporalmente otra vez, lo que hace. Así, una vez más, el jugador alemán lanza dos dados, sacando ahora “4” y “4”. El cañón AT está ahora a sólo tres hexágonos de distancia, así que el ataque de fuego directo de la compañía Tiger ha acertado sobre el cañón AT (cada “4” es mayor que el alcance de tres hexágonos).



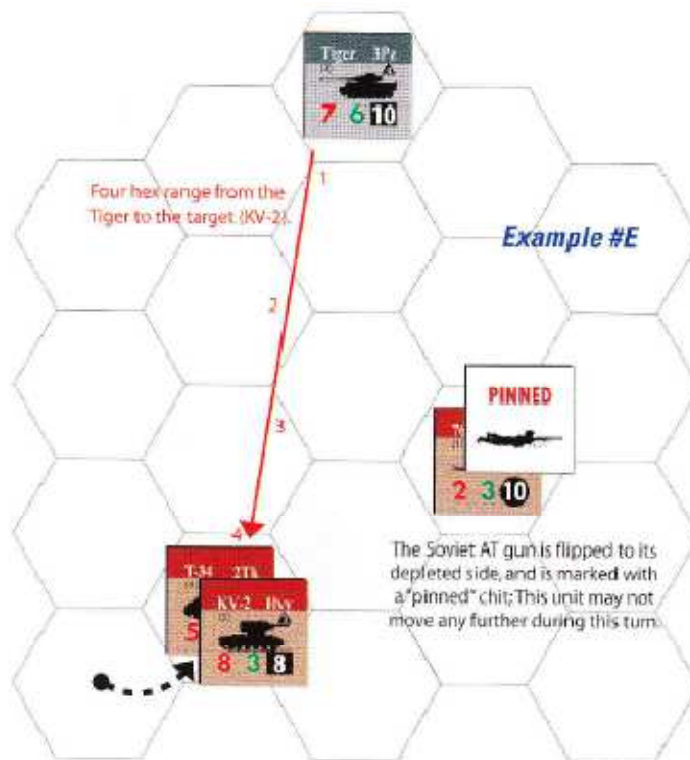
Ejemplo #C.

Ahora que el objetivo ha sido acertado, este objetivo (el cañón AT soviético) queda fijado. Luego el jugador alemán suma las dos tiradas (4+4), aunque no lo haría si hubiera fallado el objetivo. La suma de los dos dados da "8", lo que se compara con el objetivo. Para comparar, el jugador simplemente suma la fuerza de defensa del objetivo (el número verde) a la distancia – contada en hexágonos – desde la compañía Tiger hasta el hexágono del cañón AT (contando el hexágono del cañón pero no el de la compañía Tiger). En este ejemplo, la fuerza de defensa verde del cañón AT es 5 y la distancia desde la compañía Tiger es de tres hexágonos, lo que da un total de ocho (5+3 = 8), el mismo resultado que el total de los dados del jugador alemán. Por ello, como la suma de los dos dados que han acertado alemanes es al menos igual al alcance hasta el objetivo más la fuerza de defensa del objetivo, éste último sufre bajas y es volteado inmediatamente a su lado de gastado (en este caso, ambos cálculos son exactamente "8"). El objetivo queda por ello también "fijado".



