

World at War nº 16

Título del juego: ***Partisano! La guerra en Yugoslavia, 1941-1944***

- [1.0] INTRODUCCIÓN
- [2.0] COMPONENTES
- [3.0] COLOCACIÓN & CONTROL DE HEX
- [4.0] BLANCO OBJETIVOS
- [5.0] SECUENCIA DE JUEGO
- [6.0] COLOCANDO NUEVAS UNIDADES
- [7.0] RENDICIÓN ITALIANA
- [8.0] ALARMA POR DESEMBARCO ALIADO
- [9.0] MOVIMIENTO
- [10.0] APILAMIENTO
- [11.0] COMBATE
- [12.0] RETIRADA PARTISANA
- [13.0] PUNTOS DE REEMPLAZO (RPs)
- [14.0] ARMAS ESCONDIDAS
- [15.0] SUMINISTRO
- [16.0] APOYO NAVAL Y AÉREO
- [17.0] CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DE UNIDADES
- [18.0] CONDICIONES DE VICTORIA
- [19.0] REGLAS OPCIONALES

**Créditos:**

Diseño: Javier Romero

Desarrollo: Eric R. Harvey

Edición final de reglas: Eric R. Harvey

Probadores: Eric R. Harvey, Kevin Kiff, Ty Bomba, Joseph Youst

Gráficos del mapa: Joseph Youst

Gráficos de fichas: Larry Hoffman y Eric R. Harvey

Producción: Callie Cummins

© 2010 Decision Games, Bakersfield, CA. Fabricado & impreso en los USA.

**[1.0] INTRODUCCIÓN**

Son un total de 10 turnos de juego (desde el turno de juego Sep.-Dic. 1941 al turno Sep.-Dic. 1944). Durante cada turno, el jugador partisano debe tratar acumular puntos de victoria destruyendo blancos objetivos, capturando poblaciones y ciudades a lo largo de Yugoslavia, y/o interrumpiendo las líneas de comunicación alemanas (LOCs) desde los hexs de localización de recursos que llevan de vuelta a Alemania a lo largo de líneas férreas. El jugador del Eje debe evitar esto.

**[2.0] COMPONENTES**

El juego está completo si incluye una plancha de fichas (228 contadores), y un mapa de Yugoslavia (que incluye igualmente todas las cartas y tablas necesarias para el juego). Los jugadores deberán suministrar solo un dado de seis caras.

### **[2.1] Tipos de unidad**

Hay solo 4 tipos básicos de unidades terrestres en *Partizan!*: Unidades a pié (las unidades tipo infantería), unidades Motorizada (cualquier unidad de tipo vehículo), unidades de montaña (unidades de infantería con capacidades adicionales), y unidades de caballería (idénticas a las unidades de infantería pero con capacidades de movimiento adicionales). Hay también unidades de fuerzas especiales (ver [17.0]) que se consideran unidades de a pié en todos los aspectos, excepto para sus capacidades especiales.

Las unidades de partisanos son las únicas unidades terrestres de un solo paso (lo que significa que son simplemente eliminadas por completo cuando se giran a su lado reducido). Muchas de las unidades de otras nacionalidades, sin embargo, son unidades de dos pasos. Por lo tanto, ellas deben sufrir, al menos, dos desgastes vía tabla de resultados del combate, antes de que sean eliminadas. Las unidades de dos pasos son siempre fichas que tienen dos lados impresos; el lado frontal refleja la fuerza completa de la unidad, mientras que el reverso de la ficha (con un color diferente), indica a la unidad por su fuerza reducida (agotada).

La nacionalidad de cada unidad en el juego, se indica por un simple código de letra en el lado derecho de la ficha, tabulado como sigue:

### **[2.2] Unidades del Eje:**

Búlgaros (magenta) = B  
Croatas (violeta) = C  
Alemanes (gris) = G  
Húngaros (azul oscuro) = H  
Italianos (mostaza) = I  
*Ustashi* (negro) = U

### **[2.3] Unidades de partisanos/aliados:**

Americanos (verde) = US  
Británicos (canela) = UK  
E.I.S. (marrón claro) = P  
French (azul claro) = Fr  
Partisanos (marrón) = P  
Polacos (agua) = Po

### **[2.4] Abreviaturas de las unidades:**

Las identificaciones impresas en la esquina superior izquierda de cada ficha de juego, se exponen aquí, cómo sigue; esta información no tiene influencia en el juego; solo se incluye a efectos de interés histórico.

### **Unidades de partisanos:**

Bn: Banija  
Bk: Bosanska, "Bosnios"  
Dl: Dalmatia.  
Gb: Garibaldi (Partisanos italianos)  
Hr: Hrvatski, "Croatas"

IB: Istočno-Bosanska ("Bosnia este")  
Is: Istarska (de la península de Istria)  
Lk: Lika  
Kd: Kordun.  
Kr: Krajina.  
NOVJ: Narodno Oslobodilačka Vojska Jugoslavije (Ejército de liberación del pueblo de Yugoslavia)  
Nt: Natisone (Partisanos italianos)  
Mk: Makedonska (Macedonios)  
PG: Primorsko-Goranska.  
Pr: "Proleter", i.e. Proletarian (unidades de partisanos de élite)  
Sk: Srpski "Serbios".  
Sla: Slavonia.  
Slo: Eslovenia.  
Sz: "Sandzaka" (de Sandzak)  
Ud: Udarna (Asalto)  
Vo: Vojvodanska ("de Vojvodina")

### **Unidades UK:**

SAS: Servicios especiales del aire (comandos)

### **Unidades alemanas:**

Br: División Brandenburgo.  
KG: Kampfgruppe.  
RSS: Russisches Schutzkorps Serbien (Cuerpo de infantería ruso "Serbia")

### **Unidades italianas:**

AG: Alpi Graie  
Az: Arezzo.  
Bg: Bergamo.  
CdA: Cacciatori delle Alpi.  
EdS: Eugenio di Savoia.  
Em: Emilia  
Fe: Ferrara.  
Fi: Firenze.  
GdS: Granatieri di Savoia.  
Is: Isonzo  
Lo: Lombardia.  
Ma: Marche  
Mc: Macerata.  
Ms: Messina.  
Mu: Murge  
Pe: Perugia  
Pu: Puglia  
Ps: Pusteria.  
Re: Re, « King ».  
Sa: Sassari  
Ta: Taurinense.  
TdF: Testa di Ferro.  
To: Taro.

Ve: Venezia.  
Za: Zara

### **Unidades regulares croatas (Domobran):**

BZ: Brzi Zdrug (Brigada móvil)  
CL: Crna Legija (Legión negra)  
GK: Gorski Divizija (división de montaña)  
Ik: Ilovački (infantería ligera)  
P: Pješaka (infantería)

### **Unidades croatas Ustachi:**

ZP: Zagrebački Posadni (Guarnición de Zagreb)  
PT: Poglavnikova Tjelesna (Cuerpo de guardias Poglavnik)  
SD: Stajači Djelatni (Milicia Ustacha)

### **Búlgaros:**

Oh: Ohrid  
Pl: Pleven  
R: Reserva.  
Ri: Rila  
Sk: Skoplje  
Vi: Vidin

### **Húngaros**

GH: Gyalog-hadosztály (División de infantería)

### **[2.5] El Mapa:**

Cada hexágono (hex) equivale a unas 10 millas aproximadamente (unos 16 kilómetros). Yugoslavia está dividida en múltiples "regiones", las cuales funcionan a efectos de colocación de unidades y refuerzos.

### **[3.0] COLOCACIÓN & CONTROL DE HEX:**

El control de Hex en *Partizan!* Solo se atribuye a cada hex que esté en ese momento ocupado por una específica unidad. Los hexs no ocupados no se atribuyen necesariamente a ninguna nacionalidad, y así, cualquier nacionalidad puede mover o trazar líneas de suministro dentro y/o a través de cualquier hex no ocupado sin limitación o penalización. A ese respecto, esto es incluso posible para las líneas de suministro contrarias al cruzar de una a otra a través de hexs no ocupados.

Sin embargo, sólo las unidades alemanas pueden utilizar los hexs de ferrocarril yugoslavos (a efectos de movimiento por ferrocarril; ver [9.3]). Cualquier unidad terrestre tiene derecho a la tasa de movimiento normal por carretera de 1 MP por hex de ferrocarril conectado, según se especifica en la carta de efectos del terreno ver [9.2]).

Adicionalmente, todas las islas del Adriático (Vis, Hvar, Brac, Krk, etc.) se consideran siempre como hexs partisanos, y son esencialmente inaccesibles a las unidades terrestres

del Eje (excepto para el 500 SS, si conduce un salto aerotransportado, en dichos hexs; ver [17.1]).

**EXCEPCIÓN:**Las unidades terrestres tipo comando, la 2ª UK SAS, la Br alemana, y la F10 (si está en el juego) son elegibles para mover libremente entre todos los hexs de islas del Adriático como si fueran hexs terrestres normales (no se aplica penalización alguna al movimiento o al combate a las unidades tipo comando). Si ellas ocupan una isla que está separada por agua pero adyacente a un hex costero, no pueden ser atacadas por cualquier otra unidad terrestre no comando a través del agua representada en el mapa.

**[3.1] Colocación alemana:**

Coloca a la 714 División alemana y a la división RSS así como una brigada KG (representando al 125 regimiento de infantería independiente), en cualquiera 3 de las siguientes localizaciones (regiones): (a elección del jugador del Eje):

|                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| Banat           | Podunvlje          |
| Sumadija        | Podrinje           |
| Srem            | Slavonia           |
| Croacia central | Norte de Eslovenia |
| Oeste de Bosnia | Bosnia central     |
| Bosnia este     |                    |

**[3.2] Colocación italiana:**

Después, coloca las 14 unidades italianas de comienzo (cualquier unidad sin un # de refuerzo impreso en la esquina superior derecha del frontal de la ficha), en todas de las siguientes localizaciones (regiones); (a elección del jugador del Eje, aunque al menos una unidad de comienzo italiana debe ser colocada en cada una de las siguientes regiones):

|                  |                  |
|------------------|------------------|
| Kosovo/Methohija | Sandzak          |
| Highlands        | Bocce Cattaro    |
| Herzegovina      | Dalmacia sur     |
| Krajinas         | Dalmacia central |
| Eslovenia sur    |                  |

**[3.3] Colocación búlgara**

Lo siguiente, coloca a las divisiones 17 R búlgara, 14 Sk, 21 y 15 Oh, en cada una de las siguientes localizaciones (regiones); (a elección del jugador del Eje, aunque al menos una unidad de comienzo búlgara debe ser colocada en cada una de las siguientes dos regiones):

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| Macedonia norte | Macedonia sur |
|-----------------|---------------|

**NOTA:**Las unidades búlgaras no pueden dejar la Macedonia norte y/o sur hasta que Italia se haya rendido.

**[3.4] Colocación húngara:**

Coloca entonces ambas divisiones húngaras 14 GH y 15 GH en la siguiente localización (región):

Backa

**NOTA:**Las unidades húngaras no pueden dejar Backa hasta que Italia se rinda.

### [3.5] Colocación Ustashi

Lo siguiente, coloca las brigadas Ustashi 1 SD, 2 SD, 3 SD, 3 PT y 4 SD en cualquiera de las cinco siguientes localizaciones (regiones); (a elección del jugador del Eje):

|                 |                  |
|-----------------|------------------|
| Srem            | Eslavonia        |
| Croacia central | Dalmacia central |
| Bosnia oeste    | Krajinás         |
| Bosnia central  | Dalmacia sur     |
| Bosnia este     | Herzegovina      |

### [3.6] Colocación croata

Por último, coloca las divisiones croatas 1 gk, 1 p, 2 p, 3 p, 4 p, 5 p, y 6 p, en cualquiera de las siete siguientes localizaciones (i.e., regiones); (a elección del jugador del Eje):

|                 |                  |
|-----------------|------------------|
| Srem            | Eslavonia        |
| Croacia central | Dalmacia central |
| Bosnia oeste    | Krajinás         |
| Bosnia central  | Dalmacia sur     |
| Bosnia este     | Herzegovina      |

**NOTA:**Las unidades croatas nunca podrán entrar en Serbia o Montenegro.

### [3.7] Colocación partisanas

Después de colocar a todas las unidades del Eje, el jugador partisano coloca entonces hasta 12 unidades de comienzo de partisanos “desconocidos” (cualquier unidad de partisano sin un # de refuerzo impreso en la esquina superior derecha del frontal de la ficha), así como el chit “Tito”. El jugador partisano (solo) no puede seleccionar a unidades específicas durante su colocación inicial, pero él puede examinar y saber cuáles de sus doce unidades de partisanos de comienzo “desconocidos” tiene que seleccionar aleatoriamente.

