

Battalion Combat Series:

v2.0 Reglas de Serie

©2021. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Reglas Traducidas por: José Antonio Polo y Nono (Club Dragón de Madera-Gran Capitán)

Introducción

Battalion Combat Series (BCS) es una simulación de la guerra desde el advenimiento de los ejércitos mecanizados tras la Gran Guerra.

Fue creado para mostrar que la guerra en ese nivel tiene su propia naturaleza y comportamiento distintivos. Es un nivel entre la guerra Táctica y la Operacional. No es una versión a gran escala de una ni una versión a pequeña escala de la otra.

BCS intenta encontrar el mejor equilibrio entre la precisión de la simulación y la jugabilidad sin comprometer ninguna de las dos indebidamente.

El primer artículo de Doug Fitch en la página 11 y el artículo *Lee Esto Primero* en la página 8 del Libro de Apoyo son una gran manera de comenzar en *BCS*.

Disfruta y gracias por jugarlo!

Dean

Diseño de Juego: Dean Essig

Testadores: Jerry Axel, John Best, John Bowen, Lynn Brower, Jim Daniels, Dave Demko, William Durant, Ric van Dyke, John Essig, Joe Essig, Andrew Fischer, Christophe Foley, Carl Fung, Mike Galandiuk, Chris Gammon, Brent Gibertson, Tim Gritten, Brian Jarvis, Tom Kassel, Hans Kishel, John Kisner, Mitchell Land, Jan Latussek, Joe Linder, Don Macintosh, John Malaska, Rod Miller, Rick Paponetti, Jim Pyle, Ken Schreiner, John Rainey, Mike Solli, Jim Stravers, Max Workman

Pre-v2.0 Edición: Lynn Brower, Jim Wise

v2.0 Edición: Herman Wu

v2.0 Organización Inicial Lionel Martinez

Series Índice: Dean Essig, Chris

Carl Gruber
Gammon,

Pre-v2.0 Tablas de Información

Gráfica: Gary Wright

Tabla de Contenidos

<i>Página</i>	<i>Reglas & Subsecciones Claves</i>	<i>Página</i>	<i>Reglas & Subsecciones Claves</i>
1	Introducción	20	3.7 Recuperación Fatiga & Enmendar el Fallo
2	1.0 Básico	21	4.0 Movimiento
	1.0f Notas Iniciales		4.1 Efectos del Terreno
	1.0g El Primer Turno	22	4.2 Apilamiento
	1.1 Unidades		4.3 Zonas de Control (ZOCs)
4	1.1d Unidades No Preparadas		4.3d Efectos EZOCs
5	1.2 Conceptos Clave & Descripción		4.3e EZOCs y Retiradas
6	1.3 Formaciones		4.4 Enfrentamiento con Parada
	1.4 Radio de Mando		4.4b Liberarse de una PARADA
	1.4d Efectos de Fuera de Mando	23	4.5 Zonas de Enfrentamiento
7	1.5 Apoyo		4.5c Terreno Bloqueante
	1.5g Efectos de Tener Apoyo		("Línea de Visión")
8	1.6 Eventos de Fuego	24	4.6 En Pantalla
	1.7 Defensa Preparada		4.7 HQs & Trenes Logísticos
9	1.7c Efectos Defensa Preparada		4.7d Saltando HQs
	1.8 Fatiga		& Trenes Logísticos
10	1.9 Ruta Segura		4.7e HQ Retiradas
	1.9c Tipo de Movimiento Requerido	25	4.7h Trenes Logísticos Retiradas
	1.9d Cuando es Necesario		4.7i [Opcional] Saltos Suaves
	1.10 Niebla de Guerra		4.8 Retiradas Voluntarias
11	2.0 Secuencia de Turno de Juego		4.9 [Opcional] Movimiento Realístico
	2.1 Refuerzos	26	5.0 Combate
12	2.2 Reemplazos (Repls)		5.1 Ataques Regulares y de Choque
	2.3 Asignación		5.1b Secuencia de Ataque
	2.4 [Opcional] Órdenes		5.1c Requisitos de Ataque a la Unidad
14	2.5 Activaciones	27	5.1h Requisitos del Ataque
15	3.0 Secuencia de la Activación de Formación		Regular
16	3.1 Ruta Principal de Suministro (MSR)		5.1i Unidades "Asistentes"
	3.1a Hexes Legales		5.1m Requisitos del Ataque
17	3.1c MSR Bloqueada		de Choque
	3.2 SNAFU	28	5.2 Enfrentamientos
	3.2f Distancia Óptima	30	5.3 Ataque por Disparo
18	3.3 Objetivos		5.4 Bombardeos
	3.3a Zonas OBJ	31	5.4f Observando
	3.3b Doble Zona OBJ		5.5 Retiradas
	3.3d Colocación Marcador OBJ	33	5.6 Avance Después del Combate
19	3.3g Colocación OBJ Recon		6.0 Situaciones Extrañas
	3.4 Actividades		6.1 Guerra Urbana
20	3.5 Limpieza	34	6.2 Destrucción de Formación
	3.6 Aislamiento		6.3 Ataques Fuera del Mapa
		35	6.4 [Opcional] Fatiga Planeada
			6.5 [Opcional] Largo Alcance vs.
			Apoyo Rojo
		36	Glosario
		38	AV Tipos
		39	Índice de Series

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



1.0 Básico

1.0a Escala. La mayoría de las unidades son Batallones. Un hex varía de 1 km hasta cerca de 1 milla, dependiendo del juego. Un turno de juego representa un día de actividad real. Las Reglas del Juego indicarán la escala de las Unidades y del Terreno exacto. Se avisa que no hay conceptos de "Mañana" y de "Noche" asociados con la activación "Inicial" y la activación "Segunda".

1.0b Las Reglas de la Serie.

Cada juego BCS contiene las reglas del Juego y de la Serie. Las Reglas de la Serie se aplican a *todos* los juegos de la serie. El Libro de Reglas concentra todas las reglas de la serie en un formato que sigue la Secuencia de Juego lo máximo posible. También incluye el Índice de la Serie maestra. Dos caracteres especiales son usados:

◇ El diamante es una lista de puntos de interés, pero no de requerimientos específicos o restricciones como el siguiente caso.

✓ El Control indica una lista de requerimientos o restricciones.

1.0c Las Reglas de Juego. Las Reglas de Juego dan los detalles necesarios que se necesitan para un juego específico, incluyendo reglas especiales e información de preparación. Dónde las Reglas del Juego y de las Series difieran, las Reglas de Juego **incluyendo** el Escenario y la Preparación prevalecen.

1.0d El Libro de Apoyo. El libro de Apoyo incluye las principales Notas del Diseñador, largos ejemplos de juego y comentarios originalmente incluidos en el principal libro de reglas así como cartas y Tablas que solamente se necesitan en situaciones poco comunes.

1.0e Mapa. Cada quinta fila de hexes es numerada, pero todos los hexes cuentan como si tienen número. Por lo que, B21.32 es la 21 columna de hexes, 2 hexes más arriba de la 30 fila de hexes en el Mapa B. Solamente los hexes mostrados con la mitad del hex o más son hexes jugables. Las Unidades no pueden realizar un movimiento Fuera del Mapa. Retiradas Fuera del Mapa son permitidas (5.5h). El jugador puede retener los Refuerzos Fuera del Mapa hasta que desee introducirlos.

1.0f Notas Iniciales. El libro de Juego contiene información de preparación para varios escenarios presentados. Excepto lo enmendado en el libro de Juego, siempre se aplica lo ss:

◇ "w/i X" siempre significa en o dentro de X hexes.

◇ Unidades pueden desplegarse en cualquier lugar de una zona específica **que incluye** su perímetro, siempre que no comience en un hex donde no pueda entrar durante su movimiento.

◇ Unidades pueden desplegarse en cualquier lado de su ficha, restringido por el Terreno.

◇ Si un número en la Unidad está entre corchetes, como [3], muestra sus Pasos actuales. Si no hay nada, la unidad comienza con su fuerza completa.

◇ Si una Unidad aparece como "en Apoyo" puedes colocarla al lado del HQ o Fuera del Mapa y dar al HQ el adecuado marcador de Apoyo. Unidades comienzan en Apoyo si aparecen listadas en su preparación.

1.0g El Primer Turno. Modifica la primera Fase de cada escenario:

◇ El escenario especifica el Primer Jugador para el primer turno y podría designarlo también para otros turnos. En otros turnos, haz la tirada de dados para determinar el Primer Jugador.

◇ El tiempo puede estar predeterminado
◇ Tira por el Tiempo y los Puntos Aéreos si no están determinados por el escenario.

◇ No hay tirada por Puntos de Reemplazo
◇ No hay Fase de Asignación.

◇ Las órdenes (opcional) pueden ser libremente asignadas, excepto para cualquier Formación que despliegue en Defensa Preparada que debe permanecer así hasta el Turno 2..

◇ Una formación "Terminada" en el despliegue puede **no** Activarse en el primer turno. Coloca su marcador al lado de la Formación para el ss Turno.

◇ Una Formación "usada" en el despliegue **debe** intentar una Segunda Activación durante su primer turno.

1.1 UNIDADES

Unidades son cualquier ficha en juego que no sea un marcador de juego (p.e. marcadores de artillería o aéreos). HQs, Trenes Logísticos y Unidades de Apoyo son consideradas Unidades, aunque tengan especiales requerimientos y representación que difieran de la unidad común de infantería.

Importante: La *Tabla de Capacidades de la Unidad* da una lista de las funciones disponibles para cada tipo de Unidad.

1.1a Valores de la Unidad.

◇ **Flecha de Asalto:** Este símbolo es usado para identificar a las unidades con Capacidad de Ataque. Sólo estas unidades pueden ser "Unidad de Ataque" en un Ataque Regular.

◇ **Movimiento Permitido:** El movimiento permitido de una unidad o MA es el máximo nº de puntos de movimiento (MPs) disponibles.

◇ **Clase de Movimiento (MA Clase):** El color del número muestra la MA Clase de la unidad en ese lado de la ficha. Una Clase Roja es Táctico, una Negra a Camión y una Blanca a Pie.

Nota de Diseño: Es igual que los OCS predecesores, excepto el "Táctico" que cambia del de "A Cadenas" al incluir coches blindados.

◇ **Valor Blindado & Rango:** Dado para vehículos y cañones. Los vehículos sólo tienen un nº. El Rango se asume que es 1 hex si no hay valor impreso.

◇ **Valor de Acción:** Un valor desde 0 a 5 (mejor) representando el liderazgo de la unidad, su entrenamiento, moral y otras cualidades.

1.1b Pasos. "Pasos" miden la resiliencia de una unidad; marca el número de pérdidas que una unidad puede absorber y seguir eficaz. Depende del tamaño y su organización.

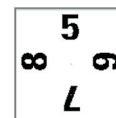
◇ El valor impreso es su fuerza completa. Una unidad nunca puede obtener más pasos que ese valor. Cualquier unidad sin marcador de Pérdida de Pasos asume que está a fuerza completa.

◇ Coloca un marcador de Pérdida de Pasos bajo una unidad que haya sufrido bajas, con el número encarado de la misma forma que la ficha indicando los pasos restantes.

◇ Rota y/o gira el marcador como necesites para mostrar los pasos actuales disponibles cuando hay bajas o se recupera la unidad.

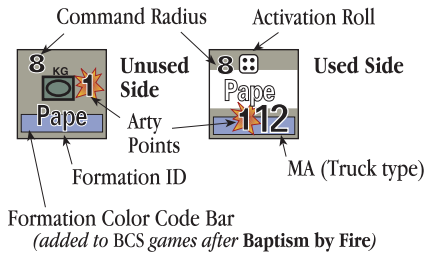
◇ Cuando los pasos de la unidad disponibles son menores que 1, envía a la unidad a la Pila de Muertos.

◇ No hay otros efectos de pérdidas de pasos más allá de la eliminación eventual de la unidad.

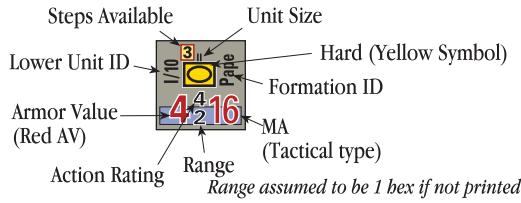


Unit Key

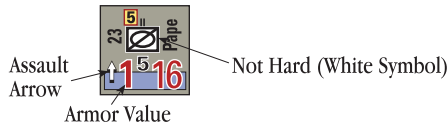
HQs



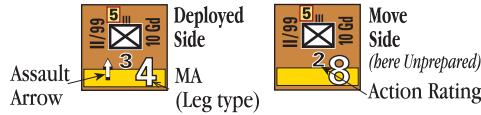
AV Units



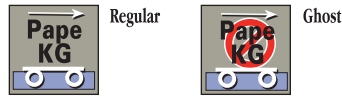
Dual Units



Infantry Units



Combat Trains



Markers

	Prepared Defense		Step Loss (5 remaining)		Game Turn
	Objective		Coordination		Activation Marker
	Double OBJ		Traffic <i>Old version said "Stopped"</i>		Weather <i>(one of several possible types)</i>
	Red Support		2 Arty Asset Points		Formation Activation Marker <i>(Higher Formation for historical information)</i>
	Limited Support		2 Air Points		Urban Hex Control Marker <i>(Here Soviet Control)</i>
	Stand Off Support		Recon Screen		March OBJ
	Dropped Support		Leader		Naval Bombardment
	Temporary Dropped Support		Locked Formation		Fort
	Fresh Fatigue		Blown Bridge		Mines
	Fatigue Level 2		Bridge tried and did not blow.		Minefield Breach
	MSR Blocked Level 1		Bridge Not Open		Wire Breach

All unit and marker types are not necessarily in every BCS game, only those actually needed. Specific games may require additional specialty items.

Types and Special Symbols

AV Types

- 4** Red AV
- 3** Limited AV
- 5** Stand Off AV
- 0** Light AV

Movement Classes

- 16** Tactical (TAC) MA
 - 8** Leg MA
 - 12** Truck MA
- Background colors on the key are representative only*

Unit Sizes

- | | |
|-----|-------------------------------|
| I | Company |
| II | Battalion |
| KG | Kampfgruppe |
| TF | Task Force |
| Tm | Team |
| Grp | Group |
| III | Regiment |
| X | Brigade |
| XX | Division |
| XXX | Corps |
| (-) | Portion of the larger command |
| (+) | Reinforced Unit |



Unit Symbols

	Infantry		Armor or Pz		PzJg I
	Motorized Infantry		Tiger		Tankette
	Arm Inf or PG		Josef Stalin Hvy Tank		AT
	Abn Infantry or FJ		Josef Stalin AG		102mm Guns
	Mtn Infantry		Light Tank		90mm Guns
	Marine		Tank Destroyer		88mm Guns
	Glider Inf		Soviet SP Gun		AA Weapons in Ground Mode
	Amphibious		Jagdpanzer		Arm AA
	Commando		Jagdtiger		Cavalry
	Ski Troops		Marder		Arm Recon
	Voraus		StuG		Motorcycle Infantry
	Bicycle		Sturmtyger		Motorcycle Recon
	Machine-Gun		Brummbär		Arm Car
	Police		FKL Tiger		Engineer
	Ost		Flame Throwing Tank		Abn Engineer
	Ersatz		Matilda		Arm Engineer
	Ad Hoc Unit		Valentine		Pioneer

Oasis Special Desert Troops Assault Engineers

1.1c Lados de Ficha de Unidad.

La mayoría de las fichas de unidad tienen dos lados impresos. La característica distintiva entre ellas es el Movimiento Permitido. El lado con el menor MA es llamado *Desplegado* o *Lado Desplegado*. El lado con el mayor MA es llamado *Movimiento* o *Lado Movimiento*.

Si una unidad tiene solamente un lado impreso, se asume que muestra su *Lado Movimiento*.

El lado impreso en el frontal de la ficha física será el lado más usado.

Importante: El lado actualmente mostrado define las capacidades de la unidad que usa de la *Tabla de Capacidades de la Unidad*.

Nota de Diseño: Muchos notarán la similitud entre el concepto de "lados" aquí mencionado y los "modos" mostrado en OCS. Aquí se ha hecho un poco más flexible que el modo de estructura de OCS y quería que el lado mostrara ser diferente dependiendo de la unidad involucrada, algo lo cual no es realmente un "modo" en cualquier caso. Por lo tanto, lidiar con el "lado mostrado" deja el trabajo bastante hecho.



1.1d Unidades No Preparadas.

Una unidad No Preparada es una que no tiene Capacidad de Ataque ni tiene una AV mostrada en ese momento.

Una unidad No Preparada:

- ◇ No tiene ZOC.
- ◇ No puede Atacar o Asistir.
- ◇ No puede usar Defensa Preparada.
- ◇ No puede usar Apoyos.
- ◇ No puede Saltar HQs o Trenes Logísticos.
- ◇ **No puede entrar en una Pantalla enemiga o en un Hex de Victoria controlado por el enemigo**
- ◇ Puede Observar para Bombardeos.
- ◇ Cuenta como segunda unidad defensora.

1.1e Tipos de Unidad.

Unidades Intrínsecas. Son unidades con una "Afilación de Formación" a la derecha de su Símbolo de Unidad y (en todos los juegos excepto *Last Blitzkrieg* y *Baptism by Fire*) tienen una barra coloreada en sus fichas. Esas unidades solamente pertenecen a esa Formación.

Unidades Independientes. Son unidades que no tienen una designación a la derecha de su símbolo, ni ninguna barra coloreada. Pueden ser:

- ◇ Asignada a cualquier Formación (donde ellas actuarán como unidades Intrínsecas).
- ◇ Dejar a esa unidad No Asignada de cualquier Formación.
- ◇ Tomarla de una Formación y asignarla a otra Formación en el mapa como el jugador desee.

Cuartel General (HQs). Los Cuarteles Generales representan el mando y el centro de control de una Formación.

Trenes Logísticos. Los Trenes Logísticos son el establecimiento logístico adelantado de una Formación.

Artillería. La artillería no está explícitamente representada en el juego y ha sido abstraída como "Puntos de Artillería". Éstos pueden ser Intrínsecos (están impresos en la ficha del HQ) o mostrados con un marcador de Puntos de Artillería separados que pueden ser asignados a los HQs como se desee.



Infantería. Cualquier unidad que no tenga impreso un n° de Valor Blindado (AV) es "Infantería" para propósitos de DRM de Terreno en la *Tabla de Combate*.

Unidades Duales. Una unidad que tiene Capacidad de Ataque y tiene un Valor Blindado.

Unidades AV. Una unidad AV es una con un Valor Blindado.

Variantes en Unidades Duales o AV.

◇ **Apoyo.** Son unidades AV dispersas en pequeños grupos entre unidades No-AV de la Formación para reforzarlas. Unidades de Apoyo no son unidades

"Reales" ya que no cuentan con una localización específica en el mapa de juego.



◇ **Unidades Rojas AV.** Una unidad con un AV Rojo mostrado. Son más capaces en la ofensiva que otras unidades AV. Pueden dar un

DRM en la *Tabla de Combate* al ataque o defensa de otras unidades cuando están en Apoyo.

◇ **Unidades Limitadas AV.** Una unidad con un AV de contorno mostrado. Son más defensivas que las unidades Rojas AV. Sufren una penalización en la *Tabla de Enfrentamientos* como atacante. Pueden dar un DRM en la *Tabla de Combate* a la defensa (pero no al ataque) de otras unidades cuando están en Apoyo.

◇ **Unidades Largo Alcance.**

Una unidad con un AV negro mostrado. Son más defensivas (como las limitadas AV) pero tienen mayor alcance y capacidad de

ocultarse. Pueden dar un DRM en la *Tabla de Combate* a la defensa (pero no al ataque) de otras unidades cuando están en Apoyo, pero también tienen un DRM Objetivo en la *Tabla de Enfrentamientos*. **Son más difíciles de impactar en la *Tabla de Bombardeo*. A diferencia de otras unidades de Apoyo, estas unidades en Apoyo requieren Enfrentamiento con Parada cuando una unidad AV enemiga entra en la ZOC de su Anfitrión.**

◇ **Unidades Ligeras AV.** Una unidad con una AV blanca mostrada. Son más defensivas en naturaleza que las unidades Rojas AV y se equipan con armas de pequeño calibre (MGs) en vehículos. **No pueden** iniciar Enfrentamientos como atacantes. Cuando Apoyan, las unidades Ligeras AV funcionan igual que las unidades Limitadas AV.

◇ **Unidades Duras.** Tienen un fondo amarillo en su símbolo de unidad basado en los vehículos involucrados. Blindaje superior abierto o infantería mecanizada de la WW2 no se mostrarían como unidades Duras.

◇ **Unidades de Ruptura AV.** Tienen una "designación de Ruptura Blindada" en su símbolo de unidad. Usan vehículos de blindaje pesado

para penetrar posiciones fuertemente defensivas. Estas unidades siempre están calificadas para desarrollar Ataques de Choque.

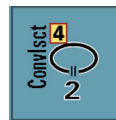


1.1f Reconocimiento. Cualquier unidad con una banda oblicua de Caballería en su símbolo o listada como "Reconocimiento" en las Reglas de Juego Específicas pueden usar las habilidades especiales dadas a las unidades de Reconocimiento en 3.3f, 3.3g, y 4.6.

1.1g Unidades No-Reconstruibles. Cualquier unidad con un Punto Amarillo impreso detrás de su Valor de Acción **no pueden** aceptar Puntos de Reemplazo. Si son destruidas, una unidad no-reconstruible no puede regresar al juego.

1.1h Unidades Estáticas.

Estas unidades defienden su localización y tienen ZOCs, pero eso es todo. Las reglas normales se aplican a las unidades estáticas en función de los valores de su ficha. Si son independientes no pueden ser asignadas, por lo que no pueden hacer uso de Apoyos o servir de observadores para un Bombardeo.



1.2 Conceptos Clave

1.2a El Juego. De forma general, los turnos de juego en BCS se juegan como sigue. (Esta descripción asume "otras reglas dadas" a las cuales no reemplaza.)

a) Refuerzos. Un jugador (no importa cual) tira por el Tiempo, y cada jugador tira para determinar los Puntos disponibles de Reemplazos y Aéreos para cada uno. Ambos jugadores simultáneamente recogen cualquier Refuerzo que aparezca en el *Orden de Llegada (OOA)*. Son colocados para su llegada en este turno dependiendo dónde vayan a entrar y el tipo de unidad que son.

