

1. Introducción

El sistema de juego modela batallas del siglo XX a nivel operacional-táctico, permitiendo recrear batallas con un alto grado de fiabilidad. El terreno del mapa de juego es dividido en hexs. La escala del mapa es aproximadamente 5 km por hex. Cada ficha se corresponde a una división/regimiento de infantería o artillería, o un batallón/regimiento/brigada de tanques. Un turno de juego equivale a un periodo de 24 horas.

2. Los Componentes del juego.

Un juego complete incluye:

- La Caja
- El mapa(s)
- Plancha de fichas
- Libro de reglas
- Libro de escenario
- Dado
- Plantilla de ayuda a los jugadores

3. Las fichas.

Las piezas son las fichas de juego, que representan las unidades de combate y elementos, así como marcadores adicionales que indican varias funciones del juego.

3.1. Unidades militares.

Las fichas representan las unidades de combate, formaciones y elementos (denominados a partir de ahora como "unidades de combate" o "unidades"), que participaron en la batalla. En muchos casos, las fichas tienen dos caras. Las fichas contienen información especial necesaria para el juego:

- Los valores de la fuerza de combate de las unidades (ataque y defensa) y la velocidad de movimiento, expresada de forma numérica.
- Las designaciones de la unidad de combate, así como los símbolos indicando su subordinación militar (dependiendo de qué tipo de ficha representa –batallón de artillería, *divizion* [no "división," que sería *diviziya - KDC*], regimiento, brigada, etc.).
- Los símbolos de tipo de unidad, así como varios símbolos que indican habilidades especiales de una unidad.

3.1.1. Las Pérdidas en la unidad.

Si en el curso de juego una unidad toma una pérdida (esto es, pierde un teórico "nivel de pérdidas"), la ficha es girada a su reverso con el lado de fuerza reducida (este lado es marcado con una franja blanca en la parte inferior). Las unidades de un solo paso son retiradas del juego tan pronto tomen un paso de pérdidas.

3.2. Los Marcadores.

3.2.1. Los marcadores son fichas adicionales que indicando un particular estado de las unidades de combate, así como varias características de una posición o área. Los ejemplos incluyen:

- Marcadores de "ataque aéreo", unidades fuera de suministro (OoS), fuera de mando (OoC). Etc.
- Marcadores de estado para trabajos defensivos y marcadores de puentes volados.
- Marcadores de eventos (denominados a partir de ahora como "EMs").

3.3 Los Modificadores y desplazamientos.

El juego usa los términos (modificador" y "desplazamiento". Un modificador es el número de puntos que deberían ser añadidos a o restados de un

valor numérico determinado por el dado. Es decir, eso es un "más" o "menos" al valor resultante de la tirada del dado.

Un "desplazamiento" se relaciona con la tabla de resultados del combate. Esta tabla tiene columnas que indican la proporción de las fuerzas del combate de los bandos participantes en un combate (*por ejemplo, 1:1, 3:1, 6:1, etc.*). El uso de los "desplazamientos" permite un cambio de la columna de proporción de combate en la tabla de resultados del combate, que puede ser mejor o peor para uno.

Por ejemplo, una proporción de 1:1 puede ser cambiada a un ratio de 3:1 usando dos desplazamientos de columna en favor de uno. Por el contrario, dos desplazamientos en favor del oponente, pasaría a una proporción de 1:1 a 1:3.

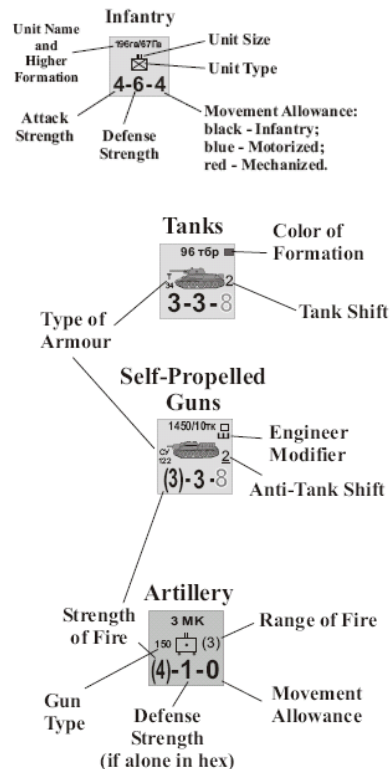
4. Mapa y tablero de juego. Sistema de símbolo de las fichas.

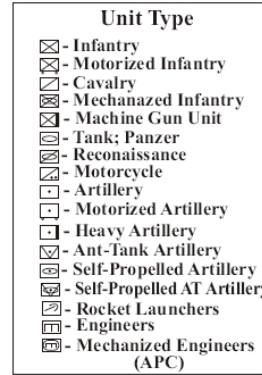
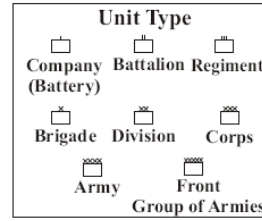
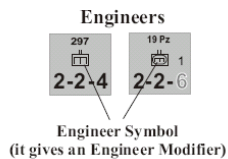
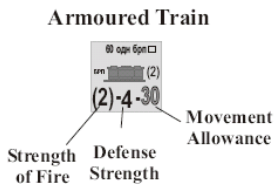
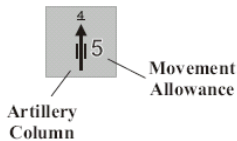
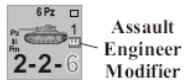
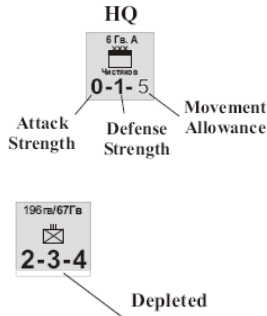
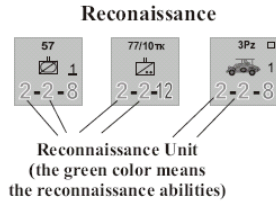
4.1. El mapa de juego representa el terreno de la batalla, con una trama hexagonal impresa sobre este. Esto hace posible regular el movimiento y para determinar de manera precisa las características del terreno en que está localizada una ficha. La escala del mapa son 5 km por hex.

4.2. Además del mapa, el tablero del juego incluye la siguiente información adicional:

- Legenda del mapa.
- Tabla de resultados del combate (CRT).
- Registro de paso de turnos, impreso en el mapa de juego en forma de línea de tiempo, en la cual los jugadores registran el número de turnos de juego.
- Otra información explicada en juegos específicos o escenarios.

Símbolos de las fichas (ver reglas originales)





5. Secuencia de turno.

El juego consiste en una serie de turnos alternos en el curso de los cuales un jugador es requerido de seguir una estricta secuencia de acciones, denominadas fases. Las fases no pueden ser saltadas o realizadas en un orden diferente.

A. Fase preliminar

1. Determinación del tiempo. Usando la tabla de tiempo indicada en el escenario, un jugador tira un dado y determina las condiciones meteorológicas para el turno actual.

2. Pool de marcadores de eventos. Ambos jugadores colocan dentro de un contenedor opaco (una copa) aquellos EMs designados en el escenario, en términos de su naturaleza, número y propietario.

B. Turno del primer jugador. (El escenario designa qué bando va primero).

I. Fase de suministro. En esta fase el jugador determina si todas sus unidades están "en suministro" y "en mando". Aquellas unidades que están fuera de suministro (OoS) o fuera de mando (OoC) son marcadas con el correspondiente marcador.