Una vez que las doce unidades de comienzo de partisanos aleatorias han sido seleccionadas por el jugador partisano, las coloca (y la ficha “Tito”) boca abajo sobre el mapa (mostrando el lado “partisanos desconocidos”), por lo que el Eje no puede ver o saber los valores específicos de las unidades de partisanos sobre el mapa (el jugador del Eje no tiene derecho a conocer los valores impresos de las unidades “desconocidas de partisanos” hasta que ocurra el combate). El jugador partisano debe colocar sus unidades en las siguientes localizaciones (regiones), según se especifica:

**NOTA:**Las unidades partisanos de comienzo no pueden ser colocadas en cualquier hex de población o ciudad, o en terreno despejado, o en cualquier hex ya ocupado por cualquier unidad del Eje.

Podrinje (3 unidades “partisanos desconocidos”)  
Krajinás (2 unidades “partisanos desconocidos”)  
Sandzak (1 unidad “partisanos desconocidos”)  
Highlands (1 unidad “partisanos desconocidos”)  
Central Bosnia (1 unidad “partisanos desconocidos”)  
Western Bosnia (1 unidad “partisanos desconocidos”)

Tres unidades de “partisanos desconocidos “, pueden ser colocados en cualquier de las regiones ya mencionadas (a elección del jugador partisano). Además, el jugador partisano puede colocar la ficha “Tito” en cualquiera de las regiones mencionadas anteriormente. En cualquier caso, el jugador partisano puede apilar normalmente múltiples unidades, dentro de los límites normales del apilamiento.

**NOTA:**Cuando coloque sus unidades, el jugador partisano no debería revelar al jugador del Eje cuál de sus unidades colocadas es la ficha de “Tito”.

### [3.8] Colocación de marcadores

Coloca el marcador de turnos en el espacio del turno 1 del registro de turnos en el mapa (casilla del turno de juego Sep-Dic. 1941). Coloca el marcador “Evento / rendición italiana” en la casilla del turno 5 del registro de turnos (casilla del turno ener-Abr 1943). Coloca los marcadores de bombardeos del Eje, bombardeos aliados, marinos partisanos, fuera de suministro, armas escondidas, apoyo aliado y marcadores de retirada, aparte y fuera del mapa por ahora (serán utilizados más tarde)

### [4.0] BLANCO OBJETIVO

#### [4.1] Colocación de los marcadores de blanco objetivo

Durante cada fase de colocación del blanco objetivo, lanza un dado de seis caras: si la tirada es impar, consulta la tabla de colocación del Eje. Si el dado es par, consulta la tabla de colocación partisana. Después, lanza otro dado de seis caras, y cruza el resultado del dado con cada uno de los 22 blancos objetivo, y coloca cada chit del tipo blanco objetivo, en el hex numerado, según se indica (ver abajo). Para agilizar en gran medida la colocación, se recomienda que un jugador lea cada hex numerado en la columna, mientras que el otro jugador coloca en cada hex blanco objetivo leído.

#### [4.2] (TIRADA IMPAR) TABLA DE COLOCACIÓN DEL EJE:

| OBJETIVO:     | 1:   | 2:   | 3:   | 4:   | 5:   | 6:   |
|---------------|------|------|------|------|------|------|
| Bridge        | 3705 | 2319 | 3017 | 1521 | 1121 | 2509 |
| Bridge        | 2413 | 1319 | 2811 | 2517 | 3406 | 3603 |
| Dam           | 3009 | 1422 | 3313 | 2514 | 3803 | 3011 |
| Motor Pool    | 2508 | 3502 | 1718 | 2909 | 2017 | 2806 |
| Petrol Dump   | 3002 | 2611 | 1623 | 2612 | 2407 | 1918 |
| Petrol Dump   | 3702 | 3007 | 3517 | 3314 | 3119 | 2009 |
| Petrol Dump   | 1719 | 2912 | 2805 | 1712 | 2314 | 2512 |
| Phone Lines   | 2305 | 1917 | 3803 | 2113 | 2323 | 2819 |
| Phone Lines   | 2010 | 1814 | 1120 | 1320 | 2011 | 2505 |
| Pilot Rescue  | 2012 | 2214 | 3410 | 2117 | 2714 | 2714 |
| Rail Line     | 2411 | 2415 | 2119 | 2506 | 3105 | 3016 |
| Rail Line     | 3112 | 2615 | 2818 | 3206 | 3109 | 1321 |
| Rail Line     | 2419 | 3108 | 3206 | 3416 | 3212 | 2321 |
| Train Station | 2522 | 3304 | 1420 | 3607 | 2817 | 3306 |
| Train Station | 3307 | 1919 | 3404 | 3113 | 3315 | 2722 |
| Truck Convoy  | 3204 | 3116 | 2308 | 1722 | 3102 | 1822 |
| Truck Convoy  | 1323 | 2311 | 1812 | 2621 | 2519 | 2903 |
| Truck Convoy  | 2906 | 2805 | 3004 | 3203 | 2504 | 1822 |
| Viaduct       | 3019 | 3804 | 2923 | 2410 | 2610 | 3107 |
| Viaduct       | 3516 | 2614 | 2312 | 3703 | 2610 | 2316 |
| WH Food       | 2315 | 2507 | 2015 | 2804 | 2812 | 2013 |
| WH Weapons    | 2715 | 2121 | 2814 | 2020 | 2026 | 3418 |

**[4.3] (TIRADA PAR) TABLA DE COLOCACIÓN PARTISANA:**

| OBJECTIVO:    | 1:   | 2:   | 3:   | 4:   | 5:   | 6:   |
|---------------|------|------|------|------|------|------|
| Bridge        | 2916 | 2414 | 2110 | 1621 | 3405 | 3110 |
| Bridge        | 3010 | 3216 | 3608 | 2917 | 2222 | 2809 |
| Dam           | 3305 | 3012 | 1322 | 2919 | 3207 | 2922 |
| Motor Pool    | 2116 | 2408 | 2209 | 2815 | 2603 | 3905 |
| Petrol Dump   | 1921 | 2607 | 2217 | 2306 | 2707 | 3118 |
| Petrol Dump   | 2422 | 1911 | 2913 | 1614 | 1910 | 2218 |
| Petrol Dump   | 3208 | 2908 | 1818 | 3311 | 1823 | 2915 |
| Phone Lines   | 3003 | 3407 | 2709 | 3414 | 1713 | 2307 |
| Phone Lines   | 1320 | 1915 | 2807 | 2405 | 2810 | 2313 |
| Pilot Rescue  | 2018 | 3317 | 2604 | 2803 | 2112 | 2615 |
| Rail Line     | 2310 | 2219 | 3505 | 1221 | 2717 | 2421 |
| Rail Line     | 2416 | 2223 | 3702 | 2622 | 3111 | 3005 |
| Rail Line     | 2420 | 3114 | 2822 | 3501 | 1224 | 1820 |
| Train Station | 2619 | 2412 | 1219 | 3903 | 2606 | 3507 |
| Train Station | 2711 | 3103 | 2712 | 2910 | 2417 | 2511 |
| Truck Convoy  | 2406 | 2718 | 1620 | 3704 | 3514 | 2210 |
| Truck Convoy  | 3503 | 3401 | 3202 | 2120 | 1916 | 2023 |
| Truck Convoy  | 1813 | 2904 | 3018 | 1817 | 3115 | 3312 |
| Viaduct       | 2014 | 1721 | 3006 | 3303 | 2019 | 3106 |
| Viaduct       | 2705 | 2713 | 3515 | 2518 | 1522 | 3301 |
| WH Food       | 2609 | 2616 | 2215 | 3409 | 2720 | 2605 |
| WH Weapons    | 3213 | 1819 | 2213 | 2510 | 2513 | 1914 |

**NOTA:** Un blanco objetivo que pasa a tener colocada una unidad “de partisanos desconocida”, no revela automáticamente a esa unidad partisano, a menos que el jugador partisano declare la destrucción de ese objetivo durante su propio turno.

**[5.0] SECUENCIA DE JUEGO**

El juego consiste en un total de diez turnos de juego, cada turno representando cuatro meses, comenzando en sep.-dic. 1941. Cada turno de juego está dividido en dos segmentos separados de jugador: el segmento de las operaciones partisanos/aliadas y el segmento de las operaciones del Eje (los dos segmentos constituyen un turno de juego completo). Cada uno de los segmentos de operaciones de los dos jugadores, consisten en las siguientes fases secuenciadas:

**[5.1] Segmento de operaciones partisanos/aliados**

**Fase política:**

Si estás jugando con la regla opcional [19.2], a partir del turno 4, el jugador aliado debe, de manera secreta, decidir si intenta llevar a cabo la operación Armpit durante el siguiente turno (Turno 5).

**Fase RP:**

Cuenta el número total de RPs (puntos de reemplazos) recibidos por el jugador partisano (la tirada de un dado de seis caras). Reconstruye después cualquier partisano eliminado, y/o unidades aliadas agotadas o reducidas (no eliminadas), en consecuencia, si los hubiera. Si no hay partisanos eliminados o unidades aliadas agotadas, ningún RP se acumula.

Además a los RPs, el jugador partisano también recibe asignación de armas escondidas



(lanza un dado de seis caras y consulta la carta de asignación de armas escondidas impresa en el mapa). El jugador partisano simplemente mantiene el control de su asignación de los chits de armas escondidas, aparte hasta que cualquier combate ocurre durante ese turno. Cuando ocurre el combate, puede asignar cualquier chit(s) de armas escondidas disponibles a cualesquiera unidades terrestres de partisanos (solo) involucradas en ese momento en el combate (ver [14.0]).

Coloca en este momento a las unidades de partisanos y/o aliadas que lleguen nuevamente (ver [6.0]).

**Fase de colocación de blanco objetivo:**

El partisano y el jugador del Eje colocan normalmente, todos los marcadores de blanco objetivo para el nuevo turno, según [4.1].

**Fase de movimiento/combate:**

Conduce todo el movimiento para todas las unidades partisanos y/o aliadas que intenten ser movidas. Después de que todo el movimiento partisano y aliado esté completado, inicia el combate con cualesquiera unidades partisanos y/o aliadas que intenten atacar a unidades terrestres del Eje adyacentes.

El jugador partisano/aliado puede volar a la unidad de bombardeo aliada a cualquier hex de combate durante cada encuentro de combate que es "iniciativa partisana" (ver [11.4]). Del mismo modo, el jugador partisano/aliado puede mover la unidad naval partisana a cualquier hex de combate costero accesible, durante cada encuentro que ocurra de combate (es decir, una accesible –a modo de acceso directo por mar –hex costero donde una unidad del Eje esté en ese momento presente y sujeta a un ataque partisano y/o aliado), si ese encuentro de combate es "iniciativa partisana" (ver [11.4]).

**Fase de suministro:**

Chequea el estado del suministro de cada unidad aliada (no partisana). Marca cualquier unidad(es) aliada desabastecida con un marcador de fuera de suministro (OoS). Después conduce un chequeo de suministro partisano (consulta la tabla de chequeo de suministro impresa en el mapa). Elimina una cantidad de pasos de Partisanos (y/o aliados) según se indique en la carta, por la tirada del dado.

**[5.2] Segmento de operaciones del Eje**

**Fase política:**

A partir del turno 5, cheque por el evento de la rendición italiana. Si no ocurre el evento de rendición italiana en el turno 5, comprueba en cada turno posterior hasta que ocurra la rendición italiana.

