



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



June 6

D-Day, 1944

1.0	Introducción.....	3
2.0	Componentes.....	3
3.0	Secuencia de Juego.....	4
4.0	Tiempo atmosférico e Iniciativa.....	5
5.0	Logística.....	6
6.0	Formaciones y Cuarteles Generales.....	7
7.0	Activación.....	8
8.0	Movimiento.....	10
9.0	Apilamiento.....	12
10.0	Refuerzos.....	13
11.0	Zonas de Control (ZdC).....	14
12.0	Combate.....	14
13.0	Resultados del combate.....	16
14.0	Contraataque Alemán.....	18
15.0	Modificador a la Tirada por Superioridad Acorazada.....	19
16.0	Apoyo de artillería.....	19
17.0	Poder Aéreo Aliado.....	20
18.0	Poder Naval Aliado.....	21
19.0	Capacidades de defensa alemanas adicionales.....	22
20.0	Ingenieros.....	23
21.0	Reorganización.....	24
22.0	Aislamiento.....	24

Inmovilizado-*Pinned*.

Aislamiento-*Isolated*.

Desorden-*Disorder*.

Reducción-*Reduced*.

Dispersión-*Scattered*.

1.0 Introducción

6 de Junio cubre el Día D, la invasión Aliada de Normandía, más el resto del mes de junio de 1944.

En la serie de juegos *Gameplayers* hemos puesto el acento en la accesibilidad y la jugabilidad, añadiendo el máximo de sabor histórico dentro de lo posible. Siempre que tenemos que optar entre jugabilidad y “detalle” histórico, hemos optado por lo primero. Pese a eso, 6 de Junio no es un juego de nivel introductorio.

2.0 Componentes

El juego incluye:

Dos mapas de 55x85 cm.
 Dos planchas de fichas (560) de tamaño grande.
 Un Libro de Reglas y un Libro de Juego originales, más esta traducción.
 Tres cartulinas con ayudas de juego.
 Un dado de diez caras.

2.1 El mapa

Los mapas de juego tienen una trama hexagonal que se emplea para regular el movimiento de las fichas. Los hexágonos (de aquí en adelante llamados hex.) del mapa oeste tienen la referencia “W” en las reglas, los del mapa este una “E”.

2.2 Las fichas

6 de Junio contiene 4 tipos de fichas.

- Unidades de combate.
- Unidades de Combate de Apoyo
- Marcadores Informativos. Tienen varias utilidades.
- Marcadores de Activación (AM). Fichas empleadas para activar cuarteles generales (HQ).

2.3 El dado

En el juego sólo se usa el dado de 10 caras. El “0” se lee como cero, no como 10.

2.4 Definiciones de las reglas/siglas

Conocer los términos siguientes te será de ayuda en la lectura de las reglas.

MA/AM: Marcador de Activación. Ficha que sirve para determinar qué Cuarteles Generales están activados.

Puntos de Coraza: “2” el número en negro que hay dentro de la caja negra que está a la derecha del tipo de unidad representa la cantidad y calidad de los tanques de la unidad. Los Puntos de Coraza se emplean para determinar el modificador por coraza durante la resolución de los combates.

Puntos Antitanque (AT): “2” el número negro dentro de la caja blanca que está a la derecha del tipo de unidad representa el número y tipo de cañones Antitanque (AT) sobre todo remolcados que contiene la unidad. Los puntos AT sólo se

usan para anular Puntos de Coraza.

Puntos de Artillería: el número en el círculo amarillo a la izquierda del tipo de unidad se emplea para determinar el modificador por artillería a emplear en el combate.

Cohesión: la capacidad que tenga la unidad para aguantar los rigores del combate, expresada numéricamente.

Fuerza de Combate (CS): la capacidad que tiene una unidad en el combate, expresada numéricamente. Si este número está entre paréntesis la unidad sólo se puede defender.

Unidad de Combate: una unidad con Fuerza de Combate que proyecte una Zona de Control. Estas fichas representan a unidades acorazadas, mecanizadas y de infantería.

Unidades de Combate de Apoyo: una unidad que no proyecta una Zona de Control. Estas fichas (todas ellas tienen una banda blanca en su parte superior) representan a las unidades que servían de apoyo a las unidades de combate. Las unidades de artillería autopropulsada, antitanques (AT), NebelWerfer (NW) y los Cuarteles Generales (HQ) son ejemplos de este tipo de unidades.

Eficiencia: la capacidad que una unidad tiene de luchar con todo su potencial, expresada como ‘Eficiencia Máxima’. Las unidades que no puedan hacer esto se dice que operan con ‘Eficiencia Reducida’.

A pie: unidades en las que la mayoría de los hombres se mueven sin transportes motorizados.

Formación: todas las unidades orgánicas controladas por un Cuartel General, más el propio HQ.

LdC: Línea de Comunicación. El camino que traza una unidad hasta una Fuente de Abastecimiento. Las Líneas de Comunicaciones se trazan por:

- Cuarteles Generales, para poder activarse con Eficiencia Máxima.
- Todas las unidades que durante la Fase Final de cada turno deseen evitar los efectos del Aislamiento.
- Cualquier unidad que realice una Reorganización Reducida.

CM/MA: Capacidad de Movimiento.

Motorizada: “7” las unidades que se mueven por medio de vehículos de cadenas o de ruedas. Todas las unidades motorizadas tienen el número de su capacidad de movimiento en blanco en una caja roja.

Unidades Orgánicas: unidades de Combate o de Combate de Apoyo que se activen cuando se active el Cuartel General al que pertenezcan.

Nota: las divisiones Aliadas no se activan cuando se extraen los Marcadores de Activación de sus Cuerpos, excepto cuando se declare la Activación de un Cuerpo Aliado.

HQ “Padre”: el elemento de control y de mando que permite a sus unidades orgánicas mover, luchar y realizar otras acciones cuando se activa.

Punto de Recurso: la unidad “dineraria” del juego, disponible en cantidades variables, y que permite los

jugadores “comprar” abastecimientos, transmisión de órdenes, control y mando sobre las tropas, comunicaciones,...

Zona de Control (ZdC): la capacidad que tiene una unidad de extender su presencia a hex. adyacentes.

2.5 La escala

La escala del mapa es de aproximadamente 1,4 millas por hex. Cada turno abarca dos días de tiempo real, excepto el turno del 6 de Junio. Las unidades de combate suelen ser regimientos o brigadas. Las unidades de combate de apoyo suelen ser más pequeñas, en general de tamaño batallón. La mayoría de la artillería de ambos bandos está contenida en las unidades de Cuarteles Generales (HQ).

2.6 ¿Preguntas?

Si no estás conectado a Internet, envíanos tus preguntas (en inglés) y un cupón de respuesta internacional a:

GMT Games, AYFN: J6
P.O.Box: 1308
Hanford, CA 93230. EEIJU.

O en Internet:
BergBROG@aol.com (Richard Berg) o acurtis@sirinet.net (Tony Curtis).

3.0 Secuencia de Juego

3.1 Fase de Determinación del Tiempo Atmosférico e Iniciativa [4.0]

Esta fase no se usa en el turno del 6 de Junio, en el que el tiempo es automáticamente claro y los Aliados tienen automáticamente la iniciativa.

3.2 Fase de Logística Aliada [5.0]

Esta fase se omite en el turno del 6 de Junio

3.21 El jugador Aliado recibe determina cuántos Puntos de Recursos (*RP*) recibe [5.12]

3.22 El jugador Aliado usa dichos Puntos de Recursos para comprar Marcadores de Activación (*AM*) para el turno. Los Marcadores de Activación que se compren se colocan en el Depósito de Marcadores de Activación/*AM Pool*. También se colocan en ese lugar los Marcadores de Activación que se reciban “gratis” para los refuerzos que lleguen en el turno en curso [7.23], y el marcador de Operaciones Aliadas Gratis/*Free Operations* en el caso de que el tiempo sea Claro [4.12].

3.3 Fases Aérea y de Bombardeo Naval Aliadas

3.31 El jugador alemán elige los hex. de Llegada de Refuerzos [10.35].

3.32 El jugador Aliado asigna puntos aéreos y navales a:

- Bombardeo aéreo y naval, y luego lo resuelve en la Tabla de Bombardeo [17.2 y 18.2].
- Interdicción de Refuerzos (excepto en el turno 6 de Junio).

c. Interdicción de Abastecimientos (excepto en el turno 6 de Junio).

3.4 Fase de Logística Alemana

No se emplea en el turno del 6 de Junio.

3.41 El jugador alemán determina cuántos Puntos de Recursos recibe [5.12].

3.42 El jugador alemán usa dichos Puntos de Recursos para compra Marcadores de Activación (*AM*) para el turno. Los Marcadores de Activación que se compren se colocan en el Depósito de Marcadores de Activación/*AM Pool*. También se colocan en ese lugar los Marcadores de Activación que se reciban “gratis” para los refuerzos que lleguen en el turno en curso [7.23], y el/los marcador/es de Operaciones Gratis Alemanas/*Free Operations* en el caso de que el tiempo sea no Claro [4.12].

3.5 Fase de Colocación de Refuerzos Aliados

El jugador Aliado coloca los refuerzos Aliados que lleguen ahora en sus Cajas de Playas de Desembarco/*Beach Landing Boxes*.

3.6 Fase de Activación con Eficiencia Máxima

3.61 El jugador que tenga la Iniciativa revela el Marcador de Activación que ha elegido para su primera activación.

3.62 El jugador comprueba si el Cuartel General activado tiene una LdC válida. Si no la tiene, se coloca un marcador de Eficiencia Reducida en el Cuartel General. El Cuartel General y sus unidades orgánicas no se pueden activar hasta la Fase de Eficiencia Reducida. Si hay una LdC válida, se sigue con esta secuencia.

3.63 El Cuartel General activado y sus unidades orgánicas que no lleven marcadores de **Eficiencia Reducida** (*RE*), **Aislada/Isolated** o **Dispersa/Scattered** pueden:

- Descomponerse (si son alemanes), mover, entrar en Zonas de Control enemigas y atacar, o
- Usar Movimiento Estratégico, o
- Reorganizarse (ten en cuenta que cualquier unidad que se esté reorganizando debe poder trazar una LdC [21.35].

3.64 Una vez la formación activada haya completado todas las acciones que desee que le estén permitidas, entonces, uno de los jugadores extrae otro Marcador de Activación de la taza del Depósito de Marcadores de Activación.

3.65 El proceso en 3.62, 3.63 y 3.64, se repite hasta que se hayan extraído todos los Marcadores de Activación que haya en la taza.

3.7 Fase de Activación con Eficiencia Reducida

Ambos jugadores colocan marcadores de Eficiencia Reducida (*RE*) sobre todas las unidades y formaciones no activadas durante la Fase de Activación con Eficiencia Máxima. Las Unidades y Formaciones con marcadores de Eficiencia Reducida pueden ahora llevar a cabo acciones limitadas. El jugador con la iniciativa durante el turno determina entonces

si mueve todas sus unidades de este tipo antes o después de su enemigo [6.34]. Según se termine de activar cada unidad, se le quita el marcador de Eficiencia Reducida.

3.8 Fase final

3.81 Determinación del Aislamiento

- Se intenta trazar una LdC para las unidades que lleven marcadores de **Aislamiento/Isolated**. Se eliminan dichos marcadores si ya no están aisladas.
- Se comprueba si hay nuevas unidades que no puedan trazar una LdC. Se colocan marcadores de Aislamiento.
- Todas las unidades que lleven un marcador de Aislamiento reciben automáticamente un marcador de Desorden-1/*Dis 1* (el cual puede llevar a la unidad a que pase a un estatus de Desorden 2 o a que se reduzca su fuerza).
- Se hacen **pruebas de Rendición** para cada unidad que lleve un marcador de Aislamiento y que tenga un valor de Cohesión de 5 o menos.

3.82 Se eliminan todos los marcadores de **Inmovilización/Pinned** y **Dispersión/Scattered**.

3.83 Se da la vuelta a todas las fichas que lleven el símbolo de Artillería Disparada/*Artillery Fired* para que enseñen su lado “no disparado”.

3.84 Todos los marcadores aliados aéreos y navales no se pasan a la caja de Disponibles/*Available*.

3.85 Asegurarse de que el HQ de Cherburgo conserva un marcador de Eficiencia Reducida (RE), si es que aún sigue en el mapa.

3.86 Asegurarse de que todas las unidades en el mapa sin un Cuartel General en el mapa conserven sus marcadores de Eficiencia Reducida.

3.87 Se avanza el marcador del Turno de Juego/*GT* a la casilla del siguiente turno.

4.0 Tiempo atmosférico e Iniciativa

En la Fase de Determinación del Tiempo Atmosférico y la Iniciativa ambos jugadores tiran el dado de diez caras para determinar qué jugador tendrá la iniciativa durante el turno [4.2]. La tirada del jugador alemán también determina el tiempo atmosférico que habrá durante el turno. El tiempo afecta al movimiento alemán, a la disponibilidad de apoyo aéreo y naval aliado y a los niveles de Puntos de Recurso que se recibirán, lo que convierte a esta tirada en la más importante del turno.

4.1 Tiempo atmosférico

4.11 La tirada del jugador alemán determina “el tiempo” [ver la Tabla de Tiempo Atmosférico/*Weather Table*]. La tirada alemana nunca se ajusta para el clima, aunque si se puede modificar a efectos de la iniciativa [4.22].

4.12 Efectos del tiempo atmosférico

a. **Claro:**

- Disponibilidad completa de apoyo aéreo y naval aliado.
- Se aplica el Desgaste durante Movimiento Estratégico Alemán [8.3].
- El jugador Aliado recibe un marcador de Operaciones Gratis/*Free Operations* para el depósito de Marcadores de Activación [4.23].

b. **Ligeramente cubierto:**

- La cantidad de marcadores aéreos aliados se reduce a la mitad.
- El Desgaste durante el Movimiento Estratégico alemán tiene un modificador a la tirada de -1 [8.3].
- El jugador Alemán recibe un marcador de Operaciones Gratis/*Free Operations* para el depósito de Marcadores de Activación [4.23].

c. **Muy cubierto:**

- El jugador Aliado no dispone de marcadores aéreos.
- Todas las Capacidades de Movimiento alemán aumentan en 2 puntos.
- El jugador Alemán recibe 2 marcadores de Operaciones Gratis/*Free Operations* para el depósito de Marcadores de Activación [4.23.a].
- No hay Desgaste durante el Movimiento Estratégico Alemán.
- El jugador alemán recibe 2 Puntos de Recursos Extra.
- El jugador alemán recibe un modificador -2 a todas las tiradas de Liberación/*Release*.

d. **Tormentas:**

- El jugador Aliado no dispone de marcadores aéreos ni navales.
- Todas las Capacidades de Movimiento alemán aumentan en 2 puntos.
- El jugador Alemán recibe 2 marcadores de Operaciones Gratis/*Free Operations* para Operaciones [4.23.b].
- No hay Desgaste durante el Movimiento Estratégico alemán.
- El jugador alemán recibe 4 Puntos de Recursos extra.
- El jugador alemán no recibe modificador -2 en sus tiradas de Liberación/*Release*.

Nota: aunque las tormentas escondían a los alemanes de las fuerzas aéreas Aliadas, también perjudicaban su movilidad sobre grandes distancias (de modo que ambos efectos se anulan mutuamente.

- El jugador Aliado sólo recibe 10 Puntos de Recursos (o el número que obtenga en el dado, si es menor de 10 durante este turno. El tiempo del turno siguiente es automáticamente Muy Cubierto/*Heavy Overcast*. Los aliados sólo recibirán 15 Puntos de Recurso (o el número que obtengan con el dado, si es menor) durante ese turno.

