



"Normandy 1944 - A BloodySummer" – es una simulación a escala divisional, que recrea los combates en la campaña de Normadía, de junio a agosto de 1944. Incluye dos escenarios y un juego de campaña. El primer escenario cubre el avance hacia Cherburgo, uno de los primeros objetivos de los aliados. El segundo escenario comienza al final de julio, y representa las grandes ofensivas aliadas con los nombres clave de "Cobra" y "Goodwood", destinadas a romper la resistencia alemana que había contenido a los aliados en sus cabezas de puente hasta mediados de julio. Finalmente, el juego de campaña cubre todas las operaciones, hasta finales de agosto, con la reducción de la bolsa de Falaise. Recomendamos jugar cada escenario al menos una vez, antes de intentar el juego de campaña. Cada escenario cubre un periodo entre mes y medio y dos meses. Cada turno de juego representa una semana de tiempo real, y un hexágono (hex) representa alrededor de 6 kilómetros. Los mapas y las fichas, están escritas en francés. El equivalente francés de los nombres en inglés en este libro, se dan en *itálico* y entre corchetes, para ayudar a los jugadores anglo parlantes.

## O – Definiciones

El juego incluye un mapa, las reglas, una carta de ayuda y dos planchas de fichas. El juego requiere el uso de 1 dado de 6 caras (1d6) y tres copas. Las fichas se dividen entre unidades militares y marcadores. Para facilitar el uso, los siguientes términos son abreviados en el texto:

- hex = hexágono
- Casilla = Una casilla en el mapa de movimiento estratégico (*MouvementsStrategiques*)
- ZOC = Zona of Control,
- EZOC = Zonade control enemiga,
- TEC = Carta de efectos del terreno,
- CRT = Tabla de resultados del combate,

- BT = Tabla de bombardeo,
- FBAT = Tabla de localización caza-bombardeo,
- AFAT = Tabla de disponibilidad de fuerza aérea,
- CS = Desplazamiento de columna en la CRT,
- LS/RS = Desplazamiento a la izquierda o derecha en la CRT,
- SV = Valor de apilamiento,
- SP = Punto de apilamiento,
- MP = Punto de movimiento.

"Fuera del mapa" se usa para todas las acciones que tienen lugar en el mapa estratégico, o en cualquier otra casilla fuera del mapa táctico, en contraposición a la acción que tiene lugar "en el mapa", en el mapa táctico, superpuesto con la trama hexagonal.

## O.1 – Las fichas

Cada ficha en *Normandy 44* representa bien a una unidad de combate: división, regimiento, brigada, batallón o un cuartel general de Cuerpo de ejército (HQ). Un cuerpo de ejército es un grupo de un HQ y varias divisiones o brigadas (cf § 5.1). Dada la complejidad de la asignación de unidades en el curso de la campaña de Normandía, en particular en los órdenes de batalla alemán y británico, la identificación de las unidades es una simplificación del orden de batalla histórico.

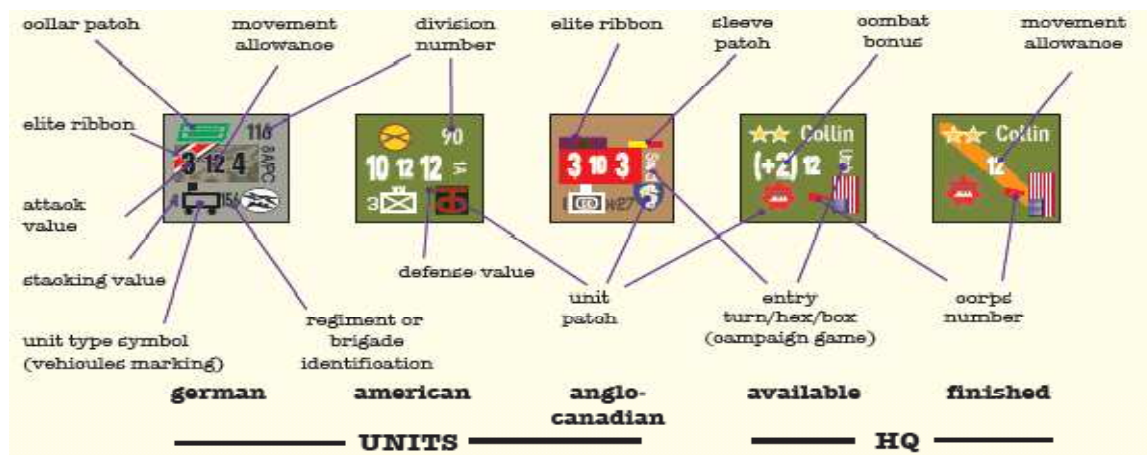
### 0.1.1 HQs de cuerpo



Los HQs representan al comandante de cada cuerpo, así como el apoyo de artillería, acorazado y logístico, los cuales se usan para asistir o ayudar a las unidades de combate. Se ven dos figuras en el frontal de cada unidad HQ (lado listo): En la izquierda está el bono en combate (número de desplazamientos de columnas en la tabla de combate), en la derecha aparece su valor de movimiento. En la parte inferior, de izquierda a derecha, se muestran los emblemas del cuerpo, su número y nacionalidad.



El reverso de la ficha (lado finalizado) de HQ tiene otra función. La ficha es girada a este lado cuando se enzarza en combate, usada o no para apoyo táctico (cf § 5.2), o para un movimiento extendido fuera del mapa (cf § 4.1.2). Esas acciones son siempre realizadas cuando se gasta un marcador "ofensivo". Un marcador es "apoyado" cuando está apilado con al menos un marcador ofensivo (cf § 0.2.1). En el final de las fases (A) y (B), el HQ es restablecido de nuevo a su lado "listo", para indicar su disponibilidad para próxima activación. Los HQs no son tratados como una unidad de combate.



## 0.1.2 Unidades de combate



Los batallones, brigadas, regimientos o divisiones son vistas en el juego como unidades de combate. La siguiente información está impresa en el lado frontal: En la parte superior derecha aparece la división, Las brigadas, regimientos o batallones no asociados con una división, no tienen información en este nivel. En el centro, vertical, de izquierda a derecha, respectivamente: valores de ataque, movimiento & defensa. En la parte inferior, de izquierda a derecha, el valor de apilamiento, un símbolo para el tipo de unidad (infantería, acorazada, etc), y posiblemente el número del regimiento, brigada o batallón.

**Unidades motorizadas:** Las unidades con un valor de movimiento que excede 6: se consideran motorizadas. Las unidades con un valor de movimiento de 6 son bien unidades de a pié, ciclistas o a caballo.



**Unidad ciclista:** Estas unidades usan los costes de movimiento motorizado cuando viajan a lo largo de las carreteras.

**Unidades acorazadas:** Los siguientes símbolos representan a las unidades acorazadas:



German Panzer

Allied Armor

Las unidades acorazadas tienen restricciones (movimiento en hexs de pantano), y pueden arrasarse (cf §4.3) o hacer ruptura después del combate (cf §6.6). Cada unidad posee de uno a tres pasos de pérdidas, representando su habilidad para recibir pérdidas en el combate (§6.10).



**Guarnición:** Una guarnición representa a las tropas específicas de defensa de la muralla atlántica. Las guarniciones no tienen valores de movimiento y sólo un valor de defensa (no es posible que ataquen). Tienen solo un paso de pérdidas, no tienen ZOC e ignoran los resultados de retirada. El bombardeo de una guarnición es afectado por un modificador de -1.



**Festung (fortaleza):** Una *Festung* es un tipo especial de guarnición, ya que se considera que también se beneficia de estar detrás de la línea fortificada. Fuera del mapa, una *Festung* se considera como una casilla separada en una casilla contenedora (por ejemplo, *St Nazaire* es una casilla en la casilla «Rennes»), y no es una unidad a efectos de determinación de la «confusión». Cada *Festung* es considerada como una casilla separada. El jugador alemán puede reforzar una *Festung* con unidades hasta un límite de 5 SV. Esa unidad y la *Festung* se consideran siempre abastecidas incluso bajo asedio (cf §6.13). Las unidades en una *Festung* se colocan bajo la ficha de *Festung*. Sus puntos de defensa son añadidos al valor de defensa de la *Festung*. Las unidades encima de la ficha de *Festung* se consideran fuera de la *Festung*. Las *Festung* son guarniciones protegidas detrás de una línea fortificada y se benefician de ambas condiciones.

## 0.2 Los marcadores

### 0.2.1 Marcador ofensivo



Estos marcadores representan el suministro adicional necesario para operaciones a gran escala, operaciones que consumen una gran cantidad de munición y combustible. Estos marcadores permiten a un HQ activar operaciones de combate (cf §1.1.3) o movimiento extendido fuera del mapa (cf §5.2). Los marcadores de ofensiva no cuentan para el apilamiento, sin embargo no más de dos pueden compartir el mismo hex. No tienen valor de defensa, ni nacionalidad, y tienen un valor de movimiento de 12. Además se consideran como motorizadas **y mueven con el HQ con el que está apilado**. Están sujetos a la interdicción aérea como cualquier otra unidad durante el movimiento (si es necesario, los jugadores pueden orientar los marcadores ofensivos en los casos donde no esté claro qué bando es el propietario del marcador).



### 0.2.2 Marcadores de control

Estos marcadores de dos lados, se utilizan en o fuera del mapa para mostrar el control de un hex o casilla por el jugador propietario.

## 1 – Secuencia de juego

### 1.0 Puntos generales

Cada turno se compone de varias fases, que se juegan en el siguiente orden:

#### 1- Comienzo de turno.

##### 1.1 Fase de tiempo y disponibilidad de poder aéreo.

##### 1.2 Fase logística:

El jugador aliado puede construir sus puertos. Cada bando identifica las unidades no suministradas. Determina el número de marcadores ofensivos disponibles para el turno y los coloca fuera del mapa o en la reserva estratégica (cf §1.1.1.2). Se determina la iniciativa; el lado visible en el marcador de turnos muestra el bando activo.

