

DARK DECEMBER

Introducción

1. Acercamiento histórico.

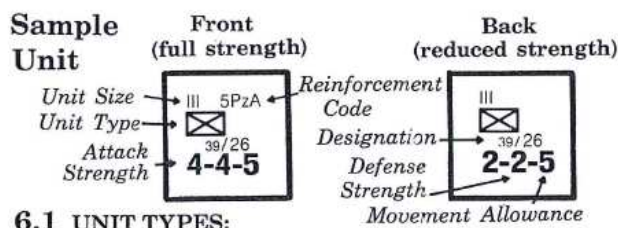
2. El juego: *Dark December* es una simulación a nivel operacional /táctico de las operaciones conocidas por los norteamericanos como la batalla del saliente. Esta batalla comprometió a las fuerzas terrestres aliadas en uno de los más salvajes combates de la campaña en el frente occidental. La situación se explora en el juego de campaña, tres escenarios y un juego extendido que cubre la ofensiva aliada para reducir el saliente. Cada uno de ellos se tratan como juegos separados, con sus propias condiciones de victoria, mientras que utilizan los mismos componentes del juego. El juego es un simple pero detallado examen de los factores que dieron forma al desarrollo de esta importante batalla. Está basado en la evaluación del terreno sobre el que se combatió la batalla, las unidades que participaron, sus limitaciones logísticas y sus líderes.

3. Cómo se presenta el juego: *DarkDecember* se presenta en un número de componentes, todos ellos desempeñando un rol diferente en la simulación. El **mapa** es un detallado análisis del terreno que abarca el campo de batalla histórico. Los hexs son una parte integral de este análisis, y regulan la posición y el movimiento de las fichas de juego. Las **fichas** representan las unidades de combate que participaron en la batalla; otras son marcadores de juego que señalan ciertas funciones de juego. Las **cartas y tablas** son requeridas para jugar. La carta de efectos del terreno y la tabla de agotamiento del combustible son las más importantes. Las cartas y tablas menores incluyen la tabla de salto paracaidista alemán, y la tabla de tiempo variable. Además, la carpeta de estudio presenta el manifiesto de unidades que detalla las órdenes contrarias de la batalla así como las localizaciones de las unidades en el escenario. Las **reglas** son un conjunto de procedimientos estándar y explicaciones que rigen estrictamente las actividades del juego. La estructura del juego descansa en la secuencia de juego, que presenta el orden en el cual deben llevarse a cabo todas las actividades del juego. En base a este orden, las reglas están ordenadas al efecto. La carpeta de estudio es una presentación especial de los eventos históricos y la manera que tiene el juego de representarlos. Incluye también notas del diseñador, notas históricas, mapas y órdenes de batalla incorporadas para proporcionar una completa imagen de los eventos ocurridos en el bosque de las Ardenas, durante los meses de diciembre de 1944 y enero de 1945.

4. Inventario del juego.

5. Escala del juego.




6. Unidades: Las fichas (a partir de ahora denominadas unidades), representan a las formaciones militares que participaron en la batalla. Las fuerzas aliadas incluyen a las unidades U.S. (verde oscuro), las británicas (verde claro), y la unidad francesa (azul). Las fuerzas alemanas incluyen a las unidades de la Wehrmacht (grises), unidades SS (negras) y las unidades terrestres de la Luftwaffe (azules). También se incluyen una variedad de marcadores de juego, cuyo uso será explicado durante el curso de estas reglas. Algunos de esos marcadores son de un color neutral (usados para ambos bandos), y otros están pensados para ser utilizados por uno de los dos bandos (exclusivamente). Los siguientes diagramas ilustran la simbología encontrada en las unidades, y su correspondiente significado.







6.1 UNIT TYPES:

6.1 Tipos de unidades: Las unidades de combate se clasifican en motorizadas o de infantería, cada una de las cuales tiene específicos usos y limitaciones:

Tipos motorizados:

-  Armor (Panzer)
-  Armored Infantry (Panzergrenadier)
-  Armored Cavalry

Tipos de infantería:

-  Infantry (Volksgrenadier)
-  Parachute Infantry (Fallschirmjäger)
-  Glider Infantry
-  Engineer

Size: III Regiment, X Brigade.

EXPLICACIÓN: La **fuerza de ataque** es una cuantificación relativa de las capacidades de ataques de las unidades. La **fuerza de defensa** es una cuantificación relativa de la capacidad defensora de las unidades. La **capacidad de movimiento** es una cuantificación relativa de las capacidades de movimiento. Básicamente, cada unidad paga un punto de su capacidad de movimiento por cada hex de terreno despejado en el que entre. La capacidad de movimiento puede ser modificada por unidades satisfaciendo los requerimientos de marcha por carretera o por estar colocadas en movimiento estratégico. Todas las cuantificaciones indicadas más arriba pueden ser modificadas por el estado de abastecimiento de las unidades. La fuerza reducida es representada en el reverso impreso en las fichas de muchas unidades, indicando que la unidad ha perdido efectividad debido a las pérdidas en la batalla. Perder un paso es lo que determina el pasar de fuerza completa a fuerza reducida. Las unidades que ya han perdido un paso o aquellas que no tienen un reverso impreso con fuerza reducida, se eliminan si son requeridas a perder un paso, y se colocan en la casilla de unidades destruidas del jugador propietario impresa en el mapa.

6.2 Marcadores de juego & líderes opcionales:



Fortification	Fortification	German Exit	German Exit
Blown Bridge	Blown Bridge	Constructed Bridge	Const Bridge
Out of Supply	Out of Supply	Isolated	Isolated
Const Bridge	German Bridge		
Repl x1	Accumulated Replacements x 1		
Repl x10	Accumulated Replacements x 10		

6.3 Marcas especiales: Son cuatro tipos de marcas especiales: **Unidades opcionales:** se indican por las marcas de unidades opcionales y su uso especial está indicado en las reglas que cubren las unidades opcionales. **Unidades restringidas** (sólo unidades aliadas): Ciertas unidades aliadas están específicamente indicadas como unidades restringidas y su uso está señalado en las reglas que cubren a las unidades restringidas. **NOTA:** Ciertas unidades aliadas son tanto opcionales como restringidas. **Fortificaciones:** Las unidades aliadas con su hex de colocación entre corchetes comienzan el escenario *Herbstnebel* y el juego de campaña en fortificaciones. **Las unidades que no pueden entrar en movimiento estratégico**(sólo unidades aliadas) tienen anotada una estrella en conjunción con su información del código de refuerzo.

OPTIONAL UNITS= ■■■■■■
 RESTRICTED UNITS= ■■■■■■
 FORTIFIED UNITS= [4809]
 MAY NOT ENTER IN
 STRATEGIC MOVEMENT=★

6.4 Información de refuerzos/colocación inicial: Todas las unidades contienen una de dos piezas de información en la posición mostrada del ejemplo de las fichas. En las unidades alemanas está bien la información de la colocación inicial para el juego de campaña y el escenario *Herbstnebel* -5PZA, 6PZA o 7A, señalando en qué área de ejército comienza la unidad, o la información de un código de refuerzo que indica el turno de juego de entrada y la apropiada área de entrada. Por ejemplo: 22A X, Y indica que una unidad entra en el turno de juego 22AM, en cualquier hex de entrada codificado con una X o Y. En las unidades aliadas esta información es bien un hex específico de colocación (por ejemplo, 4006 indica el despliegue en el hex 4006), o información de refuerzo, que se lee exactamente igual que la información de refuerzo explicada arriba. Adicionalmente, se incluyen ciertas indicaciones en la información de las unidades referentes a los refuerzos/colocación, indicando las restricciones en el modo en que la unidad es colocada o entra en el juego como refuerzo. Los corchetes alrededor del hex de colocación inicial, indica que la unidad comienza en un atrincheramiento, y una estrella junto a la información de refuerzos de una unidad, indica que la unidad no puede entrar en movimiento estratégico.

7. Cómo se juega la partida (ver reglas originales)

7.1 Colocación del juego: Se extiende el mapa y los jugadores se colocan entre los dos bordes. El jugador/es alemán se sentará en el lado este, y los comandantes aliados probablemente verán necesario moverse alrededor del mapa según se vaya desarrollando la partida. Los jugadores

deberán seleccionar un escenario. El escenario *Herbstnebel* (Bruma de otoño) es recomendado como escenario introductorio y con una colocación muy simple y rápida. Los jugadores colocan sus unidades en el mapa en el hex apropiado (o área), o las colocan aparte como refuerzos, para ser traídas dentro del mapa según sea indicado más tarde en el juego. Los jugadores deberán tener en cuenta que toda esta información para el escenario *Herbstnebel* el juego de campaña, está impreso sobre las propias fichas. Toda la información de colocación para los otros escenarios está listada en el manifiesto de unidades de la carpeta de estudio. Los jugadores deberán preparar una variedad de marcadores de juego para su uso en la partida. Examina la información histórica, los reemplazos acumulados y las condiciones de victoria, así como los valores de reemplazo y el programa de refuerzos. Los refuerzos se anotan directamente en la ficha, así como el turno de juego y el área de refuerzo en el que entra. **NOTA:** Cuando el jugador alemán coloca sus unidades en la colocación del escenario *Herbstnebel* o del juego de campaña, debe seguir las siguientes indicaciones: El alemán coloca sus unidades de comienzo "At Start", sobre el mapa en el área correcta de colocación del ejército, que está listado en la ficha. Las unidades de infantería y de infantería paracaidista alemanas deben ser colocadas en cualquier lugar dentro de los límites del ejército, pero al menos 1 hex al este de los hexs de la *Westwall*. Las unidades alemanas Panzer y de granaderos panzer deben ser colocadas en cualquier lugar dentro de los límites de su respectivo ejército, pero al menos 2 hex al este de la línea de hexs de la *Westwall*. Las unidades alemanas pueden ser colocadas adyacentes a unidades enemigas, siempre y cuando se cumplan con las restricciones de arriba. Es importante anotar que ninguna unidad alemana puede ser apilada en su colocación inicial. **Clasificación de las fichas:** Se recomienda que antes de comenzar con el juego, los jugadores clasifiquen las fichas según lo siguiente: Todas las unidades iniciales (aquellas con un hex de colocación o área de ejército impresa en ellas), y cada grupo de refuerzos para una única fecha. Esto dará a los jugadores un chequeo constante de los refuerzos posteriores y acelerará enormemente el desarrollo del juego.