Los Reemplazos son usados para reconstruir pérdidas. Podría ser en el mapa (una unidad que haya perdido algunos de sus pasos), en los próximos Refuerzos en la OOA, o en la Pila de Muertos (una unidad la cual ha perdido todos sus pasos). Cada Reemplazo puede reconstruir un paso -una unidad en la Pila de Muertos que reconstruye 1 paso "vuelve a la vida" y regresa al mapa dónde podría continuar recuperando pasos perdidos. Los Puntos Aéreos que el jugador obtiene son mantenidos aparte para ser usados en el turno entero (cada uno para ser usado una sola vez). Los Puntos Aéreos no gastados se desperdiciarán. El jugador los usa en cualquier Activación del turno como desee.

b) Asignación. Unidades Independientes y Puntos de Artillería pueden ser Asignados o Desasignados durante la Fase de Asignación. También se puede reasignar Puntos de Artillería ya asignados, desasignándolos este turno y asignándolos al siguiente turno dónde se quiera y como se desee.

Críticamente, la Fase de Asignación es cuando el Jugador puede decidir encomendar unidades al Apoyo de la Formación o liberar unidades ya en Apoyo para que sean "Reales" otra vez.

c) Órdenes. Si están siendo usadas, son emitidas a las Formaciones con respecto a los movimientos planeados de sus HQs en el Turno, establecer Defensas Preparadas y recuperar Fatiga.

d) Determinación Primer Jugador.

Determina el Primer Jugador este turno si está definido en el escenario (para el Turno 1 solamente), o por una tirada de dado entre ambos bandos (para el resto de turnos). Esto determinará qué jugador será el primero. El jugador seleccionará una Formación para realizar una "Activación". Cada Formación normalmente realizará una Activación por turno. Aquí es cuando el jugador hará las acciones que desee con esa Formación. También podría hacer una segunda "Activación". Una Formación que hace una primera y segunda Activación lo hace bajo la rúbrica de que ha podido hacer una **Activación** por lo menos. Los jugadores *alternan* Activaciones hasta que todas las Formaciones en juego se hayan activado (o intentado por haber fallado).

e) Activaciones. Cada vez que el turno del jugador en alternancia ocurre, puede seleccionar cualquiera de sus Formaciones disponibles para intentar Activarlas. Puede haber un momento al final del turno donde las Formaciones de un bando están "Terminadas" y el otro debe seguir sólo activando el resto de sus Formaciones. Cada turno, todas las Formaciones disponibles para "Activarse" deben hacerlo. La "Alternancia de Activaciones" son el corazón del sistema de juego.

La rutina de Activación es sencilla: Determina SNAFU (cómo de "buena" una Activación va a ser), coloca marcadores de Objetivo (dónde la Formación va a intentar luchar), mueve y lucha con las unidades de la Formación, comprueba si la Fatiga se incrementa, y finalmente se intenta una segunda Activación.

Si se consigue, repite lo de más arriba (comenzando con SNAFU), las unidades de la Formación mueven y luchan otra vez, y se vuelve a comprobar si la Fatiga se incrementa otra vez. La Formación quedará "Terminada" en este punto y el juego pasa al enemigo para la siguiente Activación.

Si fallas para obtener esta segunda Activación, ninguna de las actividades de más arriba ocurren, pero en su lugar marca tu HQ como "Terminado" y el juego simplemente pasa al enemigo. Durante una Activación, usa las herramientas en tu caja de recursos para dañar al enemigo e intentar conseguir cualquier objetivo que necesites para ganar con tu bando. Algunas unidades pueden hacer ciertas cosas que otras no pueden (ver la *Tabla de Capacidades de la Unidad* para determinar cuales). En un mismo momento, una unidad **podría** hacer un Ataque Regular, Ataque de Choque, Asistir, Enfrentamiento, Ataque por Disparo, u observar para Bombardeo... pero solamente algunos de ellos podrían ser más efectivos y mejor usados por la unidad en ese momento (ver la Nota de Juego con respecto a la Integración del Tipo de Combate en la página 26 para más detalles). Conocer la herramienta adecuada para usarla en ciertas situaciones requiere experiencia.

f) Fin de Turno de Juego. Cuando todas las Activaciones han sido completadas, gira u orienta todos los HQs a su lado No-Usado. Avanza el marcador de Turno y comienza un nuevo turno.



1.2b Las Reglas Clave. Las siguientes reglas básicas BCS deben ser comprendidas y conocidas para poder hacer que el juego funcione en cualquier momento en el turno de juego. Se colocan en una ubicación fácil en una sección única de reglas principales, ya que su comprensión es necesaria en muchos momentos durante la secuencia del turno.

Éstas se explican con más detalle (y con las reglas internas completas) en la sección 1.3 hasta 1.9. Se pueden leer para conocer los detalles cuando estés preparado. Más abajo está una descripción de lo que hace cada regla para una comprensión fundamental.

1.2c Radio de Mando (CR). Radio de Mando es un límite de cómo de lejos del HQ de la Formación se pueden mover sus unidades y dónde algunas funciones pueden ser logradas. (1.4)

1.2d Apoyo. Apoyo es la distribución de un pequeño número de armas AV entre la infantería de una Formación para reforzar su ataque o defensa. Los Apoyos permiten modificar los DRMs de numerosas Tablas y pueden inhibir algunas acciones de las unidades AV. (1.5)

1.2e Eventos de Fuego. Los Eventos de Fuego restringen el uso de ciertas acciones de una unidad en una Fase de Activación. (1.6)

1.2f Defensa Preparada (Prep Def or PD). La Defensa Preparada muestra los trabajos mejorados defensivos de una Formación y la postura pre-planificada de Apoyo de Fuego. La Defensa Preparada modifica algunos DRMs, afecta a las Retiradas, reduce las pérdidas por Bombardeo y puede reducir el resultado general del SNAFU de una Formación. (1.7)

1.2g Fatiga. La Fatiga es una medida del agotamiento/deterioro de la Formación y el efecto en las operaciones de combate que provocan sobre ella. (1.8)

1.2h Ruta Segura. Una Ruta Segura permite libertad de movimientos (por debajo de la escala de juego) entre una unidad y su HQ. Una unidad sin una Ruta Segura no podrá realizar ciertas funciones en el juego y podría quedar aislada de su HQ. (1.9)

1.2i STOPPED y FINISHED. Unidades en STOP no están generalmente disponibles para mover mas. Unidades en FINISH han completado su parte de la Activación de la Formación y pueden todavía hacer un par de acciones (y quedan STOPPED). Estos son los niveles de finalización de una unidad durante la Activación. (Significa que ciertas acciones ya no son posibles, aunque aún la unidad puede hacer otras específicas. Ver la *Tabla STOPPED/FINISHED* para un resumen completo de sus efectos así como 3.4e y posteriores).

1.3 Formaciones

“Formaciones” son entidades militares que contienen unidades específicas (aquí intrínsecas), y su propio HQ y Trenes Logísticos.

Las Formaciones son el bloque funcional de unidades en el juego. La principal Secuencia de Juego gira alrededor de las actividades de una Formación en ese momento, alternando entre los dos bandos.

Las unidades de la Formación comparten (entre otros requerimientos) sus unidades comunes de Apoyo, Nivel de Fatiga, Ruta Principal de Suministro (MSR), efectos de su SNAFU, Puntos de Artillería, Defensa Preparada, Órdenes, marcadores OBJ y Radio de Mando HQ.

1.3a Tamaño de Formación. Las Formaciones varían de tamaño de un juego a otro. Pueden ser Divisiones en uno o Brigadas en otro. *Task Forces* específicas o *Kampfgruppen* (KGs) de varios tamaños pueden existir en cualquiera de estos formatos.

1.3b Intrínsecas vs Unidades Asignadas. Unidades Intrínsecas son aquellas con su afiliación impresa en el lado derecho de su símbolo de unidad. Las Formaciones nunca pueden asignar unidades Intrínsecas a otra Formación. Las unidades Independientes y los marcadores de Puntos de Artillería pueden ser reasignados entre Formaciones como el Jugador desee de acuerdo a las reglas de Asignación. Aparte de la posibilidad del re-asignamiento posterior, una unidad Independiente Asignada o Punto de Artillería son tratados exactamente como parte Intrínseca de la actual Formación.

1.3c Burbujas (“Blobs”). Una Formación tiene definida un área de operaciones llamada “Burbuja” la cual podría ser violada por otras Formaciones amigas, causando una reducción de la eficacia cuando dos o más Formaciones se encuentran “Mezcladas” (3.2d)

La Burbuja de una Formación es una forma fluida de mapa delimitada por las unidades más externas de ésta. Se ignoran los Trenes Logísticos, las unidades Fuera de Mando, las unidades No Asignadas, Refuerzos, y Compañeros (“Buddies”) cuando se determina una Burbuja.

1.4 Radio de Mando (CR)

El “Radio de Mando” es una abstracción que evita que las unidades de una Formación se alejen demasiado de su HQ de Formación, para permitir que la Formación esté efectivamente bajo el mando y el control de su HQ.

1.4a Cada Radio de Mando del HQ está impreso en su ficha. CR es la máxima distancia desde el HQ de la Formación a sus unidades para que puedan funcionar normalmente. Más allá de esa distancia, penalizaciones y restricciones serán aplicadas. **Importante:** La colocación de marcadores OBJ no está afectada por CR.

1.4b El CR está medido en hexes (no en MPs) desde el HQ hasta el hex de la unidad. Literalmente, cuenta hexes, mientras ignora Terreno, EZOCs, Zonas de Enfrentamiento e incluso unidades Enemigas.

Usa la **actual** posición del HQ de la Formación para determinar la extensión del Radio de Mando. Una unidad de la Formación está “Fuera de Mando” si la distancia de esa unidad al HQ excede el Radio de Mando del HQ.

1.4c Unidades Independientes No Asignadas no están afectadas por el Radio de Mando. Una vez asignadas, estas unidades Independientes deben obedecer el Radio de Mando de la Formación asignada.

1.4d Efectos Fuera de Mando. Unidades Fuera de Mando funcionan normalmente excepto por lo siguiente:

◇ Unidades Fuera de Mando están sujetas a Pérdidas por Aislamiento.

◇ **Unidades Fuera de Mando PUEDEN hacer Ataques Regulares o de Choque. Bombardeos pueden hacerse Fuera de Mando, pero requieren Zonas OBJ y unidades de observación propias.**

◇ **Unidades que comienzan la Fase Fuera de Mando no pueden Observar para Bombardeos o hacer Saltar HQs o Trenes Logísticos enemigos. Tampoco pueden terminar el Movimiento o Retirada en un hex que bloquee una MSR enemiga, cuando esa Formación enemiga no tiene una MSR alternativa disponible.**

Para este último punto, una unidad que ya bloquea una MSR enemiga cuando pasa a estar Fuera de Mando puede continuar haciéndolo (tanto físicamente como con su propia EZOC).

DESPLIEGUE DE APOYOS EN EL MAPA



El Apoyo debería ser jugado fuera del hex del HQ de cualquier manera que facilite el juego.

Apilamiento A tiene 2 unidades separadas en Apoyo, pero sólo despliega el marcador de Apoyo Rojo ya que éste puede hacer cualquier cosa que hace el Apoyo Limitado.

Apilamiento B es una opción disponible para el despliegue usando menos fichas para las unidades que tienen un lado de Apoyo en su ficha. Se muestra como una opción, ya que sería conveniente dejarlo como el Apilamiento A (no necesita gastar un espacio extra de mapa en esa unidad).

Apilamiento C asociado con el 99 ID, no tiene Apoyo Rojo, sólo Limitado, por lo que se marca con un marcador de Apoyo Limitado que permite al jugador conocer que este Apoyo no le dará DRMs para ataques.

1.4c Quedando Fuera de Mando. Las Unidades (excepto los Trenes Logísticos) **deben terminar** su Activación dentro del Radio de Mando. Si no es posible, la unidad debe **o bien** mover o atacar de forma que esta circunstancia ayude a acercarse *sin retrasarse voluntariamente* **O** permanecer en su hex original y no mover en absoluto.

El Radio de Mando **no** restringe El Avance después del Combate.

1.5 Apoyo

“Apoyo” es una distribución de pequeños paquetes de armas anti-tanque o de blindaje a las unidades de una Formación (mayoritariamente Infantería). Dependiendo del tipo de unidad de Apoyo asignada, esas armas ayudarán a las otras unidades de la Formación en el ataque o en la defensa más eficientemente. Derrotar un Apoyo enemigo también permitirá que tu propio Apoyo sea más eficaz para ayudar a tus unidades.

Cualquier unidad con un valor AV impreso puede ser asignada como Apoyo. Las Reglas específicas del Juego y las reglas de asignación de unidades pueden también restringir ésto.

1.5a Un Apoyo de Formación está disponible para todas las unidades con Capacidad de Ataque no Duales (incluyendo las Independientes asignadas); **estas unidades son llamadas "Anfitriones"**. La habilidad de la unidad de Apoyo no se verá afectada por el número de posibles "Anfitriones" ni por los Pasos disponibles del Apoyo.



1.5b “Sólo Apoyo” Unidades. Si una unidad tiene *impreso* en su ficha "Apoyo", debe estar en Apoyo cuando ese lado sea mostrado. Si una

unidad tiene **un único** lado de la ficha impreso y está nombrado como "Apoyo", la unidad debe siempre estar en Apoyo.

1.5c Entrar o Salir de Apoyo. Las unidades solamente pueden entrar (o salir) de Apoyo en la Fase de Asignación. Ver la *Tabla de Procedimiento de Asignación* y 2.3.

Ninguna unidad puede entrar y salir de Apoyo en el mismo Turno.

Entrando en Apoyo. Las unidades que están asignadas a una nueva Formación pueden instantáneamente entrar en Apoyo al mismo tiempo. Una unidad debe ser capaz de estar en Apoyo para poder entrar en Apoyo.

Salir de Apoyo. Las unidades **Sólo-Apoyo no pueden salir del Apoyo para volverse una unidad Real, deben ser re-asignadas Fuera del Mapa.**

1.5d Unidades de Apoyo Múltiple. Unidades múltiples en Apoyo pueden ayudar a defender frente a Enfrentamientos vía DRM. Mira 5.2b para ver qué Apoyo debe usarse si más de uno está disponible.

1.5e Coloca cada unidad de Apoyo disponible cerca del HQ en su lado de Apoyo (si tiene) o aplica un marcador de Apoyo del tipo correcto. La ficha de Apoyo debería mostrar su mayor valor de AV impreso o su mayor valor de Alcance o el lado de ficha mostrando la palabra "Apoyo", si la hubiera.

Marca cada apilamiento con el tipo de Apoyo disponible: Rojo, Limitado, o Largo Alcance.

En Apoyo: AV Ligera y AV Limitada son idénticas; marca ambas como "Limitado".

1.5f Manejar una Unidad de Apoyo.

Una unidad en Apoyo **nunca**:

- ◇ Cuenta para Apilamiento.
- ◇ Mueve por su propia cuenta.
- ◇ Afecta a los movimientos de cualquier unidad "Real" de su Formación.
- ◇ Toma pérdidas de Bombardeos, Ataques por Disparo, Ataques Regulares o Ataques de Choque.
- ◇ Cuenta como "segunda unidad" en cualquier defensa.

1.5g Efectos de Tener Apoyo.

Los Anfitriones tienen:

- ◇ Una ZOC de Apoyo AV.
- ◇ Posibles DRMs en la *Tabla de Combate o de Enfrentamiento*.
- ◇ Un AV para usar para Enfrentamientos enemigos (y cualquier pérdida dada en la *Tabla de Enfrentamiento* se aplica al Apoyo y no al Anfitrión).
- ◇ Protección frente a Ataques de Choque y Ataques por Disparo.

1.5h Unidades que no Pueden Acceder a Apoyo.

Las siguientes no pueden acceder al Apoyo:

- ◇ Unidades Duales.
- ◇ Unidades que no son Capaces de Atacar (incluyendo todas las Unidades No Preparadas).
- ◇ Una unidad que esté en un hex en el cual no está permitido el movimiento Táctico.
- ◇ Unidades actualmente con "Apoyo Caído".
- ◇ Unidades de una Formación sin ningún Apoyo asignado.
- ◇ Aquellas que queden bajo las restricciones específicas de las Reglas.



1.5i Apoyo Caído. "Caído" es el acto por el cual una unidad Anfitrión pierde el Apoyo que tiene disponible. Esto podría ser debido a la falta

de disponibilidad de un Apoyo asignado, por el Terreno o por una acción enemiga.

Dependiendo de la razón para esta "Caído", el Anfitrión no puede usar ningún Apoyo hasta que la situación cambie o la actual Activación (amiga o enemiga) termine.

i) Colocación. Coloca un **marcador de Apoyo Caído** cuando:

- ◇ Una unidad Anfitrión mueva o se retire a través de un Terreno Prohibido para Táctico.
- ◇ Una Formación deja de tener Apoyo cuando tiene un Apoyo asignado, pero éste "no puede llegar a la unidad" si no hay una Ruta Segura para el Establecimiento del Apoyo (1.9c).

Nota que las unidades **retienen** cualquier Apoyo que hubieran tenido cuando se bloquea la Ruta Segura para el Establecimiento del Apoyo. La interrupción de esa Ruta solamente importa cuando se produce la Caída del Apoyo por cualquier otra razón y la pérdida de esta Ruta Segura solamente impide que el Anfitrión recupere el Apoyo posteriormente.



5a'als g` _ SdSVad W3bala FW/badS` WFW 5SVal g` _ SdSVad KT-X, o simplemente recordarlo, si el Apoyo es Caído por el resultado de un Enfrentamiento frente al hex de una unidad Anfitrión.

Instantáneamente reemplaza cualquier marcador de Apoyo Temporalmente Caído con un marcador de Apoyo Caído si el Anfitrión no dispone de una Ruta Segura para el Establecimiento del Apoyo.

ii) Quitar. Retira el marcador de Apoyo Caído **en cualquier momento** que se cumplan las dos siguientes condiciones (incluso durante la Activación **enemiga**):

- ✓ La Formación tiene unidades asignadas para Apoyo.
- ✓ La unidad tiene una Ruta Segura para el "Establecimiento del Apoyo" y/o ha dejado el Terreno prohibido para MA Táctico.

El Apoyo Caído dura indefinidamente hasta que estas condiciones se rectifiquen.

Retira el marcador de Apoyo Temporalmente Caído (o el marcador que se haya utilizado) automáticamente cuando la Activación actual (amiga o enemiga) termina.

1.6 Eventos de Fuego

"Eventos de Fuego" limitan ciertas acciones que una unidad podría intentar. Solamente las acciones listadas más abajo cuentan como Eventos de Fuego.

1.6a Una unidad puede usar hasta **dos Eventos de Fuego** por Activación. Una unidad queda STOP (PARADA) cuando gasta su último Evento de Fuego. Unidades de una Formación con resultado Completo o Parcial SNAFU todavía cuentan con ambos Eventos de Fuego. Una Formación con un resultado de SNAFU de Fallo no tiene ninguno en absoluto.

Todos los tipos de unidades tienen Eventos de Fuego, pero los requisitos de las actividades en 1.6b pueden impedir que una unidad determinada las utilice.

Nota de Diseño: Por propósitos de estandarización "todas" las unidades tienen Eventos de Fuego aunque a algunas de ellas no les sirva para nada. En lugar de hacer una lista de las unidades que hacen Eventos de Fuego y de las que no lo hacen, les dí a todas las unidades la capacidad de hacerlo. Lo que esas unidades puedan hacer determina si sus Eventos de Fuego tienen sentido o no. Mientras una unidad con MA Táctico y Capacidad de Ataque (infantería mecanizada) puede hacer un Ataque de Choque, consideré que un Batallón de Infantería tendría que tener dos Eventos de Fuego, ¿pero para qué podría usarlos?

La Infantería a Pie no puede:

- ◇ Realizar un Enfrentamiento (ya que no es una unidad AV).
- ◇ Realizar un Ataque por Disparo por la misma razón.
- ◇ Realizar un Ataque de Choque (ya que no tiene un MA Táctico).
- ◇ Realizar un Reconocimiento (ya que no es una unidad Recon).

Por lo tanto si bien tienen Eventos de Fuego, no pueden usarlos para hacer nada.

1.6b Cada una de estas acciones gasta un Evento de Fuego si desarrolla un:

- ◇ Enfrentamiento.
- ◇ Ataque por Disparo.
- ◇ Ataque de Choque.
- ◇ Realizar un Reconocimiento (Recon).

1.6c Una unidad sobreapilada no puede usar Eventos de Fuego.

1.6d Un Evento de Fuego es gastado cuando se anuncia, independientemente del resultado obtenido.

1.6e Unidades en un Ataque Regular (ya sea la atacante o la que asiste) no requieren ni gastan Eventos de Fuego, pero al hacerlos estas unidades involucradas quedan FINISH (FINALIZADA) y desperdician cualquier Evento de Fuego que les quede.

1.6f Cuando una unidad se activa, debe "usar o perder" sus dos Eventos de Fuego antes de que otra unidad pueda activarse.



1.7 Defensa Preparada (Prep Def or PD)

Una "Defensa Preparada" es un estatus de la Formación que cambia cierta libertad de acción por una defensa mejor pero posicional. Obviamente, el jugador debe considerar el coste y el beneficio de una Defensa Preparada en relación con la misión que debe cumplir una Formación en el mapa.

1.7a Entrada. Una Formación puede **entrar** en Defensa Preparada si cumple con todas estas condiciones:

- ✓ Si tiene al menos un Punto de Artillería (Intrinseco o asignado, **antes** que el SNAFU sea aplicado).
- ✓ No hay un marcador de Bloqueo Nivel MSR.
- ✓ Es la Inicial y no la Segunda Activación. Si una Formación está o entra en Defensa Preparada, marca con un marcador de Defensa Preparada cerca de su HQ.

Nota de Diseño: En gran medida, las PD representan la preparación de artillería PPFs (Fuegos de Protección Final) y los puntos de fuego de Artillería/Morteros y no, como podría pensarse, simplemente cavando agujeros en el suelo.

1.7b Salida. Retira el marcador de Defensa Preparada de la Formación instantáneamente si:

- ◇ El jugador decide hacerlo en cualquier momento antes o después de su tirada SNAFU (siempre que la opción Ódenes no esté en vigor).
- ◇ El HQ mueva o lo hacen Saltar.
- ◇ Obtienes un marcador de MSR Bloqueada.
- ◇ Ya no se disponen de Puntos de Artillería después de la Asignación.