II. Fase de ataque preparado. El jugador puede atacar usando todas sus unidades adyacentes a unidades enemigas (sin el desplazamiento negativo de 2 en la CRT por un ataque no preparado).

III. Fase de movimiento. El jugador puede mover todas sus unidades de acuerdo con las reglas del movimiento. En esta fase, puede conducir ataques de arrasamiento, limitado en número por los puntos de movimiento de sus unidades.

IV. Fase de ataque no preparado. El jugador puede atacar a las unidades de su oponente con todas sus unidades que estén adyacentes al enemigo, sujeto a dos desplazamientos negativos en la CRT (para un ataque no preparado).

C. Turno del Segundo jugador.

El segundo jugador sigue la misma secuencia de acciones del primer jugador.

D. Repetir turnos de cuerpos motorizados 1 y extracción de marcadores de eventos.

Un jugador (seleccionado de mutuo acuerdo), extrae los EMs desde la copa de uno en uno, dando cada marcador a su propietario. El jugador que recibe el EM

puede bien jugarlo o bien guardarlo para futuros turnos. Al extraer el marcador para un cuerpo motorizado, el cuerpo en cuestión es activado y se repiten las fases I a IV. Ten en cuenta que solo el cuerpo determinado es activado.

1 Los cuerpos motorizados se entiende que incluyen formaciones móviles motorizadas, mecanizadas y de tanques.

El proceso de distribución de los EMs entre ambos bandos cesa en el momento que se extraiga el marcador llamado "Final de marcadores de eventos" ("*End Event Markers*"). Después de esto, los únicos marcadores que pueden ser jugados son unos para repetir la activación de cuerpos motorizados.

E. Final del turno.

El marcador de turno es movido un espacio hacia delante.

6. El tiempo.

6.1. Cada operación en los escenarios se da su propia tabla de tiempo en relación con el clima y el tiempo del año.

Sería ridículo condensar en una regla las condiciones meteorológicas del verano en el norte de África, el otoño en Burma o el invierno en Rusia.

6.2. Los efectos del tiempo sobre el movimiento y el combate se indican en cada escenario.

7. Movimiento.

7.1. El movimiento de una unidad se determina por los puntos de movimiento (MPs) que tiene disponibles – un número marcado en la ficha. Diferentes tipos de terreno requieren el gasto de diferentes cantidades de MPs. Los MPs se gastan al entrar en hexs o cruzar ciertos tipos de lados de hexs (por ejemplo, ríos), para salir de ZoCs, y para conducir ataques de arrasamientos. El tipo de fuerzas (infantería, caballería o unidades motorizadas) afectan al movimiento a través de ciertos tipos de terreno. Esta diferencia está indicada en la carta de efectos del terreno (TEC).

7.2. Una unidad no puede gastar más MPs que los que posea, guardarlos para el siguiente turno, saltarse hexs durante el movimiento o entregar MPs a otras unidades.

7.3. En su fase de movimiento, un jugador puede mover cualquier número de sus unidades capaz de mover. No es obligatorio mover todas las unidades o gastar todos sus MPs.

7.4. Una unidad debe mover a lo largo de una senda de hexs adyacentes. Cuando entra en un nuevo hex, una unidad debe pagar un número de MPs igual al coste del tipo de terreno para ese tipo de unidad (indicado en la carta de efectos del terreno).

7.4.1. Carta de efectos del terreno (TEC).

La TEC indica un número para cada tipo de terreno. Esta es la cantidad de MPs que una unidad debe pagar para entrar en un determinado hex. Cuando se crucen obstáculos a lo largo de los bordes del hex (como los ríos), el número es indicado como "+N." Esto significa que una unidad añade la cantidad indicada a los MPs que gaste.

Por ejemplo, una unidad mueve a través de 2 hexs de terreno despejado (coste MP de 1 cada). Esta gasta 2 MPs por hacerlo. Continúa a través de un río (coste de +1 MP por cruzar un río) y entra en el siguiente hex con terreno despejado. La unidad gasta un total de 4 MPs para mover 3 hexes con el cruce de un río.

7.5. Durante su movimiento, una unidad no puede entrar en hexs ocupados por unidades enemigas o hexs con terreno impenetrable a ese tipo de unidad.

7.6. Entrando en EZOCs.

Una unidad está obligada a detener el movimiento cuando entra en una ZOC (ZOC; ver regla 8).

7.7. Atrincherando.

Si se permite por el escenario, cualquier unidad (distinta de la artillería, tanques o trenes blindados) puede atrincherarse. El atrincheramiento en una EZOC puede tener lugar solo en casos donde la unidad no fue atacada en la activación enemiga precedente. En un turno la unidad puede construir solo el primer nivel de fortificación. Sólo unidades de construcción pueden construir niveles de fortificación por encima del primero, de acuerdo a las condiciones de escenario y a una proporción de 1 nivel por turno.

7.8. Demolición de puentes.

En el final de su fase de movimiento, un jugador con unidades adyacentes a un puente pueden intentar volar el puente con una tirada de dado de 3 o más. Si el puente está en una ZOC de una unidad contraria, deberá obtener una tirada de dado de 5 o más para volar el puente. Si las unidades que hacen el intento de demolición incluyen ingenieros, la tirada de dado es modificada en +1. Marca el puente destruido con un marcador de puente volado.

7.9. Arrasamientos.

Durante la fase de movimiento, un jugador puede conducir un tipo de ataque denominado arrasamiento, a un coste de 1 MP (por la organización del ataque). Un arrasamiento se lleva a cabo desde un solo hex. Sólo tres unidades de combate desde un único apilamiento pueden participar en el arrasamiento. Un arrasamiento se conduce como un ataque regular, con la excepción de que ninguno de los jugadores tiene permitido utilizar la artillería, el apoyo aéreo o los marcadores de eventos. Además, el atacante sufre 3 desplazamientos negativos en la tabla de resultados del combate. Si el jugador atacante no hace retroceder al atacante, entonces su fase de movimiento finaliza inmediatamente y este apilamiento no puede mover hasta el final de la actual fase de movimiento. Si el atacante consigue hacer retroceder al oponente (el apilamiento enemigo se ha retirado al menos 1 hex o ha sido eliminado), el podrá avanzar después del combate de acuerdo a las reglas normales o él puede continuar el movimiento. Los hexes pasados a través durante el avance después del combate son contados en gasto de MPs por las unidades arrasando durante esta fase de movimiento. Es posible conducir varios arrasamientos en cada turno, limitados solo por los MPs disponibles. Si el escenario suministra especiales desplazamientos al combate (como por ejemplo por sorpresa táctica), ellos no son usados en los arrasamientos.

7.10. Tipos de movimiento.

Hay tres tipos de movimiento en el juego: infantería (4-6 MPs, impreso en color negro en la ficha), motorizado (6 MPs, impresos en color azul en la ficha) y mecanizados (vehículos de cadenas; 6-8 MPs, impresos en color rojo). La variedad de tipos de movimiento afecta a la capacidad de movimiento de las unidades (ver carta de efectos de terreno).