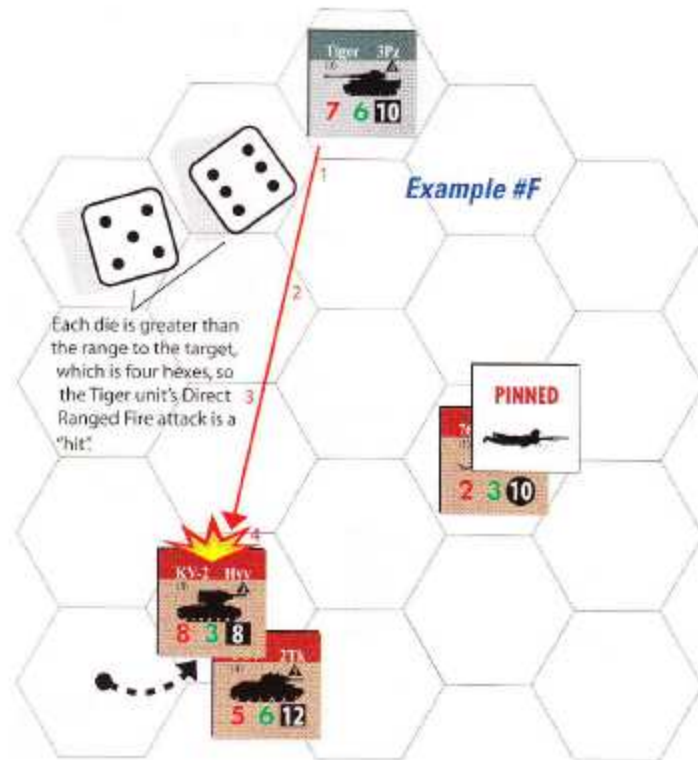
Ejemplo #D.

Luego el jugador soviético decide mover sus otras dos unidades de tanques como un apilamiento, porque el fuego de alcance directo sólo puede elegir una unidad de un apilamiento si este apilamiento mueve junto. Por ello, el jugador soviético mueve su KV-2 y su T-34 hacia la compañía Tiger, esperando poder acercarse lo suficiente para atacarla. Como antes, cuando el apilamiento soviético entra dentro del alcance del fuego de alcance directo de la compañía Tiger, el jugador alemán hace que se detenga para declarar un ataque de fuego de alcance directo y elige la unidad KV-2 como su objetivo.



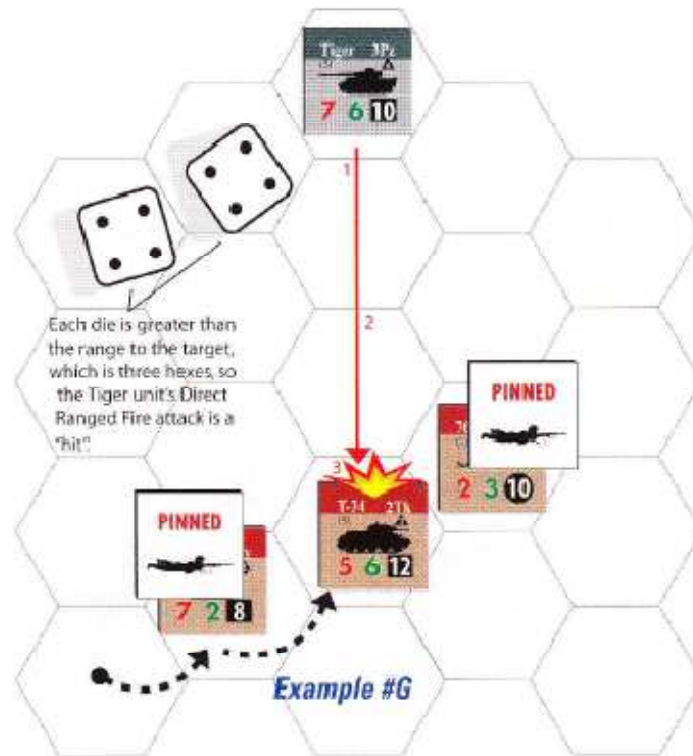
Ejemplo #E.

El jugador alemán saca un "5" y un "6", por lo que logra un acierto (porque tanto el "5" como el "6" son mayores que el alcance hasta el objetivo de cuatro hexágonos). Así, como el KV-2 ha sido acertado, el jugador alemán ahora suma sus dos tiradas del dado ($5+6 = 11$) y compara este total (11) a la fuerza de defensa verde del KV-2 (que es sólo de 3) más la distancia hasta el objetivo de cuatro hexágonos (así, $3+4 = 7$). La suma de los dados del alemán (11) no es menor que la fuerza de defensa verde del KV-2 más la distancia (7), por lo que el KV-2 se voltea a su lado de gastado (además de quedar fijado por el acierto).



