



By Rodger B. MacGowan ©1999

# June 6

## D-Day, 1944



GMT GAMES, HANFORD, CA 93232  
© 1999 GMT Games, Hanford, CA 93232. Printed in USA.  
JUNE 6 is a GMT Games trademark for its Game covering  
the Allied Invasion of Normandy in 1944.

GAME DESIGN  
**RICHARD BERG**



<b>1.0</b>	Cómo jugar el Turno de Invasión del 6 de Junio.....	3
1.1	Despliegue de unidades alemanas.	
1.2	Despliegue de unidades aliadas.	
1.3	Selección de Marcadores de Activación para el turno del 6 de Junio	
1.4	Extracción de fichas de eventos aleatorios (Opcional)	
1.5	Salto de paracaidistas aliados	
1.6	Secuencia previa al Desembarco	
1.7	Fase de Desembarco en las Playas	
1.8	Resistencia en las Playas	
1.9	Combate Aliado en las Playas	
1.10	Resto del turno del 6 de Junio	
<b>2.0</b>	El juego de Campaña.....	9
<b>3.0</b>	La primera semana.....	14
<b>4.0</b>	El camino a Cherburgo.....	14
<b>5.0</b>	St. Lo.....	16
<b>6.0</b>	Operación Epsom / El avance hacia Caen.....	18

## 1.0 Cómo jugar el Turno de Invasión del 6 de Junio

Los dos primeros escenarios incluyen las invasiones del 6 de Junio. Como la secuencia de juego durante el turno del 6 de Junio es ligeramente distinta de la del resto de los turnos, la detallaremos aquí para que empieces a jugar lo antes posible.

Para empezar a jugar los escenarios 1 o 2, seguir las siguientes instrucciones en el orden en que aparecen.

### 1.1 Despliegue de unidades alemanas.

#### 1.11 Coloca las unidades Alemanas según se indica a continuación:

**Nota 1:** en estas instrucciones de despliegue hemos incluido los hex. de despliegue histórico entre paréntesis como ayuda por si se va a jugar en solitario. En las partidas con dos jugadores, estos tienen libertad para colocar a sus unidades en los hex. históricos o dentro de los límites especificados.

**Nota 2:** en todos los despliegues el jugador alemán puede descomponer unidades de infantería para formar destacamentos si lo desea.

#### a. **Mando de Cherburgo** (11 unidades):

En cualquier hex. de la ciudad de Cherburgo.

1. HQ / Cher (con un marcador de Eficiencia Reducida al inicio).
2. FJ Ausb / Cher (W4910).
3. 17 MG/ Cher (W5011).
4. 144 (W5115), 561 (W5113), 604 (W5109) y 649 (W4907) Ost Bns.
5. Naval / Cher (W5211), LW / Cher (W5014) y Org. Todt / Cher (W4911)
6. 101 StW / Cher (W5012).

**Nota de juego:** el HQ del Mando de Cherburgo nunca puede abandonar Cherburgo, aunque tiene libertad de movimientos dentro de los hex. de la ciudad. El resto de las unidades del Mando de Cherburgo sólo pueden salir de Cherburgo para ir a hex. de Reducidos/Strongpoints que estén a 3 hex. o menos de Cherburgo (o viceversa). No te olvides de que el Mando de Cherburgo es una formación con Eficiencia Reducida. Coloca un marcador de Eficiencia Reducida en el HQ del Mando de Cherburgo.

**Excepción:** estas restricciones pueden cancelarse debido a Eventos Aleatorios/ Random Events.

#### b. **LXXXIV Korps** (5 unidades):

1. HQ/LXXXIV: E1508.
2. 752 / LXXXIV: E1608.
3. 30 / LXXXIV: W1116.
4. 281 Ost / LXXXIV: W1610.
5. 695 Ost / LXXXIV: W2212.

#### c. **91 División** (8 unidades):

1. HQ/91: W3318.
2. 6 FJ (-) / 91 y KG / 91: W2626.
3. I-6 FJ (-) / 91: W3127.
4. 100 Pz / 91:.....W2718.
5. 1057 / 91:.....W3419.
6. 1058 / 91 y 7 Sturm / 91: W4418.

#### d. **243 División** (6 unidades):

1. HQ/243 y 922 / 243: W4303.
2. 921 / 243.: W3313.
3. Fus / 243: W4304.
4. 920 / 243. y 797 Ost/243: W5303.

#### e. **709 División** (6 unidades):

1. HQ/709: .....W4218.
2. 795 Ost / 709: W3426.
3. 919 / 709:.....W4021.
4. 739 / 709:.....W4224.
5. 206 Pz / 709:....W4717.
6. 729 / 709:.....W5120.

#### f. **352 División** (7 unidades):

1. HQ/352:.....E2425.
2. 621 Ost / 352: E2520.
3. 915 / 352:.....E2524.
4. Fus / 352:.....E2617.
5. 439 Ost / 352: E2915.
6. 916 / 352:.....E2918.
7. 914 / 352:.....E3111.

#### g. **716 División** (5 unidades):

1. HQ/716:.....E1837.
2. 642 Ost / 716: E2138.
3. 441 Ost / 716: E2729.
4. 736 / 716:.....E2733.
5. 726 / 716:.....E2922.

#### h. **21 División Panzer** (6 unidades):

1. HQ/21 Pz: E1737.
2. 200 / 21 Pz: E1738.
3. PzJg / 21 Pz: E1838.
4. 22 / 21 Pz: E1538.
5. 125 / 21 Pz: E1840.
6. 192 / 21 Pz: E2136.

#### i. **III Cuerpo Flak** (7 unidades):

1. HQ/III Flak: E1740.
2. F / III Flak: E1739.
3. A / III Flak: E1836.
4. E / III Flak: E1839.
5. B / III Flak: E1936.
6. C / III Flak: E1937.
7. D / III Flak: E1938.

j. El jugador alemán aparta también a un lado las siguientes formaciones como posibles refuerzos del turno 6 de Junio:

1. **12 SS Div Panzer:** Áreas de Entrada **B** o **C**.
2. **711 Div.:** Área de Entrada **A**.

**1.12** El jugador alemán despliega sus 8 Reductos/SP del modo siguiente:

- a. **3 Reductos** (no más de 1 por hex) a 3 hex. o menos de cualquier hex. de playa (pero no dentro de ningún hex. de playa) entre E2828 (Arromanches les Bams) y E2441 (Ouistreham).  
El despliegue histórico fue en E2729, E2441 y E2340.
- b. **3 Reductos** (no más de 1 por hex) a 3 hex. o menos de cualquier hex. de playa (pero no dentro de ningún hex. de playa) entre E3111 (Grandcamps les Bains) y E2922 (Port en Bessin).  
El despliegue histórico fue en E3117, E2919 y E2818.
- c. **1 Reducto** a 3 hex. o menos de 1 hex. de costa al este del río Orne. El despliegue histórico fue en E2444.
- d. **1 Reducto** a 1 hex. o menos de distancia de W3725. El despliegue histórico fue en W3725.

**1.13** El jugador alemán despliega ahora 6 Puntos de Retraso/Delay Point (DP) a 3 hex. o menos de cualquier hex. de playa (pero no dentro de ningún hex. de playa ni de costa). Sólo se permite 1 DP por hex., y este no puede además contener ninguna unidad alemana.

Colocación de los Puntos de Retraso:

- a. **Playa Utah:** 2 DP (W3327, W3527).
- b. **Playa Omaha:** 2 DP (E2917, E2920).
- c. **Playa Juno:** 1 DP (E2734).
- d. **Playa Sword:** 1 DP (E2440).

**1.14** Además, el jugador Alemán despliega 4 DP (1 por hex.) en cualquier hex. de ciudad que no contenga unidades de combate ni de apoyo ni unidades de Reductos.

El despliegue histórico fue en W3424, W2726, W2627 y E2810.

## 1.2 Despliegue de unidades aliadas.

Las siguientes unidades Aliadas se colocan según se indica a continuación.

*Nota: en estas instrucciones de despliegue hemos incluido los hexes de despliegue histórico entre paréntesis como ayuda para si se va a jugar en solitario. En las partidas con dos jugadores, estos tienen libertad para colocar a sus unidades en los hexes históricos o dentro de los límites especificados.*

### 1.21 **Caja de Desembarco de la Playa Utah**

- a. **4 División EEUU** (todas sus unidades).
- b. **746 / VII C.**
- c. **82 División Aerotransportada EEUU:**
  1. Los **505, 507 y 508 Parachute Regiment** se lanzarán por aire en la Fase Previa a la Invasión.
  2. El **325 Glider Regiment** aterriza cuando se extraiga el Marcador de Activación de la 82 División Aerotransportada.
  3. **HQ/82** no puede desembarcar en la Playa Utah hasta el turno 7/8 de Junio.
- d. **101 División Aerotransportada EEUU:**
  1. Los **501, 502 y 506 Parachute Regiment** se lanzarán por aire en la Fase Previa a la Invasión.
  2. El **327 Glider Regiment** aterriza cuando se extraiga el Marcador de Activación de la 101 División Aerotransportada.
  3. **HQ/101** no puede desembarcar en la Playa de Utah hasta el turno del 7/8 de Junio.
- e. **359 / 90 Div** desembarca en la Fase de Eficiencia Reducida.

### 1.22 **Caja de Desembarco de la Playa Omaha:**

Todas las unidades de esta caja están disponibles para usarse en la Fase de Desembarco en Playa.

- a. **1 División EEUU** (todas sus unidades).
- b. **HQ/29, 115 / 29 y 116 /29.**
- c. **2 y 5 Ranger / VC.**
- d. **5 / VC.**

**1.23 Caja de Desembarco de la Playa Gold:**

Todas las unidades de esta caja están disponibles para usarse en la Fase de Desembarco en Playa.

- a. **50 División BR** (todas sus unidades).
- b. **56 Br / XXX**.
- c. **79 Ar / XXX**.

**1.24 Caja de Desembarco de la Playa Juno:**

Todas las unidades de esta caja están disponibles para usarse en la Fase de Desembarco en Playa.

- a. **3 División Canadiense** (todas sus unidades).

**1.25 Caja de Desembarco de la Playa Sword:**

Todas las unidades de esta caja están disponibles para usarse en la Fase de Desembarco en Playa.

- a. **3 División BR** (todas sus unidades).
- b. **1 y 4 Special Service Brigades / I**.
- c. **79 Ar / I**.
- d. **6 División Aerotransportada Británica:**
  1. **3 y 5 Parachute Brigades** se lanzarán por aire en la Fase Previa a la Invasión.
  2. La **6 Glider Brigade** aterriza cuando se extraiga el Marcador de Activación de la 6 División Aerotransportada Británica.
  3. **HQ/6** no puede desembarcar en la Playa Sword hasta el turno 7/8 de Junio.

**1.26** Se colocan **6 unidades navales** y **8 unidades aéreas** en sus respectivas cajas Disponibles/*Available*.

**1.3 Selección de Marcadores de Activación para el turno del 6 de Junio**

**1.31** El jugador Aliado separa los siguientes Marcadores de Activación (dedicados a la Fase de Desembarco en Playa) y no los coloca en el Depósito de Marcadores de Activación:

**US Corps (2), Commonwealth Corps (2), 1 US Div. (1), 4 US Div. (1), 29 US Div. (1), 82 US Airborne (1), 101 US Airborne (1), 3 Br Div. (1), 3 Cdn Div. (1), 6 Br Airb. (1) y 50 Br Div. (1).**

**1.32** El jugador Aliado coloca los siguientes Marcadores de Activación en el Depósito de Marcadores de Activación:

1 Marcador de Activación por cada una de las siguientes formaciones:

1 US Division, 4 US Division, 29 US Division, 82 US Airborne, 101 US Airborne, 3 Br Division, 3 Cdn Division, 6 Br Airborne, 50 Br Division.