Nota: la tormenta que ocurrió realmente alrededor del 16 de Junio causó daños importantes en los puertos artificiales aliado (Mulberries) y destruyó muchas embarcaciones de desembarco que se empleaban para llevar suministros directamente a las playas.

4.2 Iniciativa

4.21 Los jugadores comparan sus tiradas de Iniciativa. El que obtenga la más alta tendrá la Iniciativa en el turno. En caso de empate, el jugador Aliado tira de nuevo y la tirada alemana

no cambia. El jugador que obtenga la Iniciativa elige cuál de los Marcadores de Activación que haya comprado desea mantener fuera del Depósito de Marcadores de Activación para usarlo durante su primera activación en el turno. Ambos jugadores pueden optar por una Activación de Cuerpo [7.51].

4.22 La Iniciativa se resuelve con los dados a partir del turno 7/8 de Junio (el jugador Aliado tiene la Iniciativa automáticamente durante el turno 6 de Junio). El jugador alemán debe restar un modificador a su tirada en los turnos 7/8 y 8/9 de Junio (para reflejar la escasez y debilidad de su primera reacción ante los desembarcos). Sin embargo, en esos turnos la tirada no se modifica a efectos de determinar el tiempo atmosférico [4.11].

4.23 Los marcadores de Operaciones Gratis/*Free Operations* representan las ventajas que obtiene cada bando según el tipo de tiempo atmosférico imperante. El tiempo Claro permite a los Aliados disponer de su fuerza aérea y utilizarla. En cambio, si el tiempo empeora los alemanes pueden disfrutar más libremente de su flexibilidad táctica.

- Si se asignan marcadores de Operaciones Gratis al Depósito de Marcadores de Activación, se colocan en una taza opaca junto con los Marcadores de Activación comprados para el turno en curso, de la que se extraerán todos aleatoriamente [7.0].
- Si el jugador alemán puede emplear los marcadores de Operaciones Gratis para declarar operaciones [4.12d.3], entonces no se colocan en el Depósito de Marcadores de Activación (una taza) si no que se dejan aparte. Al final de cualquier activación (aliada o alemana), el jugador alemán puede anunciar que la próxima activación será suya. Coloca entonces uno de sus Marcadores de Operaciones Gratis con los Marcadores de Activación ya usados y puede activar a cualquier HQ Alemán.

Excepción: la única limitación del jugador alemán es que ningún Cuartel General alemán puede activarse más de 3 veces en ningún turno.

5.0 Logística

5.1 Puntos de Recursos (RP)

Los Puntos de Recursos representan no sólo munición y combustible, sino también (lo que es más importante) las capacidades organizativas de los niveles más altos del mando así como su empleo y planificación.

5.11 Los HQ's se activan al extraer su Marcador de Activación del Depósito de Marcadores de Activación. Para poder meter Marcadores de Activación en el Depósito, deben primero comprarse. La compra de Marcadores de Activación cuesta Puntos de recursos. Cada Marcador de Activación que se compre cuesta 1 Punto de Recursos.

Nota: no todos los Marcadores de Activación se compran. Los Marcadores de Activación de las unidades que entren como refuerzos van directamente al Depósito sin gasto alguno, y los marcadores de Operaciones Gratis tampoco cuestan Puntos de Recursos.

5.12 A partir del turno del 7/8 de Junio, y durante cada Fase Logística, ambos jugadores consultan el Registro de los Turnos/*Record Turn Track* para ver cuántos Puntos de

Recursos reciben. En la mayor parte de los turnos, ambos jugadores obtienen un número fijo de recursos más la tirada de un dado. La suma de la cantidad base más el resultado del dado es el número de Puntos de Recursos de que dispone un jugador para comprar Marcadores de Activación. Los Puntos de Recursos de cada turno sólo son válidos para ese turno. No se pueden ahorrar ni acumular para turnos posteriores.

Nota: las tiradas entre 0 y 3 proporcionan un nivel mínimo de 3 Puntos de Recursos. Las tiradas entre 4 y 9 proporcionan un número de recursos igual a la tirada.

5.13 Los Puntos de Recursos obtenidos pueden tener que ajustarse (hacia arriba y hacia abajo) por:

- Tiempo atmosférico Muy Cubierto [4.12.c.5].
- Tiempo de Tormenta [4.12.d.5].
- Interdicción Aliada del Abastecimiento.
- Grupos de Refuerzos alemanes opcionales [Libro de Juego, 2.83].

5.14 Tras recibir Puntos de Recursos, el jugador los gasta para comprar Marcadores de Activación. Cada división tiene 2 Marcadores de Activación que cuestan 1 Punto de Recurso cada uno excepto en los turnos de entrada mapa. También hay 2 Marcadores de Activación para todos los HQ's de Cuerpo Americanos, 2 para los HQ's de Cuerpo de la Commonwealth y 2 para todos los HQ's Alemanes. La compra de los 2 Marcadores de Activación de una división (o los 2 Marcadores de Activación de cualquier cuerpo de cualquier nacionalidad) costaría también 2 Puntos de Recursos.

Excepción 1: la Activación de Cuerpos [7.5] tiene costes especiales.

Excepción 2: los marcadores de Operaciones Gratis pueden activar a cualquier HQ (que no lleve un marcador de Eficiencia Reducida/RE ni de Aislamiento/Isolated).

5.15 Para operar con Eficiencia Máxima/ME, una división que esté en el mapa (o todos los Cuerpos de cualquier nacionalidad) deben haber comprado al menos uno de sus Marcadores de Activación (o se pueden activar por medio de un marcador de Operaciones Gratis).

5.16 Ningún jugador debe gastar Puntos de Recursos para comprar Marcadores de Activación de las unidades que entren como refuerzos [7.23].

5.17 Los Cuarteles Generales con marcadores de Eficiencia Reducida/RE o Aislamiento no pueden comprar sus Marcadores de Activación. Los Marcadores de Activación de Cuerpo siempre se pueden comprar, a menos que todos los Cuerpos de esa nacionalidad lleven marcadores de Eficiencia Reducida o Aislamiento.

5.18 Los Puntos de Recursos de los que dispone cada jugador nunca le serán suficientes como para poder comprar todos los Marcadores de Activación de su bando.

Nota: la elección de los Marcadores de Activación es una parte crucial de la estrategia del juego.

5.19 Los Marcadores de Activación que se compren se ponen a parte para introducirse en una taza opaca.

5.2 Fuentes de Abastecimiento

Una vez se inicia la Fase de Activación con Máxima Eficacia, los HQ no se pueden activar cuando se extraiga su Marcador de Activación a menos que puedan trazar una LdC hasta una Fuente de Abastecimiento.

5.21 Las Fuentes de Abastecimiento alemanas con:

- Cualquier carretera principal/*Primary Road* que lleve hasta el borde sur del mapa W.
- Cualquier carretera principal que lleve hasta los bordes sur o este del mapa E.
- Cherburgo (pero sólo para las unidades del Mando de Cherburgo). Sin embargo, todas las unidades alemanas se pueden retirar hacia Cherburgo como si este fuera una Fuente de Abastecimiento normal.

5.22 El jugador alemán puede usar Cherburgo como Fuente de Abastecimiento sólo mientras todos sus hex. permanezcan controlados por el alemán. En el momento en que algún hex. de Cherburgo pase a estar controlado por el jugador Aliado, esta ciudad deja de funcionar como Fuente de Abastecimiento para el resto del escenario.

5.23 Las Fuentes de Abastecimiento aliadas son:

- Cualquier hex. de las playas Utah o Omaha para las unidades de EEUU.
- Cualquier hex. de las playas Juno, Gold o Sword para las unidades de la Commonwealth (británicas y canadienses).

Nota: aunque Cherburgo y su maravilloso puerto era un objetivo valiosísimo para los Aliados, no puede servir de Fuente de Abastecimiento Aliada. Los alemanes lo dejaron prácticamente inservible. Los Aliados necesitaron más tiempo para repararlo que el que abarca este juego).

5.3 Líneas de Comunicación (LdC)

5.31 Una Línea de Comunicación se traza desde cualquier unidad del modo siguiente: desde el hex. que la unidad ocupe, se puede extender hasta 2 hex. de una Fuente de Abastecimiento o hasta una carretera de cualquier longitud que lleve hasta una Fuente de Abastecimiento.

Nota: las carreteras que circulan paralelas a un hex. de playa Aliado se considera que "entran" en el hex. de playa (debido a los trabajos de construcción de los ingenieros en las playas).

5.32 Ningún hex. parte de una LdC puede ser de terreno infranqueable, ni estar ocupado por el enemigo, ni estar vacío y en Zona de Control enemiga (tampoco basta con que una unidad amiga ejerza una Zona de Control sobre él).

5.33 Cuando se extrae un Marcador de Activación, el jugador debe poder trazar una LdC desde el HQ que vaya a activarse. Si se puede trazar una LdC, el HQ y su formación se activan con Máxima Eficiencia. Si no se puede trazar una LdC, se coloca un marcador de Eficiencia Reducida/*RE* en el Cuartel General y se coloca el Marcador de Activación en la pila de Marcadores de Activación "usados". Aunque el jugador ha pagado Puntos de Recursos para obtener el Marcador de Activación, el HQ y su formación no se pueden activar hasta

que llegue la Fase de Eficiencia Reducida (¡es una pena!).

Notas: el cambio desde el estatus de Eficiencia Máxima hasta el de Eficiencia Reducida simula el "racionamiento" de suministros que tiene lugar si un HQ y su formación ven reducida o cortada la llegada de abastecimientos desde la retaguardia.

5.34 En la Fase Final, durante la Determinación del Aislamiento, se trazan las LdC de todas las unidades (no sólo los HQ).

5.35 Cualquier unidad que esté llevando a cabo una Reorganización Reducida debe poder trazar una LdC [21.35].

6.0 Formaciones y Cuarteles Generales

6.1 Tipos de Formaciones

La mayor parte de las unidades están controladas por Cuarteles Generales específicos. Cada Cuartel General y sus unidades componen una Formación.

6.11 Divisiones. Estas formaciones consisten normalmente de tres o más unidades de combate/combate de apoyo y de su HQ.

- Cada división posee un color identificativo que la distingue de las demás divisiones de su nacionalidad. Todas las unidades orgánicas de una división tienen el mismo tipo de color en los recuadros que indican su tipo de unidad (o, en el caso de las unidades acorazadas, alrededor del indicativo del tamaño de la unidad) y las bandas de apoyo en el combate. El color varía de unas divisiones a otras.
- Los HQ's de las Divisiones Alemanas no tienen Cuarteles Generales de Cuerpo superiores. En la identificación del HQ de la división sólo aparece el nombre de la misma.
- Los HQ's de las Divisiones Aliadas están subordinados a Cuarteles Generales de Cuerpo de Ejército. Su número divisional aparece a la izquierda de la barra en la línea que detalla su identificación; a la derecha de la barra vemos el Cuerpo al que pertenece.

Ejemplo: el Cuerpo V de los EEUU/V US Corps es la unidad superior de la 1ª División EEUU/US First Division. En la línea identificativa del HQ vemos 1 /V Corps.

- Las unidades de combate/de combate de apoyo pertenecientes a una división tienen la identificación de su unidad a la izquierda de la barra y el número divisional a la derecha.

Ejemplo: el 1049 Regimiento alemán pertenece a la 77 División. Su identificación completa es: 1049/77.

6.12 Cuerpos. Cada Cuerpo de ejército consiste en un Cuartel General/HQ y un número variable de unidades de combate o de apoyo no divisionales.

- Todas las unidades que pertenezcan al mismo Cuerpo de ejército tienen un fondo amarillo en los recuadros que indican su tipo de unidad (o, en el caso de las unidades acorazadas, alrededor del indicativo del tamaño de la unidad).

- b. Las unidades de combate y de apoyo orgánicas de un Cuerpo tienen su identificación individual a la izquierda de la barra en la línea identificativa, y el número del Cuerpo al que pertenecen a la derecha de dicha barra.

Ejemplo: la brigada 30 Schnell alemana es orgánica al LXXXIV Cuerpo alemán. Su identificación completa es 30/LXXXIV

6.13 Ningún HQ puede asignarse unidades (o capacidades) de otras formaciones, con tres excepciones:

- a. Una división puede recibir una unidad que no sea un HQ y que sea orgánica de un Cuerpo si
1. La unidad está a 4 hex. o menos del HQ de la división, y
 2. la unidad no se ha movido en lo que va de turno, y
 3. si es una unidad aliada, pertenece al Cuerpo en el que se encuadra la división.

La unidad asignada pertenece a la división para el resto del turno y funciona como una unidad orgánica de la división.

Ejemplo: el Cuartel General de la 2 División Acorazada/2d Armored Division es el V Cuerpo. Cuando se active al Cuartel General de la 2 División Acorazada, el jugador Aliado anuncia que el 102 Regimiento Acorazado de Caballería/102d Armored Cavalry se va a asignar a la 2 División durante ese turno. El 102 está a 4 hex. del HQ de la 2 División Acorazada y no se ha movido ni combatido en lo que va de turno. El 102 queda asignado y se convierte en "orgánico" de la 2 División Acorazada para el resto del turno, por lo que se activa con el HQ de la 2 División Acorazada en lugar de activarse con el Cuartel General del V Cuerpo.

- b. Cada HQ Divisional activado puede siempre asignarse Ingenieros de Cuerpo que estén a su alcance para Demoler Puentes, y puede ser capaz de asignarse este tipo de unidades que estén dentro de su alcance para otras Acciones de Puentes [ver Ingenieros].

Nota: en el caso de las divisiones aliadas, el Cuerpo dentro de cuyo alcance se debe estar es el Cuerpo al que pertenezca la división.

- c. Cada HQ divisional que se active puede ser capaz de asignarse puntos de artillería de Cuerpo que esté dentro de su alcance para atacar con ellos. Las formaciones que se defiendan también pueden asignarse puntos de artillería de Cuerpo que estén a su alcance [ver Apoyo de Artillería].

Nota: en el caso de las divisiones aliadas, el Cuerpo dentro de cuyo alcance se debe estar es el Cuerpo al que pertenezca la división.

6.14 Existen 3 unidades de Cuerpo no asignadas en el juego. Cuando el jugador Aliado desembarca la 31 Brigada Acorazada y la 23 Brigada de Guardias, debe asignarlas (una por Cuerpo) a cualquiera de los HQ's de los Cuerpos de la Commonwealth que estén en el mapa. Estas asignaciones se mantienen para el resto del escenario. El jugador alemán debe hacer lo mismo con el 503 Batallón de Tigres, en el caso de que entre al juego.

6.15 Si todas las unidades orgánicas de una división (pero no de un Cuerpo) son eliminadas, durante la Fase Final de ese turno se elimina también a su HQ. Ya no volverá al juego.

6.16 Los HQ pueden eliminarse por resultados del combate, Desgaste por Movimiento Estratégico o retirada a través de ZdC enemiga.

Nota: si un HQ está apilado con otro tipo de unidades amigas, siempre será el último en sufrir un paso de bajas.

- a. Si un HQ Divisional es eliminado, todas las unidades orgánicas de la división reciben automáticamente marcadores de Eficiencia Reducida/RE y los mantienen hasta el fin del escenario, o hasta que un HQ con fuerza reducida vuelva a entrar al mapa [6.17].
- b. Los HQ de los Cuerpos tienen una cara "disparada" [ver apoyo de Artillería] y no tienen una cara con fuerza reducida. Si son eliminados, se pierden para el resto del escenario. Las unidades orgánicas de ese Cuerpo reciben inmediatamente marcadores de Eficiencia Reducida y los conservan durante el resto del escenario (a no ser que se les asigne a otro Cuartel General [6.13.a]).