##### 1.3 Fases administrativas:

Cada bando recibe refuerzos y pone unidades para descansar o recuperar.

#### 2 Fase de activación (A)

Fase aérea aliada.

El jugador aliado examina para tormenta y las unidades de apoyo aéreo son asignadas a misiones aéreas: Superioridad aérea, interdicción táctica, interdicción estratégica y apoyo táctico.

##### 2.1 Fase (A) del jugador 1

Refuerzos/movimiento fuera del mapa:

El jugador 1 puede recibir sus refuerzos y hacer los movimientos fuera del mapa.

Fase de movimiento sobre el mapa: Todas las unidades sobre el mapa pueden mover.

Fase de combate:

Los HQs se activan uno a uno. Cada HQ elige entre pasar o el combate.

##### 2.2 Fase (A) del jugador 2.

Se gira el marcador de turno.

El jugador 2 lleva a cabo todas las acciones listadas arriba en 2.1 para su bando.

##### 2.3 Fase final.

Las unidades de apoyo aéreas "usadas" son puestas de nuevo en la casilla listo "Ready". Los HQs finalizados "finished" son puestos por su lado frontal. El marcador de turno es girado y avanzado en la fase B del turno. Se retiran los marcadores afectados ("Affected").

**3. Fase (B).**

Los jugadores actúan como en la fase (A) (§ 2.1a 2.3).

**4 –Final de turno.**

4.1 –Retorno de misión del poder aéreo.

4.2 – Reorganización.

4.3 –El marcador de turno avanza a la siguiente casilla de turno, fase A.

**1.1 Secuencia detallada.****1.1.1 Comiendo de turno.****1.1.1.1 Fase de tiempo y fase de disponibilidad aérea.**

Comenzando con el turno 2, el jugador aliado chequea para el tiempo (el tiempo es cubierto («*Couvert/Averses*») para las fases 0O y 0A, despejado («*Clair*») para las fases 0B, 1A y 1B). El jugador aliado lanza un dado en la tabla de tiempo. Coloca el marcador de tiempo («*Meteo*») en la correspondiente casilla del mapa. Por cada turno precedente y consecutivo de mal tiempo (así, no despejado), resta 1 del dado, con un ajuste máximo de -2. La primera tirada de tiempo despejado cancela este ajuste.

El marcador de tiempo ajustado es posicionado en la casilla de ajuste de tiempo impresa en el mapa. **Ejemplo:** Si el tiempo es *Overcast/Cloudy* (cubierto) en el turno 2, entonces en la fase de tiempo del turno 3, resta 1 del dado. Durante esta fase, el jugador aliado obtiene un 6 en el dado, que pasa a ser 5 con el ajuste de -1, y da por tanto un tiempo *Overcast/Cloudy* de nuevo. En el turno 4 el ajuste será de -2.



**Comprobación de tormenta:** Después de una tirada no modificada de 6 en la tabla de tiempo, el jugador aliado debería chequear por tormenta («*tempête*») en el comienzo de la siguiente fase (A) y (B), así, dos veces en un turno antes de cualquier movimiento (ver la tabla de tiempo). Una tormenta tiene las siguientes consecuencias (sólo para la fase en progreso, (A) o (B)):

- Todas las misiones de apoyo naval y aéreo son canceladas y puestas en la casilla “usada” («*Finies*»), o restablecer a cero.
- Las misiones de interdicción táctica son canceladas, las fichas puestas en la casilla “usada”.
- El desembarco de tropas o suministro (marcador ofensivo) en un puerto o playa, se hace imposible.

Una tormenta solo dura por una fase. Si esta comienza en la fase (A), el tiempo en la fase (B) se ajusta automáticamente a lluvia/cubierto (*rain/overcast*). Si esta comienza en la fase (B), no hay comprobación de tormenta en la siguiente fase (A).

**Misiones aéreas:** El jugador aliado chequea la AFAT (tabla de disponibilidad de fuerza aérea) y extrae las fichas aéreas de acuerdo con el tiempo actual, desde la adecuada copa: Bombardeos pesados (HB), Bombardeo medio (MB) o caza-bombardeo (FB). El jugador aliado distribuye las unidades aéreas en el mapa (ver también §9)

- **Misiones de superioridad aérea:** El jugador aliado pone el número de unidades FB designadas para esta misión en la casilla de interdicción aérea, de acuerdo a la tabla de localización de la interdicción aérea. Esas fichas no pueden ser usadas para apoyo aéreo o interdicción aérea.
- **Misiones de interdicción aérea táctica:** Las unidades FB asignadas a la interdicción táctica (ametrallamiento- *strafing*), son puestas en la tabla de interdicción, a elección del jugador aliado.
- **Misiones de Apoyo aéreo táctico, bombardeo o “bombardeo de alfombra”:** las unidades HB, MB y FB asignadas a estas misiones, son puestas en la casilla de fuera del mapa “disponibles” («*Disponibles*»).
- **Misiones de interdicción aérea estratégica:** Las unidades HB, MB y FB asignadas para esas misiones, son colocadas en la casilla correspondiente, mapa de movimiento estratégico fuera del mapa.

**1.1.1.2 Fase logística**

Se llevan a cabo las siguientes acciones:

- El jugador aliado construye puertos (§7.1).
- Cada jugador chequea suministro para todas sus unidades y coloca un marcador de "sin suministro" («*Non Ravitaillé*») cuando sea apropiado.
- Cada jugador tira un dado y chequea en la tabla de localización de recursos el número de marcadores ofensivos que obtiene para el turno.
- El jugador aliado los pone en la reserva estratégica, el jugador alemán en un depósito disponible, sobre el mapa (Cherbourg) o fuera del mapa (Paris, Pas-de-Calais, Le Mans, Rennes), de acuerdo con la capacidad de cada depósito.
- Movimiento de marcador ofensivo: los jugadores mueven alternativamente hacia HQs de uno en uno, comenzando con el jugador con el número más alto de marcadores disponibles en los depósitos (comienza el aliado en caso de empate).

### 1.1.1.3 Fase administrativa:

**Iniciativa:** Cada jugador tira un dado y añade al resultado el número de HQ apoyado en el mapa. El jugador con el número más alto obtiene la iniciativa para el turno. En caso de igualdad, el jugador aliado tiene la iniciativa mientras el tiempo es despejado; el alemán la obtiene en caso contrario. El jugador con la iniciativa pasa a ser el jugador 1; su adversario el jugador 2. El lado del jugador 1 es indicado por el lado visible del marcador de turno. El jugador alemán usa su tirada de dado en la fase administrativa en la tabla de recursos alemanes, para determinar el tipo de reemplazos disponibles. Los reemplazos no usados disponibles se marcan en el registro de puntos de victoria, con el apropiado marcador de reemplazo (infantería, Luftwaffe, acorazado, etc), hasta que se gaste. Sólo el jugador alemán necesita mantener el registro de los reemplazos no usados dada su escasez. El jugador aliado tiene todos los reemplazos que él desee cada turno.

**Recuperación y reemplazo:** Durante esta fase, son posibles las siguientes acciones:

- Las unidades que ya se encuentran en "descanso" o "recuperación" («*Rest*»), pueden recuperar un paso con el gasto de un reemplazo (cf §6.10).
- Las unidades fuera del mapa, ya totalmente reconstruidas en la casilla de recuperación, pueden entrar como refuerzos en cualquier depósito amigo.
- Fuera del mapa, las unidades en la casilla "destruidas" son movidas a la casilla de recuperación («*Rest*»).
- Sobre el mapa, las unidades con uno o dos pasos de pérdidas, pueden ser puestas para "recuperarse". Pon un marcador de "recuperación" («*Rest*») sobre esas unidades. Las unidades sobre el mapa, bajo un marcador «*Rest*», no sufren efectos adversos, excepto que ellas no pueden mover o atacar durante el turno. El marcador de recuperación es inmediatamente retirado si está adyacente a una unidad enemiga.

**Reconstruyendo la reserva estratégica:** En 1944, los aliados querían salvar la mayor cantidad posible de sus tropas especiales, para así utilizarlas en futuras operaciones. Así, el jugador aliado tiene la oportunidad de repatriar a sus divisiones aerotransportadas, comandos y *rangers* en la reserva estratégica. El jugador aliado recibe 1 VP por unidad regimiento/brigada aerotransportada o *ranger/comando*, de vuelta en su reserva estratégica. La reserva de esas tropas se hace como una recuperación («*Rest*»), excepto que esas unidades son colocadas directamente en la reserva estratégica aliada.

## 1.1.2 Fase de movimiento

**1.1.2.1 Llegada de refuerzos y entrada en el mapa:** El jugador aliado chequea por tormenta (cf. §1.1.1.1).

**Mapa estratégico:** Las unidades localizadas fuera del mapa en el mapa estratégico en una casilla de entrada (coloreada) y puestas sobre el mapa si el hex de entrada no está ocupado por el enemigo. Las unidades localizadas sobre el mapa en un hex de salida (con letras desde la "a" a la "l"), pueden ser posicionadas en la correspondiente casilla fuera del mapa (coloreada) en el mapa estratégico.

**Registro de turno:** Los refuerzos recibidos desde el registro de turnos, son posicionados en la casilla de reserva estratégica para los aliados. Directamente en un hex de entrada para el turno 1, o la correspondiente casilla de movimiento estratégico fuera del mapa (turno 1 y posteriores) para los alemanes. Nota: las unidades son sólo transferidas desde un mapa a otro. Los movimientos ocurren en la fase de movimiento.

#### 1.1.2.2 Movimiento:

##### Movimiento sobre el mapa:

El jugador activo mueve sus unidades y HQs libremente sobre el mapa (cf §4.1.1).

**Movimiento fuera del mapa:** El jugador activo puede mover sus unidades desde una casilla (movimiento normal aliado) o dos casillas para un movimiento aliado extendido (cf §4.1.2), o cualquier movimiento alemán. Las líneas rectas entre casillas, muestra los posibles movimientos. El movimiento puede estar sujeto a:

- Tirada del dado por interdicción (alemán).
- Gasto de un marcador de Ofensiva (Aliado).
- Tirada del dado salida por confusión (ambos bandos cf §6.11).