**1.33** El jugador alemán coloca en el Depósito 2 Marcadores de Activación para cada una de las siguientes formaciones para el turno del 6 de Junio:

German Corps, 21 Panzer Div., 12SS Panzer Div., 91 Div., 243 Div., 352 Div., 709 Div., 711 Div. y 716 Div.

**Excepción:** *se deja uno de estos Marcadores de Activación fuera, el cual será el primer Marcador de Activación tras el Combate en la Playa [1.10.1].*

**1.4 Extracción de fichas de eventos aleatorios (Opcional)**

**1.41** Antes de empezar el juego, ambos jugadores deciden si usarán la extracción de fichas de Eventos Aleatorios para darle más variación al Escenario de Campaña [2.8, Condiciones de Victoria]. Ambos jugadores colocan sus respectivas fichas de eventos en tazas opacas y extraen una cada uno. Entonces ambos jugadores tienen cinco minutos para escribir los hex. de despliegue alternativo que les permitan las fichas extraídas (ambos jugadores disponen de cinco minutos, incluso aunque uno de ellos no extraiga una ficha de posiciones alternativas; de este modo ningún jugador puede saber si el otro tiene derecho a cambiar la colocación de sus fichas o no).

**1.42** Cada una de estas fichas tiene un número que corresponde a un evento aleatorio. Ningún jugador revela el número que contenga la ficha que haya extraído hasta el turno (o la parte de la secuencia del turno) en que el evento suceda. En la explicación de los Eventos Aleatorios [2.8] se dan los detalles sobre como se juega cada ficha de evento.

***Ejemplo:** el jugador Aliado ha terminado de declarar todos sus ataques durante la Fase de Desembarco en Playa, cuando el jugador alemán anuncia que extrajo el evento que le permite un Despliegue Libre/Free German Set-Up. Entonces saca el papel donde haya escrito las posiciones de sus unidades y las coloca en los nuevos hex., tras lo cual vuelve a jugar su atónito oponente, que tiene en ese momento la posibilidad de reestructurar los ataques que vaya a hacer en los lugares en que sus unidades estén en ese momento adyacentes a unidades alemanas que hayan cambiado de lugar.*

**Ejemplo 2:** en el turno del 6 de Junio, el jugador Aliado ya ha usado sus 8 marcadores aéreos por lo que el jugador alemán ya cree que lo peor ha pasado. Por desgracia para el alemán, resulta que el jugador Aliado, por medio de una ficha de evento (Coordinación Aire-Tierra Aliada Mejorada/Improved Air-Ground Allied Coordination), añade 4 marcadores aéreos a la caja de Disponibles y dispondrá de esa ventaja para el resto del escenario.

## 1.5 Salto de paracaidistas aliados

**Nota:** sólo saltan los paracaidistas, no las unidades de planeadores. Estos últimos entran durante la Fase de Eficiencia Máxima [3.6] cuando se extraigan del Depósito los Marcadores de Activación de sus HQ's respectivos.

**1.51 Colocación de las unidades aerotransportadas en los hex. objetivo.** El jugador Aliado quita sus 8 unidades paracaidistas de las Cajas de Desembarco para saltar en paracaídas sobre el mapa (las unidades de planeadores/glider aterrizan más tarde, durante la Fase de Activación con Eficiencia Máxima). Para saltar con una unidad aerotransportada, basta con colocarla sobre el hex objetivo.

Las unidades de paracaidistas deben saltar sobre hex. objetivo a 8 hex. o menos (máximo de 7 hex. entre medias) de un hex. de la Playa Utah (en el caso de las unidades de los EEUU) o de un hex de la Playa Sword (en el caso de las unidades británicas).

**Excepción:** las unidades de paracaidistas de la 82 División Aerotransportada estadounidense pueden saltar hasta 10 hex. de distancia de un hex. de la Playa Utah. si saltan al norte del río Douve.

**Nota:** las zonas de salto planeadas estaban en realidad un par de millas al oeste del punto en que en realidad cayeron las unidades (o al menos la mayoría de ellas).

**Zonas de salto históricas:** los jugadores pueden optar por saltar con las unidades paracaidistas en sus hex. históricos:

505/82 Abn: W3523

507/82 Abn: W3521

508/82 Abn: W3321

501/101 Abn: W3026

502/101 Abn: W3525

506/101 Abn: W3226

3 Para/6 Abn: E2243

5 Para/6 Abn: E1941

Los hex. objetivo de los paracaidistas (a no ser que se usen los hex. de salto históricos) son:

cualquier hex. en el mapa que no sea de bosque, pantano, costa, pueblo ni ciudad, ni hex. ocupados por unidades enemigas (aunque sí pueden estar en ZdC enemigas).

**1.52 Colocación de marcadores de Eficiencia Reducida/RE en todas las unidades aerotransportadas.**

### 1.53 Resolución de los saltos de paracaidistas.

Una vez se hayan colocado todas las unidades de paracaidistas, el jugador Aliado tira un dado por cada una de ellas y consulta la sección de Paracaidistas de la Tabla de Resultados de Saltos Aerotransportados/Airborne Drop Table para determinar el estado de cada unidad tras el salto (la tabla incluye todos los Modificadores a la Tirada de aterrizaje con tropas paracaidistas y de planeadores que puedan aplicarse).

Los resultados de la tabla se explican por sí mismos excepto la Dispersión/Scatter, la cual representa que los elementos de una unidad paracaidista se separan unos de otros y quedan dispersos sobre una gran área. Se colocan entonces marcadores de Dispersión/Scatter en esas unidades (además de los marcadores de Eficiencia Reducida que normalmente reciben). Sin embargo, los marcadores de Dispersión se eliminan automáticamente durante la Fase Final del turno del 6 de Junio. Además de estar limitadas por las restricciones de operar con Eficiencia Reducida [26.16], las unidades paracaidistas que lleven marcadores de Dispersión sufren las siguientes consecuencias

- No se pueden mover en absoluto ni avanzar tras el combate durante el turno del 6 de Junio.
- Tienen un Modificador de -3 a la Tirada en cualquier ataque que hagan.
- Tienen un Modificador de +3 si son atacadas.

## 1.6 Secuencia previa al Desembarco

Se sigue con la Secuencia de Juego normal modificada en los siguientes puntos:

**1.61 Fase de Determinación de la Iniciativa y el Tiempo Atmosférico.** No se tiran los dados. El tiempo en este turno es automáticamente Claro, y los aliados tienen la Iniciativa automáticamente.

**Nota histórica:** el tiempo durante el turno del 6 de Junio fue en realidad Ligeramente Cubierto, pero el apoyo aéreo y naval aliado fueron tan intensos que, a efectos de juego, el tiempo fue claro en cuanto a la disponibilidad de marcadores aéreos.

**1.62 Fase de Logística Aliada.** Durante el turno del 6 de Junio no hay Puntos de Recursos. En lugar de ello, ambos jugadores reciben Marcadores de Activación detallados en 1.3.

**1.63 Fase de Bombardeo Aéreo y Naval Aliado.** Se juega normalmente, excepto en que no se colocan marcadores Aéreos Aliados a:

**Interdicción del Abastecimiento** (el jugador alemán no dispone de Puntos de Recursos en este turno que el Aliado pueda destruir).

**Interdicción de Refuerzos** (la entrada de refuerzos alemanes está regida por la Tabla de Liberación durante el Turno de Invasión/*Invasion Turno Release Table*, en la cual ya se han tenido en cuenta los efectos de la Interdicción aliada).

**1.64 Fase de Logística Alemana.** En el turno del 6 de Junio no hay Puntos de Recursos. En vez de ello, ambos jugadores reciben los Marcadores de Activación detallados en 1.3. Durante esta fase, el jugador alemán coloca aparte uno de los Marcadores de Activación que haya recibido para que sea el primer Marcador de Activación que se juegue tras la conclusión del Combate en la Playa [1.10.11].

## 1.7 Fase de Desembarco en las Playas

La secuencia de eventos normales del turno se interrumpe en este momento en el que los aliados llegan a las playas.

**1.71** Las unidades de Combate y de Combate de Apoyo que haya en cada Caja de Desembarco se pueden mover de una en una a cualquier hex. de playa de cada Caja de Desembarco. Los hex. de Playa en los que entren pueden estar en ZdC Alemanas. Se aplican los límites de apilamiento normales. El jugador Aliado elige el orden en que las unidades desembarcan.

*Nota:* la regla de Asignación de Unidades de Cuerpo se omite durante el turno del 6 de Junio debido al largo e intenso periodo de entrenamiento para preparar los desembarcos. En este turno cada división o divisiones que haya en cada Caja de Desembarco pueden usar libremente un número indefinido de unidades de Cuerpo.

**1.72** Según se vayan colocando las unidades aliadas una a una en los hexes de playa, el jugador Aliado tira un dado para determinar los efectos de la Resistencia Alemana en la Playa/*German Beach Resistance*.

## 1.8 Resistencia en las Playas

**1.81** Dependiendo de las playas, las fuerzas Aliadas se encontraron con niveles de resistencia alemanes muy desiguales, desde fortificaciones, artillería e infantería. Se tira un dado por cada unidad de combate o de apoyo Aliada que desembarque. Al dado se le añade el Valor de Resistencia Alemana/*German Resistance Rating* que corresponda a la playa en cuestión (este valor aparece en la Caja de Desembarco, en el mapa). Los valores de Resistencia simulan la resistencia en la orilla del mar.

*Ejemplo:* la Playa Omaha tiene un valor de +3, que se añade a todas las tiradas que hagan las unidades aliadas que desembarquen en ella.

**1.82** Si la Tirada Modificada es menos o igual que la Cohesión de la unidad, esta desembarca normalmente y puede mover hasta la mitad de su Capacidad de Movimiento.

**1.83** Si la Tirada Modificada es mayor que la Cohesión de la unidad, esta recibe un marcador de Inmovilización/*Pinned*. Una unidad Inmovilizada no puede mover ni avanzar tras el combate durante el resto del turno. Los marcadores de Inmovilización se eliminan automáticamente durante la Fase Final del turno. Es posible que una unidad en un hex. de playa esté inmovilizada y otra unidad en el mismo hex. no lo esté.

**1.84** Si la Tirada modificada es **10** o más la unidad se Reduce (y se Inmoviliza).

*Excepción:* las unidades de Apoyo ignoran estas Reducciones. Pueden resultar Inmovilizadas por la resistencia en la Playa, pero no ser destruidas por ella.

*Nota del autor:* como las unidades de Apoyo son unidades de un solo paso, esta excepción es necesaria para evitar la eliminación antihistórica de formaciones acorazadas, de artillería o HQ's.

**1.85** Las 2 unidades de **Rangers** de los EEUU (2 y 5) pueden desembarcar sí lo desean en cualquier hex. de costa que no sea de playa a 3 hex. o menos de la Playa Omaha. Si lo hacen, deben aún así tirar por la resistencia alemana, pero sin modificadores. Sí se prefiere, pueden desembarcar en los hex. de Omaha, pero en ese caso sí se aplicaría el Valor de Resistencia de la playa.

Las unidades de **Comandos** británicos no tienen esa flexibilidad. Sólo pueden desembarcar en los hex. de la Playa Sword.

*Nota:* los británicos, siempre tan conservadores, desembarcaron sus comandos en el flanco de sus fuerzas de desembarco convencionales.