A partir del Turno 5, chequea por el evento "alarma por aterrizaje o desembarco" aliado. Comprueba en cada turno posterior, incluso si un desembarco ha ocurrido durante cualquier turno(s) previo.

**Fase RP**

Totaliza el número total de RPs (puntos de reemplazo) recibidos por alemanes, italianos, búlgaros y húngaros (consulta la carta de reemplazos del mapa). Entonces reconstruye cualquier unidad agotada y/o eliminada del eje, convenientemente, si los hubiera. Si no hay unidades del Eje agotadas o eliminadas, ningún RP se acumula, aunque el jugador del Eje

está provisto de 3 unidades KG para reconstruir (Kampfgruppe) si no hay unidades agotadas o eliminadas para reconstruir.

Coloca cualquier nueva unidad del Eje que llegue en ese momento (ver [6.0]).

#### **Fase de movimiento/combate**

Conduce todo el movimiento para todas las unidades del Eje que intenten mover. Después de que todo el movimiento del Eje sea completado, inicia el combate con cualquier unidad del Eje que intenten atacar a cualquier unidad terrestre partisana y/o aliada adyacente.

El jugador del Eje puede volar la unidad de bombardeo del Eje a cualquier hex de combate durante cada encuentro de combate que ocurra que es "iniciativa del Eje" (ver [11.4]).

#### **Fase de suministro:**

Chequea el estado de suministro de cada unidad del Eje. Marca a cualquier unidad(es) desabastecida con un marcador OoS.

#### **[5.3] Segmento de final del turno.**

#### **Fase de retirada de las armas escondidas:**

Todos los chits de armas escondidas son retirados del mapa, por lo que están sujetos de nuevo a una tirada de dado de asignación, durante la siguiente fase RP de partisano del turno.

#### **Fase de retirada del blanco objetivo:**

Retira todos los marcadores de blanco objetivo del mapa, para ser vueltos a sacar al azar y colocados en el siguiente turno.

#### **Fase de comprobación de la victoria.**

Totaliza el número total de VPs conseguidos por el jugador partisano/aliado en este turno, y añade ese total neto al registro VP del mapa.

#### **[6.0] COLOCANDO NUEVAS UNIDADES QUE LLEGAN.**

Aparte de la colocación de las unidades de comienzo, según [3.0], cualquier nueva unidad que llegue durante el curso del juego, debe ser colocada en el mapa (dentro de los límites de apilamiento), según se indica más abajo:

#### **[6.0] RECEPCIÓN DE NUEVAS UNIDADES**

Las nuevas unidades que entran en juego durante la partida deben ser colocadas sobre el mapa, con arreglo a las siguientes instrucciones:

Cualquier unidad que tiene impreso un número de "llegada" en su esquina superior derecha, señala que debe llegar durante la partida, e indica el turno en que debe llegar en el juego. Por ejemplo, el batallón acorazado alemán 202 Pz 2-1-10 tiene impreso un "5" en la esquina superior derecha; esto indica que llegará durante la fase RP (del segmento de operaciones del jugador del Eje), del turno 5. La llegada de algunas unidades varía, y así sus fichas no están impresas con un número específico de turno de llegada.

Cuando una unidad lleva un turno de llegada impreso (el número impreso en la esquina superior derecha de la ficha) en una unidad indica el turno en que esta quedará disponible

para entrar en juego o para ser reclutada. Ejemplo: el batallón de carros alemán 202 Pz muestra un "5" impreso en la esquina superior derecha, lo cual indica que debe desplegarse durante la fase de RPs del segmento de operaciones del jugador del Eje del turno 5.

**NOTA:** Las unidades croatas (incluyendo Ustashi) y aliadas no pueden ser reconstruidas si son eliminadas, y así no están listadas aquí como llegadas.

**NOTA:** las unidades croatas (Domobran y ustachas) no pueden ser reconstruidas si son eliminadas.

Cada nacionalidad está sujeta a la siguiente estructura de llegada:

Cada nacionalidad despliega sus refuerzos de acuerdo a las siguientes reglas:

**[6.1] Llegadas búlgaras:**

Cualquier unidad(es) búlgara de nueva llegada debe llegar en cualquier hex(es) dentro del Norte de Macedonia y/o Macedonia sur, siempre que los hex(es) de llegada no estén en ese momento ocupados por cualquier otra unidad del Eje no búlgara o unidad aliada.

**[6.1] Búlgaros:**

Las unidades de refuerzo búlgaras deben entrar en cualquier hex de las áreas Macedonia Norte y/o Macedonia Sur, siempre y cuando no desplieguen en un hex que ya esté ocupado por cualquier otra unidad aliada o del Eje que no sea búlgara.

**[6.2] Llegadas alemanas:**

Cualquier unidad(es) alemana de nueva llegada, puede llegar en cualquier hex(es) de población y/o ciudad alemana, italiana o yugoslava, siempre que esté conectada por una línea de hexes de ferrocarril continuos y no interrumpidos (por cualquier unidad enemiga), a Alemania, y no ocupada ya por cualquier otra unidad del Eje no alemana o unidad partisana/aliada (excepto unidades croatas, incluyendo los Ustashi).

**[6.2] Alemanes**

Los alemanes despliegan en cualquier ciudad o localidad alemana, italiana o yugoslava siempre y cuando dicha ciudad o localidad esté conectada a Alemania por ferrocarril (que pueda trazar una línea de hexes de ferrocarril que no esté ocupada por ninguna unidad enemiga) y que no esté ya ocupada por ninguna otra unidad del Eje que no sea alemana o partisana/aliada. Excepción: podrán desplegar apilando con unidades croatas, incluyendo milicias ustachas.

**[6.3] Llegadas húngaras:**

Cualquier unidad húngara de nueva llegada, debe llegar en cualquier hex(es) dentro de Backa, siempre que los hex(es) de llegada no estén ocupados ya por cualquier otra unidad del Eje no húngara o unidad aliada.

**[6.4] Italianos**

Los italianos despliegan en cualquier ciudad o localidad italiana o yugoslava siempre y cuando dicha ciudad o localidad esté conectada a Italia por ferrocarril (que pueda trazar una línea de hexes de ferrocarril que no esté ocupada por ninguna unidad enemiga) y que no esté ya ocupada por ninguna otra unidad del Eje que no sea italiana o partisana/aliada.

**Excepción:** las unidades italianas no pueden desplegar en ninguna región fronteriza con Hungría, Rumanía o Bulgaria.

**[6.5] Llegadas de Partisanos:**

Las unidades partisanos despliegan en cualquier hex no ocupado del interior de Yugoslavia. No obstante, cada nueva unidad partisana debe ser desplegada, a ser posible, en una región separada. No obstante, hasta un máximo de tres unidades partisanos pueden ser desplegadas en la región en que se encuentre Tito.

**Nota:** Las unidades “Gb” y “Na” sólo pueden desplegar en un hex que esté adyacente a una unidad partisana que esté más cercana a una unidad italiana que acabe de haber sido retirada debido a la aplicación de la regla “rendición italiana” (véase XX.X). Si esto no es posible debido a la presencia de unidades enemigas o a causa de límites de apilamiento, entonces dichas unidades deberán desplegar junto a la segunda unidad partisana más próxima. Si ello no es posible, junto a la tercera más próxima, y así sucesivamente.

**[6.6] Llegadas de unidades Ustachas:**

Las unidades ustachas pueden ser desplegados en cualquier hex de Yugoslavia no ocupado **que no sea de Serbia o Montenegro.**

**[7.0] RENDICIÓN ITALIANA**

**[7.1]** A partir del turno 5 (enero-abril de 1943) el jugador aliado deberá lanzar 1D6 durante la fase política para determinar si Italia capitula. Italia se rinde si la tirada es igual al rango de resultados para ese turno, según se indica en el marcador de turnos. Así, por ejemplo, Italia capitulará el turno 5 con una tirada de 1 o de 2. Si Italia no se rinde ese turno, el jugador del Eje deberá volver a tirar el dado durante cada uno de los turnos subsiguientes (durante la fase política del Eje) hasta que se produzca la rendición del Eje.

**[7.2]** La rendición italiana tiene los siguientes efectos:

Retirar del mapa de inmediato todas las unidades italianas.

El jugador partisano recibe dos unidades partisanos adicionales (Gb, Na) además de la unidad británica 2 SAS. Véase también 17.2.

Además, el jugador partisano recibe una unidad de bombardeo aliada y la unidad “armada partisana” que podrá emplear a partir de ese momento.

**EXCEPCIÓN:** si se emplea la regla opcional “prestigio de Tito” el jugador partisano no recibe la unidad de bombardeo hasta que el prestigio de Tito alcance el nivel “Mayor parte de apoyo a Tito”, aun cuando Italia ya se haya rendido. Asimismo, no recibirá la unidad 2 SAS hasta que el nivel de prestigio de Tito no alcance el nivel “Todo el apoyo a Tito”, aun cuando Italia ya se haya rendido.

**[7.3]** Las unidades partisanos Gb y Na (unidades del ejército italiano pasadas en bloque a los partisanos, o comunistas italianos) deben ser desplegadas en un hex adyacente a la unidad partisana más cercada a una unidad italiana que acabe de rendirse y haya sido retirada del

mapa debido al evento rendición italiana. Si no puede colocarse junto a la unidad más cercana debido a restricciones de apilamiento o a la presencia de unidades enemigas, deberá colocarse en un hex adyacente a la segunda unidad partisana más cercana; si tal cosa tampoco es posible, deberá colocarse junto a la tercera unidad partisana más cercana, y así sucesivamente.

**[7.4]**La unidad británica 2 SAS deberá ser desplegada en la isla de Vis (2105).

**[7.5]**Las unidades de bombardeo aliada y naval partisana son simplemente colocadas al lado del mar Adriático (representando las bases fuera del mapa), y pueden ser desplegadas según las reglas normales que gobiernan su uso.

### **[8.0] PÁNICO A UN DESEMBARCO ALIADO**

Para representar las operaciones alemanes (Operación Schwartz, Weiss, etc) intentadas para limpiar las áreas costeras de partisanos, anticipándose a una posible invasión aliada, el jugador del Eje debe lanzar un dado de seis caras durante la fase política de cada turno (comenzando en el turno 5; enero-abril 1943, hasta el final del juego). Un pánico al desembarco ocurrirá si la tirada del dado está dentro de los parámetros indicados en el registro de turnos. Por ejemplo, en el turno 5, un pánico al desembarco tendrá lugar si la tirada de dado está de "1" a "4".

**NOTA:**A diferencia del evento de la rendición italiana (el cuál solo puede ocurrir una vez durante el juego), el evento del pánico por el desembarco aliado puede ocurrir cada turno en el que el jugador alemán lanza una tirada de dado satisfactoria por el pánico al desembarco.

Si ocurre un resultado de pánico por desembarco, el jugador alemán (no Eje), recibirá (durante la fase RP del Eje y del mismo turno), 3 RPs (además de cualquier RP recibido normalmente durante ese turno). Durante el segmento de final de turno, el jugador Partisano recibirá (durante la fase de chequeo de victoria), 1 VP por cada uno de los siguientes "hexs de pánico por desembarco" que en ese momento está ocupado por cualquier unidad terrestre partisana (y/o aliada) (en adición a los VPs concedidos por el control Partisano de cada población y/o ciudad señaladas):

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| Hex 1614 (Bar)       | Hex 1813 (Cattaro) |
| Hex 1910 (Dubrovnik) | Hex 2306 (Spalato) |
| Hex 2405 (Sibenico)  | Hex 2603 (Zara)    |
| Hex 3002 (Senj)      |                    |

### **[9.0] MOVIMIENTO**

**[9.1]**El factor de movimiento impreso en cada unidad terrestre indica la cantidad máxima de puntos de movimiento que esa unidad podrá gastar cada turno.