Si el jugador elige retirar su Defensa Preparada después de realizar la tirada SNAFU, el resultado de esa tirada sigue siendo (en el mejor de los casos) Parcial. No se "mejora" a Completa, que sí podría haber obtenido, si no se hubiera tenido Defensa Preparada.

1.7c Efectos Defensa Preparada.

Una Formación en Defensa Preparada:

- ◇ Está restringida a "un resultado SNAFU no mejor que Parcial" aunque saque Completo.
- ◇ Puede crear o mantener Defensa Preparada sea cual sea el resultado SNAFU (incluido Fallo).
- ◇ Pueden mover normalmente, según el requerimiento del resultado SNAFU dado.
- ◇ Pueden colocar unidades en Pantalla.
- ◇ Pueden usar los DRMs del Combate y Enfrentamientos que se realicen.
- ◇ **Tiene unidades que solamente pueden ser Objetivo de un Enfrentamiento si la unidad que dispara está adyacente a su hex.**
- ◇ Cambia línea en la *Tabla de Bombardeo*.
- ◇ **Pueden recuperar Fatiga.**
- ◇ Pueden hacer una segunda Activación, pero la Defensa Preparada no puede ser creada en una Segunda Activación.

1.7d Elegibilidad.

Una unidad puede usar la Defensa Preparada de su Formación, con tal que:

- ✓ Su ficha esté en su lado Desplegado (y no en su lado de Movimiento).
- ✓ **Se encuentre en Radio de Mando.**
- ✓ La Formación tiene su marcador de Defensa Preparada en ese momento.

Ejemplos de Fatiga

Al final de cada una de las siguientes Activaciones, los jugadores tratan la Fatiga como sigue:

- * El jugador no Ataca, se Enfrenta, o coloca un marcador OBJ. No hay tirada, la Fatiga no se incrementa al menos que se realice una segunda Activación con un SNAFU Parcial o Completo. En ese caso se realiza una tirada y con un resultado de 1 o 2 se genera un Incremento de Fatiga.
- * El jugador realiza Activación Recuperación de Fatiga. Reduce la Fatiga en 1.
- * El jugador coloca un marcador OBJ, pero no realiza un Ataque, Ataque por Disparo, o Enfrentamiento. Tira un dado. Con un resultado de 1, incrementa la Fatiga en 1. Si es una segunda Activación, con un tirada de 1 o 2 se incrementa la Fatiga en 1.
- * El jugador coloca un marcador OBJ, pero **solamente** hace un Bombardeo. Tira un dado. Con un resultado de 1, se incrementa la Fatiga en 1. Con segunda Activación mirar más arriba.
- * El jugador coloca un marcador OBJ y realiza un Enfrentamiento. Tira un dado, con un 1 o 2 la Fatiga se incrementa en 1.
- * El jugador hace numerosos Enfrentamientos, mas un Ataque de Choque. Tira un dado. La Fatiga se incrementa en 1 con una tirada de 1 a 3.
- * El jugador realiza varios Ataques de varios tipos, pero no Enfrentamientos. Tira un dado. La Fatiga se incrementa con una tirada de 1 a 3.

1.8 Fatiga

La Fatiga de la Formación mide cómo de descansada o exhausta se encuentra. Obviamente, una Formación seriamente fatigada no realizará sus acciones tan bien como si estuviera descansada.

Es necesario administrar el nivel de Fatiga de una Formación para asegurarse que no se queda paralizada cuando se la necesite. Administra bien lo anterior para controlar cuando es mejor usar la Formación y cuando es mejor recuperarla.

Muchas de estas reglas son alteradas cuando se usa la regla opcional de Fatiga Planificada, 6.4.



1.8a Nivel Fatiga.

Una Formación mide su "Nivel de Fatiga" con un marcador de Fatiga. Este nivel progresa desde Fresco hasta

0, 1, 2, 3 y 4. Fat-0 es normal (Fresca es mejor que normal) mientras que Fat-4 es exhausta. La Fatiga nunca se incrementa más allá de Fat-4. Los niveles de fatiga afectan a la tirada de SNAFU con un DRM negativo igual a su nivel (una Fat-2 es un DRM de -2). Una Fatiga Fresca da un +1 (mejor) al DRM, en su lugar.

Coloca el marcador apropiado de Nivel de Fatiga con el HQ para conocer la Fatiga de su Formación.

1.8b Incremento de Fatiga.

Tira para ver el Incremento de Fatiga en cada Activación si se dan cualquiera de los casos recogidos en la *Tabla de Incremento de Fatiga*.

No tires, sin embargo, si ninguno de los casos recogidos en la *Tabla* ocurren O la tirada SNAFU es un resultado de Fallo.

El máximo incremento de Nivel de Fatiga es de dos niveles por turno (uno por cada Activación -Inicial y Segunda- que pueden darse en un turno). Si una Formación tiene solamente una única Activación en el turno (por cualquier razón), el máximo incremento de nivel es de uno.

El Nivel de Fatiga se incrementa en función de una tirada de dado en la *Tabla de Incremento de Fatiga*. Tira por la situación más desfavorable a aplicar (p.e., la que más probabilidades tiene de incrementar la Fatiga) que ocurrió durante la Fase de Activación actual (sin importar las veces que ocurrió):

- ◇ Colocando marcador Combate OBJ.
- ◇ Realizando cualquier Enfrentamiento o Ataques por Disparo, o **por hacer una Segunda Activación con un SNAFU Parcial o Completo.**
- ◇ Realizando una Secuencia de Ataque.

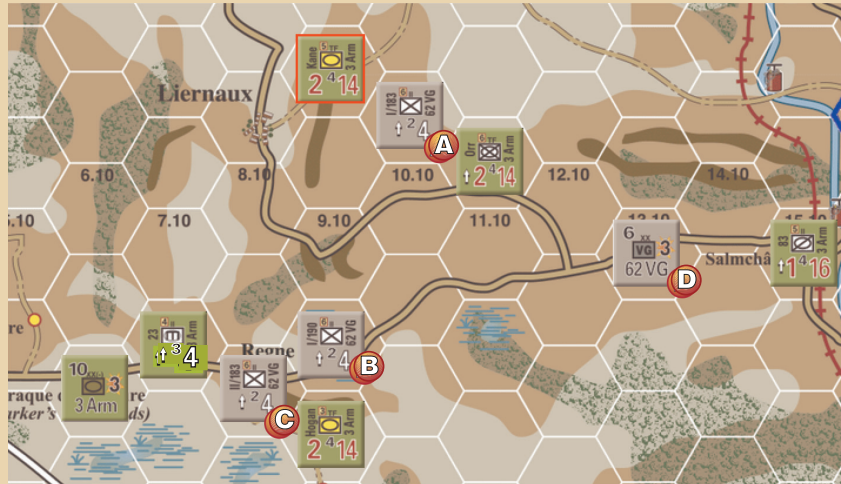
Nota de Diseño: Muchos jugadores quedan confundidos por lo que significa una "Segunda Activación" y por qué "sólo marchar" debería suponer incrementar la Fatiga, pero no en las versiones anteriores. En pocas palabras, la impresión errónea es que esta Segunda Activación es una división del tiempo de juego, dónde habría "dos turnos por día" (cada Activación) y la "Segunda" se correspondería al turno de "tarde". Esto no es correcto. No hay un tiempo reservado para esta Segunda Activación. En muchas actividades (como el Combate), la eficiencia de la Formación le generó un ritmo más alto que le permitió hacer más cosas durante el día o avanzar para aprovechar la situación que las acciones anteriores generaron antes que el enemigo "sepa siquiera que ya están allí".

Pero en el caso de marchar todo el día "libremente", no es que la Formación camine mucho más rápido (un ritmo alto), sino que avanzó durante la noche para ganar terreno. Por definición esas acciones generarán más Fatiga (puesto que se ha recorrido el doble de distancia). Ejecutar numerosas actividades de "limpieza" (como voltear unidades y Trenes Logísticos) también significa que alguien está haciendo todo este tipo de cosas por la noche, así como preparando todas las actividades del siguiente día. Esperar que se haga todo esto sin un incremento de Fatiga es incorrecto.

1.8c Otros Efectos de Fatiga.

- ◇ Las Formaciones Fat-4 **no pueden** realizar Segunda Activaciones.
- ◇ Formaciones Frescas obtienen un +1 al DRM del SNAFU y un +1 a la tirada de su Segunda Activación.
- ◇ **Los HQs pueden realizar una Retirada Voluntaria incrementando su Nivel de Fatiga en uno.**

RUTA SEGURA



La 62 VG está seriamente comprometida.

La unidad A no puede obviamente trazar una Ruta Segura al HQ.

La unidad C tiene una Ruta Segura al HQ porque la ZOC la niega la unidad B. Ambas unidades con MA A Pie podrían usar una Ruta Segura a través de la Marisma en 11.09. La unidad B tiene una Ruta Segura.

Si tanto la unidad C o B tuvieran una MA Prohibida en Marisma, entonces esas unidades no serían capaces de trazar una Ruta Segura.

El HQ, en D, podría dar una Ruta Segura a cualquier unidad que estuviera apilada con él.

1.9 Ruta Segura

Una "Ruta Segura" significa que una unidad de una Formación determinada tiene un camino "seguro" para mantener la conexión con su propio HQ. Dentro de una Formación, tener una adecuada conexión con el HQ es de suma importancia para cada unidad. Perder esta conexión (aquí "Sin Ruta Segura") significa que la unidad no puede mantenerse bajo mando y control, que no obtenga el Apoyo necesario, no poder evacuar las bajas, no tener munición y/o combustible. A este nivel, no disponer de una Ruta Segura es peor que tener la Principal Ruta de Suministro (MSR) de la Formación cortada por el enemigo.

1.9a La Ruta Segura es trazada desde cada unidad separadamente a su HQ (incluyendo **ambos** hexes finales). Por definición, una unidad con o adyacente a su HQ **automáticamente tiene Ruta Segura**.

1.9b Longitud Ruta Segura. Una Ruta Segura **no puede** ser más larga que el Radio de Mando de la Formación + 5 hexes. Traza un camino de hexes contiguos teniendo presente que el Terreno y las EZOCs son importantes según se comenta más abajo.

1.9c Tipo de Movimiento Requerido. Una Ruta Segura debe ser transitable por la Clase de Movimiento de la unidad o a la Clase de Movimiento requerida acorde a lo siguiente:

- ◇ **Girar una unidad MA A Pie a su MA Táctico/Camión:** MA Táctico o Camión.
- ◇ **Apoyo Establecido:** MA Táctico.
- ◇ **Usar Reemplazos AV:** MA Táctico.
- ◇ **Usar Reemplazos No AV:** MA A Pie.

1.9d Cuando es Necesario Una Ruta Segura es necesaria para:

- ◇ Girar una unidad con MA A Pie a su Lado MA Camión/Táctico.
- ◇ Retirar un marcador de Apoyo Caído.
- ◇ Aceptar Puntos de Reemplazo.
- ◇ Evitar Pérdidas por Aislamiento.
- ◇ Tener éxito con una Retirada de una unidad con MA Camión o A Pie.

Una Ruta Segura no afecta a las Retiradas Voluntarias ni a las Retiradas de las unidades con MA Táctico.

1.9e EZOCs. EZOCs bloquean la Ruta Segura según la Clase de Movimiento presente:

- ◇ Todas las EZOCs están llamadas a bloquear Rutas Seguras para MA A Pie y Camión.
- ◇ Solamente EZOCs AV Reales (no EZOCs de Apoyo AV) están llamadas a bloquear Rutas Seguras para MA Táctico.

Sin embargo, unidades amigas **niegan** EZOCs para propósito de Rutas Seguras.

1.9f Sin Efecto en Rutas Seguras.

- ◇ Terreno STOP (PARADA) no tiene efecto en las Rutas Seguras.
- ◇ Apoyo no tiene efecto en Rutas Seguras.
- ◇ Zonas de Enfrentamiento Enemigas, unidades enemigas Pantalla, y Zonas de Pantalla no tienen efecto en Rutas Seguras.

1.9g Una unidad Independiente No Asignada o en un Borde del Mapa siempre tiene una Ruta Segura.

1.10 Niebla de Guerra

Eres libre de mirar una Unidad de Combate en la parte superior de un apilamiento enemigo y sus valores (se incluyen marcadores, así como Pasos Perdidos), pero esta libertad no se extiende al resto de las unidades más abajo en el apilamiento. Cada Formación despliega abiertamente sus unidades de Apoyo disponibles, Puntos de Artillería, y Marcador de Defensa Preparada. Colocalo cerca del propio HQ para evitar confusión. Los Puntos de Artillería restantes se mantienen en secreto. Realiza todas las tiradas de dados abiertamente, después anuncia su propósito y aplica los correspondientes DRMs.

2.0 SECUENCIA DE TURNO DE JUEGO

Las siguientes Fases en orden constituyen la estructura del Turno de Juego.

a) Refuerzos.

◇ Un jugador tira para obtener el Tiempo del turno.

Entonces, ambos jugadores:

- ◇ Tiran para nuevos Puntos de Artillería.
- ◇ Tiran y Aplican los nuevos Puntos de Reemplazos.
- ◇ Colocan Refuerzos según lo establecido en *Tabla de Orden de Llegada (OOAs)* en las localizaciones especificadas.

b) Asignación.

Ambos jugadores pueden:

- ◇ Asignar o Desasignar Puntos de Artillería.
- ◇ Asignar o Desasignar Unidades Independientes.
- ◇ Unidades que entran o salen de Apoyo.

c) Órdenes. [OPCIONAL]

Ambos jugadores recuerdan en un hoja de papel el estado de la orden de cada Formación.

d) Determinación del Primer Jugador.

Determina quien realiza la primera Activación del nuevo turno con una tirada de dos dados por cada bando. La mayor tirada gana y ese jugador será el primero. Si la tirada es un empate se vuelve a realizar.

e) Activaciones.

Alterna Activaciones de cada Formación entre cada jugador y hasta que todas queden Realizadas.

f) Final de Turno de Juego.

Gira u orienta todos los HQs a su lado No Usado. Avanza el marcador de Turno y comienza uno nuevo con la Secuencia de Turno ya conocida.

2.1 REFUERZOS

2.1a En el *Orden de Llegada* se lista cualquier refuerzo que entre en juego cada turno.

2.1b Área de entrada.

Coloca los HQs y Trenes Logísticos entrantes (a elección del jugador la llegada de esas unidades) en el hex(es) del Área de Entrada reales durante la Fase de Refuerzos. Ver 2.1h sobre la libertad ligada a los Trenes Logísticos. Todo el resto de unidades entrantes (sin incluir las de más arriba) pueden permanecer Fuera del Mapa y entrar vía movimiento durante la Activación de la Formación

2.1c Llegada en Hexes Específicos O en su HQ.

Colócalos al comienzo de la Activación de su Formación O en la Fase de Refuerzos, como el jugador desee.

Si un hex específico está ocupado por un enemigo y no existe otra opción, la unidad nunca llega.

Las unidades que llegan en su HQ pueden entrar en el hex del HQ o adyacente a él, si los efectos del terreno lo permiten.

Coloca las unidades de Apoyo de refuerzo con su HQ y pueden entrar en Apoyo (o no) en la siguiente Fase de Asignación.

Los refuerzos solamente pueden llegar a un HQ si éste tiene una MSR Completa. Si no es el caso, retrasa la llegada de estos refuerzos hasta la primera Fase de Refuerzos en la cual la Formación tenga una MSR Completa.

2.1d Áreas de Entrada. La mayoría de los refuerzos entran en juego moviéndose desde los hexes del Área de Entrada durante su Activación de la Formación para vincularse a sus respectivas Formaciones. Un Área de Entrada puede consistir en uno o más hexes. Si más de un hex de Entrada puede ser usado, las Unidades de Combate pueden elegir el hex exacto durante su primera Activación de Formación.

El HQ y los Trenes Logísticos deben elegir el hex exacto durante la Fase de Refuerzos. Esta decisión no puede ser cambiada una vez hecha.

i) Coloca los HQs y Trenes Logísticos entrantes en su hex del Área de Entrada en el Mapa en la Fase de Refuerzos. Los HQs y los Trenes Logísticos **no pueden** esperar Fuera del Mapa como las unidades regulares.

ii) El jugador puede elegir mantener un Hex de Área de Entrada libre de sobreapilamiento colocando el exceso de unidades Fuera del Mapa al lado de él.

Nota de Diseño: Este mecanismo existe para evitar que el hex termine sobreapilado y vulnerable si la Formación falla una Reactivación o una tirada SNAFU.

iii) Estas unidades pueden quedar Fuera del Mapa cerca de su Área de Entrada, antes de entrar, todo el tiempo que desees, incluso esperar a turnos posteriores, pero solamente pueden entrar al Mapa durante la Activación de su propia Formación.

- iv) Las Unidades Fuera del Mapa no pueden ser objeto de Bombardeos, Enfrentamientos o Ataques. Aquellas en un hex de Entrada en el Mapa pueden ser impactadas normalmente.
- v) Al entrar, cuenta los MPs de la unidad como si comenzara su movimiento en el hex de Área de Entrada.

2.1e Efectos de Unidades

Enemigas. EZOCs no tienen efecto en el uso del hex de Área de Entrada.

Si una unidad enemiga **ocupa** el hex de Área de Entrada, las unidades que entran, podrían hacer cualquiera de lo siguiente:

- ◇ Entrar vía otros hexes de la misma Área de Entrada.
- ◇ Usar "Ataque desde Fuera del Mapa para entrar (6.3)
- ◇ Nada, espera Fuera del Mapa.

2.1f Regreso en Retiradas. Las unidades quitadas por resultado de Retirada Automática vuelven en la siguiente Fase de Refuerzos. Regresan a o adyacentes a su HQ, pero no requieren MSR Completa para hacerlo. Ver 5.5e.

2.1g Mostrando Lado de Ficha.

Una unidad puede llegar mostrando cualquier lado de su ficha. Los Trenes Logísticos siempre llegan en su lado Regular y no Fantasma. Las unidades que llegan pueden estar en Apoyo si se desea.

2.1h Llegada de Trenes Logísticos.

Los Trenes Logísticos, independientemente de la localización de Entrada de su Formación, **pueden entrar en cualquier Hex Legal que permita una MSR Completa.**

2.2 REEMPLAZOS (Repls)

Los Reemplazos son usados para reconstruir los pasos perdidos.

2.2a Repls. Los Reemplazos vienen en dos tipos: AV y No AV. Unidades AV (en cualquier lado de su ficha) deben usar Reemplazos AV. Aquellas No AV en cualquier lado de su ficha deben usar Reemplazos No AV. Por lo demás se siguen las reglas de más abajo, pudiéndose usar tus Reemplazos disponibles como deseos.

2.2b El primer Turno. Los Reemplazos no están disponibles en el primer turno de cualquier escenario.

2.2c Uso de Reemplazos.

i) Cada Reemplazo reconstruye un paso en una unidad. Los Reemplazos deben ser usados cuando están disponibles y no pueden ser guardados para más tarde. Reemplazos No Usados son desperdiciados.

ii) Ninguna unidad puede aceptar más de un Reemplazo por Fase de Refuerzos.

iii) Unidades nunca pueden aceptar más pasos que su número de pasos en fuerza completa. Unidades de refuerzo que lleguen con menos pasos que su fuerza completa pueden recibir Reemplazos antes de su llegada.

2.2d Reconstruir en el Mapa.

Unidades que tienen pasos perdidos, pero no están en la Pila de Bajas, pueden Reconstruir sus pasos perdidos. Para usar Reemplazos, una unidad en el Mapa debe:

- ✓ Tener una MSR Completa.
- ✓ No ser No-Reconstruible.
- ✓ Tener una Ruta Segura transitable ya sea para...
 - ◇ MA A Pie para Reemplazos No AV.
 - ◇ MA Táctico para Reemplazos AV.

2.2e Reconstruir desde la Pila de Bajas.

Si una unidad muerta recibe un Reemplazo y su Formación tiene una MSR Completa, colócala en, o adyacente al hex de su HQ. Las EZOCs no afectan a su colocación.

Si una Formación de una unidad Muerta no tiene una MSR Completa, puede reconstruir su paso perdido pero no puede transferirse al Mapa hasta que la Formación tenga una MSR Completa.

2.3 ASIGNACIÓN

2.3a En la Fase de Asignación, puedes hacer lo siguiente con las unidades Independientes y Puntos de Artillería:

- ◇ Señalalos a cualquier Formación que desees (según la *Carta de Procedimiento de Asignación*) y ya formarán parte de ella.
- ◇ Desasígnalos para ser asignados más adelante en otra parte.
- ◇ Unidades recién asignadas, aquellas ya asignadas, y unidades Intrínsecas pueden entrar o salir de Apoyo.

Unidades Independientes y Puntos de Artillería deben estar sin Asignar cuando la Fase de Asignación **comience** para poder ser Asignados. No puedes "desasignar y reasignar" en el mismo turno de juego.

Unidades Independientes de Refuerzo o Reconstruidas, y Puntos de Artillería pueden ser libremente asignados en el turno que llegan.

Las unidades Intrínsecas y los Puntos de Artillería Intrínsecos **no pueden** ser asignados a ninguna Formación.

2.3b Usa la *Carta de Procedimiento de Asignación* para determinar los requerimientos y procedimientos para los cambios que deseas realizar. Esto incluye Asignación y Desasignación así como Salida y Entrada de Apoyo.

2.3c Los Puntos Aéreos nunca son asignados a una Formación. Ellos están disponibles para cualquier Formación amiga.

2.3d Unidades Independientes No Asignadas en el Mapa nunca se activan y no sufren Pérdidas por Aislamiento. Si están en el Mapa, simplemente se quedan en el sitio hasta que son asignadas. Las unidades Independientes pueden ser sacadas del Mapa en la Fase de Asignación para esperar la asignación que desee el jugador.

2.3e Unidades Independientes Estáticas **no pueden** ser asignadas a ninguna Formación. (1.1h)

2.4 [OPCIONAL] ÓRDENES

2.4a Cada Formación debe recibir un Orden: Mover HQ, Sin Órdenes, Defensa Preparada o Recuperación de Fatiga. **Excepción:** una Formación puede recibir Defensa Preparada y Recuperación de Fatiga al mismo tiempo.

Asegúrate de dar las Órdenes a las Formaciones que llegan en el turno y que entrarán en juego. Si el jugador arruina sus órdenes, tendrá otra oportunidad el siguiente turno.