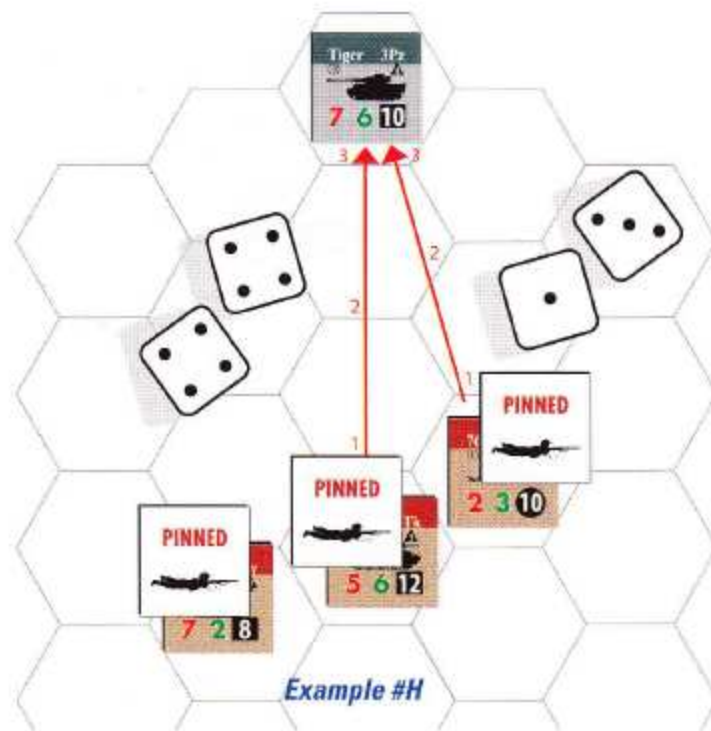
Ejemplo #F.

El jugador soviético decide continuar moviendo su T-34, esperando que su mejor fuerza de defensa pueda ayudarle a sobrevivir a un posible acierto (aunque el T-34 aún quedaría “fijado” con un acierto, aunque la compañía Tiger quedaría por lo menos al alcance del T-34). Como se esperaba, el jugador alemán declara un ataque de fuego de alcance directo contra el T-34 en movimiento y lanza dos dados: el jugador alemán saca un “4” y un “4” otra vez, lo que es un acierto. Sin embargo, la suma de estos dos dados ($4+4 = 8$) no es igual al factor de defensa verde del T-34 (6) más la distancia (3). Por ello, el jugador alemán ha acertado sobre el T-34 pero no le ha podido infligir bajas. De todas formas, el T-34 queda marcado como “fijado” porque ha sido acertado y por ello debe acabar con su movimiento en ese hexágono.



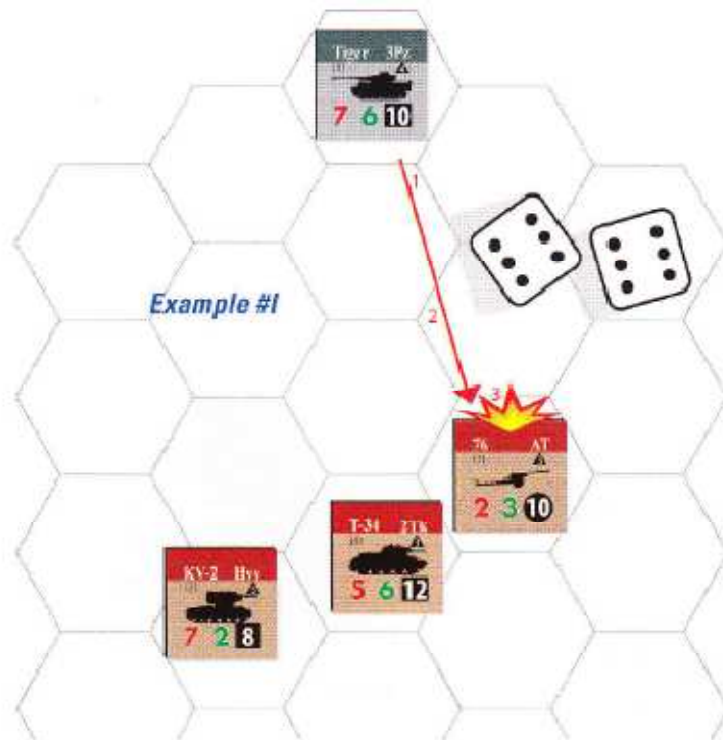
Ejemplo #G.