**NOTA:** las retiradas realizadas durante la fase enemiga no se consideran movimiento (los puntos de movimiento gastados durante una retirada no se "restan" de los puntos de movimiento disponibles para el siguiente turno).

No es obligatorio mover ninguna unidad (excepto en caso de retirada). Asimismo, los jugadores podrán detener el movimiento de cualquier unidad en cualquier momento (pero ésta no podrá volver a mover durante ese mismo turno). Por otra parte, cada jugador deberá detener el movimiento de la unidad antes de que agote su factor de movimiento.

**NOTA:** Las unidades de bombardeo aliadas y del Eje, así como la unidad de la marina partisana, no tienen límites de movimiento. De ahí que sus fichas respectivas no lleven impreso ningún factor de movimiento.

Los puntos o factores de movimiento requeridos para entrar en un hex (es decir, el coste de entrar en el terreno de cada hex) vienen listados en la columna “coste de movimiento” de la tabla de efectos del terreno (*Terrain Effects Chart*) impresa en el mapa. El coste de movimiento dependerá también del tipo de unidad que mueva.

Efectos acumulativos. Para entrar en un hex con diversos tipos de terreno (por ejemplo, escarpado y montaña) deberá pagarse el coste del tipo de terreno mayoritario en el hex, no el de ambos, a no ser que el tipo de terreno sea del tipo “+” (p. ej., ríos).

El movimiento por vías de ferrocarril (véase 9.2) niega todo otro coste de terreno en cualquier hex con un símbolo de vía férrea. Véase también 9.3.

La columna de movimiento se divide en tres categorías:

Unidades de a pie/motorizadas/de montaña o de caballería.

**EJEMPLO:** las unidades de a pie, motorizadas, de montaña o de caballería gastan 1 PM (punto de movimiento) para entrar en un hex de terreno despejado; las unidades de a pie gastan 2 PM por entrar en terreno escarpado, mientras que las unidades motorizadas gastan 3 PM para entrar en un hex de terreno escarpado.

Algunos hexes o lados de hex suman costes de movimiento adicionales, según se indica en la tabla de efectos del terreno. Los tipos de terreno con un símbolo “+” suman un coste adicional al coste de entrar el tipo de terreno del hex entrado. Así, por ejemplo, el coste por entrar un hex de terreno despejado que contiene un pueblo es de 2 PM.

**NOTA:** toda unidad podrá siempre mover un mínimo de un hex aun cuando el coste de movimiento exceda su factor de movimiento impreso (por ejemplo, una unidad terrestre croata 0-2-4 que entre en un hex de montaña que contiene un pueblo a través de un lado de hex de río).

### **[9.2] Movimiento por carretera**

El movimiento por vía férrea (a través de lados de hex conectados entre sí por ferrocarril) tan sólo requiere gastar 1 PM, independientemente de los otros tipos de terreno que haya en el hex o en sus bordes. Se considera que están conectados por puentes.

**NOTA:** Estos “puentes” se considera que no son nunca destruidos a efectos de movimiento por carretera.

### **[9.3] Movimiento ferroviario**

Las unidades alemanas (únicamente) pueden mover (empleando movimiento normal) hasta un hex de ferrocarril, y desde ahí recorrer un número ilimitado de hexes siguiendo vías de ferrocarril. Se considera que este movimiento ferroviario no tiene coste en PM.

Una vez completado el movimiento ferroviario, la unidad alemana podrá continuar movimiento normal, siempre y cuando todavía disponga de PMs requeridos para mover.

### **[9.4] Movimiento Puerto a Puerto del Eje**

En tanto que Italia no se rinda, una unidad terrestre del Eje que entre en un hex de puerto o localidad costera puede ser transportada automáticamente a cualquier otro hex de puerto o localidad costera no ocupada por los partisanos. Una vez realizado este movimiento no podrá volver a mover durante el turno.

### **[9.5] Restricciones de movimiento**

- 1 Debido a la naturaleza del terreno y el tipo de guerra en los Balcanes, ninguna unidad proyecta cualquier ZoC en cualquier lugar del mapa, y así ningún movimiento de una unidad se ve afectado cuando mueve adyacente a otra unidad.
- 1 Las unidades italianas nunca podrán entrar en cualquier región adyacente a Hungría, Rumanía o Bulgaria.
- 1 Ninguna unidad mueve durante la fase de combate/movimiento de su oponente, excepto como una retirada.
- 1 Las unidades búlgaras no pueden salir de Macedonia norte y/o sur, hasta que Italia se haya rendido.
- 1 Las unidades croatas (incluyendo Ustashi) nunca podrán entrar en Serbia o Montenegro.
- 1 Las unidades húngaras no pueden dejar Backa hasta que Italia se haya rendido.
- 1 Ninguna unidad terrestre puede entrar en un hex con una unidad enemiga.
- 1 Los MPs no usados no podrán ser acumulados de turno a turno, ni ser transferidos de una unidad a otra.
- 1 Cualquier unidad aliada o partisana que es declarada para destruir un blanco objetivo, debe finalizar su movimiento en ese hex blanco objetivo. Ninguna unidad puede destruir un blanco objetivo mientras mueve a través de un hex blanco objetivo. Una unidad partisana o aliada es, sin embargo, elegible para conducir un ataque dentro de un hex adyacente, después de destruir un blanco objetivo, aunque la fuerza de combate de las unidades de Partisanos estará a la mitad normalmente, según [11.3].

### **[10.0] APILAMIENTO**

**[10.1]** Todo apilamiento se calcula en términos de pasos de unidades, con independencia del

tipo, unidad, nacionalidad o incluso tamaño organizativo. Todas las unidades de una sola cara (p.e. unidades de Partisano) son unidades de un solo paso, mientras que todas las unidades de dos pasos (p.e. divisiones y cuerpos), son unidades de dos pasos.

El límite de apilamiento para todas las unidades en hexs de terreno despejado (*Clear*) es de 15 pasos.

El límite de apilamiento para todas las unidades en hexs de terreno abrupto (*rough*), es de 10 pasos.

El límite de apilamiento para todas las unidades en hexs de terreno de montaña es de 5 pasos.

El límite de apilamiento en cualquier hex de ciudad (no población) es +5 pasos.

**EJEMPLO:**El límite de apilamiento en Sarajevo es de 10 pasos (en terreno de montaña es igual a 5 pasos, con una ciudad dentro = +5 pasos).

Los límites de apilamiento son siempre inviolables, excepto cuando cualquier unidad está solamente moviendo a través de un hex con otras unidades apiladas (no se requiere ningún coste adicional de movimiento, ni hay límite a la cantidad de unidades amigas que pueden pasar a través de un hex con cualesquiera otras unidades apiladas).

Si el límite de apilamiento de un hex pasa a estar excedido (excepto temporalmente durante el movimiento), el jugador propietario debe eliminar suficientes unidades para cumplir con el límite de apilamiento cuando el movimiento de las unidades que violan el límite haya sido completado.

Las unidades enemigas contrarias no pueden apilarse juntas, excepto según [19.2] (asalto anfibio).

**NOTA:**Las fichas de fuera de suministro, armas escondidas, blanco objetivo, playa de desembarco, unidad naval de partisano, y bombardeo aliada o del Eje, nunca se aplican a los límites de apilamiento.

**[10.2] Restricciones al apilamiento del Eje:**

Sólo las unidades croatas (incluyendo Ustashi) y alemanas pueden apilarse juntas. Ninguna otra nacionalidad del Eje puede apilarse junta en el mismo hex.

**[10.3] Restricciones al apilamiento Partisano/Aliado:**

Las unidades partisanas solo pueden apilarse con unidades UK, aunque las unidades aliadas no partisanas pueden libremente apilarse juntas.

**[10.4] Movimiento en apilamiento:**

Las unidades que están moviendo como un apilamiento, solo pueden mover con el valor de capacidad de movimiento impresa más lenta, aunque las unidades con los valores de movimiento impresos más altos pueden continuar moviendo, dejando atrás a las unidades más lentas en el hex entrado previamente (cualquier unidad dejada atrás que no haya gastado su valor completo de movimiento, puede continuar moviendo –en cualquier dirección, hasta la extensión completa de su capacidad de movimiento impresa – inmediatamente después de eso).



## [11.0] COMBATE

**[11.1]** Durante la fase de movimiento/combate del jugador propietario, pero después de que el movimiento de todas sus unidades haya sido completado, el jugador puede iniciar combate contra cualquier unidad(es) terrestre enemiga, las cuales se encuentren adyacentes a sus unidades (o, en el caso de un asalto anfibio, encima del mismo hex de playa, según [19.2]).

**NOTA:** Un jugador no necesita declarar todos sus ataques antes de resolverlos; puede decidir cada ataque de uno en uno, aunque un jugador debe completar cada ataque declarado antes de conducir el siguiente.

Cuando un jugador inicia el combate, simplemente declara qué unidad(es) terrestre serán atacadas en un hex enemigo ocupado adyacente. Cada combate iniciado contra un hex enemigo ocupado, debe ser resuelto de una vez, aunque el jugador atacante puede resolver múltiples combates de ataques declarados en el orden que prefiera.

Múltiples unidades terrestres en el mismo hex, no están obligadas a atacar el mismo hex enemigo ocupado. Algunas unidades pueden atacar un hex, mientras que otras unidades en el mismo hex pueden atacar un hex diferente (o no atacar). Sin embargo, cada unidad individual terrestre atacando debe atacar con su fuerza de combate completa; ninguna unidad puede dividir su fuerza de combate entre múltiples ataques.

### **[11.2] Partisanos desconocidos:**

El jugador del Eje nunca será permitido de conocer la información impresa en una unidad terrestre de partisano hasta que él haya declarado un ataque de combate con cualquier unidad(es) terrestre partisano, o haya declarado la destrucción de cualquier blanco objetivo. Como tal, el jugador partisano es animado a mantener a sus unidades de partisanos boca (mostrando su lado desconocido de partisano), hasta que ocurra un ataque que involucre a dicho partisano, o hasta que ese partisano destruya un blanco objetivo.

Si el jugador del Eje declara un ataque y, por tanto, ha considerado así a la unidad terrestre de partisano en el hex del combate, no puede renegar (es decir, deberá conducir su ataque declarado después de que él haya visto el lado informativo de la unidad desconocida de partisanos, en un hex específico de combate), incluso si la proporción del combate es desfavorable.

Después del ataque o la destrucción de cualquiera de los blancos objetivo, cualquier unidad terrestre de partisano superviviente, es elegible para ser girada de nuevo a su lado "desconocido". El jugador del Eje puede libremente un registro escrito de las unidades terrestres partisanas que él ha visto, aunque él no podrá inspeccionar dichas unidades hasta que ellas participen, de nuevo, en un combate (tanto como atacante como defensor), o destruyan otro blanco objetivo.

**NOTA:** Aunque la unidad del Eje o aliada (no partisano) en la parte superior es generalmente visible a todos los jugadores, ningún jugador puede manipular o inspeccionar las unidades o apilamientos de su oponente, excepto cuando se declara un ataque con una unidad particular unidad(es).

**[11.3] Vulnerabilidad partisana (después de destruir un blanco objetivo):**

Después de que una unidad partisano (pero no aliada), ha destruido un blanco objetivo (retirando ese blanco objetivo del mapa), la unidad partisano considera temporalmente expuesta y vulnerable, y así sus fuerzas de combate están a la mitad (redondeando cualquier fracción al alza), para el resto de ese completo turno de juego, incluso si esa unidad de partisanos posteriormente girada a su lado reverso de "partisanos desconocidos". Sin embargo, esta penalización se anula inmediatamente si esa unidad de partisano se retira según [12.0] durante ese turno. En tal caso, esa unidad de partisano recupera su fuerza de combate completa a partir del momento en que complete su retirada elegible.

**[11.4] Iniciativa:**

Antes de resolver un combate, pero solo después de que sea declarado por el jugador atacante, el jugador atacante debe lanzar el dado por iniciativa, lo que determinará cuál de las dos tablas de resultados del combate será la utilizada (bien la tabla de asalto o la tabla de asalto cerrado): Cada jugador simplemente lanza un dado de seis caras, y consulta la carta de iniciativa & retirada impresa en el mapa; la carta indicará bien una iniciativa partisano/aliada (1-4) o una iniciativa del Eje (5-6).