7.11. Movimiento ferroviario.

Algunos escenarios permiten el uso de movimiento ferroviario. El escenario debería estipular cuantas unidades pueden ser transportadas por ferrocarril. La carga debe tener lugar en estaciones de ferrocarril y se toma un turno completo. La descarga puede tener lugar no más cerca de 4 hexes de unidades enemigas, y la

artillería y los tanques solo pueden descargarse en estaciones de ferrocarril. La longitud del movimiento ferroviario para todos los tipos de unidades es de 30 hexes. Mientras que se muevan por ferrocarril, las unidades deben permanecer al menos a 4 hexes de unidades enemigas.

7.12. Movimiento a lo largo de carreteras.

Si una unidad usa movimiento a lo largo de una carretera e incrementa su velocidad a la hora de contar esta, entonces esta es obligada a mover sin formar parte de un apilamiento (las unidades que muevan a lo largo de carreteras deben mover de una en una). Cuando las unidades mueven como un apilamiento, no pueden usar el bono de movimiento por carretera. Las unidades que aparecen como refuerzos a lo largo de carreteras desde un borde de fuera del mapa, deben seguir esta regla: La primera unidad que aparece a lo largo de la carretera mueve el máximo número de MPs; cada siguiente unidad que mueva a lo largo de esa carretera tienen 1 MP menos por unidad que ya ha entrado a lo largo de esa carretera. Esta regla refleja a las unidades que entran en columna de marcha cuando aparecen a lo largo de una carretera desde fuera del borde del mapa.

8. Zonas de Control (ZoC)

8.1. La ZoC de una unidad consiste en los 6 hexes que la rodean. Las ZOCs no se extienden dentro o a través de ciertos tipos de terreno, según se indica en la carta de efectos del terreno.

8.2. Entrando en una ZOC.

Una unidad al entrar en una EZOC está obligada a detenerse en esta inmediatamente.

8.3. Saliendo de una ZOC.

Una unidad puede salir de una ZOC, como resultado de un combate. Además, una unidad puede salir de una EZOC en la fase de movimiento, gastando todos sus MPs para mover 1 hex (así, salir de una ZOC toma la completa fase de movimiento). **Importante:** Una unidad no puede mover directamente desde una EZOC dentro de otra.

8.4. Efectos de las ZOCs sobre las líneas de suministro.

Una EZOC bloquea la línea de suministro. La presencia de una unidad de combate amiga en un hex en una EZOC restaura la línea de suministro.

8.5. Retirada a través de una EZOC.

Si como resultado de un combate, una unidad necesita retirarse a través de una EZOC, la unidad (o apilamiento) sufre un paso de pérdidas adicional por cada hex de retirada a través de una EZOC. El jugador propietario del apilamiento retirándose puede elegir qué unidad toma el paso de pérdidas. Ten en cuenta que solo una unidad en un completo apilamiento toma el paso de pérdidas por retirarse a través de una EZOC.

Ejemplo: Un apilamiento de 3 unidades se retira a través de una EZOC. El apilamiento pierde un paso, no tres (como sería el caso si las pérdidas fueran tomadas de cada ficha).

9. Apilamiento

9.1. Cualquier número de unidades de un jugador puede ocupar un único hex.

9.2. Quién puede atacar fuera de un solo hex?

Fuera de un único apilamiento, solo unidades de una división pueden participar en un ataque.

9.3. Quién puede defender en un solo hex?

No más de tres unidades, de cualquier subordinación, pueden defender en un único hex. El jugador defensor elige estas unidades.

9.3.1. Indicación de la subordinación en las fichas (identificación de la unidad).

La identificación numérica de una unidad está impresa como el primer número en la parte superior de la ficha. La identificación de la formación parental de la unidad está indicada después de la barra. Para facilitar la labor de identificación, los cuerpos (o ejércitos) a los que pertenece una unidad, se indican por colores.

9.3.2. Las unidades independientes.

Las unidades independientes de mayor subordinación, las cuales pueden participar en un ataque por cualquiera de las unidades de esa organización mayor, tienen su identificación de unidad impresa separadamente. Las unidades no marcadas con un color tienen su identificación de unidad subrayada. No más de 2 unidades independientes pueden apoyar un único ataque.

9.4. Retirada desde un hex por unidades no participantes en una batalla.

Si una unidad o unidades de un apilamiento han combatido una batalla y necesitan retirarse como resultado de un combate, entonces el apilamiento al completo es obligado a retirarse fuera del hex.

9.5. Niebla de Guerra.

Un jugador no está obligado a mostrar a su oponente las unidades que forman un apilamiento, excepto, lógicamente, la unidad visible en la parte superior del apilamiento. El oponente está obligado a revelar un apilamiento al completo si este es atacado. Además del combate, la composición de un apilamiento enemigo puede ser revelado con la ayuda del reconocimiento terrestre o aéreo (ver 11.11.5. y la regla opcional 5).

10. Combate

10.1. El combate ocurre entre unidades contrarias (o apilamientos) que están adyacentes unos de otros.

10.1.1. Secuencia del ataque.

El jugador atacante indica específicamente cuál de sus unidades están participando en el ataque y qué hex con las unidades de su oponente está atacando (ver 10.3). Usando la fuerza de ataque (los factores de combate de las fichas), suma la fuerza total de las unidades atacantes. La fuerza de ataque es el primer número de la parte inferior de las fichas. Después, el jugador atacante determina todos los desplazamientos de columnas en la proporción del combate en la CRT, que va a utilizar (tanques, aviones, artillería, etc), y los anuncia al jugador defensor. Después de anunciar un ataque, el jugador atacante no tiene el derecho de cambiar los parámetros anunciados de su ataque. El jugador defensor suma las fuerzas de combate de sus unidades defensoras, usando la fuerza de defensa (el segundo número en la parte inferior de la ficha), y determina los desplazamientos que él usará (tanques, aviones, antitanques, terreno, fortificaciones, ect), ya conociendo los parámetros del ataque de su oponente. El defensor puede apoyar sus unidades con artillería y aviones y cambiar la proporción. Cuando se calcule la proporción, redondea en favor del defensor.

Ejemplo: 14:5 se trata como un 2:1.

Habiendo determinado la proporción, los jugadores aplican los desplazamientos de columnas positivos (a la derecha) y negativos (a la izquierda), y finalmente determina la columna en la CRT que será utilizada para obtener el resultado del combate.

El jugador atacante tira un dado. El número en el dado indica la fila en la CRT que será cruzada con la apropiada columna de proporción. La intersección de la fila y la columna de proporción determina el resultado del combate.

Las proporciones inferiores a 1:4 son tratadas como 1:4; las proporciones mayores de 6:1 se tartan como 6:1.
Ejemplo: Una proporción de fuerza de 10:1 en la CRT es resuelta en la columna 6:1.