2.4b Orden Mover HQ. Es un orden que indica la ruta de movimiento que el HQ debe seguir. Debes enumerar los puntos necesarios que clarifiquen esa ruta y la ubicación del punto final. Más detalles no son necesarios. No se necesita información sobre lo que las unidades de la Formación deben hacer; simplemente traza la ruta de movimiento que va a seguir el HQ.

i) Si las circunstancias cambiantes hacen que se invalide el Orden de Mover, el HQ puede mover a "paso lento" (o simplemente no mover), pero no puedes decidir ir en "otra dirección" sobre la marcha (ver también 2.4f).

Ejemplo: Si la ruta de tu HQ atraviesa una posición enemiga que planeabas despejar, pero fallas en hacerlo, el HQ puede detenerse en cualquier lugar de la ruta (antes del hex final planeado) según desee.

ii) Cuando una Formación se active, coloca un Marcador de OBJ en su hex final de marcha. El HQ entonces seguirá la ruta asignada a la velocidad que pueda manejar y el jugador desee. No puede desviarse de la ruta asignada. Si el jugador subestima lo lejos que el HQ puede llegar, éste se parará en el hex del OBJ de Marcha hasta que se le den nuevas Órdenes de Movimiento, independientemente de su MA restante.

iii) Las unidades de la Formación operan como se desee siempre que cumplan el Radio de Mando y otras reglas, independientemente de las Órdenes de Movimiento del HQ (Ver 2.4b).

2.4c Orden "Sin Órdenes". Esa Formación no puede mover su HQ, salvo que tenga que realizar una Retirada Voluntaria. No afecta a las unidades de la Formación en absoluto—solamente al HQ. Una Formación que no reciba ninguna otra Orden se asume que está "Sin Órdenes".

2.4d Orden Defensa Preparada. Una Formación con estas Órdenes debe crear o mantener una Defensa Preparada cuando se Activa. Ésto se confunde fácilmente. El jugador debe designar qué Formación quiere que entre en Defensa Preparada durante la Fase de Órdenes, pero no puede ejecutar estas Órdenes hasta que la Formación se Active (y entonces no puede decidir no hacerlo).

Las Formaciones que comienzan un escenario en Defensa Preparada no pueden dejar intencionadamente ese estatus hasta el turno dos. Una Formación que pierde su Defensa Preparada pasa a "Sin Órdenes". Una Formación con Órdenes de Defensa Preparada no puede intencionadamente retirar su marcador de Defensa Preparada (incluso cuando haga una Retirada Voluntaria).

2.4e Orden Recuperación de Fatiga. La Formación debe realizar una Recuperación de Fatiga cuando se Active. Enmendar el Fallo (3.7d) no está permitido cuando se usan las reglas de Órdenes.

Una Formación puede recibir ambas Órdenes de Defensa Preparada y Recuperación de Fatiga al mismo tiempo. Simplemente aplica las restricciones de ambas. Si una Formación pasa a "Sin Órdenes" (vía 2.4d), la Orden de Recuperación de Fatiga desaparece también si aún no ha sido ejecutada.

2.4f Las Órdenes pueden ser cambiadas solamente en la Fase de Órdenes. Las Órdenes existentes pueden ser mantenidas activas siempre que el jugador lo desee. El cambio de Órdenes es libre, simplemente anota la Orden nueva y la Formación la ejecutará. **Excepción:** Puedes sustituir una nueva Orden de Movimiento del HQ (solamente) por otra cada vez que el MSR de la Formación esté bloqueado durante el actual turno de juego.

2.4g Marcha OBJs. El Objetivo de Marcha controla el movimiento del HQ para cumplir con sus Órdenes. El HQ debe mover directamente a este marcador siguiendo las anotaciones de la ruta en la Orden. El marcador de Objetivo de Marcha puede ser colocado en cualquier hex de carretera (independientemente de las unidades enemigas).

◇ OBJ de Marcha no crea Zonas OBJ.

◇ Unidades de Reconocimiento no pueden crear OBJs de Marcha.

◇ Los OBJs de Marcha no hacen que se compruebe incremento de Fatiga.

2.4h Ruta de Marcha Aplica esta regla cuando una Orden coloca un OBJ de Marcha más allá del Radio de Mando inicial del HQ.

i) Hay una ruta de viaje para el HQ debido a la Orden. Independientemente de la dirección del viaje del HQ (avanzando o retrocediendo), la ruta es el camino desde el marcador de OBJ de Marcha al hex de inicio del HQ (recuerda que el HQ debe finalizar su movimiento en un hex de Carretera cada Fase de Activación, 4.7a). Agrega una extensión desde los Trenes Logísticos a cualquiera de estos puntos que estén más cerca de estos Trenes Logísticos.

ii) Esta ruta debería ser simple y directa. Si múltiples rutas son posibles, coge la correcta. Unidades Enemigas, EZOCs, y otras Formaciones Amigas no tienen efecto en la ruta seleccionada.

iii) Las unidades de la Formación sólo pueden mover dentro de un hex que esté a 2 de cualquier hex de la ruta designada al menos que esté exento por lo establecido en la parte IV de más abajo.

iv) Unidades pueden mover libremente si:
◇ Están actualmente dentro del inicial Radio de Mando.

◇ Siguen la ruta, alcanzan el hex marcador de OBJ de Marcha y entonces continúan más lejos.

◇ Ejecutan una Retirada o un Avance después del Combate.

◇ Hay Refuerzos intentando juntarse con la Formación.

Nota de Diseño: Este es un concepto para el que traté de encontrar una solución simple en el proceso de diseño. Aunque fácil a primera vista, no pude encontrar una redacción adecuada que no encontrara instantáneamente a los jugadores violando el espíritu pretendido al buscar caminos para evitar ser obstaculizados por sus restricciones. Otros apreciaron mucho la profundidad adicional que le dio a la simulación. Aquí presento el resultado final para vuestro disfrute ... pero si crees que podrías "jugar" ese camino para "recoger unidades", simplemente házme un favor y no lo uses. Si comprendes cómo se vería un eje de avance en la vida real y deseas esa dimensión adicional en tu juego, ¡disfrute haciéndolo!

Una buena consecuencia de esta regla es la necesidad de reunir una Formación dispersa para hacer un movimiento y mover las tropas en el despliegue una vez que lleguen a donde las quieres. Esto lleva tiempo. Como tal, no puedes cambiar instantáneamente la postura de un movimiento muy disperso a un movimiento profundo (o viceversa). Son cosas buenas. Bueno, la "postura" proviene de la "capacidad" (a diferencia de lo contrario). Esta es una mejor representación de la vida real.

Obviamente, las restricciones aquí dadas amplían las razones para evitar los micromovimientos del HQ!

2.5 ACTIVACIONES

En la Fase de Activación, Formaciones de ambos bandos alternan sus Activaciones. El "Jugador Activo" realiza la Activación actual mientras el otro jugador es el "Jugador Inactivo". El Jugador Activo realiza todas las tiradas de dados, movimiento de unidades, ataques y cualquier cosa que desee y que las reglas lo permitan. El Jugador Inactivo está limitado a tomar Pérdidas de Pasos, Retiradas, quitar Apoyos Caídos en ciertas situaciones (1.5i), y retirar Pantallas (4.6).

Cuando una Formación acaba su Activación, los jugadores cambian sus roles y el nuevo Jugador Activo selecciona una nueva Formación para activar.

2.5a Debes Activar (o intentar Activar) una Formación cada vez que te toque una activación. No puedes declinar Activar una Formación. No hay una habilidad para "pasar".

2.5b Solamente una Formación se activa al mismo tiempo. **Excepción:** En juegos en grupo, múltiples Activaciones (incluso de ambos bandos) pueden ser realizadas simultáneamente, siempre que la Formación Activa no interactue con otra a la vez.

2.5c Cada Formación debe Activarse al menos una vez en el Turno de Juego. Formaciones que vengán "Terminadas" no pueden Activarse en el primer turno de juego. Otra que venga "Usada" debe intentar una Segunda Activación (la preparación tiene retirada la Activación Inicial, por lo que es una excepción a 2.5e). Ambos tipos de Formación regresan a la normalidad en los turnos siguientes.



Nota de Juego-HQs Terminados

Normalmente, un estado de HQs "Terminados" se muestra orientando el HQ en sentido opuesto al de sus unidades

(mostrando su lado "Usado"). Sin embargo, ya que las Segundas Activaciones pasan después de la Primera Activación de la Formación, esa designación podrá ser ignorada en la mayoría de los turnos de juego. La excepción es en algunos escenarios, donde las Formaciones estarían ya "Usadas" pero necesitan intentar Activarse. En ese caso es importante conocer quien está "Usado" y quien "Terminado". En otras ocasiones girar al lado "Usado" también significa que está "Terminado".

2.5d Las Activaciones Iniciales no requieren tirada de dado; las Segundas Activaciones solamente ocurren después de una tirada exitosa para la Activación en el dado.

2.5e Una Segunda Activación, si la hay, debe ser intentada inmediatamente después de la Activación Inicial.

Puedes renunciar a la Segunda Activación, pero sin importar lo que elijas, no puedes cambiar de opinión más adelante. Puede ser importante evitar el riesgo de una Segunda Activación cuando las unidades pueden sufrir dos veces pérdidas por Aislamiento o incrementar el Nivel de Bloqueo de la MSR de la Formación más rápidamente. Una Segunda Activación con un SNAFU Parcial o Completo siempre hace tirar por Incremento de Fatiga. No tiras si fallas o no obtienes una Segunda Activación (ya sea por fallar la tirada o porque el jugador decida no intentar una Segunda Activación).

2.5f Restricciones a la Segunda Activación Las Formaciones **no pueden** realizar una Segunda Activación si tienen:

- ◇ Nivel de Fatiga 4.
- ◇ Realizan una Activación de Recuperación.

Las demás Formaciones pueden hacerla (incluyendo Formaciones en Defensa Preparada).

2.5g Defensa Preparada **no puede ser creada**, o realizar una Recuperación de Fatiga, en una Segunda Activación.

2.5h Para realizar una Segunda Activación, tira un dado. Añade uno a la tirada si la Formación está Fresca. Si la tirada modificada es mayor o igual al Valor de Activación impreso en la ficha del HQ, la Formación se activa de forma exitosa. Si falla no se activará.

2.5i Ya sea porque has decidido saltarte una Segunda Activación o porque no lo has conseguido, la Formación no puede ser Activada otra vez este turno. Rota la ficha del HQ para mostrar su estado "Terminado" (normalmente opuesto a la orientación normal de las unidades en el mapa).

2.5j El turno actual de juego está terminado una vez que el HQ está "Terminado". Un bando se considera completado una vez que todos los HQs están Terminados. El otro bando continua hasta que todos sus HQs queden también Terminados. La Fase de Activación termina en este punto. Para ser claro, un turno no termina cuando sólo uno de los bando se queda sin Formaciones para Activar; deben ser ambos para poder terminar.

2.5k [Opcional] Marcadores de Activación de Formación. Cada Formación tiene un marcador de "Activación de Formación". Pueden usarse para mantener un registro de las Formaciones que todavía tienen que Activarse. Cuando una Formación está Terminada, retira su marcador. Regresará al siguiente turno. (Son llamados "chits" en el resto de las reglas de esta sección, excepto 2.5n).

2.5l [Opcional] Selección Aleatoria Coloca los chits disponibles en una copa y aleatoriamente róbalos para determinar la Formación a Activar.

2.5m [Opcional] Selección Aleatoria Modificada Tienes los chits disponibles de ambos bandos en una copa común. Aleatoriamente se roban tres chits. El bando con más chits robados propios selecciona la Formación a Activar **de esos chits robados**. Se deja esa ficha usada a un lado para el próximo turno. Si un jugador gana el robo múltiples veces, podría Activar varias veces seguidas. Si solamente uno o dos Chits quedan en la copa, selecciona un chit y ese chit es el de la Formación a Activar.

2.5n [Opcional] Activación Suave *Contribución por Björn Högberg.*

i) La mayoría de las veces, un bando tiene más Formaciones para Activar que el otro bando. Normalmente todas esas Formaciones "extra" se Activan *después* que el bando con menos Formaciones quede Terminado. Esta regla asegura que estas Activaciones "extra" suceden en momentos aleatorios dentro del turno y no al final como un conjunto.

ii) Llama a los bandos: "Grande" y "Pequeño" por el número de Formaciones de cada bando disponibles. Al comienzo de cada turno, pon una serie de chits numéricos en la copa igual al número de Formaciones "Pequeño". Numera estos chits con 1 o 2. Usa un número de 2-chits igual a la diferencia en número de Formaciones entre ambos bandos. El resto serán los 1-chits. Así si el "Grande" tiene 8 Formaciones y el "Pequeño" 5 Formaciones, 5 chits se colocan en la copa. 3 de ellos serán 2-chits y los otros 2 serán 1-chits.

iii) Cada vez que el "Grande" se Activa roba un chit. Si es un 1-chit, el "Grande" Activa una Formación seguida de la siguiente Activación del "Pequeño". Si es un 2-chit, el "Grande" Activa dos Formaciones de una tacada antes que el "Pequeño" lo haga. El "Pequeño" no roba ningún chit. Ten cuenta que los Chits robados no anulan los medios normales para determinar quién va primero.

iv) No cuentes ninguna Formación que comience el escenario "Terminada" en el número usado para determinar que Chits de más arriba se disponen para el primer turno.

3.0 SECUENCIA DE ACTIVACIÓN

Sigue el orden de fase para realizar la Fase de Activación de cualquier Formación. "Si está permitido", "según sea necesario", y "si lo desea" se asume en todos los casos. Si una función específica "debe" ser realizada, lo anterior no anula ese requisito.

a) **HQ Inicio.**

Identifica la Formación a activar. Gira el HQ a su lado "Usado" (el único con la banda blanca). Si el HQ de la Formación *comienza el turno* en su lado "Usado", salta al paso (i) de más abajo.

b) **Preparación.**

El jugador Activo **realizará en estricto orden:**

- ◇ Añadir o incrementar el marcador de MSR Bloqueada de la Formación Activa si sus Trenes Logísticos están Fuera del Mapa.
- ◇ Retira los Trenes Logísticos de la Formación Activa si la Formación no tiene una MSR Completa.
- ◇ Retira el marcador de MSR Bloqueada de la Formación Activa si la Formación tiene una MSR Completa.
- ◇ Crea, mantén, o retira el marcador de Defensa Preparada de la Formación Activa. Las Defensas Preparadas solamente pueden ser **creadas** en la Activación Inicial (no en la segunda si la hay).
- ◇ Si la Formación Activa es Mixta, aplica los marcadores de Coordinación.

Salta al paso (c) **si no realizas una Activación de Recuperación**, en otro caso realiza los puntos nombrados en la caja sombreada de más abajo.

Si declaras una Activación de Recuperación (3.7), sigue estas acciones secuenciales, si se requieren o permiten por otras reglas:

- ◇ Retira cualquier marcador de Coordinación, si la Formación actualmente no se encuentra en un estado de Mixta.
- ◇ Gira los Trenes Logísticos al lado No Fantasma.
- ◇ Retira cualquier marcador de Apoyo Caído.
- ◇ Reduce el nivel de Fatiga en uno.
- ◇ Aplica los efectos de Aislamiento.
- ◇ Pon el marcador Formación a un lado para el turno siguiente.
- ◇ Continúa con el juego siguiendo con el paso (j).

c) **SNAFU.**

El jugador Activo:

- ◇ Realiza una tirada de dado modificada en la *Tabla de SNAFU* para determinar el Resultado de SNAFU de la Formación.
- ◇ Si la Formación Activa no está actualmente Mixta, retira el marcador de Coordinación después de la tirada.
- ◇ Decide si la Formación va a realizar una Activación de "Girar por Fallo" según 3.7d.

d) **OBJ Colocación.**

El jugador Activo coloca los marcadores OBJ disponibles.

e) **Actividades.**

El jugador Activo:

- ◇ Hará las Actividades de la Unidad de la Formación. Unidades No-Finalizadas eligen entre Mover, Enfrentarse, Ataques Regulares, Ataques de Choque, Bombardear y Ataques por Fuego.
- ◇ Si los Trenes Logísticos están en Distancia Óptima y no movieron, gíralos desde su lado Fantasma. Si se movieron O no están a Distancia Óptima se quedan en modo Fantasma.
- ◇ "Mueve" Trenes Logísticos desde Fuera del Mapa (como Fantasma) si se crea una MSR Completa.
- ◇ **Retira intencionadamente la Defensa Preparada de la Formación Activa si se desea, cuando no se usan las reglas de Órdenes.**

f) **Mantenimiento.**

El jugador Activo:

- ◇ Retirá todos los marcadores OBJ, de Tráfico y Apoyo Temporalmente Caído.
- ◇ Girará los Trenes Logísticos los cuales no están en Distancia Óptima a su lado Fantasma.

g) **Fatiga.**

Si es posible un Incremento de la Fatiga, el jugador Activo tira para ver si esto ocurre en la Formación Activa.

h) **Aislamiento.**

El Jugador Activo aplica cualquier Pérdida por Aislamiento a las unidades de la Formación Activa.

i) **Segunda Activación.**

El jugador Activo:

- ◇ Orienta el HQ de la Formación Activa como "Terminado".
- ◇ Si intencionadamente se salta una Segunda Activación, Fat-4, O una Activación de Recuperación, ve al paso (j).
- ◇ Tira por un intento de Segunda Activación. (+1 si Fresca)
 - Si es un éxito, ve al paso (b).
 - Si es un fallo, ve al paso (j).

j) **Otro Turno del Jugador.**

El nuevo jugador Activo sigue la secuencia mencionada más arriba otra vez para su Activación.

Continúa este ciclo hasta que ambos bandos no tengan más Formaciones para activar. Entonces pasa al paso (f) en la secuencia principal del turno 2.0.

SNAFU



La unidad 112 IR se activa y necesita hacer una tirada de SNAFU. La ruta a los Trenes Logísticos de la 112 IR está bloqueada por la unidad Alemana en A. No hay otra ruta disponible a los Trenes (B no puede ser usada porque es una línea de Ferrocarril). Por todo esto no se permite una MSR Completa. Los Trenes deben ser retirados del mapa antes de la tirada SNAFU.

Puesto que los Trenes están Fuera del Mapa y la MSR no es Completa, los modificadores a la tirada para una MSR Completa no se aplican (si fuera Completa, la Distancia Óptima daría un +1). En su lugar se aplica un -3 debido a que los Trenes están Fuera del Mapa.

La unidad CCR/9 es Camarada (Last Blitzkrieg regla 1.7) con la unidad 112 IR, por lo que no son Mixtas ni Cruzan sus Haces.

Es 18 de Diciembre, por lo que el DRM SNAFU del escenario es -1, dando un valor neto al DRM de -4.

Con un -4, en dos dados, un resultado de 6 o menos daría un Fallo, de 7-10 un Parcial, y con 11 o más una Completa.

Sin embargo, incluso con una Activación Completa se pasaría a una Parcial ya que ambos jugadores desean mantener sus Defensas Preparadas.

3.1 RUTA PRINCIPAL DE SUMINISTRO (MSR)

Una Formación tiene una "MSR Completa" si hay una serie de hexes Legales contiguos (3.1a) que conecten los tres siguientes elementos (en orden) empezando por el HQ (1) a sus Trenes Logísticos (2), y entonces a su Fuente de Suministro (3).

i) Para ser perfectamente claro, cada hex de una MSR Completa debe ser independientemente Legal según los requerimientos de 3.1a.

ii) Un HQ solamente puede usar sus propios Trenes Logísticos para establecer una MSR Completa. No puede hacer ésto si sus Trenes Logísticos están Fuera del Mapa.

iii) Una vez establecido, el camino del HQ a los Trenes no puede cambiar hasta:

- ◇ El HQ o los Trenes muevan.
- ◇ El enemigo interrumpa el camino.
- ◇ El HQ/Trenes son Saltados y deben recolocarse.

Determina las MSRs específicas al comienzo del escenario. Usa la ruta más simple y más obvia para cada una para que el comienzo de cada escenario no se realice en vacío.

iv) Comprueba la MSR de la Formación durante cada Fase de Preparación. Si no hay una MSR Completa, los Trenes Logísticos deben ser retirados del Mapa. Los Trenes Logísticos Fuera del Mapa causan un -3 al DRM en las siguientes tiradas de SNAFU.

Si los Trenes Logísticos ya están Fuera del Mapa, la Formación recibe un marcador de MSR Bloqueada con un adicional DRM para el SNAFU, lo cual puede incrementarse en gravedad hasta el máximo de "MSR Bloqueada Nivel 2."

3.1a Hexes Legales.

Un Hex Legal:

- ✓ Contiene Carreteras Primarias o Secundarias O un Camino. Los Caminos solamente pueden ser usados si el hex está entre el HQ y los Trenes (**inclusive**).
- ✓ Está conectado a una Fuente de Suministro usando Hexes Legales contiguos o es una Fuente de Suministro en sí mismo.
- ✓ No bloquea un MSR enemigo existente si esa Formación enemiga **no tiene otras opciones de MSR disponibles**.

Un Hex Legal **no puede** contener:

- ✓ EZOCs. Nota: Otra unidad amiga puede negar EZOCs **para que un HQ haga su Hex Legal (y no para otra cosa)**.
- ✓ Unidades Enemigas.

Aplica el SNAFU DRM del "Uso de Caminos" (del valor apropiado a la **Traficabilidad**), independientemente del número de Hexes de Camino involucrados.

Nota de Juego—Hexes

Legales: La llave aquí es evaluar cada hex como Legal o no según sus propias circunstancias. El único cambio aquí (además de aclarar la organización) es que puedes colocar legalmente los Trenes Logísticos en un hex de Camino. Pero, manten en mente que todos los otros hexes de la MSR todavía necesitan ser comprobados. Así con un OK si los Trenes están en un hex de Camino, el hex de al lado (fuera de la conexión entre el HQ y los Trenes Logísticos), no puede ser Legal.

Nota de Juego—Hexes

Legales: Conexión: Si bien el usual (y preferido) estado para cualquier MSR es Completa, con hexes Legales en todo el trayecto entre el HQ y los Trenes y de ahí a la Fuente de Suministro, no siempre es el caso. Si tu MSR ha sido afectada por tus decisiones, terreno o enemigos, ten en mente que el segundo requerimiento de 3.1a no requiere una Completa MSR para ser Legal. Requiere que el hex (en sí mismo) esté conectado a (o en) una Fuente de Suministro. Cuando los Trenes mueven, ellos deben mover a un hex que cree una Completa MSR. La secuencia cuando los Trenes están Fuera del Mapa y cuando los marcadores de MSR Bloqueada son colocados es importante e introduce un retraso del tiempo desde el origen del problema de tu Formación y termina su efecto en la tirada de SNAFU. Hay que ser riguroso con estas consideraciones.

