

# A GREEK TRAGEDY.

## The Italian Invasion of Greece, 1940-1941

### Créditos.

**Diseño:** Richard H. Berg.

**Desarrollo:** Dirk Blennemann.

**Playtesters:** Dirk Blennemann, Earl, Bickford, Detlef Borchert, Roberto Chiavini, Shannon Cooke, Norbert Moehring, Dimitris Nikolaou, Jack Polonka y Nick Protonotarias.

**Ayudantes de investigación:** Mauro de Vita, Scout de Brestian y Joseph Miranda.

**Mapa y fichas:** Joe Youst.

**Producción:** Callie Cummins y Chris Cummins.

### Erratas de las tablas.

En la Tabla de Efectos del Terreno a Pie, en el ratio del movimiento por carretera bajo nieve que aparece se lee “5” – debería leerse “Otro terreno”.

Clarificación: En ambas Tablas de Efectos del Terreno, el “-1” para el movimiento por carretera que aparece bajo el encabezamiento “Rain” significa el coste del terreno del hexágono menos uno. Por ejemplo, un hexágono de montaña costaría tres puntos de movimiento en vez de cuatro.

Para ambos jugadores, hay un terreno y una climatología a tener en cuenta. Por algunas curiosas, personales y complejas razones, Mussolini eligió atacar a mitad de otoño, en un país destacado por el mal clima y el terreno dificultoso. Hasta el día elegido (originalmente, el 26 de Octubre, aunque se retrasó hasta el 28) el clima había sido bueno y claro. La mañana del 28, casi una hora antes de que los italianos cruzaran la frontera albanesa, empezó a empeorar. Sería lo normal, por decirlo de alguna manera, a partir de entonces.

Hemos proporcionado dos versiones de la campaña: el “escenario de los jugadores” y el “escenario histórico”. El último permite a los jugadores comprobar qué ocurrió y por qué y se recomienda jugarlo sobre todo en solitario. El primero es un simple sueño imposible, el escenario en el que en el mejor de los casos hubieran combatido los italianos, que proporciona un balance competitivo entre ambos jugadores mientras muestra qué podría haber ocurrido si se hubieran aplicado mejores planes y estrategias.

### 1.0. Introducción.

*A Greek Tragedy (GT)* cubre la invasión de Grecia por Italia durante la II Guerra Mundial. El juego es, al menos para el jugador italiano, una pesadilla logística. Gran parte de sus acciones se centrarán simplemente en intentar mantener suministrada a Albania, manteniendo sus unidades en el frente en algún tipo de situación viable y todo ello mientras tienen que luchar contra las maquinaciones de *Il Duce* y sus mal elegidos subordinados.

### 2.0. Componentes.

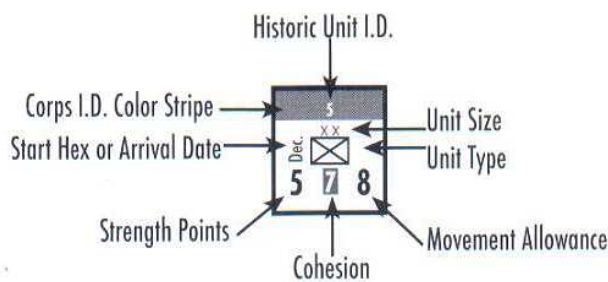
El juego incluye los siguientes componentes: un mapa de 34x22”, una plantilla de 280 fichas y un libro de reglas.

## 2.1. El mapa.

El mapa está sobreimpreso con una red hexagonal que se emplea para regular el movimiento. Los diferentes tipos de terreno representados se explican en las reglas más abajo.

## 2.2. Fichas y ejemplo de unidades.

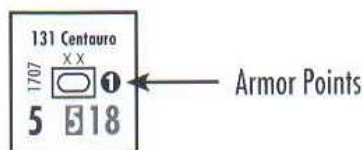
Las unidades-fichas de combate representan principalmente a unidades de infantería a pie, junto con unas pocas formaciones motorizadas. También hay “unidades de apoyo” – artillería y aviación – y marcadores informativos, que se usan para ayudar a los jugadores. Muchas unidades de combate están impresas por ambos lados; el reverso muestra a la unidad en un estado “reducido”. Algunas unidades – normalmente con una fuerza de combate de “1” - sólo están impresas por un lado.



Formación de infantería griega a plena potencia



Formación de infantería de montaña a potencia reducida

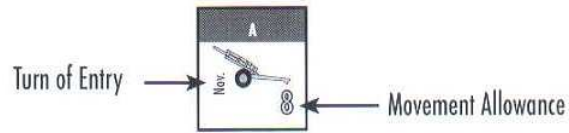


División italiana blindada

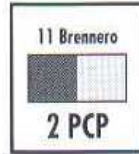


Regimiento italiano Bersagliere

Los tipos de vehículos de estas unidades cubrían toda la gama desde carros blindados y camiones hasta motocicletas y bicicletas.



Unidad de apoyo artillero griega



Marcador de asignación de cuerpos italiano



HQ griego redesplegado



Escuadrón de cazas italiano

### Tamaños organizativos de las unidades

XX – División

III – Regimiento

X – Brigada

II – Batallón

### Tipos de unidades



Infantería



Guarnición



Motorizadas mixtas



Infantería de montaña



Caballería



Blindados



Infantería mecanizada



## Paracaidistas

### 2.3. Dado de diez caras.

El juego usa un dado de diez caras, que tienen que proporcionar los jugadores. El “0” se trata como cero no como diez.

### 2.4. Definiciones y acrónimos.

La comprensión de los siguientes términos ayudará a entender mejor las reglas.

**AM:** Abreviatura para “Marcador de Acción”, explicado en 5.1. Cada mando tiene al menos dos AM. En el este juego la mayoría de los AM son de nivel de cuerpo.

**Puntos blindados:** Se usa como un modificador del dado en combate. Hay pocos blindados en el juego.

**CDR:** Tirada de cohesión, usada para chequear si una unidad ha sobrevivido al combate o reacciona adversamente.

**Cohesión:** Una expresión numérica de la capacidad de cada unidad de soportar los rigores del combate (a número más alto mejor unidad).

**Fuerza de combate:** Una expresión numérica de la capacidad de una unidad de entrar en combate (a número más alto mejor unidad).

**Mando:** Un grupo de unidades de combate activado mediante el juego de un AM y asignadas a un cuerpo específico.

**DR:** Tirada del dado.

**DRM:** Modificador de la tirada del dado.

**Actividad plena:** Una unidad capaz de usar todas sus capacidades a pleno rendimiento. Las unidades que tienen sólo “activación limitada” – normalmente aquellas que no son capaces de trazar una LOC – tienen restringido lo que pueden hacer.

**LOC:** Línea de comunicaciones, un sendero de hexágonos que, cuando se traza con éxito, permite que una unidad sea plenamente activada.

**Motorizada:** Unidades que mueven mediante ruedas o vehículos oruga, en oposición a aquellas que mueven a pie. Muchas unidades de este juego se mueven sólo a pie. Las unidades con capacidades de movimiento en rojo son motorizadas, todas las demás van a pie.

**PCP:** Capacidad de Puntos Portuarios, la capacidad de los puertos de pasar recursos a través de ellos.

**ZOC:** Zona de control o la capacidad de una unidad de proyectar su potencia de combate sobre los hexágonos adyacentes.

### 2.5. Escala.

La escala del mapa es de 7’5 millas (12km) por hexágono. Cada turno de juego completo representa un mes. Las unidades van desde batallones hasta divisiones. Cada punto de fuerza equivale aproximadamente a 1.500 hombres. Cada unidad aérea representa unos 20 aviones. Las unidades artilleras, que son genéricas, se usan para representar mucho más que los cañones implicados en un combate.

## 3.0. Secuencia de juego.

Cada turno de juego sigue una secuencia establecida. Dentro de esta secuencia, se deja al azar exactamente cuándo mueven las unidades individuales, dependiendo de cuándo (o si) se saque su marcador de activación.

**A. Fase de Determinación de la Iniciativa.**

1. Tirada del dado para ver quién va primero.
2. Chequeo del clima.

**B. Fase de Recursos.** Los jugadores determinan cuántos de sus puntos de recursos (RP) disponibles quiere usar este turno.

1. Se lanza para el apoyo aéreo disponible en tiempo de lluvia/nieve.
2. Se colocan los refuerzos que llegan en la caja o hexágono apropiados.
3. Se hacen las asignaciones de los cuerpos italianos.

**C. Fase de Selección de Marcador.**

1. El jugador con la iniciativa elige qué mando AM empezará el turno.
2. Se colocan los marcadores AM (y de eventos) restantes en el recipiente.

**D. Fase de Activación** (Se aplica sólo a unidades cuyo AM esté en el recipiente).

1. Se saca un AM del recipiente (excepción: C/2 unidad de artillería).
2. Se activan las unidades de este AM (dentro de las restricciones de capacidad de los puertos para los italianos).
3. Secuencia de operaciones (seguida estrictamente):
  - a. Movimiento de unidades.
  - b. Las unidades entran en combate.
  - c. Las unidades que no hayan hecho “a” ni “b” pueden construir.
  - d. Reparación (para las unidades que no hayan hecho nada de lo anterior).

El paso “D” se repite hasta que no haya más AM en el recipiente. Cuando esto ocurra se pasa a:

**E. Fase de Aislamiento.**

1. Se aplican los efectos del aislamiento.
2. Se determinan los cambios en el estatus de aislamiento.

**F. Fase Final.**

1. Se retiran los marcadores de interdicción aérea.
2. Se inicia el siguiente turno con el primer paso de esta secuencia, a no ser que sea el último turno, en cuyo caso se determina el vencedor.

## **4.0. Fase de Iniciativa.**

### **4.1. Determinación de la iniciativa.**

En la Fase de Determinación de la Iniciativa cada jugador lanza un dado. El que logre el resultado más alto elige quién tendrá la iniciativa este turno. Si se produce un empate, ningún jugador tendrá la iniciativa y se colocarán todos los AM en el recipiente.

Los italianos tienen la iniciativa automáticamente en el turno 1 en ambos escenarios. Tras esto, los jugadores lanzan el dado, con los griegos añadiendo siempre +2 a su tirada a no ser que un evento cambie esto.

El jugador con la iniciativa puede (no está obligado) seleccionar (elegir específicamente) con qué AM – y mando – quiere empezar este turno.

### **4.2. Clima.**

El clima afecta a las capacidades de movimiento de las unidades, además de a la capacidad de funcionar del apoyo aéreo.