6.17 Si un HQ Divisional eliminado tiene un lado con fuerza reducida, se le coloca de esa manera 2 turnos más adelante en el Registro de los Turnos/Turn Record Track. Cuando le toque volver al mapa, se coloca en éste durante la fase de Eficiencia Reducida una vez que hayan movido sus unidades orgánicas. Entonces se eliminan los marcadores de Eficiencia Reducida de estas unidades y se coloca al HQ a 4 hex. o menos de cualquier unidad orgánica. Los HQ con fuerza reducida que sean eliminados no vuelven al juego.

7.0 Activación

7.1 Marcadores de Activación (AM)

Nota del autor: desde el punto de vista de la simulación, los Marcadores de Activación representan, aunque simplificada, la falta de control que los mandos tienden a tener sobre los acontecimientos. También sirven para evitar, en cierto grado, la omnisciencia que afecta a los jugadores. Desde un punto de vista puramente mecánico, pensamos que también sirven para añadir un importante grado de tensión e incertidumbre en el juego. Estamos convencidos de que ambos factores aumentan considerablemente la diversión.

7.11 Cada Marcador de Activación representa a una formación y activa al HQ de la misma [5.11].

- a. El Marcador de Activación de una división activa al HQ Divisional que aparece en el marcador cuando este se extrae de la taza.
- b. Los Marcadores de Activación de Cuerpo activan a todos los cuarteles Generales de Cuerpo de su nacionalidad cuando se extraen de la taza (excepción: 7.5, Activación de Cuerpo).
- c. El Mando alemán de Cherburgo es una formación con funciones de guarnición que no posee Marcador de Activación. Su HQ siempre lleva un marcador de Eficiencia Reducida/RE.

7.12 Los marcadores de Operaciones Gratis/Free Operations pueden activar a cualquier HQ (que no lleve un marcador de Eficiencia Reducida/RE ni de Aislamiento/Isolated) cuando se extraigan de la taza o se declare su uso.

Nota: ver limitaciones en 7.24.

7.1 Procedimiento de la Activación

7.21 Ambos jugadores colocan los Marcadores de Activación que hayan comprado en una pequeña taza opaca.

Excepción: *el jugador con la iniciativa mantiene fuera de la taza el Marcador de Activación que desee activar en primer lugar.*

7.22 Los marcadores de Operaciones Gratis se colocan en la misma taza opaca (a menos que se mantengan fuera en los turnos de Tormenta).

7.23 Los Marcadores de Activación de los refuerzos que lleguen en este turno se añaden (gratis) a la taza.

Excepción 1: *cuando en los refuerzos previstos indique "1 AM only", la formación que llegue sólo coloca 1 de sus Marcadores de Activación en la taza opaca.*

Excepción 2: *cuando en los refuerzos previstos se indique "RE Phase only" la formación que llegue no coloca ninguno de sus Marcadores de Activación en la taza opaca. El HQ recibe un marcador de Eficiencia Reducida/RE y la formación debe esperar hasta la Fase de Eficiencia Reducida para activarse y entrar al mapa.*

7.24 Secuencia de la Fase de Activación de Marcadores de Activación

- a. Todos los Marcadores de Activación y de Operaciones Gratis que haya dentro de la taza opaca forman el Depósito de Marcadores de Activación. Se deben mezclar y ningún jugador debe comunicar al otro cuáles de sus Marcadores de Activación han entrado o dejado de entrar en él.
- b. El jugador con la iniciativa juega primero su Marcador de Activación por Iniciativa y comprueba la LdC del HQ que aparezca en dicho Marcador de Activación. Si la LdC es válida, el HQ se activa y todas sus unidades orgánicas funcionan con Eficiencia Máxima [7.3]. Si no hay una LdC válida, la formación no se activa, se coloca un marcador de Eficiencia Reducida/RE en el HQ de la formación y se pone a parte el Marcador de Activación (sin haberse podido emplear).

Nota: *ciertas unidades de varias formaciones entran al mapa antes de que entre el HQ de su formación y por ello reciben Marcadores de Eficiencia Reducida/RE. Cuando sus HQ entren al mapa, se eliminan inmediatamente los marcadores de las unidades mencionadas y se activarán con Eficiencia Máxima con el resto de las unidades de su formación.*

- c. Cuando todas las unidades orgánicas de la formación activada por medio de la iniciativa hayan terminado sus acciones [7.3], se coloca a parte ese Marcador de Activación, y un jugador extrae aleatoriamente y sin mirar otro Marcador de Activación o de Operaciones Gratis de la taza opaca.
- d. El jugador dueño de cada Marcador de Activación que se vaya extrayendo comprueba la LdC del HQ que aparezca en el Marcador de Activación extraído. Si la LdC es válida, el HQ se activa y todas sus unidades orgánicas funcionan con Eficiencia Máxima [7.3]. Si no hay una LdC válida, la formación no se activa. Se coloca en ese caso un marcador de Eficiencia

Reducida/RE en el HQ de la formación y se pone aparte el Marcador de Activación (sin haberse podido emplear).

- e. Cuando se extrae un marcador de Operaciones Gratis/*Free Operations*, el jugador que lo reciba anuncia la activación de un HQ. Esta activación es idéntica a la que producen los Marcadores de Activación [7.24d]. La única limitación de los marcadores de Operaciones Gratis es que no se pueden usar para activar un HQ que ya haya sido activado 3 veces en ese mismo turno.

Nota: *en los turnos de Tormenta el jugador alemán recibe 2 marcadores de Operaciones Gratis que no se extraerán aleatoriamente de la taza opaca. En vez de ello, se separan aparte (igual que el Marcador de Activación de la iniciativa) y se pueden usar en cualquier momento en que acabe de concluir una activación en la Fase de Activación con Eficiencia Máxima.*

- f. Cuando todas las unidades orgánicas de una formación activada hayan terminado sus acciones [7.3], el Marcador de Activación se pone aparte y un jugador extrae aleatoriamente y sin mirar otro Marcador de Activación o de Operaciones Gratis de la taza opaca.

7.25 Las formaciones que entren al mapa como refuerzos tienen automáticamente Eficiencia Máxima en su turno de entrada. Esto incluye a las unidades Aliadas que se muevan de las Cajas de Desembarco/*Landing Boxes* a Hex. de Playa.

Excepción: *las unidades paracaidistas que entren al mapa por el aire reciben automáticamente marcadores de Eficiencia Reducida/RE cuando aterrizan en el turno del 6 de Junio.*

7.26 Cuando se hayan extraído todos los marcadores de Activación y Operaciones Gratis del Depósito de Marcadores de Activación, ambos jugadores reciben un marcador de Eficiencia Reducida en todas sus HQ de formaciones que no se hayan activado hasta ese momento del turno por medio de un Marcador de Activación o de Operaciones Gratis. Se llega entonces a la Fase de Activación con Eficiencia Reducida. En esta fase, tienen activación limitada las unidades que:

- a. tengan HQ con marcadores de Eficiencia Reducida y/o Aislamiento,
- b. no tengan en ese momento un HQ en el mapa (al haberse eliminado su HQ temporalmente o de forma permanente);
- c. o sean formaciones/unidades siempre en Eficiencia Reducida, como las del Mando de Cherburgo, los Reductos/*Strongpoints* o los Destacamentos.

El jugador que tenga la iniciativa elige activar primero todas sus unidades que estén con Eficiencia Reducida, o puede permitir que su oponente active primero las suyas.

Nota: *durante la Fase de Eficiencia Reducida, las formaciones con HQ se activan antes que las formaciones que no posean HQ y que las unidades individuales con Eficiencia Reducida.*

7.3 Activación con Eficiencia Máxima: acciones

Los HQ's y sus unidades orgánicas, cuando se activan con Eficiencia Máxima, pueden:

- mover (incluyendo descomposición de unidades en el caso alemán) y
- entrar en una ZdC enemiga, y
- atacar, o
- en vez de eso, emplear Movimiento Estratégico (si es que esta permitido [8.24.a]), o
- reorganizarse (si no han hecho nada de lo anterior).

7.4 Activación con Eficiencia Reducida: acciones

Los HQ's y sus unidades orgánicas, cuando se activan con Eficiencia Reducida, pueden:

- mover (pero no se permite descomponer unidades), o
- entrar en una ZdC enemiga, o
- atacar (sólo si se empieza la activación con Eficiencia Reducida en una ZdC enemiga), o
- emplear Movimiento Estratégico (si es que está permitido [8.24.a]), o
- reorganizarse (si no han hecho nada de lo anterior) [21.2 y 21.3].

7.5 Activación de Cuerpos

Ambos jugadores tienen una opción en la Fase de Activación con Máxima Eficiencia: Activación de Cuerpos.

7.51 Sólo el jugador con la iniciativa puede declarar una Activación de Cuerpo. El coste en Puntos de Recursos (para ambos jugadores) de realizar una Activación de Cuerpo es de **12 Puntos de Recursos**. No se pueden declarar activaciones de Cuerpo hasta el turno del **13/14 de Junio**. Sólo se puede comprar una Activación de Cuerpo por turno. El jugador con la Iniciativa puede escoger un Marcador de Activación de Cuerpo de la nacionalidad que desee en lugar de escoger un Marcador de Activación de división. La Activación de Cuerpo debe ser la primera activación de la Fase de Activación con eficiencia Máxima.

7.52 La activación de cuerpo tiene la peculiaridad de que sólo se activa un HQ de Cuerpo de la nacionalidad escogida (en vez de activarse todos los HQ's de Cuerpo, como pasa cuando se extrae normalmente el Marcador de Activación de Cuerpo de la taza). El Marcador de Activación de Cuerpo no usado en la Activación de Cuerpo se puede comprar también, y se coloca en el Depósito de Marcadores de Activación [5.14].

7.53 Si es el jugador Aliado el que hace la Activación de Cuerpo, debe designar el HQ del Cuerpo que desee activar de la nacionalidad elegida. Todas las divisiones Aliadas subordinadas a ese HQ de Cuerpo se consideran en ese momento activadas. Se coloca un Marcador de Activación aparte por cada división subordinada, junto con el Marcador de Activación del Cuerpo. No hay coste adicional por los Marcadores de Activación divisionales; los 12 Puntos de Recursos gastados pagan también estos marcadores de Activación.

Nota: el segundo Marcador de Activación de las divisiones que se hayan escogido para Activación de cuerpo sigue pudiendo compararse normalmente para introducirlo en el Depósito de Marcadores de Activación.

7.54 Si el jugador alemán es el que hace la Activación de Cuerpo, puede elegir para activar hasta un Marcador de Activación de hasta **5 divisiones Alemanas** (las que prefiera, dado que las divisiones alemanas no están subordinadas a ningún HQ de Cuerpo específico).

7.55 Secuencia:

- Cualquier HQ de Cuerpo activado dispone del **doble de sus puntos de artillería impresos**, los cuales puede asignar a cualquier HQ Divisional dentro de su alcance (HQ Divisional subordinado en el caso de los Cuerpos aliados), lo cual es una excepción de la asignación normal de los puntos de artillería de Cuerpo [16.23].
- Además, si el HQ de Cuerpo activado es de los EEUU, puede hacer un Bombardeo "TOT" sin coste de Puntos de Artillería [16.42] antes de que mueva ninguna unidad.
- Todas las divisiones de a pie se mueven, entran en ZdC enemigas y atacan (de división en división, en el orden que prefiera su jugador).
- Las divisiones acorazadas (si son aliadas) o las divisiones Panzer o Panzer Grenadier se mueven, entran en ZdC enemigas y atacan (de una en una, en el orden que prefiera su jugador).
- Las unidades orgánicas del HQ del Cuerpo no asignadas a ninguna división se mueven, entran en Zonas de Control enemigas y atacan.

El jugador alemán puede declarar sólo una Activación de Cuerpo por escenario.

Nota del autor: el poder aéreo aliado estranguló las líneas de abastecimiento alemanas. Varios planes de contraataques alemanes acorazados acabaron en nada por falta de combustible y munición. Aún así, si los alemanes hubieran optado por dejar sin abastecimientos a partes importantes de su frente, podrían haber montado una operación de este tipo.

8.0 Movimiento

8.1 Conceptos básicos

8.11 Las unidades, al moverse, van trazando un camino de hex. a través de la trama hexagonal, en cualquier dirección, pagando Puntos de Movimiento por cada hex. en que entren (más el coste de ciertos bordes de hex. que crucen). Las unidades mueven de una en una, y se debe terminar el movimiento de una unidad antes de pasar a la siguiente.

8.12 Una unidad en movimiento debe tener suficientes Puntos de Movimiento para pagar el coste del terreno de los hex. en que entre; si no los tiene, no puede entrar en el hex.

Excepción: una unidad aliada que empiece su movimiento adyacente a un hex. ocupado solamente por un Punto de Retraso Alemán (DP), puede entrar en dicho hex. incluso aunque el coste conjunto del Punto de Retraso y el terreno excedan la Capacidad de Movimiento de la unidad aliada.

8.13 Las unidades que se retiren o se muevan fuera del mapa no pueden volver a entrar en él.

8.14 Ninguna unidad puede nunca entrar ni mover a través de un hex. que contenga una unidad enemiga de combate o de

combate de apoyo.

Nota: los Puntos de Retraso (DP) alemanes no son unidades de combate ni de combate de apoyo.

8.2 Capacidades de Movimiento

8.21 La Capacidad de Movimiento de una unidad es el número máximo de Puntos de Movimiento que puede gastar cada vez que se active.

Excepción: *Movimiento Estratégico [8.23].*

- Cada unidad tiene su Capacidad de Movimiento impresa en su ficha. Todas las Capacidades de Movimiento en negro que no estén dentro de una cajita roja, son de a pie. Todas las Capacidades de Movimiento en blanco dentro de una cajita roja, son motorizadas.
- Las unidades de bicicletas (unidades con un asterisco junto a la Capacidad de Movimiento en negro) se tratan como unidades de a pie con una excepción. Al usar Movimiento Estratégico, pagan los costes de movimiento motorizados en los hex. de carretera principal [8.22].

Nota histórica: numerosas unidades de reconocimiento alemanas eran de bicicletas debido a la escasez de vehículos.

8.22 Las unidades **Inmovilizadas/Pinned** o **Dispersas/Scattered** no se pueden mover.

8.23 Las unidades activadas (de a pie o motorizadas) pueden usar Movimiento Estratégico si sólo se mueven por hex. de carreteras principales o secundarias.

- Al usar Movimiento Estratégico, las unidades doblan sus Capacidades de Movimiento.
- Las unidades motorizadas y de bicicletas que empleen Movimiento Estratégico sólo pagan **1/2 Punto** de Movimiento por cada hex. de Carretera Principal en el que entren.

8.24 Restricciones al Movimiento Estratégico

- Unidades que no pueden usar Movimiento Estratégico:
 - Unidades individuales (incluyendo HQ) con marcadores de **Aislamiento/Isolated**.
 - Todas las unidades orgánicas cuyo HQ superior lleve un marcador de **Aislamiento**, o cuyo HQ superior no esté en el mapa.
 - El HQ del Mando de Cherburgo y sus unidades orgánicas.
 - Todos los Destacamentos y Reductos/**Strongpoints**.

Nota: el resto de las formaciones que tengan su HQ con un marcador de Eficiencia Reducida/RE pueden emplear Movimiento Estratégico.

- La unidad activada debe empezar su movimiento al menos a 3 hex. de distancia (2 hex. de separación) de la unidad enemiga más cercana.
- Una unidad activada con Movimiento Estratégico no puede mover en ningún momento adyacente a ninguna unidad enemiga de ningún tipo (incluyendo aquí Puntos de Retraso alemanes, Destacamentos y Reductos).
- Las unidades activadas pagan también Puntos de

Movimiento extra para entrar en hex. ocupados por unidades amigas [8.46], pero deben concluir su movimiento antes de entrar en cualquier hex. en el que sea necesario moverse fuera de carretera.