**NOTA:** La tirada de dado por iniciativa está sujeta a un modificador de -1 durante el turno 1 y el turno 2, y un modificador de +1 durante los turnos 5-8. Además, si el ataque está ocurriendo en un hex de terreno despejado, se aplica un modificador de +1 en la iniciativa; si el ataque está ocurriendo en un hex de montaña (no en un hex abrupto), se aplica un modificador en la iniciativa de -1.

Si el jugador del Eje es el atacante, pero la tirada de dado por la iniciativa es un resultado neto "1" ó "2", el jugador partisano es elegible para retirarse antes del combate (ver [12.0] abajo), anulando ese combate declarado por completo (aunque una unidad retirada puede estar sujeta a un ataque por cualquier otra unidad terrestre enemiga que pase a estar adyacente después de esa retirada).

Después de determinar la iniciativa, el jugador que la consigue (Eje o partisano/aliado), puede entonces decidir cuál de las dos tablas de resultados de combate (tabla de asalto o tabla de combate cerrado, según aparecen impresas en el mapa), serán utilizadas para resolver ese ataque. Solo el jugador que consigue la iniciativa para ese actual combate declarado, puede decidir qué tabla de resultados del combate será utilizada para resolver ese combate.

Además, el jugador que consigue la iniciativa es elegible para recibir apoyo, si está en ese momento disponible (la unidad del bombardeo del Eje si es "iniciativa del Eje" o, -cuando esté disponible-, la unidad de bombardeo aliada si "iniciativa partisano/aliada", y/o la partisano naval -cuando esté disponible- si el hex de combate es un hex costero). Ver desplazamientos de proporciones más abajo ([11.7]), y apoyo naval y aéreo ([16.0]).

**[11.5] Armas escondidas:**

Los chits de armas escondidas representan una variedad de armas capturadas o adquiridas (e incluso manufacturadas) por los partisanos. Cualquier chit(s) de armas escondidas asignado, si lo hubiera, puede ser asignado a cualquier unidad(es) terrestre partisano durante el combate, según se explica a continuación:

Después de determinar la iniciativa, el jugador partisano puede en ese momento, añadir un (sólo) chit de “armas escondidas” a cualquier unidad terrestre de partisano involucrada en ese combate (tanto si es atacante como defensor), asumiendo que el jugador partisano tiene asignado chit(s) de armas escondidas durante su fase RP del mismo turno.

**NOTA:** Un chit de armas escondidas nunca podrá ser añadido a una unidad terrestre aliada no partisano.

Hay tres tipos de chit de armas escondidas (+1, +2 y +3) que el jugador partisano puede haber asignado, lo cual simplemente significa un bono a la fuerza de combate cuando se añade un chit de armas escondidas a una unidad terrestre partisano (así, un chit de armas escondidas +2 incrementará a una unidad terrestre de partisano la fuerza de ataque y defensa 2 puntos de fuerza adicionales; por ejemplo, una unidad terrestre partisano con valores 2-1-8 se contará como una 3-2-8 cuando se calculen las proporciones de combate que involucren a esa unidad de partisano).

El jugador partisano puede asignar cualquier chit de armas escondidas que haya sido asignado a una unidad terrestre de partisano (incluyendo el chit Tito), que en ese momento esté participando en combate, aunque no más de un chit de armas combinadas puede ser asignado a una unidad terrestre partisano. Si el jugador partisano ha sido asignado múltiples chits de armas combinadas durante su fase RP, él podrá asignar cada chit de armas escondidas a cada unidad terrestre individual partisano involucrada en el combate, en cualquier lugar del mapa, incluso una unidad terrestre de partisano diferente involucrada en el mismo combate (siempre que no haya más de un chit de armas escondidas asignado a una unidad terrestre partisano).

Una vez asignada a la unidad terrestre partisano, ese chit de armas escondidas permanece con esa unidad partisano para el resto del turno de juego. Este chit aplica su modificador de la fuerza de combate impresa a esa unidad terrestre de partisano (solo), durante todo el turno actual.

#### **[11.6] Proporciones:**

Con independencia de la tabla de resultados de combate a utilizar, el jugador atacante calcula el total de puntos de fuerza atacantes (el primer número) de todas sus unidades atacantes (que están participando en el ataque declarado), y compara ese total con los puntos de fuerza de defensa totales de la unidad(es) defensora (el Segundo número) en ese hex de combate, expresado como una proporción o ratio de combate.

**EJEMPLO:** Tres unidades alemanas con una fuerza de ataque neta de 6 contra dos unidades terrestres partisanas en el hex del combate, con una fuerza de defensa neta de 3 es, por lo tanto, una proporción de ataque de 2 a 1 (2-1 en cualquiera de las tablas de resultado de combate).

**NOTA:** Las proporciones de ataque que quedan por encima de la columna 7-1 (en la tabla de asalto), o la columna 5-1 (en la tabla de combate cerrado), serán resueltos en 7-1 ó 5-1 respectivamente.

Después de calcular la proporción del combate, el atacante lanza un dado de seis caras, y cruza el resultado de esta tirada (DR), con la proporción del combate en la tabla de resultados del combate. El resultado “# / #” indicado en la tabla especifica el número de pasos de pérdidas que el atacante debe eliminar (el número a la izquierda de la barra) de

sus unidades terrestres, seguido del número de pasos que el defensor debe eliminar (el número a la derecha de la barra). Por ejemplo, un resultado 2/1 indica que el atacante debe inmediatamente eliminar dos pasos (de entre las unidades terrestres participantes en ese ataque), y el defensor debe perder un paso (de entre las unidades terrestres en ese hex de combate).

**NOTA:** En la tabla de combate cerrado, algunos resultados incluyen un sufijo “Re”, que solo se aplica a unidades atacantes terrestres de partisanos. Si el resultado del combate incluye un “Re”, el jugador Partisano es elegible para retirar a cualquiera de las unidades terrestres de partisano (solo y hasta su movimiento completo), que participaron en ese ataque. El resultado “Re” no se aplica a las unidades del Eje o aliadas.

### [11.7] Desplazamiento de la proporción:

Algunas condiciones durante el juego desplazan las columnas de la proporción hacia arriba o abajo, dependiendo de las condiciones acumuladas.

Los desplazamientos de columnas son expresados bien a la *izquierda* o a la *derecha* (L o R) después de calcular la proporción final del combate de las unidades terrestres involucradas en ese combate. Las proporciones del combate pueden ser desplazadas múltiples columnas a la izquierda y/o derecha si existen múltiples desplazamientos aplicables.

Las siguientes condiciones establecerán desplazamientos de columnas en las tablas de resultados del combate:

#### 1 **Bombardeo del Eje:**

Si el bombardeo del Eje está participando en el ataque, la columna de proporción final será desplazada 1 columna a la izquierda si el jugador del Eje es el defensor, o una columna a la derecha si es el atacante.

#### 1 **Bombardeo aliado:**

Si el bombardeo aliado está participando en el ataque, la columna de la proporción será desplazada 1 columna a la izquierda si el jugador Partisano/Aliado es el defensor, o 1 columna a la derecha si es el atacante.

#### 1 **Partisano Naval:**

Si el partisano naval está participando en un ataque sobre un hex costero accesible, la columna de la proporción final es desplazada 1 columna a la izquierda si el jugador aliado/Partisano es el defensor, o 1 columna a la derecha si es el atacante.

#### 1 **50%+ unidades alemanas atacantes:**

Si un ataque incluye al menos el 50% de pasos de unidades terrestres alemanas, un ataque del Eje (solo, no cuando meramente defiendan), es desplazada 1 columna a la derecha.

#### 1 **Unidades motorizadas participantes en el ataque:**

Si una unidad terrestre del Eje de “Motor” está participando en el ataque, un ataque del Eje (solo, no meramente defendiendo), es desplazada 2 columnas a la derecha.

Las siguientes unidades terrestres del Eje se consideran unidades “motorizadas”:

División italiana 1 EdS (3-4-10)

División italiana 2 TdF (3-4-10)

La 21Pz División (15-11-10)

El 202 batallón Pz alemán (2-1-10)

† **Todos los ataques Partisano (solo tabla de combate cerrado):**

Si un ataque incluye todas las unidades terrestres partisanas, un ataque partisano (solo, no meramente en defensa), es desplazada 1 columna a la derecha en la tabla de combate cerrado, solo.

† **Atacando en hex de terreno abrupto (*Rough*):**

Cualquier ataque contra unidad(es) terrestre enemiga en un hex de terreno abrupto, se desplaza 1 columna a la izquierda.

† **Atacando un hex de terreno montañoso:**

Cualquier ataque contra unidad(es) terrestre enemiga en un hex de montaña, se desplaza 2 columnas a la izquierda.

† **Atacando un hex de población:**

Cualquier ataque contra unidades terrestres enemigas en un hex de población, se desplaza 1 columna a la izquierda.

† **Atacando un hex de ciudad:**

Cualquier ataque contra unidades terrestres enemigas en un hex de ciudad, se desplaza 2 columnas a la izquierda.

† **Atacando a través de un lado de hex de río sin puente:**

Cualquier ataque contra unidades terrestres enemigas en un hex a través de un lado de hex de río sin puente, se desplaza 1 columna a la izquierda (aunque solo si todas las unidades atacantes participantes están atacando a través de un lado de hex de río sin puente).

**[11.8] Los modificadores al dado:**

Cualquier unidad que ha pasado a estar sin suministro (OoS), se la impone un modificador al dado automático durante cualquier combate en el que esté involucrada (además de los desplazamientos normales de columnas). Si la unidad terrestre OoS está involucrada en un ataque, se aplica a este ataque una penalización de -2 a la tirada del dado. Si por el contrario está defendiendo, se aplica un bono a la tirada del dado de +1 a ese ataque.

**[11.9] Pérdida de pasos:**

Si un resultado del combate indica un resultado numeral para el atacante y/o defensor, ese jugador debe eliminar una cantidad de pasos de unidades terrestres para cumplir con el resultado del combate. Todas las unidades terrestres de dos caras se consideran unidades de dos pasos cada una, mientras que las unidades de una sola cara (como los partisanos) se consideran de un paso cada una. Un jugador debe eliminar suficientes pasos para satisfacer las pérdidas estipuladas en el resultado del combate, pero siempre podrá elegir los pasos que eliminará si hubiera más de un paso involucrado en ese combate.

**NOTA:** Para las unidades terrestres del Eje y aliadas, si el resultado del combate indica que dos pasos deben ser eliminados, un jugador podrá bien eliminar a una unidad de dos pasos, o en vez de eso dar la vuelta (girar) a dos unidades diferentes de dos pasos (asumiendo que al menos dos unidades diferentes de dos pasos estuvieron involucradas en ese combate).

Si cualquier unidad terrestre partisana eliminada la ha sido asignada un chit de armas escondidas, este chit es también eliminado (es simplemente retirado del mapa, pero es

elegible para ser asignado de nuevo normalmente durante el siguiente turno). Los chits de armas escondidas no son pasos, y no pueden ser eliminados para satisfacer pasos de pérdidas requeridas.

**[11.10] Avance después del combate:**

Después de concluir un combate, si la unidad defensora(s) ha sido eliminada o se ha retirado completamente del hex del combate, cualquier de las unidades atacantes supervivientes pueden ser automáticamente movidas dentro del hex del combate como un avance después del combate, no requiriendo esto MPs, hasta el límite de apilamiento del hex.