## 1.9 Combate Aliado en las Playas

**1.91** El desembarco del 6 de Junio representa una gran Activación de Cuerpo multinacional.

*Nota: esta es la razón por la que muchos de los Marcadores de Activación aliados no se colocan en el Depósito de Marcadores de Activación durante el 6 de Junio. En realidad, ya se han utilizado en los desembarcos.*

**1.92** El jugador Aliado declara entonces y realiza todos los combates entre unidades aliadas en hex. de Playa y las unidades alemanas adyacentes que puedan ser atacadas legalmente. Los combates se resuelven en el orden que prefiera el jugador Aliado.

## 1.10 Resto del turno del 6 de Junio

**1.10.1** Tras la resolución de todos los combates de desembarco, el jugador alemán revela el Marcador de Activación que previamente ha dejado aparte [1.64] e intenta activar a esa formación (es posible que no pueda activarla debido a la Indecisión Alemana [1.10.2]). Tras la resolución de esta activación alemana, se extrae el primer Marcador de Activación del Depósito de Marcadores y la activación prosigue normalmente.

**1.10.2 Indecisión Alemana:** La reacción alemana a la invasión no fue exactamente rápida ni resuelta. Muchos jefes superiores alemanes no estaban convencidos de que los desembarcos de Normandía fueran la operación principal aliada. Para reflejar estas dudas (aparte del caos creado por la interdicción Aérea Aliada entre las unidades que se encaminaron a Normandía), es necesario “liberar” a cada unidad disponible alemana.

- El jugador alemán debe tirar en la Tabla de Liberación Alemana/*German Release Table*. Esta tabla contiene los Valores de Liberación de cada Marcador de Activación que se extraiga (tanto el primero como el segundo de cada formación).
- Para activar a una formación, el jugador alemán debe tirar el dado y obtener un número igual o menor que el Valor de Liberación de su HQ que vemos en la Tabla de Liberación/*Release Table*.
- Si una formación se libera con su primer Marcador de Activación que se extraiga, el jugador Alemán no tiene que volver a tirar para liberarla cuando se extraiga su segundo Marcador de Activación. Una vez liberada durante el turno del 6 de Junio, la formación queda ya liberada. Si una formación no se libera ni con su segunda tirada, su siguiente oportunidad de liberarse será el turno 7/8 de Junio (como todos los Marcadores de Activación de las formaciones alemanas que hay al inicio del juego se meten en el Depósito de Marcadores de Activación en el turno del 6 de Junio, sólo pueden intentar activarse en la Fase de Eficiencia Máxima; si fallan por la Indecisión Alemana ya no podrán intentarlo de nuevo en la Fase de Eficiencia Reducida).

**1.10.3** A excepción de los **Comandos**, todas las unidades que desembarquen en la **Playa Sword** se mueven a mitad de su Capacidad de Movimiento (redondeando hacia abajo) durante todas las activaciones del Turno de invasión (es decir, no sólo las activaciones de desembarco).

**1.10.4** El resto del turno del 6 de Junio tras la Fase de Activación con Eficiencia Máxima se juega normalmente, a excepción de los Aterrizajes de Planeadores [1.10.5].

**1.10.5** Las **unidades de Planeadores/Gliders** entran al juego de modo similar a las de paracaidistas excepto en lo siguiente:

- Las unidades de Planeadores aterrizan en el mapa cuando se extraigan del Depósito de Marcadores de Activación sus marcadores respectivos.
- Deben aterrizar en hex., o adyacentes a hex., que contengan unidades de paracaidistas de su misma división. Además, el terreno debe contener terreno Claro o Bocage.
- Tras el aterrizaje de cada unidad de planeadores, se tira el dado, se consulta la sección de Resultados con Planeadores Tabla de Saltos Aéreos/*Airborne Drop Table Glider Results* y se aplican los resultados.
- Todas las unidades de Planeadores entran y funcionan con Eficiencia Reducida en el turno del 6 de Junio.

Hex. de aterrizaje histórico de las unidades de Planeadores:

**325/82 Abn;** W3423.

**327/101 Abn;** W3326.

**6 AL/6 Abn;** E2014.



## 2.0 El juego de Campaña

### 2.1 Duración del juego

Este escenario abarca desde el 6 hasta el 30 de Junio de 1944 (13 turnos de juego).

### 2.2 Mapas

Se emplean ambos mapas.

### 2.3 Despliegue inicial Alemán

Según aparece en 1.1.

### 2.4 Despliegue inicial Aliado

Según aparece en 1.2.

### 2.5 Selección de Marcadores de Activación para el Turno del 6 de Junio

Según aparece en 1.3.

### 2.6 Determinación del Nivel de Victoria

2.61 El jugador aliado obtiene una victoria marginal si consigue entre **14** y **20** puntos de victoria. Consultar la Tabla de Puntos de Victoria/*Victory Points ChafI*.

- a. Dicho nivel de puntos de victoria excede al que los aliados consiguieron históricamente.

- b. El peso de atacar recae en el jugador aliado, que al disponer de una inteligencia casi perfecta sobre las unidades alemanas, sus posiciones y las fechas de llegada de nuevas fuerzas, debería poder mejorar lo conseguido por los aliados.

2.62 El jugador Aliado obtiene una gran victoria si consigue más de **20** puntos de victoria.

2.63 El jugador alemán obtiene una gran victoria si el Aliado obtiene **13** o menos puntos de victoria, y una victoria menor si el jugador Aliado no ha conseguido al menos **10** puntos de victoria en el turno **25/26** de Junio.

2.64 El nivel de puntos de victoria también se basa sobre la suposición de que sólo haya una tormenta (como sucedió históricamente). Sin embargo, debido a la aleatoriedad del tiempo atmosférico, es posible que en un escenario no haya tormentas o que haya varias. Los jugadores decidirán en ese caso si es necesario subir el nivel de puntos de victoria si no hay tormentas, o si es necesario bajarlo si hay varias.

2.65 Los jugadores también pueden, por mutuo acuerdo, aumentar o disminuir el nivel de puntos de victoria dependiendo de la veteranía de cada jugador.

2.66 Coloca el marcador de Puntos de Victoria Obtenidos/*VP Earned* en 0. Muévelo hacia arriba o hacia abajo según las fichas de eventos opcionales que se jueguen, o grupos de Refuerzos alemanes que entren, o según el jugador Aliado vaya tomando objetivos que proporcionen puntos de victoria.

## 2.7 Refuerzos

### 2.71 Refuerzos aliados

TURNO	UTAH	OMAHA	GOLD	JUNO	SWORD
7-8 Junio	HQ/VII Corps 4 / VII C HQ/90 (sólo 1 Marcador de Activación) 357/90 358/90	HQ/V Corps 102/V Corps 175/29 743+747 /29 9/2 (sólo en la Fase de E. R.) 38/2 (sólo en la Fase de E. R.)	HQ/XXX	HQ/I	4 /51 (sólo en la Fase de E. R.)
9-10 Junio	HQ/VIII 634/VIII C	HQ/2 23/2 741+754 /2	11 Hus/XXX C 7 AR Div. (sólo en la Fase de E. R.)	51 BR Div. (todas las unidades restantes; sólo en la Fase de E. R.)	Inns of Court Rgt/I BR C.
11-12 Junio	9 Div. (sólo 1 Marcador de Activación) 106 /VIII C (sólo en la Fase de E. R.)	2 AR Div. (sólo 1 Marcador de Activación) 749 /V C (sólo en la Fase de E. R.)			
13-14 Junio	79 Div. (sólo 1 Marcador de Activación)	HQ/XIX C		49 BR Div. (sólo 1 Marcador de Activación)	
15-16 Junio		30 Div.		HQ/ VIII BR C 2 HH Cav /VIII C 79 AR/ VIII C 11 BR AR Div.	

TURNO	UTAH	OMAHA	GOLD	JUNO	SWORD
17-18 Junio				15 BR Div.	
19-20 Junio	83 Div.		31 Tk Bde (asignarla a un Cuartel General de Cuerpo que esté en el mapa)		
21-22 Junio					
23-24 Junio	3 AR Div. 712 /90 Div. (sólo en la Fase de E. R.) 703/ VIII C (sólo en la Fase de E. R.)		43 BR Div. (sólo 1 Marcador de Activación)		
25-26 Junio	813 /XIX C.		HQ/XII C. 1 RD Rgt/XII C. 53 BR Div. 59 BR Div.		
27-28 Junio			32 Guards Bde (asignarla a un Cuartel General que esté en el mapa)		
29-30 Junio					

## 2.72 Refuerzos alemanes

TURNO	F	E	D	C	B	A
7-8 Junio			Pz Lehr Div. todas las unidades N.L.: 6 <b>D-C</b>		HQ/ISS Pz C NW/I SS Pz C 101/ISS Pz C Pz Jg/I SS Pz C N.L.: 5 <b>C-B</b>	346 Div. (todas las unidades), N.L.: 5
9-10 Junio	<b>HQ/II FJ Corps</b> <b>12/II FJ C</b> <b>9 NW /II FJ C</b> N.L.: 5 <b>3 FJ Div.</b> (todas las unidades, N.L.: 6) <b>77 Div.</b> (todas las unidades, N.L.: 5) <b>17/17 SS</b> (sólo en la Fase de Eficiencia Reducida; N.L.: 7) <b>38/2 Pz</b> (sólo en la Fase Eficiencia Reducida, N.L.: 7) <b>F-E</b>					
11-12 Junio	<b>17 SS PG Div.</b> (todas las unidades restantes) N.L.: 5  <b>HQ/275 Div.</b> <b>KG/275 Div.</b> N.L.: 5 <b>F-E</b>			<b>HQ/XLVII Pz Corps</b> <b>7 NW/XLVII</b> <b>654 PzJg/XLVIII</b> <b>668 PzJg/XLVIII</b> Entrada automática. <b>2 Pz Div.</b> (todas las unidades restantes; sólo 1 Marcador de Activación; N.L.: 4) <b>C-B-A</b>		<b>HQ/LXXXI C</b> <b>8 NW/LXXXI</b>
13-14 Junio	<b>353 Div.</b> (todas las unidades; N.L.: 5) <b>F-E</b>					
15-16 Junio	<b>275 Div.</b> (todas las unidades estantes) N.L.: 5 <b>F-E</b>					
17-18 Junio						
19-20 Junio						
21-22 Junio	<b>2 SS Pz Div.</b> (todas las unidades; N.L.: 6) <b>F-E</b>					<b>1 SS Pz Div.</b> (todas las unidades; N.L.: 6) <b>B-A</b>
23-24 Junio						
25-26 Junio						
27-28 Junio						
29-30 Junio						

N.L.= Número de Liberación:

## 2.8 Condiciones de Victoria

### 2.8.1 Puntos de Victoria

- La victoria viene determinada por el número de puntos de victoria que el jugador aliado obtenga durante el curso del escenario de campaña. Los puntos de victoria pueden obtenerse por la captura de objetivos geográficos dentro de ciertos límites temporales (o perderse en el caso contrario), o por que el jugador alemán utilice tropas extra. También se pueden ganar (o perder) si se usa el sistema opcional de Eventos Aleatorios. En la Ayuda de Juego con la Tabla de Puntos de Victoria/*Victory Point Chart* puedes consultar todo esto.
- En la Tabla de Puntos de Victoria se puede ver el número de puntos de victoria que vale cada objetivo geográfico o Grupo de Refuerzos alemanes en cada turno del juego. Si se usan las fichas de Eventos Aleatorios, los puntos que algunos de ellos proporcionan en diversos momentos del escenario también aparecen.
- Según se ganan o pierden puntos de victoria se avanza o retrasa el marcador correspondiente en el Registro de Puntos de Victoria/*VP Track*.