**4.21.** Al principio de cada turno los jugadores determinan el clima para el resto de este turno lanzando un dado y consultando la Tabla de Clima impresa en el mapa según el resultado de la tirada. Los eventos pueden cambiar el clima a lo largo del turno.

**4.22.** Además de la tirada automática para el clima, al principio de cada turno (A/2), la determinación del clima también es parte de la regla de los eventos.

**4.23.** Un clima de lluvia y nieve proporciona un DRM negativo a todos los combates.

**4.24.** El clima – que determina la visibilidad – afecta a la capacidad de los jugadores de proporcionar apoyo aéreo como sigue.

***Ambos jugadores.***

**Claro:** no tiene efecto, todas las capacidades están disponibles.

**Lluvia:** a una unidad aérea le cuesta dos puntos de movimiento (MP) volar a hexágonos de montaña.

**Nieve:** las unidades aéreas no pueden entrar en hexágonos de montaña; cuesta dos MP volar a terreno agreste.

***Apoyo aéreo italiano.***

Estos límites los determina el clima inicial del turno, independientemente de que éste cambie a lo largo del turno.

**Lluvia:** el número de misiones aéreas queda limitado a un total de cinco más la tirada de un dado.

**Nieve:** el número de misiones aéreas se limita a la tirada de un dado.

***Apoyo aéreo griego.***

Estos límites los determina el clima inicial del turno, independientemente de que éste cambie a lo largo del turno.

**Nieve:** sólo pueden intentar realizar una misión de bombardeo por turno.

## **5.0. Activación.**

### **5.1. Marcadores de activación (AM).**

Los marcadores de activación se usan para determinar qué jugador “va” primero y qué unidades puede usar en la Fase de Activación. Todos los mandos tienen dos AM. Cada AM representa un mando (o sub-grupo de unidades dentro de la misma fuerza general de su bando). Un mando es normalmente un cuerpo y todas las unidades de este cuerpo – la pertenencia a cada bando se indica en la ficha de combate de cada unidad y en una banda de color impresa en ella. Un AM activa las unidades asignadas a este mando, permitiéndoles realizar operaciones.

**5.11.** Los italianos tienen AM para cada uno de sus cuerpos. Las unidades que pueden activarse cuando se saca un AM de cuerpo se indican en 5.4.

**5.12.** Para que las unidades de combate asignadas a un mando de cuerpo sean totalmente activadas, estas unidades de combate deben ser capaces de trazar una línea de comunicaciones (LOC) hasta una fuente de suministros. Las fuentes de suministros italianas son sus puertos. Una LOC trazada a un puerto puede tener cualquier longitud a lo largo de una carretera. Para alcanzar una carretera la unidad debe encontrarse en o adyacente a esta carretera (y no separada de ella por terreno impasable) o en un radio de cinco MP en el Escenario Histórico o de ocho MP en el Escenario de los Jugadores. Una vez alcanzada una carretera para trazar una LOC, ésta no puede dejar la carretera. Ver también la regla 6.8, en la que se explica cómo la capacidad de los puertos italianos también limita el número de RP que puede soportar cada puerto para activar unidades. La restricción de las LOC dadas arriba también se aplica a la regla de aislamiento; ver 9.3.

### **5.13. Activación griega.**

Los griegos tienen AM para cada uno de sus cuerpos. Usan las LOC para determinar qué unidades son elegibles para ser activadas. Los griegos pueden activar totalmente sus

unidades de combate siempre que puedan trazar una LOC hasta una fuente de suministros.

**5.14.** Las fuentes de suministros griegas son sus ciudades HQ. Las unidades de un cuerpo deben trazar la LOC hasta su propia ciudad HQ. Por ejemplo: la 1ª División griega traza su LOC hasta Larissa. El trazado de las LOC en términos de carretera y tramos fuera de carretera es igual que para los italianos, como se ha descrito en 5.12. Nótese también que los eventos pueden reducir la capacidad del jugador griego de usar todos sus AM.

## **5.2. Fase de Activación.**

**5.21.** Las unidades de combate se asignan a cuerpos específicos. Todos los AM se encuentran disponibles si hay alguna de sus unidades en el mapa (incluyendo las diferentes cajas) o están indicadas para entrar como refuerzos.

Los cuerpos italianos están representados por las Cajas de Asignación de Cuerpos Italianos impresas en el mapa. Las unidades se asignan como se describe en la regla 5.4. Los cuerpos griegos están representados en sus propias ciudades HQ como se indica en el mapa (y también en 5.3). Por ejemplo, el HQ para el Cuerpo C griego es Tesalónica.

**5.22.** Todos los AM disponibles se colocan en un recipiente de activación de AM – un recipiente opaco – para seleccionarlos al azar durante la Fase de Activación. *Excepción: ver regla 4.1, párrafo tres.*

**5.23.** En el segmento D/1 de la Fase de Activación, uno de los jugadores – no importa cuál – saca sin mirar un AM del recipiente. Este AM indica qué cuerpo puede activar sus unidades, además de cualquier unidad independiente bajo este AM.

### **5.24. Plena capacidad de activación.**

Cuando se activa un cuerpo mediante un AM, las unidades de este mando que sean capaces de trazar una LOC en este momento de la activación pueden operar a plena capacidad. Esto es, tales unidades pueden: 1) mover hasta el límite de su capacidad de movimiento impresa; y 2) pueden atacar; ó 3) pueden construir si no han movido o atacado; ó 4) pueden repararse si no han hecho nada de lo anterior.

### **5.25. Activación limitada.**

Las unidades de un mando activado que no puedan activarse a plena capacidad operan bajo las siguientes limitaciones: 1) su capacidad de movimiento impresa se divide por la mitad; 2) no pueden usar el movimiento estratégico; 3) no pueden mover adyacentes a unidades enemigas; 4) no pueden atacar (pero pueden repararse).

**5.26.** Cuando todas las unidades de un mando seleccionado han acabado sus acciones, este AM se coloca a un lado y un jugador saca otro AM, repitiendo el proceso.

## **5.3. Reorganización de los HQ griegos.**

**5.31.** El jugador griego puede elegir reubicar sus HQ colocando sus fichas de HQ de cuerpo en el mapa. Hace esto cuando estos cuerpos sean activados. Se coloca el HQ de cuerpo apropiado en la ciudad HQ; entonces puede moverlo libremente de allí.

**5.32.** Cuando se usa una ficha de HQ, las unidades de combate griegas de este cuerpo trazan su LOC a esta ficha de HQ. El HQ debe entonces trazar una LOC hasta una ciudad griega amiga controlada para ser capaz de activar plenamente sus unidades.

**5.33.** Las unidades HQ tienen las siguientes restricciones. Las unidades HQ solas en un hexágono tienen una fuerza de combate no impresa de “1”, que se usa sólo cuando defienden solas en un hexágono. Las unidades HQ nunca pueden atacar. Las unidades HQ no pueden mover a una zona de control enemiga a no ser que el hexágono en el que estén entrando esté también ocupado por una unidad amiga.

#### **5.4. Asignación de cuerpos italianos.**

**5.41.** Todas las unidades terrestres italianas, de todos los tamaños organizativos, deben estar asignadas a un cuerpo para ser activadas. Tales asignaciones se indican colocando el marcador de asignación de cuerpo de esta unidad (la ficha que lleva el nombre de la unidad) en la Caja de Cuerpo apropiada.

**5.42.** La asignación de unidades italianas a cuerpos se hace en la Fase de Recursos (B/3) y dura todo el turno. En general no hay ninguna restricción al número de unidades que pueden ser asignadas a los cuerpos, aunque no se muevan al mapa. Las unidades pueden asignarse y reasignarse libremente, pero sólo en el segmento específico de cada turno de juego.

**5.43.** Cada cuerpo italiano puede contener un máximo de ocho AM. La artillería italiana no cuenta; ver 5.45.

**5.44.** Las siguientes unidades no divisionales se tratan como un grupo, por lo que todas deben asignarse a un cuerpo:

Todas las Bersaglieri.

1° albano

2° albano

3° albano

Grupo litoral

IV Batallón de Tanques Medios

Batallón de Ski Monte Cervino

**5.45.** Las unidades de artillería no se asignan a un cuerpo específico. Son transportadas a los Balcanes con el AM del cuerpo de cualquier unidad con la que se encuentren apiladas en la Caja de Transferencia y se activan con los AM de cuerpo de cualquier unidad con la que estén apiladas. Si se encuentran solas en un hexágono, pueden mover con el AM de cuerpo de la unidad de combate más cercana. Cuando se hace esto, no obstante, deben mover hacia esa unidad.

**5.46.** Cuando una unidad queda eliminada, tanto ella como su AM de cuerpo van a la Caja de Eliminadas. Una unidad eliminada que es reparada puede ser asignada a un cuerpo operativo, no sólo al que se encontraba asignada cuando fue eliminada.

#### **6.0. Movimiento, apilamiento, refuerzos, puertos e infiltración.**

##### **6.1. Capacidades de movimiento.**

**6.11.** Cada unidad de combate tiene su capacidad de movimiento (MA) impresa en ella. Todas las unidades con una MA impresa de 10 ó menos se consideran unidades de infantería a pie. Todas las unidades con una MA impresa de 10 son motorizadas, usan vehículos para moverse.

**6.12.** Cuando se selecciona su AM y una unidad queda plenamente activada, esta unidad puede mover toda su MA impresa. Las unidades siempre pueden mover menos de su MA impresa. Las unidades que no se han activado plenamente pueden mover hasta la mitad de su MA.

**6.13.** Una unidad cuyo AM ha sido seleccionado y que está plenamente activada puede usar el movimiento estratégico (SM). Cuando se usa el SM, las unidades motorizadas tienen una MA igual a cuatro veces su MA impresa y las unidades de infantería a pie tienen una MA igual a dos veces su MA impresa.

**6.14.** Hay algunas limitaciones cuando se usa el SM:

- 1) Todos los hexágonos deben encontrarse en una carretera o deben atravesarse hexágonos de ciudades.



- 2) Las unidades SM por lo general no pueden entrar en hexágonos ocupados por unidades amigas o enemigas durante el movimiento. *Excepción: pueden mover a o a través de hexágonos de ciudad ocupados amigos.*
- 3) Para usar el SM una unidad debe empezar este movimiento al menos a dos hexágonos de distancia de la unidad de combate enemiga más próxima.
- 4) En ningún momento durante el SM una unidad puede mover adyacente a una unidad enemiga de cualquier tipo.
- 5) Las secciones de reglas especiales de ambos escenarios proporcionan limitaciones adicionales.