**[11.11] Restricciones al combate:**

- 1 Ninguna unidad es requerida para participar en cualquier ataque declarado, pero ninguna unidad terrestre puede ser retenida, con el fin de llevar a cabo un ataque posterior sobre el mismo hex de combate y durante el mismo turno. Cada hex solo es elegible para ser atacado una vez por segmento de jugador.
- 1 Durante cada turno, ninguna unidad puede conducir más de un ataque en cualquier lugar del mapa, aunque un jugador puede conducir cuántos ataques tenga con unidades terrestres elegibles.
- 1 El jugador atacante no puede atacar a algunas unidades terrestres enemigas en un determinado hex, y a otras no. Cuando se declara un ataque, todas las unidades enemigas en el hex del combate deben ser atacadas colectivamente.
- 1 Ninguna unidad puede tener su fuerza impresa dividida entre múltiples ataques. Cada unidad terrestre solo puede participar en un ataque específico.
- 1 Los chits de armas escondidas no puede ser añadidos a unidades aliadas no partisanas, ni pueden ser colocados en un hex vacío. Los chits de armas escondidas no pueden ser capturados o intercambiados entre unidades.
- 1 Un jugador defendiendo no puede a propósito, retirar ciertas unidades del cálculo de la proporción del combate (para evitar su eliminación o evitar una penalización impuesta al dado por OoS).

**[12.0] RETIRADA DE PARTISANO**

**[12.1]** Si el jugador partisano obtiene un resultado neto de iniciativa de “1” ó “2” en la tabla de iniciativa & Retirada, el jugador partisano es elegible para retirar inmediatamente (mover) todas sus unidades terrestres partisanas de ese hex defensor, si está permitido dentro de los parámetros de las reglas normales (no a través de un hex enemigo o dentro de hexs de océano, etc.).

**NOTA:** La retirada partisana nunca es obligatoria.

**[12.2]** Si el resultado neto de la iniciativa es un “1”, el jugador partisano puede retirar cada unidad partisana en el hex del combate declarado, hasta el valor completo de movimiento impreso (según el coste normal al movimiento, como se indica en la carta de efectos del terreno). Si, sin embargo, el resultado neto de la iniciativa es un “2”, el jugador partisano puede retirar cada unidad partisana en el hex del combate declarado, hasta la mitad

(redondeando al alza) del valor de movimiento impreso (según el coste normal al movimiento, como se indica en la carta de efectos del terreno).

**[12.3]**Una unidad retirándose puede retirarse a cualquier hex legal, si se cumplen los límites de apilamiento. Si una unidad no puede retirarse por cualquier razón (está rodeada), esta deberá sufrir normalmente el ataque declarado.

**NOTA:**Si moviera a un hex diferente que está adyacente a cualquier unidad(s) terrestre del Eje libre u “ociosa”\*, entonces un partisano retirado es susceptible para atacar normalmente por cualquier dicha unidad(s) terrestre del Eje, si en caso contrario es legal.

*\*Si la unidad(s) terrestre atacante del Eje no ha conducido ya un ataque durante ese mismo turno.*

Si una unidad de partisano se retira a cualquier hex dónde está pendiente otro ataque, esta podrá añadir su fuerza de defensa normalmente a ese combate (antes de la tirada del dado por iniciativa). En dichos casos, es perfectamente posible para una unidad de partisano retirarse múltiples veces, durante el mismo turno, asumiéndolo continuamente elegible, según la tabla de iniciativa & retirada.

**[12.4]**Los chits de armas escondidas siempre se retiran junto con cualquier unidad partisana a la que estuviera asignada.

**[12.5] Retirada Post-combatePartisana (solo en la tabla de combate cerrado):**

Si el resultado del combate final en la tabla de combate cerrado (solo) indica un sufijo “Re”, cualquier unidad de Partisanosuperviviente (si la hubiera), son entonces automáticamente elegibles para retirarse.

Las reglas que cubren la retirada partisana post-combate son exactamente las mismas que las que aparecen en [12.0], excepto que cualquier unidad(s) partisana elegible retirándose puede siempre mover hasta su valor de movimiento total impreso (según el coste normal al movimiento, como se indica en la carta de efectos del terreno).

**[13.0] PUNTOS DE REEMPLAZO (RPs)**

**[13.1]**Durante su respectivo segmento de operaciones, el jugador del Eje y el partisano/aliado recibe cada uno una asignación de RPs (Puntos de Reemplazo), para reconstruir unidades agotadas por si reverso, eliminadas y/o unidades no construidas.

La cantidad de RPs recibidos por el jugador del Eje cada turno de juego, está listado (por nacionalidad) en la carta de reemplazos impresa en el mapa (por ejemplo, Alemania no recibe RPs durante el turno 1, pero recibe 1 RP durante el turno 2). El jugador partisano/Aliado, sin embargo, deben tirar un dado de seis caras cada turno; el número obtenido será la cantidad de RPs recibidos por el jugador partisano/Aliado.

**NOTA:**El jugador del Eje no puede gastar RPs de una determinada nacionalidad para reconstruir cualquier otra nacionalidad. Por ejemplo, los RPs asignados a Italia (ver la carta de reemplazos impresa en el mapa), no pueden ser usados para construir o reconstruir cualquier unidad terrestre alemana, ni viceversa.

**[13.2]**En cualquier caso, cada RP recibido por cada jugador, puede ser gastado para construir (y/o reconstruir) 1 paso de cualquier unidad terrestre agotada, eliminada o no construida (por ejemplo, para reconstruir una división de dos pasos eliminada, la unidad

requeriría que el jugador propietario gastara 2 RPs).

**NOTA:** Los RPs no pueden ser acumulados de turno a turno. Los RPs no gastados son simplemente perdidos.

**[13.3]** Las unidades de partisanos solo existen como unidades terrestres de un solo paso, y así solo requieren 1RP para ser reconstruidas (si son eliminadas o no construidas). El jugador partisano puede usar sus RP(s) asignados para construir o reconstruir cualquier unidad(s) partisanas y/o aliada, lo cual puede incluir las unidades terrestres E.I.S. partisanas.

**NOTA:** La ficha de juego de Tito, si es eliminada, nunca podrá ser reconstruida; si es eliminada, es retirada del juego permanentemente. Igualmente, las unidades terrestres aliadas nunca podrán ser reconstruidas si son eliminadas.

**[13.4]** Si ocurre un evento aliado “pánico al desembarco”, el jugador alemán (no el Eje), recibirá 3 RPs durante dicho turno.

#### **[13.5] Restricciones RPs:**

- 1 RPs nunca podrán ser usados para reconstruir cualquier unidad que esté fuera de suministro.
- 1 Los RPs del Eje no pueden ser asignados a una nacionalidad no especificada en la carta de reemplazos.
- 1 Las unidades croatas (incluyendo Ustashi) nunca reciben RPs, y nunca pueden ser reconstruidas con RPs.
- 1 Los RPs Partisanos pueden ser usados para reconstruir cualquier unidad terrestre aliada agotada, pero ninguna unidad aliada eliminada puede ser reconstruida.
- 1 Si no hay unidades legales para construir o reconstruir, no se acumulan los RPs (son asignados a otros frentes donde son más necesarios).

#### **[14.0] ARMAS ESCONDIDAS**

**[14.1]** Representa el armamento oculto y fabricado por los partisanos, así como las armas capturadas por los raids partisanos. y/o el armamento suministrado por los británicos. El jugador partisano puede tirar 1 dado de seis caras durante su fase de refuerzo y consultar en la carta impresa en el mapa, la asignación de armas escondidas. El número obtenido indica las específicas armas escondidas que son recibidas por el jugador Partisano, las cuales él puede asignar a cualquier unidad(s) partisanas abastecida y en ese momento en juego.

**NOTA:** Ningún chit de armas escondidas podrá ser asignado a unidades terrestres aliadas (US, británicas, francesas o polacas).

La carta de asignación de armas impresa en el mapa indica qué chits de armas escondidas específicas, son recibidas por el jugador partisano. Por ejemplo, si la tirada de dado por la asignación de armas es un “3”, el jugador partisano recibe precisamente 2 chits de armas escondidas “+1” (el jugador partisano puede, en vez de esto, elegir un único chit “+2” en este caso).

**[14.2]** Si Tito ha sido eliminado, el jugador partisano sufrirá una penalización en la tirada del



dado de -1 durante la totalidad del juego. Por ejemplo, una tirada de dado de "3" pasaría a ser un resultado neto de "2" (así, un único chit de armas escondidas de "+1") si Tito ha sido eliminado anteriormente.

**[14.3]**Cuando se asigna un chit de armas escondidas recibido a una unidad de partisano, no más de 1 chit de armas escondidas puede ser asignado a una sola unidad terrestre de partisano. Los chits de armas escondidas no pueden ser intercambiados entre múltiples chits partisano en el mismo hex.

Los chits de armas escondidas no pueden ser asignados a unidades partisanas fuera de suministro. Por ello, cualquier unidad partisana que pasa a estar OoS, perderá inmediatamente su chit de armas escondidas, si lo tuviera (el cual retorna al juego normalmente durante un turno posterior, según la tirada de dado en la carta de asignación de armas escondidas).

**NOTA:**Cuando todos los chits de armas escondidas están en el juego, no podrá ocurrir ninguna tirada de dado más de asignación, hasta que chits de armas escondidas adicionales pasen a estar disponibles (a través de las unidades partisanas eliminadas).

## **[15.0] SUMINISTRO**

**[15.1]**El estado de suministro de todas las unidades, es chequeado durante la fase de suministro de turno de cada jugador. Las estipulaciones del suministro de cada uno de los beligerantes son listadas a continuación:

### **[15.2] Suministro de los partisanos:**

Las unidades terrestres de partisanos no requieren el trazado de línea de suministros (por lo tanto, nunca se considerarán como fuera de suministro –OoS), pero en vez de esto están colectivamente sujetas a una tirada de suministro automática durante la fase de suministro de cada turno partisano: Lanza un dado de 6 caras y consulta la tabla de comprobación del suministro partisano (impresa en el mapa); Se aplica un bono a la tirada de -1 por cada población y/o ciudad (en cualquier lugar del mapa) en ese momento ocupada por una unidad de partisano, aunque la penalización de +1 al dado se aplica si el jugador partisano no ocupa en ese momento cualquier población o ciudad (en cualquier lugar del mapa).

### **[15.3] Suministro aliado:**

Todas las unidades aliadas no partisanas deben ser capaces de trazar una línea de suministro ininterrumpida de hexs terrestres (cualquier terreno, excepto a través de lados de hexs de mar o lago), desde el hex en el que está presente la unidad aliada, a cualquier hex de puerto, población o ciudad controlada por el partisano o aliado.

*\*"Control" se define simplemente cómo una población y/o ciudad ocupada o la última vez que ha sido ocupada, por cualquier unidad partisana y/o aliada.*

### **[15.4] Suministro del Eje:**

Todas las unidades terrestres del Eje deben ser capaces de trazar una línea de suministro no interrumpida de hexs terrestres (cualquier terreno, excepto a través de lados de hexs de mar o lagos), desde cada hex con unidades presentes del Eje a cualquier símbolo de fuente de suministro del Eje (p.e. 3405) que no esté en ese momento ocupado por una unidad aliada o partisana.

**[15.5] Exención al suministro:**

Las unidades 500 SS alemana, la 2ª SAS UK y la UK F10 (si está en el juego), son excepciones, ya que no necesitarán trazar suministro; ellas están siempre suministradas, con independencia de su localización en el mapa.

La unidad de bombardeo del Eje, la unidad aliada y la naval de partizano, están exentas de cualquier consideración de suministro.

**[15.6] Sin suministro (OoS):**

Si cualquier unidad terrestre (excepto unidades Partisanas) no es capaz de trazar una línea de suministro de hexs a una fuente válida de suministro (según se estipuló anteriormente), durante su respectiva fase de chequeo de suministro, será marcada con un marcador OoS.

Las unidades terrestres marcadas como OoS tienen su fuerza de combate y movimiento a la ½ (redondeando al alza). Además, una unidad terrestre desgastada que es marcada como OoS no es elegible para ser reconstruida (hasta que esté de nuevo en suministro).

Si una unidad permanece OoS por 2 ó más turnos de juego consecutivos, deberá ser inmediatamente desgastada (y eliminada si ya estaba desgastada o por ser una unidad de un solo paso), a menos que en ese momento ocupen una población o ciudad (una unidad terrestre OoS que esté en ese momento ocupando una población o ciudad nunca serán susceptibles al desgaste por OoS).