8. Secuencia de juego

DarkDecember se juega en turnos de juego, cada uno de los cuales se divide en dos turnos de jugador. La duración de cada escenario está indicada en el registro de paso de turnos de juego. El jugador alemán es siempre el primer jugador; el aliado el segundo. El jugador cuyo turno está en progreso se denomina jugador en fase. El progreso de cada turno de juego procede estrictamente según lo siguiente:

EL PRIMER TURNO DE JUGADOR (ALEMÁN):

1. Fase de determinación del suministro: El jugador en fase determina el estado del suministro de todas las unidades enemigas (no en fase), colocando los apropiados marcadores; después el jugador en fase determina el estado del suministro de todas sus unidades, colocando los apropiados marcadores. Durante cada segmento de determinación de suministro alemán (sólo), o en todos los turnos posteriores al turno de juego 20 AM, después de que el jugador alemán haya determinado el estado del suministro de sus unidades, deberá lanzar el dado y consultar la tabla de consumo del combustible (*Fuel depletion Table*). El estado del suministro determinado durante esta fase, persiste hasta el siguiente turno de jugador, cuando el jugador en fase vuelve a determinar el estado del suministro de las unidades sobre el mapa.

2. La fase de reemplazo: El jugador en fase incorpora cualquier reemplazo a su registro de reemplazos acumulados, y gasta los puntos de reemplazo para reconstruir unidades destruidas, o para devolver a las unidades reducidas en el mapa a su fuerza completa.

3. Fase de movimiento:

Movimiento estratégico: Determina qué unidades son colocadas o retiradas del movimiento estratégico, pagando el apropiado coste en puntos de movimiento (PMs) de su capacidad de movimiento. Las unidades usando movimiento estratégico pagan un coste reducido en PMs por mover a lo largo de las carreteras, pero están restringidas en términos de otras actividades en el juego, según se señala en la sección de reglas relativa al movimiento estratégico.

Movimiento: El jugador en fase ahora lleva a cabo el movimiento de sus unidades, moviendo cada unidad o apilamiento a través de la trama hexagonal, pagando el apropiado coste por cada hex entrado o lado de hex cruzado. Una unidad nunca podrá exceder su capacidad de movimiento. Las unidades deben cesar el movimiento en el momento que entren en EZoCs. El jugador en fase chequea el registro de turno de juego para determinar si llegan refuerzos en ese turno. Estas unidades son traídas dentro del mapa moviendo normalmente junto con cualquier unidad previamente eliminada que el jugador en fase pueda haber reconstruido durante la fase de reemplazo del actual turno de juego. El jugador en fase continúa moviendo hasta que haya movido todas las unidades que desee. Ciertas capacidades de movimiento de unidades pueden verse reducidas por el estado del suministro de esas unidades.

4. La fase de combate: El combate ocurre después de que el jugador en fase haya cesado todo el movimiento. El jugador en fase puede ahora atacar unidades enemigas adyacentes (unidades no en fase) que ocupen hexs adyacentes a sus unidades de combate. El jugador en fase nunca estará obligado a atacar. El jugador en fase puede atacar cuantas veces desee, siempre que todas las unidades atacantes están adyacentes a todas las unidades defensoras. El jugador en fase resuelve sus ataques en el orden que desee, y puede continuar atacando hasta que él no tenga más unidades elegibles para atacar o hasta que desee no hacer más ataques. Cada ataque sigue el siguiente procedimiento:

Procedimiento del combate (por cada ataque):Cada ataque se resuelve individualmente, con todas las unidades atacantes totalizando su fuerza de combate y comparándola con la fuerza total de defensa en el hex que sufre el ataque. La fuerza de ambos bandos puede verse modificada por consideraciones del suministro. Esta comparación es reducida a una de las proporciones simplificadas que aparecen en la tabla de resultado de combate. Se lanzan dos dados en la apropiada columna de la CRT (bajo ciertas condiciones, según se explica posteriormente en las reglas, ambos bandos pueden usar la columna de tirada de dado por ventaja táctica). Se cruza el resultado del dado con la columna de la proporción del ataque y el resultado se aplica a las unidades involucradas en la batalla. Cada ataque se resuelve separadamente usando este procedimiento, y todos los resultados se aplican inmediatamente antes de proceder con el siguiente ataque. Los resultados de la CRT indican a los jugadores la variedad de acciones que deben llevar a cabo las unidades involucradas en un determinado combate. Básicamente, el procedimiento implica la comparación del resultado del combate con el nivel de defensa del terreno ocupado por las unidades involucradas. Otros resultados especiales incluyen disposiciones por intercambio de fuego (FF) y por contraataques (CA). El procedimiento general es original pero simple, y fácilmente asimilable con alguna experiencia en la resolución de los combates.

Ataque total (segundo combate): En ciertas situaciones, el atacante puede hacer exactamente, el mismo ataque de nuevo en la misma proporción, pero deberá tomar un paso de pérdidas obligatorias de solo una unidad atacante, con independencia del número de hexs desde los cuales se origina el ataque.

5. Fase de construcción/demolición: El jugador en fase puede intentar “volar” (destruir) cualquier puente que desee, siempre que éste se encuentre dentro del “alcance de demolición” de esos puentes. Puede también colocar marcadores de puentes a través de lados de hexs de río, para lo cual tendrá que satisfacer los requerimientos. También pueden ser colocadas fortificaciones sobre unidades que sean elegibles para su construcción. **Con esto se concluye el turno del primer jugador.**

TURNO DEL SEGUNDO JUGADOR (ALIADO):

El jugador aliado repite entonces la secuencia indicada arriba, intercambiando el rol con el jugador alemán, moviendo y atacando con sus unidades. Una vez completada este segundo turno de jugador (aliado), el marcador de paso de turno se avanza un espacio en el registro de turnos de juego, para señalar la finalización del turno. El primer jugador (alemán) comienza entonces el nuevo turno de juego, procediendo en el orden de fases señalado anteriormente. Ten en cuenta que el suministro se chequea dos veces, una vez durante cada una de las fases de determinación del suministro para todas las unidades. El juego procede de esta manera hasta alcanzar el turno final del escenario que esté siendo jugado, en cuyo punto los jugadores actúan en términos de evaluar las condiciones de victoria, determinado el ganador.

REGLAS ESTÁNDAR

1.0 Determinación del suministro.

Cuando se determina el suministro: Las unidades deben estar en suministro para usar sus completas capacidades de movimiento y combate. El estado del suministro a todos los efectos, se hace por ambos jugadores al comienzo de cada turno de jugador, antes del movimiento o el combate. El estado del suministro que se determina en ese momento, está en efecto en todo momento en ese turno de jugador, con independencia del combate o el movimiento.

Trazando suministro: Para estar en suministro, una unidad debe ser capaz de trazar una línea de suministro de vuelta a una fuente de suministro. Las líneas de suministro son trazadas a lo largo de una línea de hexs contiguos, que se extiende desde la unidad a una fuente de suministro, contando no más de 3 hexs desde la unidad a un hex de carretera, la cual debe entonces no salir de la misma, sin que se vea interrumpida por unidades enemigas, EZoCs o puentes volados, de vuelta a la fuente amiga de suministro. Los primeros tres hexs fuera de la carretera pueden transitar por cualquier tipo de terreno, pero son bloqueados por EZoCs o hexs enemigos ocupados. Las líneas de suministro pueden ser trazadas a través de unidades amigas que se encuentren en una EZoC (para efectos del suministro, las unidades amigas niegan las EZoCs).

Fuentes de suministro: Las fuentes de suministro aliadas son las carreteras que salen por fuera de los bordes norte, sur y oeste del mapa. Para las unidades alemanas, el suministro viene de las carreteras que salen por el borde este del mapa.

Unidades sin suministro (OoS): Las unidades están OoS cuando no son capaces de trazar una línea de suministro cuando este se determine. Las unidades OoS tienen sus fuerzas de ataque y las capacidades de movimiento a la $\frac{1}{2}$ (fracciones redondeadas al alza); sus fuerzas de defensa no se ven afectadas. Deberían colocarse los apropiados marcadores sobre dichas unidades durante el turno de ese jugador, y retirados en la siguiente determinación de suministro, si cambia su estado.

Unidades aisladas: Las unidades están aisladas cuando no son capaces de trazar una línea de suministro, están rodeadas en todos los hexs adyacentes por EZoCsY están a tres o más hexs de una unidad amiga abastecida. Las unidades que están aisladas no pueden atacar (y si son forzadas a hacerlo como consecuencia de un resultado de combate CA, atacarán en la proporción más baja de la CRT), y su fuerza de defensa y capacidad de movimiento estará a la $\frac{1}{2}$ (redondeando al alza). Deberán colocarse los marcadores apropiados sobre las unidades afectadas.

Una unidad está aislada cuando se cumplen las tres condiciones siguientes (todas):

- No es capaz de trazar una línea de suministro;
- Está completamente rodeada por unidades enemigas o EZoCS en todos los seis hexs adyacentes, con independencia de la presencia de otras unidades amigas; y
- Está a más de 3 hexs de distancia de una unidad amiga abastecida.

Nota: Ninguna unidad aliada puede estar aislada durante el tiempo despejado.

Consideraciones especiales: Las unidades nunca se pierden por padecer carencia de suministro; podrán permanecer OoS o aisladas indefinidamente. Es importante recordar que el suministro se comprueba dos veces por turno.

1.1 Escasez de combustible alemana: Para simular el crítico estado de los suministros alemanes durante la última parte de la ofensiva, comenzando con el turno alemán de diciembre 20 AM, el jugador alemán debe tirar el dado después de la fase de determinación del suministro de su turno, para ver cuántas, si alguna de sus divisiones motorizadas son arbitrariamente puestas OoS. Ver la tabla de cartas para la tabla de escasez o agotamiento de combustible. Desde el 10 de enero AM en adelante, el jugador alemán debe añadir una división al resultado de la tirada de dado en la tabla de escasez de combustible.

Determinación de las divisiones desabastecidas: Si la tirada de dado en la tabla da como resultado divisiones OoS, el jugador aliado tiene permitida la decisión de cuál división alemana le gustaría poner OoS. Para cualquier división adicional que deba ser puesta OoS, el jugador alemán decide a su discreción, recordando que estas deberán ser divisiones motorizadas. Las divisiones que son elegibles son listadas con la tabla de escasez de combustible.

Restricciones en la selección: Una división NO es elegible para ser puesta como OoS, si esta tiene menos de dos unidades restantes en el mapa. Cuando una división es puesta OoS, permanece en ese estado hasta el siguiente turno del jugador alemán. Con independencia de la localización de las distintas unidades de una división, si esa división es puesta como OoS, todas ellas deben ser puestas OoS. Cualquiera de los jugadores puede elegir colocar 2 de las 3 brigadas independientes alemanas OoS en vez de una división.