Los HQs que hagan un movimiento extendido, son girados a su reverso.

Si unidades entran en casillas ocupadas por el enemigo, el movimiento se detiene y un marcador de confusión se pone en la casilla. Se aplican las reglas relativas a la confusión.

#### 1.1.3 Fase de combate

El jugador activo, por cada uno de sus HQs, selecciona y lleva a cabo una acción: Pasar o combatir («Pass»-«Combat»). Las acciones se completan antes de activar al siguiente HQ. Si él elige pasar, el HQ permanece en su lado disponible, y el jugador entonces activa directamente el siguiente HQ. Si elige combatir, el HQ puede iniciar combate (§6) con sus unidades asignadas (§5.1). El HQ debe estar apoyado (cf §0.1.1) y debe gastar un marcador ofensivo. Los combates se resuelven y los resultados aplicados antes de que sea activado el siguiente HQ. El HQ es entonces puesto por su reverso. **Después de que todos los HQs hayan llevado a cabo una acción, comienza la fase final.**

#### 1.1.4 Fase final

Durante la fase final ocurren las siguientes acciones:

- Las fichas aéreas en la casilla "finalizada", son puestas en la casilla "disponibles".
- **Las fichas navales de nuevo están disponibles.**
- Se retiran los marcadores "afectados" "Affected".
- Los HQs son puestos por su lado frontal. Cuando el jugador activo finaliza, su adversario pasa a ser el jugador activo, y el marcador de turnos es girado para mostrar esto. Al final de la fase (B) del jugador 2, comienza la fase final del turno.

#### 1.1.5 Final del turno

En esta fase, ocurren las siguientes acciones:

- La fichas aéreas aliadas son puestas de nuevo en sus copas.
- Las unidades desorganizadas son reorganizadas (retira el marcador D1 y gira el marcador D2 a su lado D1),
- El marcador de turno es movido un espacio hacia delante, en la fase A del siguiente turno. Procede a reanudar de acuerdo con el comienzo de este capítulo.

## 1.2 Final del juego

El juego finaliza cuando sea jugado el máximo número de turnos para el escenario, o cuando se consigan las condiciones de una victoria automática.

## 2 - Terreno

### 2.1 Apilamiento

Cada unidad tiene un SV impreso en la esquina inferior izquierda de su ficha (nota: algunas unidades tienen un SV de 0 (HQs, batallones, etc). Cada hex puede contener hasta 5 SP, más una unidad de un SV de 0 y un HQ. Los límites del apilamiento se calculan sólo al final de la fase de movimiento. No se aplican durante el movimiento; las unidades pueden mover sin considerar el apilamiento, pero no pueden exceder los límites de apilamientos en el final de la fase de movimiento. No hay límites de apilamiento en las casillas del mapa estratégico. Los americanos y los británicos no pueden apilarse juntos en el mismo hex o casilla.

### 2.2 Efectos del terreno

Los efectos sobre el combate o el movimiento se muestran en la carta de efectos del terreno.

Algunas observaciones útiles:

**Bocage:** es una parte típica de la campaña de Normandía. La tierra está parcelada en pequeños campos separados por largos setos, impasables para los vehículos y las personas. Esta partición favorecía fuertemente al defensor, ya que le proporcionaba protección y camuflaje. La progresión era lenta y costosísima.

**Carreteras/vías férreas:** Los costes de movimiento por carretera o vía férrea sólo puede ser usado si la unidad mueve de hex a hex siguiendo la ruta de la carretera/vía férrea. El uso de una carretera/vía férrea elimina el coste en puntos de movimiento de los obstáculos (río, bocage, bosques, etc).

**Las unidades de infantería motorizada** pueden elegir, para cada fase, ser consideradas motorizadas o a pié (uno puede considerar que ellos temporalmente abandonan sus vehículos). No es posible una combinación de los dos tipos de movimiento. Los paracaidistas aliados en el turno 0 y después se consideran no motorizadas hasta que ellas sean abastecidas.

**Tipo de terreno múltiple** puede existir en un hex por razones estéticas: claro, bocage o bosque. Usa el centro del hex para determinar el efecto del terreno aplicable.

**Población/Pueblo:** El defensor elige qué efecto aplica para el combate (por ejemplo, el hex 1213 puede ser considerado bien pueblo o bocage).

## 3 – Zonas de control

Excepto para efectos de terrenos especiales listados en la TEC, las unidades de combate con un valor de apilamiento de 1 o más, ejercen una ZOC dentro de los seis hexs adyacentes. Esta zona representa el área donde las unidades ejercen influencia gracias a su poder de fuego. Toda unidad de combate o HQs debe detener su movimiento cuando entren en una EZOC (excepto arrasamientos, ver §4.3). Una unidad puede mover directamente desde una EZOC a la siguiente EZOC pero tiene que parar, después de entrar en la primera EZOC. Una unidad amiga en EZOC no tiene efecto sobre esta. Dejar una EZOC es gratis para las unidades de comando, les cuesta 1 MP adicional a los paracaidistas y 2 MP adicionales al resto de las unidades.

## 4 - Movimiento

### 4.1 Regla general

#### 4.1.1 Movimiento sobre el mapa.

En la fase de movimiento, el jugador activo puede mover sus unidades hasta su máxima capacidad de movimiento. El movimiento de una unidad debe ser completado antes de mover la siguiente. Una unidad paga un número de MP correspondiente al coste del hex en el que se entra. El coste de mover a través de cada tipo de terreno, se determina en la TEC, dependiendo del tipo de movimiento que usa la unidad (motorizado o no). Los MP no pueden ser acumulados de un turno a otro. Cualquiera que sea el coste del terreno, una unidad puede siempre mover un hex con la excepción del terreno impasable (ver también § 4.4). Mover dentro de un hex ocupado por una unidad enemiga, está prohibido, excepto durante un arrasamiento (ver 4.3) o entrando dentro de confusión (§6.11).





Durante la fase de movimiento, el jugador activo puede poner unidades acorazadas o de *Panzergranadier* en Reserva para una posible explotación (§ 6.8). Las unidades de reserva no pueden mover más de un hex antes de entrar en modo de «Reserva».

#### 4.1.2 Movimiento fuera del mapa.

El movimiento fuera del mapa sigue unas reglas específicas. Los movimientos se realizan a lo largo de líneas rectas entre las casillas. Esas líneas son consideradas como carreteras a efectos del suministro (ver § 7.3.1). El movimiento fuera del mapa no puede exceder 2 casillas. NO hay ZOC fuera del mapa, pero el movimiento debe finalizar cuando una unidad entra en una casilla ocupada por una unidad enemiga o si la casilla está controlada por él (utiliza los marcadores de nacionalidad para identificarlas). Las unidades acorazadas pueden ignorar estas últimas. Un país controla una casilla, si este ha sido el último en pasar a través de esta (alemana en el comienzo de cada juego). Una *Festung* sola, vacía o no, no ejerce control sobre una casilla.



Fuera del mapa, los aliados se enfrentan a problemas logísticos. Así, el movimiento normal aliado está limitado a 1 casilla por división por HQ. Para mover más de 1 división o mover más de una casilla, el jugador aliado debe llevar a cabo un «Movimiento Extendido» (§ 5.2). El jugador alemán sufre la interdicción aérea aliada. Cada unidad que quiera salir de una casilla, debe tirar el dado y obtener una tirada inferior al valor de interdicción en ese momento de la casilla. Si falla, no puede salir de la casilla durante la fase actual. La tirada del dado es modificada en el caso de las misiones de interdicción aliada (§ 9.5).



Dos casillas están sujetas a las acciones de los Maquis (fichas de partisanos). Estas son las casillas de Languedoc y del sureste. Tan pronto como una unidad alemana desee salir de la casilla, el jugador aliado puede iniciar una acción dilatoria «Résistance». Una ficha de partisano añade 2 a la tirada del dado por interdicción. Una ficha de partisano permanece hasta que sea eliminada en combate. Tiene un valor de defensa de 2, un sólo

paso de pérdidas y es eliminada con un resultado de retirada. Cuando es eliminada, la ficha es girada a su lado "Policía". La eliminación del partisano es definitiva.

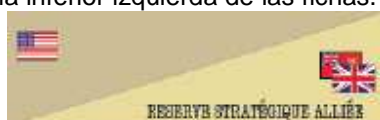


**Liberación de PARIS:** Paris no fue un objetivo estratégico ni para los aliados ni para los alemanes. La capital francesa representa un objetivo mayor para De Gaulle y el nuevo gobierno francés – los aliados ganan un bono de 20 VP si una ficha de la 2DB libera Paris. La ficha de FFI PARIS aparece en Paris con un marcador de confusión tan pronto como el jugador aliado tenga una unidad más allá del Sena (Casillas del Pas-de-Calais, Paris u Orleans). La ficha FFI tiene un valor de ataque y defensa de 5 y unas pérdidas de 2 pasos.

## 4.2 Desembarcando.



Durante su fase de movimiento, el jugador aliado puede desembarcar refuerzos en la playa o los puertos. La capacidad de desembarco de las playas o los puertos está impresa en el valor de apilamiento en la esquina inferior izquierda de las fichas.



Las unidades en exceso de la capacidad de desembarco son mantenidas en la casilla de reserva estratégica aliada.

## 4.3 Arrasamiento.

Una pila de unidades de combate acorazadas (cf §0.1.2) puede entrar en un hex ocupado por un apilamiento enemigo e intentar un arrasamiento a un coste de 3 MP adicionales en el mapa (y sin coste fuera del mapa). El arrasamiento debe ser declarado tan pronto como el apilamiento atacante esté adyacente al hex enemigo. Sólo las unidades que hacen el arrasamiento participan en el ataque. El apoyo aéreo táctico está permitido, pero sólo después del turno 7 (cf § 9.1).