### 2.8.2 Objetivos geográficos

- El número de puntos de victoria que el aliado obtiene por ellos depende del turno de juego en que se capture cada objetivo.
- Cuando más se tarde en capturar un objetivo, menos puntos de victoria proporcionará. En algunos casos, el jugador Aliado perderá puntos de victoria si no toma ciertos objetivos antes de algún turno concreto. Esta información aparece en la Tabla de Puntos de Victoria.

*Nota histórica: una vez los aliados pusieron pie en las playas, su objetivo era aumentar la cabeza de playa y romper la línea alemana tan pronto como fuera posible. La razón no sólo era derrotar a los alemanes si no también llegar a Alemania antes que los soviéticos.*

### 2.8.3 Grupos de Refuerzos alemanes

- El jugador alemán tiene la opción de hacer entrar al juego hasta 3 Grupos de Refuerzos. Estos Grupos representa a unidades que llegaron a la lucha en torno a Normandía más tarde del lapso de tiempo cubierto por este juego, o unidades que podían haberse llevado allí. Históricamente se llevó a la batalla a un Grupo (el tercero: 9 SS Pz Division, 10 SS Pz Division y HQ II SS Corps). Los puntos de victoria que el Aliado obtiene por la llegada de estos grupos representan el empleo de escasos y valiosísimos recursos

*Nota histórica: la batalla de Normandía no se puede desligar de su contexto. Los otros dos frentes activos, Italia y el Frente del Este, también necesitaban tropas y equipo con urgencia. Los aliados acababan de tomar Roma destruyendo a los ejércitos X y XIV alemanes. Los soviéticos estaban a punto de lanzar una ofensiva de verano que haría pedazos al Grupo de Ejércitos Centro y destruiría veintiséis divisiones.*

### b. Composición de los grupos:

**Grupo Uno:** 16 LW Field Division, 84 Division y 116 Pz Division. Las tres divisiones llegaron a Normandía en Julio. Todas podían haberse trasladado antes si el OKH hubiera empleado formaciones preparadas para otros frentes en reforzar el Muro del Atlántico. La 116 Pz. Div., antigua división PG recién convertida en división Pz., no recibió su batallón de Panthers hasta primeros de Julio.

**Grupo Dos:** 2 FJ Division, 85 Division y 503 Tiger Batallion. La 85 Div era otra unidad acantonada en la zona del Paso de Calais que podía haber sido trasladada en Junio. La 2 FJ se reorganizó en Alemania en Julio y enviada a Brest para ser destruida. Podría haberse reorganizado antes y haber sido enviada a Normandía. El 503 también llegó a Normandía en Julio. De haberlo enviado antes se hubieran sustraído 45 Tigres del Frente del Este.

**Grupo Tres:** HQ/II Pz Corps, 102 SS Tiger Bn/ II SS Pz Corps, Pz JG Bn/ II SS Pz, 9 SS Pz Division y 10 SS Pz Division. Todas estas unidades habían participado activamente en las operaciones para salvar al Primer Ejército Panzer cuando fue embolsado en Rusia Meridional. Regresaron a Alemania en Junio y no habían aún terminado su reorganización cuando fueron enviadas a Normandía. Su presencia en el Frente del Este se echó en falta cuando sobrevino el desastre del Grupo de Ejércitos Centro.

- Implicación.** Ninguno de los Grupos están disponibles al inicio del escenario de campaña. En la Tabla de Puntos de Victoria/*Victory Point Chan* se indica a partir de qué turnos está disponible cada Grupo. Cuanto más temprano se utilice un Grupo, mayor será la cantidad de Puntos de Victoria que obtendrá por ello el jugador Aliado.

- El Número de Liberación de cada Grupo aparece en la Tabla de Puntos de Victoria junto a su número identificativo.
- En las cajas que se indican los puntos de victoria que obtiene el jugador Aliado por cada Grupo también vemos los hex. de Entrada por los que puede entrar cada Grupo.
- Cada grupo entra con todos sus Marcadores de Activación sin coste alguno. Cada Grupo añade 3 Puntos de Recursos al total del que dispone jugador alemán durante cada turno a después de su llegada.

### 2.8.4 El sistema opcional de Extracción de fichas de eventos Aleatorios

- No habría sido muy difícil que la Batalla de Normandía hubiera resultado de otro modo. ¿Te apetece probar suerte? Si ambos jugadores están de acuerdo, ambos pueden extraer una de sus seis fichas de Eventos Aleatorios. Estas tienen el color correspondiente al bando al que pertenecen (gris las alemanas y verde oliva las aliadas) y llevan un número del uno al seis. Cada número corresponde a una variante histórica.
- Variantes aliadas:**  
**Ficha #1.** Zonas de salto de paracaidistas aliados alternativas. Durante la fase de cinco minutos de preparación secreta, el jugador Aliado puede anotar cualesquiera 6 hex. del mapa para que sean sus hex. de salto de paracaidistas. Solo hay un requisito: las unidades de paracaidistas que pertenezcan a la misma formación deben saltar a un máximo de 4 hex. de distancia unas de otras. Cuando llegue el momento de colocar tus 8 unidades paracaidistas, revela esta ficha y la lista correspondiente y

coloca entonces las unidades. Si los Aliados hubieran tenido esta audacia, podrían haber vencido mucho más rápidamente. Evidentemente, también podría haber resultado en un desastre (será un desastre si el alemán ha extraído su fichas de eventos 1 o 3, como veremos más adelante). El jugador Aliado pierde 2 puntos de victoria para compensar la ventaja que le dan las nuevas zonas de salto.

**Ficha #2.** Se cancela la Operación Dragón, la invasión del sur de Francia. Se impone el sentido común y se dispone de mayor número de buques. A partir del turno del 7/8 de Junio, el jugador Aliado revela esta ficha recibe 6 Puntos de Recursos extra durante cada uno de los turnos siguientes. El jugador Aliado pierde 3 puntos de victoria para compensar la ventaja que le dan las nuevas zonas de salto.

**Ficha #3.** Los aliados se toman en serio mejorar la coordinación entre las unidades aéreas y terrestres. A partir del turno del 6 de Junio, el jugador Aliado revela esta ficha, recibe 4 marcadores aéreos extra durante cada uno de los turnos siguientes de tiempo Claro, y 2 marcadores en los turnos de tiempo Ligeramente Cubierto (los marcadores se cogen de la Caja de marcadores Usados). El jugador Aliado pierde 1 punto de victoria para compensar la ventaja que le dan las nuevas zonas de salto.

**Ficha #4.** No pasa nada. No hay ningún cambio respecto del juego básico. Esta es una ficha cuyo único sentido es mantener la incertidumbre en el oponente.

**Ficha #5.** Patton asume el mando del Primer Ejército EEUU. Esta Ficha se revela al jugador alemán al inicio del turno 15/16 de Junio. Desde ese momento, todas las unidades de los EEUU incrementan en 1 su Cohesión. El jugador Aliado pierde 1 Punto de Victoria por esta ventaja.

**Ficha #6.** Mayor desastre alemán en el Frente del Este. Los soviéticos inician su ofensiva dos semanas antes, golpeando a los alemanes con la guardia baja. Al final de Junio la situación es tan grave que se necesitan desesperadamente tropas móviles extra. Todo el II SS Pz Corps (Grupo de Refuerzo 3) y la I SS Pz Div. se envían al Este, por lo que dejan de estar disponibles para entrar en este escenario. El jugador Aliado debe intentar contener su risa cuando le revele a su oponente esta ficha (inicio del turno 21/22 de Junio). El jugador Aliado pierde 1 Punto de Victoria cuando esto ocurra.

c. **Variantes alemanas:**

**Ficha #1.** La opinión de Rommel prevalece en el debate entre desplegar las reservas cerca o lejos de la costa y la 12 SS Pz Div. se despliega en el mapa E. El jugador alemán, durante la fase de cinco minutos de planificación secreta, escribe los hexes del mapa E donde se desplegará esta formación. Los únicos requisitos son que todas las unidades 12 SS deben desplegarse a no más de 4 hex. de distancia del HQ, y que ninguna de ellas puede desplegarse en hex. de costa. Tras la colocación de todas las unidades paracaidistas aliadas, se revela esta ficha al jugador Aliado en caso de que alguna unidad aliada haya saltado en un hex. donde haya unidades 12 SS o hex. adyacentes. En ese momento el jugador Aliado debe reducir inmediatamente a cada unidad paracaidista que haya saltado en un hex. ocupado por unidades de la 12 SS, tras lo cual la mueve a

cualquier hex. adyacente a las unidades alemanas. Si no hay hex. vacíos disponibles, la unidad resulta destruida. Si no hay contacto con las unidades Aliadas paracaidistas, el jugador alemán revela esta ficha (y todas las unidades 12SS) tras la declaración por parte del Aliado de todos los combates en la Fase de Desembarco. El jugador Aliado recibe entonces la oportunidad de reestructurar los ataques de las unidades de las unidades Aliadas que estén en ese momento adyacentes a unidades 12 SS. Por si fuera poco, se resta 5 de las tiradas de Liberación de la 12 SS durante ese turno. El jugador Aliado recibe 2 Puntos de Victoria como compensación por estos sorprendentes y potencialmente desastrosos acontecimientos.

**Ficha #2.** Empleo más acertado de la tecnología alemana. En lugar de atacar Londres, los alemanes apuntan sus V2 a Southampton y otros puertos de la invasión, provocando daños considerables y reduciendo el suministro de abastecimientos a Francia. A partir del 13/14 de Junio, cuando el jugador alemán revele esta ficha, el jugador pierde 4 Puntos de Recursos por turno hasta el fin del escenario. El jugador Aliado recibe 2 Puntos de Victoria.

**Ficha #3.** Gran fracaso de los servicios de inteligencia aliados. La inesperada presencia de un batallón de la 352 división en Omaha no fue nada comparado con esto. El jugador alemán, durante su fase de planificación secreta de cinco minutos, elige una formación del mapa y anota los nuevos hex. en los que se desplegará. Los únicos requisitos son que todas las unidades de la formación deben colocarse a 4 o menos hex. de su HQ, y no pueden ocupar hex. de costa. Tras la declaración por el jugador Aliado de combates en la Fase de Desembarco, revela esta ficha y dale tus condolencias al enemigo (el cual dispondrá de la posibilidad de reestructurar los ataques en que unidades aliadas desembarcadas están ahora adyacentes a unidades alemanas recién reveladas-recolocadas). El jugador Aliado recibe 2 Puntos de Victoria por esto.

*Nota: Antes de los desembarcos en las playas, una vez que el jugador Aliado haya colocado todas sus unidades paracaidistas, esta ficha se revela al jugador Aliado en el caso de que alguna unidad paracaidista Aliada haya aterrizado encima de la división recolocada o junto a ella. Si una unidad paracaidista aliada aterriza en un hex. que contenga una unidad recolocada, el jugador Aliado reduce inmediatamente a la unidad paracaidista y la mueve a cualquier hex. adyacente a la unidad recolocada. Si no hay ningún hex. vacío (es decir, que no esté ocupado por el enemigo), la unidad paracaidista resulta destruida. El desembarco en la playa dejará de ser una sorpresa, pero seguirá siendo un problema. El jugador no deja de ganar los 2 Puntos de Victoria en este caso.*

**Ficha #4.** Igual que la ficha #4 aliada: no pasa nada. No cambia en absoluto el juego normal. El jugador alemán puede mantener esta incógnita hasta el turno 15/16 como máximo.