- Las unidades activadas no pueden usar Cruce de Ríos Asistido [20.35] cuando usan Movimiento Estratégico.
- Las unidades Aliadas activadas no pueden usar Movimiento Estratégico durante los turnos 6, 7/8 y 9/10 de Junio (para reflejar la cautela aliada y la escasez de suministros).

8.3 Desgaste durante el Movimiento Estratégico

8.31 Las unidades alemanas activadas que empleen Movimiento Estratégico durante cualquier turno de tiempo Claro o Ligeramente Cubierto están sujetas a sufrir Desgaste.

- Si una unidad orgánica de una formación alemana emplea Movimiento Estratégico en un turno de tiempo Claro o Ligeramente Cubierto, el jugador alemán debe tirar un dado en la Tabla de Desgaste durante el Movimiento Estratégico/*Strategic Movement Attrition Table* en el momento en que concluya el movimiento de dicha formación.
- Si el resultado es de desgaste, el jugador alemán elimina un paso de fuerza de cualquiera de las unidades de la formación que emplearan Movimiento Estratégico.

Nota del autor: las formaciones alemanas que se movían durante el día por carreteras sufrían un hostigamiento constante de los aviones aliados. La Tabla de Desgaste tiene una posibilidad de pérdidas bastante alta, por lo que el jugador alemán deberá tener buenas razones para exponer a sus unidades a este tipo de Desgaste.

8.4 Movimiento y Terreno

8.41 Una unidad gasta Puntos de Movimiento por cada hex. en que entre, o por cruzar bordes de hex. de acantilados/*bluff*, marisma/*marsh* o bosque/*woods*.

Nota: el terreno de borde de hex. de pantano y bosque es similar a sus equivalentes que ocupan todo un hex., pero a diferencia de ellos sólo ocupa una pequeña franja colocada directamente en el borde de hex.

8.42 Los costes de Puntos de Movimiento dependen en el tipo de unidad: a pie o motorizada; ver en la Tabla del Terreno/*Terrain Chart* los costes en Puntos de Movimiento y las restricciones.

8.43 Restricciones del Terreno:

- Las unidades no pueden cruzar bordes de hex. de acantilado/*bluff*, excepto en el caso de las unidades de Comandos/Rangers.
- Sólo las unidades a pie pueden cruzar bordes de hex. de acantilado/*bluff*
- Las unidades motorizadas sólo pueden cruzar **Ríos Principales/Major Rivers** a través de puentes; las unidades a pie sólo los pueden cruzar a través de puentes o empleando el Cruce Asistido de Ríos.

8.44 El Cruce Asistido de Ríos permite a las unidades de a pie activadas cruzar un Río Principal sin un puente

sirviéndose de servicios de ingenieros otorgados por los HQ.

- Las unidades de a pie activadas deben estar a 4 hex. o menos de su HQ superior (el cual no debe haber empleado ya su Acción de Puente en lo que vaya de turno).

Excepción: las unidades de Comandos/Rangers pueden cruzar Ríos Principales por sus propios medios, sin ayuda de Ingenieros.

- Para aumentar el número de unidades activadas que puedan cruzar, un HQ divisional activado aliado puede “asignar” la Acción de Puente a su HQ de Cuerpo superior (si este no ha empleado aún su Acción de Puente y está a 4 hex. o menos del HQ divisional). Los Cuarteles Generales alemanes activados pueden “asignar” una Acción de Puente a cualquier HQ de Cuerpo alemán que no la haya empleado aún en lo que vaya de turno.
- Las unidades activadas pueden cruzar el río e incluso entrar en ZdC enemigas al hacerlo.
- Cada unidad activada que haga un Cruce Asistido de Río debe pagar **+2 Puntos** de Movimiento para cruzarlo. Los Comandos/rangers también pagan **+2** para cruzar.
- Las unidades que hagan Cruce Asistido de Río no pueden emplear Movimiento Estratégico.

8.46 Tráfico y atascos

- Al moverse por carretera, las unidades que entren en un hex. que ya tenga unidades amigas sufren un coste de **+1 Punto** de Movimiento.
- Si el hex. en que se entre contiene 2 o más unidades amigas, la unidad que se esté moviendo debe **pagar el coste del terreno** (y sus restricciones) del hex., de modo que no se beneficia de la carretera. Una unidad que emplee movimiento por carretera no puede terminar su movimiento en un hex. en el que violaría los límites de apilamiento permitidos.

Ejemplo 1: una unidad acorazada no puede entrar en un hex. de marisma/marsh que contenga 2 unidades amigas ya que las unidades acorazadas no pueden salirse de la carretera en los hex. de marisma/marsh.

Ejemplo 2: una unidad que emplee Movimiento Estratégico no podría entrar en un hex. que contenga 2 unidades amigas. Aunque teóricamente cumpla los límites de apilamiento permitido, las unidades que estén empleando Movimiento Estratégico tienen prohibido salir de la carretera en todo momento.

8.47 Hex. de playa aliados

- Un hex. de Playa es cualquier hex. de Costa con una flecha que parte de una Caja de Desembarco/Landing Box. Los hex. E2640 y E2540, por ejemplo, son los hex. de Playa de la Caja de Desembarco Sword.
- Una unidad aliada que se mueva desde una Caja de Desembarco a una Playa gasta **la mitad** de su capacidad de movimiento (redondeando hacia arriba) antes de entrar en el hex. de Playa.

Nota: esta pérdida de Capacidad de Movimiento representa el tiempo necesario para llegar desde el barco hasta la playa.

- Los hex. de Playa cuentan como el primer hex. de movimiento para las unidades aliadas que entren en

ellos.

8.48 Los hex. de Entrada alemanes son hex. del borde del mapa con una letra identificativa dentro de una caja. **A**

- Todos los refuerzos alemanes pueden usar su Capacidad de Movimiento o Movimiento Estratégico al completo.
- Los hex. de Entrada del borde del mapa cuentan como el primer hex. de movimiento de los refuerzos que entren.

9.0 Apilamiento

9.1 Límites de apilamiento

9.11 Los límites al apilamiento sólo se aplican al final del movimiento de una unidad/formación.

Excepción: el movimiento por carreteras través de otras unidades amigas tiene ciertas restricciones.

9.12 En un hex. se pueden apilar hasta un máximo de 2 unidades de combate.

9.13 En un hex. se pueden apilar hasta un máximo de 3 unidades de combate de apoyo.

9.14 Si hay apiladas en un hex., unidades de combate y de combate de apoyo, se sigue aplicando el máximo de 3 unidades, pero no más de 2 de ellas pueden ser de combate.

Excepción: una unidad Flak extra alemana se puede apilar en cualquier hex. que ya esté en el límite máximo de apilamiento.

9.15 Los marcadores informativos no cuentan a efectos de apilamiento.

9.2 Apilamiento en hex. de Playa

En los hex. de Playa se aplican las reglas normales de apilamiento. Cada hex. de playa Aliado, una vez ocupado por una unidad de Combate aliada, gana una capacidad intrínseca de defensa de **4** y una cohesión de **5** (ambas representan las fuerzas de Ingenieros de Playa aliados allí presentes). Esta fuerza de defensa no se contabiliza a efectos de apilamiento, y se pierde para siempre si el hex. es ocupado en algún momento por fuerzas alemanas

Nota del autor: las brigadas especiales de ingenieros de los EEUU y los Mandos de Playa británicos fueron los héroes anónimos de la campaña. Su ayuda en los desembarcos se incluye en el juego en la mecánica de desembarco en las playas. Los trabajos de acondicionamiento que realizaron en las playas se representan en la rapidez con que aumenta la disponibilidad de Puntos de Recursos aliados en el juego. Cada una de estas formaciones, de más de 15.000 hombres, hubieran prestado una importante ayuda defensiva en caso de que las playas hubieran sido atacadas por los alemanes.

9.3 Inspección de pilas

Ambos jugadores pueden inspeccionar libremente las pilas de unidades enemigas.

10.0 Refuerzos

10.1 Entrada

10.11 Los refuerzos entran al mapa según lo indique la Llegada de Refuerzos/*Reinforcement Schedule* [ver el Libro de Juego].

10.12 Todos los refuerzos entran con Eficiencia Máxima en su turno de entrada.

Excepción 1: las unidades paracaidistas que salten en el turno del 6 de junio reciben marcadores de Eficiencia Reducida/RE.

Excepción 2: si la Tabla de Refuerzos/*Reinforcement Chart* especifica la entrada de una unidad durante la Fase de Eficiencia Reducida, dicho refuerzo entra durante la Fase de Activación con Eficiencia Reducida y funciona con Eficiencia Reducida.

10.13 Los hex. de Playa (aliados) y los hex. de entrada del borde del mapa (alemanes) cuentan como el primer hex. de movimiento para los refuerzos (a efectos de movimiento).

10.2 Entrada Aliada

10.21 Todos los refuerzos aliados que vayan a llegar en un turno, se colocan en la Caja de Playa Desembarco/*Beach Landing Box* indicada (por ejemplo, la Caja de Playa Sword) durante la Fase de Colocación de los Refuerzos Aliados/*Allied Reinforcement Placement Phase*. Las unidades aliadas no pueden desembarcar en hex. de Playa ocupados por los alemanes, aunque sí en los que estén en ZdC Alemanas.

10.22 Las unidades de paracaidistas aliadas saltan al mapa como parte de las operaciones previas a la invasión.

10.23 Las unidades Aliadas de planeadores aterrizan en el turno del 6 de Junio cuando se extraigan de la taza sus respectivos Marcadores de Activación.

10.3 Entrada alemana

10.31 La Llegada de Refuerzos/*Reinforcement Schedule* [ver el Libro de Juego] no sólo detalla los turnos y las letras de los hex. de entrada de todos los refuerzos alemanes, si no que también detalla sus Números de Liberación/*Release Number* (a no ser que entren automáticamente).

10.32 El jugador alemán debe tirar el dado de 10 caras, por cada formación que necesite “ser liberada” cuando se extraiga su Marcador de Activación. La tirada se modifica (hacia arriba) con la cantidad de marcadores Aéreos (o Navales) Aliados que estén en ese momento realizando Interdicción de Refuerzos en el hex. de entrada [17.24 y 18.23], y se reduce en 2 si el tiempo es Muy Cubiertol/*Heavy Overcast* [4.12.c.6]. Compara entonces la tirada del dado modificada con el Número de Liberación/*Release Number* que aparezca en la Llegada de Refuerzos/*Reinforcement Schedule*.

10.33 Si la tirada modificada es mayor que el número de liberación de la formación, ésta no puede entrar al juego durante la activación del Marcador de Activación que se acaba de extraer, pero puede volver a intentarlo cuando se extraiga su segundo Marcador de Activación.

Excepción: el jugador alemán puede ignorar el resultado y entrar con la formación (moviendo durante el día sin ocultarse), pero entonces el jugador Aliado puede reducir en un paso de fuerza la unidad que prefiera de las que entran que no sea un HQ.

10.34 Si una formación no entra con ninguno de sus Marcadores de Activación en su turno de entrada, entonces entra automáticamente durante el siguiente turno. Por tanto, en el siguiente turno el jugador alemán no necesitará ya repetir la tirada de liberación, ni la Interdicción Aliada de Refuerzos afectará a la formación.

Ejemplo: estamos en el turno 7-8 de Junio. La Llegada de Refuerzos indica que la división Panzer Lehr llega como refuerzo a los hex. C o D y tiene un número de liberación de 6. El jugador alemán elige el hex de entrada D. El jugador aliado ha asignado un Punto Aéreo en función de Interdicción de Refuerzos a un área que abarca los hex. de Entrada C, D y E: ello añade un +1 a la tirada de liberación alemana. Cuando se extrae el primer Marcador de Activación de la división Panzer Lehr, el jugador alemán tira un dado. El resultado es 6, modificado a 7 por el modificador. La división Panzer Lehr no puede entrar a no ser que el jugador alemán decida ignorar el resultado. Como necesita urgentemente a la división, decide ignorar el resultado. El jugador Aliado opta por reducir el Regimiento Panzer 130 (una de las unidades orgánicas que no son HQ) en un paso, dándole la vuelta para que muestre su reverso con fuerza reducida. El jugador alemán introduce entonces a la división Panzer Lehr. Podría haber esperado a que se extrajera el segundo Marcador de Activación pensando en obtener un mejor resultado en ese momento. Si esa segunda tirada hubiera sido también desfavorable, podría también haber decidido ignorarla, o limitarse a esperar para traer el mapa a la división Panzer Lehr durante el turno del 9-10 de Junio.

Nota del autor: la liberación de unidades no sólo simula las reticencias alemanas a convencerse de que Normandía era el punto principal de la invasión Aliada, si no también los efectos de la superioridad aérea Aliada en la llegada de refuerzos a Normandía.

10.35 Ciertos refuerzos alemanes tienen que elegir entre varios hex. de Entrada. El jugador alemán debe decidir por qué hex. optará al inicio de cada Fase de Bombardeo aliada. Una vez se haya optado por unos hex., no se puede dar marcha atrás.

10.36 El jugador alemán puede también mantener fuera del mapa a un refuerzo durante un turno para que así pueda entrar al mapa por un hex. de entrada distinto de los que tiene prefijados. En ese caso, sus Marcadores de Activación no se colocan en la taza y en el siguiente turno su coste será gratuito. Este retraso de un turno no permite una entrada automática. La formación retrasada debe superar su Liberación [10.32-10.34] en su nuevo hex. de entrada.

10.37 Las formaciones alemanas no pueden entrar el mapa a través de un hex. de entrada ocupado por una unidad aliada. Si pueden entrar por un hex. de entrada que esté en una ZdC aliada. Las formaciones alemanas que no puedan entrar retrasan su entrada en un turno y luego entran por cualquier hex. de entrada no bloqueado (el que prefiera el jugador alemán), igual que en 10.36.

10.38 Hay 2 hex. de entrada con la letra “A” y otros dos con la letra “E”. Las formaciones que deban entrar por A o E

pueden usar uno o ambos hex. con la letra especificada para entrar.

11.0 Zonas de Control (ZdC)

11.1 Efectos de las ZdC en el Movimiento

11.11 Una unidad activada debe pagar **1 Punto** de Movimiento Extra (por encima de los costes del terreno) para entrar en un hex. que esté en una ZdC enemiga.

11.12 Cuando una unidad entra en 1 hex. en una ZdC enemiga, debe detenerse y no mover más durante el resto de la activación.

11.13 Las unidades activadas pueden abandonar hex. en ZdC enemigas si empiezan su movimiento en dichos hex.. Cada unidad que salga de una ZdC enemiga debe pagar **1 Punto** de Movimiento extra.

- Las unidades activadas de a pie no pueden mover directamente de una ZdC enemiga a otra. Si una unidad de a pie tiene suficientes Puntos de Movimiento, podría salir de una ZdC enemiga, mover a través de uno o más hex. que no estuvieran en ZdC enemiga, y luego entrar en un hex. que sí estuviera en ZdC enemiga. El párrafo 11.12 se sigue aplicando.
- Las unidades activadas motorizadas pueden mover directamente de un hex. con una ZdC enemiga a otro hex. con una ZdC enemiga, siempre que la unidad tenga suficientes Puntos de Movimiento para pagar los costes del terreno más los costes por salir y entrar en ZdC enemiga.

11.14 Las unidades de combate de apoyo sólo pueden moverse a hex. con una ZdC enemiga si una unidad de combate amiga ya ocupa ese hex.

11.15 Las unidades que estén empleando Movimiento Estratégico no pueden entrar en un hex. con una ZdC enemiga. Sin embargo, si pueden terminar su movimiento en un hex. adyacente a un hex. con una ZdC enemiga.