La resolución del arrasamiento se hace inmediatamente en la CRT, antes de cualquier otro movimiento. Un arrasamiento se cuenta como un movimiento, no como un combate **y no cuesta cualquier marcador ofensivo**. Si la unidad defensora se retira o es eliminada, el arrasamiento habrá resultado un éxito; cualquier otro resultado se considera un fracaso. Cuando es exitoso, el apilamiento moviendo puede continuar haciéndolo. La ruta de retirada de la unidad defensora es decidida por el jugador atacante, siguiendo con las reglas de "retirada después del combate". Sin embargo, una retirada no puede conducir a la eliminación del apilamiento defensor, si otra solución es posible. Si el arrasamiento falla, el apilamiento atacante es retornado a su hex de comienzo y sufre un paso adicional de desorganización. Una unidad HQ sólo sujeta a un arrasamiento, es inmediatamente eliminada sin combate (el HQ es capturado! §5.4). Arrasar un marcador de ofensiva es posible sin coste en MPt, y el marcador está ahora en posesión del jugador que mueve.

## 4.4 Operaciones especiales



Las unidades rangerUS, los comandos británicos y paracaidista de élite que no estén desorganizados, pueden conducir las siguientes operaciones especiales:

- Cruzar hexs impasables,
- Salir de la confusión.
- Asalto de un hex ocupado por unidades enemigas, creando así confusión.

Estos movimientos están sujetos a una tirada de dado exitosa en la tabla de infiltración. Excepción: En el día D, los comandos británicos y los Rangers US tienen capacidades especiales (no se requiere tirar el dado): estas unidades no tienen que detenerse después de desembarcar en una playa, incluso si la playa está aún ocupada por una guarnición enemiga. En cualquier caso, estos movimientos especiales están limitados a un hex por fase de movimiento.

## 5 - HQ y apoyo.

Cada HQ representa la estructura de mando de un cuerpo de ejército. Los HQs tienen los roles de mando, control y suministro. **Los chequeos de mando & control se llevan a cabo en el comienzo de la fase de combate.**

### 5.1 Límites de control

Un HQ controla un máximo de 5 divisiones más 3 unidades independientes de su elección, pero de la misma nacionalidad: Alemanes, U.S o Británicos/canadienses (ver §8). Excepción: la 79 División acorazada británica puede siempre estar controlada, y no es contada a efectos del número de divisiones abastecidas. Una unidad nunca puede ser controlada por más de un HQ cada turno. Sobre el mapa, cada unidad **debe estar en un radio de 4hexes** o menos del HQ que la controla (cf § 7.3.1). Las unidades fuera del mapa deben estar en la misma casilla o adyacente. Un HQ en un hex de confusión controla solo las unidades en el mismo hex.

### 5.2 Movimiento extendido.

Fuera del mapa, un HQ abastecido permite el movimiento extendido para las unidades bajo su control, a un coste de un marcador ofensivo (§4.1.2) El HQ es girado después del movimiento, y no puede ser usado para el combate en el mismo turno. El arrasamiento no es considerado combate y es así permitido durante el movimiento.

### 5.3 Apoyo táctico.

Un HQ puede dar un bono para un combate dentro de 2hex de alcance, llevado a cabo por las unidades bajo su control. Este bono da al combate (uno por fase y por HQ), un desplazamiento de una o dos columnas a favor de las unidades apoyadas, dependiendo del valor de apoyo del HQ y el tipo de apoyo (defensa o ataque). Por ejemplo, la 4ª Div. Inf. US es atacada en una proporción de 2:1. El V cuerpo US, dentro de 2 hexes puede añadir su apoyo en defensa, desplazando la proporción a 3:2. El apoyo de los HQs se declara antes de la tirada del dado. Sólo un HQ puede apoyar un ataque aliado. El jugador alemán puede combinar el apoyo de diferentes HQs en el mismo ataque. En cualquier caso, todos los HQs apoyando son girados y deben gastar un marcador ofensivo cada uno. Un apoyo defensivo no requiere el gasto de un marcador ofensivo, pero es limitado a un desplazamiento (CS). El HQ se gira solo a su lado "finalizado".

### 5.4 Destrucción de los HQs.

Un HQ no puede enzarzarse en combate. Es vulnerable a cualquier ataque enemigo cuando se encuentra solo en un hex. Un HQ es en este caso inmediata y automáticamente destruido. Cuando está apilado con unidades amigas, el HQ comparte su destino: esta es eliminada cuando todas las unidades en su hex son destruidas en combate. De lo contrario, esta no es afectada, incluso en

una retirada. Cuando un HQ es destruido, es retirado del juego y colocado en el registro de turno de juego, como una unidad de refuerzo, un turno después del turno actual (por ejemplo, si es destruida en el turno 1, será colocada en el turno 2).

## 6 - Combate

### 6.1 Regla general.

Durante la fase de combate, el jugador activo puede atacar unidades enemigas con sus unidades adyacentes. Una unidad solo puede hacer un ataque por fase, y una unidad enemiga solo puede ser atacada una vez por fase (un ataque y una defensa por fase, sin contar el contraataque y la ruptura). Atacando un HQ aislado (arrasamiento excluido, incluso si el resultado es automático), cuenta como un ataque. Cualquier unidad amiga adyacente a una unidad enemiga atacada puede participar en el ataque y añadir su fuerza a la fuerza total atacante. Es un ataque prohibido más de un hex en el mismo combate (cada hex debe ser tratado independientemente). Todas las unidades en el mismo hex deben ser atacadas como un todo. Cada ataque es declarado y resuelto independientemente. No hay un orden particular en el ataque. El ataque nunca es obligatorio.

### 6.2 Bombardeo.



Antes de la resolución de un ataque, el jugador aliado puede llevar a cabo bombardeo naval y/o aéreo con cualquier crucero de batalla, destructores, o bombardeos pesados y medios disponibles. Un hex sólo puede sufrir un bombardeo de cada tipo (aéreo o naval) por fase de combate. Los puntos navales o aéreos no son acumulativos.



Los cruceros de batalla tienen un alcance de 3 hexes y los destructores de 2, contados desde cualquier hex costero, entre el hex 0216 y 0713 para la Task Force occidental (WTF), y entre el hex 0712 y 0502 para la Task Force oriental (ETF). La WTF puede apoyar solo a unidades US, y la ETF solo puede apoyar a las unidades británicas/canadienses. La resolución del bombardeo se realiza como sigue: El jugador aliado gasta un número de puntos de bombardeo sobre el hex objetivo seleccionado. Él entonces tira un dado y afecta a todas las unidades en el hex objetivo por el resultado obtenido en la BT. Cada punto gastado en el bombardeo naval se deduce en el registro de bombardeo naval, bajo la correspondiente categoría: ETF o WTF, crucero de batalla o destructor. Las fichas de bombardeo son movidas a la casilla "finalizado" fuera del mapa. Ningún bombardeo puede ocurrir durante una tormenta.



**Bombardeo alemán.** El jugador alemán puede bombardear en cualquier momento, una vez por fase, a cualquier unidad desembarcando en un hex de playa, si él tiene aún una batería de costa operacional (no en un hex de confusión, desorganizado o aturdido –*stunned*) en alcance. Cada batería(s) de costa seleccionada (las playas en alcance están indicadas con sus iniciales sobre el mapa, en cada hex de batería), cuenta por un punto de bombardeo. El resultado se aplica solo a la unidad objetivo, no al hex en su totalidad.

### 6.3 Resolución del combate.

Los combates se resuelven siguiendo el orden de activación del HQ. Toda la resolución de los combates y arrasamientos deben seguir el siguiente procedimiento:

1. Cálculo de proporciones: Cada jugador añade juntos todos sus factores de combate (ataqueo defensa). Estos totales se reducen a una proporción de ataque a defensa (redondeando en favor del defensor). Ejemplo: dos unidades de infantería británicas (4 puntos de ataque cada una), atacan a una unidad alemana (3 en defensa). La proporción sería 8 a 3, reducida a 2:1.
2. El jugador aliado puede elegir involucrar apoyo aéreo táctico (ver la regla del poder aéreo, §9.1).
3. El jugador activo aplica cualquier desplazamiento de columna a la derecha a su favor. El jugador inactivo entonces aplica cualquier desplazamiento de columna a la izquierda relevante en su favor.
4. El jugador activo tira un 1d6, aplica cualquier modificador (unidades de élite) y lee el resultado en la CRT. Las proporciones inferiores a 1:3 son tratadas como 1:3. Las proporciones superiores a 6:1 se consideran que están en 6:1.

En cada apilamiento, el jugador atacante es libre de retirar a cualquier unidad de combate (cf § 6.5).

### 6.4 Resultados del combate.

La CRT determina la cantidad de pasos de pérdidas y el nivel de desorganización, de acuerdo a la proporción del combate y a la tirada del dado. Los resultados se dan para ambos (atacante y defensor). Resultados de retirada: Todas las unidades en el hex deben retirarse, incluso si alguna de las unidades atacantes no estaban enzarzadas. Sin embargo, la ruta de retirada puede ser diferente para cada unidad.

### 6.5 Unidades desorganizadas o afectadas.



Hay dos niveles de desorganización (D1 y D2), y dos niveles de unidades afectadas. La diferencia entre una unidad desorganizada y una afectada está en la duración del efecto. Las unidades son afectadas como resultado de un bombardeo, y los efectos solo tiene vigencia de la actual resolución del combate. Una unidad desorganizada permanece desorganizada hasta la fase de reorganización, en el final de cada turno. Cuando es desorganizada la primera vez, se coloca en la parte superior del apilamiento el marcador de desorganización apropiado (D1 o D2). En un apilamiento determinado, las unidades deberían ser colocadas en el siguiente orden, de arriba a abajo:

- Cualquier marcador de afectado,
- Unidades no desorganizadas,
- Marcador D1,
- Unidades D1,
- Marcador D2,
- Unidades D2.

Las unidades D1 que reciben un nivel adicional de desorganización, pasan a estar D2.

Las unidades D2 que reciben un nivel adicional de desorganización sufren un paso de pérdidas.