**Ficha #5.** La entrega más rápida de los nuevos reactores Bf 262 permite a los alemanes obtener la igualdad aérea sobre sus formaciones en camino a Normandía. A partir del turno del 6 de Junio, el jugador alemán no tiene que tirar para liberar a ningún refuerzo. Todas las entradas de refuerzos son automáticas. El jugador Aliado recibe 1 Punto de Victoria.

**Ficha #6.** Abandono de Cherburgo. Rommel, desobedeciendo las órdenes de Hitler, abandona Cherburgo

tras la destrucción de sus instalaciones portuarias. Cuando se revele, en el turno 15/16, el Mando de Cherburgo puede moverse libremente (aunque sigue siendo una formación con Eficiencia Reducida ya que sus la mayoría de sus tropas están agotadas). El valor de Cherburgo en Puntos de Victoria se reduce a 0 durante el resto del escenario. El jugador Aliado obtiene 1 Punto de Victoria.

### 2.85 Escenario variante

*Para los que les guste preguntarse ¿Qué hubiera sucedido si...?, ofrecemos este escenario. Los aliados hacen un desembarco inicial el 6 de Junio en la costa oeste de la península de Cotentin. Este desembarco lo realizan las tropas de los EEUU, y hay un importante hueco entre las playas de invasión británica y estadounidense.*

- a. Si se juega esta variante, los Eventos Aleatorios siguen teniendo validez.
- b. La Playa Omaha no se cuenta como playa de desembarco en el turno del 6 de Junio. Cuando la playa de Omaha sea controlada por los aliados (probablemente según avance el juego), las unidades aliadas podrán trazar su línea de abastecimientos hasta ella, y cualquier refuerzo estadounidense indicado para aparecer en la caja de Omaha (o en cualquier otra Caja de Desembarco estadounidense) puede desembarcar en la Playa Omaha.
- c. **Hay una nueva playa estadounidense** (bautízala como desees):
  1. Opción Uno: va desde el hex de costa W3901 hasta el W4201 (ambos inclusive).
  2. Opción dos: va desde el hex W4901 hasta el hex de W5201.
  3. El jugador Aliado debe declarar por qué opción opta antes de desembarcar. Una vez hecha la elección, se pueden usar fichas sueltas para señalar los hex. de la playa.
  4. Debe seguir las reglas en 9.2 (Libro de Reglas) sobre apilamiento en los hex. de playa.
  5. Tiene un Modificador a la Tirada por Resistencia de +1.
  6. Carece de una Caja de Desembarco impresa en el mapa, pero podemos utilizar la Caja de Desembarco de la Playa Omaha por comodidad. El desembarco en la playa sigue todas las reglas en 1.7 (Fase de Desembarco en las Playas), y 1.8 (Resistencia en las Playas).
  7. Se da por sentado que hay carreteras que van desde los hex. de playa a conectarse con hex. de carretera existentes.
- d. **Unidades de desembarco aliadas iniciales.** Las unidades iniciales de desembarco son:
  1. 1 Division (todas sus unidades).
  2. 2 y 5 Ranger Bn (que pueden desembarcar hasta a 3 hex. de distancia de los hex. de playa de desembarco [1.85]).
  3. Unidad de artillería 5/V.

*Nota: la regla de asignación de unidades de Cuerpo se ignora en el turno del 6 de Junio [ver nota en 1.71].*

#### e. Refuerzos aliados de “Omaha”:

1. En la nueva playa de la costa oeste sólo pueden desembarcar unidades del V Corps estadounidense. Además, la nueva playa de la costa oeste es la única playa en que pueden desembarcar las unidades del V Corps.
2. Refuerzos previamente destinados al 6 de Junio y que no han desembarcado en 2.74, arriba:
  - a. HQ/29, 115/29 y 116/29: todos desembarcan en el turno 7/8 de Junio (sólo un Marcador de Activación).
3. Todas las restantes unidades del V Corps desembarcan:
  - a. 9/10 de Junio: HQ/V Corps, 102/V Corps, 175/29 y 743+749/29 (sólo un Marcador de Activación); 9/2 y 38/2 (sólo en la Fase de Eficiencia Reducida).
  - b. 11/12 de Junio: HQ/2, 23/2, 741+754 (sólo 1 Marcador de Activación).
  - c. 13-14 de Junio: 2 Armoured Div (todas las unidades) y 749/V (sólo en la Fase de Eficiencia Reducida).
4. Todas las restantes unidades designadas para entrar por la Playa Utah siguen entrando por dicha playa.
5. Todas las unidades a las que se permite entrar por cualquier playa estadounidense sólo pueden entrar por la Caja de Desembarco de la Playa Utah o por la de Omaha (en el caso de que todos los hex. de Omaha estén ya controlados por los aliados).

*Nota: la ventaja de desembarcar en la costa oeste es la posibilidad evidente de cortar las comunicaciones de Cherburgo y tomarlo rápidamente antes de que los alemanes inutilizaran el puerto. La desventaja es que sería necesario más tiempo de tránsito en áreas de mar no totalmente controladas por los aliados y que habría que evitar o anular a las baterías de costa de Cherburgo y de las Islas del Canal. Desembarcar en el oeste habría supuesto una carga inicial mayor para el sistema logístico aliado.*

#### f. Niveles de Puntos de Recursos aliados:

1. **7/8 de Junio:** no cambia.
2. **9/10 de Junio:** o bien 10 Puntos de Recursos, o bien 4 más el resultado de una tirada del dado (lo que sea menos).
3. **11/12 de Junio:** 10 Puntos de Recursos (en lugar de 8 más el resultado de una tirada).
4. **Desde 13/14 de Junio hasta 29/30** (o hasta que todos los hex. de Cherburgo estén controlados por los aliados): restar 4 de los Puntos de Recursos impresos de cada turno.
5. Si todos los hex. de Cherburgo están controlados por los aliados al final del turno 13/14 de Junio, se añaden 4 Puntos de Recursos a todos los niveles de abastecimiento aliados durante el resto del escenario.
6. Si todos los hex. de Cherburgo están controlados por los aliados al final del turno 17/18 de Junio, se añaden 2 Puntos de Recursos a todos los niveles de abastecimiento aliados durante el resto del turno.
7. Añadir 4 Puntos de Recursos al total aliado de cada turno en que todos los hex. de la Playa Omaha estén controlados por los aliados.

## 3.0 La primera semana

### 3.1 Duración de la partida

Cinco turnos (desde el 6 de Junio hasta el turno 13/14 de Junio).

### 3.2 Mapas

Se usan ambos mapas.

### 3.3 Despliegue

Idéntico al Escenario #1.

### 3.4 Refuerzos

Consultar 2.7 y hacerlos entrar hasta el turno 13/14 de Junio.

### 3.5 Condiciones de victoria

El jugador Aliado vence si consigue **5** puntos de victoria o más.

El jugador alemán vence si el jugador Aliado obtiene **4** o menos puntos de victoria. No se emplea la Extracción de fichas de Eventos Aleatorios. Consultar la Tabla de Puntos de Victoria del Escenario de Campaña.

## 4.0 El camino a Cherburgo

### 4.1 Área del escenario y duración de la partida

La fila de hex. 32xx y todos los hex. al norte de la fila 32xx en el mapa W.

El escenario empieza con la Activación de Cuerpo aliado de la Fase de Eficiencia Máxima del turno **19/20** de Junio y continua hasta la eliminación de todas las unidades alemanas o el fin del turno **29/30** de Junio (lo que antes suceda).

### 4.2 Despliegue de las unidades alemanas

#### 4.2.1 Destacamentos

Se despliegan 3, todos con marcadores de Eficiencia Reducida. No se pueden crear Destacamentos adicionales.

- W3606 (con marcador Dis-1).
- W3805 (con marcador Dis-1).
- W4222 (con marcador Dis-1).

#### 4.2.2 Mando de Cherburgo (11 unidades)

- HQ / Cher (W5111) (con marcador de Eficacia Reducida).
- FJ Ausb / Cher (W4711).
- 17 MG/Cher (W4709).
- 144 (W5115), 561 (W4915), 604 (W5109) y 649 (W4808) Ost Bns.

- Naval / Cher (W521 1), LW / Cher (W5014) y Org Todt / Cher (W4911).
- 101 StW / Cher (W5012).

*Nota de juego: el HQ del Mando de Cherburgo no puede abandonar Cherburgo, aunque puede moverse por los hex. de la ciudad. El resto de las unidades del Mando de Cherburgo sólo pueden salir de Cherburgo para ir a Reductos a tres o menos hex. de distancia de Cherburgo.*

#### 4.2.3 77 Division (1 unidad)

- 1050 / 77 W3808 (Reducida y Dis-1).

#### 4.2.4 91 Division (4 unidades)

- HQ/91 W4418 (con marcador RE).
- 1057 / 91 W4118 (Dis-1).
- 1058 / 91 W4117 (Reducida).
- KG / 91 W4009 (Reducida).

#### 4.2.5 243 Division (5 unidades)

- HQ/243 W4314 (con marcador RE)
- Fus / 243 W4314 (Dis-1).
- 920 / 243 W3915 (Dis-1).
- 921 / 243 W4104 (Reducido).
- 922 / 243 W4016 (Reducido y Dis-1).

#### 4.2.6 709 Division (4 unidades)

- HQ/709 W4320 (con marcador RE).
- 729 / 709 W4624 (Reducida).
- 739 / 709 W4224 (Reducida y Dis-1).
- 919 / 709 W4021 (Dis-1).

*Nota: no se emplean todas las unidades orgánicas de las divisiones 77, 91, 243 ni 709. Algunas habían ya resultado destruidas en combate. Otras habían sido empujadas hacia el sur de la penetración estadounidense. La mayor parte de las unidades sobre el mapa muestran los efectos de turnos de combate previos (unidades Reducidas y/o con marcadores de Desorden).*

*Nota 2: situación del escenario. Las activaciones aliadas fuera del área del escenario han cortado todas las carreteras que podrían haber empleado las formaciones alemanas no pertenecientes al Mando de Cherburgo para trazar líneas de abastecimiento. El jugador alemán no recibe Puntos de Recursos en ningún turno. No puede comprar Marcadores de Activación. Todas las formaciones y unidades funcionan con Eficiencia Reducida durante todo el escenario.*

*Nota 3: recuerda empezar a aplicar los efectos del Aislamiento a todas las unidades no pertenecientes al Mando de Cherburgo durante la Fase Final del turno 19/20 de Junio y turnos siguientes. Aplicar también los efectos del Aislamiento a las unidades del Mando de Cherburgo durante la Fase Final del turno en que haya al menos un hex. de Cherburgo controlado por los aliados y en los turnos siguientes.*

### 4.3 Despliegue de unidades aliadas

#### 4.3.1 VII US Corps (todas las unidades)

- HQ/VII W3716.
- 4 / VII W3709 (asignado a la 9 Div. en el turno 19/20).
- 634 / VIII W3716 (asignado a la 79 Div. en el turno 19/20).
- 746 / VII W3921 (asignado a la 4 Div. en el turno 19/20).

#### 4.3.2 4 Division (todas las unidades)

- HQ/4 W3822.
- 8 / 4 W3920.
- 12 / 4 W3921.
- 22 / 4 W4024.
- 70 / 4 W4024.

#### 4.3.3 9 Division (todas las unidades)

- HQ/9 W3510.
- 39 / 9 W3610.
- 47 / 9 W3310.
- 60 / 9 W3309.
- 899 / 9 W3610.