Ejemplo extendido de combate: *El jugador alemán anuncia un ataque sobre un solo regimiento de rifles soviético, con un regimiento de infantería motorizada con fuerza completa (factores de 3-3-6), apoyado con dos batallones de tanques con factores 8-6-8 (cada uno), y usando sus 2 desplazamientos por tanques. La fuerza de ataque total suma 19. El regimiento de rifles soviético está en su lado reducido (factores 1-3-4) y está apilado con un regimiento anti-tanque (anti-tanque 45mm) con factores de 1-[3]-6 y un desplazamiento antitanque. La fuerza de defensa total del regimiento soviético con apoyo es igual a 6. El jugador soviético espera reforzar la defensa y usa un marcador de apoyo aéreo que tiene en su poder, lo cual le otorga otro desplazamiento de columna a la izquierda a su favor. Se calcula la proporción final. La proporción de fuerza es 19:6. Esto se redondea en favor del defensor a 3:1. El jugador alemán tiene 2 desplazamientos de tanques, que cambian la columna de proporción en la CRT a 5:1, pero los desplazamientos alemanes se compensan por los 2 desplazamientos soviéticos (1 por el anti-tanque y 1 por el apoyo aéreo); por ello la proporción permanece en 3:1. El jugador alemán lanza un dado y obtiene un 5. En la CRT, esta tirada de dado da como resultado un (1).” El jugador soviético toma un paso de pérdidas (gira una unidad a su lado de fuerza reducida o, en este caso, elimina a la unidad ya reducida), y se retira un hex.*

10.2. Quién puede participar en un ataque ?

Un ataque desde un único hex solo puede ser conducido por unidades de una división. Un único ataque desde múltiples hexes, puede involucrar solo a unidades de la misma subordinación (el mismo cuerpo). Un ataque puede ser apoyado por dos unidades de una subordinación superior.

10.3. Quién puede participar en una defensa?

En defensa, no hay obligación de que las unidades sean de la misma subordinación. No más de tres unidades, elegidas por el jugador propietario, pueden participar en defensa en un solo hex.

10.4. Resultados del combate.

El resultado de un combate se muestra en la CRT.

O (D en inglés) significa que el resultado se aplica al defensor, mientras que **A** significa que este se aplica al atacante.

Un número entre paréntesis (**N**) indica cuantos hexs se retira el perdedor y cuantas pérdidas de pasos sufre. Si el número no está entre paréntesis, entonces este es solo el número de hexs retirados.

YB (EX en inglés) es un combate sostenido (“intercambio”); cada bando toma una pérdida de pasos y permanece en su lugar. En un **YB (EX)**, el avance después del combate no está permitido, incluso si un bando es eliminado.

Si el indicador de pérdidas se muestra dentro de corchetes [**N**], entonces el oponente puede elegir a una de las unidades participantes del oponente para tomar una pérdida. El contrario, de esta forma, solo puede seleccionar un paso de pérdidas.

O-YB (D-EX en inglés) significa que el defensor se retira con combate sostenido. El defensor se retira 1 hex y cada bando toma un paso de pérdidas.

Un resultado con un asterisco (*) significa que el atacante toma un paso de pérdidas adicional cuando ataque a fortificación o asentamientos (*settlements*) que afectan a la CRT. (Hay muchas poblaciones pequeñas y pueblos en el juego, mencionados solo a efectos

informativos. El tipo de terreno en esos hexs es el mismo que en hexs adyacentes menos afortunados sin el nombre). Cuando ataquen dentro de otros tipos de terreno, este símbolo es ignorado.

10.5. El atacante no se retira.

Las unidades del jugador atacante no se retiran como resultado de un combate.

10.6. Retirada y avance después del combate.

El bando perdedor es obligado a retirarse el número de hexs indicado en la CRT. La retirada dentro de hexs enemigos- ocupados no está permitida. Las condiciones para determinar la ruta de retirada están listadas en orden decreciente de importancia:

1. No dentro de una ECOC.
2. Hacia un borde del mapa amigo (fuente de suministro)
3. Dentro de terreno despejado.

Ejemplo: De acuerdo a los resultados del combate, un apilamiento debe retirarse 1 hex. Directamente enfrente de este hay dos hexs ocupados por unidades enemigas. Así, al apilamiento le quedan 4 opciones: Dos hexs localizados en EZOCs, un hex forestal, y un hex de terreno despejado. Ya que el apilamiento tiene la posibilidad de retirarse fuera de la EZOC. La opción de retirarse a través de una ZOC es inmediatamente descartada. Ambos hexs restantes se encuentran en una ruta de retirada hacia un borde del mapa amigo. Por lo tanto, el jugador es obligado a elegir el terreno despejado como el de más alta prioridad.

Una unidad retirándose debe retirarse el número completo de hexs mostrado en la CRT. Esta no puede finalizar su retirada tal que el número de hexs entre el hex dónde ésta finaliza la retirada y el hex en el cual tuvo lugar el combate, sea menor que el número mostrado en la tabla de resultados del combate. Las unidades retirándose deben retirarse como un solo apilamiento.

10.6.1. Retirada a través de EZOC.

Si una unidad o apilamiento es forzado a retirarse a través de una EZOC, estará obligada a tomar un paso de pérdidas por cada hex de retirada a través de una EZOC. Ten en cuenta que las pérdidas son por apilamiento y no por ficha (ver 8.5.).

10.6.2. Retirada de un apilamiento.

Cuando un apilamiento de unidades se retira, este debe finalizar la retirada como un apilamiento.

10.6.3. Si una unidad no puede retirarse debido a las condiciones del terreno o porque está rodeada, entonces ésta permanece en su lugar y toma un paso de pérdidas por cada hex de retirada no satisfecho hasta que esta es eliminada.

10.6.4. Avance después del combate.

Una unidad victoriosa puede perseguir al enemigo siguiendo después a las unidades retirándose e ignorando las EZOCs. Una unidad victoriosa no está obligada a avanzar después del combate, y no necesitan avanzar el número completo de hexs. Sólo las unidades atacantes pueden avanzar después del combate. Las unidades victoriosas pueden avanzar el número de hexs igual a la longitud de la retirada requerida por el resultado del combate. Por otra parte, ellos pueden avanzar la distancia completa incluso si las unidades defensoras fueron eliminadas. Las unidades avanzando deben seguir la ruta de retirada, y ellas no pueden cruzar terreno impasable. Si el defensor fue eliminado, las unidades apiladas pueden separarse y avanzar.

10.7. Todos los ataques se llevan a cabo consecutivamente.

Determina y resuelve los resultados de un ataque antes de conducir el siguiente ataque.

10.8. Obligación de atacar.

Una unidad no está obligada a atacar si está en la ZOC de una unidad enemiga. Sin embargo, si se conduce un ataque, entonces todas TODAS las unidades enemigas en cuya ZOC esté localizada la unidad atacante, deben ser atacadas (o distraídas por ataques desde otras unidades amigas). Dichos ataques de distracción ("sacrificio") deben ser conducidos en la actual fase de combate.

10.9. Ataques desde/dentro de múltiples Hexes

Un ataque desde múltiples hexs dentro de múltiples hexs NO está permitido. Los ataques deben ser divididos bien como una unidad (o apilamiento) desde un único hex atacando a múltiples hexs, o como múltiples unidades (o apilamientos) desde diferentes hexs atacando a un único hex. Diferentes unidades en un apilamiento no tienen permitido atacar en direcciones separadas; esto es, solo UN ataque puede ser conducido fuera de un único hex.

10.10. Elección de la ficha a tomar una pérdida

Las pérdidas se aplican a discreción del jugador propietario (excepción: 10.11.).

10.11. Resultado "elección de las pérdidas por el oponente"

Si la CRT da un resultado de [N] (elección de pérdidas del oponente), el jugador contrario puede seleccionar a cualquiera de las unidades participantes para asumir uno de los pasos de pérdidas.

10.12. Un jugador puede, si lo desea, declarar la NO participación de cualquiera de sus unidades en un combate. En este caso, él no las considera a la hora de calcular la proporción, y en el supuesto de que tome cualquier paso de pérdidas, él no será requerido para perder estas unidades.