Los resultados de afectadas («Affected») se aplican a la totalidad del apilamiento. Pon el apilamiento al completo bajo el apropiado marcador de afectado («Affected»). Los resultados sucesivos de afectados son posibles (naval y después bombardeo aéreo). En este caso, sigue el mismo procedimiento que la desorganización. Un apilamiento A1 que es afectado por un nivel adicional de afectado, es afectado 2 («Affected2»). Sin embargo, un apilamiento que ya está A2 y sufre un resultado de afectado adicional, no toma un paso de pérdidas, pero en vez de eso gana un nivel de desorganización.

#### Efectos:

Una unidad desorganizada/afectada perjudica la eficacia de combate de su bando, si esta participa en el combate; no tienen ningún otro efecto. Sin embargo, al menos una unidad debe defender un hex cuando es atacada.

Unidades D1 o A1 ofrecen un bono de un desplazamiento de columna para el bando contrario.

Unidades D2 o A2 ofrecen un bono de dos desplazamientos de columnas para el bando contrario.

El atacante puede decidir no involucrar a cualquier unidad D o A en el combate antes de tirar el dado, a opción del jugador propietario. Si diferentes niveles de unidades D y A coexisten en el mismo hex, se toma en consideración el nivel más alto de D y A, en favor del jugador contrario. Si una unidad ya desorganizada es afectada después de un bombardeo, los efectos son acumulativos. Así, D2 + A1 dará un bono de desplazamientos de 3 columnas en favor del adversario. En un ataque de múltiples apilamientos, usa el desplazamiento del apilamiento menos favorable para el atacante.

## 6.6 Resultado de retirada.

En el caso de una retirada seguida de un combate, se aplican las siguientes reglas:

- Un apilamiento de unidades que no pueda retirarse, es eliminado.
- La retirada dentro de una EZOC es permitida con la pérdida de un paso por cada unidad en el apilamiento.
- Durante una retirada, si la capacidad de apilamiento de un hexes excedida (o si las unidades británicas/canadienses y las US están en el mismo hex), las unidades retirándose deben continuar la retirada (con todos los efectos asignados a esto), hasta que encuentre un hex adecuado. Si esto no es posible, los puntos de apilamiento en exceso son eliminados, a elección del jugador propietario.

•• **TAS también afecta a las unidades alemanas retirándose (c.f. § 9.1).**

Algunos terrenos tienen un efecto sobre la retirada después del combate (consulta la TEC). Las unidades eliminadas después de la retirada, son permanentemente perdidas (capturadas), y no pueden ser reconstruidas. La sección 6.12 discute sobre las retiradas para el combate fuera del mapa.

## 6.7 Avance después del combate.

El jugador activo puede avanzar un apilamiento atacante uno o dos hexes, después de cualquier retirada de unidad, **o si todas las unidades defendiendo son eliminadas**. El coste del terreno y/o la presencia de EZOCs son ignorados para este movimiento; el avance es libre.

## 6.8 Explotación.



Si el resultado del combate permite la “explotación”, el HQ que activó el combate recibe una activación libre adicional (**no es necesario gastar un marcador ofensivo**). Este es entonces girado a su lado “finalizado”. El objetivo de una “ruptura” es atacar a las unidades enemigas desde la retaguardia y capturar objetivos estratégicos detrás de sus líneas. El HQ puede activar 2 apilamientos previamente puestos en “reserva” durante la última fase de movimiento (§4.1.1).

Esas unidades pueden mover y atacar como un movimiento y combate normal. No necesitan permanecer juntas apiladas. El HQ puede gastar un marcador ofensivo para apoyar esos ataques. No hay explotación durante el combate fuera del mapa.

## 6.9 Contraataque.

Cuando hay un avance después del combate sin explotación (§6.4.1), el defensor puede inmediatamente lanzar un contraataque para recuperar cualquier hex abandonado. Él puede activar un HQ disponible en un alcance de 2 hexes del hex abandonado, y atacar el apilamiento en el

hex objetivo. Si el hex está libre de unidades, este podrá ser tomado sin combate. En el caso del combate, el HQ debe gastar un marcador ofensivo. Las unidades que pueden contraatacar son aquellas previamente retiradas y cualquier unidad/es adyacente al hex vacante o a las unidades retiradas. Esas unidades solo pueden mover 1 hex. No hay explotación o contraataque después de un contraataque. No hay posibles contraataques durante el combate fuera del mapa.

## 6.10 Pérdidas – Reemplazos.



Cada ficha de unidad de combate tiene, a menos que se especifique lo contrario, un lado frontal a plena potencia y un paso de pérdidas en su reverso. Cuando una unidad sufre un paso de pérdidas en un combate, su ficha es simplemente girada a su lado reducido. Algunas unidades tienen 3 pasos de pérdidas. Una segunda ficha reemplaza a la ficha original en el caso que ocurra un segundo paso de pérdidas. Una unidad con solo un paso restante que sufre un paso de pérdidas adicional, es eliminada y puesta fuera del mapa, en la casilla “Cuadro” (Cadre) de la casilla de las “unidades destruidas” («UnitésDétruites»).



Esas unidades pueden ser reconstruidas después de un periodo de descanso (cf § 1.1.1.3). Las unidades destruidas después de una retirada son definitivamente eliminadas del juego y puestas aparte (§ 6.6).



**Reemplazos:** Los aliados pueden reconstruir cuantas unidades desee durante la fase de administración. Los reemplazos alemanes están limitados en número y calidad. Los reemplazos disponibles son determinados en cada turno, durante la fase de administración, de acuerdo a la tabla de localización de recursos alemanes (*GermanResourcesAllocationTable*). Los reemplazos no usados son registrados en el registro de puntos de victoria con los apropiados marcadores (infantería, Granaderos Panzer, Panzer).

## 6.11 Confusión.



Sobre el mapa, cuando ocurre un combate después de un desembarco en la playa o un lanzamiento paracaidista, y no hay retirada o eliminación de cualquiera de los bandos, todas las unidades permanecen apiladas juntas. Se coloca un marcador de confusión en la parte superior. Cada bando puede entrar en el hex, pero la única forma de salir del hex es por la eliminación de las unidades enemigas (excepción, unidades especiales § 4.5). No se permite bombardeo o apoyo aéreo para este hex.

## 6.12 Combate fuera del mapa.

Fuera del mapa, en el mapa de movimiento estratégico, cuando unidades de ambos bandos están apiladas juntas después del movimiento, se coloca un marcador de confusión encima de la pila en la casilla. Se aplica la regla de la confusión (§6.11), y el combate en el mapa estratégico sigue las mismas reglas que el combate en el mapa excepto en lo siguiente:

- Todas las unidades de ambos bandos en la casilla son tenidas en cuenta para el cómputo de la proporción del combate (ninguna unidad atacando puede ser dejada aparte).
- No hay retirada, explotación o contraataque durante el combate fuera del mapa.

Salir desde una casilla bajo “confusión” es posible, pero solo hacia una casilla amiga controlada y las unidades deben pasar una tirada de dado por interdicción estratégica (ver §9.5) con un ajuste adicional al dado dependiendo del valor de fuerza en el hex. Ajusta en +/- 1 por cada desplazamiento de columna por encima del 1:1 en la tabla de combate. Por ejemplo, una pila alemana con 20 puntos de ataque trata de salir de una casilla defendida por una fuerza defensiva aliada de 12 puntos, y dónde ha sido posicionado un bombardeo medio para la interdicción estratégica. El jugador alemán lanza un “3” en el dado, ajustado en -1 por la proporción (20 / 12 => 1.5 contra 1 => Un desplazamiento de columna en favor del jugador alemán), y un +1 por la interdicción aérea. El resultado es  $3 + 1 - 1 = 3$ , el apilamiento alemán puede escapar. Cuando haya una ficha de partisano en la casilla, no hay ajuste a la proporción; el jugador alemán añade 2 a la tirada de interdicción (ver § 4.1.1).

## 6.13 ASEDIO



El jugador aliado puede, bien atacar o asediar a una *Festung* alemana. Para asediar una *Festung*, las unidades en la casilla de mantenimiento fuera de la *Festung* debe estar libre de unidades alemanas, y el jugador aliado debe tener un apilamiento de unidades con un valor de defensa de al menos la mitad del valor de defensa de la *Festung*, y sus unidades ocupantes. Se suministra un marcador de asedio para indicar este estado. Cada asedio de la *Festung* otorga VPs al jugador aliado.

## 7 - Logística

La regla de la logística simula las necesidades de munición, combustible, comida y repuestos en un ejército. Para estar abastecida, una unidad de combate debe ser capaz de trazar una línea de suministro a un HQ que está asimismo en suministro. La determinación del suministro se hace en el comienzo de cada turno, en la fase logística.

### 7.1 Logística aliada.

Las unidades aliadas pueden tomar tierra vía depósito, bien un puerto (cf §4.2) o en un hex de playa: Utah u Omaha para las unidades US, Gold, Sword o Juno para las unidades británicas/canadienses. Para ser operacional, el depósito debe estar “abierto” y fuera de cualquier EZoC. El procedimiento para “abrir” un depósito es como sigue:

Una vez que el hex esté controlado por el jugador aliado, la correspondiente ficha de depósito se hace disponible como un refuerzo en el registro de turno, teniendo en cuenta su tiempo de construcción. El tiempo de construcción se especifica abajo (ejemplo: St Laurentes tomado en el turno 0, fase B, este es colocado en registro de turnos, turno 3, como el tiempo de construcción para un Mulberry es 2 turnos). En la fase logística del turno de entrada, se coloca el depósito en el mapa. El depósito es inmediatamente operacional, con su capacidad impresa (bien completa o reducida, según se especifica abajo). Cualquier unidad enemiga que entre en un hex que contenga un depósito, lo destruye, excepto por Cherbourg (cf § 7.2). Si un depósito bajo construcción en un puerto está en una EZoC, esa construcción es retrasada (no se aumentan turnos), hasta que el puerto no esté más en una EZoC. La EZoC no tiene efecto en un depósito en una playa.