**[16.0]APOYO NAVAL Y AÉREO**

**[16.1]**La unidad de bombardeo del Eje, el bombardeo aliado y la unidad naval partizana no son colocadas sobre el mapa en el sentido normal, y así ellos no están impresos con valores de movimiento o combate. Más bien, son simplemente unidades de apoyo que los jugadores pueden añadir a los combates terrestres que ocurren durante un turno.

**[16.2] Bombardeo del Eje:**

Cuando ocurre un combate en cualquier lugar del mapa, después de la tirada del dado de iniciativa & retirada del jugador partizano, el jugador del Eje puede simplemente añadir la unidad de bombardeo a ese combate, si el resultado de la tirada del dado por iniciativa & retirada es "iniciativa del Eje" (ver la tabla de tirada del dado por iniciativa & retirada impresa en el mapa).

**[16.3] Bombardeo aliado:**

Cuando el jugador partizano recibe la unidad de bombardeo aliada (después de que Italia se rinda, o cuando el prestigio de Tito alcanza su máximo apogeo....lo que ocurra primero), el jugador partizano puede simplemente añadir la unidad de bombardeo aliada a cualquier combate que ocurra en cualquier lugar del mapa (después de la tirada del dado partizana por iniciativa & retirada), si el resultado de la tirada del dado por iniciativa & retirada es cualquier cosa distinta a una iniciativa del Eje.

**[16.4] Marina partizana:**

De manera similar, cuando el jugador partizana recibe la unidad naval partizana (después de la rendición de Italia), el jugador partizano simplemente añade la unidad naval partizana a cualquier combate que ocurra en un hex costero accesible (después de la tirada del dado

por iniciativa & retirada del jugador partisano), si el resultado de la tirada del dado por iniciativa & retirada es distinta a la iniciativa del Eje.

#### **[16.5] Efecto en el combate:**

Si un combate involucra a una unidad de apoyo, el jugador propietario puede desplazar la proporción final del combate una columna a su favor (a la derecha si es el atacante; a la izquierda si es el defensor), en adición a cualquier otro desplazamiento de columna aplicable.

**NOTA:** Si un combate involucra tanto a la unidad de bombardeo aliada y a la unidad naval partisana (en un hex costero), el jugador partisanopuede combinar sus desplazamientos de columnas (dos desplazamientos de columnas a su favor).

### **[17.0] CARACTERISTICAS DE UNIDADES ESPECIALES**

#### **[17.1] 500 SS alemana:**

En el turno 8, el jugador alemán recibe la unidad 500 SS aerotransportada, que puede llegar en cualquier hex a elección del jugador alemán (posiblemente sujeta a tirada por deriva), en cualquier lugar dentro de Yugoslavia, incluso encima de cualquier unidad enemiga. Cuando la unidad 500<sup>th</sup> SS llega al mapa, entra normalmente en el hex elegido; si hay una unidad terrestre enemiga en el hex elegido, el jugador partisanolanza un dado de seis caras normalmente según la tabla de retirada & iniciativa.

Si el dado da como resultado algo distinto a “iniciativa del Eje”, la unidad 500 SS está inmediatamente sujeta a tirada del dado por deriva; el jugador alemán debe lanzar un dado de seis caras y consultar la tabla de localización aleatoria (diagrama de deriva), impresa en el mapa, y entonces colocar a la unidad 500<sup>th</sup> SS en el hex indicado por la tirada (según el diagrama de deriva). Por ejemplo, una tirada de deriva de “3” indica que la unidad 500SS aterrizará en un hex justo al este del hex elegido. Si la tirada por deriva coloca a la unidad 500 SS en un hex no elegible (por ejemplo, fuera del mapa), la tirada del dado es descartada (no se vuelve a tirar el dado), y la unidad 500 SS es así eliminada inmediatamente.

**NOTA:** Si el hex de llegada por deriva de la 500SS es agua por completo, será inmediatamente eliminada.

Si, por el contrario, la tirada del dado indica “iniciativa del Eje”, la 500 SS llega en el hex elegido. Si la unidad aerotransportada 500 SS llega en el mismo hex que el Chit Tito (durante esa llegada inicial), el Chit Tito es automáticamente eliminado inmediatamente (no ocurre ningún combate), así como también a la unidad 500 SS.

**NOTA:** La unidad 500 SS es automáticamente eliminada si su hex de llegada inicial está ocupado por cualquier unidad terrestre enemiga (incluido Tito). Si la unidad 500 SS llega en un hex no ocupado, no será eliminada pero no tendrá efecto alguno (se considera como una unidad alemana terrestre normal a todos los efectos, excepto que no está sujeta a OoS).

Una vez que la 500 SS llegue al mapa en un hex no ocupado, esta no será elegible para conducir otro salto paracaidista adicional. También, esta no elimina automáticamente a Tito cuando participa en un ataque contra un hex en el que está presente Tito.

**[17.2] 2ª SAS UK:**

Después del evento de la rendición italiana (o después de que Tito haya conseguido “Todo el apoyo a Tito”, si se está jugando con la regla opcional [20.1]), el jugador partisano recibe la unidad de comando UK 2ª SAS, que llega a la isla de Vis (hex 2105). No puede mover y funciona normalmente a partir de ese momento, incluyendo a lo largo de las islas del Adriático.

**[17.3] Tito:**

El chit de Tito es una unidad partisana en todos los aspectos, excepto que su eliminación implica varias penalizaciones para el jugador partisano (ver [11.4], [13.0], [14.0], [18.2] y [19.1]).

De manera adicional, cómo con las unidades de comando, Tito es elegible para mover libremente entre las islas del Adriático (ver [17.2]), pero solo después del evento de la rendición italiana.

**[18.0] CONDICIONES DE VICTORIA**

**[18.1]** La victoria se determina por la acumulación de puntos de victoria (VPs) por el jugador partisano/Aliado, a lo largo del juego, aunque sujeta a las deducciones basadas en el recuento final de unidades partisanas/aliadas a partir del último turno de juego. Los VPs se obtienen por los siguientes métodos:

**[18.2] Eliminación de Tito:**

Si el Chit de Tito es eliminado durante el juego, el jugador partisanopierde 2 VPs por cada turno de juego después de que Tito sea eliminado. Por ejemplo, si Tito fue eliminado en el turno 4, el jugador partisano perdería un total de 12 VPs hasta el turno 10.

**[18.3] VPs por interdicción de la línea de comunicación (LoC):**

Hay cinco hexs de recursos impresos en el mapa (cada uno representado por un pico y una pala), los cuales están conectados por una línea de ferrocarril a Alemania. Dicha línea de ferrocarril debe estar conectada sin interrupciones (no interrumpida por una unidad terrestre enemiga), desde el mismo hex de recurso –a lo largo de la complete longitud de la línea de ferrocarril –a la propia Alemania. Si no, el jugador partisano recibe 1 VP por cada hex de recurso desde el cual no puede trazarse una línea de hexs de ferrocarril continua desde Alemania (durante la fase de chequeo de victoria).

**[18.4] VPs por pánico al desembarco:**

Durante el turno del jugador partisano/Aliado, el jugador partisanorecibirá (durante la fase de chequeo de victoria) 1 VP por cada uno de los siguientes “hexs de pánico al desembarco” que estén en ese momento ocupados por una unidad partisana (y/o aliada) (en adición a los VPs ganados por el control partisano de cada una de esas poblaciones y/o ciudades):

|                  |                |
|------------------|----------------|
| 1614 (Bar)       | 1813 (Cattaro) |
| 1910 (Dubrovnik) | 2306 (Spalato) |
| 2405 (Sibenico)  | 2603 (Zara)    |
| 3002 (Senj)      |                |

**[18.5] VPs por blancos objetivo destruidos:**

Si cualquier unidad partisana ocupa un hex con un blanco objetivo presente, el jugador partisano puede (pero nunca está obligado a ello), declarar la destrucción de ese blanco objetivo de manera automática, y por lo tanto obteniendo una cantidad de VPs igual a la tirada de un dado de seis caras. Sin embargo, dependiendo del tipo de blanco objetivo en ese hex, el jugador partisano añade un modificador a esa tirada del dado (según aparece en el mapa; por ejemplo, un “rescate de piloto” garantiza una tirada de dado VP con un modificador al dado de +).

|                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| Rescate de piloto       | = +1              |
| Depósito de petróleo    | = +1              |
| Convoy de camiones      | = Sin modificador |
| Líneas de teléfono      | = Sin modificador |
| Estación de ferrocarril | = +1              |
| Línea ferroviaria       | = Sin modificador |
| Viaducto                | = +1              |
| Presa                   | = +3              |
| Puente                  | = +2              |
| Motor Pool              | = +2              |
| Almacén (alimentos)     | = Sin modificador |
| Almacén (armas)         | = +2              |

Los VPs por blancos objetivo son contabilizados cada turno (durante la fase de chequeo de victoria) por cada blanco objetivo destruido por una unidad partisana y/o aliada.

**[18.6] VPs por ciudades-poblaciones controladas por el partisano:**

Si una unidad partisana y/o aliada, ocupa cualquier población y/o ciudad al final del turno actual, el jugador partisano obtendrá 1 VP por población, y 2 VPs por ciudad ocupada (por cada turno y por cada población y/o ciudad mientras que estén ocupadas).

**[18.7] Dedución de VP por pérdidas:**

Después de determinar el número total de VPs acumulados, el jugador aliado/partisano debe deducir -10 VPs por cada unidad partisana (que no aliada), que esté en ese momento eliminada o no desplegada en ese momento en el mapa. Descarta a cualquier unidad partisana que haya sido eliminada durante un turno previo y posteriormente red desplegada en el mapa vía EPs.

**[18.8] Nivel de victoria:**

Son 5 los posibles niveles de victoria, dependiendo de la cantidad de VPs acumulados por el jugador partisano a lo largo del juego (menos las pérdidas sufridas por los partisanos; ver abajo):

|                          |               |
|--------------------------|---------------|
| Victoria mayor Eje       | = 0-174 VPs   |
| Victoria menor Eje       | = 175-199 VPs |
| Empate                   | = 200-225 VPs |
| Victoria menor partisana | = 226-250 VPs |
| Victoria mayor partisana | = 251+ VPs    |

El nivel de victoria es evaluado al final del juego (la última fase de chequeo de victoria), con la acumulación total neta de los VPs de los 10 turnos de juego ya jugados.

### **[18.9] Registro de puntos de victoria:**

Es necesario que los jugadores retengan la contabilización de los VPs obtenidos en cada turno. Hay un registro de VPs impreso en el mapa para que los jugadores puedan llevar el control de la cantidad de VPs acumulados cada turno, para entonces ser añadidos al total escrito.

## **[19.0] REGLAS OPCIONALES**

### **[19.1] El prestigio de Tito:**

**[19.1.1]** Durante la fase de movimiento/combate del segmento de operaciones partisano/Aliado, si el jugador partisano ha conducido, al menos, un ataque (sin importar que haya sido o no exitoso), contra cualquier unidad terrestre del Eje, el jugador partisano es elegible para lanzar un dado de seis caras y consultar el registro del prestigio de Tito, impreso en el mapa (al final del mismo turno del jugador).

**[19.1.2]** Cuando comienza el juego, coloca el marcador del Prestigio de Tito en la casilla de comienzo (así, “no apoyo”), del registro de Prestigio de Tito, y mueve a la izquierda y derecha en el registro según el resultado de la tirada de dado antes mencionada (según se indica en el registro de prestigio de Tito). El jugador partisano es elegible para añadir un bono de +1 a su tirada del dado por cada unidad terrestre del Eje que haya sido eliminada por cualquier ataque partisano (sólo), durante el mismo turno de juego. Ten en cuenta, sin embargo, que la unidad 500SS alemana es una excepción, y así nunca añade el bono de +1 a cualquier tirada de dado en el registro del prestigio de Tito.