3.1b Cuándo es Necesario. Los Hexes Legales son **requeridos** para una MSR Completa. Los HQs deben retirarse a un Hex Legal (al menos que 4.7f esté en efecto). Por lo demás, las unidades e incluso los HQs mueven libremente sin preocuparse acerca de si es un Hex Legal (más allá de necesitar tener una MSR que permita un decente resultado al SNAFU).



3.1c MSR Bloqueada. Con un marcador de MSR Bloqueada, una Formación no puede mantener o construir ninguna Defensa Preparada.

Aplica los apropiados DRMs de la *Tabla de Combate* y *SNAFU*. No hay efecto de Aislamiento por tener MSR Bloqueada.

Solamente coloca marcadores de MSR Bloqueada en la Fase de Preparación si los Trenes Logísticos de la Formación están **ya** Fuera del Mapa. Si la Formación no tiene marcador, añade uno de Nivel 1. Si ya tenía uno de Nivel 1, increméntalo a Nivel 2.

Si una Formación tiene una Completa MSR en la Fase de Preparación de la Activación, retira cualquier marcador de MSR Bloqueada (de cualquier nivel) que pueda tener.

3.2 SNAFU

La *Tabla de SNAFU* refleja el suministro y otras preocupaciones logísticas (incluyendo el transporte, las rutas, el control de tráfico y la simple fricción). Una tirada de dado en la *Tabla de SNAFU* mas la aplicación de un número de DRMs listadas más abajo genera uno de los tres resultados de SNAFU (Completa, Parcial, o Fallo). Ésto define lo que puedes y no puedes hacer durante la Activación con lo que marca la *Carta de Efectos de los Resultados de SNAFU*.

3.2a Cada Activación de la Formación requiere una tirada de SNAFU. Otra tirada de SNAFU es realizada para una Segunda Activación.

3.2b Tabla Tiradas SNAFU. Una tirada SNAFU usa dos dados y una variedad de DRMs en la *Tabla SNAFU*. Las Reglas Específicas de cada Juego también proporcionan otros DRMs.



3.2c Coordinación. Este DRM se aplica si la Formación tiene un marcador de Coordinación. Una Formación no puede tener más de un marcador, pero una única Formación puede infligir Coordinación a múltiples otras Formaciones. Las Formaciones con un marcador de Coordinación deben "pagar" por ello con un DRM en la *Tabla SNAFU*. Retira el marcador despues de la tirada si la Formación no está Mezclada (ver 3.2d en ese caso).

3.2d Formaciones Mezcladas. Las Formaciones están Mezcladas si cualquier unidad Activa **comienza dentro o entra** (incluso momentaneamente) durante el movimiento a cualquier hex dentro de la Burbuja de una Formación Inactiva.

Nota de Diseño: La línea exterior de la Burbuja debería ser visualizada de una forma simple. Las Formaciones pueden compartir la misma área o no. No lo piense demasiado, solamente mira lo que está sucediendo. Si una unidad se Retira a una mala localización, podría estar ahora Mezclada y necesitarás otra Activación para corregir esta situación.

i) También se aplica durante el Avance Después del Combate, hexes finales de Retirada, o colocación de Refuerzos. El estado Mezclado varía según el orden de las Activaciones.

ii) Las Formaciones Mezcladas no aplican a o desde:

- ◇ Trenes Logísticos.
- ◇ Unidades con Radio de Fuera de Mando.
- ◇ Unidades Independientes No Asignadas.
- ◇ Compañeros (Camaradas).

iii) Si la Formación está actualmente Mezclada:

- ◇ Aplica un marcador de Coordinación a cada una de las Formaciones implicadas.
- ◇ Aplica el DRM de Formaciones Mezcladas para las tiradas de SNAFU.

◇ Si la Formación está actualmente Mezclada y tiene un marcador de Coordinación, usará un -2 DRM para SNAFU y (en teoría) eliminará el marcador, pero si continúa Mezclada, obtendrá uno nuevo instantáneamente. En ese caso, aplica el DRM, pero no quites el marcador.

3.2e Fatiga. El Nivel de Fatiga es un DRM negativo para SNAFU, ej. Fat-1 debería dar un -1 DRM. Una Fatiga Fresca sería un +1 DRM al SNAFU.

3.2f Distancia Óptima. La distancia MSR desde un HQ a sus Trenes Logísticos debe estar entre 5 y 15 hexes (inclusive, contando a lo largo de cada hex de carretera utilizado) para obtener el DRM. La Distancia Óptima también se aplica si los Trenes Logísticos están en un Hex de Entrada y el HQ no está a más de 15 hexes de distancia. El DRM no se puede aplicar si los Trenes Logísticos están por delante del HQ. Están "hacia adelante" si el MSR del HQ a los Trenes Logísticos y el MSR de los Trenes Logísticos a la Fuente de Suministro comparten cualquier hex (excluyendo el hex de los Trenes Logísticos).

FORMACIONES MEZCLADAS



Aquí la 2 Pz División está Activada y necesita valorar la localización de la Burbuja Fluida de las Formaciones Inactivas Amigas en las cercanías (en este caso la 26 VG División). Ahora mismo, ninguna unidad de la 2 Pz División está dentro de la Simple Burbuja de la 26 VG, por lo que no están Mezcladas y no afecta al SNAFU, a pesar de la incomoda localización del KG Recon de v.Bohm.

Hay que tener en cuenta que el Mezclado probablemente ocurrirá durante la Activación de las unidades de la 2 Pz División cuando usen la Carretera Primaria a través de Clervaux. Automáticamente se Mezclan por mover a través de estos hexes que contienen unidades de la 26 VG, resultando en un marcador de Coordinación tanto para la 26 VG como para la 2 Pz Divisiones.

3.2g Fantasma. Si los Trenes Logísticos de la Formación están actualmente por su cara Fantasma, aplica este DRM.

3.2h Cruzar los Haces. Este DRM se aplica si el camino entre el HQ y los Trenes Logísticos usa cualquier hex usado por los Trenes Logísticos (inclusive) y el HQ de cualquier otra formación. No hay efecto adicional basado en el número de formaciones involucradas.

3.2i MSR usa Caminos. El DRM de Caminos se aplica si cualquier hex de la MSR usa Caminos en vez de mejores tipos de Carretera. El número de esos hexes no tiene efecto. Los hexes de Camino sólo son legales entre los Trenes Logísticos y el HQ, inclusive (3.1a). **Hay dos valores para este DRM; usa el valor asociado a la Traficabilidad del Turno actual (según los efectos del clima).**

3.2j MSR Bloqueada. Los marcadores de MSR Bloqueada tienen un DRM negativo igual al nivel de Bloqueo de la MSR. Se usa **además** del DRM por tener los Trenes Fuera del Mapa

3.2k Resultados. El resultado SNAFU puede ser Completo, Parcial, o Fallo. La *Tabla de Efectos del Resultado SNAFU* enumera sus efectos. Una vez se determina el Resultado, permanece en efecto para toda la Activación Actual; un nuevo resultado SNAFU se determinará para cada Activación posterior, incluyendo la Segunda Activación de la Formación actual, si la hay.

Una formación con una Defensa Preparada reduce su Resultado SNAFU de Completo a Parcial.

Ver también Enmendar el Fallo en 3.7d.

ZONAS OBJETIVO



Recuerda, el hex Objetivo debe contener una Unidad Enemiga o un hex de Punto de Victoria, usando la Zona Objetivo sombreada...

*La Unidad A puede ser atacada mediante Disparo, Bombardeada, y su Apoyo puede ser Enfrentado.

* La Unidad B solo puede sufrir Enfrentamiento contra su Apoyo.

OBJ **3.3** OBJETIVOS (OBJs)

i) Normalmente se necesitan marcadores OBJ para Atacar, Bombardear, y para tomar el control de hexes de Victoria. Colócalos durante las Activaciones para identificar dónde la Formación hará Operaciones Activas. Hay marcadores OBJ permitidos por el resultado SNAFU, creados por las unidades de Reconocimiento de la Formación, y el que designa el OBJ de Marcha del HQ.

ii) De estos, todos los OBJs, excepto el de Marcha, son "OBJ de Combate" que generan hexes de Zona OBJ necesarios para realizar casi todos los Ataques y Bombardeos, así como para tomar el control de hexes de Puntos de Victoria.

iii) La única excepción es que la *Tabla de Enfrentamiento* no necesita una Zona OBJ en absoluto para aplicarse.

MARCH OBJ iv) Los marcadores de OBJ de Marcha sólo se usan para ver la ubicación final del HQ de la Formación para las reglas de Órdenes. Esta

localización restringe el Movimiento del HQ en base a la localización elegida (2.4b)

v) Los marcadores OBJ de Marcha **no crean** Zonas OBJ que permitan combate.

3.3a Zonas OBJ. Cada marcador OBJ crea una Zona OBJ de 2 hexes de radio. Un hex de Zona OBJ es necesario para realizar:

- ◇ Ataque Regular.
- ◇ Ataque de Choque.
- ◇ Ataque por Disparo.
- ◇ Bombardeo.
- ◇ Mover dentro de un hex VP no controlado.

En el caso de la entrada en un hex VP, el marcador OBJ debe estar en el propio hexágono VP.

Los Enfrentamientos, sin embargo, no requieren OBJ pero pueden aplicar el DRM para una Zona OBJ Doble si el Objetivo se encuentra dentro de la misma. Mientras que las Zonas OBJ Dobles tienen acceso a los DRMs, no hay efectos adicionales por Zonas OBJ Múltiples dentro de un hex.

3.3b Zonas OBJ Dobles.

Son creadas por la **colocación** de dos marcadores OBJ SNAFU. El Objetivo de un Enfrentamiento o Ataque en una Zona de Doble OBJ aplica el DRM.



3.3c Disponibilidad Marcador OBJ

La *Tabla de Efectos del Resultado SNAFU* da el número de marcadores OBJ que puede colocar una Formación. Los OBJ creados por Recon (3.3f) y los OBJ de Marcha (si se usan) no cuentan para el número permitido.

Los marcadores OBJ no pueden guardarse para Activaciones futuras, darse a otras Formaciones, o guardarse para la Segunda Activación de la Formación. Elimínelos en la Fase de Limpieza de la Activación.

3.3d Colocación Marcador OBJ.

Se pueden colocar todos, algunos o ninguno de los marcadores OBJ disponibles en cualquier lugar y a cualquier distancia del HQ. Los marcadores OBJ deben estar en un hex que contenga una Unidad Enemiga (no de Apoyo) y/o un hex designado como de Victoria (ver 2.44g sobre marcadores de OBJ de Marcha). Una vez colocado, el marcador no se puede retirar o mover hasta la Fase de Limpieza. Los marcadores OBJ tienen una flecha en la ficha para marcar desde fuera el hex si se desea.

Nota de Diseño: Obviamente, tener un marcador OBJ de Combate literalmente encima de las unidades enemigas es una abstracción. Cualquiera que haya trabajado con OBJ reales sabe que se seleccionan mejor geográficamente. Esto estaba permitido en versiones tempranas del sistema, pero los jugadores hacían toda clase de cosas obscenas con los marcadores OBJ en un intento de maximizar su uso impactando múltiples Objetivos o atrapando unidades en retirada. Se empezaron a ver OBJ detrás de las unidades enemigas e incluso sobre unidades propias. El tiempo gastado era criminal. La simplificación reduce el efecto de la planificación excesiva

3.3e Retirada Marcador OBJ En cada Fase de Limpieza, retira **todos** los marcadores OBJ del mapa.



3.3f Recon Crean

OBJs. Unidades Recon pueden colocar OBJs Recon después que comience la Fase de Actividades.

Los OBJ Recon no están limitados por el número de OBJ SNAFU permitidos.

Para llevar a cabo un *Recon*, la unidad Recon debe:

- ✓ Estar identificada como con Capacidades de Reconocimiento **tanto** en la *Tabla de Capacidades de Unidades* como en las Reglas Específicas del Juego.
- ✓ Tener al menos un Evento de Fuego disponible.
- ✓ No estar PARADA** ni sobreapilada.
- ✓ No intentar Reconocer un hex que ya contiene un OBJ; las unidades Recon nunca pueden crear un OBJ Doble.

** Se puede evitar un STOP (PARADA) creado por una AV EZOC ganando Enfrentamientos con Parada. No importa si se requiere o no un Enfrentamiento con Parada. Una unidad Recon debe eliminar el STOP para hacer un Reconocimiento.

3.3g Procedimiento Colocación

OBJ Recon. La unidad Recon gasta un Evento de Fuego, lanza un dado, y compara el resultado con el Valor de Acción de la unidad de Reconocimiento.

Si la tirada es menor o igual que el Valor de Acción de la unidad Recon, coloca un marcador OBJ en cualquier unidad enemiga (o hex VP) a 2 o menos hexes de la unidad de Reconocimiento.

Si la tirada es mayor que el Valor de Acción, el intento falla. No se coloca ningún marcador OBJ. Si la unidad Recon tiene otro Evento de Fuego, puede intentar reconocer en ese, u otro, hex de nuevo. Si hay otra unidad Recon disponible, puede intentar reconocer un hex que se intentó anteriormente, pero se falló.

Una vez creado, un nuevo marcador OBJ y su Zona OBJ existen para todas las unidades de la Formación Activa (incluida la propia unidad Recon).

OBJ DE RECONOCIMIENTO



En medio de esta Activación, el jugador Alemán ha atacado el hex A (que previamente contenía un marcador OBJ). La unidad defensora se ha retirado al hex B que esta fuera de la zona OBJ existente y sombreada.

El jugador Alemán envía al KG Stephan, que es capaz de Reconocimiento, a colocar un marcador OBJ en el hex B que le permita continuar el ataque para despejar el puente. El jugador puede optar por realizar un Reconocimiento desde los hexes C o D. El hex D está bajo una AV EZOC de Apoyo de la unidad en B. Colocar el OBJ Recon requerirá retirar el Apoyo primero, para eliminar la PARADA. El hex E no puede usarse debido al terreno con PARADA.

El KG Stephan usa un Evento de Fuego en el intento en C. Lanza un dado y lo compara con el Valor de Acción del KG Stephan (5). Si la tirada es 5 o menos el Reconocimiento tiene éxito y se coloca el marcador en B. Si el jugador saca un 6, no se coloca el OBJ, pero el KG Stephan puede intentarlo de nuevo si aún le queda un Evento de Fuego.

3.4 ACTIVIDADES

3.4a Sólo las unidades de la Formación Activa en ese momento pueden realizar Actividades durante la Activación en curso. Si las unidades de varias Formaciones están apiladas sólo las que pertenecen a la Formación Activa pueden activarse en ese momento.

3.4b En general eres libre de usar las unidades de tu Formación en el orden que prefieras, pero debes terminar el movimiento de una unidad antes de empezar con otra. No puedes usar una unidad o Punto Aéreo/Artillero más de una vez por Activación. Después de mover y usar sus Eventos de Fuego, una unidad sólo puede Atacar, Asistir, u Observar para Bombardeos. No puedes volver a una unidad anterior para otros propósitos, incluso si le quedan MPs o Eventos de Fuego.

3.4c Los Bombardeos se dan antes, durante y/o después del Movimiento de cualquier unidad.

3.4d Las unidades mueven individualmente, no como Apilamientos. Una unidad debe terminar su Movimiento en la Fase antes de que otra pueda empezar. No puedes volver a una unidad después de empezar el Movimiento de otra, excepto para el manejo de las Acciones enumeradas en 3.4f.

3.4e Las Unidades PARAN y/o FINALIZAN durante el curso de la Activación. Ver la *Tabla PARADA/FINALIZADA* (en la siguiente página) para una lista completa de causas y efectos de cada una.

3.4f Una unidad no FINALIZADA, pero que ya ha hecho su Movimiento y el jugador ha empezado a mover otra unidad no puede usar cualquiera de sus restantes:

- ◇ Eventos de Fuego.
- ◇ MPs.

Pero puede...

- ◇ Atacar o Asistir.
- ◇ Observar para Bombardeo.

3.4g Una unidad está FINALIZADA cuando:

- ◇ Realiza o Asiste a un Ataque Regular.
- ◇ Realiza una Retirada Voluntaria.

3.4h Una unidad FINALIZADA no puede:

- ◇ Mover (independientemente MAs restantes).
- ◇ Realizar cualquier Evento de Fuego restante.
- ◇ Atacar o Asistir.
- ◇ Entrar en Pantalla.

Pero una unidad FINALIZADA puede Observar para un Bombardeo.

3.4i Una PARADA no impide la ejecución de los restantes Eventos de Fuego y/o la FINALIZACIÓN por otros medios.

Nota de Juego—Opciones de Secuencia de Movimiento:

Puedes, por ejemplo, mover la unidad A, mover la unidad B, hacer un Bombardeo, mover la unidad C, atacar el hex usando la unidad A con la unidad B Asistiendo (A entra al hex tras ganar), hacer otro Bombardeo (usando a A como Observador en su nuevo hex), mover la unidad D a través de los hexes limpios tras el Ataque, usar D para iniciar un Enfrentamiento contra algún hex Enemigo, mover el Apilamiento E a través del mismo agujero en la línea enemiga, atacar con el apilamiento C con la unidad C asistiendo... etc.

No puedes hacer, por ejemplo, mover la unidad A unos MP, hacer un Bombardeo, mover la unidad B... y volver a la unidad A para mover la MA restante, etc.

Tampoco puedes mover la unidad A, luego mover la unidad B, y volver a la unidad A para conducir Enfrentamientos, Ataques de Choque, o Ataques de Disparo, ya que éstos deben realizarse antes de comenzar con una nueva unidad.

Puedes mover la unidad A un poco, realizar un Enfrentamiento, Ataque de Choque, o Ataque de Disparo, mover la unidad A otro poco y realizar la secuencia anterior y luego observar para Bombardeo. Luego mover la unidad B así que la unidad A y B pueden realizar un Ataque Regular juntas (ataque y asistente).

3.5 LIMPIEZA

Haz lo siguiente en cada Fase de Limpieza:

- ✓ Retira todos los OBJ, todos los marcadores de Tráfico y cualquier marcador de Apoyo Caído Temporalmente que no haya sido convertido a Apoyo Caído.
- ✓ Gira a Fantasma los marcadores de Trenes Logísticos que no estén a una distancia óptima, si no lo están ya.

3.6 AISLAMIENTO

Las unidades aisladas de su HQ sufren pérdidas por Aislamiento cada vez que se Activan. Esta es una situación **más** debilitante que cuando las unidades y su HQ están "aisladas" juntas debido a una MSR Bloqueada.

3.6a Identifica los Apilamientos que no tienen Ruta Segura y/o están fuera del Radio de Mando (incluso si avanzaron tras el combate). Comprueba para ver si la Formación tiene un marcador de MSR Bloqueada. Busca esas condiciones para cada unidad usando la *Tabla de Aislamiento* y aplica cualquier pérdida enumerada en la línea apropiada.

3.6b Refuerzos. Los Refuerzos que alcanzan al HQ de su Formación **no aplican** el Aislamiento hasta que **empiezan** una Activación dentro del Radio de Mando.

3.7 Fatiga, Recuperación & Enmendar el Fallo

La Recuperación de Fatiga permite a una Formación reducir su Nivel de Fatiga, incluso hasta Fat-0.

3.7a Limitaciones. No se puede Recuperar más de un Nivel de Fatiga por Turno de Juego. Ninguna Formación puede recuperarse hasta Fresca en el transcurso del juego. Las Formaciones recuperándose **no pueden hacer una Segunda Activación ni se puede ejecutar la Recuperación durante esta Segunda Activación.**

Las Formaciones en Defensa Preparada pueden Recuperar Fatiga.

3.7b Requisitos. Una Formación recuperándose tiene que tener una MSR Completa.

3.7c Procedimiento. Anuncia que Formación hará una Activación de Recuperación durante esta Fase de Activación. No hagas la tirada SNAFU. Esta Activación sólo permite aquellas acciones enumeradas para una Activación de Recuperación en la Secuencia de Juego y en el orden presentado.

3.7d Enmendar el Fallo. Si obtienes un resultado de SNAFU de Fallo, puedes convertirlo en una Activación de Recuperación, mediante una acción llamada "Enmendar el Fallo".

i) Enmendar el Fallo tan **sólo** puede hacerse en una Activación Inicial. Enmendar el Fallo **no puede** hacerse en una Segunda Activación.

ii) **Aplica** cualquier cosa hecha en la Activación antes de la tirada SNAFU, pero continua ejecutando solo aquellas Acciones de 3.7c como si hubieses decidido antes ejecutar una Activación de Recuperación, incluido dar una oportunidad a una Segunda Activación.

iii) Puedes elegir aceptar el SNAFU Fallo y continuar jugando normalmente. Enmendar el Fallo no se aplica cuando se usan Órdenes o Fatiga Planeada.

Tabla PARADA/FINALIZADA

Cosas Que Hacen Que Quedes PARADO

- * Usar ambos Eventos de Fuego.
- * Efectos de Terreno.
- * Marcadores de Tráfico.
- * Movimiento en EZOC A Pie o Camión.
- * Movimiento TAC dentro de una AV EZOC.
- * Empezando a mover otra unidad.
- * MA Camión en una Zona de Enfrentamiento.
- * Fallar un Enfrentamiento con Parada **obligatorio**
- * Observar Bombardeo fuera de la Secuencia Juego

Cosas Que Puedes Hacer PARADO

- * Observar para Bombardeos.
- * Iniciar Enfrentamientos.
- * Ataques.
- * Ataques por Disparo.
- * Asistir a un Ataque

Cosas Que No Puedes Hacer Parado

- * Mover.
- * Reconocimiento.
- * Ataque de Choque.

Cosas Que Hacen Que Quedes FINALIZADO

- * Participar en un Ataque Regular.
- * Realizar una Retirada Voluntaria.
- * Entrar en un hex con un Enfrentamiento con Parada Obligatorio siendo un AV Ligero o Pantalla.

Cosas Que Puedes Hacer Estando FINALIZADO

- * Observar para Bombardeos.

Cosas Que No Puedes Hacer FINALIZADO

- * Usar los restantes Eventos de Fuego.
- * Mover.
- * Atacar o Asistir.
- * Entrar en Pantalla.

4.0 MOVIMIENTO

Un Jugador puede mover todas, algunas o ninguna de las unidades de su Formación Activa dadas otras reglas; el Jugador Inactivo no puede mover ninguna de sus unidades, excepto cuando necesite retirarse.