Unidades OoS o refuerzos: Una división que ya está OoS en la fase de determinación del suministro (todas sus unidades), no puede ser contada como una de las divisiones requeridas. Una división que se encuentra parcialmente OoS (una o más de sus unidades están OoS, pero

no todas las que están en el mapa), **es elegible** para ser puesta OoS. Las divisiones que aún no están en el mapa no pueden ser puestas OoS.

Efectos de la escasez de combustible: Los efectos de estar OoS por esta regla y aquellos por estar sin suministro, son idénticos.

Unidades no elegibles para la escasez del combustible: No hay efecto adicional si por cualquier razón (debido a la eliminación de una unidad o no ser capaz de trazar líneas de suministro), el jugador alemán no tiene divisiones elegibles para poner OoS según lo requerido por la tabla.

2.0 Reemplazos.

Ambos jugadores reciben reemplazos durante el juego. Los reemplazos pueden ser usados para “recuperar” a unidades con la fuerza reducida a sus capacidades totales del combate, o podrán ser utilizados para reemplazar a unidades previamente destruidas. Cuesta 1 punto de reemplazo devolver a una unidad reducida de ese tipo, de vuelta a su lado de fuerza completa. Siempre cuesta 2 reemplazos del tipo apropiado, traer a una unidad previamente eliminada de vuelta al mapa, e incluso entonces llega en fuerza reducida.

Restricciones en los reemplazos: Las unidades reducidas se recomponen durante la fase de reemplazo del jugador propietario. Las unidades no pueden recibir reemplazos si ellas ocupan EZoCs. Las unidades OoS o aisladas no pueden recibir reemplazos. Las unidades que reciben reemplazos pueden mover normalmente en su siguiente fase de movimiento. Las unidades eliminadas reconstruidas con reemplazos vienen al mapa como un refuerzo para el jugador propietario; desde el borde este para el jugador alemán y el borde oeste para el jugador aliado. Las unidades reemplazadas deben ser traídas al mapa por su lado de fuerza reducida (un jugador no podría gastar 3 puntos de reemplazos y traer a una unidad reemplazada a su fuerza completa). Una vez en el mapa, dicha unidad puede ser reemplazada a su fuerza completa en el siguiente turno, gastando un reemplazo más.

Acumulación de reemplazos: Los reemplazos son acumulables por tipo. Hay dos tipos de reemplazos –motorizados e infantería. Los reemplazos motorizados pueden ser usados para recomponer o reemplazar unidades acorazadas, caballería acorazada, panzer o granaderos panzer. Los reemplazos de infantería pueden ser utilizados para recomponer o reemplazar unidades de infantería e infantería paracaidista. Las unidades de ingenieros, británicas y francesas no son reemplazables.

Reemplazos iniciales: Ambos jugadores comienzan cada escenario y el juego de campaña con reemplazos acumulados en sus registros de reemplazos. Los reemplazos acumulados en el comienzo del juego de campaña (y en el escenario *Herbstnebel*), se muestran en el registro de reemplazos sobre el mapa. Los reemplazos acumulados en el comienzo de otros escenarios, se listan en el libretto de estudio.

Tasas de reemplazo: Comenzando con el turno 19 PM, el jugador aliado recibe un reemplazo acorazado cada turno PM para el resto del juego. Comenzando con el turno 24 PM, el jugador aliado recibe 1 reemplazo de infantería cada turno para el resto del juego. Comenzando con el turno 27 AM, el jugador alemán recibe un reemplazo de infantería adicional cada turno AM para el resto del juego.

3.0 El movimiento.

En la fase de movimiento de un turno de jugador, puede mover cuantas unidades propias desee. Las unidades pueden ser movidas en cualquier dirección o combinación de direcciones de acuerdo con su capacidad de movimiento. El dado no tiene ninguna influencia en el movimiento; se usan para resolver el combate. Las unidades pueden mover sobre y apilarse encima de unidades amigas (para excepciones, ver movimiento estratégico y marcha por carretera). Las capacidades de movimiento no pueden ser transferidas entre unidades, ni pueden ser acumuladas de un turno al siguiente. Las unidades siempre pagan el coste en PMs más alto de cualquier terreno, en el hex en que entren (a menos que esté la tasa por carretera), y asimismo reciben el nivel de defensa de terreno mayor cuando se determinan los resultados del combate. Excepción: un jugador puede voluntariamente reducir el nivel de defensa del terreno de un determinado hex amigo ocupado (a "0"), si él lo afirma antes de la resolución de un combate.

Recortar y aumentar las capacidades de movimiento: Las unidades pueden tener su movimiento recortado por el terreno, las unidades enemigas o el estado del suministro. Las unidades pueden algunas veces incrementar sus capacidades de movimiento usando el movimiento estratégico y movimiento de marcha por carretera.

3.1 Restricciones al movimiento: El número de PMs gastados por una unidad durante su movimiento, nunca podrá exceder su capacidad de movimiento. El movimiento de hex a hex debe ser consecutivo; esto es, una unidad no puede saltar hexs. Una unidad amiga nunca podrá entrar en un hex ocupado por una unidad enemiga. Las unidades no pueden mover desde una EZoC a otra. Esto es, podrán retirarse desde una EZoC dentro de un hex no controlado y entonces reentrar en una EZoC. El movimiento no podrá tener lugar fuera de la secuencia; sólo podrá tener lugar en la fase de movimiento del jugador propietario, o cuando avancen o se retiren como resultado de un combate. Las unidades que están OoS o aisladas pueden ser restringidas en términos de capacidades de movimiento. **Las unidades siempre podrán mover un mínimo de 1 hex en una fase de movimiento, incluso si no tienen suficiente capacidad de movimiento para hacerlo. Dicho movimiento no puede contravenir cualquier otra prohibición, y no se aplica a unidades que han estado en movimiento estratégico en cualquier punto en la fase de movimiento.**

3.2 Movimiento estratégico.

Entrando en movimiento estratégico: Una unidad puede entrar en movimiento estratégico solo si es el único ocupante de un hex de carretera, no está en una EZoC, ni está marcada con marcadores de condición OoS o aislada, en el comienzo de la fase de movimiento del jugador propietario. Una unidad puede entrar en movimiento estratégico gastando la ½ de su capacidad de movimiento (todas las fracciones se redondean al alza), antes de que gaste PMs por cualquier otro propósito. Las unidades que satisfacen los requerimientos comentados más arriba, se indican colocando un marcador de movimiento estratégico. **Las unidades en movimiento estratégico no pueden entrar en un hex adyacente a otra unidad amiga también en movimiento estratégico, si una carretera conecta los dos hexs.**

Ventajas resultantes a las unidades en movimiento estratégico: Las unidades marcadas con un marcador de movimiento estratégico pagan costes reducidos en PMs por mover a lo largo de las carreteras. **Todas** las unidades del tipo motorizado pagan 1/3 de un PM por cada hex de carretera conectado en el que entren mientras estén en movimiento estratégico. Las unidades **alemanas** del tipo infantería pagan ½ de un PM por cada hex conectado de carretera en el que

entren, y las unidades de tipo infantería aliadas pagan 1/5 de un PM por cada uno de tales hexs en los que entran.

Limitaciones impuestas a las unidades en movimiento estratégico: Las unidades en movimiento estratégico no tienen ZoC, ni pueden entrar en EZoCs. Las unidades en movimiento estratégico solo pueden mover a través de lados de hexs atravesados por carreteras –nunca podrán mover fuera de las carreteras o a través de lados de hexs de puentes destruidos. Las unidades en movimiento estratégico que caen bajo el ataque enemigo, defienden con su fuerza completa de defensa, pero son penalizadas con una reducción de “1” en el valor de defensa del terreno que ocupan. Las unidades en movimiento estratégico nunca podrán entrar o mover a través de un hex que contenga otras unidades amigas.

Refuerzos y movimiento estratégico: Las unidades requeridas como refuerzos, pueden entrar en el juego en movimiento estratégico a discreción del jugador propietario, con la excepción de ciertas unidades aliadas. Estas unidades están señaladas con una estrella como parte del código de información de refuerzo que aparece en la ficha. Si un jugador elige a una unidad para que entre en el juego en movimiento estratégico, esta puede gastar su completa capacidad de movimiento en el movimiento estratégico.

Dejando el movimiento estratégico: Las unidades pueden salir del movimiento estratégico en una de las siguientes dos formas: 1) Gastando la $\frac{1}{2}$ de su capacidad de movimiento (redondeando las fracciones al alza) en el comienzo de su fase de movimiento, antes de gastar PMs por cualquier otro propósito; retira el marcador de movimiento estratégico. 2) Si es atacada durante la fase de combate enemiga, las unidades en movimiento estratégico son inmediatamente retiradas del mismo si se obtiene cualquier resultado “D” contra ellas; no se considera ningún gasto en PMs. Ten en cuenta que el marcador de movimiento estratégico es retirado, **entonces** la unidad en cuestión sufre el resultado del combate (si es necesario) con el menos uno de reducción del valor de defensa del terreno del hex con las unidades defendiendo.

Consideraciones especiales: Las unidades que comienzan su fase de movimiento en movimiento estratégico en una EZoC deben gastar el coste obligatorio en PM para salir del movimiento estratégico. Si, durante cualquier fase de determinación del suministro del turno de juego, una unidad que está en movimiento estratégico se determina que está OoS o aislada, se retira el marcador de movimiento estratégico de la unidad en cuestión antes de la colocación del marcador del estado de suministro.

3.3 Movimiento de marcha por carretera:

Ventajas y requerimientos: La línea de marcha por carretera de la carta de efectos del terreno evalúa los costes más bajos en PMs por mover a lo largo de carreteras, si se cumplen las siguientes condiciones: 1) El movimiento debe ser realizado a través de hexs contiguos de carretera. 2) La unidad moviendo debe ser la única de, tanto el hex del que está saliendo como del hex en el que entra en el instante del movimiento.

Movimiento de marcha por carretera-puentes: Las unidades que no satisfacen con los requerimientos de movimiento de marcha por carretera, pueden cruzar lados de hexs de río por puente, pagando 2 PMs adicionales, en adición al coste del hex en el que se entra.

Costes normales de movimiento: Las unidades incapaces de cumplir con las condiciones de arriba, pagan los costes completos de movimiento. El movimiento por carretera y fuera de la carretera puede ser combinado por una sola unidad en una fase de movimiento. **Puentes:** Las

unidades solo se benefician de los puentes si ellos son capaces de cumplir con los requerimientos del movimiento de marcha por carretera.

3.4 Refuerzos: Durante la fase de movimiento del jugador en fase, él comprueba el registro de turnos de juego para determinar si hay refuerzos llamados para el turno de juego actual. Si la carta señala que hay refuerzos, entonces se chequea la ficha para determinar qué unidades entran en el juego y la localización de entrada.