12.0 Combate

12.1 Tipos de Fuerza de las unidades

12.11 La Fuerza de Combate/*Combat Strength* se emplea para determinar la relación de fuerzas a usar en la Tirada del Combate. Las unidades con su Fuerza de Combate entre paréntesis sólo la pueden emplear para defenderse.

12.12 Los Puntos de Coraza/*Armor Points* ³ (los números en blanco dentro de las casillas negras que hay a la derecha del símbolo del tipo de unidad) representan a vehículos sobre orugas con cañones que llevan munición perforante (tanques, cazacarros y cañones de asalto). En la Tirada de Dado del Combate, los puntos de coraza amigos y enemigos se comparan para determinar el posible Modificador a la Tirada por superioridad de coraza.

12.13 Los puntos antitanque (AT) “1” (los números en negro en las casillas blancas que hay a la derecha del símbolo del tipo de unidad) representan a las armas antitanque menos móviles. Los puntos AT sólo sirven para contrarrestar puntos

de coraza enemigos, nunca pueden contribuir a poseer superioridad de coraza.

12.14 Los puntos de artillería “2” (los números dentro de los círculos amarillos a la izquierda de los símbolos del tipo de unidad) representan a la artillería Divisional y de Cuerpo. Para determinar la posible aplicación de un Modificador a la Tirada de Combate por superioridad artillera de uno u otro bando, se comparan los puntos de artillería de ambos bandos.

12.2 Quién puede combatir

12.21 El combate en la Fase de Activación con Eficiencia Máxima tiene lugar tras la porción de movimiento de cada Marcador de Activación, cuando la formación activada tenga unidades orgánicas adyacentes a unidades enemigas.

12.22 El combate en la Fase de Activación con Eficiencia Reducida tiene lugar tras la porción de movimiento de cada activación, pero las únicas unidades que pueden atacar son las unidades orgánicas de la formación activada que no se hayan movido durante esa activación.

12.23 Las unidades activadas no están obligadas a atacar a todos los hex. adyacentes enemigos. Las unidades activadas que estén en una ZdC enemiga no están obligadas a atacar. Si deciden atacar, no están obligadas a atacar a todos los hex. enemigos que ejerzan una ZdC sobre ellas. Las unidades activadas pueden siempre optar por atacar a uno o más hex., aunque siempre deben atacar a todas las unidades de cada uno de los hex. que ataquen

12.24 Las unidades que lleven marcadores de **Aislamiento/Isolated**, **Inmovilizada/Pinned** o **Dispersa/Scattered** pueden ser capaces de atacar cuando sean activadas [12.21 y 12.22], pero no pueden avanzar tras el combate.

12.3 Restricciones por el terreno

12.31 Una unidad activada no puede atacar a un hex. en el que no pueda entrar debido a restricciones de movimiento.

Ejemplo: una unidad acorazada no puede atacar a un hex. de pantano/swamp a no ser que está atacando a través de un borde de hex. de carretera.

12.32 Sólo las unidades Aliadas de infantería pueden atacar a través de Ríos Principales/*Major Rivers* sin un puente, pero dichos ataques requieren apoyo de ingenieros. Los procedimientos para el Cruce Asistido de Ríos [20.2] se siguen también al atacar a través de Ríos Principales, excepto en lo siguiente:

- Las unidades de a pie activadas deben empezar adyacentes al Río Principal.
- Las unidades atacantes tienen un Modificador a la Tirada del Combate de -3.
- Si los resultados del combate lo permiten (o lo exigen), las unidades vencedoras pueden avanzar a través de los bordes de hex. de Río Principal.

12.4 Modos de Combate

12.41 Antes de resolver el combate, ambos jugadores deben decidir qué modos de ataque y de defensa empleará cada uno.

La elección es secreta y se revela simultáneamente empleando los siguientes marcadores de Modo de Combate:

- a. **Modos de ataque:** Diversión/Probe o Asalto/Assault.
- b. **Modos de defensa:** Resistir/Stand o Retirada/Retreat

12.42 La Tabla de Resultados del Combate/*Combat Results Table* está compuesta para proporcionar los resultados posibles según las opciones de combate elegidas.

12.43 Determinación de los modos de ataque y defensa durante las Partidas en Solitario. Cada opción de ataque y defensa tiene 2 marcadores. El jugador determina si la fuerza atacante tiene más posibilidades de optar por Asalto o de optar por Diversión. Se colocan 2 de los marcadores “más posibles” y 1 de los “menos posibles” en una taza opaca. El jugador hace seguidamente lo mismo con el defensor y sus opciones, introduciéndolas en otra taza opaca. El jugador extrae entonces un marcador de cada taza y descubre la opción de cada bando.

Ejemplo: si los modos “más posibles” en un ataque dado son, respectivamente, Asalto y Retirada, una taza debería contener 2 marcadores de Asalto/Assault y 1 de Diversión/Probe mientras que la otra debería contener 2 marcadores de Retirada/Retreat y 1 de Resistir’ Stand.

12.5 Modificadores a la Tirada

Sólo hay una Tirada del Dado en cada combate, pero puede que se apliquen varios modificadores a la misma.

12.51 Modificador a la Tirada por la Relación De Fuerzas. Ambos jugadores suman el número de puntos de Fuerza de Combate de que disponen para el combate.

- a. Los puntos de Fuerza de Combate entre paréntesis sólo se pueden usar para defenderse.
- b. **Tropas Acorazadas sin Apoyo.** Las unidades activadas con puntos de coraza deben atacar con al menos una unidad tipo infantería que pertenezca a su formación (incluyendo unidades asignadas desde otras formaciones) o de lo contrario su Fuerza de Combate se reduce **a la mitad** (redondeando hacia abajo). Una unidad de tipo infantería atacante puede apoyar hasta **2 puntos** de coraza atacantes, y no es necesario que esté apilada con ninguno de ellos.
- c. Las unidades con marcadores de **Aislamiento** reducen **a la mitad** (redondeando hacia abajo) su Fuerza de Combate.
- d. Ambos jugadores comparan sus totales y los reducen a una relación numérica simple (redondeando hacia arriba o hacia abajo, hacia la relación de fuerzas más cercana que haya en la Tabla de Relaciones de Fuerzas en el Combate/*Odds Ratio DRM Chart*. Por tanto, un atacante con fuerza 18 comparado con un defensor con fuerza 10 daría una relación de 1,8 a 1 que se redondea a la relación simple más cercana, 2:1. Una fuerza atacante de 10 contra una fuerza defensora de 11 se redondea a 1:1; mientras que una fuerza atacante de 21 contra una fuerza defensora de 19 se redondea a 1:1.
- e. Una vez hallada la relación de fuerzas, se debe recordar aplicar el modificador a la Tirada del Combate que determine la Tabla de Relación de Fuerzas del Combate.

12.52 Modificador a la Tirada por Diferencial de Cohesión. El atacante se resta el valor de cohesión de la unidad defensora con mayor cohesión del valor de su unidad con mayor cohesión. La diferencia es un Modificador a la Tirada del combate. Si el Valor de Cohesión del defensor es mayor que el del atacante, el modificador será negativo. Si el Valor de Cohesión del Atacante es mayor, el modificador será positivo. El máximo modificador por este concepto es +/-3.

12.53 Beneficio por Ataque Multidireccional.

- a. Si un jugador está atacando con unidades desde 2 o más hex. no adyacentes entre sí, obtiene un Modificador de +1 a la Tirada.
- b. El atacante recibe un Modificador a la Tirada de +2 si las unidades atacantes ocupan o ejercen ZdC no disputadas sobre todos los hex. adyacentes al defensor. Los hex. infranqueables para el defensor no se tienen en cuenta. La presencia de cualquier unidad enemiga adyacente al defensor niega el Modificador de +2 (aunque es posible que se pueda seguir aplicando el modificador +1).

Ejemplo: una unidad defensora ocupa el hex. E1940; las unidades atacantes ocupan los hex. E1840 y E1941. El atacante recibe el modificador + 2 ya que todos los hex. pertinentes están ocupados por el enemigo o por una ZdC atacante no disputada (el río Orne convierte en infranqueable al hex. E2040, por lo que no lo tenemos en cuenta).

12.54 Modo de Combate de Diversión frente a Resistir.

Cuando el atacante revele un marcador de Diversión y el defensor revele un marcador de Resistir, la Tirada del Combate sufre un modificador de -3.

12.55 Flak alemana. Los aliados encontraron en Normandía grandes cantidades de los excelentes cañones antiaéreos alemanes de 88mm. Aunque su despliegue se hizo para contrarrestar a las ofensivas de bombarderos aliados, desempeñaron luego un excelente papel como armas AT. Cada vez que un ataque aliado que contenga una o más unidades acorazadas vaya contra un hex. que contenga fichas Flak, se aplica un modificador de -1 a la Tirada por cada unidad Flak presente.

12.56 79 División Acorazada Británica. “+1”. Cada vez que un ataque de la Commonwealth incluya una unidad acorazada de la 79 División Acorazada (la que contiene la silueta del tanque con equipo antiminas y una casilla azul con un +1 en blanco) se aplica un Modificador de +1 a la Tirada. Estas unidades representan a los vehículos de asalto acorazados especializados que los británicos habían desarrollado.

12.57 Marcadores de Desorden/Disorder. Si alguna unidad atacante lleva un marcador de Desorden/*Disorder*, se aplica un Modificador de -1 a la tirada de combate. Si alguna unidad defensora lleva un marcador de Desorden/*Disorder*, se aplica un Modificador de + 1 a la tirada de combate. Ambos modificadores pueden aplicarse a un mismo combate.

12.58 Unidades aerotransportadas Dispersas/Scattered. Cuando una o más unidades aerotransportadas atacantes lleven un marcador de Dispersión/*Scattered*, se aplica un Modificador de -3 a la Tirada. Cuando una o más unidades aerotransportadas defensoras lleven un marcador de

Dispersión/*Scattered*, se aplica un Modificador de +3 a la Tirada.

12.59 Modificadores a la Tirada por Terreno, Coraza y Apoyo.

- Los Modificadores por el Terreno sólo se aplican a las unidades defensoras. Las unidades defensoras pueden recibir Modificadores que van de -1 a -3. Consultar la Tabla de Efectos del Terreno/*Terrain Effects Chart*.
- Los Modificadores a la Tirada por Superioridad Acorazada van de -2 a favor del defensor hasta +2 a favor del atacante, según las fuerzas acorazadas de que dispongan ambos bandos, seguida de la anulación de puntos acorazados por efecto de los puntos AT del defensor [15.0].
- Los Modificadores a la Tirada por Apoyo de Artillería van de -2 a favor del defensor hasta +2 a favor del atacante, según los puntos de artillería de que disponga cada bando [16.0].
- Los Modificadores a la Tirada por Apoyo Aéreo sólo los puede tener el jugador Aliado; el Modificador puede ser de +1 o +2 en ataque, o de -1 o -2 en defensa [17.3].
- Los Modificadores a la Tirada por Apoyo Naval sólo los puede tener el jugador Aliado; el Modificador puede ser de +1 o +2 en ataque, o de -1 o -2 en defensa [18.0].

Nota: no se pueden combinar en un mismo combate el apoyo aéreo y el naval.

13.0 Resultados del combate

La tirada del dado (ajustada por los modificadores) produce un resultado para cada bando [ver la Tabla de Resultados del Combate/*Combat Results Table*]. Los resultados posibles son Desorden/*Disorder*, Reducción/*Reduced*, Retirada/*Retreat*, Avance/*Advance*, Penetración/*Breakthrough* y Huida del Atacante/*Attacker Rout*.

Nota: las unidades que hayan aportado puntos de artillería que no estén en el hex. defensor ni adyacentes a él no se ven afectadas por los resultados del combate.

13.1 Desorden

13.11 Hay dos niveles de Desorden: Desorden-1 (Dis-1) y Desorden-2 (Dis-2). Cuando una unidad sufre un resultado de Desorden de uno de esos niveles, se le coloca el marcador apropiado. Ambos niveles tienen los mismos efectos en el combate, pero las unidades en Desorden-2 es más fácil que sufran una Reducción que las que estén en Desorden-1.

13.12 Los efectos del Desorden en el combate son:

- Las unidades con marcadores de Desorden no pueden entrar en ZdC enemigas. Sin embargo, si empiezan su fase de activación adyacentes a una unidad enemiga, entonces pueden atacar.
- Si cualquier unidad atacante lleva un marcador de Desorden, se debe aplicar un Modificador de -1 a la Tirada del combate. Si cualquier unidad defensora lleva un marcador de Desorden, se aplica un Modificador de +1 a la Tirada del combate. Ambos modificadores se pueden aplicar a un mismo combate.
- Las unidades con marcadores de Desorden no pueden avanzar tras el combate.

Nota: el Desorden es un resultado del combate que se aplica antes de que se efectúe la retirada o el avance.

13.13 Si una unidad con un marcador de Dis-1 recibe un resultado Dis-1 adicional, se le da la vuelta al marcador (a su lado Dis-2).

13.14 Si una unidad con un marcador de Dis-1 o Dis-2 recibe un resultado de Dis-2, se elimina el marcador de Desorden que tenga y se da la vuelta a la unidad de modo que pase a mostrar su lado con fuerza reducida. Si la unidad ya está reducida, o si se trata de una unidad con un único paso de fuerza, se la elimina. Las unidades con un marcador de Dis-2 que reciban un resultado de Dis-1 o de Dis-2 se reducen (se les da la vuelta), o se las elimina si ya están reducidas o sólo tienen un paso de fuerza.

13.15 Si una unidad con un marcador de Dis-1 o Dis-2 recibe un resultado de Reducción, se elimina el marcador de Desorden que tenga y se da la vuelta a la unidad de modo que pase a mostrar su lado con fuerza reducida. Si la unidad ya está reducida, o si se trata de una unidad con un único paso de fuerza, se la elimina.

13.2 Reducción

13.21 Reducción/*Reduced* indica que la unidad afectada debe perder un nivel de fuerza. Si una unidad con su fuerza completa sufre un resultado de Reducción, se le da la vuelta a su ficha de modo que pase a mostrar su cara con fuerza reducida. Si la unidad ya está reducida, o si se trata de una unidad con un solo paso de fuerza, se la elimina.

13.22 Si una pila de dos o más unidades sufre un resultado de Reducción, sólo una de las unidades de la pila (la que prefiera su jugador) debe ser Reducida.

13.3 Retirada

13.31 Las Retiradas son obligatorias y deben ejecutarse además de los resultados de Desorden o Reducción que pueda haber. Todas las unidades, incluyendo las que lleven marcadores de Desorden, Aislamiento o Dispersión, deben retirarse si reciben un resultado de Retirada/*Retreat*.

13.32 La Retirada no se considera movimiento. No cuesta Puntos de Movimiento (el coste de +1 punto de movimiento por salir de una ZdC enemiga tampoco se aplica). Sin embargo, una unidad o unidades que se retiren no pueden entrar en un hex. o cruzar un borde de hex. que les esté prohibido en la Tabla de Efectos del Terreno.

13.33 A diferencia del movimiento, las retiradas se pueden efectuar tanto por unidades individuales como por apilamientos.

13.34 Una unidad que se retire no puede entrar en un hex. ocupado por el enemigo si ello la haría exceder los límites de apilamiento de dicho hex. Lo mismo se aplica a los apilamientos que se retiren, aunque en ese caso puede que sea posible retirar unidades individuales de un apilamiento a través de dichos hex..

13.35 Las unidades deben retirarse 1 hex. a no ser que:

- La Tabla de Resultados del Combate especifique una Retirada de 2 hex., o

- b. El primer hex. al que entre una unidad/pila en Retirada esté en una ZdC enemiga.