### **6.15. Camiones italianos.**

Puede ocurrir, a través de un evento, que los italianos empiecen teniendo algunos transportes con ruedas para sus tropas. Estos llegan en forma de fichas de camiones, normalmente una por turno. Una ficha de camión apilada con (asignada a) una unidad italiana a pie aumenta su MA en dos puntos; sin embargo, tales unidades se tratan aún como a pie; no se convierten en motorizadas. Las unidades de camiones, cuando no se encuentran asignadas a unidades a pie, tienen un MA de 12 y son unidades motorizadas, pero no tienen fuerza de combate ni ejercen ZOC por sí mismas. Una unidad enemiga puede mover a un hexágono ocupado sólo por camiones sin costes de movimiento extras y este movimiento elimina a los camiones.

### **6.2. Movimiento y terreno.**

**6.21.** Una unidad gasta puntos de movimiento (MP) por cada hexágono en el que entra. Los costes en MP dependen del tipo de movilidad de la unidad (a pie o motorizada) y de las condiciones climáticas; ver Tabla de Efectos del Terreno.

*Nota especial: Lago Prespa.* Las unidades no pueden mover desde los hexágonos 2404/5 a 2304/5 o viceversa.

**6.22.** Las unidades pagan el coste en MP por mover por carretera si circulan de hexágono a hexágono que contengan carretera y lo hacen a través de un lado de hexágono atravesado por un símbolo de carretera; de otro modo, pagan el coste del otro terreno del hexágono.

**6.23.** Determinados tipos de terreno – por ejemplo, las montañas – no pueden ser cruzados o no pueden entrar en ellos unidades motorizadas a no ser que lo hagan usando carreteras como se ha descrito arriba. La Tabla de Efectos del Terreno indica el coste para este tipo de movimiento.

**6.24.** Las carreteras anulan el coste de cruzar ríos como si hubiera un puente sobre ellos; sin embargo, si tal movimiento supone que una unidad entre en una zona de control o se haga intentando atacar a una unidad a través de este lado de hexágono de río, se considera que no existe tal puente. *Por ejemplo: la 131ª División Blindada italiana está en 1614. Una brigada griega con una unidad de artillería de apoyo se encuentra en 1815. El clima es lluvioso. La 131ª no puede cruzar el río a 1714 porque los griegos ejercen una ZOC sobre ese hexágono, haciendo inviable el puente y las unidades motorizadas no pueden cruzar ríos sin puente con clima lluvioso.*

**6.25.** Las unidades designadas como “tropas de montaña” restan uno del coste en MP normal por entrar en un hexágono de montaña no conectado por carretera. Además, todas las unidades de ski se consideran tropas de montaña.

**6.26.** Las unidades siempre pueden mover un hexágono cuando estén plena o parcialmente activadas, incluso si no tienen los MP necesarios para hacerlo; sin embargo, no pueden superar su MA de este modo si tal movimiento les colocara en una zona de control enemiga.

**6.27.** Las unidades pagan un MP extra por mover a través de otra(s) unidad(es) de combate amiga(s) pero no a través de una unidad de artillería. Este coste adicional no se paga cuando se mueve a o cuando se sale de un hexágono ocupado, sólo cuando se mueve a través de él.

**6.28.** Las unidades a pie italianas mueven más rápido por carretera con clima claro; sólo pagan la mitad de un MP por entrar en un hexágono de carretera en terreno claro con clima claro.

### **6.3. Limitaciones del movimiento.**

Conforme una unidad mueve va trazando un sendero, en cualquier dirección(es), de hexágonos contiguos a través de la red hexagonal, pagando el coste correspondiente por cada hexágono en el que entre. Cada unidad mueve separadamente y debe haber terminado el movimiento de una unidad para que pueda empezar el de la siguiente. Una unidad que mueve debe por regla general tener los suficientes MP para pagar el coste del terreno del hexágono en el que entra; si no los tiene, normalmente no puede entrar en dicho hexágono (aunque ver 6.26).

### **6.4. Apilamiento.**

**6.41.** El apilamiento se refiere a tener más de una unidad en un hexágono a la vez. Para determinar los límites del apilamiento se usan los puntos de la fuerza de combate (CSP) como medida. Los CSP de la unidad determinan su capacidad de apilarse.

**6.42.** En todo momento del turno se aplican los siguientes límites de apilamiento:

**Hexágonos de ciudad:** 15 CSP.

**Hexágonos claros:** 12 CSP.

**Hexágonos agrestes o de pantano:** 8 CSP.

**Hexágonos de montaña, con o sin carretera:** 5 CSP (o una unidad, sea cual sea su tamaño).

**Unidades de artillería:** No tienen coste de apilamiento; esto es, pueden apilarse libremente con otras unidades no artilleras. No obstante, sólo puede haber una unidad artillera por hexágono.

**Escuadrones aéreos:** Cuatro por ciudad, uno por pueblo; ilimitados en Italia. Esta regla se refiere a cuando se encuentran en tierra, no en el aire, en donde no hay límite de apilamiento. Los escuadrones aéreos no cuentan para el límite de apilamiento de las unidades terrestres del mismo hexágono ni viceversa.

**6.43.** Los marcadores informativos no cuentan para el apilamiento.

**6.44.** Las limitaciones de apilamiento se aplican en todo momento, incluyendo el movimiento.

**6.45.** Una unidad nunca puede mover a o a través de un hexágono que contenga una unidad enemiga.

**6.46.** Unidades de diferentes mandos no pueden apilarse juntas por regla general; sin embargo, unidades italianas de diferentes cuerpos pueden apilarse juntas en los puertos.

*Por ejemplo: dentro del ejército italiano, si la 51ª División Siena está asignada al XXV Cuerpo, no podría apilarse en ningún lugar con, por ejemplo, la 33ª Acqui si esta última estuviera asignada al VIII Cuerpo, excepto en, digamos, el puerto de Durazo. Para los griegos, las unidades del Cuerpo "B" no pueden apilarse con las del Cuerpo "C", etc...*

### **6.5. Refuerzos.**

**6.51.** Los refuerzos entran en juego según las indicaciones dadas en las secciones de reglas especiales del escenario. Normalmente se colocan en unos hexágonos específicos.

**6.52.** Algunos refuerzos llegan con restricciones. Por ejemplo, “Mover sólo con el segundo AM” significaría que la unidad no puede mover cuando se saque su AM ese turno.

**6.53.** Los refuerzos que entran se colocan en la Fase de Refuerzos (B/2).

**6.54.** Si el hexágono en el que se supone que debe colocarse un refuerzo está ocupado por el enemigo, este refuerzos puede colocarse en el hexágono de entrada disponible más cercano, como se indica en las reglas del escenario, en el turno siguiente.

## **6.6. Refuerzos italianos.**

El sistema de refuerzos italianos representa el hecho de que su alto mando no tenía un verdadero plan. Las divisiones simplemente se activaban poco a poco y entonces se enviaban, casi invariablemente también poco a poco, a Albania, a menudo sin las suficientes armas, artillería o vestuario.

**6.61.** Las unidades disponibles para el jugador italiano se indican en grupos de aproximadamente dos meses, señalados como “Otoño”, “Invierno” y “Primavera”. Estas unidades se colocan en la Caja de Disponibles en la zona italiana al principio del primer turno en la estación indicada.

**6.62.** Para mover una unidad de la Caja de Disponibles a la Caja de Transferencias, primero hay que asignarla a un cuerpo, como se indica en 5.4. Dicha asignación se realiza al principio del turno (B/4) y cuando se saca su AM, este mando reforzado puede activarse, siguiendo las reglas que rigen la activación. Una vez activado su AM, las unidades pueden mover a la Caja de Transferencias.

**6.63.** Mover una unidad de la Caja de Disponibles a la Caja de Transferencias cuesta una activación completa. Las unidades movidas de la Caja de Transporte a Albania/Grecia también usan la capacidad de los puertos (ver 6.8).

**6.64.** No hay límite al número de unidades que pueden permanecer en la Caja de Transferencias.

## **6.7. Refuerzos griegos.**

Los hexágonos de llegada para el único refuerzo griego, la 19ª División Motorizada, así como para las unidades británicas, se indican en la lista de refuerzos.

## **6.8. Capacidades del transporte italiano.**

El jugador italiano tendrá muchas unidades en la Caja de Transferencias. Desgraciadamente para él, su capacidad de llevarlas a donde las necesite está limitada por la capacidad de desembarco de unidades de los puertos italianos.

**6.81.** Todas las llegadas desde Italia deben ser canalizadas a través de los puertos de Albania y Grecia. Para esto último, todo puerto utilizable del mapa tiene un Marcador de Capacidad, usado para indicar cuántas unidades pueden desembarcar en este puerto por turno, así como cuántas unidades ya allí pueden estar en plena activación. Conforme desembarcan o se activan plenamente unidades, el marcador de capacidad del puerto se mueve hasta que alcance su capacidad máxima, momento en el que no se pueden desembarcar/activar más unidades por este puerto en este turno.

**6.82.** Los Puntos de Capacidad Portuaria (PCP) se usan según la Tabla de Capacidad Portuaria Italiana. Las capacidades iniciales de los puertos son:

Durazo – 18	Parga – 8
Vlore – 18	Kerkira – 10
Argostol – 5	Preveza – 6
Igoumenitsa – 5	

La capacidad máxima de cada puerto es el número más grande mostrado en el marcador del mapa.

**6.83.** Las unidades aéreas con base en Italia nunca usan los PCP. Los escuadrones italianos con base en Albania/Grecia necesitan usarlos.

**6.84. Incremento de la capacidad portuaria.**

Empezando en Diciembre de 1940, el jugador italiano puede incrementar la capacidad portuaria de cualquier puerto ocupado por una o más de sus unidades de combate. Aumentar la capacidad portuaria un punto cuesta un PCP. La capacidad puede aumentarse un punto por AM de cada unidad de combate en el puerto. Esta “construcción” se realiza bajo el AM de alguna unidad (independientemente de su condición) en este puerto. Esta unidad no tiene que encontrarse en el hexágono; sólo tiene que empezar la activación en ese hexágono y cumplir las condiciones indicadas en D.3.c en la secuencia del turno de juego. La capacidad máxima de cada puerto se indica en el Marcador de Capacidad Portuaria.

**6.85.** La capacidad de un puerto puede verse reducida por los bombardeos (ver 8.74). También puede verse reducida por la entrada de una unidad griega en el hexágono del puerto y su destrucción de la capacidad portuaria. El jugador griego gasta los MP restantes de esta unidad y éste es el número en el que se reduce la capacidad portuaria. Sólo una unidad puede hacer esto por puerto y por activación.