#### 4.3.4 79 Division (todas las unidades)

- HQ/79 W3510.
- 313 / 79 W3610.
- 314 / 79 W3310.
- 315 / 79 W3309.

## 4.4 Marcadores de Activación disponibles

**4.4.1 Alemanes:** ninguno.

**4.4.2 Aliados:** Cuerpos EEUU, 4 Div., 9 Div., 79 Div. (2 para cada formación).

*Nota: recibe el marcador aliado de Operaciones Gratuitas en los turnos 21/22 y 23/24 sin coste de Puntos de Recursos.*

### 4.5 Iniciativa

El jugador Aliado tiene la iniciativa durante todo el escenario. El jugador Aliado tiene la primera activación de cada turno.

### 4.6 Determinación del tiempo atmosférico

El tiempo está predeterminado durante todo el escenario. Consultar las Tablas del Escenario 3.

### 4.7 Logística Aliada

**4.7.1** Durante el turno 19/20, el jugador Aliado recibe 15 Puntos de Recursos. 12 de los Puntos de Recursos se emplean para comprar una Operación de Cuerpo Aliada para el VII Corps de los EEUU. Se pone aparte un Marcador de Activación para cada Cuerpo EEUU, la 4 Div., la 9 Div. y la 79 Div. para la Operación de Cuerpo. Los 3 restantes Puntos de Recursos se emplean para comprar los segundos Marcadores de Activación de las divisiones 4, 7 y 79 y se colocan en el Depósito de Marcadores de Activación, de donde se extraerán al concluir la Operación de Cuerpo. El segundo Marcador de Activación de Cuerpo EEUU no se emplea en este turno.

**4.7.2** En los siguientes turnos, el jugador aliado tiene libertad para comprar los Marcadores de Activación que desee con los Puntos de Recursos que se indican en las Tablas del Escenario 3.

**4.7.3** El jugador Aliado recibe el marcador de Operaciones Gratuitas/*Free Ops* y lo introduce en el Depósito de Marcadores de Activación en los turnos 21/22 y 22/23.

**4.7.4** El jugador Aliado sólo puede reorganizar a 2 unidades reducidas en todo el escenario (y en ningún turno puede hacer más de una).

### 4.8 Apoyo aéreo y naval aliado

Se reciben los marcadores en cantidades predeterminadas. Consultar las tablas del Escenario 3 en la Ayuda de Juego.

### 4.9 Logística alemana

El avance Aliado ha cortado las líneas de abastecimiento alemanas. El jugador alemán no recibe Puntos de Recurso en este escenario. No puede comprar Marcadores de Activación. Todas las formaciones y unidades funcionan con Eficiencia Reducida durante todo el escenario. No puede reorganizar a unidades reducidas.

### 4.10 Condiciones de victoria

#### 4.10.1 Niveles de victoria.

- Gran Victoria aliada:** todos los hex. de Cherburgo están controlados por los aliados y no hay unidades alemanas

- supervivientes en el mapa al final del turno **25/26**.
- Victoria Menor aliada:** igual que arriba, pero al inicio del turno **27/28**.
  - Victoria Menor alemana:** si el alemán tiene una o más unidades en el mapa al final del turno **27/28**.
  - Gran Victoria alemana:** si el alemán tiene una o más unidades en el mapa al final del turno **29/30**.

**4.10.2 Variante del escenario:** Los alemanes tenían un plan para reforzar a la guarnición (de Cherburgo con un Regimiento de la recién creada 5 División Fallschirmjaeger localizada en Bretaña. El regimiento se

trasladaría por mar. Pero teniendo en cuenta la superioridad aérea y naval Aliada, las posibilidades de éxito eran remotas. Para simular lo que podría haber sucedido, coloca al **1-6 FJ (-) / 91** en cualquier hex. de Cherburgo al inicio del escenario (representa al citado regimiento, como si hubiera podido cruzar la barrera aliada). Esta unidad se convierte en parte permanente del Mando de Cherburgo durante todo el escenario. El nivel de victoria aliado se sube en un nivel debido a la dificultad añadida de tomar Cherburgo a tiempo.

*Ejemplo: una Victoria Menor aliada se convertirá en una Gran Victoria aliada.*

## 5.0 St. Lo

### 5.1 Duración del escenario

El escenario se inicia en el turno **11/12** de Junio y transcurre hasta el final del turno **21/22** de Junio (un total de 6 turnos de juego).

### 5.2 Área del mapa

**5.2.1** Sólo se usa el mapa Este.

**5.2.2** El área del escenario comprende:

**Borde Oeste:** una línea de hex. en diagonal desde E1003 hacia el nordeste que muere en E2510. Todos los hex. entre E1003 y E2510 (ambos inclusive) se consideran parte del área de juego del escenario. Todos los hex. al oeste de esta línea no son parte del escenario.

**Borde Norte:** una línea de hex. que va desde E2510 hacia el este en línea recta hasta E2522. Todos los hex. entre E2510 y E2522 (ambos inclusive) se consideran parte del área de juego del escenario. Todos los hex. al norte de esa línea no son parte del escenario.

**Borde Este:** una línea de hex. que va desde E2522 hacia el sur hasta E1022 e incluye todos los hex. entre ambos, terminados en xx22. Todos los hex. entre E2522 y E1022 (ambos inclusive) son parte del área de juego del escenario. Todos los hex. al este de esa línea no son parte del escenario.

**Borde sur:** el borde sur del mapa entre los hex. E1003 y E1022 (ambos inclusive) es parte del área de juego.

### 5.3 Despliegue alemán

#### 5.31 Destacamentos.

El jugador alemán tiene **6** Destacamentos disponibles para todo el escenario. **3** se despliegan en el mapa al principio: E2017 (con un marcador Dis-2), E2020 (con marcador Dis-2) y E2210. Por tanto, el alemán puede crear **3** destacamentos adicionales.

#### 5.32 Formaciones

#### 352 Division (4 unidades)

- HQ/352 E2012.
- Fus / 352 E2114.
- 914 / 352 (Reducida), E2211.
- 914 / 352 (Reducida), E2213.

*Nota:* la División 352 había perdido gran parte de sus fuerzas en los primeros combates y estaba a punto de desaparecer como unidad de combate efectiva.

#### Unidades de Cuerpo (6 unidades)

- HQ/LXXXIV E1608.
- HQ/II FJ E1314.
- 9NW / II FJ E1314.
- 12 / II FJ E1415.
- 38 / 2 Pz E1319.
- 17 / 17SS E1612.

*Nota 1:* en este escenario (sólo) el **38 / 2 Pz** y el **17 / 17SS** se tratan como unidades de cuerpo. Pueden asignarse normalmente a formaciones alemanas [Libro de Reglas, 6.13a]. Ambas unidades fueron fundamentales para detener el avance aliado operando muy lejos de sus formaciones. Si forzáramos a estas unidades sin un HQ a moverse con Eficiencia Reducida no les haríamos justicia.

*Nota 2:* ninguna unidad de Cuerpo alemana está asignada ninguna formación al inicio del escenario. El jugador alemán puede asignarlas como desee [Libro de Reglas, 6. 13a].

#### 3 FJ Division (5 unidades)

- HQ/3 FJ E1409.
- 5 / 3 FJ E1313.
- 8 / 3 FJ E1313.
- 9 / 3 FJ E1309.
- KG / 3 FJ E1309.

#### 5.33 Refuerzos alemanes

- Turno **12/12:** HQ/275 Div, Fus / 275 y KG / 275; Área de Entrada **E**, número de Liberación 5.
- Turno **14/14:** 353 Div (todas las unidades excepto KG 266 / 353); Área de Entrada **E**, Número de Liberación 5.

*Nota:* exclusivamente en este escenario, si una de estas dos formaciones falla sus dos tiradas de Liberación y el alemán no opta por ignorar estos resultados fallidos [Libro de Reglas, excepción a 10.33], coloca a la formación en los hex. E1011 o E1012 durante la



*Fase Final del turno. Los Puntos de Recursos están tan restringidos en este escenario (por razones de equilibrio) que si diéramos 2 Marcadores de Activación gratis para que la formación entrara en el turno siguiente [Libro de Reglas, 10.34] afectaríamos al equilibrio del escenario.*

## 5.4 Despliegue aliado

### 5.41 Formaciones

#### 1 Division (5 unidades)

1. HQ/1 E2520.
2. 18 / 1 E2320.
3. 26 / 1 E2222.
4. 635 / 1 E2320.
5. 745 / 1 E2222.

#### 2 Division (3 unidades)

1. HQ/2 E2516.
2. 9 / 2 E2513.
3. 23 / 2 E2416.

#### 29 Division (4 unidades)

1. HQ/29 E2511.
2. 115 / 29 E2513.
3. 175 / 29 E2411.
4. 743+749 / 29 E2411.

### Unidades de Cuerpo (3 unidades)

1. HQ/V E2517.
2. 5 / V E2517.
3. 102 / V E2218.

*Nota: ninguna unidad de Cuerpo está asignada al inicio del escenario. El jugador Aliado puede asignarlas como desee [Libro de Reglas, 6.13a].*

### 5.42 Refuerzos

- a. **Turno 11/12:**  
38/2 ,y 741+754/2 entran en E2517 con un toda su Capacidad de Movimiento durante la Fase de Eficiencia Reducida.  
16/1 entra en E2520 con su Capacidad de Movimiento completa durante la Fase de Eficiencia Reducida.
- b. **Turno 13/14:**  
749/V entra por E2517 con toda su Capacidad de Movimiento cuando se extraiga el primer Marcador de Activación de Cuerpo del turno.  
116/29 entra por E2511 con toda su Capacidad de Movimiento en la Fase de Eficiencia Reducida.

## 5.5 Marcadores de Activación disponibles

### 5.51 Alemanes:

- a. 2 por cada HQ de Cuerpo, y por 3 FJ Div, 275 Div, 352 Div y 353 Div.
- b. 1 o 2 marcadores de Activación Gratuitos/*Free Operations* también están disponibles en ciertos

turnos sin coste alguno.

- c. Los Marcadores de Activación del turno 11/12 están predeterminados. Los que van al Depósito de Marcadores de Activación son: 2 por cada HQ de Cuerpo y por 3 FJ Div y 352 Div, más 2 Marcadores de Activación “gratis” por las unidades que llegan de la 275 Div.
- d. Los 2 Marcadores de Activación de la 353 Div son “gratis” en el turno 13/14 de Junio.
- e. A partir del turno 15/16, y hasta el final del escenario, todos los Marcadores de Activación deben comprarse (excepto los de Operaciones Gratis/*Free Operations*).

### 5.52 Aliados:

- a. 2 Marcadores de Activación para cada HQ de Cuerpo y 2 para cada una de las divisiones 1, 2 y 29.
- b. El Marcador de Operaciones Gratis aliado está disponible en turnos específicos sin coste alguno.
- c. Los Marcadores de Activación del turno 11/12 están predeterminados. Son: 1 por cada HQ de Cuerpo, 2 para cada una de las divisiones 1, 2 y 29; más el marcador de Operaciones Gratis. Un Marcador de Activación (que no sea el de Operaciones Gratis) se pone aparte para que la activación por iniciativa. El resto van al Depósito de Marcadores de Activación.
- d. A partir del turno 13/14 y hasta final del escenario, todos los Marcadores de Activación se deben compra (no son gratis, excepto el de Operaciones Gratis).

## 5.6 Iniciativa

La Iniciativa está predeterminada en todos los turnos. Consultar las Tablas del Escenario 4.