13.36 Una unidad/pila puede retirarse a un hex. con una ZdC enemiga, pero la unidad/pila sufre un resultado de Reducción.

Nota: es menos costoso retirarse a través de una ZdC enemiga como un apilamiento que retirarse de unidad en unidad (suponiendo que la pila no viole los límites de apilamiento).

13.37 Una unidad/pila que no pueda completar su Retirada debe permanecer en el hex. Defensor y sufrir un resultado de Reducción.

Excepción: una unidad/pila puede cumplir cualquier resultado de Retirada entrando a un hex. de Ciudad (suponiendo que con ello no viole el límite de apilamiento permitido). Esto anula la exigencia de retirada de 2 hex. [13.35], y la unidad/pila puede incluso terminar su retirada en una ZdC enemiga (aunque la penalización subsiguiente de Reducción se sigue aplicando) [13.35 y 13.36].

13.38 Las unidades aliadas no se pueden retirar a Cajas de Playa de Desembarco.

13.4 Avance

13.41 El avance ocurre tras la aplicación de los resultados de Desorden y Reducción sobre las unidades atacantes. Para que una unidad atacante pueda Avanzar, no puede llevar un marcador de Desorden/*Disorder*, Dispersión/*Scattered* ni Inmovilización/*Pinned*. Las unidades HQ sólo pueden avanzar si están apiladas con unidades de combate atacantes que puedan avanzar

13.42 Ciertos resultados de la Tabla de Resultados del Combate incluyen el Avance como una opción. Si las unidades defensoras se han retirado, las unidades que tengan derecho [13.41] pueden avanzar al hex. abandonado, pero siempre respetando los límites de apilamiento.

13.43 Con ciertos resultados en la Tabla de Resultados del Combate, el Avance es obligatorio. Si las unidades defensoras se han retirado, las unidades que tengan derecho [13.41] deben avanzar al hex. abandonado, pero siempre respetando los límites de apilamiento.

13.44 El Avance no se considera movimiento. No cuesta Puntos de Movimiento (el coste de +1 Punto de Movimiento por entrar o salir de una ZdC enemiga tampoco se aplica).

13.45 Las ZdC enemigas se ignoran (el coste de +1 Punto de Movimiento por entrar o salir de una ZdC enemiga tampoco se aplica). Sea cual sea la colocación de las posibles unidades enemigas que pueda haber en torno al hex. abandonado por el defensor, las unidades atacantes que tengan derecho pueden entrar en él.

13.46 Emboscada en el Boccage

- a. La mayor parte del mapa del juego (y la región de Normandía) están cubiertos por un tipo de terreno bastante difícil llamado Boccage. Miles de setos altos y muros de tierra hicieron de las emboscadas una amenaza constante (del modo que simulamos a continuación). Por

ello, cuando se dan las siguientes condiciones se debe aplicar la regla explicada más adelante:

1. el hex. en el que está el defensor alemán es de Boccage y
 2. el jugador Aliado opta por el modo de combate de Asalto/*Assault* y el alemán opta por Resistir/*Stand*, y
 3. el jugador Aliado obtiene un resultado de Avance obligatorio.
- b. El jugador Aliado tira el dado para cada unidad que tenga derecho a avanzar [13.41], incluso aunque no le sea físicamente posible avanzar [excepción a 13.43]. Si el resultado es mayor que la cohesión de la unidad, esta recibe un resultado de Dis-1 que se aplica tras completar el avance.

Nota: no todos los resultados de combate en los que el defensor haya optado por Resistir son de Retirada. La posibilidad de sufrir pérdidas simula las graves pérdidas que a veces sufrían las unidades Aliadas al atacar o perseguir a unidades alemanas en el Boccage.

13.5 Penetración

13.51 Las unidades atacantes de a pie que puedan avanzar lo hacen normalmente [13.41 a 13.45].

13.52 Las unidades atacantes motorizadas que puedan avanzar pueden avanzar 2 hex. (en lugar de 1) e ignorar las ZdC enemigas al avanzar.

13.53 Las unidades motorizadas que hayan atacado (hayan avanzado o no) pueden atacar [12.2] de nuevo. Ni el atacante ni el defensor pueden usar apoyo de artillería, aéreo ni naval en este segundo combate. Si los resultados del combate lo permiten, las unidades motorizadas pueden avanzar hasta 2 hex. de nuevo, pero no pueden atacar por tercera vez.

13.6 Huida del atacante

13.61 Cuando el defensor haya elegido la opción de Resistir y la tirada del combate modificada sea 0 o menos, el defensor tiene la oportunidad de atacar inmediatamente.

Nota del autor: de este modo simulamos los ataques "de oportunidad" llevados a cabo por unidades defendiéndose agresivamente contra atacantes desorganizados.

13.62 Las unidades defensoras que no lleven marcadores de Desorden, Dispersión o Inmovilización pueden avanzar a cualquiera de los hex. atacados si las unidades atacantes se han retirado.

13.63 Las unidades defensoras cambian entonces su estatus y pasan a ser atacantes. Estas unidades pueden atacar a unidades enemigas adyacentes [12.2]. Ninguno de los dos bandos puede emplear apoyo artillero, naval ni aéreo.

13.64 Una vez se han aplicado los resultados del combate, se vuelve a retomar la activación en curso del atacante.

13.7 Aplicación del resultado del combate

13.71 Los resultados del combate no se aplican igualitariamente al defensor y al atacante. En numerosas ocasiones, puede haber dos resultados del combate para uno u

otro bando. Hay 6 maneras posibles de aplicar estos resultados sobre las unidades atacantes y defensoras, según sus niveles de cohesión. Métodos de aplicación:

A: Todas las unidades de combate y de combate de apoyo reciben el resultado.

Ejemplo: Todos/All Dis-1

B: Todas las unidades de combate y de combate de apoyo, reciben el resultado, excepto la unidad con la cohesión más alta. Si hay 2 o más unidades empatadas en su cohesión, su jugador opta por cuál no recibe el resultado.

C: Todas las unidades de combate y de combate de apoyo, reciben el resultado, excepto en el caso de la unidad de combate con la cohesión más baja. Si hay 2 o más unidades empatadas en su cohesión, su jugador opta por cuál no recibe el resultado.

D: El resultado lo sufre la unidad del jugador con más valor de cohesión (en caso de empate, el jugador decide).

E: El resultado lo sufre la unidad del jugador con menos valor de cohesión (en caso de empate, el jugador decide).

F: Una unidad cualquiera del jugador sufre el resultado (la que el jugador prefiera).

13.72 Los resultados dobles son siempre combinaciones de cohesión Alta-Baja. Es decir, se combinan B y D, o C y E.

Ejemplo: B Dis-1/D Reduced. Todas las unidades de combate y de combate de apoyo atacantes, excepto la que tenga más cohesión, reciben un resultado de Des-1, y la unidad con más cohesión se reduce.

13.73 Cuando sólo hay una unidad atacante o defensora y recibe un resultado doble, entonces se considera que puede recibir ambos resultados, ya que ella es a la vez la unidad con cohesión más alta y más baja. Los resultados dobles se aplican como sigue:

- Retirada y Desorden: se aplican ambos.
- Retirada y Reducción: se aplican ambos.
- Desorden y Reducción: se aplica sólo la Reducción (el resultado más duro).

Excepción: Cuando la cohesión de una unidad de combate individual (o la de una única unidad de combate apilada con una unidad de apoyo) sea en el combate mayor que la cohesión de cualquier unidad enemiga en un combate, la citada unidad recibe los resultados que pueda sufrir de Dis-1 o de Dis-2 como Dis-1, y los resultados de Reducida como Dis-2.

14.0 Contraataque Alemán

La doctrina táctica alemana mandaba contraataques inmediatos para retomar las posiciones perdidas antes de que el enemigo pudiera consolidar sus posiciones y atrincherarse.

14.1 Cuándo se puede contraatacar

14.11 Cuando una unidad/pila alemana haga una retirada de un hex. y el jugador Aliado mueva una unidad al hex.

abandonado por el defensor.

Nota 1: incluso aunque todos los defensores alemanes sean eliminados, si el resultado es de retirada el alemán puede contraatacar.

Nota 2: el jugador Aliado, aunque pueda avanzar con más de una unidad, debe declarar cuál de sus unidades avanzará en primer lugar.

14.12 Una vez que la primera (o única) unidad Aliada haya avanzado al hex. abandonado por el defensor, el jugador alemán debe optar por declarar o no un Contraataque.

14.2 Secuencia

14.21 En el momento de la declaración del contraataque se suspende la Activación Aliada en curso. El jugador alemán pasa entonces a ser el atacante, pero para ello no necesita activar a ninguna formación.

14.22 Las únicas unidades alemanas que deben atacar son las unidades que se vieron obligadas a retirarse del hex. defensor.

14.23 No hay movimiento previo al contraataque, y sólo pueden incluirse también en el ataque aquellas unidades alemanas (sea cual sea su unidad) que en ese momento están adyacentes a la unidad aliada que esté avanzando.

Excepción: las demás unidades alemanas (las que no se acaben de retirar) que pueden contraatacar no pueden estar a su vez defendiéndose de un ataque aliado que aún no se haya resuelto. A veces una formación aliada activada hará dos o más ataques; un contraataque puede seguir antes de que se resuelvan dichos ataques. Las unidades alemanas que vayan a ser atacadas en breve no pueden contraatacar y prepararse para la defensa al mismo tiempo.

14.24 Los puntos de artillería, aéreos y navales no se pueden emplear en los contraataques alemanes, de modo que no dan modificadores al combate. También se ignoran los modificadores del terreno que ocupe el defensor.

Nota: aunque no se usen los modificadores a la Tirada por el terreno, cuando el hex. del defensor sea de Boccage el Modificador a la Tirada máximo por tropas acorazadas sigue siendo +/-1.

14.25 Si se usan el resto de Modificadores al combate.

14.26 Todos los resultados del combate se aplican cuando se reciban.

14.27 Una vez aplicados los resultados del combate, se reinicia la Activación aliada en curso.

14.28 Si la primera unidad Aliada en avanzar sigue ocupando el hex. del defensor, más unidades aliadas pueden avanzar al mismo.

14.29 Sea cual sea el resultado del contraataque, se juega hasta el final el resto de la activación en curso.

15.0 Modificador a la Tirada por Superioridad Acorazada

15.1 Determinación de la Superioridad Acorazada

15.11 Durante cada combate, ambos jugadores contabilizan el total de puntos de tropas acorazadas que tienen en las unidades implicadas en el combate.

15.12 Ambos jugadores comparan entre sí sus puntos totales de tropas acorazadas

- Si el defensor tiene el doble de puntos acorazados que el atacante (o si el atacante no tiene puntos acorazados y el defensor tiene al menos 2) se aplica un Modificador de -2 a la Tirada del combate.
- Si el defensor tiene más puntos acorazados que su oponente pero no llega al doble, se aplica un Modificador de -1 a la Tirada del combate.
- Si el atacante tiene más puntos acorazados que su oponente pero no llega al doble, se aplica un Modificador de +1 a la Tirada del combate.
- Si el atacante tiene el doble de puntos acorazados que el defensor (o si el atacante no tiene puntos acorazados y el defensor tiene al menos 2) se aplica un Modificador de +2 a la Tirada del combate.

Nota: el Modificador a la Tirada del atacante puede verse luego reducido por puntos AT del defensor [15.13].

15.13 El único efecto de los puntos AT en el juego es permitir al defensor reducir el Modificador a la Tirada del combate por superioridad acorazada del atacante. No se pueden emplear para obtener modificadores por superioridad acorazada.

- El defensor suma el total de puntos AT que tengan sus unidades implicadas en el combate. Los puntos AT del atacante no se tienen en cuenta.
- El defensor añade sus puntos AT a sus puntos acorazados (incluso aunque tenga 0 puntos acorazados) y vuelve a comparar su total con el total de puntos acorazados del atacante.
- Si el atacante sigue teniendo más puntos acorazados que el defensor, pero no llega al doble, se aplica un Modificador de +1 a la Tirada del combate.
- Si el atacante tiene el doble de puntos acorazados que el defensor, se aplica un Modificador de +2 a la Tirada del combate.
- Si el total de puntos acorazados/AT del defensor supera el total de puntos acorazados del atacante no hay Modificador por superioridad acorazada.

Ejemplo: el atacante tiene 3 puntos acorazados y 2 puntos AT y el defensor tiene 1 punto acorazado y 3 puntos AT. Los puntos AT del atacante no se cuentan. Como los 3 puntos acorazados del atacante son más del doble que los puntos acorazados del defensor, la comparación inicial de fuerzas nos daría un Modificador de +2 a la Tirada del combate. Pero el defensor suma sus puntos acorazados y AT, y el total de 4 es mayor que los puntos acorazados del atacante, por lo que el Modificador a la Tirada se elimina. Como el total del defensor es mayor que el del atacante por causa de puntos AT, no hay Modificador a la Tirada por superioridad acorazada.

15.2 El Boccage y la superioridad acorazada

Cuando el defensor ocupa un hex. de Boccage, el Modificador a la Tirada del combate por superioridad acorazada [15.12 y 15.13] no puede pasar de +/-1. El terreno de boccage estaba tan compartimentado que ningún bando podía maniobrar grandes formaciones de tanques con libertad.

Ejemplo: un defensor que ocupa un hex. de Boccage tiene 1 punto AT y el atacante tiene 4 puntos acorazados. La comparación nos daría un Modificador a la Tirada de +2, pero debido al tipo de terreno, el atacante sólo recibirá un +1 por superioridad acorazada.

16.0 Apoyo de artillería

16.1 Puntos de artillería

16.11 Los puntos de artillería están contenidos en las unidades tipo HQ.

Excepción: el 5º Grupo de Artillería de los EEUU [16.25].

16.12 Los puntos de artillería atacantes y defensores se comparan durante cada combate para hallar el Modificador a la tirada por apoyo artillero. Para poder usarse, no es necesario que los puntos de artillería estén físicamente en el hex. del defensor ni adyacentes a él.

- El alcance de todos los puntos de artillería contenidos en unidades de HQ de Cuerpos es de 8 hex. desde la unidad que dispara hasta el hex. defensor.
- El alcance de todos los puntos de artillería en las unidades de HQ Divisionales y en el 5º Grupo de Artillería EEUU es de 4 hex. desde la unidad que dispara hasta el hex. defensor.

Nota: las unidades de Nebelwerfer (NW) alemanas no tienen puntos de artillería. También bombardean (como veremos más adelante) con un alcance de 4 hex..

- Al calcular el alcance, no se cuenta el hex. donde esté la unidad que dispara y sí se cuenta el hex. defensor.
- La artillería puede disparar a través de cualquier tipo de terreno que haya entre ella y el blanco.

16.13 Si una unidad lleva un marcador de Desorden, Aislamiento/*Isolated* o Inmovilización/*Pinned* no puede usar sus puntos de artillería.

16.14 Los puntos de artillería de una unidad se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo) si:

- lleva un marcador de Eficiencia Reducida/*RE*, o
- está dando dichos puntos a una formación que esté realizando un ataque durante la Fase de Activación con Eficiencia Reducida.

Nota: 1 punto de artillería reducido a la mitad se redondea a 0 y no se puede usar.

16.2 Cuándo se usan los puntos

16.21 Los puntos de artillería de **HQ Divisionales** se pueden usar:

- a. Para atacar, pero sólo cuando el HQ esté activado. Los puntos disponibles se pueden repartir entre 2 o más hex. defensores enemigos dentro del alcance.
- b. Para defender, en cualquier momento, a una unidad orgánica (o asignada) de su división que sea atacada. Los puntos disponibles pueden repartirse entre 2 o más hex. defensores amigos dentro del alcance.

Excepciones: contraataques alemanes y combates causados por resultados de Huida del Atacante.