10.13. Tabla de parámetros de combate.

Para facilitar el recordatorio de los parámetros del combate (fuerza de combate total, desplazamientos y modificadores), en el mapa, en una hoja separada, hay una tabla de parámetros de combate, con registros numerados. El jugador atacante anuncia la fuerza de combate de ataque y coloca los marcadores en los correspondientes espacios en el registro. De la misma forma él marca los desplazamientos y modificadores. El jugador defensor también marca sus parámetros del combate después de que el ataque haya sido anunciado.
Ejemplo: El atacante anuncia una fuerza de ataque de 26. Él coloca su marcador de "fuerza de ataque x10" en el espacio "20" y su marcador de "fuerza de ataque x1" en el espacio "6" (i.e., "26"). El atacante tiene 2 desplazamientos a su favor (el marcador de "desplazamientos" es colocado en el espacio "2" del registro de desplazamientos), y un modificador al dado de "+1" (el marcador de "modificador" es colocado en el espacio "+1" del registro de modificador).

11. Tipos de unidad

El sistema de juego pone gran énfasis en las diferencias entre los tipos de tropa. Cada tipo de tropa cumple ciertas funciones, a menudo distintas unas de otras. Una combinación de varias tropas en cada situación particular, puede dar a las tropas posibilidades inesperadas.

11.1. Infantería

La Infantería es el tipo básico de tropa. El combate de infantería es conducido normalmente.

11.2. Caballería

La caballería tiene 6 MPs y es combate se trata como infantería.

11.3. Tanques

Las unidades de tanques poseen los denominados "desplazamientos de tanques", los cuales pueden ser

usados tanto en ataque como en defensa. Si unidades con diferentes tipos de tanques atacan juntos, entonces el jugador utiliza el desplazamiento de tanques mayor.

11.4. Artillería anti-tanque (A-T).

Una unidad A-T tiene un desplazamiento antitanque (subrayado para distinguirlo del desplazamiento por tanque), el cual puede ser usado solo en defensa y solo contra tanques. Aparte de esto, la fuerza de defensa de una unidad A-T está encerrada entre corchetes [N]. Este valor puede ser usado solo contra tanques y solo en defensa; en cualquier otro caso, la fuerza de defensa de una unidad de artillería A-T es igual a 1. Ten en cuenta que la artillería A-T no requiere el cambio al estado de columna de artillería a efectos de movimiento (ver regla opcional 2.1.).

11.5. La artillería.

La artillería se representa en el juego a través de puntos de apoyo de artillería. Además, las reglas opcionales incluyen reglas expandidas de la artillería. En el tablero de juego o en una hoja separada, hay un registro en el cual los jugadores guardan los puntos de artillería (APs) usando marcadores para los diferentes calibres de artillería. El número de puntos de artillería y el programa de su recepción depende del escenario. El número entre paréntesis en el marcador indica la fuerza de combate que un jugador puede utilizar en ataque o defensa cuando se use ese tipo particular de AP.

En un único ataque, el jugador atacante puede usar un número limitado de APs (como se indica en el escenario), mientras el jugador defensor no pueden usar más de 1 AP.

El número de APs refleja la fuerza de artillería de los cañones usados en la operación específica así como la organización de su uso.

Importante: Para poder recibir apoyo de artillería, las unidades participantes en el combate, deben ser capaces de trazar una línea de suministro.

11.5.1. Procedimiento del apoyo de artillería.

Si un jugador quiere apoyar un ataque con su artillería, él lo declara, gasta los puntos de artillería y añade al ataque la fuerza de disparo de la artillería indicada en el marcador para el correspondiente calibre. El máximo número de Aps que pueden ser utilizados en un ataque, se indican en el escenario.

11.5.2. La participación de aviones observadores en un ataque.

La participación de aviones de observación (el marcador de aparatos de reconocimiento) en un ataque, añade la posibilidad de utilizar un AP adicional.

11.5.3. La Artillería pesada.

La artillería pesada suministra un modificador de ingeniero adicional.

11.6. La artillería de cohetes.

A diferencia de la artillería normal, la artillería de cohetes no añade fuerza; en vez de esto otorga un modificador en la tirada del dado en favor del atacante (el máximo modificador por artillería de cohetes es +1).

11.7. Ingenieros.

Las unidades de ingenieros se representan en el juego por puntos de ingenieros (EPs). Los EPs son anotados en el mismo registro que los APs. Los EPs en un ataque otorgan un modificador por ingenieros de asalto. Un modificador por ingenieros de asalto se usa cuando se ataca fortificaciones o asentamientos (*settlements*). Este no puede ser usado para limpiar minas o construcción. Solo 1 modificador de ingeniero puede ser usado en un único ataque. Más información detallada se puede encontrar en el propio marcador EP.

11.8. Fortificaciones

Una unidad que gasta un turno completo en un hex, fuera de una EZOC, puede construir un nivel de fortificación (ver 7.7 atrincheramientos). Cualquier unidad distinta a las artillerías, tanques y trenes blindados, pueden construir fortificaciones (2). Solo unidades de construcción pueden construir fortificaciones de nivel 2 y superior. Construir una fortificación de nivel 3 requiere el uso de un marcador de evento y la participación de una unidad de construcción. Las fortificaciones afectan al combate según se indica en la carta de efectos del terreno.

11.9. Fortificaciones de larga duración.

Las unidades ocupando fortificaciones de nivel 3 de larga duración (según se indica en los juegos particulares), pueden ignorar los resultados de retiradas.

11.10. Unidades de pontones.

Las unidades de pontones pueden poner puentes de pontones durante una fase de movimiento. Si se coloca un puente de pontones dentro de una EZOC, el puente es puesto satisfactoriamente con una tirada de dado de 4-6. El fallo no significa que el puente de pontones sea eliminado. En el reverso de la unidad de pontones hay una representación de un puente. Cuando se pone un puente, gira la ficha al lado con el puente y colócalo en el lado de hex entre los dos hexs conectados por el puente.

11.11. Aviones.

Los aviones se representan en el juego con marcadores de apoyo aéreo. Un marcador de apoyo aéreo puede ser usado de tres maneras:

11.11.1. Apoyo aéreo.

Un jugador puede apoyar sus unidades tanto en ataque como en defensa. Un marcador de apoyo aéreo otorga un desplazamiento a su favor. Sin embargo, si el atacante está ya usando aviones en un ataque, el defensor puede garantizar apoyo aéreo solo para "cancelar" al primer marcador de apoyo aéreo del atacante (ver 11.11.3. Cazas). Las unidades del defensor solo pueden recibir apoyo de los marcadores de apoyo aéreo restantes después de llevar a cabo las operaciones de caza del defensor.

(2) En términos del juego, atrincherarse implica la creación de una serie de sistema de trincheras y posiciones cubiertas a lo largo del área contenida dentro del hex. Solo las numerosas unidades de infantería y unidades que se correspondan con la infantería, son capaces de hacer esto. Las unidades de tanques y de artillería individuales no pueden crear dicho sistema de atrincheramientos.

11.11.2. Ataques aéreos (bombardeo).

Un ataque aéreo puede tener lugar en cualquier punto en el juego, incluso muy al final de un turno. Un jugador coloca un marcador de apoyo aéreo sobre un apilamiento enemigo. El apilamiento enemigo no debe estar localizado en una ZOC amiga o en un hex forestal. Después de colocar el marcador de apoyo aéreo en el hex, el jugador tira un dado por cada unidad en el apilamiento enemigo. Con una tirada de 6 la unidad toma un paso de pérdidas. Todas las unidades enemigas en el apilamiento son chequeadas. Cuando se lleve a cabo un ataque aéreo, contabiliza también el factor antiaéreo (ver 11.12.).