## 5.7 Determinación del tiempo atmosférico

El tiempo está predeterminado en todos los turnos. Consultar las Tablas del Escenario 4.

## 5.8 Logística

### 5.81 Alemanes

- a. Los Puntos de Recursos alemanes están predeterminados en todos los turnos, empezando con el turno 13/14.
- b. El jugador alemán es libre de comprar los Marcadores de Activación que desee con los Puntos de Recursos de que disponga y que se indican en las Tablas del Escenario 4.
- c. El jugador alemán recibe 2 Marcadores Operaciones Gratis/*Free Operations* en el turno 15/16 (tormenta) y no los coloca en el Depósito.
- d. El jugador alemán recibe 1 marcador de Operaciones Gratis (tiempo Muy Cubierto; el otro marcador de Operaciones Gratis se emplea fuera del área cubierta por el escenario), pero esta vez sí está obligado a introducirlo en el Depósito de Marcadores de Activación.
- e. El jugador alemán no puede reorganizar a ninguna unidad Reducida durante todo el escenario.

### 5.82 Aliados

- a. Los Puntos de Recursos aliados están predeterminados para todos los turnos de juego a partir del turno 13/14 de Junio.
- b. El jugador Aliado tiene libertad para comprar los Marcadores de Activación que desee con los Puntos de Recursos indicados en las Tablas del Escenario 4.

- c. El jugador Aliado, en los turnos **11/12** y **13/14**, recibe 1 marcador de Operaciones Gratis y lo coloca en el Depósito.
- d. A partir del turno **15/16**, el jugador Aliado puede reorganizar a 2 unidades Reducidas hasta el final del escenario (no puede reorganizar a más de una en un turno dado).

## 5.9 Apoyo naval y aéreo aliado

**5.91** No hay marcadores navales aliados durante todo el escenario.

**5.92** En las Tablas del Escenario 4 se indican los

## 6.0 Operación Epsom / El avance hacia Caen

*Nota: el escenario 5 es un escenario "3 en 1". Originalmente sólo incluiría la Operación Epsom. el avance para cruzar el Odon, al oeste de Caen, entre el 25 y el 30 de Junio. Sin embargo, justo tras Epsom. los británicos lanzaron otra operación para llegar a Caen e intentar cruzar el Orne. Como el terreno está adyacente al de la Operación Epsom y todas las unidades están en el juego, nos pareció los más lógico añadir 3 Turnos de Juego "extra" al escenario. Por tanto, este escenario se puede jugar sólo hasta el Turno 29/30 (es decir, sólo la Operación Epsom), o jugar sólo El avance hacia Caen (turnos 1/2 hasta 5/6), o combinar ambos escenarios en un gran escenario de 6 Turnos de Juego que abarque ambas áreas.*

### 6.1 Duración del escenario

**Operación Epsom:** 3 turnos de juego (25/26 hasta 29/30).

**El avance hacia Caen:** 3 turnos de juego (1/2 de Julio hasta 5/6 de Julio).

**Escenario combinado:** 6 turnos de juego (25/26 de Junio hasta 5/6 de Julio).

### 6.2 Área del mapa

**6.21** Sólo se usa el mapa Este.

**6.22** El área de juego del escenario de la **Operación Epsom** comprende:

- a. **Borde Oeste:** una línea de hex. desde E1025 hasta E2025 (ambos inclusive). Los hex. al oeste de esta línea no son parte del área del escenario.
- b. **Borde Norte:** una línea de hex. que va desde E2025 hasta E2032. Todos los hex. entre E2025 y E2032 inclusive son parte del área de juego. Los hex. al norte de esta línea no son parte del área del escenario.
- c. **Borde Este:** una línea de hex. que va en diagonal desde E2032 hasta E1037 (ambos inclusive). Los

marcadores aéreos aliados disponibles.

## 5.10 Condiciones de victoria

**5.10.1** El jugador Aliado obtiene una **gran victoria** si una o más unidades aliadas ocupan o están adyacentes a un hex. de ciudad de St. Lo. Obtiene una **victoria menor** si una o más unidades están a dos hex. de un hex. de ciudad de St. Lo.

**5.10.2** El jugador alemán obtiene una **victoria menor** si el jugador Aliado no consigue obtener ningún tipo de victoria, y obtiene una **gran victoria** si hay al menos tres hex. de separación entre cualquier unidad Aliada y cualquier hex. de ciudad de St. Lo.

- hex. al este de esa línea no son parte del área de juego.
- d. **Borde Sur:** los hex. del borde sur del mapa, desde E1037 hasta E1025.

**6.23** El área de juego del escenario del **Avance hacia Caen** comprende:

- a. **Borde Oeste:** una línea de hex. que va en diagonal desde E1436 hasta E1933 y de ahí a E2033. Los hex. entre E1436 y E2033 (ambos inclusive) son parte del área del escenario. Los hex. al oeste de esta línea no son parte del escenario.
- b. **Borde Norte:** una línea de hex. que va desde E2333 hasta E2340 (ambos inclusive). Los hex. al norte de esta línea no son parte del área del escenario.
- c. **Borde Este:** una línea de hex. que va desde E2340 hacia el suroeste (siguiendo la orilla izquierda del canal) hasta E2039 y luego sigue hacia el sur hasta E1439 (incluyendo todos los hex. entre medias acabados en xx39). Todos los hex. al este de esta línea no son parte del área del escenario.
- d. **Borde Sur:** una línea de hex. desde E1435 hasta E1439 (ambos inclusive). Los hex. al sur de esta línea no son parte del área del escenario.

**6.24** El **Escenario Combinado** emplea las áreas de juego de 6.22 y 6.23.

## 6.3 Despliegue alemán

### 6.31 Operación Epsom

- a. **Destacamentos:** se colocan 2 Destacamentos en E1631 y E1633. No se pueden crear Destacamentos adicionales.
- b. **Unidades de Cuerpo:**

1. **Stug / Lehr** y **Lehr / Lehr** E1629.
2. **A-III Flak** E1631.
3. **B-III Flak** E1633.
4. **KG / 12SS** (Reducido y Dis-I) E1731.
5. **HQ/XLVII Pz Corps** E1331.
6. **7NW/XLVII** E1328.
7. **8NW/LXXXI** E1434.

*Nota: todas estas unidades se consideran unidades de Cuerpo y están subordinadas al XLVII Pz Corps durante este escenario. Pueden asignarse normalmente a formaciones alemanas [Libro de Reglas, 6.13.a]. Históricamente, el avance británico coincidió con el límite entre la Pz Lehr y la 12SS. Sólo una pequeña parte de estas*

divisiones luchó dentro del área de juego del escenario (la resistencia principal alemana la protagonizaron las divisiones SS que llegaron después) Incluimos a la brigada NW extra del LXXVI Cuerpo como unidad de Cuerpo ya que los británicos mencionan que sufrieron una cantidad inusitada de fuego defensivo en el área.

c. **Refuerzos:** entrada automática de todos ellos con su Capacidad de Movimiento completa. No es necesario hacer tiradas de Liberación y no hay Interdicción Aliada de Refuerzos.

1. **Turno 25/26**, Fase de Eficiencia Reducida: **2SS Pz Div** (4 unidades: HQ/2SS Div, DF/2SS Reducido, PzJg/2SS y 2/2SS) entra por E1331.
2. **Turno 27/28:** todas las formaciones y unidades de Cuerpo entran cuando se extraiga su primer Marcador de Activación:  
**1SS Pz Div** (4 unidades): HQ/ISS Div, KG/ISS, PzJg/ISS, LAH/ISS (recon). Todos entran por E1435, E1534 o E1634.  
**9SS Pz Div** (todas sus unidades): entra por el hex. E1328.  
**10SS Pz Div** (todas sus unidades): entra por el hex. E1031.  
**HQ/2SS Pz Corps**, **PzJg/2SS C** y **102/2SS C** entran por E1031 o E1328.

### 6.32 El avance hacia Caen

a. **Destacamentos:** se colocan 2 al inicio, uno en E2137 y otro en E2138. No se pueden crear más durante el escenario.

b. **Unidades de Cuerpo:**

1. **C-III Flak** E2035.
2. **D-III Flak** E2135.
3. **HQ/ISS Pz Corps** E1737.
4. **101 / 1SS C** E1638.
5. **NW / 1SS C** E1837.
6. **PzJg / 1SS C** E1838.

*Nota: todas estas unidades se consideran Unidades de Cuerpo y están subordinadas al HQ/ISS Pz Corps durante este escenario. Pueden asignarse normalmente a unidades alemanas [Libro de Reglas, 6.13a].*

c. **Formaciones:**

1. **21 Pz Div** (4 unidades).  
 HQ/21 Pz y 200 / 21 Pz (ambos Reducidos) E1839.  
 PzJg / 21 Pz y 151 / 21 Pz (Reducido) E2138.
2. **12SS Pz Div** (6 unidades).  
 HQ/12SS Pz E1736.  
 12 / 12SS Recon (Reducido) y PzJg / 12SS E1834 (Aeródromo de Carpiquet).  
 25 / 12SS (Reducido) E2035.  
 26 / 12SS (Reducido) E2135.  
 12 Pz / 12SS (Reducido) E2137.

d. **Refuerzos** (ambos entran, en sus respectivos turnos, con su Capacidad de Movimiento completa cuando se extraiga el primer Marcador de Activación de Cuerpo). Su entrada es automática: no es necesario

hacer una tirada de Liberación y no hay Interdicción aliada de Refuerzos.

1. **Turno 1/2 de Julio:** **32/16 LW** entra por E1639 (no puede cruzar el río Orne).  
**2/1SS** (Reducido) entra por E1639.

*Nota: ambas unidades se consideran de Cuerpo y están subordinadas al HQ/ISS Pz Corps durante este escenario. Pueden asignarse a formaciones alemanas normalmente [Libro de Reglas, 6.13a].*

**6.33 Escenario Combinado:** usar 6.31 y 6.32.

## 6.4 Despliegue Aliado

### 6.41 Operación Epsom.

a. **Unidades de Cuerpo:**

1. HQ/VIII Corps E2031.
2. HQ/XXX Corps E2028.
3. **31 Tk / -** E1931 (asignado al inicio del turno 25/26 a la 15 División).

*Nota: durante este escenario, ambos HQ's de Cuerpo pueden proporcionar apoyo artillero y de ingenieros a unidades subordinadas de ambos cuerpos [excepción a Libro de Reglas, 6.13a].*

b. **Formaciones:**

1. **49 Division** (5 unidades)  
 HQ/49 E2029.  
 146 / 49 E1828.  
 33 / 49 y 79 / 49 E1829.  
 147 / 49 E1929.
2. **15 Division** (4 unidades).  
 227 / 15 y HQ/15 E2031.  
 44 / 15 E1930.  
 46 / 15 E1932.

c. **Refuerzos** (todos entran con Capacidad de Movimiento completa):

1. **Turno 25/26:**  
**11 Ar Div** (4 unidades) entra por E2030 cuando se extraiga el primer Marcador de Activación de la 11 Ar Div.  
**43 Division** (4 unidades) entra por E2030 durante la Fase de Eficiencia Reducida.
2. **Turno 27/28:**  
**32Gds/-** entra por E2030 cuando se extraiga el primer Marcador de Activación del Cuerpo CW. Esta unidad funciona como una unidad subordinada a un Cuerpo durante el turno 27/28, pero puede ser asignado normalmente durante el turno 29/30.