Cuando entran los refuerzos: Pueden entrar en el juego en cualquier punto de la fase de movimiento del jugador propietario, en el área designada del borde del mapa. Todas las unidades están codificadas con el área de entrada apropiada y deben entrar en el juego en aquellas áreas específicas. Todos los refuerzos mueven normalmente, contando el hex de entrada como su primer hex de movimiento.

Entrando en movimiento estratégico: A discreción del jugador propietario, los refuerzos pueden entrar en el mapa ya en movimiento estratégico. Estas unidades pueden gastar su capacidad de movimiento completa pagando los costes en puntos por el movimiento estratégico. Ciertas unidades aliadas tienen prohibido entrar en movimiento estratégico, y se indican por una estrella anexa a la información de refuerzo que aparece en la ficha.

Reteniendo refuerzos y entrada bloqueada: Ningún jugador puede voluntariamente retener refuerzos y debe introducirlos en el apropiado turno de juego en los hexs designados, a menos que esos hexs estén bloqueados por unidades enemigas. Los hexs de refuerzo solo están bloqueados por la ocupación física (no ZoCs) o por los marcadores de salida alemanes (en el caso de unidades aliadas). Sí, y sólo si, un hex de entrada está bloqueado, la unidad(es) de refuerzo debe entrar por el siguiente hex de carretera no bloqueado (al oeste en el caso de las unidades aliadas, al norte o sur en el caso de las unidades alemanas), en el siguiente turno de juego; así, las unidades de refuerzos son retrasadas un turno de juego. En ciertos casos, el jugador aliado puede verse requerido a retirar unidades fuerza del mapa para contrarrestar a las unidades alemanas sacadas (ver siguiente caso).

3.5 Sacando unidades del mapa(solo el jugador alemán): El jugador alemán, sólo, puede sacar sus unidades fuera del mapa, en los hexs de carretera de entrada aliados. Estas solo pueden ser sacadas fuera por los bordes del mapa norte, sur u oeste, y puede provocar que ciertos refuerzos aliados permanezcan fuera del mapa.

Costes en el movimiento por salir: Para salir del mapa, una unidad debe gastar un número o fracción de PMs equivalente en coste por entrar en el hex imaginario fuera del mapa, idéntico al hex desde el que sale. Los hexs de salida solo pueden ser hexs de entrada de carretera.

Estado de las unidades sacadas: Una unidad sacada es retirada del juego y nunca podrán retornar al juego. No se consideran eliminadas. Una unidad puede salir desde un hex de carretera con independencia del número de unidades amigas que hayan salido previamente desde el mismo hex.

Cuando pueden salir las unidades: Ninguna unidad puede salir del mapa satisfaciendo una retirada como resultado de un combate; en vez de esto, deberá permanecer en su sitio y perder pasos.

Efectos de las unidades sacadas: Por cada punto de ataque alemán sacado fuera del mapa por los bordes sur, norte u oeste, en una carretera y en suministro a partir de su salida, el jugador

aliado debe al menos igualar esto en puntos de ataque de unidades que no trae como refuerzos sobre el mapa en su respectivo bando, tan pronto como sea posible.

Unidades “mantenidas fuera” aliadas: Las unidades aliadas mantenidas fuera pueden ser de cualquier tipo. Tanto las unidades alemanas sacadas como las unidades aliadas mantenidas fuera del mapa, no pueden entrar en el mapa para el resto del juego. Si el jugador aliado no tiene más refuerzos para llegar dentro del mapa desde el lado por el cual sale el jugador alemán, él no es requerido para mantener unidades fuera.

3.6 Unidades restringidas: Sólo el jugador aliado tiene unidades restringidas. Todas las unidades británicas, la brigada de infantería ligera francesa y ciertas unidades US que entran en el juego como refuerzos, están restringidas en su habilidad para mover y cruzar el río Mosa (en el caso de las unidades británicas y francesas) o el río Semois (en el caso de las unidades US). Ninguna unidad restringida puede mover después de su turno inicial de movimiento como refuerzo hasta que sean “activadas”; ni pueden cruzar el río Mosa (o en el caso de las unidades US el Semois) hasta que sean “liberadas”. **Desde el 3 de enero AM en adelante, el jugador aliado puede voluntariamente liberar una unidad (solo) restringida US por turno de juego AM, hasta que todas esas unidades hayan sido liberadas.**

Unidades británicas y francesas: Las unidades británicas y francesas son “activadas” permitiéndolas por tanto mover libremente por **detrás** del Mosa (pero no cruzarlo al este), durante cualquier periodo, cuando se encuentre una unidad alemana abastecida dentro de 3 hexs del lado oeste del Mosa. Todas las unidades británicas y francesas son “liberadas”, permitiéndolas mover libremente cruzar el Mosa y operar libremente para el resto del juego, si en cualquier momento el número de unidades aliadas destruidas excede de 35 (incluyendo unidades destruidas y reemplazadas posteriormente). Además, una unidad británica (sólo), la 29 Brigada acorazada (una 5-4-7), es “liberada” para el resto del juego si en cualquier momento en el juego, ésta se encuentra dentro de 4 hexs de una unidad alemana abastecida, en el comienzo de la fase de movimiento aliada.

Unidades U.S.: Todos los regimientos US de ingenieros entran en el juego como refuerzos, y las unidades US de la 11ª División acorazada y de la 17ª división aerotransportada, están restringidas detrás (no al este) de la línea formada por los ríos **Mosa** y **Semois**. Estas unidades son “activadas” o “liberadas” si, en cualquier momento, cumplen con los requerimientos listados arriba para las unidades británicas y francesas. Además, la 11ª División acorazada es automáticamente “liberada” en el turno de juego de Dec. 29 AM, y la 17ª División aerotransportada es automáticamente “liberada” en el turno de juego de Jan. 1 AM.

3.7 Limitaciones de apilamiento(más de una unidad por hex): No más de 3 unidades pueden ocupar un determinado hex, con independencia del tipo de unidad, tamaño, fuerza o pasos. Las unidades nunca podrán, en cualquier momento, exceder esta limitación del apilamiento. Las unidades forzadas a exceder los límites de apilamiento son inmediatamente eliminadas para satisfacer los requerimientos del apilamiento, y el jugador propietario puede decidir qué unidad/es serán eliminadas.

Movimiento de apilamientos: Las unidades pueden ser movidas como apilamientos, siempre que ellos no usen la línea de marcha por carretera de la carta de efectos del terreno. Las unidades pueden separarse de los apilamientos y continuar moviendo después de que las unidades más lentas hayan agotado su capacidad completa de movimiento. Los apilamientos pueden descomponerse, combinados y recombinados en cualquier punto durante el

movimiento o durante la retirada después del combate, siempre que el límite de 3 unidades en el hex nunca sea violado.

Valor de marcha por carretera y movimiento estratégico: Las unidades nunca podrán usar el valor de marcha por carretera cuando salgan o entren en un hex de carretera que contenga otra(s) unidad(es) amiga(s); deben, en vez de eso, pagar el coste del terreno en el hex entrado. Las unidades en movimiento estratégico nunca podrán (de manera inherente) estar apiladas con cualquier unidad en un determinado momento.

Efectos del marcador de juego sobre el apilamiento: Todos los marcadores de estado de suministro, fortificación, puente volado y de construcción de puentes, no tienen efecto sobre el apilamiento y las unidades se apilan normalmente en los hexs ocupados por esos marcadores. Los marcadores de movimiento estratégico permiten solo a una unidad ocupar un determinado hex.

Apilamiento inter-aliado: Las unidades británicas-francesas-US no pueden apilarse juntas en el mismo hex, a menos que sean forzadas a hacerlo como resultado de un combate. En este último caso, las unidades deben ser desapiladas (o ser eliminadas) en el final de la siguiente fase de movimiento aliada.

3.8 Zonas de control (ZoC): Cada unidad tiene una ZoC que consiste en los seis hexs adyacentes a esta. La ZoC de una unidad se extiende a través de ríos y dentro de hexs de todo tipo de terreno, y dentro de hexs ocupados por unidades enemigas, excepto a los efectos del trazado de suministro o la ruta de retirada enemiga.

Efectos de la ZoC sobre el movimiento: Las unidades deben pararse tan pronto entren en una EZoC; pero no están obligadas a atacar las unidades enemigas adyacentes.

Unidades sin ZoC: Las unidades en movimiento estratégico no tienen ZoC, ni pueden entrar en EZoCs.

3.9 Retiradas: Las unidades sujetas a retirada son simplemente retiradas del mapa por el jugador propietario. No es necesario que mueva físicamente a esas unidades para salir del mapa, ni se requiere que exista cualquier ruta por la cual ellas moverían para salir del mapa. El turno 27 de diciembre AM, el jugador alemán debe retirar a la 150 brigada Panzer de *Skorzeny*. Si es destruida, no será necesario reconstruirla y ninguna retirada será necesaria. La unidad comandante Diettrich, es la última unidad SS para ser retirada después del turno 21 enero AM.

4.0 La fase de combate

Las unidades en fase, comenzando su fase de combate adyacentes a una unidad(es) enemiga, **pueden**, a discreción del jugador en fase, atacar a aquellas unidades enemigas. El jugador en fase es el atacante; el jugador no en fase es el defensor (*excepción:* un resultado de combate especial "CA" [contraataque], cambia este rol). El jugador en fase puede hacer cuantos ataques diferentes como desee (usando diferentes unidades para cada ataque), resolviendo las batallas de una en una en el orden que desee.

4.1 Combate multi-unidad/multi-hex: Cuando varias unidades atacan a varias unidades defensoras, el atacante tiene la elección de cómo resolver el combate siempre que; 1) Si él decide atacar, cada unidad defensora adyacente a cada unidad atacante **debe** ser atacada. 2) Cada unidad atacante está adyacente a cada unidad defensora a la cual ataca. Cuando dos o más

unidades atacan a una unidad defensora (o hex), las fuerzas de ataque de todas las unidades atacantes deben ser combinadas en una única fuerza de ataque. Por el contrario, en el caso en que una unidad ataque a 2 ó más unidades defensoras (o hexs), la fuerza de defensa de las unidades defendiendo **debe** ser combinada en una única fuerza de defensa. El atacante debe atacar a todas las unidades apiladas en un hex como una fuerza combinada, sin embargo las unidades atacantes apiladas en un solo hex pueden hacer ataques separados sobre unidades defensoras adyacentes. La fuerza de combate (ataque o defensa) de una unidad es unitaria y nunca podrá ser dividida entre diferentes batallas.