11.11.3. Cazas.

Un jugador puede "cancelar" o "desbaratar" los marcadores de apoyo aéreo de su oponente. Él debe indicar inmediatamente cuantos de sus propios marcadores va a usar para intentar derrotar a los aparatos enemigos. Por cada uno de sus marcadores de

apoyo aéreo, el jugador lanza un dado. Con una tirada de 4-6, el marcador de apoyo aéreo enemigo es "abortado" y retirado del juego para el resto del turno.

11.11.4. Ataque a las áreas de retaguardia.

Un jugador puede gastar un marcador de apoyo aéreo para conducir un ataque al área de retaguardia. Si este marcador no es derrotado por el fuego antiaéreo enemigo o por los aparatos enemigos, entonces puede tratar de reducir los puntos de artillería de su oponente. Por cada uno de sus marcadores, el jugador tira un dado:

1-5 – Ese número de Aps enemigos es eliminado por la aviación, seleccionados por el jugador propietario de los APs.

6 – Tres APs enemigos son eliminados, seleccionados por el jugador que conduce el ataque.

Un ataque aéreo a la retaguardia, puede ser desbaratado y retornado por causa de la artillería antiaérea.

11.11.5. Reconocimiento aéreo.

Los marcadores de reconocimiento aéreo son diferentes de los marcadores de apoyo aéreo generales. Un jugador puede determinar la composición de un apilamiento enemigo después de colocar uno de esos marcadores en el hex en cuestión, pero solo si el apilamiento enemigo no está localizado en un hex forestal o en un nivel 2 ó 3 de fortificación. Después de conducir el reconocimiento, el jugador retira el marcador del juego para el resto del turno. El reconocimiento aéreo puede ser usado para observador del fuego de artillería (ver 11.5.2.).

11.12. Factor antiaéreo.

El factor antiaéreo es indicado en los escenarios. Este refleja la saturación de un ejército con artillería antiaérea. Puede haber un factor antiaéreo diferente por diferentes líneas de unidades en un único ejército. El factor antiaéreo es el resultado del dado necesario para "desbaratar" a un marcador de apoyo aéreo enemigo usado en un ataque sobre unidades del jugador. El factor antiaéreo no es aplicado contra aviones contrarios que están suministrando apoyo aéreo a las unidades de su bando.

11.13. Cuarteles generales (HQs).

El juego tiene fichas para HQs de cuerpo, así como HQs de nivel superior. Los HQs otorgan mando y control. Las líneas de suministro son trazadas a través de ellos. Los HQs mueven como unidades motorizadas (8 MPs).

12. Mando y control

12.1. Las unidades no pueden mover o conducir combate normalmente sin el mando y el control de un HQ. Para estar en mando, las unidades deben estar localizadas dentro de un radio de 12-hex de su HQ. El trazado de mando no puede ser interrumpido por unidades enemigas o sus ZOCs. Un HQ puede ser eliminado como una unidad usual de combate. Todas las unidades subordinadas de un HQ destruido pasan a estar "fuera de mando". Los HQ pueden ser recuperados durante la siguiente fase de movimiento. Las unidades subordinadas del HQ que se recupera, continúan "fuera de mando" hasta el final de la fase.

12.2. Durante la fase de suministro, un jugador determina cuales de sus unidades están fuera de mando y márcalas con los apropiados marcadores. Puede cambiar el estado de sus unidades solo en su siguiente fase de suministro.

12.3. Unidades fuera de mando.

Las unidades fuera de mando no pueden mover si ellas no obtienen un 5 ó 6 en la tirada del dado para mover por iniciativa. Una unidad que mueve por iniciativa

mueve solo la ½ de sus MPs (redondeando a la baja). Pueden salir, pero no pueden entrar en una EZOC.

12.4. HQs operacionales Ad Hoc.

Algunos escenarios tienen HQs marcados con “?”. Estos son formaciones operacionales ad hoc, los cuales pueden, si lo desean, ser creados en cualquier lugar del mapa y comandar fuerzas como un HQ regular. El número de dichos HQs está especificado en los escenarios.

12.5. Recuperación de unidades dañadas.

Una unidad perdida en combate puede ser recuperada. Después de que una unidad haya sido retirada del mapa, esta es colocada en un pool de recuperación abstracto (colocadas a un lado). Las unidades recuperándose gastan toda su fase de movimiento. Para traer a sus unidades eliminadas de vuelta al juego, un jugador debe seleccionar una unidad de varios del mismo tipo y recuperarla. El resto de unidades son retiradas del juego y no pueden ser usadas para recuperar hasta el final del juego. Si de entre las unidades de recuperación hay unidades con diferentes valores, selecciona la unidad con los peores valores. En cuanto a los desplazamientos, las unidades con mayores desplazamientos se consideran mejores. Una unidad recuperada debe aparecer en un hex con o adyacente a su HQ y no más cerca de 2 hexs de una unidad enemiga. Su HQ debe estar en suministro. El valor de unidades recuperadas de unidades completamente eliminadas está indicado en los escenarios.

Ejemplo: Como resultado de los combates, el jugador alemán tiene 3 unidades de tanques [en el área de recuperación] (con valores de 10-8-6, 8-6-8, y 6-4-8). Las condiciones de recuperación para el jugador alemán en el escenario son 1:1. Esto significa que por cada 1 ficha recuperada, él debe retirar 1 de sus fichas. Por ello, de sus tres fichas él solo podrá recuperar 1 (el jugador debe retirar una de las dos fichas restantes, dejando la última ficha para el futuro. Con tal de que la unidad con los peores valores permanezca en el juego, el jugador alemán debe decidir si recupera la 8-6-8 ahora y retira la 10-8-6, o recupera la 6-4-8 y deja la 10-8-6 para más tarde, teniendo en cuenta la posibilidad de que posteriormente él tendrá elegir de entre las unidades de calidad más alta.

13. Suministro

13.1. El suministro es trazado desde áreas del borde del tablero especificados en el escenario o desde otras fuentes de suministro. Si un HQ está en suministro, entonces las unidades pueden estar abastecidas desde su HQ si están dentro de 12 MPs motorizados. Una línea de suministro puede ser interrumpida por terreno impenetrable, unidades enemigas o EZOCs. La presencia de una unidad amiga cancela el efecto de la EZOC a efectos del trazado de suministro. Las vías férreas pueden ser usadas cuando se trace una línea de suministro. 1 MP es igual a 5 hexs a lo largo de una vía férrea.

13.2. HQs abastecidos.

Para que un HQ esté en suministro, este debe estar dentro de 12 MPs motorizados de una fuente de suministro o una carretera o vía férrea que conduzca a ella.

13.3. Fuera de suministro (OoS)

Las unidades que se encuentren OoS reciben los apropiados marcadores.

13.3.1. Suministro de emergencia.

El primer turno en que una unidad esté OoS, recibirá un marcador de “suministro de emergencia”. Las unidades

sin suministro con esos marcadores pueden mover libremente y participar en combate.