4.0a. General.

i) Las Unidades mueven individualmente, pero una unidad puede mover tantos o tan pocos hexes como desee, sujeta al MA, SNAFU, Tráfico, Unidades Enemigas, EZOCs, y Terreno.

ii) Las Unidades mueven en cualquier dirección o serie de direcciones, pero deben seguir un camino continuo de hexes a través de la rejilla hexagonal.

iii) Cada unidad registra sus MAs restantes individualmente y gasta MPs por cada hex/lado de hex en el que se entre/atravesase de acuerdo con la *Tabla de Efectos del Terreno*. Las unidades no pueden transferir los MPs no utilizados, ni guardarlos para su uso posterior.

iv) Las Unidades nunca pueden entrar en hexes que contengan cualquier tipo de unidad enemiga, excepto para "hacer saltar" los HQs y Trenes Logísticos. **Excepción:** ver 4.6a, con respecto al Lado Desplegado de las unidades A Pie y las unidades enemigas en Pantalla Recon.

4.0b Voltear el Lado de la Ficha.

La mayoría de las unidades tienen dos caras que muestran a la unidad en diferentes Posturas. El cambio no cuesta MPs. Las unidades sólo pueden voltearse antes de comenzar cualquier Actividad y ninguna unidad puede hacerlo más de una vez por Activación. Una unidad sólo puede voltearse con la Ruta Segura apropiada (ver 1.9). Una unidad funciona en base a los valores mostrados; su cara abajo y oculta no tiene ningún efecto.

4.0c Capacidad de Movimiento Reducida a la Mitad.

Una MA puede reducirse a la mitad por un número de razones determinado. Independientemente del número de razones aplicables, la MA se reduce a la mitad sólo una vez. Mantén siempre las MAs fraccionarias; no las redondees de ninguna manera.



4.0d Tráfico. Coloca marcadores de Tráfico en el hex de la unidad disparando o en el del Defensor, basándose en los resultados de la *Tabla de Enfrentamiento o Combate*.

Los marcadores de Tráfico infringen una PARADA en todas las unidades que estén dentro o entren en su hex. Infringen una PARADA pero no tienen coste real de MPs. Si existe un marcador de Tráfico en un hex que ya está completo o sobrepilado, las unidades adicionales no pueden entrar en ese hex ni siquiera momentáneamente.

Nota de Diseño: En partidas de BCS anteriores a *Panzers Last Stand*, los marcadores de Tráfico tenían "Stopped" impreso en ellos (abreviatura de "Traffic Stopped"). Esto fue aclarado en PLS.

4.0e [Opcional] Tráfico de Unidades.

El Tráfico de Unidades no tiene marcador. Existe Tráfico de Unidades en cualquier hex con cualquier unidad **excepto** unidades activas por su lado desplegado.

Excepciones: Los HQs siempre crean Tráfico de Unidades, pero los Trenes Logísticos, las Unidades no Asignadas, una Unidad en un Hex de Entrada, y cualquier unidad actualmente en Pantalla se ignoran por completo.

Los hexes de Zona de Pantalla, amigos o enemigos, no tienen ningún efecto sobre el Tráfico de Unidades, o viceversa

Las unidades que entran en un hex de Tráfico de Unidades no se benefician de ninguna Carretera en o entrando al hex. Pagan el coste de MPs del "otro Terreno" del hex (lado de hex y hex). Si el "otro Terreno" y/o lado de hex está Prohibido a la unidad, ésta no puede entrar en el hex. "Otro Terreno" sólo se aplica a la entrada en el hex con Tráfico, y nunca a la salida de uno.

Nota de Diseño: El "Tráfico de Unidades" era una parte simple del tráfico y el estándar del sistema durante mucho tiempo. Siempre fue un asunto que consumía mucho tiempo y sólo proporcionaba un modesto rendimiento. A algunos jugadores les encantaba, otros lo odiaban. Yo sugeriría que se juegue sin Tráfico de Unidades al principio y añadirlo más tarde si se prefiere un mayor detalle. Funciona muy bien, pero también cuesta mucho trabajo y tiempo, ya que los jugadores estudian sus movimientos.

4.1 EFECTOS DEL TERRENO

Cada característica de hex y lado de hex cuesta un número específico de Puntos de Movimiento que se indican en la *Tabla de Efectos del Terreno*. Este coste varía dependiendo de la clase de movimiento de la unidad: Táctica, a Pie o Camión. Las unidades tienen MA independientes y los gastos de MPs de una unidad no afectan a ninguna otra. Añade cualquier MP de lado del hex al coste del hex. La unidad que mueve debe pagar todo el coste de MPs antes de entrar. **Excepción:** Movimiento de un hex (4.1f).

4.1a Múltiples Tipos de Terreno.

Un hex puede tener más de un símbolo de Terreno. La cantidad del Símbolo no importa. Usa el tipo más costoso para el movimiento si no se mueve por Carretera.

4.1b Movimientos Recíprocos.

Una unidad sólo puede mover del hex A al hex B si también puede mover del hex B al A.

4.1c Carreteras.

Una unidad puede pagar el coste de mover por Carretera ignorando el coste en MP normal del Terreno del hex y el lado de hex, si la unidad sigue un camino continuo y la Carretera no está negada por Tráfico de Unidades. Se asume que las Carreteras dentro de un hex interseccionan, incluso si no se muestra literalmente la intersección

4.1d Terreno Prohibido.

Las unidades no pueden entrar o cruzar hexes o lados de hexes Prohibidos, a menos que lo hagan por Puente o Carretera.

4.1e Terreno con PARADA.

Las unidades deben PARAR al entrar en cualquier hex de Terreno con PARADA, independientemente del MA restante. El Terreno con PARADA cuesta 4MPs.

4.1f Movimiento de Un Hex.

Si de otro modo fuese elegible para mover y aún no se ha movido en esta Fase, una unidad sin suficientes MPs puede mover siempre **un hex**. Las unidades nunca pueden usar esta regla para:

- ◇ Realizar un Ataque de Choque.
- ◇ Mover a través o entrar en Terreno Prohibido.
- ◇ Violar los efectos del SNAFU con Fallo.
- ◇ Violar los efectos de una EZOC.
- ◇ Mover con una MA impresa de Cero.

4.2 APILAMIENTO

El Apilamiento normal es de **dos Unidades de Combate**. Los HQs, Apoyos, Trenes Logísticos, y todos los marcadores de Juego no cuentan para el Apilamiento.

El Sobreapilamiento está permitido (con las excepciones en 4.2b) pero trae consigo DRMs en la Tabla de Combate y tiradas múltiples en la Tabla de Bombardeo.

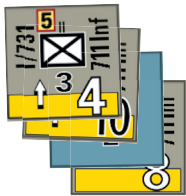
4.2a La Unidad de Combate en lo alto de un Apilamiento debe ser aquella con el mayor Alcance impreso (usa los índices AV mayores en los empates). Puedes determinar libremente el orden de Apilamiento en cualquier momento durante la Activación.

4.2b Sobreapilamiento no está permitido cuando:

- ◇ Usando cualquier Evento de Fuego.
- ◇ Se selecciona como unidad Atacante o Asistente.
- ◇ Entrar a un hex con marcador Tráfico.

4.2c Defendiendo un Hex Sobreapilado. Los hex Sobreapilados defienden normalmente en la mayoría de los casos, pero con el añadido del DRM por Sobreapilado de la *Tabla de Combate*.

Naturalmente, los sistemas de Bombardeo y Ataque de Disparo harán que los hexes Sobreapilados sean trampas mortales. Pero, a veces tendrás tus razones.



4.3 ZONAS DE CONTROL (ZOCs)

4.3a Con las excepciones explícitas de 4.3b, las Unidades de Combate tienen ZOC en los hexes adyacentes a ellas. Las ZOCs vienen en dos variedades: ZOC Normales (generadas por todas excepto las unidades enumeradas en 4.3b) y ZOC AV (que sólo son generadas por unidades AV).

4.3b Los HQs, Trenes Logísticos, Unidades en Pantalla, y las unidades Desprevenidas no tienen ZOC.

4.3c Restricciones en ZOC. El Terreno no restringe las ZOCs. Las unidades Amigas **sólo** niegan las EZOCs para la Ruta Segura y el Movimiento de los HQs (4.3d).

4.3d Efectos EZOC. Las EZOC afectan al movimiento según la clase o tipo de movimiento de la unidad. Ninguna unidad puede mover directamente de una EZOC a otra que le afecte. Las unidades pueden salir libremente de cualquier EZOC si empiezan el movimiento dentro de la misma (teniendo claro que no pueden mover directamente a otra EZOC que les afecte).

i) Unidades con MA a Pie y MA a Camión deben PARAR si entran en cualquier EZOC.

ii) Unidades con MA Táctico deben PARAR al entrar en un hex con EZOC AV (Real o de Apoyo). Esto puede obligar a un Enfrentamiento con Parada. Pero, sólo la EZOC AV Real se aplica a las unidades con MA Táctico para determinación de la Ruta Segura (1.9d).

iii) HQs nunca pueden entrar en una EZOC a menos que sea negada por una unidad amiga.

4.3e EZOCs y Retiradas. Las EZOCs apropiadas en el hex final de una Retirada pueden infringir Pérdidas de Pasos en las unidades en Retirada. Las EZOCs que eliminan la Ruta Segura de las unidades con MA a Pie o MA a Camión pueden hacer que sean incapaces de Retirarse y reciban un Paso de Pérdida en su lugar. Las EZOCs no tienen ningún efecto sobre las unidades con MA Táctico en Retirada.

4.3f AV ZOCs Las ZOCs AV afectan al movimiento de las unidades con MA Táctico enemigas, mientras que las ZOC normales no lo hacen. Las EZOC AV se generan por unidades AV Reales o de Apoyo. Son ZOCs AV Reales o ZOC AV de Apoyo. Las ZOCs AV están limitadas a los hexes adyacentes a la unidad, con independencia del Alcance de la unidad. Las ZOCs AV de Apoyo están disponibles para **cualquier** unidad que cuente con Apoyo.

4.4 Enfrentamientos Con Parada

Mientras que **mover** a una EZOC AV requiere que la unidad que mueve se PARE, ganar un Enfrentamiento con Parada puede permitirle "liberarse" ("Evitar la Parada") para poder seguir moviendo. Los Enfrentamientos con Parada nunca ocurren en cualquier movimiento de una unidad No AV, Avance Después del Combate, o Retirada.

Algunos Enfrentamientos con Parada son **obligatorios** (lo que significa que debes combatir al menos una vez incluso si no tienes intención de seguir moviendo), mientras que otros no lo son (puedes decidir no combatir en absoluto y simplemente PARAR en el lugar).

Cada "disparo" del Enfrentamiento con Parada cuesta un Evento de Fuego como cualquier otro Enfrentamiento.

4.4a Requerido o No Requerido?

Una unidad que mueve está **obligada** a hacer al menos un Enfrentamiento con Parada si la EZOC AV en la que entra está generada por cualquier:

◇ **Unidad AV Real** o

◇ **Anfitrión con Apoyo Largo Alcance (Stand Off)**

Un Enfrentamiento con Parada **no** es obligatorio si la EZOC AV es exclusivamente de unidades Anfitrión *con Apoyos de NO Largo Alcance*. Sin embargo, el jugador puede Disparar, para liberarse de la PARADA.

Los AV Ligeros y todas las unidades en Pantalla armadas con AV no pueden ejecutar un Enfrentamiento con Parada obligatorio. Pasan a FINALIZADAS inmediatamente. Si el Enfrentamiento con Parada no es obligatorio, se PARAN normalmente.

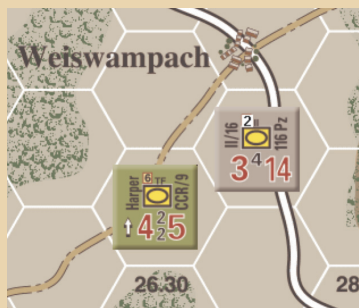
4.4b Liberarse de una PARADA. La PARADA obligatoria no se aplica si no queda ninguna AV EZOC en el hex de la unidad disparando. Una EZOC AV desaparece si la unidad que la proporciona:

- ◇ Es Destruida.
- ◇ Se Retira.
- ◇ Es una unidad Anfitrión y pierde el Apoyo.

La unidad que mueve "gana" si se libera de la PARADA en el hex. Pierde si no lo hace. **Si una unidad "Pierde" un Enfrentamiento con Parada obligatorio, permanece PARADA.**

Independientemente del fracaso de cualquier Enfrentamiento con Parada, la unidad puede gastar su Evento de Fuego restante como un Enfrentamiento que podría liberar ese hex de EZOCs al movimiento de sus otras unidades.

ENFRENTAMIENTO CON PARADA



El II/16 (116Pz) ha movido al hex adyacente a la TF Harper.

Como Harper tiene una ZOC AV Real el Enfrentamiento con Parada es obligatorio. No hay DRMs adicionales en este caso, así que la efectividad 7 de la unidad alemana contra la efectividad 6 de la unidad US da un total de +1. La primera tirada es un 4 con un +1 da un 5 y una Pérdida y Tráfico. El jugador alemán recibe una Pérdida y coloca un marcador de PARADA por Tráfico en el hex del batallón Panzer y podría intentarlo de nuevo. El batallón Panzer no es capaz de un ataque, así que literalmente no podría "atacar" a Harper usando la Tabla de Combate. El Ataque de Choque no es posible debido tanto a la PARADA como a que Harper de hecho es una unidad AV Real. Hay otro Evento de Fuego, así que Dispara de nuevo, con el mismo +1, y la tirada esta vez es un 8 para un total de 9. Harper recibe una Pérdida y ha de cumplir con un Resultado de Retirada. El Enfrentamiento con Parada se ha "ganado" pero usando su último Evento de Fuego, el batallón Panzer no puede continuar moviendo.

Incluso si una unidad gana finalmente el Enfrentamiento con Parada, se PARA si gasta su último Evento de Fuego, y no se puede "pausar" una unidad para ayudarla con otra antes de que la primera continúe.

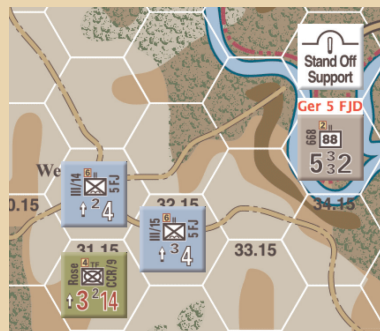
i) En cada Enfrentamiento con Parada, la unidad AV **moviendo** del jugador activo es la que dispara. El jugador inactivo selecciona la unidad objetivo que desee.

La unidad objetivo elegida debe:

- ◇ Aportar una EZOC AV al hex de la unidad en movimiento.
- ◇ Seguir los requisitos normales de selección de objetivos en 5.2b (parte ii).

ii) Una PARADA debe cancelarse **antes** de realizar un intento de Reconocimiento.

APOYO DE LARGO ALCANCE



Aquí la unidad de 88mm está con el HQ y dentro del Radio de Mando de las dos unidades Fj, las cuales cuentan con su Apoyo.

La TF Rose mueve desde el sur y desea atacar a una de las dos unidades FJ con la esperanza de cortar hacia el río y bloquear posteriores avances de los FJ.

De cualquier manera, una vez entra en 31.35, debe lidiar con los Enfrentamientos con Parada creados por el Apoyo de Largo Alcance (Stand-Off) de ambas unidades.

En este caso, TF Rose está en buen lugar. Ya que hay un Enfrentamiento con Parada obligatorio en ese hex, incluso si éste proviene de dos hex enemigos, sólo se requiere UN Enfrentamiento con Parada (Rose puede "aceptar" el otro como una PARADA y no está obligada a enfrentarse a él).

El disparo del Enfrentamiento con Parada de III/15 es de 5 frente a 8 con un -3 neto. Una tirada de 9 obliga a una Pérdida de Apoyo para la unidad. El segundo disparo (idéntico) es en realidad un riesgo innecesario para Rose (quien atacará a III/15 con un ataque regular en breve), Rose hace uso de su otro Evento de Fuego para hacer un Ataque de Disparo sobre III/15 con la esperanza de eliminar un paso antes del combate.

TF Rose quedará sin Eventos de Fuego y bloqueada en la AV EZOC de III/14, ambos se suman en una sola PARADA. Es de esperar que Rose atacará a III/15 (que no tiene Apoyo y podría estar por debajo de 5 pasos). Con suerte resultará en que III/15 se escabullirá y Rose avanzará a 32.15. Si Rose tiene una Segunda Activación, podrá tratar con III/14.

4.5 ZONAS DE ENFRENTAMIENTO

4.5a Las Zonas de Enfrentamiento son generadas por unidades AV hasta la extensión de su Alcance y dan los siguientes efectos:

- ◇ Las unidades con MA de Camión deben PARAR al entrar en una Zona de Enfrentamiento.
- ◇ Los HQs no pueden entrar o terminar una Retirada dentro de un hex de Zona de Enfrentamiento.

Aparte de estos dos Puntos, las Zonas de Enfrentamiento no tienen ningún efecto más que marcar donde se puede iniciar un Enfrentamiento. A diferencia de las EZOCs, las unidades amigas no niegan las Zonas de Enfrentamiento para el movimiento de los HQs. Sólo el Terreno y el Clima afectan a las Zonas de Enfrentamiento.

4.5b Sólo las unidades AV (que no sean Ligeras o estén en Pantalla) Reales (no las de Apoyo) generan Zonas de Enfrentamiento. Las Zonas de Enfrentamiento se extienden a todos los hexes del alcance de la unidad AV, restringido posiblemente por el Terreno y el Clima.

4.5c **Terreno Bloqueante ("Línea de Visión")**. El Terreno no tiene efecto en la Zona de Enfrentamiento entre dos hexes adyacentes, pero a mayores alcances requiere que no haya Terreno Bloqueante en la Línea entre los hexes de punto final. Usa la línea que conecta sus puntos centrales.

Se ignora por completo el Terreno en ambos hexes de punto final. Ignora todos los rasgos del Lado de Hex, las unidades de ambos bandos, y todos los marcadores del juego en o entre los hexes de punto final.

Usa la lista de la *Tabla de Efectos del Terreno* para determinar si un hex intermedio Bloquea o no. Cuenta hexes enteros como Bloqueantes; la ubicación específica del símbolo es irrelevante.

Si la línea entre el hex del que Dispara y el hex Objetivo recorre un Lado de Hex entre un hex Bloqueante y un No-Bloqueante, la Zona de Enfrentamiento **no** está Bloqueada.



4.6 PANTALLA

La Pantalla permite a las unidades Recon ralentizar el movimiento del enemigo sin que corran un riesgo excesivo. Una unidad Recon que esté en su Lado de Movimiento puede marcarse como Pantalla antes de comenzar su Fase de Actividad. Los resultados SNAFU no afectan a las Pantallas.

El jugador puede añadir un marcador de Pantalla a las unidades Recon en cualquier momento en una Activación Inicial (incluso con un SNAFU de Fallo), pero nunca en una Segunda Activación.

Los marcadores de Pantalla pueden eliminarse en cualquier momento (incluso en una Activación Enemiga), liberando a la unidad.

4.6a Unidades en Zona de Pantalla.

Una unidad marcada como Pantalla:

- ◇ No tiene ZOC.
- ◇ Puede mover, Recon y observar Bombardeo.
- ◇ No puede terminar el movimiento o retirada apilados con otra unidad. Si pasa, retira los marcadores de Pantalla de estas unidades.
- ◇ No pueden atacar, asistir, atacar mediante Disparo o iniciar Enfrentamientos. **Quedan FINALIZADAS en el momento en el que entran en un hex con EZOC AV que requiera un Enfrentamiento con Parada.**
- ◇ No pueden hacer Saltar HQs o Trenes.

i) Las unidades Enemigas con MA Táctico o a Camión **no pueden** entrar en el hex ocupado por la unidad en Pantalla.

ii) Unidades enemigas Desplegadas con MA a Pie **pueden** entrar en el hex ocupado por una unidad en Pantalla y hacer que la unidad en Pantalla se retire 3 hexes.

iii) La retirada no afecta al marcaje de Pantalla de la unidad ni provoca que la ficha se voltee.

4.6b Unidades en Combate en Zona de Pantalla. Las unidades en Pantalla no están sujetas a las *Tablas de Combate o Bombardeo*.

Las unidades en Pantalla pueden ser disparadas usando la *Tabla de Enfrentamiento* (pero no pueden ser el que Dispara en un Enfrentamiento). Sin embargo, se convierte cada resultado de "Pérdidas para Ambos" en un resultado "Sin Pérdidas, el Objetivo se Retira 3 hexes".

4.6c Zonas de Pantalla. Unidades en Pantalla no tienen ZOC, sólo su Zona de Pantalla. Ésta incluye todos los hexes alrededor de la unidad en Pantalla hasta un número de hexes de distancia de la unidad (inclusive). Estas Zonas existen hasta un radio de 3 hexes (no en *Last Blitzkrieg*). Ignora las unidades enemigas y el Terreno para propósitos de la Zona de Pantalla.

4.6d Efectos Zonas de Pantalla.

Unidades enemigas por su Lado de Movimiento pagan +1 PM por cada hex de Zona de Pantalla en el que entren. Estas Zonas no afectan a las unidades enemigas por su Lado Desplegado. **Las unidades No Preparadas no pueden entrar en un hex de Zona de Pantalla enemiga.**

Zonas de Pantalla (incluyendo la propia unidad de Pantalla) no tienen efecto sobre:

- ◇ La Legalidad del Hex para MSRs.
- ◇ Tráfico de Unidades.
- ◇ Ruta Segura (amiga o enemiga).
- ◇ Zonas de Enfrentamiento (y viceversa).

4.7 HQs & TRENES LOGÍSTICOS

Los HQs y los Trenes Logísticos no pueden ser destruidos o capturados. Pueden ser temporalmente interrumpidos por el "Salto" enemigo (unidades enemigas que entra en su hex), y tienen sus propios requisitos de movimiento.



4.7a Movimiento HQ.

Los HQs mueven durante la Fase de Actividades usando su propia MA como cualquier unidad, excepto que pierden cualquier marcador de Defensa Preparada que puedan tener si mueven. Cuando se usan las reglas de Órdenes el movimiento del HQ está estrictamente controlado por las órdenes que recibe. **Sin embargo, un HQ bajo Órdenes de Defensa Preparada (2.4d) no puede hacer una Retirada Voluntaria.**

Independientemente de su Tipo de Movimiento, los HQs no pueden cruzar o entrar en un Terreno Prohibido al MA de Camión.