**6.86.** Los italianos pueden empezar a usar un puerto capturado en el siguiente AM después de la captura.

**6.9. Capacidad de infiltración griega.**

Una de las ventajas que tuvieron las tropas griegas en esta campaña provino de su capacidad para aparecer simultáneamente delante y detrás de las tropas italianas en las zonas montañosas. Para reflejar esto, el jugador griego tiene las siguientes capacidades.

**6.91.** La capacidad de infiltración se aplica sólo a las unidades de montaña griegas, pero la tienen puedan o no trazar una LOC.

**6.92.** Siempre que una unidad italiana en un hexágono de montaña adyacente a una unidad griega deje este hexágono de montaña durante la parte del movimiento de su activación, en el momento en el que la unidad italiana deje ese hexágono y antes de que cualquier otra unidad italiana pueda mover, la unidad griega puede intentar infiltrarse (esto es, mover al hexágono recién abandonado por la unidad italiana). Para hacer esto, el jugador griego lanza un dado. Si el DR es igual o menor que el factor de cohesión de la unidad griega, esta unidad puede mover inmediatamente al hexágono abandonado (no más allá) sin coste alguno en MP. Si el DR es mayor, no ocurre nada. En cualquier caso, después del intento de infiltración, el jugador italiano continúa su activación. Cada unidad griega puede intentar sólo una infiltración por activación italiana.

***Ejemplo:** 49/Parma está en 2007; el 5º Regimiento de Montaña está en 2208. La División Parma mueve a 2306, la 19/Venecia en 2105 puede entonces mover para ocupar su posición en el frente; sin embargo, el jugador griego interrumpe la activación italiana para intentar infiltrarse con el 5º Regimiento. Lanza un dado y obtiene un dos, lo que es menor que el factor de cohesión (5) del 5º. El 5º mueve inmediatamente a 2207.*

**7.0. Zonas de control.**

Las zonas de control (ZOC) indican que la potencia de combate de una unidad se extiende hacia su área de influencia inmediata mediante su maniobrabilidad y su potencia de fuego.

## **7.1. Ejercer una ZOC.**

La mayoría de las unidades, incluyendo a las unidades de artillería, ejercen una ZOC sobre los seis hexágonos adyacentes al hexágono que ocupan.

### **7.11. Excepciones.**

Las siguientes unidades no ejercen ZOC:

- 1) Unidades con una fuerza total de combate de 1.
- 2) Unidades de combate que mueven en hexágonos de montaña en tiempo lluvioso o de nieve que no estén conectadas mediante carreteras, a no ser que lo hagan mientras se encuentren apiladas con artillería.
- 3) Unidades aisladas (ver 9.3).

**7.12.** Las ZOC no se extienden a través de lados de hexágono o de hexágonos impenetrables. Así, las unidades motorizadas no ejercen ZOC sobre hexágonos de montaña no conectados por carretera. *Excepción:* las unidades de artillería ejercen ZOC independientemente del terreno.

## **7.2. Efectos de las ZOC.**

**7.21.** Las unidades deben detenerse para este AM cuando entren por primera vez en una ZOC enemiga (EZOC). No pueden mover más durante esta activación.

**7.22.** Las unidades pueden dejar una EZOC, pero sólo si empiezan su activación allí o si pueden hacerlo por el resultado del combate. Cuesta un MP, además del coste del terreno en el que entren, dejar una EZOC. Las unidades pueden mover directamente de una EZOC a otra (en cuyo caso deben detenerse para esta activación), si tienen los MP necesarios.

**7.23.** Las unidades en una EZOC no están obligadas a atacar. Además, si lo hacen, no tienen que atacar a todas las unidades enemigas que ejerzan una ZOC sobre sus hexágonos. Pueden elegir atacar a uno o más de tales hexágonos, aunque deben atacar a todas las unidades del hexágono elegido.

**7.24.** Una unidad puede retirarse a una EZOC; sin embargo, si lo hace, la unidad queda reducida. Si el hexágono de la EZOC está ocupado por una unidad amiga, esta unidad amiga anula el efecto de la EZOC para propósitos de la retirada. Recuérdese, no obstante, que hay que respetar todas las limitaciones del apilamiento, incluso durante las retiradas.

**7.25.** Pueden trazarse LOC a través de EZOC si este hexágono está ocupado por una unidad de combate amiga.

## **8.0. Combate y fuerza aérea.**

### **8.1. Tipos de fuerza de las unidades.**

Muchas unidades de combate tienen un tipo de fuerza; las blindadas tienen dos.

La fuerza de combate (CS) se usa para determinar el DRM de la relación de combate.

Puntos blindados: el número en un círculo, se usa como un DRM positivo cuando se resuelve un combate.

Ver 8.4 para cómo se usan las unidades de artillería en combate.

### **8.2. Resolución del combate.**

**8.21.** El combate siempre es voluntario. Se produce cuando un jugador ha seleccionado un AM y, después de que todas sus unidades hayan completado la parte del movimiento de este AM, tenga unidades de este mando adyacentes a unidades enemigas; o siempre que se obtenga un resultado de contraataque (ver 8.27).

**8.22.** El combate se resuelve mediante el lanzamiento de un dado por parte del atacante, aplicando todos los modificadores del dado (DRM o reducciones de fuerza) y luego aplicando los resultados a todas las unidades involucradas.

**8.221.** Los DRM de combate son los siguientes:

Terreno: ver Tabla de Efectos del Terreno.

Ataque agresivo (8.23).

Defensa estática (8.24)

Relación de combate (8.25)

Ataque concentrado (8.26)

Artillería (ver 8.4)

Blindados (ver 8.5)

Apoyo aéreo (ver 8.7)

**8.222.** Otros efectos, normalmente sobre la fuerza de la unidad, incluyen el aislamiento (ver 9.3) y los blindados no apoyados (ver 8.54).

### **8.23. Opciones de ataque.**

Antes de resolver un ataque determinado, el atacante debe elegir si será un ataque agresivo o cauteloso. Los ataques agresivos presentan una mayor posibilidad de ganar terreno, pero al riesgo de recibir pérdidas. Un ataque agresivo proporciona un +1 DRM cuando se resuelve el combate. Un ataque cauteloso produce menos pérdidas, pero con una menor oportunidad de avanzar.

### **8.24. Opciones de defensa.**

Antes de resolver el combate de una batalla, el jugador defensor debe también elegir entre una defensa estática (una defensa total contra el ataque en un intento de mantener la posición) o adoptar una actitud flexible, en las que los defensores pueden ceder territorio fácilmente para “salvar vidas” (menos posibilidades de quedar reducidos). Los defensores que adoptan una defensa estática obtienen un -1 DRM cuando se resuelve el combate, pero tienden a recibir bajas. Las unidades que se defienden en un mismo combate deben tomar la misma postura defensiva.

**8.241.** Los jugadores usan los marcadores de Opción de Combate para mostrar sus intenciones, empleando el marcador apropiado para indicar su elección, revelando ambos jugadores su opción simultáneamente.

### **8.25. Relación de combate.**

Para determinar ésta, cada jugador totaliza el total de CSP que tiene en un combate determinado y ambos jugadores comparan ese total, expresado en una sola relación, redondeándola matemáticamente. Así 21 CSP a 11 CSP daría una relación de 2:1, mientras que 10 a 15 daría una relación de 1:1,5 y 10 a 11 de 1:1.

### **8.26. Beneficios del ataque concentrado.**

Si las unidades atacantes de un jugador y sus ZOC (que pueden estar anuladas por la presencia de unidades enemigas) ocupan o se extienden sobre los seis hexágonos que rodean al defensor, o si alguno de estos hexágonos es impasable para el defensor, el atacante logra un DRM por ataque concéntrico de +2.

### **8.27. Aislamiento.**

Si una unidad defensora se encuentra aislada (9.3), su total de CSP se reduce a la mitad, redondeando a la baja, hasta un mínimo de uno. Las unidades de blindados y artillería aisladas no pueden usar este tipo de puntos.

### 8.3. Resultados del combate.

El resultado del dado modificado produce un resultado que se aplica a todas las unidades involucradas de ambos bandos en una batalla, según aparece en la Tabla de Resultados del Combate, como sigue:

**Eliminada:** La(s) unidad(es) es (son) retirada(s) del juego y colocada(s) en la sección de eliminadas de la Caja de Disponibles/Reparadas si, en algún momento de su eliminación, podían trazar una LOC de cualquier longitud hasta una fuente de suministros. Si no, se coloca en la Caja de Destruídas, de la que no puede volver.

**Reducida:** Se voltea la unidad a su lado reducido; si ya está reducida, se trata como eliminada. Si no tiene lado reverso, la unidad queda eliminada.

**Rd +/-#:** Se lanza un dado por cada unidad, ajustando el DR cuando se indique. Si el resultado es mayor que el factor de cohesión de la unidad, se reduce. Si es igual o menor, no pasa nada.

**Retirada:** La unidad debe mover un hexágono más allá del enemigo que le ha producido la retirada y hacia su fuente de suministros, si es posible (ver 7.24). Una unidad que se retira no puede entrar en un hexágono amigo ocupado a no ser que lo permitan las reglas normales de apilamiento. No puede retirarse a un hexágono o a través de un lado de hexágono al que no podría entrar o cruzar usando el movimiento normal. *Por ejemplo: las unidades motorizadas no pueden retirarse a través de ríos sin puentes durante épocas de clima malo.* Una unidad puede retirarse a una EZOC, pero sufre un resultado de reducción por cada uno de estos hexágonos en los que entre (ver 7.24). Una unidad que no pueda completar su retirada queda reducida.

**Retirada de artillería:** Las unidades de artillería pueden retirarse como se describe arriba sólo si están apiladas con una unidad con capacidad de movimiento. En cualquier otro caso, cuando sufren un resultado de retirada quedan eliminadas.

**Avance:** Las unidades amigas que se han visto involucradas en el recién resuelto combate pueden mover hacia el hexágono que ha quedado vacío de unidades enemigas. Las unidades que avanzan pueden ignorar las EZOC, pero no las limitaciones del apilamiento. El avance no cuesta ni usa MP.

**Ataque continuado:** Las unidades que avanzan pueden atacar a unidades enemigas adyacentes cuando acaben su avance. No hay límite al número de veces que puede ocurrir esto.

**Contraataque:** Las unidades, después de avanzar – o incluso si no avanzan – pueden ser atacadas por unidades enemigas adyacentes. Cualquier movimiento continuo producto de este ataque se trata como un avance.