### 7.1.1 Mulberry



Los aliados llegaron a través del canal con dos puertos artificiales para apoyar a las tropas desembarcadas, antes de que pudieran usar las instalaciones del puerto de Cherbourg. Esos puertos son los Mulberry A y B. El Mulberry A puede ser construido en St Laurent (0714) y el Mulberry B en Arromanches (0711). El tiempo de construcción es de 2 turnos, para un Mulberry "reducido". Este es girado a su lado frontal "completo" en la siguiente fase logística. Los Mulberries no fueron invulnerables y una tormenta dañó gravemente a uno de los dos, dejándolo prácticamente inutilizable. Cuando ocurre una tormenta, el jugador aliado tira un dado por cada Mulberry. Un resultado de 4, 5 ó 6 destruye al Mulberry. Un Mulberry destruido, no puede ser reconstruido.

### 7.1.2 Puertos menores y playas



El tiempo de la construcción de un depósito en un puerto menor es de 2 turnos. Los depósitos en la playa están disponibles inmediatamente; la ficha de guarnición alemana es simplemente girada.

### 7.1.3 Cherbourg

El puerto de aguas profundas de Cherbourg fue el principal objetivo aliado de la campaña de Normandía. El tiempo de construcción del puerto "reducido" es de 3 turnos. Esto toma 3 turnos extra para completar la capacidad "total" del puerto de Cherbourg. Cualquier unidad alemana ocupando el hex de Cherbourg por un turno completo, reduce la capacidad del puerto a la  $\frac{1}{2}$  (la ficha es puesta por su reverso, entonces eliminada después de 2 turnos, durante la fase de construcción del puerto).



## 7.2 Logística alemana.

Los depósitos alemanes son el hex del puerto de Cherbourg (hex 0223) y cualquiera de los siguientes depósitos fuera del mapa: Paso de Calais, París, Le Mans, Rennes o Brest. En el comienzo del juego, los depósitos alemanes son colocados en sus casillas en el mapa de movimiento estratégico. El depósito alemán de Cherbourg da automáticamente al jugador alemán, un marcador de bono ofensivo cada turno (sin tener consideración del tiempo). El marcador ofensivo se hace disponible en Cherbourg. Algunos depósitos alemanes no tienen valor de defensa (Rennes, Le Mans, Paso de Calais). Desaparecen tan pronto como las unidades aliadas aparecen en la casilla si están solos. Los depósitos son bloqueados si la casilla está en un estado de confusión.

## 7.3 Líneas de suministro.

**7.3.1 Líneas de suministro de una unidad:** Una línea de suministro es una ruta no limitada de hexs contiguos o casillas, desde una unidad a un HQ, y desde ese HQ a un depósito, vía carretera. Cada hex debe estar fuera de cualquier EZoC, y permite el movimiento motorizado. Cada unidad

debe estar abastecida por HQ (cf7.3.2). Sólo para esta regla, una unidad amiga cancela cualquier ZoC en un hex. Si esta no es capaz de trazar una línea de suministro, una unidad se considera que está “sin suministro” (OoS).

**7.3.2 Suministro de HQ:** Para estar suministrado, cada HQ debe trazar una ruta de carretera no interrumpida hacia un depósito operacional amigo, o estar “apoyada” (apilado con un marcador ofensivo). La longitud de esta línea de carretera no está limitada. Cualquier HQ sin esta línea o no apoyada, se considera sin suministro (OoS) o aislado. Un HQ sin suministro no puede recibir marcadores ofensivos.

## 7.4 Unidades sin suministro (OoS)

Un marcador “sin suministro” (OoS) («*Non ravitaillé*») se coloca encima de las unidades aisladas. Los HQ o unidades se mantienen en este estado por un turno, hasta la siguiente fase logística, incluso si la unidad puede restaurar el suministro durante ese turno (el suministro aerotransportado §7.5 puede restaurar suministro durante ese turno). Las unidades aisladas tienen sus valores de defensa a la ½ (redondeando al alza), y sin valor de ataque. Su movimiento está a la ½ excepto para las unidades no motorizadas, las cuales retienen su capacidad normal de movimiento. Las unidades aisladas fuera del mapa no pueden mover.

## 7.5 Suministro aerotransportado.

El jugador aliado puede abastecer por aire el equivalente de una división de infantería. En cada turno de tiempo despejado o cubierto (*overcast*), el jugador aliado puede retirar hasta 4 SP de marcadores OoS sobre unidades de infantería a su elección, durante la fase de suministro.

## 8 Coordinación interaliada.

Las tropas aliadas reagrupaban a muchas nacionalidades; sin embargo, ellas estaban organizadas de acuerdo con los modelos US o británicos. La 2eDB francesa se considera tropa norteamericana; los polacos, belgas y canadienses son tratados como tropas británicas. El color de esas fichas es un recordatorio para esto. Un HQ solo puede controlar a su propia nacionalidad. Por lo tanto, no se puede hacer ningún ataque combinado con unidades US y británicas juntas. El apilamiento de tropas británicas y US, está prohibido. Las unidades navales y aéreas solo pueden apoyar tropas terrestres de la misma nacionalidad.



## 9. Poder aéreo aliado

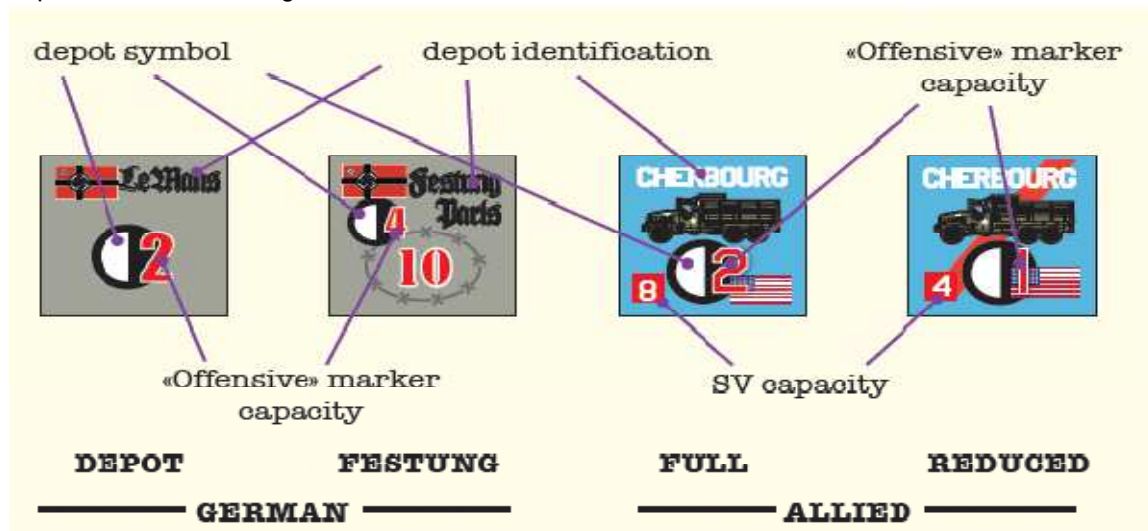
Durante la fase de disponibilidad aérea (cf §1.1.1.1), el jugador aliado chequea el número de fichas aéreas disponibles en la AFAT y las asigna a las diferentes misiones disponibles: superioridad aérea (de acuerdo a la tirada del dado obligatoria en la FBAT), interdicción estratégica o táctica, apoyo aéreo táctico, bombardeo. Las fichas aéreas son colocadas en la casilla correspondiente (interdicción táctica -«*interdictiontactique*», o misión aérea disponible («*missionsaériennes disponibles*»)). Cada ficha puede llevar a cabo solo un tipo de misión por turno.

### 9.1 Apoyo aéreo táctico(TAS)

Los cazas asignados al apoyo aéreo táctico, son colocados en la casilla “disponible” de la casilla de misión aérea.



Durante cualquier combate, antes del cálculo de la proporción del combate, los jugadores aliados, como opción, toman una ficha de cazas desde la casilla disponible para apoyar a las tropas amigas en ataque o defensa. Algunos terrenos prohíben el apoyo táctico (ver la TEC). La coordinación efectiva de control a tierra fue difícil de conseguir con las unidades avanzando. La 9ª fuerza aérea US fue pionera en ese campo, siendo capaz de dar cobertura a las columnas acorazadas de Cobra. Por lo tanto, los arrasamientos (cf §4.3) y la explotación (cf §6.8) no pueden beneficiarse de los TAS antes del turno 7, solo disponible para las tropas US. El beneficio del TAS es 1CS en favor del jugador aliado en la CRT. En el final del combate, la unidad aérea que ha otorgado el TAS, es retornada a la casilla "Finalizada" («Finies»). Por otro parte, después de dicho combate, cualquier unidad alemana retirándose en al menos un hex con actividad aérea TAC, sufre un nivel suplementario de desorganización.



### 9.2 Interdicción táctica.



Hasta 4 fichas FB pueden ser usadas para la interdicción táctica. Las fichas son colocadas, a opción del jugador aliado, sobre el mapa de interdicción táctica («Interdiction Tactique»). Un máximo de una FB puede ser colocada por zona de interdicción. La nacionalidad de las unidades aéreas no tiene influencia.



Una ficha FB en una zona dobla los costes de movimiento para el terreno despejado o el cruce de un río en esa zona. Los límites de las zonas son marcadas con líneas de puntos rojos sobre el mapa. La interdicción táctica no tiene efecto en hexs de población o bosques.

### 9.3 Bombardeo.



Los bombardeos medios asignados esa misión, son colocados en la casilla "disponible" («Disponibles»). Antes de un combate (ataque o defensa), el jugador aliado puede usar MB disponibles para bombardear cualquier apilamiento atacante o defensor (ver §6.2). Las fichas aéreas retornan a la casilla "finalizado" («Finies») después del bombardeo.