13.3.2. Sin suministro

Si en la fase de suministro la unidad o apilamiento que tenga ya un marcador de “suministro de emergencia”, esta recibirá un marcador de “Fuera de suministro”. Las unidades marcadas como fuera de suministro tienen sus valores de fuerza de ataque, defensa y de movimiento motorizado/mecanizado a la ½ (redondeando a la baja).

14. Marcadores de eventos.

14.1. En vez de crear nuevas reglas por cada operación, el diseñador ha decidido reflejar las peculiaridades de cada batalla por medio de marcadores de eventos (EMs), los cuales juegan un importante papel en el juego. En el comienzo de cada turno de juego, durante la fase de *pooling* de marcadores de eventos, los jugadores ponen sus EMs en algún tipo de contenedor opaco (como una taza). En la fase de extracción de marcadores de eventos y repetir turnos de cuerpos motorizados (*Repeat Turns of Motorized Corps and Drawing of Event Markers Phase*), ellos extraen al azar EMs de la copa, de uno en uno. Un jugador (elegido de mutuo acuerdo por ambos), extrae en sucesión los EMs de la copa en un tiempo y le da el marcador a su propietario. El jugador que recibe el EM puede, bien jugarlo o guardarlo para el siguiente turno. Cuando se extrae el marcador para los cuerpos motorizados, se activa el cuerpo seleccionado y se repiten las fases I-IV. Ten en cuenta que solo se activa el cuerpo seleccionado. El proceso de distribución de marcadores de eventos para ambos jugadores finaliza cuando aparece en escena el marcador “fin de los marcadores de eventos”. Después de este, solo los marcadores por activación repetida de los cuerpos motorizados pueden ser jugados.

14.1.1. Si sale un marcador de cuerpos motorizados, entonces el cuerpo motorizado puede ser activado una segunda vez. Durante una activación repetida de un cuerpo motorizado, se detiene la distribución de EMs. Después de concluir la activación de cuerpos, extrae el siguiente EM.

14.1.2. La extracción de los EMs depende de las reglas establecidas en los escenarios del juego. Cada jugador tiene sus propios EMs. Un jugador puede guardar un EM durante el tiempo que desee, si otros usos de ese marcador no están estipulados en las reglas.

14.2. Fin de marcadores de eventos.

Si aparece el marcador “fin de los marcadores de eventos” durante la distribución de los EM, entonces la extracción de todos los EMs para ese turno (distintos de los de cuerpos motorizados), finalizan inmediatamente. Todos los EMs no extraídos son retirados de la copa u ignorados. Esto último es algunas veces lo preferible, ya que al eliminar los EMs un jugador podría ver el número de marcadores de cuerpos motorizados y obtener información que se supone que no sabe. En otras situaciones la cuestión es irrelevante.

14.3. Ubicación de los marcadores de eventos en el juego.

Los EMs extraídos pueden ser retornados a la copa solo durante la fase de *Pooling* de los marcadores de eventos.

14.3.1. Algunos EMs (por ejemplo, “obstáculos ingenieros móviles”), se pueden encontrar en el juego para varios turnos (esto es estipulado en el escenario). Retornan al juego cuando sus efectos en el juego hayan finalizado.

14.3.2. Algunos EMs (por ejemplo, “batallones penales”) son usados como las fichas unidades de combate, y pueden estar en el juego permanentemente.

14.4. Marcador de superioridad táctica.

El marcador de superioridad táctica refleja las capacidades tácticas incrementadas de algunas tropas comparadas con otras. Cada escenario especifica qué tropas pueden jugar la “superioridad táctica” así como el número de dichos marcadores. Un jugador puede usar un marcador de “superioridad táctica” para volver a tirar el dado en ataque o defensa si él no está satisfecho con la primera tirada de dado en la CRT. Siempre aplica el resultado de la segunda tirada de dado. Un jugador puede ver la primera tirada de dado antes de decidir volver a lanzarlo. Sólo una re-tirada de dado se permite en un único combate.

15. Escenarios y condiciones de victoria

Cada juego viene con libro de escenarios. Incluye información histórica acerca de la operación y un orden de batalla y señala la colocación de las unidades y sus fuerzas (la tropas en una operación no siempre están descansadas y sin pérdidas), la composición y la descripción de los marcadores operacionales, y las fuentes de suministro de las tropas. Cada escenario incluye las condiciones de victoria para ambos bandos. Como regla general, se trata de infligir pérdidas al oponente y capturar importantes localizaciones estratégicas. Satisfacer cada una de esas condiciones otorga puntos de victoria. Al final del juego, compara el número de VPs acumulados, usando su proporción para determinar el ganador.

Reglas opcionales.

Las reglas opcionales hacen al juego más complicado, pero permite una representación más detallada de varias de las peculiaridades de la operación jugada. Las reglas opcionales son recomendadas para jugadores experimentados. Las fichas usadas cuando se juegan reglas opcionales se marcan con un círculo blanco en la esquina superior izquierda.

1. Separación en batallones.

Un jugador puede separar sus regimientos en batallones independientes según desee. Cada reducción de una ficha por 1 paso permite la creación de un batallón del correspondiente tipo. Una unidad puede recuperar un paso “absorbiendo” un batallón independiente del mismo tipo de tropas.

2. Artillería

Las unidades de artillería pueden ser representadas a través de fichas separadas. Cada ficha de artillería tiene un alcance, que es la distancia a la que puede disparar en hexes. Cuando atacan, la artillería debe ser capaz de alcanzar cualquier hex defensor. La “fuerza de disparo” está impresa dentro de un paréntesis. Para poder usar su fuerza de disparo completa, las artillerías deben disparar desde una distancia o estar apiladas con unidades de combate. En cualquier otro caso, una unidad de artillería tiene una fuerza de 1 en ataque o defensa. La artillería representada por fichas no tiene nada que ver con los puntos de artillería.

2.1. Columna de artillería

A efectos de movimiento, la artillería (distinta de la artillería antiaérea), debe cambiar a estado de columna de artillería. El estado de columna de artillería se indica girando la ficha de la artillería al apropiado lado. En el comienzo de su fase de movimiento, un jugador debe

determinar el estado de sus unidades de artillería. Para hacer esto, antes de comenzar a mover sus unidades y sin coste en MPs, él puede cambiar el estado de movimiento a las artillerías. Sólo puede cambiar el estado de una unidad de artillería en el comienzo de una fase posterior de movimiento (aparte de retirarse como consecuencia de un resultado de combate). Cuando la artillería quiere desplegarse, se gira de Nuevo a su lado de combate. Solo la artillería desplegada puede conducir el fuego. La artillería en columna tiene una fuerza de combate de 0. Si la artillería en columna es atacada separadamente, es inmediatamente eliminada. Las fichas de artillería retirándose son inmediatamente cambiadas a su estado de columna de artillería.

3. Artillería autopropulsada.

La artillería autopropulsada (incluyendo antitanque) combina las características de los tanques y la artillería. La artillería autopropulsada puede tener ambos desplazamientos, por tanques y por antitanques. El jugador puede decidir cuál de estos está usando en un determinado combate. La artillería autopropulsada no es requerida para cambiar a columna de artillería para el movimiento. Todas las unidades de artillería autopropulsada tienen un alcance de 2 hexes. La artillería autopropulsada nada tiene que ver con los puntos de artillería.