### 8.4. Artillería.

**8.41.** Las unidades de artillería pueden usarse para dos propósitos: 1) proporcionar un DRM para la resolución del combate, y/o 2) proporcionar una ZOC.

**8.42.** Cada unidad individual de artillería proporciona a todas las unidades amigas de un combate dentro de un radio de un hexágono + o – 1 DRM (dependiendo de si ayuda en ataque o en defensa). Cada unidad de artillería puede proporcionar este modificador a las unidades dentro de su alcance cualquier número de veces por turno.

**8.43.** Sólo puede haber una unidad de artillería por hexágono, pero esta unidad puede proporcionar apoyo a todas las unidades a su alcance, como se indica en 8.42. Proyecta una ZOC sólo para la unidad con la que se encuentre apilada.

**8.44.** Una unidad de artillería sola en un hexágono nunca puede atacar de ningún modo. Si una unidad de artillería que se encuentre sola en un hexágono es atacada, se defiende con una fuerza de uno y no puede usarse a sí misma como DRM de apoyo. Además, no

se beneficia del terreno. Cualquier resultado negativo (tal como “rd”) elimina a esta unidad.

### **8.5. Puntos blindados.**

**8.51.** Los puntos blindados representan la capacidad de los tanques de destruir a unidades enemigas más allá de la fuerza no blindada de las unidades. Los números dentro de un círculo de las unidades de combate son Puntos Blindados (AP).

**8.52.** Los AP se usan como DRM, añadidos cuando se ataca y restados cuando se defiende.

### **8.53. Blindados no apoyados.**

Los blindados combaten mejor cuando se combinan con la infantería. A pesar de ello, si una unidad blindada se ve involucrada en un combate (en ataque o defensa) y no hay infantería (motorizada o a pie) apilada con ella, el CS de esta unidad blindada se reduce a la mitad, redondeando a la baja (hasta un mínimo de uno).

### **8.6. Fuerza aérea.**

**8.61.** Ambos bandos tienen una fuerza aérea, aunque la fuerza aérea griega es tan pequeña que en este aspecto la superioridad italiana es obvia. Ambos bandos tienen bombarderos de largo alcance y cazas. Los italianos también tienen un pequeño escuadrón de bombarderos en picado y algunos transportes aéreos. Usamos el término “escuadrón” para definir a todas las fichas aéreas.

**8.62.** La misión que puede realizar un escuadrón determinado depende del tipo de escuadrón que sea. Los escuadrones griegos no pueden volar hasta Italia.

Los cazas pueden usarse para proporcionar apoyo aéreo al combate de las unidades terrestres, para proteger bombarderos y transportes y para neutralizar a cualquier tipo de aeroplano enemigo.

Los bombarderos de largo alcance pueden usarse para interrumpir LOC, bombardear bases aéreas y hacer que aviones en tierra preparados para volar no puedan salir.

Los bombarderos en picado pueden usarse para interrumpir LOC, bombardear bases aéreas, hacer que aviones en tierra preparados para volar no puedan salir y proporcionar apoyo a los combates terrestres.

Los transportes pueden usarse para mover unidades terrestres y RP de una base aérea a otra.

**8.63.** Todos los escuadrones tienen como “base” algún hexágono de ciudad amigo (hasta cuatro escuadrones pueden tener como base una misma ciudad) o cualquier pueblo amigo en un hexágono claro (un escuadrón como máximo). Además, Italia (Caja Aérea) puede mantener cualquier número de escuadrones.

**8.64.** Los escuadrones aéreos pueden volar sólo cuando están “Preparados” (“Ready”). Un escuadrón se encuentra preparado cuando está por su lado “Ready”; de otro modo y cuando vuelve de una misión, se coloca por su lado “Unready”. A los italianos les cuesta un PCP tener preparados a dos escuadrones con base en Albania o Grecia (aunque ver 8.65). El jugador italiano puede tener preparados cualquier número de escuadrones – incluyendo los que acaban de realizar misiones este turno (pero no esta activación) – en cualquier momento en el que se seleccione su AM, independientemente de qué tipo de AM sea. El uso de PCP voltea un escuadrón no preparado a su lado de preparado. Los escuadrones pueden realizar misiones en cualquier AM amigo subsiguiente, pero no durante uno en el cual ya hayan actuado. No hay coste de PCP por realizar una misión; el único requisito es que el escuadrón esté preparado.

**8.65.** Los escuadrones italianos con base en Italia, así como los escuadrones griegos y británicos, no necesitan PCP para estar preparados de nuevo. Los escuadrones con base



en Italia pueden estar preparados de nuevo bajo cualquier AM. Los escuadrones griegos y británicos pueden volver a estar preparados en cualquier momento del AM de los cuerpos de la ciudad o pueblo que estén usando como base. Las áreas de las ciudades y pueblos de los cuerpos que se usan como base son la letra impresa en rojo en ese hexágono.

**8.66.** Cuando un escuadrón vuela una misión, puede usarse para volar a cualquier hexágono dentro de su alcance impreso (y volver). En la mayoría de los casos, cuesta un MP entrar en un hexágono cuando se vuela; sin embargo, como se indica en 4.26, durante determinadas condiciones climáticas, cuesta más entrar en determinados hexágonos o están totalmente prohibidos (debido a la visibilidad reducida, la dificultad de las condiciones de vuelo, etc.).

**8.67.** Los escuadrones con base en Italia deben usar un hexágono “Air Flight” como el primer hexágono de entrada cuando trazan su sendero de vuelo. El alcance desde Italia a cualquiera de los hexágonos “Air Flight” que rodean esta caja está impreso en el hexágono. Es el número de MP aéreos que se necesitan para alcanzar este hexágono. Después de esto, se empieza a contar normalmente.

**8.68.** Cuando una misión ha acabado, haya o no tenido éxito, todos los escuadrones involucrados en ella vuelven a la base de la que procedían. Vuelven en el estatus de no disponibles.

**8.69.** Los escuadrones aéreos por regla general no se eliminan. Ninguna misión aérea elimina unidades aéreas; sin embargo, si su base aérea es atacada por fuerzas terrestres enemigas y ocupada, los escuadrones no disponibles quedan eliminados. Los escuadrones disponibles en estos casos pueden volar a cualquier base a su alcance que sea capaz de mantenerlos. Si no pueden alcanzar ninguna base, quedan eliminados.

## **8.7. Misiones aéreas.**

**8.71.** Los escuadrones italianos pueden activarse en cualquier AM italiano, independientemente de su ubicación. El jugador italiano puede volar con tantos escuadrones dispuestos como tenga y por los que pague los RP necesarios como tenga a bien para este AM.

**8.72.** Los escuadrones griegos pueden realizar misiones sólo cuando se saca el AM del cuerpo del área en la que tienen su base. Los escuadrones británicos pueden volar, o estar de nuevo disponibles, en cualquier AM griego, independientemente de su ubicación. Nótese que la limitación del área de los cuerpos griegos significa que, efectivamente, ningún escuadrón griego realizará más de una misión por turno.

**8.73.** La capacidad de realizar misiones está limitada por el clima.

Claro: no hay limitaciones climáticas.

Lluvia: los italianos pueden realizar un número total de misiones igual a cinco más una tirada del dado; los griegos no tienen limitaciones por la lluvia.

Nieve: los italianos pueden realizar un número total de misiones igual a una tirada de dado (un “0” significa cero misiones); los griegos y los británicos sólo pueden realizar una misión, en total, estos turnos.

## **8.74. Misiones.**

A continuación se explican las misiones que puede realizar un escuadrón.

### **8.741. Apoyo terrestre.**

Cada caza o bombardero en picado que vuele hasta un hexágono que contenga una unidad terrestre amiga involucrada en un combate proporciona un apoyo de 1 DRM (más si ataca, menos si defiende). Así, tres cazas apoyando un ataque proporcionarían un +3 DRM.

#### **8.742. Interdicción.**

Se reduce el movimiento estratégico de todas las unidades del hexágono objetivo un punto por cada caza, bombardero o bombardero en picado que haya volado hasta ese hexágono. Se usan los marcadores de interdicción numerados para indicar la reducción en la capacidad SM. Los marcadores se retiran al final del turno.

#### **8.743. Supresión de puertos.**

Por cada bombardero que vuele a este hexágono, se reduce la PC dos puntos. El nivel de PC puede recuperarse, como se indica en 6.84.

#### **8.744. Ataque a aeródromos.**

Por cada bombardero o bombardero en picado que vuele a este hexágono, un marcador preparado queda como no preparado.

#### **8.745. Transferencia.**

Se vuela de una base a otra. Cuando se hace esto, se dobla el alcance.

#### **8.746. Transporte.**

El transporte italiano se usa para suministrar unidades aisladas. Cada transporte que vuele de un hexágono a otro retira un marcador de aislamiento. Las unidades en hexágonos de montaña con nieve no pueden ser suministradas.

#### **8.747. Neutralización.**

Esta es la única misión que puede realizarse durante un AM del jugador contrario. El único requerimiento para esta misión – a parte de las limitaciones climáticas (ver 8.73) – es que el caza esté ya disponible y dentro del alcance. El hexágono objetivo es cualquiera en el que escuadrones del jugador activo estén intentando realizar una misión aérea. Por cada caza que realice una misión de neutralización al hexágono objetivo, un escuadrón del jugador activo aborta su misión y vuelve a su base en estatus de no disponible. Ningún escuadrón queda eliminado. Todos los cazas deben ser neutralizados antes de poder neutralizar a cualquier otro tipo de aeronave.

#### **8.75. Defensa anti-aérea.**

Cuando una misión se realiza a un hexágono que contenga unidades de combate enemigas, este último jugador lanza un dado, añadiendo el CS de todas las unidades del hexágono. Si el total es mayor a nueve, el fuego anti-aéreo del jugador puede neutralizar un número de escuadrones igual a la cantidad que supere nueve la tirada. *Ejemplo: El jugador italiano vuela con tres bombarderos a Kalpaki (2012) en una misión de interdicción, apoyados por un caza. En Kalpaki hay una división griega con un CS de 5. Antes de que los aviones italianos puedan realizar su misión, el jugador griego lanza un dado, y obtiene un 6 al que añade 5 por el CS de la división, logrando un total de 11. De este modo, neutraliza dos de los tres bombarderos – el caza no afecta a ni se ve afectado por el fuego anti-aéreo. El bombardero restante puede entonces realizar su misión de interdicción sobre este hexágono.*

### **9.0. Reparación y aislamiento.**

**9.1.** Reparación es el término empleado para representar la recuperación de potencia o la vuelta a la partida de unidades reducidas o eliminadas.