16.22 Los puntos de artillería de cada HQ pueden usarse una vez por turno bien en ataque o bien en defensa. Una vez se usen, se da la vuelta a su Cuartel General de modo que muestre su lado “usado/Fired”. El Cuartel General opera normalmente pero ya no puede proporcionar puntos de artillería.

16.23 Los puntos de artillería de **HQ de Cuerpos** pueden usarse en los ataques en los casos siguientes:

- a. Cuando se extraiga el Marcador de Activación de Cuerpo de su nacionalidad, pero los puntos sólo se pueden usar para apoyar a unidades orgánicas del propio cuerpo y dentro de su alcance, o
- b. también se pueden asignar puntos de artillería de un HQ de Cuerpo a un HQ Divisional que esté a 4 hex. o menos del HQ de cuerpo. Los puntos de artillería del HQ de Cuerpo se repartirán entre 1 o más hex. defensores dentro del alcance junto con los puntos de artillería propios del HQ Divisional.

Nota: los cuerpos aliados sólo pueden asignar puntos a HQ Divisionales subordinados.

16.24 En la defensa, los puntos de artillería de un HQ de Cuerpo pueden apoyar a una unidad defensora dentro del alcance, que sea de su misma nacionalidad. En el caso de los cuarteles generales aliados, la unidad debe ser orgánica del HQ de Cuerpo o de un HQ Divisional subordinado.

16.25 El 5º Grupo de Artillería de los EEUU es una unidad de artillería que no es un HQ, y que es orgánica del HQ del V Cuerpo EEUU. Puede usar sus puntos de artillería del mismo modo que un HQ de Cuerpo [16.23 y 16.24], o también puede asignarse a una división subordinada al V Cuerpo [6.13]. Si se la asigna a una división, sus puntos de artillería se emplean como puntos de artillería divisionales [16.21] durante el resto del turno. Entonces la división, al calcular la distancia desde la que puede recibir apoyo de artillería, tendrá dos “fuentes” de apoyo artillero.

16.26 Las Activaciones de Cuerpos permiten aprovechar unas capacidades extra de la artillería [los 12 Puntos de Recursos que te has gastado te proporcionan ese extra].

- a. Los HQ de Cuerpo activados tienen el **doble** de puntos de artillería de su cifra impresa, que pueden asignar a cualquier HQ Divisional (que deberá estar subordinado al cuerpo en el caso del jugador Aliado) dentro del alcance.
- b. Además, si el HQ de Cuerpo activado es de los EEUU, puede realizar un bombardeo “Sincronizado/TOT” sin coste de puntos de artillería [16.42] antes de mover nada.

16.3 Cómo se emplean los puntos

16.31 Durante cada combate, ambos jugadores suman los puntos de artillería que cada uno tiene implicados en el combate.

16.32 Ambos jugadores comparan sus totales.

- a. Si el defensor tiene el doble de puntos que el atacante (o si el atacante no tiene puntos y el defensor tiene al menos 2), se aplica un Modificador de -2 a la Tirada del combate.
- b. Si el defensor tiene más puntos de artillería que el atacante pero no llega a tener el doble, se aplica un Modificador de -1 a la Tirada del combate.
- c. Si el atacante tiene más puntos de artillería que el atacante pero no llega a tener el doble, se aplica un Modificador de +1 a la Tirada del combate.
- d. Si el atacante tiene el doble de puntos que el defensor (o si el defensor no tiene puntos y el atacante tiene al menos 2), se aplica un Modificador de +2 a la Tirada del combate.

16.4 Bombardeo

16.41 Los HQ de los EEUU y las unidades alemanas de NebelWerfer (NW) tienen una capacidad especial (en el caso de las unidades NW, esta es su única utilidad). Cuando se activen, pueden bombardear a hex. dentro de su alcance ocupados por el enemigo.

16.42 Los HQ's de los EEUU pueden bombardear (hacer misiones “Sincronizadas/TOT”) en lugar de repartir sus puntos de artillería [16.23 y 16.24]. Se consulta la Tabla de Bombardeo/*Bombardment Table*, se tira el dado, se aplican los Modificadores pertinentes a la Tirada y se aplica el resultado a las unidades afectadas en el hex. objeto del ataque. Concluido el bombardeo, se da la vuelta al HQ (para que muestre su lado “Usado/Fired”).

Excepción: Activación de Cuerpo de un Cuerpo de los EEUU [16.26].

16.43 Mientras que las misiones de bombardeo “Sincronizado/TOT” representan fuego de artillería masivo y dirigido por observadores, las unidades NW proporcionaban un fuego denso de saturación mucho más aleatorio en su localización por medio de sus cohetes no guiados. Se consulta la Tabla de Bombardeo, se tira el dado, se aplican los modificadores pertinentes y se aplica el resultado sobre las unidades afectadas en el hex. objeto del ataque. Concluido el bombardeo, se da la vuelta a la unidad NW para que muestre su lado “Usado/Fired”.

Nota: la Historia Oficial Británica afirma que hasta el 60 por ciento de las bajas durante la primera parte de la batalla de Normandía fueron causadas por morteros o lanzacohetes/NebelWefers

17.0 Poder aéreo aliado

Nota del autor: en esta sección tratamos las reglas que simulan la superioridad aérea Aliada que hubo sobre Normandía.

17.1 Marcadores aéreos

17.11 El jugador Aliado recibe:

- 8 marcadores aéreos cada turno **Claro**
- 4 en los turnos **Ligeramente Cubiertos**
- 0 en los turnos **Muy Cubiertos** o de **Tormenta**.

Estos marcadores representan, de modo genérico, la potencia aérea Aliada táctica disponible para usarse sobre el mapa. Todos los marcadores son equivalentes entre sí. La variedad de siluetas sólo tiene motivos estéticos.

17.12 Cada marcador aéreo sólo se puede usar una vez por turno. Cuando un marcador aéreo se quita de la caja de Disponibles/*Available* ya no puede volver a usarse.

17.2 Misiones durante la Fase de Bombardeo

17.21 El jugador Aliado puede usar sus marcadores aéreos durante la Fase de Bombardeo para:

- a. Bombardeo [17.22]
- b. Interdicción del Abastecimiento [17.23]
- c. Interdicción de los Refuerzos [17.24]

17.22 Se pueden usar marcadores aéreos, igual que la artillería de Cuerpo norteamericana y las unidades alemanas NW, para realizar misiones de bombardeo. Se pueden usar 1 o 2 marcadores por misión; el único límite en cuanto al número de misiones es el número de marcadores aéreos que no se hayan usado. Cualquier hex. del mapa que contenga unidades alemanas puede ser blanco de un bombardeo aéreo. Se elimina el número de marcadores aéreos (1 o 2) de la Caja de Disponibles/*Available Box*, se consulta la Tabla de Bombardeo, se tira el dado, se aplican los modificadores pertinentes y se aplican los resultados sobre las unidades afectadas en el hex. objeto del bombardeo.

No se puede hacer bombardeo naval y aéreo contra un mismo hex..

17.23 Cada turno se pueden colocar un máximo de 2 marcadores aéreos en la Caja de **Interdicción del Abastecimiento/Supply Interdiction Box**. Cada marcador aéreo que se coloque reduce el número de Puntos de Recursos que recibirá el jugador alemán en uno.

17.24 Los marcadores aéreos aliados empleados para **Interdicción de Refuerzos/Reinforcement Interdiction** proporcionan modificadores negativos a la tiradas de Liberación de refuerzos alemanes [10.3]. Hay 3 Cajas de Interdicción de Refuerzos (una para los hex. de Entrada **A** y **B**, otra para los hex. **C**, **D** y **E**, y una tercera para el hex. **F**). En cada Caja de estas se pueden colocar hasta 2 marcadores aéreos no usados previamente. Cada marcador aéreo en una caja proporciona un Modificador de +1 a la Tirada de Liberación de refuerzos de cada formación alemana que intente entrar al mapa por los hex. de entrada de la caja.

17.3 Apoyo al combate terrestre

17.31 El jugador Aliado puede asignar hasta 2 marcadores aéreos no empleados previamente para cada ataque o defensa. Cada marcador aéreo asignado proporciona un Modificador de +1 a una Tirada de un ataque Aliado o un -1 si se trata de una defensa Aliada.

17.32 No se puede combinar apoyo aéreo y naval a un combate terrestre. Puedes usar uno de ellos, pero no ambos.

18.0 Poder naval aliado

18.1 Marcadores navales

18.11 El jugador Aliado recibe:

- 6 marcadores navales cada turno Claro o Lig. Cubierto,
- 3 en los turnos Muy Cubiertos,
- 0 en los turnos de Tormenta.

Estos marcadores representan, de modo genérico, la capacidad de bombardeo naval Aliada disponible para usarse en el mapa. Todos los marcadores son equivalentes entre sí. Las variedades de siluetas sólo tienen motivos estéticos.

18.12 Los marcadores navales sólo se pueden usar una vez por turno. Una vez se elimina un marcador de la Caja de Disponibles, no puede volver para utilizarse de nuevo.

18.13 Los marcadores navales tienen un alcance de **8 hex.** tierra adentro contando a partir del hex. de costa y hasta el hex. blanco. Por ejemplo, si contamos desde el hex. de costa E2540, los puntos navales aliados podrían llegar hasta el hex. E1837, pero no hasta E1736.

18.2 Misiones durante la Fase de Bombardeo

18.21 El jugador Aliado puede usar sus marcadores navales durante la Fase de Bombardeo para:

- a. Bombardeo [18.22]
- b. Interdicción de Refuerzos alemanes [18.23]

18.22 Los marcadores navales pueden usarse, igual que la artillería de cuerpo de los EEUU, las unidades NW y los puntos aéreos aliados, para realizar misiones de bombardeo. En cada misión se pueden emplear 1 o 2 marcadores navales. El único límite en cuanto al número de misiones es la cantidad de marcadores navales que no se hayan usado aún. Cualquier hex. dentro de los 8 de alcance mencionados, y que contenga unidades alemanas puede ser objeto de un bombardeo. Se elimina el número de marcadores a usar de la Caja de Disponibles, se consulta la Tabla de Bombardeo, se tira el dado, se aplican los modificadores pertinentes y se aplican los resultados sobre las unidades afectadas en el hex. blanco. No se puede realizar bombardeo naval y aéreo contra un mismo hex.

18.23 Los marcadores navales que se empleen para **Interdicción de Refuerzos** proporcionan modificadores negativos a la Tiradas de Liberación de Refuerzos alemanes [10.3]. Sólo se pueden asignar marcadores navales a la Caja de los hex. **A** y **B**, y sólo los hex. **A** están dentro del alcance de los marcadores navales. Se pueden asignar un máximo de 2 marcadores navales. Cuando una formación alemana que entre por **A** debe hacer una Tirada de Liberación, se le aplica un Modificador su Tirada de +1 por cada marcador aéreo que haya en la Caja.

18.3 Apoyo al combate terrestre

18.31 Dentro de las limitaciones por el alcance de los marcadores navales, el jugador Aliado puede asignar hasta 2 marcadores navales aún no utilizados a cada ataque o

defensa. Cada marcador naval signado proporciona un Modificador a la Tirada del combate de +1 en los ataques aliados y de -1 en las defensas Aliadas.

19.0 Capacidades de Defensa Alemanas adicionales

19.1 Puntos de Retraso (DP)

19.11 Las fichas de Puntos de Retraso/*DP* alemanas representan a pequeños grupos de hombres/cañones cuya única función en el juego es retardar el avance inicial aliado. Los Puntos de Retraso no tienen Fuerza de Combate ni Capacidad de Movimiento y no ejercen ZdC. Su única contribución al esfuerzo bélico alemán es que las unidades aliadas que entren en un hex. que los contenga deben pagar +2 **Puntos de Movimiento**, además de impedir el Movimiento Estratégico Aliado a los hex. que los contengan o que estén adyacentes a ellos,

19.12 Si una unidad Aliada tiene suficientes Puntos de Movimiento para pagar el coste del terreno y la penalización por la presencia de un Punto de Retraso que haya en un hex., puede entrar en él y eliminar inmediatamente el Punto de Retraso. Si le quedan después Puntos de Movimiento, puede seguir moviendo.

19.13 Una unidad Aliada que entre en un hex. adyacente a un Punto de Retraso sin tener Puntos de Movimiento para poder entrar en el hex. donde este se encuentre, debe detenerse junto al Punto de Retraso. Al terminar esa unidad su movimiento, se elimina el Punto de Retraso (ya ha cumplido con su trabajo). El hex. ya está libre para que puedan mover por él otras unidades.

19.14 Si una unidad Aliada gasta su último Punto de Movimiento para moverse junto a un Punto de Retraso, la unidad se detiene y el Punto no se elimina. Otras unidades aliadas podrán eliminarlo según se explica en 19.12 y 19.13.

19.15 Si una unidad alemana termina su movimiento en un hex. con un Punto de Retraso, se elimina el Punto (es absorbido por la unidad mayor).

19.2 Reductos/Strongpoints (SP)

19.21 Los Reductos son unidades de infantería de defensa de playa. Se trata de unidades de combate con valores [2]-3-4, pero siempre se activan en la Fase de Activación con Eficiencia Reducida. Estos Reductos son totalmente distintos de los Reductos/*SP* impresos en el mapa [19.4].

19.22 Limitaciones:

- Los Reductos no están subordinados a ningún HQ y no se pueden asignar a ninguna formación.
- Los Reductos no se pueden reorganizar tras sufrir resultados de Desorden [21.01].
- Los Reductos se eliminan cuando se reducen y no pueden volver al juego.
- Su Fuerza de Combate entre paréntesis indica que no pueden atacar. Sí pueden moverse a ZdC enemigas, y pueden defenderse.
- Los Reductos no pueden recibir apoyo de artillería.

19.3 Destacamentos (Det)

19.31 Los Destacamentos/*Det* son unidades de combate con valores 2-4-4 pero no subordinados a ningún HQ. Los Destacamentos se forman al Descomponer/*Breakdown* unidades, una acción que el jugador alemán puede hacer al inicio de la activación de cualquier formación o antes de los desembarcos aliados del 6 de Junio.

19.32 Sólo se pueden descomponer unidades de tipo infantería que tengan una cohesión de 4 o más. Estas unidades deben estar con su fuerza al completo, sin marcadores de Desorden y deben pertenecer a una formación cuyo HQ se active con Eficiencia Máxima.

19.33 Descomposición:

- Se da la vuelta a la unidad de infantería que cumpla con los requisitos mencionados de modo que muestre su lado con fuerza reducida, y se coloca un Destacamento/*Det* en la unidad reducida. Si el Destacamento viola los límites de apilamiento, se debe mover un hex. Si no los viola, el jugador alemán puede moverlo también un hex. si lo desea. Esta es la última vez que el *Det* mueve en la Fase de Activación con Eficiencia Máxima.
- Otra opción es eliminar a la unidad de infantería sustituyéndola por un número de Destacamentos que igualen su Fuerza de Combate. Por ejemplo, una unidad de infantería con una Fuerza de Combate de 8 se descompondría en 4 Destacamentos. Como estos violarían los límites de apilamiento, algunos de ellos se deberán mover inmediatamente un hex. Esa será la última vez que muevan en la Fase de Activación con Eficiencia Máxima.
- El número de Destacamentos que se cree no puede nunca superar en Fuerza de Combate a la unidad eliminada para crearlos.

Ejemplo: una unidad de infantería con una Fuerza de Combate de 7 se podría descomponer en 3 Destacamentos que sumaran una Fuerza de Combate de 6 - no en 4 Destacamentos que sumaran 8.

19.34 Los Destacamentos siempre se mueven y atacan como unidades con Eficiencia Reducida. Nunca se pueden asignar a ninguna formación ni reorganizarse. Tampoco se pueden volver a reunir para formar de nuevo a la unidad original.