El ataque es voluntario: Sin embargo, una unidad nunca será obligada a atacar simplemente porque esté adyacente a una unidad enemiga. Sin embargo, si un jugador elige atacar con una determinada unidad, cada unidad enemiga adyacente a esa unidad atacante, **debe** ser atacada.

Asalto total (segundo combate): Normalmente, las unidades solo pueden atacar o defender una sola vez durante una única fase de combate, pero hay una excepción especial a esta regla, denominada **asalto total**.

Requerimientos para el asalto total: Un asalto total solo puede tener lugar si las unidades atacantes en una batalla particular, fueron incapaces de forzar a cualquiera de las unidades defensoras bajo el ataque, a retirarse o tomar pasos de pérdidas. Y las unidades atacantes así mismo no se retiran o toman pasos de pérdidas. Los asaltos totales solo pueden ser ejecutados una vez por cada ataque fracasado. Solo el jugador en fase puede lanzar un asalto total y no puede hacerlo si el resultado del primer ataque es un FF (intercambio de fuego) o un CA.

Resolviendo los asaltos totales: Inmediatamente después del ataque no decisivo, antes de que se resuelva cualquier otra batalla, el atacante simplemente comunica que él está haciendo un asalto total. El atacante entonces hace de nuevo, exactamente, el mismo ataque, en la misma proporción, contra las mismas unidades defensoras y usando las mismas unidades atacantes. Se lanza de nuevo el dado y se determina el resultado del combate.

Pérdidas obligatorias por los asaltos totales: Con independencia del posterior resultado del combate, el atacante debe inmediatamente tomar **un paso de pérdidas de solo una unidad atacante, con independencia del número hex ocupado por unidades participantes en el asalto total. Estas pérdidas son en adición a cualquier resultado de combate que pueda ser aplicado contra las unidades atacantes.**

4.2 Niveles de defensa del terreno y efectos sobre el combate: Cada hex, dependiendo del tipo de terreno que contiene, determina un cierto nivel de defensa. El nivel de defensa más alto de un hex, es el más difícil a la hora de desalojar a las unidades de ese hex durante el combate. Los distintos niveles de defensa por terreno están listados en la carta de efectos del terreno, y constituyen la base del sistema de resolución del combate. Es importante anotar que cuando se aplican los resultados del combate, cada hex ocupado por unidades atacantes y defensoras, es considerado separadamente. Así, dos o más unidades en diferentes tipos de terreno con diferentes niveles de defensa, tienen cualquier posible retirada o reducción de pasos, resueltos separadamente. El nivel de defensa de un hex ocupado no tiene efecto sobre el nivel de defensa de un hex ocupado por otras unidades. **Antes de la resolución de un ataque, cualquiera o ambos jugadores pueden declarar una reducción voluntaria en el nivel de defensa del terreno de cualquier o todos los hexs ocupados por sus unidades, con el atacante declarando cualquier reducción en primer lugar. Esta reducción puede ser a un mínimo de "0" y puede**

diferir de hex a hex. La reducción del nivel de defensa del terreno se aplica al combate al completo, incluyendo durante el contraataque.

Acumulación de niveles de defensa por terreno y beneficios por ríos: Los efectos del terreno NO son acumulativos. Siempre se considera el terreno más beneficioso al defensor como el valor de defensa del terreno del hex bajo el ataque. Por ejemplo, un hex de población en un hex de bosque no incrementaría el nivel de defensa de la población –se mantendría en 4. Solo las unidades defendiendo ganan el nivel de defensa por terreno de los ríos –las unidades atacantes **nunca** consideran a los ríos como parte del nivel de defensa del terreno del hex que ocupan. Las unidades defensoras solo reciben el nivel de defensa por terreno de los ríos si todas las unidades atacantes están atacando a través de lados de hex de río. **Aunque las unidades defendiendo se benefician sólo del nivel de defensa del terreno más beneficioso, el jugador alemán puede, dónde sea aplicable, usar el nivel de defensa del terreno de la Westwall mientras el jugador aliado también pierde el beneficio de la superioridad acorazada por atacar a través de un lado de hex de río.**

4.3 Resolución de la batalla:El primer paso en la resolución de la batalla es el establecimiento de las fuerzas del atacante y del defensor como una proporción o ratio. Para lograr esto, el jugador atacante totaliza la fuerza de ataque de todas las unidades participantes en un solo ataque, y entonces el defensor totaliza la fuerza de defensa de todas las unidades defendiendo contra ese ataque. Compara la fuerza de ataque total con la fuerza de defensa total y establece esta comparación como un ratio de probabilidad (p.e. 14 a 7). Simplifica este ratio a uno de aquellos mostrados en la tabla de resultados del combate, dividiendo el número pequeño por sí mismo (así, da como resultado un uno), y por el número más grande (en el ejemplo de arriba un resultado de 2). Las fracciones de cualquier tamaño se redondean a la baja en favor del jugador defensor. Así, 14 a 7 dará como resultado un 2 a 1; un 4 a 9 dará un 1 a 3; 19 a 10 es un 1 a 1, y 24 a 5 pasará a ser un 4 a 1. **Los ataques en proporciones mayores de 9:1 son tratados como 9:1. Los ataques en proporciones inferiores a 1:3, dan como resultado un paso de pérdida automático para el atacante, independientemente de y adicional al resultado actual del combate. Excepción: un ataque en proporción inferior a 1:3 forzado por un resultado de combate CA, NO requiere que el jugador que contraataque sufra un paso de pérdida adicional.** El atacante entonces lanza dos dados y cruza la tirada de los dados (posiblemente modificados por integridad divisional o por superioridad acorazada), con la columna de la proporción del ataque, obteniendo así el resultado del combate, que se aplica a las unidades involucradas, usando las siguientes explicaciones:

La columna de ventaja táctica:Durante ciertos turnos de juego, a cada jugador se le concede el uso de la columna de tirada de dados en la CRT por ventaja táctica. Esas columnas alteran los porcentajes en favor del atacante, y es usado para reflejar ataques fuertemente apoyados, hechos por ambos bandos durante el curso de la batalla. Las fechas específicas y las circunstancias bajo las cuales es usada, se explican en la sección de reglas especiales que siguen a las reglas estándar.

Explicación y aplicación de los resultados del combate:

Resultados del defensor (D1-D7): El número que sigue a la “D” se le denomina el nivel de asalto del ataque. Este número se compara con el nivel de defensa del terreno ocupado por las unidades defensoras bajo el ataque de manera separada. Si el nivel de asalto es **menor** que el nivel de defensa del hex defensor, el ataque no tiene efecto sobre las unidades defensoras. Si el nivel de asalto es **igual** al nivel de defensa del terreno en el hex defensor, las unidades en el hex

1) Todas se retiran 1 hex (ver retirada después del combate), O 2) una unidad en el hex toma un paso de pérdidas (las unidades ya reducidas pueden ser eliminadas). Si el nivel de asalto es **mayor que** el nivel de defensa del terreno en el hex defendiendo, las unidades en ese hex, 1) todas se retiran dos hexs O 2) todas las unidades permanecen en su lugar y toman 2 pasos de pérdidas, que se distribuyen entre las unidades a discreción del jugador propietario, O 3) todas las unidades en el hex se retiran **1 hexy** una unidad toma **un** paso de pérdidas.

Resultados al atacante (A1-A3): Los resultados son aplicados a las unidades atacantes de la misma manera que se aplican a las unidades defensoras. Todos los resultados del atacante son comparados con el nivel de defensa del terreno ocupado por las unidades atacantes. Entonces, usando la misma base de comparación –menor que, igual a, mayor que-, los resultados son aplicados a las unidades atacantes. Ten en cuenta que en ciertos tipos de terreno, las unidades atacantes son invulnerables a los resultados del combate.

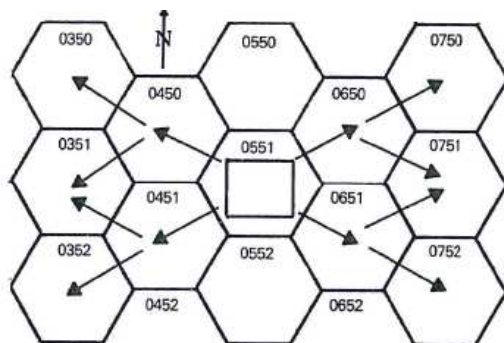
Resultados divididos (D3-D7/A1): Todos los resultados son aplicados normalmente, primero al defensor y después al atacante. Si, debido a la retirada o eliminación de las unidades defensoras, las unidades atacantes son elegibles para avanzar después del combate, las unidades atacantes deben tomar un paso de pérdidas para satisfacer el resultado del combate, si el atacante desea ejercer su opción de avance.

Resultados de pérdidas obligatorias (A1-A3[1-3],D7[1]): En el evento de esos resultados, el jugador a cuyas unidades se aplican, deben tomar pasos de pérdidas obligatorios equivalente al número entre corchetes. No se hace ninguna comparación con la defensa del terreno –las pérdidas de pasos son simplemente evaluadas. Cualquier unidad restante entonces sufre el resultado no en corchetes en una forma normal.

Contraataque (CA):El jugador defensor contraataca inmediatamente con todas las unidades que se defendieron contra el ataque. Este ataque es lanzado obligatoriamente contra al menos un hex ocupado por unidades que, originalmente, hicieron el ataque del que resultó el CA obtenido en el combate. La fuerza de ataque de las unidades contraatacando no se altera por el estado adverso del suministro, ni se modifica el dado por cualquier razón, o el nivel de defensa del terreno del hex(es) contraatacando. Si las unidades contraatacando tienen una fuerza de defensa de “0”, deberá contraatacar en la proporción mínima. **El jugador sujeto al resultado de contraataque, puede elegir contraatacar cualquiera o todos los hexs ocupados por unidades atacantes. Las unidades enemigas ocupando los hexs elegidos para ser contraatacados que no estuvieron involucrados en el ataque original, se incluyen en el cálculo de la proporción al contraataque, y sufren cualquier resultado del contraataque. Esto no impide que las unidades que aún no han atacado, de participar en un posterior combate en esa fase si aún son físicamente capaces de hacerlo. Si el resultado del contraataque en un nuevo contraataque, solo las unidades contraatacadas son involucradas en el nuevo contraataque. Las unidades no involucradas en el contraataque original no toman parte en el combate. Las unidades obligadas a contraatacar no pueden posteriormente atacar en esa fase de combate, independientemente de cualquier otra regla que las requiera para hacerlo. Ningún modificador al dado afecta al contraataque.**

Intercambio de fuego (FF): Una unidad defendiendo debe tomar obligatoriamente, una pérdida de pasos; después el atacante deberá tomar pasos de pérdidas de modo que sus pérdidas en fuerza de defensa sean al menos igual al número de puntos de fuerza de defensa perdidos por el defensor. No es posible ningún avance o retirada, a menos que las unidades de un jugador sean eliminadas como resultado de sus pérdidas.