**9.11.** Una acción de reparación supone reconstruir una unidad de su estatus de eliminada al de reducida o de su fuerza reducida a plena fuerza. Sólo las unidades sin lado reducido van directamente del estatus de eliminadas al de plena potencia. Las unidades no tienen que estar en activación plena para poder ser reparadas.

El jugador italiano emplea sus puntos de capacidad portuaria para reparar unidades. Cuesta dos PCP realizar una sola acción de reparación.

El jugador griego no paga ningún coste por reparación. En vez de ello, recibe puntos de reparación según lo indicado en la lista de refuerzos del escenario que se juegue. Cada punto de reparación puede usarse para volver a su lado de plena potencia a una unidad reducida o para devolver al juego una unidad eliminada como un refuerzo reducido. El jugador griego puede guardar puntos de reparación no usados de turno en turno.

**9.12.** Las unidades pueden repararse cuando se selecciona su AM. Esto se aplica tanto a unidades sobre el mapa como fuera del mapa en la Caja de Reparación. Una unidad no puede ser reparada si ha movido o atacado durante esta activación.

**9.13.** Cuando se elige una operación de reparación para unidades de la Caja de Reparación, simplemente se gastan los RP/PCP necesarios y se “promociona” la unidad a su siguiente nivel más alto: eliminada a reducida o reducida a plena potencia. Las unidades sin lado reducido van directamente de eliminadas a plena potencia. Un jugador puede elegir mover una unidad reducida a la Caja de Refuerzos Disponibles sin promocionarla a plena potencia. Las unidades eliminadas italianas reparadas se colocan en la Caja de Disponibles. Las unidades eliminadas griegas reparadas se colocan en la ciudad HQ de su cuerpo o en el hexágono en el que se encuentre el HQ si se usa un HQ red desplegado, incluso si está adyacente a una unidad enemiga.

**9.14.** Si se elige realizar una operación de reparación para unidades reducidas en juego sobre el mapa, debe haber una LOC y no encontrarse en una EZOC. Tras gastar los RP/PCP, la unidad se voltea a su lado de plena potencia.

**9.2.** Las unidades en la Caja de Destruídas no pueden ser reparadas. Las unidades albanesas eliminadas del ejército italiano no pueden repararse.

### **9.3. Aislamiento.**

**9.31.** Las unidades que no pueden trazar una LOC en la Fase de Aislamiento (F/2) están “aisladas”. Se coloca un marcador de Aislada (“Isolated”) sobre ellas para indicar este estatus. Si una unidad con un marcador de aislada no se encuentra en tal estado cuando se activa su AM, se retira el marcador.

**9.32.** En la Fase F/1, las unidades aisladas a plena potencia son reducidas o, si están a plena potencia pero no tienen lado reducido, son eliminadas. Las unidades eliminadas de este modo pueden repararse.

**9.33.** Las unidades aisladas tienen su MA, CS y AP reducidos a la mitad, redondeado a la baja. Si están apilados, se redondea a la baja el total del apilamiento. La artillería aislada no puede usarse para nada ni puede mover a una EZOC.

**9.34.** Las unidades griegas en o adyacentes a un pueblo amigo de Grecia controlado nunca se encuentran aisladas, incluso si no son elegibles para ser activadas.

## **10.0. Escenario histórico.**

### **Disposición inicial de las fuerzas.**

*Fuerzas italianas.*

<i>Hex/ubicación</i>	<i>Unidades</i>
1100	3ª Brigada Albanesa
1106	2ª Brigada Albanesa
1508	Regimiento Cavalleggeri Guide
1613	Grupo Litoral (a)
1707	División Blindada 131/Centauro
1710	División 51/Sienna
1908	1ª División Albanesa

1909	División 23/Ferrara
2009	División 3/Julia Alpine
2004	División 19/Venecia
2105	División 29/Piemonte
2207	División 49/Parma
Borde norte	División 53/Arezzo (c)
En cualquier lugar de Albania	Dos unidades de artillería (d)
En cualquier lugar de Albania y/o Italia	4 escuadrones de cazas (Grp 2, 24, 150 y 160), 6 escuadrones de bombarderos (Grp 38 Stormo, 50, 105, 106, 107 y 116), 1 escuadrón de bombarderos en picado (Grp 96) y dos escuadrones de transporte (Grp 148 y 149).

*Caja de Transferencias:* División 47/Bari

*Caja de Disponibles en Italia:* Divisiones 33/Acqui (b), 37/Modena y 48/Taro, divisiones alpinas 2/Tridentina, 4/Cuneense y 5/Pusteria, regimientos 1, 2 y 4 Bersaglieri, Regimiento Galbiati CCNN Legion, 4º Batallón de Tanques Medios y dos unidades de artillería.

a = Una fuerza (división) ad hoc (y supuestamente) móvil formada del 3<sup>er</sup> Regimiento Grenadier y los regimientos de caballería Asota y Milano. La única unidad que logro algún éxito en la primera semana del conflicto.

b = Esta es la división del capitán Corelli

c = La Arezzo puede entrar en el mapa a través de cualquier hexágono entre 1700-1900, ambos inclusive.

d = La artillería italiana es genérica para propósitos de jugabilidad. Muchas unidades italianas se suponía que tenían algo de artillería, más los cañones normales a nivel divisional. En la práctica, la mayoría de la artillería llegó tarde o nunca llegó y cuando lo hizo fue enviada al frente poco a poco, caóticamente y casi inservible.

*Cuerpos:* Los italianos empiezan la partida con los cuerpos XXV y XXVI disponibles.

#### **Asignaciones históricas de cuerpos.**

El jugador puede usar estas asignaciones para empezar el juego o puede asignar unidades a cuerpos como desee, de acuerdo con estas reglas.

XXV Cuerpo: División Blindada 131 Centauro, la División 23 Ferrara, la División 51 Siena, la División 47 Bari, el Grupo Litoral, el Regimiento Caballeggeri Guide y todas las unidades albanesas.

XXVI Cuerpo: División Alpina 3 Julia, División 29 Piemonte, División 49 Parma, la División 19 Venezia y la División 53 Arezzo.

**Primer turno – Noviembre:** Los italianos tienen automáticamente la iniciativa en el primer turno de juego; sin embargo, todos sus ataques deben ser agresivos este turno. Después de este, se sigue el proceso de selección de las AM según las reglas. Cada turno a partir de aquí, la iniciativa se determina con una tirada del dado, con el jugador griego siempre añadiendo dos a su tirada.

*Fuerzas griegas.*

*Hex/ubicación*

1826

2724

*Unidades*

Batallón de infantería de guarnición Cephalonia

3ª División (a)

3313	HQ “B”; 1ª División, 5º Regimiento, 26º Batallón, Bn Caballería “B”
1414	10º Batallón de Infantería
1714	51º Batallón de Infantería
1912	8ª División, 42º Regimiento Evzones (b)
2111	39º Regimiento Evzones (b)
2109	“Brigada” WFAS (c)
2308	9ª División
2407	4º Regimiento
En cualquiera de los hex. anteriores	Artillería B/1 y artillería B/2
3106	10ª División, unidad de artillería C/2
3219	16º Regimiento de infantería
En cualquier hex. de Ciudad/pueblo	1 escuadrón de cazas y 1 escuadrón de bombarderos

a = La 3ª División (no confundir con la 3ª Brigada) puede mover desde Patra al área principal del mapa usando una activación para retirarla del mapa y entrando, como refuerzo, a través de 3422 en cualquier activación posterior.

b = El 39º Regimiento de Elite Evzones era, sobre el papel, parte de la 3ª División, como el 42º era parte de la 8ª División. La menor fuerza de este último refleja la asignación independiente del primero al cuerpo B.

c = Una unidad ad hoc reunida para defender el área en la que empieza.

#### **HQ griegos.**

Las ubicaciones iniciales de los HQ de los Cuerpos A, C, D y E están fuera del mapa. Las LOC de estas ciudades pueden trazarse a carreteras que lleguen fuera del mapa como se indica en éste.

#### **Refuerzos italianos.**

Las unidades italianas están disponibles – colocadas en la Caja de Disponibles de Italia – por estaciones (dos turnos por estación).

**Otoño (Noviembre y Diciembre):** Como se indica en la Caja de Disponibles bajo el despliegue inicial, más, en Diciembre, los italianos tienen disponible para usar el VIII Cuerpo

**Invierno (Enero y Febrero):** Divisiones de infantería 2/Sforzesca, 6/Cuneo, 7/Lipi di Toscaza, 11/Brennero, 22/Cacciatori delli Alpi, 24/Pinerdo, 36/Forli, 58/Lignano y 59/Cagliari, Batallón de Ski Monte Cervino y una unidad de artillería. Además, tienen disponibles para usar los Cuerpos III y IV.

**Primavera (Marzo y Abril) (a):** Divisiones de infantería 56/Casale, 38/Puglie y 41/Firenze y dos unidades de artillería.

Pueden llegar unidades adicionales a través de los eventos.

(a) = Las divisiones 18/Messina y 32/Marche fueron enviadas a Albania más tarde en Abril, pero no combatieron.

#### **Refuerzos griegos.**

**Noviembre:** Unidades del Cuerpo “A” (a través de 3422): 2ª División, 3ª Brigada, Batallón de Caballería “A” y unidad de artillería “A” (puede entrar en el 2º AM del Cuerpo “A”). Unidades del Cuerpo “C” (a través de 3405 y/o 3406): 11ª División, 17ª División, Batallón de Caballería “C” y unidad de artillería “C/1” (pueden entrar en el primer AM del Cuerpo “C”).

**Diciembre:** 5ª División [A] (a través de 3422), 1 escuadrón de bombarderos británicos (2724) y 4 puntos de reparación. Se usa la regla de liberación del frente búlgaro. Disponibles en el AM del Cuerpo “D”.

**Enero:** 3 puntos de reparación y AM del Cuerpo “E” disponible.

**Febrero:** 19ª División Motorizada [a] (por 3422) y 3 puntos de reparación.

**Marzo:** 1ª Brigada Blindada británica (por 3422; puede usar sólo un AM británico en el turno de entrada) y 2 puntos de reparación.

**Abril:** 2ª División Neozelandesa (3 unidades, por 3422) y 2 puntos de reparación.

a = Esta fue probablemente la peor unidad griega de la guerra, una colección de destartados camiones y equipamientos, dirigidos por hombres mal entrenados.