Importante: Los HQs siempre **deben** terminar su movimiento o retirada en un hex de Carretera No-RR que, si es posible, esté al final de una MSR Completa (3.1).

4.7b Movimiento de Trenes.



Los Trenes Logísticos (que son actualmente Legales o están Fuera del Mapa) se "mueven" simplemente colocándolos en cualquier Hex Legal deseado (3.1a)

que también **crea una MSR Completa**. No pueden moverse a cualquier hex 'ilegal' o incluso a un 'Hex Legal' que no genere una MSR Completa.

Si la Formación no tiene una MSR Completa en la Fase de Preparación de la Activación, retira los Trenes Logísticos y colócalos Fuera del Mapa.

Los Trenes Logísticos que están Fuera del Mapa pueden volver a cualquier Hex Legal en el Mapa si al hacerlo se crea una MSR Completa durante la Fase de Actividades. Estos Trenes Logísticos se han "movido" y vuelven a entrar como Fantasmas.

Los Trenes Logísticos que...

- ◇ Mueven o
- ◇ Terminan una Fase de Actividades fuera de la Distancia Óptima de su HQ (entre 5 y 15 hexes) (3.2f) ...**deben** ser girados a su lado Fantasma.



4.7c Recuperación de los Trenes Logísticos desde Fantasma.

Los Trenes Logísticos Fantasma pueden recuperarse a su Lado Normal si:

- ✓ Son Legales y parte de una MSR Completa.
- ✓ Dentro de la Distancia Óptima.
- ✓ Estacionarios desde la Fase de Actividades precedente.

4.7d Salto de HQs & Trenes Logísticos.

Los **resultados** de la *Tabla de Retiradas* no afectan directamente a los HQs & Trenes Logísticos, pero si una unidad enemiga **entra** en su hex, son "Saltados" y deben retirarse (HQ en 4.7e y Trenes Logísticos en 4.7h). La unidad enemiga que provoca el Salto puede estar moviendo en un Movimiento Regular o en un Avance Después del Combate.

Las unidades No Preparadas, unidades en Retirada, unidades en Pantalla, **unidades que comienzan la Fase Fuera del Radio de Mando**, HQs, y Trenes Logísticos no pueden hacer Saltar HQs y Trenes Logísticos enemigos.

4.7e Retiradas de HQs. Haz lo siguiente para Retirar un HQ después de un Salto:

- ✓ Retira el HQ **al menos 3 hexes** a cualquier Hex Legal (3.1) que esté libre de cualquier Zona de Enfrentamiento. Tan solo coge el HQ y colócalo en el hex deseado, sin tener en cuenta la Ruta Segura o EZOC a lo largo de la Ruta. **Excepción:** ver 4.7f
- ✓ Gira sus Trenes Logísticos al lado Fantasma.
- ✓ Retira los marcadores de Defensa Preparada del HQ, si los hubiera.
- ✓ Aplica un marcador de Coordinación al HQ.
- ✓ La Retirada no cambia el Estado de Activación de un HQ (Disponibile, Usado o Terminado-Hecho).

4.7f Retirada de un HQ de una Bolsa.

Un HQ puede ignorar la necesidad de una MSR Completa y los requisitos de Distancia Mínima de 3.1a & 4.7e así como las preocupaciones de la *Guía de la Dirección de Retirada* (5.5b), pero debe terminar en un hex **que contenga** una de sus propias unidades.

Además de necesitar una MSR Completa, se aplican **TODOS** los demás requisitos de Hexes Legales.

4.7g Retirada Voluntaria HQ. Un HQ de una Formación Activa puede retirarse voluntariamente siguiendo el procedimiento de 4.8, excepto:

- ◇ Los HQs nunca pierden un Paso.
- ◇ Pueden hacerlo incluso con SNAFU con Fallo.

Una Retirada Voluntaria de HQ aplica 4.7e y 4.7f normalmente. **Los HQs bajo Órdenes Opcionales de Defensa Preparada (2.4d) no pueden ejecutar una Retirada Voluntaria. Si un HQ hace una Retirada Voluntaria, debe aumentar su Nivel de Fatiga en uno.**

4.7h Retirada de Trenes. Los Trenes Logísticos se retiran con sólo recogerlos y colocarlos en un Hex Legal creando una MSR Completa, y luego son volteados a su Lado Fantasma. Ese hex debe estar al menos a 10 hexes de donde comenzó siguiendo un camino por su MSR. El hex resultante no necesita estar a 10 hexes de distancia en línea recta desde donde comenzó. Si no es posible tal hex, los Trenes Logísticos se envían Fuera del Mapa.

4.7i [Opcional] Saltos Suaves. Si un HQ o los Trenes Logísticos son Saltados, se tira un dado por hex (independientemente del número de HQs y/o Trenes Logísticos en él). Haz esta tirada **antes** de resolver cualquier retirada de Unidades de Combate:

- i) Con un 1-4 hay un Salto Suave y se sigue la parte iii más abajo.
- ii) Con un 5-6, hay un Salto Duro y aplica el proceso en 4.7e, 4.7f y 4.7h.
- iii) En un Salto Suave, el propietario mueve **tanto** el HQ saltado como sus Trenes Logísticos (independientemente de cuál salte) como desee. Conserva (pero no añade) marcadores de Defensa Preparada o marcadores de Coordinación. Los Trenes Logísticos mantienen su estado existente de Fantasma (o no) y no necesitan convertirse en Fantasmas como resultado.
- iv) No hay ninguna Ruta involucrada; la idea es que estaban ahí todo el tiempo. El jugador puede desplazarlos el número de hexes que desee.

- v) Los hexes elegidos **deben**:
 - ✓ Tener Terreno apropiado.
 - ✓ No contener una unidad enemiga, Zona de Enfrentamiento, o EZOC.
 - ✓ No Bloquear una MSR enemiga.

vi) Sin embargo, los hexes no necesitan ser Legales en el momento.

Nota de Diseño: El Salto Suave puede parecer extraño al principio. No es un movimiento de ningún tipo. Más bien, es un intento de añadir límites a la información perfecta del enemigo "ojos en el cielo". Sus unidades avanzan hacia una ubicación que estaba seguro de que era correcta, sólo para no encontrar nada allí. La "nueva" ubicación es en realidad donde el HQ estaba todo este tiempo (o eso parece). El mapa de situación "perfecta" del enemigo simplemente estaba equivocado, otra vez.

SALTOS DE HQ

El contenido del apilamiento de la 106 ID está desplegado en torno a ella.

El KG Stephan aproximándose desde el sur necesita establecer un OBJ de Recon en St. Vith. Ésto se necesita debido al VP y al 168 de ingenieros en el hex, no debido a que haya un HQ. Stephan usa un Evento de Fuego, el jugador tira un dado y obtiene un 2, que coloca un marcador OBJ en el HQ en St. Vith. Esto permite tanto el Ataque de Choque como entrar en el hex VP controlado por el jugador US. Stephan realiza un Ataque de Choque sobre el apilamiento desde 30.10. Observa que no hay apoyo que perder para habilitar este ataque ya que no hay unidad en el hex que pueda recibir Ventaja del Apoyo o Defensa Preparada de la 106 ID. El ataque de choque es un 6 a 4 o +2. Cualquier tirada de 9 o más desalojará al HQ y destruirá a los ingenieros. Debido a que la ciudad es Terreno Clave, los resultados situacionales no forzarán la Retirada.

El jugador obtiene un 10

El HQ se ha retirado los 3 hexes requeridos, ha perdido su marcador de Defensa Preparada, y los ingenieros han sido destruidos. El HQ necesita recibir un marcador de Coordinación por haberse retirado y sus Trenes Logísticos se han girado a su lado Fantasma.

4.8 RETIRADA VOLUNTARIA

En lugar del Movimiento Normal, las unidades Activas pueden auto-iniciar Retiradas Voluntarias para salir de lugares de los que no podrían salir normalmente. Las Rutas Seguras, EZOCs, Zonas de Enfrentamiento, Terreno y las propias Unidades Enemigas no restringen las Retiradas Voluntarias.

4.8a El hex de finalización de la Retirada debe estar a 3 hexes de distancia. Inflige un Paso de Pérdida y voltea la unidad a su lado de Movimiento. Esto FINALIZA la unidad. Si el hex final tiene una EZOC, inflige una Pérdida de Paso adicional también. (5.5g)

4.8b Los HQs hacen lo mismo (ver 4.7g) pero pueden extender su Retirada para cumplir las condiciones de un HQ que Salta en 4.7e y f. **Los HQs no sufren ninguna Pérdida de Pasos. Sus Retiradas deben ser hacia sus Trenes Logísticos y ver 5.5b.**

4.8c Los HQs pueden Retirarse Voluntariamente bajo un resultado de Fallo en SNAFU. Todas las demás unidades requieren al menos un resultado de SNAFU Parcial. Véase 4.7g para más detalles.

4.8d Los HQs bajo Órdenes de Defensa Preparada (2.4d) -a diferencia de un HQ que simplemente tiene un marcador de Defensa Preparada- no pueden ejecutar una Retirada Voluntaria.

4.9 [OPCIONAL] MOVIMIENTO REALISTA

Los jugadores reflexionan, controlan, rehacen y reelaboran movimientos para exprimir una optimización cada vez mayor. Sus oponentes deben hacer lo mismo para competir. El resultado, tras una gran inversión de tiempo, es un nivel de precisión que no tiene nada que ver con la realidad. Esta regla hace que las unidades de cartón se muevan como las de verdad.

4.9a Movimiento de Unidad. Las unidades se mueven como elementos reales. Si una ficha mueve a lo largo de la cuadrícula a un hex, lo ha hecho realmente. No se puede rehacer, si vas por el camino equivocado y necesitas retroceder, hazlo literalmente usando tu MA.

4.9b Errores Honestos. Sin embargo, si metes la pata (cuentas mal los MPs, te olvidas de una regla, o lo que sea), hazle saber a tu oponente lo que hiciste y calcula dónde debería estar la unidad. Cambiar lo que "te gustaría hacer" no cuenta.

5.0 COMBATE

El Combate ocurre de varias maneras, por Enfrentamientos, Ataques, Ataques de Choque, Ataque por Disparo y Bombardeo. Los tipos de Unidad restringen los tipos de Combate que se pueden llevar a cabo y a los que puede ser sometida (Ver la *Tabla de Capacidades de Unidad*). Sólo el jugador Activo puede iniciar cualquier forma de Combate.

Nota de Juego—Integración del Tipo de Combate: Aprender a jugar al juego requiere entender qué Tipos de Combate usar frente a los tipos de objetivos y las capacidades de tus propias unidades.

Convertirse en un gran jugador es una cuestión no sólo de saber estas cosas, sino de organizar tus fuerzas para que tengas las herramientas disponibles para conseguir tus objetivos tan rápida y eficazmente como sea posible. Lo más importante es que un jugador experto sabrá qué herramientas debe dejar en la bolsa dada la situación que se le presenta y cuáles harán el trabajo necesario así como lo bien que lo harán.

Los **Ataques Regulares** son acciones de conjunto coordinadas entre las unidades de asalto y las de apoyo y disparos para empujar al enemigo fuera de una posición en el Terreno. Resuelve éstos en la *Tabla de Combate*.

Los **Ataques de Choque** son asaltos rápidos de unidades mecanizadas que explotan su protección y movilidad para atacar decisivamente una posición enemiga. Los Ataques de Choque permiten a la unidad atacante continuar el movimiento después. Resuélvelos en la *Tabla de Combate*.

Los **Enfrentamientos** son intercambios de fuego entre plataformas de armas que utilizan la fuerza AV. Los Enfrentamientos se utilizan para generar pérdidas, suprimir Apoyos y liberar unidades amigas para el movimiento. A diferencia de los Ataques, no representan un esfuerzo para tomar el Terreno. Resuélvelos en la *Tabla de Enfrentamientos*.

Los **Ataques por Disparo** utilizan armas AV contra objetivos no AV. Resuélvelos en la *Tabla de Bombardeo*.

El **Bombardeo** usa Artillería y/o Aviación para generar efectos de supresión o para infligir Pérdidas de Pasos en ubicaciones enemigas. El Bombardeo de Destrucción utilizan la *Tabla de Bombardeo* para crear Pérdidas. Los Bombardeos de Supresión permiten al jugador aplicar DRMs en la *Tabla de Combate*, pero no infligen Pérdidas de Pasos.

5.0a "Terreno" (como en una unidad que "está en Terreno") son características específicas del Terreno que afectan al Combate y al Bombardeo de los tipos enumerados en la *Tabla de Efectos del Terreno*. Tanto los rasgos de hex como de lado de hex pueden aplicar efectos de "Terreno". El Terreno del lado de hex se aplica a la *Tabla de Combate*, pero no tiene efecto sobre los Enfrentamientos, los Ataques por Disparo, o el Bombardeo.

5.0b Los HQs y los Trenes Logísticos no pueden ser Enfrentados en Combate, Atacados o Bombardeados. Ni absorben Pérdidas de Pasos en ningún momento o por cualquier razón.

5.0c Las Unidades en Pantalla no pueden ser Atacadas o Bombardeadas, pero pueden ser Enfrentadas por unidades AV enemigas.

5.1 ATAQUES REGULARES Y DE CHOQUE

Tanto los Ataques Regulares como los de Choque usan la *Tabla de Combate* para representar los asaltos a hexes ocupados por el enemigo. Los Ataques de Choque tienen un número de excepciones y requisitos especiales, que no se aplican a los Ataques Regulares.

5.1a Todos los Ataques. Ejecuta los Ataques en cualquier momento y orden durante la Fase de Actividades. Los Ataques nunca son obligatorios. Cada Ataque implica sólo un "hex defensor" que debe contener una unidad enemiga que pueda ser atacada. El hex defensor **debe** estar dentro de una Zona OBJ, pero los Ataques **no están restringidos por el Radio de Mando**.

5.1b Secuencia de Ataque

- 1) El atacante declara el Ataque e identifica el hex defensor.
- 2) El defensor anuncia si puede aplicar Defensa Preparada.
- 3) El defensor identifica su unidad con su Valor de Acción.
- 4) El atacante identifica la unidad atacante y cualquier unidad/es asistiendo.
- 5) El atacante realiza Bombardeo.
- 6) Se determina el DRM neto de la *Tabla de Combate*.
- 7) Tira en la *Tabla de Combate*.
- 8) Aplica los resultados (Pérdidas, Retiradas y Avances).

5.1c Requisitos Unidad Atacante.

Todas las Unidades deben:

- ✓ Tener Valor de Acción del Ataque.
- ✓ Estar adyacente al hex defensor.
- ✓ Poder **entrar** en el hex del defensor en Movimiento Regular.
- ✓ No estar FINALIZADO.
- ✓ No estar sobreapilado.
- ✓ Ser usadas para determinar los DRMs.
- ✓ Tener un MA mayor de 0.

5.1d Bombardeos en un Ataque.

El atacante puede seleccionar uno de los dos tipos de Bombardeo usando los puntos de Artillería/Aéreos disponibles para apoyar su ataque. El Radio de Mando del HQ de la Formación no restringe el Bombardeo. Un **Bombardeo de Supresión** genera un DRM de +2 en un Ataque Regular, o +1 DRM en un Ataque de Choque. En ninguno de los dos casos el Bombardeo de Supresión causa Pérdidas de Pasos. Un **Bombardeo de Destrucción** puede causar Pérdidas de Pasos en la *Tabla de Bombardeo*, pero no da un DRM de Supresión. Si un Bombardeo de Destrucción destruye el apilamiento defensor, se ejecuta Avance Después del Combate y el ataque termina sin tirar en la *Tabla de Combate* (con FINALIZADO para todas las unidades implicadas). A efectos de la Tirada de Fatiga el Ataque sí ocurrió.

5.1e DRMs en la Tabla de Combate.

Cada bando determina su *Valor de Acción Neto* sumando los DRMs de la *Tabla de Combate* aplicables a su unidad elegida. Se resta el *Valor de Acción Neto* del Defensor del *Valor de Acción Neto* del Atacante para obtener el DRM final. Utiliza el Terreno en el hex del defensor y cualquier Terreno del lado de hex que la unidad atacante esté cruzando para realizar el Ataque. Para que el Defensor pueda usar su DRM de Segunda Unidad, debe tener al menos dos unidades de combate en su hex.

5.1f Resultados en la Tabla de Combate.

Tira dos dados, añade el DRM final, y mira el resultado en la *Tabla de Combate*. Los resultados incluyen Pérdidas, Retiradas y Tráfico. Sólo la unidad atacante puede absorber las Pérdidas del Atacante. Si no puede absorberlas todas, ignora el exceso. Las Pérdidas no pueden aplicarse a las unidades de Apoyo o Asistencia. El Defensor debe infligir la primera Pérdida en su unidad AR y luego distribuir las Pérdidas restantes entre otras unidades reales dentro de su hex, como se desee. Coloca un marcador de Tráfico en el hex del Defensor si su apilamiento se Retira o es Destruído (en caso contrario, ignóralo). Los resultados de Retirada afectan a todas las unidades en el hex Defensor.

5.1g Sólo Ataques Regulares. Un hex solo puede ser objetivo de un Ataque Regular en una sola Fase. Pero si las unidades enemigas se Retiran a un nuevo hex, pueden ser atacadas de nuevo (por diferentes unidades Atacantes).

5.1h Requisitos Ataque Regular.

La **Unidad Atacante** debe aplicar la lista de "Todas Unidades Atacantes" de 5.1c.

Una Unidad Atacante puede estar PARADA (STOPPED).

5.1i Unidades "Asistentes".

Puedes asignar un "unidad que Asista" al Ataque, si se desea. Un Asistente da a ese Ataque un DRM. La *Tabla de Capacidades de Unidad* muestra qué tipos de unidades pueden asistir. El jugador no puede seleccionar más de una unidad como Asistente.

Un Asistente debe:

- ✓ Ser Capaz de Atacar o tener un icono AV.
- ✓ Estar adyacente al hex del Defensor.
- ✓ Estar adyacente a, o apilada con, la unidad Atacante.
- ✓ No estar sobreapilada.
- ✓ No estar FINALIZADA, pero puede estar PARADA.

Una unidad Asistente puede Avanzar Después del Combate sólo si está **apilada** con la unidad Atacante, y no desde otros lugares. Sólo puede Avanzar Después del Combate si es capaz de entrar en el hex del Defensor en Movimiento Normal.

5.1j Terminando un Ataque Regular.

Independientemente de cualquier Avance Después del Combate, las unidades que atacan o asisten están FINALIZADAS.

5.1k Sólo Ataque de Choque. El jugador puede realizar un Ataque de Choque en un hex tantas veces en una Fase de Actividad como pueda (incluso con la misma unidad) además de otros tipos de Ataques o Bombardeo - y en el orden que se desee.

5.1m Requisitos Ataque de Choque.

i) El hex Defensor de un Ataque de Choque debe:

- ✓ No contener **ningún** Valor AV (Real o de Apoyo).
- ✓ Costar 3 MPs o menos para MA Táctico (las tasas de MPs de Carretera pueden usarse para reducir el coste del Terreno del hex).

ii) El hex Defensor podría contener una PARADA (STOP) (si se usa una tasa de Carretera para pasar el test de 3 MPs). Ese STOP se aplica después de que la unidad avance con éxito a ese hex. *No, la unidad no necesita pagar ese coste, el hex simplemente tiene que costar esa cantidad o menos.*

iii) Una **unidad** en Ataque de Choque debe:

- ✓ Sigue la lista "Todas las Unidades Atacantes" en 5.1c.
- ✓ Ser una sola unidad.
- ✓ Tener al menos un MP & un Evento de Fuego restante.
- ✓ No estar bajo una PARADA (STOP).
- ✓ Tener un MA Táctico y ser "Capaz de un Ataque de Choque" en la *Tabla de Capacidades de la Unidad*.
- ✓ Mostrar uno o más de lo siguiente:
 - ◇ Capacidad de Ataque.
 - ◇ AV Roja.
 - ◇ AV Ligera.
 - ◇ Blindado de Ruptura (Breakthrough Armor).

5.1n Otras Reglas Especiales del Ataque de Choque.

i) Un Ataque de Choque no se puede ser asistido.

ii) Un Ataque de Choque cuesta un Evento de Fuego.

iii) Un Ataque de Choque no FINALIZA la unidad Atacante.

iv) Un Ataque de Choque nunca puede usar mas de 1 Punto de Artillería/Aéreo por Bombardeo.

v) Para obtener el "DRM de Ataque por Disparo", el Ataque por Disparo debe venir de la propia unidad Atacante y dejar otro Evento de Fuego disponible para el Ataque de Choque. El Ataque por Disparo acumula el DRM incluso si no genera Pérdidas.

5.1o Terminando un Ataque de Choque. La unidad atacante puede continuar moviendo usando su MA restante si no está PARADA (por cualquier razón, incluyendo quedarse sin Eventos de Fuego al hacer el ataque).

i) Continúa el movimiento, si lo hay, desde el hex actual de la unidad (ya sea con o sin el movimiento "gratuito" de Avance Después del Combate). Una vez que comienza a mover de nuevo, las EZOCs y los Enfrentamientos con Parada se aplican normalmente.

ii) Si el Ataque no consigue desalojar al Defensor y el Atacante aún tiene MA y un Evento de Fuego puede mover o incluso intentar otro Ataque de Choque contra el mismo hex de nuevo.

iii) Independientemente, todos los DRMs involucrados en el Ataque anterior se ponen a cero. Un nuevo Ataque de Choque, incluso contra el mismo objetivo, debe calcular sus propios DRMs.

Nota de Diseño: Sí, todo esto significa que una unidad podría hacer un Ataque de Choque exitoso contra un hex, Avanzar Después del Combate hacia y, por tanto, "entrar en el hex de forma gratuita". Recuerda, ellos están presionando en ese momento y el mundo no es tan blanco y negro como podría indicar el MA de una unidad.

5.2 ENFRENTAMIENTOS

Los Enfrentamientos representan el intercambio de disparos entre unidades AV Blindadas. Sólo el jugador Activo inicia los Enfrentamientos. Se resuelven en la *Tabla de Enfrentamientos*.

Los Enfrentamientos sólo pueden iniciarse contra unidades AV Enemigas o de Apoyo. Si una unidad AV desea disparar sobre un apilamiento sin ningún AV, usa el *Ataque por Disparo* en su lugar.