4.4 Retirada después del combate: El jugador propietario, si elige retirarse, siempre moverá a las unidades retirándose en una ruta por la trama hexagonal igual a la longitud de la retirada (uno o dos hexs). El jugador propietario determina la ruta de retirada dentro de las siguientes prioridades: **1) Nunca** a través de lados de hexs de río que no sean atravesados por un puente intacto o un vado (*Ford*). **2) Siempre** hacia el este si se retiran unidades alemanas, y al oeste si son unidades aliadas. **3) Si es posible, no** a través de EZoCs.



Efectos de las ZoCs sobre la retirada: Las unidades pueden retirarse a través de EZoCs si no hay ninguna ruta alternativa disponible. Al hacerlo, deben perder un paso de una unidad retirándose en el apilamiento (no de cada unidad en retirada), por cada hex que tengan que retirarse a través de EZoCs. Las unidades no podrán retirarse a través de unidades enemigas o fuera del mapa; en vez de eso, deberán perder pasos.

Efectos del terreno sobre la retirada: Las unidades podrán retirarse a través de los tipos de terreno terrestre ignorando los costes normales de movimiento, pero nunca podrán retirarse a través de lados de hexs de río no atravesados por puentes intactos o vados. **Las unidades del tipo infantería pueden retirarse a través de lados de hexs de río sin puente. Las unidades motorizadas no pueden.**

Apilamiento y retirada: Las unidades no pueden finalizar su retirada violando los límites de apilamiento –en vez de esto, si no son capaces de hacerlo, deberán perder pasos.

Negación de la EZoC por retirada: La presencia de unidades amigas anula los efectos de las EZoCs a efectos de la retirada; así, las unidades amigas podrán retirarse sobre otras unidades amigas que estén en EZoCs sin tener que tomar un paso de pérdidas por cada hex en dicha retirada. Si una unidad es forzada a retirarse dentro de un hex amigo ocupado y ese hex sufre entonces un ataque, la unidad retirada no añade su fuerza de combate a las unidades en ese hex. Esta, sin embargo, sufrirá los resultados del combate de ese segundo ataque (pero nunca podrá avanzar).

4.5 Avance después del combate: Cuando una unidad se retira o es eliminada como resultado del combate, las unidades del jugador contrario que participaron en la batalla, son elegibles para avanzar después del combate. Diferentes tipos de unidades tienen diferentes habilidades en el avance. **La eliminación de la unidad se refiere a cualquier causa relacionada en el combate, incluyendo pérdidas durante o incapacidad para retirarse, y cualquier pérdidas por retirada a través de un río.**

Longitud del avance: Las unidades victoriosas del tipo infantería (unidades de infantería, ingenieros e infantería paracaidista) pueden avanzar **1 hex** después del combate. Las unidades de infantería acorazada (granaderos Panzer) pueden avanzar el completo número de hexs de

aquellas unidades que se retiraron por la petición de retirada. Las unidades acorazadas (Panzer y caballería acorazada), podrán avanzar un hex más que la retirada del defensor o que fue llamada a retirarse.

Cuando avanzar: La opción de avanzar debe ser ejercida inmediatamente antes de que tenga lugar cualquier otro combate. Las unidades nunca serán obligadas a avanzar y pueden avanzar menos del máximo número de hexs permitidos.

Dirección del avance: Las unidades avanzando pueden avanzar en cualquier dirección, siempre que el primer hex del avance sea dentro del hex dejado vacante por el defensor.

Efectos del terreno sobre el avance: Las unidades en el avance pueden ignorar los costes del terreno, excepto que más de un lado de hex avanzado a través puede ser un río sin puente o un lado de hex de vado. Las unidades acorazadas no pueden avanzar a través de lados de hexs de ríos sin puente.

Unidades elegibles para el avance: Cualquier unidad victoriosa puede avanzar después del combate, con independencia de si es el atacante o el defensor de la batalla que se combatió.

Eliminación y longitud del avance: En el caso de un resultado de eliminación o FF, que da como resultado la eliminación de uno de los combatientes, las unidades acorazadas y de caballería acorazada del jugador victorioso pueden avanzar dos hexs; las unidades del tipo infantería acorazada e infantería pueden avanzar un hex.

Efectos de las EZoCs sobre el avance y el apilamiento: Las unidades avanzando deben detenerse tan pronto como entren en una EZoC y no debe en cualquier momento del avance mover sobre unidades amigas o finalizar apiladas con unidades amigas como resultado de un avance.

4.6 Integridad divisional.

Integridad para atacar: Cualquier ataque dónde el atacante tiene todos los componentes de una división o divisiones atacantes participando en una batalla, se resta 1 de la tirada del dado en el ataque. Otras unidades amigas pueden participar en dicho ataque, pero al menos una división debe tener a todos sus regimientos o brigadas atacando, para poder recibir este beneficio.

Integridad en defensa: Si todas las unidades de una división defensora, están en el mismo hex o adyacente el uno al otro, un ataque sobre un hex que contenga a uno de esos regimientos o brigadas, se añadiría 1 a la tirada del dado del atacante (es importante tener en cuenta que la 99 división US posee integridad divisional en la colocación inicial).

Efectos del suministro en la integridad: Las unidades OoS o aisladas pueden ser parte de los componentes que conforman el bono por integridad divisional.

Un único efecto de integridad: Con independencia del número de divisiones participantes, un jugador nunca podrá recibir más de un bono por integridad divisional por ataque. Algunas unidades no tienen división parental (el número en el lado izquierdo del símbolo de unidad), y no pueden tomar la ventaja del bono por integridad divisional.

Divisiones especiales: Muchas divisiones en el juego consisten de tres regimientos o brigadas. Las excepciones están listadas abajo:

Unidad compuesta de 1 unidad: Fuh. Bglt. Brigada / **Compuesta de 2 unidades:** 3, 15, 17SS divisiones de granaderos panzer / **Compuesta de 4 unidades:** 82 y 101 divisiones aerotransportadas.

Incluso aunque esta no es una división, la brigada FuehrerBegleit (8-7-6), puede recibir integridad divisional por sí misma.

Integridad doble: Es posible que tanto el atacante como el defensor, posean integridad divisional, en cuyo caso los efectos se anulan mutuamente.

Cooperación inter-aliada: En cualquier combate que involucre a unidades británicas/francesas Y U.S., no participando unidades aliadas, son elegibles para la integridad divisional.

4.7 Superioridad acorazada –efectos: Si las unidades atacantes en una batalla contienen una unidad acorazada (solo acorazada, y el defensor no), se dice que el atacante posee superioridad acorazada. Esto le permite, a su discreción, reducir el nivel de defensa del hex defensor en “uno” (ejemplo: unidades defendiendo en una población sin unidades acorazadas, atacadas por una fuerza que contiene carros, tendría un nivel de defensa por terreno de “3”). También, si el defensor posee superioridad acorazada (las unidades del defensor contienen unidades acorazadas y el atacante no), el nivel de defensa del terreno del defensor se incrementa en “uno”. La superioridad acorazada no puede ser usada si todas las unidades acorazadas atacantes están atacando a través de un lado de hex de río sin puente o dentro de un hex de pantano. El defensor aún recibe el beneficio cuando es atacado a través de un lado de hex de río o pantano. **La superioridad acorazada no es opcional; las pérdidas sufridas por las unidades acorazadas requeridas en un combate, pueden ser por cualquier causa: dictada por el resultado del combate, tomada en vez de retirarse, sufrida durante una retirada a través de una EZoC o como resultado de optar por un asalto total. Nota: la reducción del nivel de defensa del terreno como resultado de la superioridad acorazada, puede ser a un mínimo de “0”.**

Pérdidas y superioridad acorazada: Si un jugador atacante que use la superioridad acorazada, debe tomar pérdidas cuando ataquen hexs de bosques, bosques densos, Westwall, fortificaciones o población, las pérdidas deben ser tomadas por las unidades acorazadas participantes. Esto no se aplica al jugador defensor usando superioridad acorazada.

5.0 Puentes: Fase de demolición/construcción.

Los puentes permiten a las unidades cruzar ríos sin coste adicional en PMs. Los puentes pueden tanto ser destruidos y reconstruidos, o construidos donde no había ninguno previamente en el tablero. Es importante que los jugadores tengan en cuenta que algunos de los puentes que cruzan el río Our están “volados” (destruidos) en el comienzo del juego. Son inservibles hasta que sean reconstruidos.

5.1 Destrucción de puentes (volado de puentes): Cualquier unidad puede intentar destruir puentes, siempre que estén dentro de 1 hex del hex “congruente” al lado de hex de puente que están tratando de destruir, y ese hex no esté ocupado por unidades enemigas. Las unidades amigas adyacentes a un puente son siempre elegibles para intentar su destrucción. Después de finalizar el combate de su turno de jugador, él podrá intentar destruir cualquier puente dentro del alcance elegible de sus unidades. Por cada puente que intente destruir, lanza un dado; un resultado de uno a tres, y el puente será volado. Un resultado de cuatro a seis y no habrá efecto. Si la unidad que intenta la voladura está adyacente al lado de hex intentado, o es una unidad de ingenieros aliada, resta uno del resultado de la tirada del dado. Los puentes destruidos

prohíben el cruce de las carreteras por ellos y las unidades cruzando lados de hexs de puentes volados deben pagar PMs adicionales, como si no existiera el puente. A menos que sea reconstruido, los puentes volados permanecen destruidos indefinidamente (coloca los apropiados marcadores). Con independencia de cuántas unidades amigas estén en alcance de demolición, solo se puede realizar un intento de voladora por cada puente en cualquier turno de jugador. **Un intento de voladura de un puente no puede ser realizado a menos que una unidad enemiga se encuentre dentro de 2 hexs del lado de hex de puente.**

Efectos del suministro: Las unidades OoS, aisladas y en movimiento estratégico no pueden intentar destruir puentes.

5.2 Construcción de puentes: Cualquier unidad aliada, unidades acorazadas alemanas (Panzer), **SOLO**, pueden construir un puente a través de un lado de hex de río, simplemente moviendo a través de ese lado de hex. Ten en cuenta que esto le cuesta a la unidad su completa capacidad de movimiento, por lo que deberá comenzar el turno de juego adyacente al lado de hex sin puente (o del puente volado) que va a ser puenteado. El jugador anuncia que la unidad está construyendo un puente. Las unidades que construyen puentes no pueden participar en combates durante el turno de juego en el cual construyen los puentes. Aunque el movimiento indicando la construcción de un puente tiene lugar durante la fase de movimiento, el puente no se considerará construido hasta después de la posterior fase de combate. Así, ninguna unidad puede usar el puente hasta la siguiente fase de movimiento amiga. El avance después del combate no puede ser usado para la construcción de puentes. Los puentes pueden ser construidos dónde no existía previamente un puente y sirve para conectar carreteras de otro modo no conectadas (así, entre los hexs 3920 y 4020).