### **Regla de liberación de los Cuerpos “D” y “E” en el frente búlgaro.**

Los griegos tenían mucho una invasión búlgara, lo que formó parte integral de su política de defensa durante generaciones. Los griegos mantenían a dos cuerpos guardando esta frontera, directamente fuera de la parte nordeste del mapa, básicamente detrás de la línea fortificada de Metaxas. La liberación de las unidades de estos cuerpos fue esporádica y dependía de la lectura del alto mando griego de la situación en Albania y Bulgaria.

En el escenario histórico el AM de cada uno de estos cuerpos se encuentra disponible como se indica en la lista de refuerzos. Cuando se saca el AM de uno de estos cuerpos, el jugador griego puede liberar una división del cuerpo correspondiente o dos unidades cualquiera más pequeñas (brigadas de infantería, artillería o caballería). Las unidades liberadas pueden entrar como refuerzos a través de 3405 y/o 3406.

### **Clima.**

El juego empieza con lluvia.

### **Falta de preparación italiana.**

Muchas unidades italianas llegaron a Albania escasas de hombres entrenados, de armas, transporte, ropa invernal e incluso suministros básicos. Mucho de esto pudo deberse a la decisión de Mussolini de desmovilizar a muchas de sus unidades para ayudar en la cosecha de otoño, decisión tomada sólo semanas antes de la invasión. Pensó que este movimiento daría a los griegos una falsa sensación de seguridad. Incluso peor aún, la mayoría de las tropas tenían poco entusiasmo por combatir en esta campaña y fueron incapaces de comprender por qué tenían que luchar.

Para simular todo esto, antes de empezar la partida se lanza un dado por cada unidad italiana de combate no artillera (pero no por las albanesas) en juego. Si el resultado es mayor que el ratio de cohesión de la unidad, empieza la partida en estatus reducido (esto no se hace para unidades sin lado reducido). Si el resultado es igual o menor que el ratio de cohesión, la unidad empieza a plena potencia.

El jugador italiano hace esto por cada unidad antes de que desembarque en Albania o Grecia la primera vez. No lo hace para las unidades que hayan sido reparadas y vuelvan de nuevo al juego.

### **El factor Mussolini.**

El hombre que se encontraba detrás de la campaña griega era Benito Mussolini. Desorganizado, voluble, auto-iluso, destructivamente egocéntrico, estas palabras describen perfectamente cómo llevó a la práctica Mussolini esta operación. La campaña del norte de África fue una verdadera “Tormenta del Desierto” comparada con la invasión de Grecia.

Hay dos marcadores de Mussolini. Se colocan en el recipiente de las AM al principio del turno. Cuando se saque uno, el jugador consulta la Tabla de Eventos y lanza un dado. Esta tirada indica qué evento va a ocurrir. Si un marcador de Mussolini es el último que queda en el recipiente en cualquier turno, se ignora este turno. Si se saca el mismo número dos veces seguidas, ver Repetición de DR más abajo.

### **Tabla de Eventos del Escenario Histórico.**

**Clima.** Cuando se saque un número impar (1-3-5-7-9), además del evento indicado abajo y antes de resolver este evento, el jugador lanza un dado para ver qué tiempo hace en ese momento. Esto no se realiza en Enero, cuando siempre está nevando.

**DR = 0-1: Mussolini pide resultados.** Para el resto del turno, todos los ataques italianos son agresivos y todas las defensas italianas estáticas.

**DR = 2-3: Aumento de la potencia aérea italiana.** Los italianos sacan a parte de su fuerza aérea destacada en Bélgica, donde estaban participando, con pocos resultados, en la campaña de bombardeos de la Luftwaffe sobre Inglaterra para intentar que ésta se rindiera. Los italianos consiguen inmediatamente dos escuadrones de cazas, que deben colocar en Italia. Una vez logrado este evento, se trata como “ningún evento” si se saca otra vez.

**DR = 4-5: Mussolini insiste en que la fuerza aérea bombardee las ciudades griegas.** Para el resto de este turno, ningún bombardero o bombardero en picado italiano puede llevar a cabo misiones. Si hay clima lluvioso o nieve, se considera que han realizado misiones. Este evento tiene también otras consecuencias: 1) añadir un +2MP al marcador de interdicción para una ciudad griega cualquiera a elección del jugador italiano; y 2) el jugador griego retira al azar un AM griego del recipiente.

**DR = 6: La potencia naval y aérea británicas interrumpen el tráfico marítimo italiano.** Los italianos no pueden usar más el transporte naval en este turno. Este evento sólo puede ocurrir una vez por partida; después de haberse logrado una vez, si se saca otra se considera como “ningún evento”.

**DR = 7: Mala situación italiana.** Se mueven, elegidas al azar, la mitad (redondeado al alza) de las unidades italianas de la Caja de Transferencias Italianas a la Caja de Disponibles.

**DR = 8: Operación anfibia griega.** Los griegos pueden mover inmediatamente una unidad de 2 SP (incluyendo las unidades de guarnición de las islas) o menos de cualquier puerto amigo (debe empezar en un puerto) a cualquier puerto amigo o no ocupado de Grecia. Una vez en tierra no puede mover más pero puede atacar si se encuentra adyacente a una unidad enemiga. Se encuentra totalmente suministrada durante el resto del turno.

**DR = 9: Problemas de suministro griegos.** El jugador griego retira al azar y sin mirar la mitad de todos sus AM que queden en el recipiente. Si es otoño o primavera, redondea a la baja; si es invierno, al alza.

### **Ganar el escenario.**

Los griegos obtienen una victoria automática al final de cualquier activación en la que ocupen Tirana (1400) o Durazzo (1100) o al final de cualquier turno en el que controlen Vlore (1106), Berat (1405) y Koritsa (2105).

Los italianos obtienen una victoria automática al final de cualquier activación en la que hayan sacado una unidad del mapa por el hexágono 3422 o al final de cualquier turno en el que controlen Edessa (3104) o Verla (306) más Larissa (3313) y Lamia (3219).

Los escenarios históricos favorecen al jugador griego, tanto que aquellos que lleguen a estar cerca de una victoria italiana deberían considerar un cambio de carrera.

## 11.0. Escenario de los jugadores.

Este escenario está más adaptado a una partida igualada de dos jugadores, incluyendo algún “what if” con una buena cantidad de ilusiones italianas. Varios de los sistemas empleados en el escenario histórico también se usan aquí y se hace referencia a ellos en las siguientes reglas. De muchas maneras este escenario se parece a lo que el alto mando italiano se autoengañó pensando que podía ocurrir.

### Disposición de las fuerzas.

Es la misma que en el escenario histórico, con una excepción: las unidades liberadas del frente búlgaro (cuerpos “D” y “E”). Las unidades de los cuerpos “D” y “E” se liberan a través de la Tabla de Liberación del Sector Búlgaro (ver tablas). Los refuerzos se colocan cuando se encuentre disponible el AM de los cuerpos “D” y “E”. Cuando uno de estos AM se saque, el jugador griego lanza un dado y consulta esta tabla para ver de cuántas unidades puede disponer en esta activación.

### Duración de la partida y clima.

El juego empieza en el turno de Octubre de 1940 y el clima es automáticamente claro durante todo Octubre. Los refuerzos de otoño italianos se aplican desde octubre hasta diciembre. La lista de refuerzos griega permanece igual, excepto en que el jugador recibe un punto de reparación en octubre.

**Clima:** por cada tirada de clima se resta dos (-2).

*Nota histórica:* La invasión se planeó para empezar en Octubre, cuando el clima era normalmente bueno. Su retraso de un mes es un claro ejemplo de la falta de preparación. Esta versión da a Mussolini el inicio que él planeó.

### Iniciativa.

En el primer turno de juego, el jugador italiano tiene automáticamente la iniciativa. Puede seleccionar deliberadamente un AM para empezar la partida. Después de esto, la selección de AM continúa de acuerdo con las reglas regulares. En todos los turnos posteriores la iniciativa la determina una tirada de dado (no se añade nada a la tirada griega). *Excepción:* si el jugador italiano juega su marcador de eventos Mussolini/Ofensiva Especial Italiana, obtiene la iniciativa automáticamente.

La regla de falta de preparación italiana no se emplea en este escenario.

### El factor Mussolini.

Es la misma regla que en el escenario histórico, excepto en que la tabla es diferente.

### Eventos del Escenario de los Jugadores.

**Clima.** Siempre que se obtenga un número impar (1-3-5-7-9), en adición al evento de abajo y antes de resolver éste, se lanza un dado para ver qué tiempo hace en ese momento. Esto es innecesario en Octubre, cuando el clima siempre es claro, y en Enero, cuando siempre nieva.

**DR = 0: Aumento de la potencia aérea italiana.** Los italianos sacan a parte de su fuerza aérea destacada en Bélgica, donde estaban participando, con pocos resultados, en la campaña de bombardeos de la Luftwaffe sobre Inglaterra para intentar que se rindiera. Los italianos consiguen inmediatamente dos escuadrones de cazas, que deben colocar en Italia. Una vez logrado este evento, se trata como “ningún evento” si se saca otra vez.



**DR = 1: Mussolini insiste en que la fuerza aérea bombardee las ciudades griegas.** Para el resto de este turno, ningún bombardero o bombardero en picado italiano puede llevar a cabo misiones. Si hay clima lluvioso o nieve, se considera que han realizado misiones. Este evento tiene también otras consecuencias: 1) añadir un +2MP al marcador de interdicción para una ciudad griega cualquiera a elección del jugador italiano; y 2) el jugador griego retira al azar un AM griego del recipiente.

**DR = 2: Aumento italiano del apoyo al transporte.** Empezando por el turno siguiente, el jugador italiano recibe como refuerzo disponible una ficha de camiones por turno (ver 6.15). Cada vez que se obtenga este evento, se aumenta la disponibilidad de camiones uno por turno.

**DR = 3-4: Aumento de la capacidad portuaria italiana.** Si no está aún disponible, los italianos pueden inmediatamente empezar a expandir su capacidad portuaria. Además, los italianos pueden sumar tres a la capacidad de un puerto cualquiera (pueden añadir tres puntos a un puerto o un punto a tres puertos, etc.).

**DR = 5: La potencia naval y aérea británicas interrumpen el tráfico marítimo italiano.** Los italianos no pueden usar más el transporte naval en este turno. Este evento sólo puede ocurrir una vez por partida; después de haberse logrado una vez, si se saca otra se considera como “ningún evento”. Si, no obstante, es el primer evento obtenido en el turno de Febrero, o en el turno de Marzo antes de haber jugado el AM británico, se aplica el siguiente evento.