19.35 Un Destacamento, cuando es eliminado, puede volver al juego. Sin embargo, el número de Destacamentos en juego nunca puede pasar de los 6 que se contienen en las planchas de fichas.

19.4 Reductos/Strongpoints

19.41 Las unidades alemanas en hex. de Reductos/*Strongpoints* ganan un Modificador de -1 en la Tirada de combate en defensa; los reductos no dan ventaja alguna si se ataca desde ellos. Además, se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo) todos los puntos de apoyo de artillería y se aplica un Modificador de -1 a las Tiradas de bombardeo si las unidades atacadas de un bombardeo están en un hex. de Reducto/*Strongpoint*.

19.42 El jugador alemán no puede construir Reductos en ningún escenario.

19.43 Los Reductos sólo benefician al jugador alemán. Son destruidos en cuanto una unidad aliada ocupa su hex..

20.0 Ingenieros

20.1 Disponibilidad de ingenieros

20.11 Todos los HQ disponen de Ingenieros; los HQ aliados pueden realizar más tareas que sus equivalentes alemanes.

20.12 Todas las tareas de los Ingenieros giran en torno a 4 Acciones de Puentes:

- Cruce Asistido de ríos (ambos bandos).
- Cruce Asistido de ríos con Asalto (sólo los aliados).
- Demolición de puentes (ambos bandos).
- Construcción de puentes (sólo los aliados).

20.13 Cada HQ (divisional de cuerpo) puede realizar una Acción de Puente en cada turno.

Excepción: demolición de puentes.

20.14 Los HQ de Cuerpo pueden realizar sus Acciones de Puente cuando se activen, o pueden también asignar su Acción de Puente a un HQ Divisional Activado a 4 hex. o menos de distancia.

Nota: los HQ Divisionales aliados deben estar subordinados al HQ de Cuerpo del que vayan a recibir la Acción de Puente.

20.15 Los HQ Divisionales pueden realizar su Activación de Puente cuando sean activados.

20.2 Cruce Asistido de ríos

20.21 Para cruzar ríos principales, las unidades de a pie activadas deben estar a 4 hex. o menos de su HQ superior (el cual no debe haber usado su Acción de Puente en lo que vaya de turno). Un HQ Divisional activado puede usar su capacidad de ingenieros para permitir a **2 de sus unidades** activadas de a pie usar Cruce Asistido de Ríos.

Excepción: las unidades de Comandos/Rangers pueden cruzar Ríos Principales por sí mismos, sin ayuda de ingenieros.

20.22 Para aumentar el número de unidades activadas que puedan cruzar, un HQ Divisional aliado puede “recibir” la Acción de Puente de su HQ de Cuerpo superior (si todavía no se ha empleado y el HQ de Cuerpo está a 4 hex. o menos del HQ Divisional). Los HQ Divisionales alemanes activados pueden “recibir” una Acción de Puente de cualquier HQ de Cuerpo alemán que esté a 4 hex. o menos del HQ de la División. Las HQ Divisionales alemanes o aliados que cumplan con estos requisitos proporcionan Cruce Asistido de Ríos a una unidad adicional activada de a pie.

20.23 Las unidades activadas pueden cruzar a hex. en Zdc enemigas.

20.24 Cada unidad activada que haga un Cruce Asistido de Río debe pagar **+2 Puntos** de Movimiento para cruzar. Los Comandos/Rangers también pagan **+2 Puntos** de Movimiento.

20.25 Las unidades que realicen Cruce Asistido de Río no pueden hacer también Movimiento Estratégico.

20.3 Cruce de ríos al Asalto

20.31 Sólo las unidades de a pie aliadas pueden atacar a través de ríos principales sin que sea a través de un puente, pero para ello necesitan apoyo de ingenieros. Los procedimientos de Cruce Asistido de Ríos [20.2] se siguen también en los ataques a través de ríos principales, con las siguientes salvedades:

20.32 Las unidades de a pie activadas deben empezar adyacentes al Río Principal.

20.33 Las unidades atacantes tienen un Modificador de **-3** a la Tirada del combate.

20.34 Las unidades victoriosas pueden avanzar a través de bordes de hex. de Ríos Principales si los resultados del combate se lo permiten (o si obligan a ello).

20.4 Demolición de puentes

20.41 Cada HQ puede hacer 2 intentos de Demolición de Puente en cada activación (excepción a 20.13).

20.42 El HQ activado debe estar a 4 hex. o menos del hex. en que se encuentren los puentes a demoler.

20.43 Los intentos de Demolición de Puente pueden hacerse en cualquier momento de la activación de una formación.

20.44 Todos los puentes ocupan 2 hex.. La Demolición es:

- Automática si no hay unidades enemigas en ninguno de los extremos del puente y al menos uno de ellos está ocupado por una unidad amiga.
- Posible cuando uno de los extremos del puente está ocupado por el enemigo y el otro está ocupado por tropas amigas. Se tira el dado: si el resultado es 4 o menos, el puente es destruido.
- Imposible cuando ambos hex. están ocupados por el enemigo o uno está vacío y el otro ocupado por el enemigo.

20.45 Si una demolición tiene éxito, se coloca un marcador de Puente Volado/*Bridge Blown* en cualquiera de los hex. que ocupa el puente, o se elimina el marcador de Pontones/*Pontoon*.

20.5 Construcción de puentes

20.51 Cuando un HQ aliado se activa, puede construir un puente si

- el borde de hex. de río sobre el que se quiere tender el puente no está a más de 4 hex. de distancia del HQ activado, y
- ninguno de los hex. que ocuparía el puente está ocupado por el enemigo ni en una Zdc enemiga no disputada (puede haber unidades enemigas adyacentes a los 2 hex. del puente en tanto que estos estén ocupados por unidades amigas).

20.52 Si se puede construir el puente, la construcción es automática. Sin se trata de un hex. con puente impreso, se elimina el marcador de Puente Volado/*Bridge Blown*. Si se trata de un hex. sin puente impreso se coloca un marcador de Pontones/*Pontoon* (el reverso del marcador de Puente Volado).

20.53 La construcción se completa tras finalizar el movimiento de la formación activada.

20.54 La porción de una LdC aliada que no transcurre por carretera puede atravesar un Puente de Pontones.

21.0 Reorganización

21.1 Tipos de reorganización

21.11 La Reorganización es la capacidad de devolver unidades Reducidas y Desordenadas a su fuerza y efectividad completas.

21.12 La Reorganización no se aplica a las unidades eliminadas.

21.13 Los dos niveles de Desorganización posibles representan más una desorganización en las unidades que pérdidas. La eliminación de un nivel de Desorden representan la reparación de equipo dañado, la vuelta de soldados separados de sus unidades y heridos, más la incorporación de pequeños grupo de reemplazos.

21.14 Una unidad Reducida tiene pérdidas de personal y equipo tan grandes que necesita recibir importantes reemplazos de equipo y personal.

21.2 Reorganización del Desorden

21.21 A partir del turno 6 de Junio, una Acción de Reorganización sirve para eliminar un nivel de Desorden. Un marcador de Desorden-2 se da la vuelta y se convierte en Desorden-1; un marcador de Desorden- 1 se elimina.

21.22 Una unidad puede Reorganizarse del Desorden durante cualquier Activación con Eficiencia Máxima o Reducida en la que se active si no se mueve ni ataca.

21.23 Ni la unidad que se reorganice ni su HQ superior pueden llevar un marcador de Aislamiento o la primera no se podrá reorganizar.

21.24 Las siguientes unidades no pueden Reorganizarse del Desorden:

- Reductos alemanes.
- Destacamentos alemanes.

21.3 Reorganización de la Reducción

21.31 A partir del turno 11/12 de Junio, cada Acción de Reorganización vale para que una unidad Reducida vuelva a recuperar su fuerza completa, dándosele la vuelta.

21.32 Las siguientes unidades no pueden reorganizarse si están reducidas:

- Todas las unidades paracaidistas de cualquier

nacionalidad.

- Todas las unidades de Planeadores/*Glider* aliadas.
- Todas las unidades Acorazadas/*armor* alemanas.
- Cualquier unidad (o su HQ superior) que lleve un marcador de Aislamiento/*Isolated*.

21.33 La Reorganización de unidades Reducidas está muy limitada. Durante cada turno, sólo una unidad de los EEUU, otra de la Commonwealth y otra alemana (aptas para reorganizarse según 21.32) pueden reorganizarse de este modo.

21.34 Una unidad apta para reorganizarse de este modo puede hacerlo durante cualquier Activación con Eficiencia Reducida o Máxima en que se active y no se mueva ni ataque.

21.35 Un último requisito: la unidad debe poder trazar una LdC válida para poder Reorganizarse Reducida.

22.0 Aislamiento

22.1 Cuándo se aíslan las unidades

22.11 El aislamiento es la consecuencia negativa de carecer de una LdC válida durante la Fase Final de un turno de juego.

Nota: también es necesario trazar Líneas de Comunicación cuando un HQ se activa durante la Fase de Activación con Eficiencia Máxima, y cuando una unidad Reducida se Reorganice, pero en los últimos casos las consecuencias son menos graves.

22.12 Todas las unidades que estén en el mapa deben trazar una LdC en la Fase Final de cada turno.

- Las unidades que ya lleven marcadores de Aislamiento y que ahora puedan trazar una ZdC eliminan dichos marcadores.
- Las unidades que ya lleven marcadores de Aislamiento y que sigan sin poder trazar una ZdC conservan dichos marcadores.
- Las unidades que no lleven marcadores de Aislamiento y que no puedan trazar una LdC reciben ese tipo de marcadores.

22.2 Efectos del Aislamiento

22.21 Tras trazar las Líneas de Comunicación, todas las unidades que lleven un marcador de Aislamiento reciben inmediatamente un marcador de Dis-1 (carecer de suministros tiene ciertas consecuencias). Las unidades que no lleven marcadores de Desorden los reciben de Di-1, las que los lleven de Dis-1 les dan la vuelta de modo que sean Dis-2, y las que los lleven de Dis-2 los eliminan y pasan a su lado reducido (o se eliminan si no tienen más pasos para perder).

22.22 Las unidades aisladas tienen su Fuerza de Combate, Capacidad de Movimiento, Puntos de Coraza y Puntos AT reducidos **a la mitad** (redondeando hacia abajo). Si una pila está aislada, las Fuerzas de Combate, Puntos de Coraza y Puntos AT de todas sus unidades se suman primero y luego se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo).

22.23 Las unidades aisladas no pueden proporcionar puntos de apoyo de artillería.

22.24 Las unidades aisladas no pueden entrar en ZdC enemigas, pero pueden atacar si empiezan una activación adyacentes a unidades enemigas.

22.25 Las unidades aisladas no pueden Reorganizarse de ningún modo.

22.26 Las unidades aisladas (o las unidades orgánicas de un HQ aislado) no pueden emplear Movimiento Estratégico.

22.3 Comprobación de posibles rendiciones

22.31 Tras aplicar los resultados Dis-1 que acabamos de comentar, todas las unidades que lleven marcadores de

Aislamiento que estén completamente rodeadas por unidades enemigas o por ZdC enemigas no disputadas, es posible que se rindan si su Cohesión es de **5** o menos. La rendición se determina con una prueba.

22.32 Cada jugador tira por cada una de sus unidades que tengan posibilidad de rendirse. Si la tirada es de el **doblo** que la cohesión de la unidad, esta se rinde y se elimina del juego inmediatamente. A efectos de las pruebas de rendición, el 9 se considera que dobla al nivel de Cohesión **5**.

22.33 Los hex. abandonados por las unidades que se rindan no se pueden ocupar inmediatamente por unidades enemigas.

COMBATE #1:

El Aliado ataca con: **505/82** (6-7-5) en el hex. W3522.
634/VIII (2-4-3) en el hex. W3624.

El Alemán se defiende: **919/709** (6-3-4) (con un marcador de Dis -1) en el hex. W3623.

La relación es 8 a 6, se queda en 3:2 = +1 al Modificador.

El jugador Aliado apoya el ataque con 2 Marcadores Navales (Nevada y Texas), cada marcador suma +1 al Modificador.

El Modificador total es +3.

La **919/709** esta a 4 hex. de su HQ, éste tiene 1 de artillería.

El HQ de la **82** (1 punto de art.) se encuentra a 4 hex. de la **919/709**, y el HQ del **VIII Corps** (5 puntos de art.) está a menos de 8 hex., el cuerpo da soporte con 2 de sus puntos de artillería, haciendo un total de 3 puntos de artillería. El Aliado recibe por esto +2 al Modificador .

El Modificador total es ahora +5.

La **919/709** tiene un marcador de Dis -1, y el atacante no. El Aliado recibe +1 al Modificador.

El Modificador total es ahora +6.

Diferencial de Cohesión: la unidad Aliada con la cohesión más alta es 7 del **505/82**, la cohesión Alemana es de 3.

7-3 = +4 a favor del Aliado, pero el máximo por Diferencial de Cohesión es +3.

El Modificador total es ahora +9.

Ataque Multi-hex.: las 2 unidades Aliadas están separadas por un hex., con lo que el atacante obtiene +1 al Modificador.

El Modificador total es +10.

Superioridad Acorazada: la **634/VIII** tiene 1 punto Acorazado, la **919/709** no tiene ni blindado, ni AT. El jugador Aliado recibe +1 al Modificador.

El Modificador total es ahora +11.

La **919/709** ocupa un hex. de terreno Boccage, por esto recibe - 2 al Modificador.

El Modificador total es ahora +9.

El Aliado muestra "Ataque de Asalto", y el Alemán "Defensa Resistencia". No hay modificadores por esta combinación.

Se lanza el dado:"5", se le suma +9, y el resultado es 14. El Alemán Reduce y se Retira. No realiza el Dis -1, ya que sufre la penalización más fuerte Reducción (13.73).

El resultado Aliado es Penetración, y ambas unidades (si no están Reducidas), deben avanzar. Las dos lanzan dado por Emboscada en Boccage: la **505/82** pasa, pero la **634/VIII** recibe Dis -1, debido a los Panzerfaust de la zona.

COMBATE #2:

El Alemán ataca con: **621 Ost/352** (2-2-4)
30/LXXXIV (7-3-4*) (agregada) desde el hex. E2721.

El Aliado se defiende: **5 th Ranger** (2-7-5) (agregado a la 1 US Div.) desde el hex. E2821.

La relación es 9 contra 2, o sea 4:1, por esto el Alemán recibe +2 de Modificador.
El resto de los Modificadores no le son favorables.

La **5 th Ranger** ocupa hex. de terreno Bocage, o sea -2 al Modificador.
El Modificador total es 0.

Los Alemanes suman 2 puntos de artillería, del HQ de la **351 Div**, y del **LXXXIV Corps**, pero la **5 th Ranger** tiene de apoyo 3 puntos de artillería del HQ de la **1 st Div.**, esto da -1 al Modificador.
El Modificador total es -1.

Los Rangers tienen una cohesión de 7 contra 3 de la **30/LXXXIV**. La diferencia es de -4 (reducida a -3 que es el máximo).
El Modificador total ahora es -4.

Los Aliados utilizan 1 Marcador Aéreo de apoyo, -1 al Modificador.
El Modificador total ahora es -5.

El Alemán "Asalta y el Aliado "Resiste", ningún Modificador adicional.

La tirada de dado obtiene "5", -5 es 0.

Todas las unidades atacantes Reducen 1 paso. La **621 Ost/352** desaparece, y la **30/LXXXIV** cambia de cara.

La **5th Rangers** no sufre resultado adverso, y tiene la posibilidad de atacar, debido a la opción de "Atacante Derrotado", pero no lo hace.