Limitaciones en el número de puentes construidos: El jugador aliado puede construir un número de puentes limitado solo por la plancha de fichas. El jugador alemán debe usar los marcadores de puentes alemanes y, por tanto, está limitado a 7 puentes construidos.

Unidades alemanas especiales de construcción de puentes: Además de todas las unidades Panzer alemanas, las siguientes dos unidades son elegibles para construir puentes. Son el 5/15 regimiento de infantería paracaidista (3-4-6) y el regimiento de infantería 212/423 (3-3-5).

5.3 Fortificaciones: Las fortificaciones pueden ser construidas en cualquier hex excepto en hexs de población y bosques densos. Cualquier unidad amiga que no esté en ese momento en una EZoC, que no haya movido o enzarzado en combate, y que no se encuentre aislada, podrá construir una fortificación durante el actual turno de juego. Sólo una fortificación podrá ser construida en un determinado hex, y no cuenta contra los límites del apilamiento. Un marcador de fortificación puede ser colocado sobre cualquier unidad amiga que satisfaga los requerimientos de arriba.

Efectos de las fortificaciones: Las fortificaciones incrementan el nivel defensivo del terreno del hex que ocupan a **4**, con independencia del terreno en el hex.

Durabilidad de las fortificaciones: Las fortificaciones permanecen en el mapa siempre que ellas estén ocupadas por unidades amigas, al final de cada fase de movimiento, y no queden vacantes como resultado del combate. Aquellas que quedan vacantes al final de una fase de movimiento o vacías como resultado del combate, se consideran destruidas y son retiradas del mapa.

REGLAS ESPECIALES

Las siguientes reglas son breves, limitadas pero de influencia muy importante en la persecución de la estrategia. Todas estas reglas se deberían utilizarse –son obligatorias.

1.0 TURNOS INICIALES

1.1 Ventaja táctica y la ventaja del ataque sorpresa: En los turnos del 16 de diciembre AM hasta el 22 de diciembre PM, el jugador alemán utiliza la columna de ventaja táctica de la tabla de resultados del combate. También, en el turno del 16 diciembre AM, el jugador alemán restará “1” de la tirada del dado de todos sus ataques, con independencia de si posee o no integridad divisional. Este efecto no es adicional al recibido por la integridad divisional. El jugador aliado recibe la ventaja táctica en cada turno de tiempo despejado **después** de diciembre 22 PM.

1.2 Movimiento restringido aliado: En los turnos del 16 de diciembre AM y PM, todas las unidades aliadas tienen restringida su habilidad para mover. En el turno 16 AM, solo las unidades aliadas que fueron atacadas por los alemanes en su primer turno, son elegibles para mover. En el turno del 16 de diciembre PM, todas las unidades acorazadas y de caballería acorazada aliadas pueden mover normalmente. Ninguna otra unidad aliada puede mover excepto aquellas que hayan sido atacadas por el jugador alemán en cualquiera de sus turnos 16 AM o 16 PM. Comenzando con el turno 17 AM, todas las unidades aliadas pueden mover normalmente.

Adición: Las unidades de infantería aliadas activadas por los ataques alemanes en los dos primeros turnos de juego, pueden mover un máximo de un hex por cada turno de juego en que son activadas, sujetas a su capacidad de movimiento. Su capacidad de movimiento pasa a ser normal comenzando con el turno de juego 17 de diciembre AM. Las unidades acorazadas y de caballería acorazadas aliadas pueden mover normalmente en el turno de juego 16 de diciembre PM, con independencia de la activación. Las unidades no permitidas a mover no pueden construir fortificaciones.

1.3 Destrucción de puentes: Ninguna unidad puede intentar volar puentes en los turnos 16 AM y PM, aunque si pueden ser construidos.

2.0 Salto paracaidista alemán

2.1 El salto: En el turno del 17 diciembre AM, el jugador alemán debe lanzar a su única unidad paracaidista con capacidad de salto, *Von der Heydte* (1-2-3).

2.2 Restricciones:El salto paracaidista ocurre antes del movimiento y puede ser dentro de cualquier hex de terreno despejado sobre el mapa, que no esté ocupado por una unidad enemiga o una EZoC. El jugador alemán tira un dado para determinar la supervivencia de la unidad, en la tabla de salto paracaidista.

2.3 Estado de suministro de *Heydte*: La unidad *Heydte* se considera abastecida a lo largo del turno 17 diciembre PM, en cuyo momento pasa a estar sujeta a las reglas normales del suministro. No puede mover en el turno en que es lanzada. Tener en cuenta que ninguna otra unidad de infantería paracaidista en el juego podrá ser lanzada.

2.4 Destrucción de puentes: La unidad *Heydte* no puede intentar destruir puentes en el turno que es lanzada.

3.0 Tiempo despejado y supremacía aérea aliada:

En los turnos con el tiempo despejado (Dec. 23 AM – Dec. 27 AM), están en efecto las siguientes reglas:

3.1 Efectos sobre el movimiento alemán: La capacidad de movimiento de las unidades motorizadas alemanas se reduce en "1". Además, ninguna unidad motorizada alemana podrá entrar en movimiento estratégico. Los refuerzos alemanes podrán aún entrar en el mapa en movimiento estratégico si lo desean, pero una vez que salgan del movimiento estratégico, no podrán reentrar en este siempre que el tiempo sea despejado.

3.2 Efectos sobre el suministro aliado: Las unidades aliadas que normalmente serían consideradas como aisladas, se consideran OoS (defienden con la fuerza de defensa completa) durante el tiempo despejado.

3.3 Uso de la línea de ventaja táctica de la CRT: El jugador aliado puede usar la línea de la ventaja táctica de la CRT para todos sus ataques. El jugador alemán no podrá usar esta línea de la CRT para el resto del juego. Pierde el uso de esta en el primer turno del tiempo claro.

4.0 Terreno congelado.

Comenzando con el turno 24 diciembre AM, el terreno se considera helado, facilitando así los viajes fuera de la carretera. Los costes de movimiento para todo el terreno excepto hexs de carretera y despejados, se reducen en "1" (costaría entonces 3 PMs entrar en un hex de bosque denso). El terreno se considera helado hasta el comienzo del turno 29 AM.

5.0 Fuertes nevadas.

Las fuertes nevadas, comenzando con el turno 29 diciembre AM y continuando para el resto del juego, causa la eliminación de los beneficios de la congelación en el coste del movimiento (ver arriba); los costes del terreno revierten de nuevo a su estado normal con la llegada de las fuertes nevadas. También, debido a las fuertes nevadas, para el resto del juego, los avances después del combate se reducen a un máximo de un hex, con independencia del tipo de unidad.

REGLAS OPCIONALES

Cualquiera o todas las reglas siguientes pueden ser usadas, previo acuerdo de los jugadores.

1.0 Rendición.

Cada turno en que unidades de infantería enemigas sean determinadas como aisladas, se tira el dado por cada hex de unidades aisladas enemigas. Si se obtiene un "1", ese hex de unidades enemigas aisladas de infantería se rinde y son eliminadas del juego. Esa tirada del dado se hace antes del movimiento y el combate amigo. Debido a su estatus de "elite", las unidades SS alemanas y todas las unidades de infantería paracaidista de *ambos* bandos, nunca tendrán que tirar el dado por rendición. En caso de que un hex de unidades aisladas contuviera una o más de esos tipos de unidad, ninguna de las unidades en el hex se rendiría.

2.0 La 150 brigada Panzer.

La 150 brigada Panzer consistía en una proporción de comandos armados con equipamiento capturado y que dominaban la lengua inglesa, y que fueron adiestrados en las tácticas de infiltración. A diferencia de otras unidades, la 150 brigada panzer puede intentar salir de una EZoC después de entrar en ella en la misma fase de movimiento. Después de entrar en la primera EZoC, el jugador alemán lanza el dado para ver si la unidad puede salir de esa ZoC y mover dentro de otra. Si es satisfactoria, podrá continuar moviendo y podrá entrar en otra EZoC, pero cada vez que él intenta salir de una ZoC, debe tirar un dado. En los turnos del 16 de diciembre, los intentos de infiltración son exitosos con tiradas del dado de "1", "2" ó "3". Después, los intentos de infiltración serán exitosos solo con tiradas de "1" ó "2". **La 150 brigada Panzer puede intentar la infiltración un máximo de tres veces durante el juego, y todos estos intentos deben ser realizados al final del turno 18 diciembre PM.**

3.0 Fuerzas opcionales.

Ambos jugadores tienen fuerzas opcionales. Entran en el juego de la siguiente manera: Si el jugador alemán ocupa Bastogne y tiene una unidad abastecida dentro de 4 hexs de la orilla oeste del río Meuse, el jugador aliado recibe inmediatamente la unidad CCR/5 como un refuerzo en ese turno y tanto el jugador alemán como el aliado comienzan a tirar los dados para emplear a sus otras unidades. Los dados se lanzan por cada jugador, comenzando con el primer turno en que exista esta condición. Los dados son lanzados para jugador respectivo antes de su fase de movimiento del turno. Por cada "1" obtenido, ese jugador puede emplear a 3 unidades de su elección de sus fuerzas opcionales. Ejemplo: Si se obtienen dos "1" por el jugador aliado, él sería elegible para traer a la 43 división de infantería y a la 33 brigada acorazada, y el resto de la 5ª Div. Acorazada. Cada turno en que exista esta condición, los dados son lanzados hasta que sean empleadas todas las fuerzas opcionales, o los alemanes no están ya dentro de 4 hexs del Meuse o no controlen Bastogne. Las fuerzas opcionales entran en el mapa como los refuerzos. Todas las unidades opcionales deben llegar en específicos hexs de carretera y no antes de los turnos especificados en sus fichas. Esas unidades no podrán ser cogidas como refuerzos antes de su turno de juego de llegada. Las fuerzas opcionales son: CCA, CCB y CCR/5ª división acorazada. Las fuerzas opcionales alemanas son 10, 21 y 22 de la 10ª División Panzer SS (Fruntsberg), 37 y 38/ 17 división de granaderos Panzer SS, y la 15, 110 y 111 de la 11 división Panzer.

Las siguientes unidades no son fuerzas opcionales y no llegan usando el procedimiento de arriba: (estas unidades son solo usadas en conjunción con las variantes del juego (en la carpeta de estudio) que piden su uso.