3.1. Cañones de asalto

Los cañones de asalto llevan a cabo apoyo directo de artillería a unidades enemigas en línea directa de visión. Los cañones de asalto tienen su factor de ataque entre paréntesis con un signo menos (-N). El número indica cuantos puntos de fuerza son restados de la fuerza de combate del oponente cuando la unidad de cañón de asalto participa en un ataque (a una fuerza mínima de 1). Una unidad de cañón de asalto no puede disparar desde una distancia. Los cañones de asalto siempre tienen un desplazamiento de tanques de 1 (además de su desplazamiento antitanque), a menos que se establezca lo contrario.

3.2. Artillería antitanque autopropulsada

La artillería antitanque autopropulsada es tratada de igual forma que la artillería antitanque normal, pero usa el movimiento mecanizado.

4. Trenes acorazados

Los trenes acorazados son utilizados como la artillería autopropulsada. Solo pueden mover a lo largo de vía férreas, con un valor de 30 hexs por fase de movimiento.

5. Reconocimiento

Las fuerzas de ataque y defensa de las unidades de reconocimiento están impresas en verde. Las unidades de reconocimiento pueden revelar la composición de los apilamientos enemigos.

5.1. Detalles de la conducción del reconocimiento

Una unidad de reconocimiento que esté en contacto con las unidades enemigas puede conducir reconocimiento contra un apilamiento enemigo (y debe hacerlo así si el hex contiene una sola unidad).

El resultado del reconocimiento se determina por una tirada de dado:

6 – Reconocimiento exitoso; el apilamiento enemigo es expuesto y el jugador recibe 1 desplazamiento en la CRT a su favor cuando ataque el apilamiento expuesto. Se usa el apropiado marcador para indicar el reconocimiento satisfactorio. El marcador del reconocimiento exitoso es retirado en el comienzo del turno del jugador siguiente.

4, 5 – El oponente es requerido para revelar la composición del apilamiento.

2, 3 – La unidad de reconocimiento es incapaz de revelar la composición del apilamiento del oponente.

1 – La unidad de reconocimiento es eliminada.

Un jugador puede conducir varios intentos de reconocimiento en un turno, con el permiso de los puntos de movimiento, incluyendo múltiples intentos contra el mismo apilamiento enemigo.

5.2. Retirada de unidades de reconocimiento

Las unidades de reconocimiento pueden, en el final de una fase de movimiento enemiga o antes de un ataque enemigo, salir de las ZOC de unidades enemigas, ignorando cualquier EZOC e incluso unidades enemigas (!) en el camino. Las unidades de reconocimiento retirándose de esta manera son requeridas para conducir reconocimiento en cada hex con una EZOC o ficha enemiga. Una vez que una unidad de reconocimiento comienza a salir de una EZOC, es obligada a continuar moviendo hasta que se encuentre completamente fuera de ZOC. La unidad de reconocimiento es requerida para retirarse a lo largo de la ruta más corta posible hacia unidades de su división. Esta regla refleja la versatilidad y movilidad de las unidades de reconocimiento. La retirada de las unidades de reconocimiento a través de ZOC e incluso a través de unidades enemigas, refleja no la posibilidad de su ruptura o infiltración no visible, sino el hecho de la gran velocidad que poseen, que les permite retirarse en un buen momento, en la cara del enemigo. Para no crear un

mecanismo que evite el combate, el diseñador ha decidido reflejar estas capacidades de las unidades de reconocimiento de esta manera.

6. Unidades de construcción

Las unidades de construcción pueden crear cualquier nivel de fortificaciones.

7. Unidades antiaéreas

Las unidades antiaéreas en el juego están en adición al factor antiaéreo (indicado en el escenario). Las unidades antiaéreas pueden “cancelar o abortar” todos los marcadores de apoyo aéreo enemigo en un radio de 1 hex, con una tirada de dado de 4-6. Cada unidad antiaérea tiene un desplazamiento antitanque. La artillería antiaérea requiere cambiar al estado de columna de artillería para el movimiento.

8. Tanques lanzallamas y equipos especiales de ingenieros.

Dichas unidades tienen la posibilidad de usar un modificador especial por ingenieros (indicado por un símbolo amarillo de ingenieros dentro de un rectángulo rojo). Cuando los uses, el jugador recibe un modificador de +1 a la tirada del dado cuando atacan fortificaciones y emplazamientos (*settlements*) (el cual otorga un efecto de acuerdo a la CRT). Este modificador puede ser en adición al modificador normal de ingenieros.

Combat Results Table

		Combat Ratio								
		1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
Die Roll	1	A [3]	A [3]	A [2]	A [2]	A [2]	A (1)	A (1)	EX*	EX*
	2	A [3]	A [2]	A [2]	A (1)	A (1)	D-EX	D-EX	D 1	D (1)
	3	A (2)	A (2)	A (1)	EX*	EX*	D-EX*	D 1*	D (1)*	D (1)*
	4	A (1)	A (1)	EX	EX	D 1	D 1	D (1)	D (1)	D (2)
	5	A (1)	EX	EX	D-EX	D (1)	D (1)	D (1)	D (2)	D [2]
	6	D-EX	D 1	D (1)	D [1]	D [1]	D [1]	D [2]	D [2]	D [3]

D – Result applies to the defender.

A – Result applies to the attacker.

EX – Exchange (Sustained Combat). Each side loses one step.

D-EX – Each side loses one step, and defender retreats one hex.

N – Number of hexes retreated.

(N) – Number of steps lost.

[N] – Winner may choose one of the steps lost from among the loser’s units that participated in the combat.

If the number is in parentheses/brackets, it is simultaneously the number of steps lost and the number of hexes retreated.

* - Attacker loses one additional step when attacking fortifications and settlements that affect the CRT (see 10.4).

Terrain Effects Chart

Terrain Type	Effect on Movement (MPs per Hex)			Effect on Combat
	Infantry	Motorized	Mechanized	
Clear	1	1	1	-
Forest	2	4	3	1 shift on defense; no bombing
Dense Forest	4	Not Allowed	Not Allowed	1 shift on defense; +1 AT shift
Broken	2	4	3	2 shifts on defense
Marshy	2	5	3	Attack into/from: 1/2 attack strength
Swamp	4	Not Allowed	Not Allowed	Attack into/from: 1/3 attack strength
Settlement	1	1	1	-
City	1	1	1	1 shift on defense; +1 AT shift
Major City	1	1	1	1 shift on defense; attacker halved; -1 tank shift; +1 AT shift
Major City Center	2	2	2	2 shifts on defense; attacker halved; defender x 2; +1 AT shift
Hills	1	1	1	1 shift on defense
River	+1			1 shift on defense, unless defender surrounded
Major River	All MPs			3 shifts on defense, unless defender surrounded
Great River	Crossable only by bridge			5 shifts on defense, unless attacked across bridge
Bridge	-	-	-	1 shift on defense
Bridge across Major or Great River	+1	+1	+1	1 shift on defense
Road	1/2	1/3	1/2	-
Country Road	1	2/3	2/3	-
Highway	1/2	1/4	1/3	-
Railroad	Half the cost of other terrain in hex (but no less than 1 MP)			-
Lake	Not allowed	Not allowed	Not allowed	-
Sea	Not allowed	Not allowed	Not allowed	-
Fortification, Level 1	-	-	-	1 shift on defense; -1 DRM
Fortification, Level 2	-	-	-	2 shifts on defense; -1 DRM
Fortification, Level 3	-	-	-	3 shifts on defense; -2 DRM
Defensive Line	-	-	-	2 shifts on defense; -2 DRM