**Cautela británica. Gran Bretaña se encuentra atrapada por una situación muy complicada con respecto a Grecia.** Aunque Londres acabó aprobando un apoyo de naturaleza “demasiado pequeña y demasiado tarde”, envió algunas unidades, como se puede ver en el listado de refuerzos. Si se saca este evento, estas unidades no llegan. Si, sin embargo, Hitler ha proporcionado apoyo aéreo o terrestre o se ha producido un golpe de estado en Yugoslavia, se trata como “ningún evento”.

**DR = 6: Operación anfibia griega.** Los griegos pueden mover inmediatamente una unidad de 2 SP (incluyendo las unidades de guarnición de las islas) o menos de cualquier puerto amigo (debe empezar en un puerto) a cualquier puerto amigo o no ocupado de Grecia. Una vez en tierra no puede mover más pero puede atacar si se encuentra adyacente a una unidad enemiga. Se encuentra totalmente suministrada durante el resto del turno.

**DR = 7-8: Los griegos tienen problemas de suministros.** El jugador griego retira al azar y sin mirar la mitad de todos los AM que le quedan en el recipiente. Si es otoño o primavera, redondea a la baja; si es invierno al alza.

**DR = 9: El grupo Ciano-Badoglio-Mussolini.** Mussolini decide hacer caso a uno de sus asesores. Cambia su estrategia general y revisa sus condiciones de victoria. Saca una nueva ficha de victoria y mira la sección “Ganar” más abajo.

### **Eventos especiales.**

Esto proporciona al jugador italiano una serie de posibilidades de tipo político, algunas de las cuales llegaron a suceder. Siempre que se obtenga un “0” o un “9” en la Tabla de Mussolini, el jugador italiano selecciona al azar y sin mirar uno de los nueve marcadores de eventos de un recipiente. Guarda esta ficha de evento. Puede revelarla y jugarla en cualquier momento de la partida. Una vez jugado, este marcador se descarta permanentemente. Los eventos especiales son los siguientes:

**Bulgaria invade Grecia.** Un ataque búlgaro sobre Grecia oriental formaba parte del optimista plan italiano. En realidad, los griegos temían mucho tal ataque. Cuando se juegue este evento, los griegos no pueden llevar a la partida más unidades de los cuerpos “D” y “E”. Además, todas las unidades de tamaño división de los cuerpos “D” y

“E” ya en el mapa deben retirarse inmediatamente, independientemente de sus ubicaciones. Si una de estas unidades no puede trazar una LOC desde su ubicación hasta los hexágonos 3405-6, debe retirarse en su lugar otra unidad de igual o mayor fuerza de combate, independientemente del cuerpo al que pertenezca.

**Deslealtad griega.** Los italianos se autoconvencen de que una importante minoría de oficiales griegos no sólo no quiere combatir, sino que incluso apoyarían la presencia del Eje en Grecia. Esta regla muestra lo que pudo haber ocurrido si tal hecho se hubiera producido. Cuando se revele y juegue este marcador, el jugador italiano retira al azar dos AM griegos del recipiente para el resto del turno.

**Hitler proporciona apoyo aéreo.** Para ayudar a su aliado, Hitler ordena a la Luftwaffe enviar apoyo aéreo. El jugador italiano, tras jugar este evento, puede colocar una unidad de bombarderos alemana y un escuadrón de cazas en el lugar que desee. Las unidades aéreas alemanas no necesitan PCP para su uso.

**Hitler proporciona apoyo terrestre.** Los alemanes envían fuerzas terrestres limitadas para proporcionar ayuda al esfuerzo de guerra italiano. El jugador italiano puede introducir la 2ª División Panzer y la 50ª División de Infantería alemanas, con el AM alemán a través del hexágono 3300. Puede asignarlos a cualquier cuerpo italiano (como una formación combinada). Pueden atacar a esos hexágonos desde fuera del mapa hasta que entren o queden eliminadas. Las unidades alemanas no necesitan PCP para activarse y siempre se encuentran a pleno suministro mientras puedan trazar una LOC de cualquier longitud hasta cualquiera de las carreteras que llevan al hexágono 3300 o a un puerto de mantenimiento italiano. Están suministradas en el primer turno de llegada. En el momento en el que el jugador italiano lleve estas unidades alemanas al mapa, debe retirar del juego dos divisiones de infantería italianas de Grecia o Albania. Han sido enviadas al norte para defender la frontera yugoslava.

**Aumento de la capacidad portuaria italiana.** Los italianos dan prioridad a su suministro, aumentando el envío de material al frente. Se juega al principio de cualquier turno y cada turno desde entonces el jugador italiano puede aumentar la capacidad de un puerto cualquiera cinco puntos, hasta el máximo de su capacidad.

**Operación aerotransportada italiana.** Los italianos pueden lanzar en paracaídas el batallón V/186 de la División Folgore sobre cualquier hexágono claro de Corfú. Cuesta dos RP hacer esto y se puede realizar esta acción con cualquier AM (asignando el batallón Folgore a este cuerpo para propósitos de activación). El V/186 se considera suministrado durante todo el turno. Cuesta un RP activarlo totalmente después de este turno y este RP debe llegar a través de Kerkira. Si los italianos controlan Kerkira (1414) pueden usar el batallón V/186 como parte de una operación anfibia, si juegan este marcador.

**Operación anfibia italiana.** Aunque uno de los planes iniciales italianos preveía tomar Corfú y lanzar un ataque anfibia contra Igoumenitsa para abrir otro puerto en los Balcanes, era probablemente más otra idea optimista que una acción con posibilidades de llevarse a la práctica. Cuando se juegue esta ficha (con el AM adecuado), el jugador italiano puede coger una unidad de combate no motorizada ni alpina de la Caja de Transporte y colocarla en un puerto no ocupado al oeste de la fila de hexágonos 2600. Si tiene el batallón V/186 en Kerkira (141), también puede enviarlo al mismo, o diferente, puerto bajo estas restricciones: una vez embarcada, la unidad no puede mover más este AM, aunque puede atacar a unidades adyacentes esta activación. No cuesta PCP hacer esto, aunque después de la operación las unidades deben usar PCP para volver a activarse plenamente.

**Muerte de Metaxas.** El general John Metaxas, primer ministro (y dictador) de Grecia durante gran parte de la guerra, murió a mediados de 1941. Cuando se juega este evento, todos los ratios de cohesión griegos se reducen uno para el resto del turno.

**Mussolini al frente: ofensiva italiana.** Si se juega antes de empezar un turno, el jugador italiano tiene automáticamente la iniciativa y selecciona específicamente un AM para empezar el turno. Para el resto de este turno (sólo), todas los ataques terrestres italianos tienen un +1DRM. En el momento en el que una unidad cualquiera italiana sea eliminada, por cualquier motivo, no se aplica más el DRM.

### **Ganar el escenario.**

La victoria en este escenario no es la normal de un vis a vis de otros juegos similares. Sí, los griegos aún pueden ganar simplemente evitando la victoria italiana, pero qué supone una “victoria” desde el punto de vista italiano varía y puede cambiar durante la campaña, como lo hizo históricamente el capricho del Duce.

Los griegos logran una victoria automática al final de cualquier activación en la que ocupen Tirana (1400) o Durazzo (1100) o al final de cualquier turno en el que controlen Vlore (106), Berat (1405) y Koritsa (2105).

Los italianos tienen cuatro posibles grupos de objetivos de victoria, representado cada uno por un marcador de victoria italiano numerado del 1 al 4. Antes de que empiece la partida, el jugador italiano debe coger uno de estos grupos de objetivos. Hace esto cogiendo deliberadamente uno de los cuatro marcadores de victoria y colocándolo a un lado, fuera de la vista del jugador griego y colocando los demás aparte, también sin que los pueda ver su oponente. Estos tres marcadores pueden usarse más tarde; ver la regla de eventos anterior. Los cuatro objetivos de victoria italianos son los siguientes:

#### **1. Victoria espectacular: La conquista de Grecia.**

El objetivo final es Atenas, pero este plan lo quiere todo, una tesis avanzada por Mussolini durante alguno de sus momentos de exaltación. Al final de cualquier activación, si el jugador italiano controla los hexágonos 3405, 3406, 3422 y Larissa (3313) obtiene una gran victoria, ¿cómo grande? No sólo impresiona a Hitler, sino que permite a Adolf atacar a Rusia antes, sin tener que considerar una posible presión sobre su flanco sur. En cualquier otro caso, si este plan no está efectivo, los italianos ganan la partida si controlan con una LOC hasta cualquier puerto amigo uno de esos hexágonos al final de la partida. No es una gran victoria, pero sí sólida. No lograr ninguno de los objetivos anteriores supone una victoria griega, independientemente de la situación general.

#### **2. Gran victoria: Atenas en tres días.**

Esta fue la coletilla que usó el Duce para incitar a sus tropas. “Atenas en tres días” pronto se convirtió en “Atenas en tres meses”. Al final de cualquier activación, si los italianos ocupan el hexágono 3422 y pueden trazar una LOC hasta un puerto controlado por ellos, ganan. Si no lo logran al final de la partida, ganan los griegos.

#### **3. Victoria decisiva: Control del Adriático.**

Los italianos buscaban controlar todo el tráfico del Adriático mediante la posesión de todos los puertos de este mar. Al final de cualquier turno en el que los italianos controlen Igoumenitsa (1615), Parga (1717), Preveza (2020) y Messalonghi (2523), además de Durazzo y Vlore, ganan. Si no logran estos objetivos al final de la partida, pierden.

#### **4. Victoria sustantiva: Gran Albania.**

Este es el plan que los italianos finalmente cogieron, después de que el plan previo acabara convirtiéndose en una obvia desilusión. También permite al jugador italiano acortar la partida. Si, al final de cualquier activación de Noviembre o Diciembre de

1940, los italianos controlan, con una LOC de cualquier longitud hasta un puerto amigo, Igoumenitsa (1615), Ionina (2014), Metsovo (2413), Kastorina (2507) y Florina (2605), logran una victoria sustantiva y la partida termina, independientemente de lo que quiera el jugador griego. Si no lo logra, el juego continúa hasta el final del turno de Abril. Si en ese momento, los italianos controlan al menos tres de las ciudades anteriores, logran una victoria marginal.

## ÍNDICE

1.0. Introducción.....	1
2.0. Componentes .....	1
3.0. Secuencia de juego .....	4
4.0. Fase de Iniciativa.....	5
5.0. Activación.....	6
6.0. Movimiento, apilamiento, refuerzos, puertos e infiltración .....	8
7.0. Zonas de Control .....	12
8.0. Combate y fuerza aérea .....	13
9.0. Reparación y mantenimiento .....	18
10.0. Escenario histórico .....	19
11.0. Escenario de los jugadores .....	24