**[19.1.3]** Si el marcador del prestigio de Tito es movido a la casilla “la mitad del apoyo a Tito”, el jugador partisano es elegible para recibir un RP extra durante cada fase RP siguiente partisano (el cual sólo puede ser aplicado a una unidad terrestre partisano, no a una unidad terrestre aliada). Si el marcador del prestigio de Tito se mueve a la casilla “Mitad de apoyo a Tito”, el jugador partisano es elegible para recibir un RP extra durante cada fase siguiente de RP partisano (el cual sólo podrá ser aplicado a una unidad terrestre partisano, no a unidades terrestres aliadas). Si el marcador de prestigio de Tito se mueve a la casilla “Mucho apoyo a Tito”, el jugador partisano es elegible para recibir dos RPs extra.

Si el marcador de prestigio de Tito es movido a la casilla “Máximo apoyo a Tito”, el jugador partisano es elegible para recibir tres RPs extra, así como el uso de la unidad de bombardeo aliada (la unidad aérea “Balcanes” - *Balkan*). De manera similar, si el marcador de prestigio de Tito es movido a la casilla “Apoyo a Tito total”, el jugador partisano es elegible para recibir cuatro RPs extra, así como a la unidad terrestre británica 2ª SAS (la cual llega en la isla de Vis; hex 2105).

Si el marcador de prestigio de Tito regresa de vuelta a la casilla “algún apoyo” o “ningún apoyo”, el jugador partisano es elegible para recibir los RPs obtenidos previamente (hasta el momento en el que el marcador de prestigio de Tito sea movido hacia delante de nuevo a la casilla “Mitad de apoyo”).

**NOTA:** Si Tito ha sido eliminado, no ocurrirá ningún prestigio de Tito, y el marcador de

prestigio será movido de vuelta a la casilla primera “ningún apoyo”. No se permitirá ninguna tirada de dado en el registro del prestigio de Tito, ningún RP extra será recibido, y la unidad de bombardeo aliada, así como la unidad terrestre británica 2ª SAS, serán retiradas del juego (aunque el jugador partisano, sin embargo, es elegible para recibir la unidad de bombardeo aliada, así como a la unidad de comando 2ª SAS, cuando Italia se rinde.

### **[19.2] Operación Armpit:**

El jugador aliado puede conducir la “Operación Armpit”, y así conducir un asalto anfibio con varias divisiones y cuerpos aliados sobre la costa yugoslava. Para empezar, el jugador partisano (en adelante denominado jugador aliado), no debe revelar su intención, si la tuviera, de conducir la operación Armpit hasta el turno antes de que intente hacerlo.

**NOTA:** La inclusión de esta regla opcional no implica que ocurra la operación Armpit, sino solo que pueda ocurrir...dependiendo de la decisión del jugador aliado. Por lo tanto, es muy posible que no ocurra la operación Armpit durante el juego, incluso si esta regla opcional está en efecto. Comenzando en la fase política partisana/aliada del turno 4, el jugador aliado debe decidir de manera secreta, si intenta conducir la operación Armpit durante el siguiente turno (Turno 5). Una vez decidido, el jugador aliado simplemente uno de los dos marcadores “Op. Armpit” en el registro de turnos (en la casilla del turno 5); el jugador aliado coloca bien el marcador “Op. Armpit / SI” o el marcador “Op. Armpit / No”, dependiendo de su decisión de lanzar la operación Armpit (colocando el marcador “Op. Armpit” elegido boca abajo, para que así el jugador del Eje no pueda saber si es el marcador “Op. Armpit / SI” o el “Op. Armpit / No”).

A partir del turno siguiente (durante la fase política partisana/aliada), el jugador aliado revela el marcador de “Op. Armpit” que haya elegido en el turno previo:

#### **[19.2.1] Op. Armpit / No?:**

Si ha sido elegido este marcador, no ocurrirá ningún efecto; el jugador aliado simplemente elige de manera inmediata, de nuevo, uno de los dos marcadores “Op. Armpit”, colocándolo en la casilla del siguiente turno (de nuevo se coloca el marcador elegido boca abajo, para que el jugador del Eje no sepa si es el marcador “Op. Armpit/ SI” o el marcador “Op. Armpit / No”).

#### **[19.2.2] Op. Armpit / SI?:**

Si, por contra, el jugador aliado revela el marcador “Op. Armpit / SI”, entonces ocurre la Operación Armpit durante el mismo turno de juego, según se explica a continuación:

La Operación Armpit otorga al jugador aliado unidades terrestres adicionales, que aparecen durante la fase de movimiento/combate del turno elegido antes mencionado. La Operación puede también proveer al jugador del Eje unidades terrestres adicionales, que representan a las unidades militares alemanes que responden a la operación Armpit.

En cualquier momento, durante la misma fase de movimiento/combate, el jugador aliado recibe las unidades 3, 36 y 45 divisiones US, así como la división ABTF, el I cuerpo francés y el II cuerpo polaco. Estas unidades deben llegar en cualquiera de los siguientes hexs costeros en Yugoslavia:

1614 (Bar)  
1813 (Cattaro)  
1910 (Dubrovnik)  
2306 (Spalato)  
2405 (Sibenico)  
2603 (Zara)  
3002 (Senj)

El jugador aliado puede elegir en cuál hex costero coloca a estas unidades, aunque las unidades US, Francesas y polacas deben llegar en diferentes (así, las unidades US pueden llegar juntas en el mismo hex, pero las unidades francesas y polacas deben llegar en un hex diferente o en dos hexs diferentes que las unidades terrestres US). La división US ABTF no está sujeta a ningún diagrama de deriva, pero en vez de esto es colocada normalmente como las otras unidades terrestres en asalto anfibio.

**NOTA:** Las Unidades terrestres aliadas de la operación Armpit no son todas requeridas para llegar en el mismo turno, o incluso llegar. El jugador aliado puede elegir una o algunas de sus unidades terrestres durante el primer turno elegible, y entonces colocar a cualquiera del resto de unidades en algún turno posterior.

### **[19.2.3] Asalto anfibio:**

Si cualquiera de los hexs costeros de llegada elegidos están ocupados por alguna unidad(es) del Eje, la fuerza de combate atacando y defendiendo de la unidad(es) terrestre aliada colocada allí, estará a la mitad, redondeando al alza (por ejemplo, la tercera división US 9-9-12 se la considera que está en 5-5-12), debe resolverse un ataque terrestre normal en dicho hex durante esa fase de movimiento/combate. Una unidad atacante aliada se considera que ha capturado satisfactoriamente el hex en el que está llegando, si la unidad(es) del Eje allí fue eliminada o forzada a retirarse (dejando completamente vacante el hex), o si ninguna unidad terrestre del Eje estaba presente en el mismo hex en primer lugar. Después de una llegada exitosa, dicha unidad(es) terrestre aliada puede entonces mover y conducir combate normalmente (además de cualquier combate que ocurra en el hex de llegada, si lo hubiera).

**NOTA:** Si una unidad aliada captura un hex costero (en el cuál ha llegado), ese hex se considera inmediatamente como una fuente de suministro para todas las unidades aliadas (no partisanas) en cualquier lugar del mapa (que pueda trazar una ruta de hexs conectados no interrumpidos). Coloca un marcador de "playa de desembarco" (*Landing Beach*) en dicho hex para indicar su funcionalidad como una fuente de suministro. Esta cesará inmediatamente de funcionar como una fuente de suministro (permanentemente) si ese mismo hex es ocupado por una unidad del Eje (a menos que otra unidad aliada posterior llegue, satisfactoriamente, en ese mismo hex).

Si cualquier unidad del Eje presente en un hex de llegada, no fue eliminada o forzada a retirarse, no ocurre la llegada de la unidad(es) aliada (en otras palabras, el asalto anfibio ha sido un fracaso), en cuyo caso la unidad(es) aliada rechazada debe ser retornada al registro de turnos (a menos que sea eliminada por el resultado del combate, en cuyo caso dicha unidad será retirada del juego de manera permanente). Cualquier unidad aliada rechazada



será elegible para llegar de nuevo en cualquiera de los hexs de llegada antes mencionados, durante el siguiente (o posteriores) turnos, según el mismo procedimiento visto arriba. El jugador aliado podrá reconstruir a cualquiera de las unidades de la Operación Armpit (si fueron agotadas), con RPs disponibles de la manera habitual, aunque ellas no podrán ser reconstruidas si fueron eliminadas.

**[19.2.4] Rendición italiana y respuesta alemana:**

Si cualquier unidad aliada terrestre no comando ha llegado satisfactoriamente a cualquier hex costero de Yugoslavia, la tirada del dado por la rendición italiana debe incurrir en una penalización al dado de +2 (así, la rendición italiana es imposible durante el turno 5).

**[19.2.5]** Además, el jugador alemán puede lanzar el dado para, posiblemente, recibir unidades adicionales. Para hacerlo, el jugador alemán también lanzará un dado de seis caras: si la tirada del dado es menor que el resultado neto por la tirada de rendición italiana (incluyendo la penalización de +2), el jugador alemán automática e inmediatamente recibe las divisiones 5ª, 21 y 44 como refuerzos, llegando en cualquier hex(es) de población y/o ciudad, aunque solo si dichos hexs están cada uno conectados a Alemania por una línea de hexs contiguos y no obstruidos de hexs ferroviarios, y sin exceder los límites y restricciones normales de apilamiento.

**[19.2.6]** Si la rendición italiana ocurre antes que la operación Armpit, el jugador alemán debe, sin embargo, tirar un dado para recibir las divisiones 5ª, 21 y 44 como refuerzo, aunque el número obtenido en esa tirada simplemente indica el número de pasos que recibe el jugador alemán (de entre las divisiones 5ª, 21 y 44), descartando las otras (representando a las unidades alemanas que aún están combatiendo en Italia). Por ejemplo, si el jugador alemán obtiene un "3" en el dado, él solo recibe 3 pasos (tres pasos alemanes a su elección, de entre las divisiones 5ª, 21 y 44). Según se estipula arriba, estos pasos alemanes llegan en cualquier hex(es) de población y/o ciudad, conectado por una línea ferroviaria no interrumpida.

**[19.2.7]** El jugador del Eje debe reconstruir a la 5ª, 21 y/o 44 división si llegan como unidades de un paso (con cualquier RP disponible, como es habitual), aunque estas divisiones no pueden ser reconstruidas si son eliminadas.

**[19.3] Unidad de fuerza 10 (F10):**

Como un añadido puramente caprichoso (y completamente anti-histórico), el jugador partisano es elegible para recibir a la ficticia unidad "Fuerza 10" como refuerzo programado, llegando en el turno 7 en cualquier hex no ocupado dentro de Yugoslavia, sujeta inmediatamente a la tirada del dado por deriva; el jugador aliado debe tirar un dado de seis caras y consultar la tabla de localización aleatoria (diagrama de deriva), impresa en el mapa, y colocar entonces a la unidad F10 en el hex indicado por el dado (según el diagrama de deriva). Si la tirada por deriva coloca a la unidad F10 en un hex no elegible (fuera del mapa), la tirada del dado es descartada (no se vuelve a tirar el dado), y la unidad F10 es eliminada inmediatamente.

**[19.3.1]** Una vez que la unidad F10 ha llegado al mapa, funciona como la unidad terrestre UK, excepto que –como unidad de comandos– puede mover entre los hexs de las islas del

Adriático según [17.0]. La unidad "F10" no tiene capacidad de combate (excepto para un valor defensivo de "1"); su único valor a efectos del juego, es la destrucción de cualquier blanco objetivo en un hex que ocupe (por ejemplo, una presa y un puente). Si es eliminada, será retirada del juego de manera permanente.

**[19.4] Penalización en el VP por blanco objetivo, debida a la eliminación de Tito:**

Para reflejar el efecto tremendamente desmoralizador que la muerte o captura de Tito tendría sobre los partisanos en toda Yugoslavia, se aplica automáticamente una penalización de -2 a la tirada de dado por VP de blanco objetivo, durante el resto del juego. Ten en cuenta que un VP por blanco objetivo de menos de cero, se considerará como cero (no deducida de otras tiradas de dado por blanco objetivo).