### 6.42 El avance hacia Caén

a. **Unidades de Cuerpo:**

1. HQ/I Corps E2436.
2. HQ/XII Corps E2439.
3. **Inns of Court / IC** E2240.

4. 79 / IC E2334.
5. 79 / VIIIIC E2336.
6. 79 / XXXC E2338.

*Nota 1: durante este escenario, ambos Cuarteles Generales de Cuerpo pueden proporcionar apoyo artillero y de ingenieros a unidades subordinadas de ambos cuerpos dentro de su alcance [excepción a Libro de Reglas 6.13.a].*

*Nota 2: además de la unidad Inns of Court/ IC, tanto la 3 Br Div como la 3d Cdn Div pueden asignarse alguna o todas las unidades 79 Arm. en cualquier turno del escenario [excepción a Libro de Reglas 6.13.a.1 y 2].*

b. **Formaciones:**

1. 3 Cdn Division (5 unidades).  
 HQ/3 Cdn E2435.  
 2 / 3 Cdn y 9 / 3 Cdn E2033.  
 7 / 3 Cdn E2234.  
 8 / 3 Cdn E2334.
2. 3 Br Division (5 unidades).  
 HQ/3 E2438.  
 27 / 3 E2338  
 8 / 3 E2336  
 9 / 3 E2336  
 185 / 3 E2336

c. **Refuerzos:** ninguno.

**6.43 Escenario Combinado:** usar 6.41 y 6.42.

## 6.5 Disponibilidad de Marcadores de Activación

### 6.51 Operación Epsom:

- a. **Alemanes.**
  1. 2 para cada HQ de Cuerpo y cada una de las siguientes formaciones: 1SS Pz Div, 2SS Pz Div, 9SS Pz Div y 10SS Pz Div.
  2. 1 marcador de Operaciones Gratis/*Free Operations* para introducir en el Depósito de Marcadores en los turnos **25/26** y **27/28**, sin coste alguno.
  3. Los Marcadores de Activación del turno **25/26** están predeterminados. Los que van al Depósito son: 2 por cada Cuerpo más 1 marcador de Operaciones Gratis/*Free Operations*.
  4. Todos los Marcadores de Activación deben comprarse (es decir, hay que pagar por ellos) en los turnos **27/28** y **29/30** (excepto el marcador de Operaciones Gratis del turno **27/28**).
- b. **Aliados.**
  1. 2 por cada HQ de Cuerpo y por cada una de las siguientes formaciones: 15 Div, 43 Div, 49 Div y 11 Ar Div.
  2. Los Marcadores de Activación del turno **25/26** están predeterminados. 1 Marcador de Activación de la 49 Div no se incluye en la primera activación. El otro Marcador de la 49 Div, más 2 marcadores del CW Corps, 2 de la 15 Div y 2 de la 11 Ar Div se introducen en el Depósito.

3. Todos los Marcadores de Activación deben comprarse (es decir, hay que pagar por ellos) en los turnos **27/28** y **29/30**. El jugador Aliado determina qué Marcador de Activación dejará fuera del Depósito para que sea el primero en activarse.

### 6.52 El avance hacia Caén:

- a. **Alemanes.**
  1. 2 para cada HQ de Cuerpo, 2 para la 21 Pz Div y 2 para la 12SS Pz Div. Todos los Marcadores de Activación van al Depósito en cada Turno.
- b. **Aliados.**
  1. 2 para el HQ del CW Corps, 2 para la 3 Cdn Div, y 2 para la 3 Br Div. Todos los marcadores van al Depósito de Marcadores en cada turno, excepto 1 (elegido por el jugador Aliado en cada turno) que será el primero en activarse.

### 6.53 Escenario Combinado:

- a. Combinar 6.51 y 6.52, y
- b. Desde el Turno **1/2** al **5/6**, ambos jugadores pueden comprar 2 Marcadores de Activación divisionales (los que prefieran) de entre los usados en el escenario de Operación Epsom [Libro de Juego, 8.81c].

## 6.6 Iniciativa

**6.61** El jugador Aliado tiene la iniciativa durante los 3 turnos de juego de la Operación Epsom. No es necesario tirar los dados.

**6.62** El jugador Aliado tiene la iniciativa durante los 3 turnos de juego de El avance hacia Caén. No es necesario tirar los dados.

**6.63** Iniciativa en el Escenario Combinado: combinar 6.61 y 6.62.

## 6.7 Determinación del tiempo atmosférico

### 6.71 Alemanes

- a. **Operación Epsom:** en el turno **25/26** de Junio ya está predeterminada la utilización de los Puntos de Recursos. En los turnos **27/28** y **29/30** disponen de 10 Puntos de Recursos para comprar Marcadores de Activación. El jugador alemán recibe 1 marcador de Operaciones Gratis durante los turnos **27/28** y **29/30**. Ninguna unidad alemana puede Reorganizarse estando Reducida en ningún turno.
- b. **El avance hacia Caén:** hay 6 Puntos de Recursos disponibles en cada turno para comprar los 6 Marcadores de Activación de que se dispone. El alemán no recibe marcadores de Operaciones Gratis y ninguna unidad alemana puede reorganizarse en ningún turno.
- c. **Escenario Combinado:** combinar los párrafos a y b, pero añadir además 2 Puntos de Recursos en los turnos desde **1/2** hasta **5/6** para comprar 2 Marcadores de Activación divisionales alemanes (los que el alemán prefiera), igual que los que se emplean en el escenario de la Operación Epsom [Libro de Juego, 6.53b].

### 6.82 Aliados

- a. **Operación Epsom:** en el turno **25/26** de Junio ya está

predeterminada la utilización de los Puntos de Recursos. En los turnos **27/28** y **29/30** los aliados disponen de 8 Puntos de Recursos para comprar Marcadores de Activación. El jugador Aliado no recibe marcadores de Operaciones Gratis durante este escenario. El jugador Aliado puede Reorganizar hasta 2 unidades Reducidas en este escenario (aunque no más de una en un turno dado).

- b. **El avance hacia Caén:** el jugador Aliado dispone de 6 Puntos de Recursos para comprar los 6 Marcadores de Activación disponibles. No recibe marcadores de Operaciones Gratis. El jugador Aliado puede Reorganizar hasta 2 unidades Reducidas en este escenario (aunque no más de una en un turno dado).
- c. **Escenario Combinado:** se combinan los párrafos a y b, pero añadir además 2 Puntos de Recursos en los turnos desde **1/2** hasta **5/6** para comprar 2 Marcadores de Activación divisionales aliadas (los que el Aliado prefiera), igual que los que se emplean en el escenario de la Operación Epsom [Libro de Juego, 6.53b].

## 6.9 Apoyo naval y aéreo aliado

### 6.91 Operación Epsom

- a. No hay marcadores navales.
- b. Los marcadores aéreos disponibles se indican en las Tablas del Escenario 5, en la Ayuda de Juego.

### 6.92 El avance hacia Caen

Los marcadores aéreos y navales disponibles se indican en las Tablas del Escenario 5, en la Ayuda de Juego.

**6.93 Escenario Combinado:** combinar 6.91 y 6.92.

## 6.10 Condiciones especiales

### 6.10.1 Operación Epsom

- a. En los combates todos los hex. del defensor que contengan una o más unidades SS deben usar la opción de **Resistir/Stand**.
- b. Las divisiones Panzer SS 1, 2, 9 y 10 deben atacar al menos una vez por turno en que tengan Marcadores de Activación en el Depósito de Marcadores.
- c. Los ataques que se hagan al extraer Marcadores de Activación de las divisiones Panzer SS 1, 2, 9 y 10 sólo pueden optar por la opción de Asalto.
- d. El jugador británico tiene libertad de elegir las opciones de ataque que desee, pero siempre debe optar por **Resistir/Stand** si se defiende.

*Nota: 4 divisiones SS, el orgullo del Frente del Este, chocaron de frente con sólidas tropas británicas. El resultado, como era de esperar, fue muy sangriento.*

### 6.102 El avance hacia Caen

- a. En los combates todos los hex. del defensor que contengan una o más unidades SS deben usar la opción de **Resistir/Stand**.
- b. El jugador británico tiene libertad de elegir las opciones de ataque que desee, pero siempre debe

optar por **Resistir/Stand** si se defiende.

- c. El 32/16 LW (que entra de refuerzo el **1/2** de Julio por EL639) no puede cruzar el río Orne.

*Nota: aguerridas tropas británicas y canadienses tuvieron que enfrentarse a la división SS más fanática en Normandía, la 12SS Hitler Jugend (Juventud Hitleriano).*

### 6.10.3 Escenario Combinado

- a. Todas las condiciones de 6.101 y 6.102 se aplican.
- b. Ninguna unidad participante en el escenario de la Operación Epsom puede entrar el área del escenario del avance hacia Caen ni viceversa.
- c. Ni la 11 Br Ar Div ni la 32d Gds Bde pueden atacar a partir del turno **1/2** de Julio. Al final del turno **6/6** de Julio, toda la 11 Br Ar Div y toda la 32d Gds Bde deben haber salido del área total del escenario.
- d. Al final del turno **5/6** de Julio, todas las unidades supervivientes de 2 Divisiones Panzer SS participantes en el escenario de la Operación Epsom deben salir del área de juego del escenario de la Operación Epsom (pero no pueden entrar en el área del escenario de Caen [Libro de Juego, 6.10.3.b]).
- e. A partir del turno **1/2** de Julio, no se permiten activaciones en la Fase de Eficiencia Reducida en el área del escenario de Epsom.

*Nota: al finalizar la Operación Epsom, ambos bandos quedaron exhaustos. Además, los británicos estaban en el proceso de convertir al VIII Cuerpo de Ejército en un cuerpo acorazado pesado en preparación de la Operación Goodwood, mientras que los alemanes, conscientes que habría más ofensivas británicas, estaban sacando a sus divisiones panzer de la primera línea para reorganizarlas lo más posible.*

## 6.11 Condiciones de victoria

### 6.11.1 Operación Epsom

- a. **Victoria aliada:** si ocupan 3 o más hex. al sur del río Odon.
- b. **Empate:** unidades británicas ocupan 2 hex. al sur del río Odon.
- c. **Victoria alemana:** las unidades británicas sólo ocupan 1 o ningún hex. al sur del río Odon.

### 6.11.2 El avance hacia Caén

- a. **Victoria aliada:** ninguna unidad alemana permanece al norte del río Orne en un hex. de ciudad de Caen.
- b. **Empate:** 1 o más unidades alemanas permanecen al norte del río Orne en un hex. de ciudad de Caen, pero los aliados ocupan 1 o más hex. de dicha ciudad.
- c. **Victoria alemana:** 1 o más unidades alemanas permanecen al norte del río Orne en un hex. de ciudad de Caen y los aliados no ocupan ningún hex. de esa ciudad.

### 6.11.3 Escenario Combinado

- a. **Victoria aliada:** los aliados obtienen la victoria en los dos escenarios.
- b. **Empate:** los aliados obtienen la victoria sólo en uno de los escenarios.
- e. **Victoria alemana:** los aliados no obtienen la victoria en ninguno de los escenarios.

## **7.0 Puntos finales**

### **7.1 Tiempo atmosférico histórico**

Si ambos jugadores están de acuerdo, se puede aplicar el tiempo histórico (consultar el Registro de Puntos de Victoria/*VP Track Player Aid Card*) en el escenario de Campaña y en el de la Primera Semana.

**Autor:** Richard Berg.

**Desarrollo:** Tony Curtis

**Dirección gráfica y diseño de la caja:** Roger B. MacGowan

**Mapa y fichas:** Mark Simonitch

**Traducción española:** Joaquin Mejía Alberdi

**Composición:** Toni Sánchez