- La 66 división de infantería US
- La división HermannGöring
- La 3ª División Panzer SS

4.0 Desengancharse o romper el contacto.

Para mostrar de una manera más realista las dificultades en romper el contacto con el enemigo, se sugiere utilizar la siguiente regla. Para salir de una EZoC, cuesta a todas las unidades del tipo infantería 1 PM por encima y en adición del coste de terreno al entrar en el primer hex. Las unidades motorizadas no necesitan pagar PMs adicionales para desengancharse. Tener en cuenta que esta regla NO permite a las unidades mover desde una EZoC a otra. **Todas las unidades excepto acorazadas (Panzer), caballería acorazada o cualquier unidad ocupando un hex con un nivel de defensa del terreno de al menos 4, deben gastar 1 PM por encima y más allá**

de mover dentro del primer hex cuando se mueve desde una EZoC. En la evaluación del nivel de defensa del terreno, el efecto de las fortificaciones está incluido y los ríos se tienen en cuenta si todas las unidades enemigas adyacentes están separadas del hex en cuestión por un lado de hex de río, independientemente de puentes o vados).

5.0 Tiempo incierto.

Durante la batalla, el tiempo fue un elemento inseguro. Para simular esto, trata de planificar tu fin de semana en base al servicio de pronóstico meteorológico U.S., O tira el dado en el comienzo de cada turno, comenzando con el turno 22 diciembre AM. Cuando se obtiene con el dado tiempo despejado (*Clear*), los jugadores inmediatamente incorporan las reglas aliadas de superioridad aérea. Una vez despejado, el tiempo permanece así hasta el comienzo del turno de juego del 28 de diciembre, cuando será de nuevo cubierto (*overcast*) con fuertes nevadas, para el resto del juego (*ver tabla de tiempo*). **Una vez ocurre el tiempo despejado, el tiempo permanecerá así hasta el turno de juego del 29 diciembre AM.**

6.0 Zonas de control acorazadas.

Debido a los efectos inhibidores de los bosques muy densos o tupidos y otros terrenos sobre las operaciones acorazadas, las ZoC de las unidades acorazadas o Panzer (no infantería acorazada o granaderos Panzer), no se extienden a través de lados de hexs de ríos sin puente o dentro de bosques densos o hexs de pantano, excepto a lo largo de carreteras. **Ejemplo:** Si una unidad acorazada está en una carretera y la carretera conduce directamente dentro de un hex forestal adyacente, la ZoC de la unidad acorazada se extendería dentro de ese hex. Sin una carretera, no.

7.0 Niebla de guerra.

Para ayudar a disipar el elemento no realista de la absoluta certeza que prevalece en muchas de las simulaciones, se hacen las siguientes recomendaciones:

- Ningún jugador puede examinar los apilamientos enemigos, antes de que él comprometa a un cierto número de unidades para atacarlas.
- Ambos jugadores deberían mantener sus respectivas cartas OB fuera de la vista de su oponente. Los fallos de memoria evitarán que los jugadores tengan un conocimiento exacto del tipo de unidades que llegan o su paradero.
- Se recomienda que los jugadores no sean capaces de escrutar la tabla de resultados del combate mientras deciden qué proporción atacará a; y el jugador enemigo mantiene la CRT, divulgando los resultados del ataque cuando se lancen los dados y se obtenga el resultado.
- Permitir a cada jugador un máximo de 7 ½ minutos por movimiento y combate cuando se hagan los movimientos. No sólo se acelerará el juego sino que añadirá el "elemento idiotez" sin arduas reglas de control de mando.

8.0 Reservas.

8.1 Creando reservas: Las reservas pueden ser formadas tanto a efectos ofensivos como defensivos. Para crear una reserva, el jugador propietario debe elegir no mover o atacar con la unidad, para hacer una reserva en su turno. Las reservas no pueden ser formadas por unidades que comiencen su turno en EZoC. Para designar la reserva, el jugador propietario debería poner un marcador sobre la unidad en cuestión. No podrá mover o atacar en las siguientes fases de

movimiento y combate del turno de jugador amigo. Los marcadores de reserva se suministran en la plancha de fichas. Las unidades en reserva defienden normalmente en caso de ser atacadas.

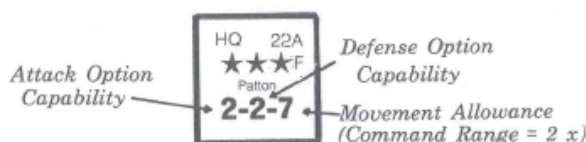
8.2 Movimiento de reservas –explotación: Después de finalizar el movimiento y el combate amigo, las unidades que fueron designadas como reservas, pueden bien mover en una fase especial de explotación (que ocurre después del combate amigo, pero antes de la fase de puentes), o permanecer en reserva para propósitos defensivos. Si las reservas son movidas en la fase de explotación, su estado de reserva es cambiado de vuelta a su estado normal de combate. Las unidades moviendo en la fase de explotación, pueden mover su capacidad completa de movimiento, y podrán entrar en movimiento estratégico en el comienzo de la fase de explotación, si son elegibles. Las unidades no pueden entrar en movimiento estratégico durante la fase de movimiento regular cuando son mantenidas como reservas. Las reservas que mueven en la fase de explotación, no pueden enzarzarse en combate después de su movimiento de explotación.

8.3 Movimiento de reservas –defensivo: Las reservas que no mueven en la fase de explotación, son “reservas defensivas”, y reciben una “fase de reacción” especial durante el turno siguiente de su oponente. Esta fase de reacción ocurre inmediatamente después de la fase de movimiento enemigo y antes de la fase de combate enemiga. Durante la fase de reacción, las reservas defensivas pueden mover un máximo de la ½ de su capacidad de movimiento normal (fracciones redondeadas al alza), ni pueden mover en movimiento estratégico.

8.4 Consideraciones especiales: Las reservas pueden ser mantenidas indefinidamente. No cuesta PMs retirar a una unidad de su estado en reserva. Son automáticamente retirados del estado de reserva cuando mueven, ya sea durante la fase de movimiento, la fase de explotación o la de reacción. En cualquier momento, ningún jugador podrá tener *no más de 20* unidades amigas en reserva. Las unidades en reserva que son atacadas o de otro modo se encuentran adyacentes a unidades enemigas, son inmediatamente retiradas del estado en reserva.

9.0 Unidades de comandantes

Son 8 las unidades de comandantes opcionales incluidas en el juego, que representan a los líderes de cuerpos y ejércitos y sus estados mayores. Tienen la habilidad de influir tanto en el combate ofensivo como defensivo. Una típica unidad se representa a continuación:



9.1 Capacidad de opción ataque: Representa el número de batallas en que puede influir la unidad comandante, para permitir el uso del “ataque total”. Cuando se usen los comandantes, los asaltos totales no pueden ser utilizados sin una unidad comandante. Las unidades atacantes que usen la opción, deben estar dentro del alcance de mando del comandante (dos veces la capacidad de movimiento del comandante en distancia de hexs desde la unidad del comandante). La capacidad de opción defensiva es exactamente la misma excepto que esta se refiere al número de batallas defensoras que el defensor puede elegir para perder pasos desde las unidades atacadas, en vez de retirarse; todas las unidades defensoras deben estar dentro del alcance de mando en el momento del ataque.

9.2 Alcance de mando: El alcance de mando puede trazarse a través de cualquier tipo de terreno e incluso a través de unidades enemigas y sus ZoCs. El alcance de las unidades comandante no se ve afectado por los costes en PMs o por el estado del suministro.

9.3 Movimiento: Las unidades comandante mueven de manera idéntica al resto de unidades motorizadas, excepto que pueden mover sobre las unidades amigas en el valor de movimiento por carretera y no cuentan contra los límites de apilamiento. Las unidades de comandante no pueden mover usando movimiento estratégico. Sin embargo, pueden avanzar después del combate si participan. Las unidades comandante no tienen ZoC intrínseca.

9.4 Defensa: Si son atacadas, las unidades de comandantes defienden con su capacidad de opción defensiva. También, los comandantes pueden atacar con su capacidad de opción de ataque. Las unidades comandante son afectadas por el combate como lo son el resto de unidades. Es posible que sean eliminados. Las unidades de comandantes no son afectadas por su particular situación de suministro. Nunca podrá estar OoS o aisladas. Las unidades de comandantes solo pueden utilizar su capacidad de opción de ataque en conjunción con al menos una unidad atacante amiga. **Una unidad de comandante no apilada con una unidad de combate amiga, es desplazada por una unidad de combate enemiga (no comandante), que mueva dentro o a través de su hex. Una unidad de comandante desplazado es recolocada en la unidad o apilamiento amigo abastecido más cercano. Si dos o más unidades o apilamientos amigos abastecidos están equidistantes, el jugador propietario puede elegir entre ellos. Este desplazamiento NO es una retirada; simplemente recoloca a la unidad comandante al hex alternativo, ignorando terreno, unidades enemigas y EZoCs.**

9.5 Manteuffel: El comandante alemán del V ejército Panzer, Hasso Von Manteuffel, tiene una capacidad más de mando. Una vez que el jugador alemán comience a tirar el dado en la tabla de escasez de combustible, podrá designar una división motorizada no SS, que el jugador aliado no podrá elegir para ser puesta en OoS. Todas las unidades elegibles por este beneficio deben estar dentro del alcance de mando de Manteuffel.

Adición: Para el periodo de la iniciativa táctica alemana, Manteuffel puede usar su capacidad de opción de ataque para hacer un segundo asalto total sobre un hex, si las condiciones existen. Durante el tiempo despejado, Patton puede su capacidad de opción de ataque para hacer un segundo asalto total sobre un hex, si las condiciones existen. Esto es, el ataque inicial y el primer asalto total han sido fallidos a la hora de afectar al defensor. Nota: esas unidades de comandantes no están restringidas en esta capacidad en una fase de combate en la cual un ataque (posiblemente el mismo ataque) fue también hecho usando dos bonos de integridad divisional, pero un asalto total por sí mismo, nunca podrá recibir más de un bono de integridad divisional.

9.6 Colocación y refuerzos: Todas las unidades de comandantes alemanes comienzan el juego colocados en cualquier lugar dentro de sus respectivos límites de ejércitos. El comandante del 1er. Ejército aliado se coloca en la población de Spa, y el comandante del VIII Cuerpo se coloca en la población de Bastogne. No son elegibles para mover hasta el turno 18 AM. Los comandantes que entran por refuerzos entran en el juego según se muestra en sus fichas.

9.7 Restricciones: El comandante británico solo puede controlar a las unidades británicas; el comandante del VI Ejército Panzer no puede controlar divisiones Panzer o de Granaderos Panzer no SS.