Todas las unidades del jugador soviético han quedado fijadas, por lo que el movimiento termina. Ahora el jugador soviético puede intentar un ataque de fuego de alcance directo con sus propias unidades al alcance. Para empezar, el jugador soviético designa a su cañón AT, que ha movido lo suficientemente cerca de la compañía Tiger para devolverle el fuego. Usando el mismo procedimiento, el jugador soviético lanza dos dados, sacando un "3" y un "1", falla en el disparo. El jugador soviético no puede designar a su unidad KV-2 para realizar un ataque de fuego de alcance directo porque fue fijado antes de mover lo suficientemente cerca para tener a la compañía Tiger a su alcance; por ello, designa a su unidad T-34 para hacerlo (que logró tenerla a su alcance antes de quedar fijada). El jugador soviético por ello lanza dos dados, logrando un "4" y un "4", cada uno de los cuales es mayor que el alcance hasta la compañía Tiger, por lo que ésta es acertada. Sin embargo, cuando se suman ($4+4 = 8$) el total es menor que el factor de defensa verde de la compañía Tiger más el alcance ($6+3 = 9$). Así, el acierto del jugador soviético no gasta la compañía Tiger (la compañía Tiger queda fijada, en cualquier caso, pero esto se ignora porque no estamos en la fase de movimiento de la compañía Tiger). Esto termina con la activación del jugador soviético, que acertadamente demuestra el riesgo de asaltar una compañía de tanques Tiger a campo abierto.



Ejemplo H.

Es la activación del jugador alemán. Se retiran todos los marcadores de fijadas y como el jugador alemán está limitado a un fuego de alcance directo durante su propia activación, decide disparar al cañón AT soviético gastado, esperando eliminarlo (y así acabar con su oportunidad de devolver el fuego durante la próxima activación soviética). Así, el jugador alemán declara su ataque y lanza dos dados, logrando un “6” y un “6”, un acierto. Además, el total de los dados ($6+6 = 12$) es también mayor que la fuerza de defensa del objetivo más el alcance, por lo que el objetivo queda eliminado y se retira del mapa (porque el cañón AT ya estaba gastado). Como las reglas indican que una unidad no puede mover después de realizar un ataque de fuego de alcance directo, la activación del jugador alemán termina.



Ejemplo 1.

Ahora es la activación del jugador soviético y decide no arriesgarse a mover sus unidades dentro del alcance de la compañía Tiger. Lo primero de todo, se da cuenta de las posibilidades de ser acertado cuando mueva más cerca de la compañía Tiger, por lo que simplemente decide realizar un solo ataque de fuego de alcance directo con su T-34, lo que hace, lanzando dos dados normalmente. Tiene suerte y logra un "5" y un "6", lo que es un acierto. Además, el total de estas dos tiradas (11) es mayor que la fuerza de defensa verde de la compañía Tiger (6) más el alcance (3) en hexágonos ($6+3 = 9$); por ello, la compañía Tiger también sufre bajas (es desgastada). En la siguiente activación del jugador alemán, éste moverá su compañía Tiger fuera del alcance de los soviéticos, sabiendo que no puede permitirse perder esta unidad. El jugador soviético está satisfecho ya que ha gastado a la compañía Tiger, aunque no esperaba sufrir tantas bajas. En último término, el jugador alemán ha sufrido un desgaste y el soviético tres.