Nota: Los MB eran más precisos que los HB, por lo que cualquier fuerza de bombardeo realizada por al menos el 50% de MB, se beneficia de un ajuste en el dado de +1. Los bombardeos ligeros son clasificados como MB, pero no se benefician del ajuste de +1.

### 9.4 HB –Bombardeo de alfombra.



El jugador aliado puede usar HB y combinarlos con MB para llevar a cabo un "bombardeo de alfombra". Nota: El apoyo a tierra de los bombardeos pesados (HB), ha sido siempre muy controvertido; las fuerzas terrestres requerían bombardeos para operaciones terrestres, mientras que las fuerzas aéreas estaban ocupadas en la destrucción de los lugares de lanzamiento de las V1, de las plantas de armamentos y de combustible en el Reich. Por lo tanto, el uso de los HB es opcional, y cada HB usado otorga +2 VP al jugador alemán. Excepción: el bombardeo de alfombra, puede también ser usado en el turno OA, antes del desembarco en las playas, solo para el bombardeo de guarniciones y baterías, y sin penalización en VP. El bombardeo puede ser usado y más de una vez por nacionalidad durante ese turno. El bombardeo de alfombra es un tipo específico de bombardeo que sigue estas reglas: El jugador aliado puede llevar a cabo un bombardeo de alfombra por turno y nacionalidad (US & Británico). Un bombardeo de alfombra puede ser dividido entre dos hexs adyacentes, cada hex bombardeado por el 50% de la fuerza de bombardeo. Aplica el procedimiento normal del bombardeo. Las fichas HB usadas estarán disponibles dos turnos después, colocándolas en la casilla del registro de turno apropiada.



Si el hex objetivo es una población, la ficha HB permanece en el mapa, mostrando el reverso. El coste del terreno en el movimiento se incrementa por 2 por ficha HB involucrada (dificultad del terreno por los escombros). Cuando la ficha HB es colocada sobre 2 hexes, la penalización es +1PM por ficha & por hex.

### 9.5 Interdicción estratégica.

El jugador aliado tiene la opción de retrasar la llegada de los refuerzos aliados en el mapa (ver §4.1.2). Para hacer esto, él puede colocar, durante la fase aérea aliada, bien una ficha HB, una o dos fichas MB, o una o dos fichas FB en cualquier casilla del mapa de movimiento estratégico.

## 10 EL DIA D.

El primer turno de la campaña es específico, denominado turno 0 (Día D). Para este turno y el turno 1, el jugador aliado tiene la iniciativa y todas las unidades y HQs en el juego se consideran abastecidas. Los HQ pueden activar combates sin el gasto de un marcador ofensivo. Sólo los HQs desembarcados pueden apoyar los combates. Nota: Para el turno 0 **sólo, los marcadores de "afectados" son retirados sólo en el final del turno (y no en Pase (A) o (B))**.

El turno 0 tiene varias fases distintas:

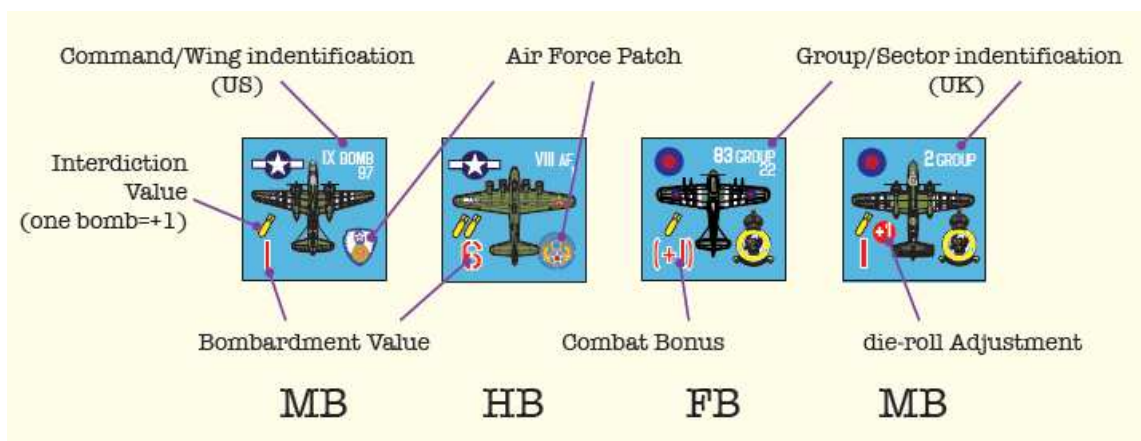
### Fase O - 6 junio 44 –antes del amanecer

#### O.1 Desembarcos aerotransportados.



El tiempo es cubierto (*cloudy*), y se aplican las condiciones nocturnas. No es posible ningún apoyo naval o aéreo. Los paracaidistas sin lanzados en su respectiva zona de lanzamiento/desembarco (DZ/LZ en el mapa). Por cada salto, lanza dos dados. Chequea el primer dado coloreado, ajustado por los modificadores, y consulta la tabla de salto/infiltración en las ayudas del juego:

- 5-6 ajusta el nivel de desorganización.
- 1-5 Salto/desembarco aéreo es exitoso.
- 6 ó mayor, las unidades derivan, y caen en un hex adyacente. Usa entonces el resultado del segundo dado con la tabla de salto para la dirección de la deriva. Nota: después de una deriva, ninguna unidad puede caer en un hex de población o mar; si esto ocurriera, la unidad desembarcaría en el hex objetivo. Si la unidad aterriza sobre una unidad enemiga, el combate es obligatorio y resuelto en una vez, teniendo en cuenta solo la desorganización por el salto. Puede hacerse la retirada después del combate hacia cualquier hex adyacente, a la elección del jugador propietario. Si no hay retirada después del combate, todas las unidades permanecen apiladas y se coloca un marcador de confusión sobre el hex (ver §6.8). Todos los paracaidistas que no estén en un hex bajo confusión pueden entonces mover un hex y atacar un hex adyacente. Siguelas reglas normales del combate.



## O.2 Reacción alemana.

El jugador alemán puede activar cualquier unidad adyacente a una unidad aliada. Esas unidades pueden entrar en un hex bajo un marcador de “Confusión”, o atacar a una unidad adyacente. Sigue las reglas normales del combate.

## Fase A - 6 junio 44 – mañana:

### A.1 Primeras oleadas de asalto de desembarco.



Aplica las condiciones normales del día.

Secuencia aérea: (tabla de disponibilidad aérea – columna turno 0).

Las unidades aéreas pueden ser asignadas a misiones de interdicción o mantenerlas “disponibles” para posteriores bombardeos o TAS.

La aviación aliada puede bombardear hexs de playa o baterías.

Secuencia naval: La marina puede ahora bombardear cualquier hex de playa o batería.

### 1ª Oleada:

La primera oleada desembarca y combate de acuerdo a las indicaciones del mapa.

Todos los tanques aliados de la primera oleada son unidades DD (*duplex drive*) y deben tirar el dado por supervivencia (*cf DD TanksSurvivalTable*).

Cada ataque en el desembarco se resuelve en el acto. Todos los ataques hechos desde el mar en un hex de playa sufren un desplazamiento de columna a la izquierda (ver TEC).

**Nota:** Las unidades RangerUS, la 1SS y 4 SS británicas, no sufren este desplazamiento de columna a la izquierda (*cf § 4.4*) cuando atacan solas.

Si las unidades atacando y defendiendo permanecen en el hex del combate después del combate, se aplican las reglas de la «Confusión» (*cf §6.8*).

Las unidades de la 79 acorazada británica, da apoyo a todos los hexs de desembarco en playa británicos. Coloca las unidades en las apropiadas casillas a través del lado de hex de playa. Esas unidades permanecen “a través” hasta que todas las playas en frente se encuentren libres de unidades alemanas. Las unidades alemanas de guarnición eliminadas son giradas para mostrar el lado del depósito aliado.

### 2ª Oleada

Fase de movimiento: Las tropas ya en tierra y que no se encuentren bajo un marcador de Confusión, pueden mover la mitad de su potencial de movimiento. El 5º de Rangers puede desembarcar en apoyo del 2º de Ranger, o en la playa de Omaha, de acuerdo con una tirada de

dado (ver mapa). Las unidades alemanas de guarnición eliminadas son giradas mostrando su lado de depósito aliado. La segunda oleada desembarca (como reserva) y esto finaliza el movimiento en las playas. Los comandos británicos de los servicios especiales (1SS, 4SS) desembarcan en cualquier hex entre Arromanches y Ouistreham, incluidas ambas (hexes 0808 y 0712 están disponibles para los desembarcos de las operaciones especiales). El combate (no los desembarcos en las playas), pueden beneficiarse de los TAS.

### A.2 Reacción alemana.

El jugador alemán puede activar cualesquiera unidades/HQ sobre el mapa. El movimiento está a la  $\frac{1}{2}$ ; el movimiento estratégico no está permitido. Se aplican las reglas normales del combate. El marcador de turno se mueve a la fase B. Ajusta el marcador del tiempo a "despejado". **El jugador aliado no recibe de vuelta sus marcadores de fuerzas aéreas o navales.**

### Fase B - 6 junio 44 - tarde

#### B.1 –Seguimiento de los desembarcos.



Fase de movimiento: Las tropas ya sobre el mapa y no bajo un marcador de Confusión, pueden mover la mitad de su potencial.

**Fase de combate:** Las últimas oleadas desembarcadas en las playas. Las unidades y HQs incapaces de desembarcar debido a las condiciones de apilamiento, permanecen en la casilla de reserva estratégica aliada. **Se resuelven los combates.**

#### B.2 Reacción alemana.

El jugador alemán puede activar cualquier unidad(es)/división sobre el mapa. El movimiento está a la  $\frac{1}{2}$  de su potencial y el combate sigue las reglas normales (como con la fase A.2)

#### B.3 Final del turno 0.

El jugador aliado puede aterrizar a la 6ª brigada de desembarco aéreo de la 6ª división aerotransportada británica. Los marcadores de "afectados" son retirados. Los niveles de desorganización reducidos en 1. Los HQs son girados a su lado frontal; las unidades aéreas son retiradas del mapa y el marcador de turno es avanzado al turno 1. El tiempo es despejado para el turno 1, y por lo demás se aplica la regla normal.

## 11 Escenarios

El juego puede ser jugado con 2 ó tres jugadores: uno alemán y uno o dos aliados (uno el jugador US y el otro británico/canadiense).

Después de elegir el escenario, el juego es colocado como sigue:

- Las unidades disponibles para el escenario son colocadas en el hex numerado de la trama hexagonal o en la apropiada casilla del registro de turno de refuerzo.
- Las fichas de apoyo naval son colocadas en el registro correspondiente.
- Las unidades de apoyo aéreo son colocadas en tres copas: una para los bombardeos pesados de la 8ª fuerza aérea y del mando de bombardeo (seis fichas marcadas con HB), uno para todos los bombardeos medios y ligeros de la 9ª fuerza aérea y la 2ª TAC (4 fichas marcadas MB en el reverso), y el último para todos los caza-bombardeos de la 9ª Fuerza aérea y 2ª TAC (12 FB marcadas con FB).
- Los depósitos de suministro alemanes son posicionados fuera del mapa, en sus respectivas casillas.

### 11.1 Escenario 1: La Carrera a Cherbourg

El escenario cubre el avance de las tropas US desembarcadas en la playa de Utah hacia el puerto de Cherbourg. El escenario 1 comienza en el turno 1, después del desembarco (no se juega el turno 0), y finaliza 4 turnos después, el 3 de julio. Usa sólo el lado oeste del mapa, columna 17 incluida.

Las reglas de reemplazos y de bombardeos pesados no son usadas. Los jugadores sólo reciben el 50% de sus marcadores "ofensivos", redondeando al alza.

### 1. Colocación inicial alemana.

Se usa la colocación alemana del juego de campaña. Las tropas al este de la columna 17 son ignoradas. Excepción: El cuerpo LXXXIV comienza en Marigny(0218), en la playa de Utah está un depósito US (la guarnición alemana WN Madeleine girada a su lado reverso).

### 2. Colocación inicial US.

82e/505: 619

82e/507 (D1) + 508 (D1): 0620

101e(D1): 0718

4e/8 + 70Tk + 746Tk: 0619

4e/12 + 22 + 899Td: 0518

Navy (WTF only): Destruyores 2; Cruceros de batalla 1 cada turno,

Air Force : 50% de misiones aéreas US.

El depósito US de la playa de Utah está operacional.

### 3. Refuerzos alemanes.

77e ,353e ,17eSS, 265e disponibles según el turno de entrada de la campaña.

### 4. Refuerzos US.

83e ,9e ,79e disponibles según el turno de entrada de la campaña, vía playa de Utah.

### 5. Condiciones de victoria.

#### Niveles de victoria US:

*Estratégica*– Los dos hexs de Cherbourg están bajo el control US en el final del turno 2 (objetivo histórico).

*Operacional* – Control de Cherbourg en el final del turno 3.

*Marginal* - Control de Cherbourg en el final del turno 4 (lo conseguido históricamente).

#### Nivel de victoria alemán:

*Estratégica*– Si una unidad alemana mueve dentro de 0617 (la playa de Utah es destruida) y el alemán retiene el control de Cherbourg y St Vaast-la-Hougue.

*Operacional* – El depósito de Cherbourg aún está en manos alemanas al final del turno 4, y dos divisiones (una de ellas la 17 PzGr.SS), tienen una línea de suministro válida con el borde sur del mapa.

*Marginal* – Control del depósito de Cherbourg en el final del turno 4.

## 11.2 Escenario 2: Operation Cobra

El escenario cubre la ruptura del III ejército de Patton (*Operación Cobra*), la lucha por St Lo, y los esfuerzos de Montgomery para romper la resistencia al sur de Caen (*Operación Goodwood*). El escenario comienza el turno 7 (18 de Julio), y finaliza en el turno 12, finales de agosto. El tiempo es despejado en el comienzo. Se usa el mapa en su totalidad. El registro VP se coloca a cero.

### 1. Colocación inicial alemana.

PanzerGruppe West (Reserva):

654e SchwPzAbt.+ 1+2+3 Flaken cualquier lugar al este de la columna XX13.

86e Korps: 0905

711e: 0805

346e: 0905

503e SchwPzAbt. + 16eLw: 1006

21ePz(-1): 1007

1erSS PzKorps: 1107

1eSS: 1008

101e SchwPz Abt. +272e: 1108

12eSS(-1):1107

2eSS PzKorps: 1210

10eSS/21+II/10: 1110

10eSS/22 + 271e: 1109

277e: 1110

**276e: 1111**

102e SchwPzAbt. +9eSS: 1210

47ePz Korps: 1310

2ePz/304 (-1) +II/3 (-1): 1212



2ePz/2 +I/3(-1): 1213  
 2eFj Korps: 1314  
 3eFj/9: 1214  
 3eFj/8+5: 1215  
 266e + 352e/915: 1216  
 84eKorps: 1119  
 275e + Lehr/II/130 (-1): 1217  
 Lehr/II/130(-1)/901/902(-1): 1218  
 17eSS/15Fj + Lehr/14FJ: 1118  
 17eSS/37(-1)+38(-1) + 2eSS/3+I/2: 1019  
 353e(-1): 1119  
 2eSS/4+II/2 + 77e/13Fj + 77e: 1020  
 91e/1057 + 91e /6Fj(-1) + 243e/920: 1021

## 2. Colocación inicial US.

US Reserva:  
 4e + 70Tk.Bat.: 0420  
 8e Corps: 0820  
 79e: 1022  
 8e: 0921  
 90e: 0920  
 4eArm.: 0820  
 83e: 0918  
 7e Corps: 1017  
 1e + 745Tk.Bat.: 1016  
 3e Arm. **CCA+CCB** : 0917; **CCR** : 0818  
 2e Arm. **CCA+CCB** : 0814; **CCR** : 0714  
 9e + 746Tk.Bat 1018  
 30e + 743Tk.Bat.: 1117  
 19e Corps: 1015  
 35e: 1116  
 29e: 1115  
 5e Corps: 1014

## 3. Refuerzos.

Todas las unidades programadas en el juego de campaña, comenzando desde el turno 7.

## 4. Condiciones de victoria.

Ver condiciones de victoria en el juego de campaña.

## 11.3 Juego de campaña

La campaña cubre la totalidad del conflicto, entre el 6 de junio a finales del mes de agosto de 1944.

### 1. Colocación, refuerzos & reglas especiales.

Las indicaciones de colocación están impresas en el lado derecho de las fichas de HQs y unidades. Coloca con esas indicaciones los HQs & unidades, bien en el mapa o en las columnas de refuerzos del registro de turnos. El juego de campaña comienza con una fase nocturna, con todas las fichas de aviones en la casilla "disponible" («Available»).

### 2. Condiciones de victoria.

Los siguientes puntos son contabilizados en el registro VP del mapa.

#### VPs comunes:

- +1VP por paso de pérdidas infringido al bando contrario.

2e + 741Tk.Bat.: 1114  
 5e + 899eTD.Bat.: 1113  
**Británicos/canadienses :**  
 30e Corps: 1013  
 8eArm.Brig.: **0913**  
 33eArm.Brig.: 1013  
 50e/69 + 49e + 56eInf.Brig. : 1112  
 50e /231 + 151 + 59e: 1012  
 12e Corps: 0910  
 4eArm.Brig.: 0910  
 53e: **0811**  
 15e: 1011  
 31eArm.Brig.: **0911**  
 43e : 1010  
**34eArm.Brig. : 0909**  
 2e Can. Corps : 0909  
 2eCan.Arm.Brig. **6/2+27/2 : 0909; 10/2 : 1009**  
 2eCan. : 1009  
 3eCan. : 0908  
 1er Corps : 0906  
 51e + H/27 : 0907  
 3e + S/27 + 1SS : 0906  
 6eAirb. + 4SS +E/27 : 0806  
 8e Corps : 0807  
 GD Arm./32 + 11eArm. : 0808  
**GD Arm./15 : 0708**  
 7eArm. : 0807

Las 3 brigadas acorazadas de la 79 acorazada a discrección del jugador. El jugador aliado obtiene 2 marcadores ofensivos, que puede apilar con cualquier HQ.

- +1VP por paso de élite perdido, infringido al bando contrario (acumulativo). Ver las notas de diseño para la designación de unidad de élite.
- +3VP por hex de ciudad controlada en el mapa.

**VPs aliados:**

- +3+xVP por depósito aliado fuera de cualquier EZOC donde x es la capacidad del depósito.
- +3VP por *festung* asediada,
- -1VP por unidad paracaidista, *ranger* aliada y **por turno, no retornada a la reserva estratégica aliada después del turno 5,**
- +5VP por *Festung* destruido.
- +5VP por depósito destruido.
- +10VP por el control de París.

**Victoria automática** si se cumplen cualquiera de las siguientes condiciones:

- El jugador aliado controla París, Cherbourg al menos 2 puertos en el atlántico (Lorient, Saint Nazaire, Brest),
- Hay menos de 10 unidades alemanas a la izquierda en el mapa.
- El jugador aliado controla París y el Paso de Calais.

**VPs alemanes:**

- +20VP por turno,
- +10VP por depósito aliado destruido con 0 ó 1 de capacidad «Ofensiva»,
- +20VP por depósito aliado destruido con 2+ de capacidad «Ofensiva»,
- +3VP por hex de ciudad tomada de nuevo a los aliados (por hex); victoria automática cuando el jugador alemán controla 4 hexes de playa.

**Niveles de victoria:**

Un registro VP en 0 representa el nivel histórico conseguido por los aliados en 1944. El bando con +25VP consigue una victoria marginal; una victoria decisiva se alcanza con +50VP.

**Errata en las fichas:**

- El reverso del KG 275 alemán está en blanco (esta tiene solo un paso).
- El reverso de la unidad aérea de la RAF BOMBCD 3 es FB y no HB.