5.2a Quién Puede Enfrentarse.

i) Una unidad AV Activa, la cual no esté en Apoyo puede realizar un Enfrentamiento atacando a una única unidad AV enemiga Objetivo en su Alcance.

Las limitaciones de este Alcance (el Valor Máximo del Alcance, el efecto del Terreno (5.2b parte iv), la Visibilidad y el Terreno Bloqueante) restringen la distancia a la que un Objetivo puede ser Enfrentado.

El Alcance del que Dispara afecta:

- ◇ Si el Objetivo puede ser Atacado.

El Alcance del Objetivo afecta:

- ◇ Si el que Dispara puede recibir Pérdidas. (5.2d (5.2d parte iv))
- ◇ Si el Objetivo puede usar DRMs de Apoyo Múltiples. (5.2d parte iii)

Si el Objetivo es una unidad de Apoyo, mide el Alcance del Objetivo en la ficha del Apoyo desde el Anfitrión hasta el Tirador.

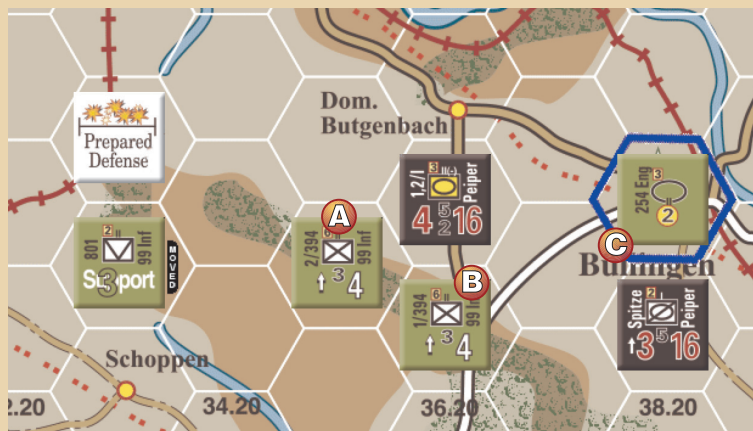
ii) Los Enfrentamientos requieren el gasto de un Evento de Fuego cada uno, pero no cuestan MPs. Si una unidad ya no tiene un Evento de Fuego disponible, no puede iniciar un Enfrentamiento.

iii) Una unidad puede iniciar un Enfrentamiento en cualquier punto del Movimiento (incluso antes de mover), y es libre de mover después si éste no fue su último Evento de Fuego.

iv) Las EZOCs no afectan a la capacidad de una unidad para Entablar Enfrentamientos.

v) No hay necesidad para el que Dispara de estar habilitado para entrar en el hex Objetivo en absoluto, ni hay Avance Después del Combate después de cualquier Enfrentamiento, sin importar los resultados.

ATAQUES DE CHOQUE



La Defensa Preparada y el Apoyo están dispuestos para el ejemplo. Se asume que las Zonas OBJ existen tal como se necesitan.

En el primer ejemplo, la unidad panzer alemana 1,2/I mueve a 36.22 y desea realizar un Ataque de Choque contra la unidad A por el coste demasiado alto en MPs del Terreno en el hex (4 para el Terreno STOP), pero la Carretera que corre hacia el sur en 36.21 permite ese Ataque. La unidad panzer debe eliminar el requisito de STOP creado por la ZOC AV de Apoyo de la unidad A y retirar el Apoyo de la unidad B para permitir el ataque.

Esto, de acuerdo, está más allá de las habilidades de la unidad alemana. Puede intentar retirar el Apoyo de ambas unidades US, pero al hacerlo queda PARADA para la Activación y la dejará sin Eventos de Fuego -sin posibilidad de realizar un Ataque de Choque.

En el otro ejemplo, Spitze va a realizar un Ataque de Choque contra la unidad C. Aquí no hay Apoyo o Defensa Preparada ya que el ingeniero está No Preparado y en el Pueblo (el cual no es Terreno Clave en caso de un resultado situacional).

Como resultado, ambos Eventos de Fuego de Spitze están disponibles. El jugador decide realizar un Ataque por Disparo para obtener un +1 en la Tabla de Combate. Spitze tiene un 5 (AR), +1 (Dual), +1 (Ataque por Disparo), y +1 por Supresión (Artillería) para un resultado de 8. Los ingenieros tienen un 2 (AR), +1 (Terreno) para un 3. El Ataque de Choque tiene un DRM neto de +5. El jugador alemán saca un 6 que se modifica a un 11. Los ingenieros reciben un D1. Deben Retirarse. No obstante, como la unidad no tiene una MA impresa, se aplica 5.5i y la unidad es automáticamente Destruída.

Spitze entra al hex sin coste de MPs, no puede moverse más porque ha usado todos sus Eventos de Fuego y está PARADA.

5.2b Objetivo Enfrentamiento.

i) Los Enfrentamientos **no** requieren que el Objetivo esté en una Zona OBJ, pero el Objetivo debe estar dentro de una Zona OBJ Doble para aplicar el DRM "Doble OBJ".

ii) El jugador Inactivo selecciona la unidad en el *hex Objetivo* para ser el Objetivo del Enfrentamiento del Atacante dentro de ese hex.

Elige una unidad Objetivo con el mayor Valor AV y/o Alcance, en el siguiente orden de prioridad:

- ◇ Unidad AV Real.
- ◇ AV Apoyo usando un Anfitrión de una Formación con *Múltiples* Apoyos.
- ◇ AV Apoyo usando un Anfitrión de una Formación con *sólo un* Apoyo.

iii) Una unidad Objetivo puede ser atacada cualquier número de veces en una Fase.

iv) Si el hex del Objetivo contiene "Terreno" o el propio Objetivo está en *Defensa Preparada*, el Alcance Máximo del Enfrentamiento **se reduce a 1 hex**.

5.2c Casos Especiales.

i) Las unidades AV ligeras y en Pantalla no pueden realizar *Disparos* de Enfrentamiento, pero pueden ser *Objetivos* de Enfrentamientos.

ii) El Apoyo sólo puede ser *Objetivo* de Enfrentamientos.

iii) Si el Objetivo es una unidad en Pantalla, se convierte un resultado de "**Pérdidas para Ambos**" en "**Sin Pérdidas, el Objetivo se Retira 3 hexes**" contra él.

5.2d Tabla de Enfrentamiento & Resultados.

Resuelve los Enfrentamientos tirando dos dados en la *Tabla de Enfrentamiento*, añadiendo los modificadores aplicables.

i) Hay dos versiones de la *Tabla de Enfrentamiento*: Usa la Superior si el Objetivo es AV Real y la Inferior si el Objetivo es AV de Apoyo. Los números mostrados son la tirada de dos dados modificada. Si la tirada modificada es mayor o menor que las Columnas, usar la última columna disponible. Utiliza el Resultado en la misma Columna por encima de la tirada modificada realizada.

ii) El Apoyo utiliza el Valor de Acción del Anfitrión para determinar el modificador Diferencial Base del Objetivo (AV Apoyo +AR unidad Anfitrión). Las unidades AV Reales utilizan su propio Valor de Acción junto con su AR.

iii) El DRM de "Apoyo Múltiple" se aplica cuando la Formación Objetivo tiene más de una unidad de Apoyo y el Alcance de cada una llega al hex del que Dispara.

iv) Se aplica el resultado al Bando o Bando indicados. Sin embargo, se ignoran todos los Resultados si el que dispara está Fuera del Alcance del Objetivo.

v) Poner cualquier marcador de Tráfico resultante en el hex del Atacante.

ENFRENTAMIENTO

Para los propósitos de este ejemplo La visibilidad es mayor que 2 hex. La TF Harper ha movido al hex mostrado y no ha gastado Eventos de Fuego. La visibilidad le permite "ver" a ambas unidades alemanas, pero la unidad A está en Terreno. No puede enfrentarse a un Alcance mayor a un hex. La TF Harper elige enfrentarse a la unidad alemana B. No se aplica ningún DRM, es un disparo con -1 (la efectividad de la TF Harper es 6 (AV+AR) y la efectividad alemana es 7). Se resuelve en la fila superior de la *Tabla de Enfrentamiento* porque II/16 es una unidad Real, no de Apoyo. Elegir disparar a un Alcance de 2 es un movimiento inteligente por parte del jugador US porque no hay riesgo de Pérdidas para el Atacante porque Harper está fuera del Alcance de los carros alemanes. El primer disparo de Harper es un 5 lo que ocasionaría una Pérdida y Tráfico, pero en este caso ambos se ignoran, y no hay resultado debido al Alcance. La siguiente tirada es un 8, modificada a un 7 que convierte un resultado de Pérdidas para Ambos en una Pérdida alemana, y Sin Efecto para Harper debido al Alcance. Ambas Pérdidas **no agregan** un resultado de Retirada. De cualquier manera, habiendo gastado sus dos Eventos de Fuego, La TF Harper queda PARADA para la Activación, que en este caso es análoga a FINALIZADA.

5.2e Resultado de Enfrentamientos y unidades de Apoyo.

i) Nunca se aplican Pérdidas al Anfitrión del Apoyo, sólo a la propia unidad de Apoyo.

ii) Un Objetivo Caído resulta en Apoyos Caídos de cada unidad en el apilamiento, incluso si su propio apoyo no ha participado.

5.2f [Opcional] En cualquier Enfrentamiento a un Alcance mayor de 1 hex, convierte cualquier Resultado de "Pérdidas para Ambos" como "Sin Efecto".

APOYO CAÍDO

Este ejemplo muestra las opciones involucradas cuando se pierde el Apoyo. Esta es la Activación de la I/16Pz. La "misión" del jugador es tomar el puente en la esquina NW (34.06) consiguiendo que el puente no sea volado si los alemanes llegan tan lejos. El jugador debe retirar el Apoyo del batallón de infantería mixto US. Para hacerlo ataca mediante Disparo o Ataque de Choque. I/16 Pz Bn realiza un Enfrentamiento 9 frente a 6 (+3) lanzando un 8, el Apoyo se pierde y el AT (No la unidad Apoyada) sufre una Pérdida de Paso. I/16 Pz Bn debe completar su movimiento (para usar su Evento de Fuego restante) antes de mover alguna otra unidad. Realiza un Ataque por Disparo, que requiere una tirada de 5-6 (el Objetivo está en Terreno y usa la columna de Defensa Preparada en la *Tabla de Ataque por Disparo*). El jugador lanza un 2 y falla. I/16 Bn queda PARADA. No puede ejecutar un Ataque Regular y no puede asistir a otra unidad. El jugador atacará mediante Disparo con II/16 y el KG Stephan ejecutará un Ataque de Choque. Los dos Ataques por Disparo (nuevamente 5-6) consiguen un impacto (6) y un fallo (3). Al batallón mixto le queda un Paso y carece de Apoyo. El KG Stephan mueve a 37.04. Podría atacar mediante Disparo antes del Ataque de Choque para generar el DRM +1, pero al hacerlo evitaría tomar el puente en 34.06. Realiza un Ataque de Choque sin el Ataque de Disparo precedente. Usando Artillería es un 5, +1 por Supresión y +1 por Dual. La defensa es un 2, +1 por Terreno, y +1 por Defensa Preparada. 7 a 4 es un +3. Una tirada de 6 destruye el Paso restante (debido a la tirada situacional), inflige 1 Paso en Stephan debido a la Defensa Preparada, y coloca un marcador de Tráfico en el hex, evitando el intento de Stephan de capturar el puente.

Nota de Juego: Para aquellos que usaron ediciones anteriores de estas reglas, como usar el Apoyo de Largo Alcance (88s) puede ser confuso. Cuando se despliega como una unidad AV Real (significa que no está en Apoyo) los 88s tienen los mismos dos Eventos de Fuego, una Zona de Enfrentamiento para enfrentar a una unidad que Dispara Fuera de su Alcance, la habilidad de atacar mediante Disparo, y una AV ZOC. En Apoyo, pierden esas habilidades excepto la de ser enfrentados como Objetivo y la AV ZOC para sus Enfrentamientos. Aplican también los Enfrentamientos con Parada obligatorios a las unidades AV enemigas que entran en esa AV ZOC.

5.3 ATAQUE POR DISPARO

El Ataque por Disparo permite a las unidades AV atacar a unidades no AV. Efectivamente, la unidad AV está bombardeando al enemigo con proyectiles HE. El Ataque por Disparo se resuelve usando la *Tabla de Bombardeo*, y cuenta como un Evento de Fuego.

Nota de Diseño: Las unidades AV disparan sobre otras unidades AV usando la *Tabla de Enfrentamiento*, pero lo hacen contra unidades No AV usando la *Tabla de Bombardeo* en forma de Ataques por Disparo. La diferencia aquí viene de cómo se libra el combate. Obviamente, AV contra AV es un concurso de máquinas, mientras que AV contra no AV representa algo más parecido a un Cañoneo (como un Bombardeo) de la posición de la unidad Objetivo.

5.3a Se pueden hacer cualquier número de Ataques por Disparo contra un hex dado. Los Ataques por Disparo pueden hacerse en cualquier secuencia, antes o después de cualquier Ataque.

5.3b Requerimientos del Ataque por Disparo.

- ✓ El que Dispara está **adyacente** al Objetivo.
- ✓ El Objetivo no contiene AV (Real o Apoyo).
- ✓ El Objetivo está en una Zona OBJ.
- ✓ El que Dispara podría estar PARADO pero no FINALIZADO.

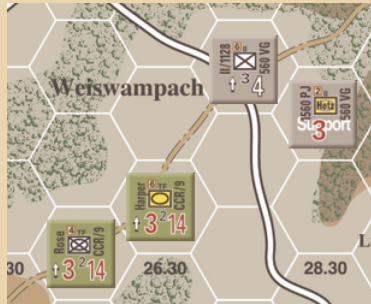
5.3c Requisitos de la Unidad Que Dispara

- ✓ Cada Ataque por Disparo es hecho por una única unidad.
- ✓ Sólo los Tipos de Unidad indicados en la *Tabla de Capacidades de Unidad* pueden llevar a cabo Ataques por Disparo.
- ✓ La unidad disparando debe pasar cualquier Enfrentamiento con Parada **requerido antes** de realizar un Ataque por Disparo.

5.3d Procedimiento. Se resuelven los Ataques por Disparo como un Ataque de un Punto de Artillería/Aéreo usando la *Tabla de Bombardeo*, excepto que aplican un *Desplazamiento de Fila* por ser un Ataque por Disparo. Cada Ataque por Disparo se resuelve individualmente; nunca se combinan, ni pueden combinarse con Puntos de Artillería/Aéreos para crear Bombardeos mayores.

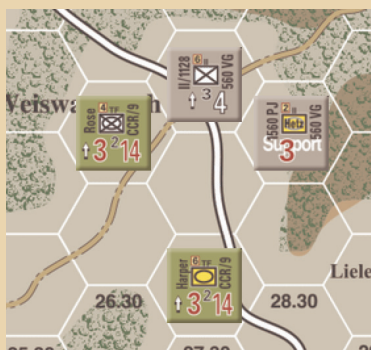
5.3e Ataque por Disparo como Supresión. Los Ataques por Disparo nunca se califican como un Bombardeo de Supresión para un Ataque Regular, pero **podría aplicarse como un similar DRM a un Ataque de Choque para esa misma unidad inmediatamente después de su Ataque por Disparo. Esa "Supresión" de un Ataque por Disparo sólo puede afectar a ese único Ataque de Choque.**

ATAQUE POR DISPARO



La unidad de la 560VG se despliega aquí para propósitos del ejemplo. Una Zona OBJ incluye a la unidad alemana.

En el ejemplo Harper moverá a 27.32 adyacente a la unidad VG. Como el jugador US desea impactar a la unidad alemana múltiples veces con Ataques por Disparo, debe retirar el Apoyo. El Enfrentamiento es con -1 sobre el Objetivo en la sección de Apoyo de la *Tabla de Enfrentamientos*. Una tirada de 8 retira el Apoyo. Harper ha usado uno de sus Eventos de Fuego. El jugador quiere bloquear la Carretera moviendo a 27.31, así que Harper no puede gastar su segundo Evento de Fuego desde allí como un Ataque por Disparo ya que no está adyacente. Quedarse adyacente para hacerlo hará que quede PARADA en 27.32.



En este momento la TF Rose ha movido a una posición de disparo con ambos Eventos de Fuego disponibles (el Apoyo que ha sido retirado por Harper permanece así para el resto de la Activación). La unidad alemana está en Terreno (un pueblo). Rose realiza ambos Disparos y ahora queda PARADA en ese hex. Las tiradas de 4 y 6 dan una Pérdida de Paso a la unidad VG alemana. Observa que el 4 falla porque la Columna de Ataque por Disparo de la *Tabla de Bombardeo* (a diferencia de la Columna de artillería) requiere un 5 o 6 para impactar.

5.4 BOMBARDEO

Los Bombardeos vienen en dos formas básicas: Destrucción y Supresión.

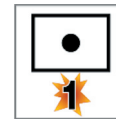
Los **Bombardeos de Destrucción** están diseñados para infligir Pérdidas en el enemigo. Lo hacen utilizando la *Tabla de Bombardeo* y pueden usar hasta 3 Puntos de Artillería o Puntos Aéreos en un solo Bombardeo. Tira un dado por cada Punto gastado por unidad Objetivo (no por apilamiento) para determinar las Pérdidas.

Los **Bombardeos de Supresión** no suponen ninguna Pérdida, pero mejoran tus Combates al permitir un DRM positivo. Efectivamente, obligan al enemigo a bajar la cabeza y permiten a tus fuerzas de asalto avanzar a muy corta distancia antes de que la defensa pueda reagruparse.



5.4a Los Puntos de Artillería asociados a una Formación pueden usarse en cualquier momento durante la Activación de esa Formación

para ejecutar un Bombardeo, pero cada Punto sólo puede usarse una vez. El total disponible se actualiza en cada Fase de Actividad, incluso en la Segunda Activación de la Formación, si la hay. Los Puntos no utilizados no pueden ser guardados para su uso posterior. El resultado SNAFU puede afectar al número de Puntos de Artillería de los que una Formación puede disponer.



5.4b A un HQ se le puede asignar cualquier número de Puntos de Artillería además de sus Puntos de Artillería "intrínsecos" impresos. El total de éstos es la fuerza de

Artillería disponible de la Formación en cada Fase de Actividad. Mientras que los Puntos de Artillería intrínsecos impresos nunca cambian, el jugador puede asignar o desasignar los otros Puntos de Artillería como desee en la Fase de Asignación. Una vez asignados, sólo puede usarlos esa Formación hasta que sean reasignados en otro lugar.



5.4c También se pueden asignar Puntos de Artillería que representan ataques de aviones disponibles. Los Puntos Aéreos siguen las mismas reglas de manejo que

los Puntos de Artillería, excepto que no se asignan a HQs específicos; se mantienen en una reserva disponible para su Bando. Se usan en cualquier Activación amiga. Cada Punto sólo puede usarse una vez en un Turno dado y no se "refrescan" como los Puntos de Artillería. Los no utilizados no pueden guardarse. Los resultados del SNAFU no afectan a los Puntos Aéreos.

BOMBARDEO DE ARTILLERÍA

Aquí se muestran varias situaciones que serán explicadas, todas las cuales se asume que necesitan Zonas OBJ. Es la Activación del jugador alemán.

Desea bombardear los tres apilamientos de unidades USA. Éstas son las opciones disponibles: puede disparar 1 Punto de Artillería al hex en Destrucción y no atacar, puede atacar y luego usar 1 Punto de Artillería en Supresión, o puede atacar y usar 1, 2 o 3 Puntos de Artillería como misión de Destrucción. Sólo puede atacar uno de los tres hexes con el DRM de Asistencia por la segunda unidad alemana. Así que las otras dos solo reciben una misión de Destrucción de 1 punto cada una (podría usarlas separadamente y atacar dos hexes, pero tendría que olvidarse de cualquier DRM de Asistencia). Si se elige la opción de la misión de Supresión, no hay tirada por Pérdida de Pasos, pero el DRM +2 de la Supresión es automático.

Para propósitos del ejemplo, el jugador va a atacar al hex del 1/38 Bon y dispara 3 Puntos de Artillería al hex en una misión de Destrucción. Esto le da tres opciones de eliminar Pasos pero no asignar DRMs en la CRT.

En Terreno, la tirada en la *Tabla de Bombardeo* para generar una Pérdida de Paso es de 4-6. Porque se usan 3 Puntos de Artillería, este Bombardeo llevará 6 tiradas de un dado (3 para cada una de las unidades en el hex objetivo).

El jugador alemán lanza 1, 6 y 2 contra la unidad superior USA para una Pérdida de Paso. Lanza un 4, 6 y 2 contra la unidad US del fondo para dos Pérdidas de Pasos.

Estas Pérdidas se marcan en las dos unidades US y la secuencia de ataque continua en la *Tabla de Combate*. Observa que a pesar de la gran cantidad de artillería lanzada en el Objetivo no hay DRMs por Supresión en este caso.

Antes o después de ejecutar el Ataque y sus Bombardeos el jugador alemán dispara 1 Punto de Artillería a cada uno de los otros dos hex (uno con un apilamiento doble). Obtiene una Pérdida extra. El jugador alemán ha usado 5 de sus 6 puntos de artillería pero no tiene más Objetivos, el último Punto se desperdicia.

5.4d Un hex **sólo** puede ser objeto de un Bombardeo (ya sea de Destrucción o de Supresión) **por Activación**. Los Ataques por Disparo **no** están restringidos por esta regla. El jugador debe declarar el número de Puntos de Artillería/Aéreos a utilizar antes de tirar por cualquiera de ellos.

5.4e Realiza los Bombardeos deseados antes, durante, y/o después del movimiento de cualquier unidad, siempre que:

- ✓ Haya un Observador cualificado (1.4d y 5.4f) de la Formación Activa disponible.
- ✓ El hex objetivo debe estar en una Zona OBJ.
- ✓ Si el Bombardeo no es parte de una secuencia de ataque, el observador debe quedar PARADO.

5.4f Observación. Todos los Bombardeos (de cualquier tipo) deben ser observados por una unidad **que comenzó la Fase de Actividad en Radio de Mando** y que esté:

- ✓ A no más de 4 hexes de distancia o de la Visibilidad específica del juego, la que sea menor.
- ✓ Asignada a la Formación Activa, incluyendo su HQ y Trenes Logísticos. **Los Trenes están exentos del requisito del Radio de Mando anterior.**
- ✓ En una línea al objetivo sin Terreno que Bloquee la línea de visión. (4.5c)
- ✓ En cualquier estado: No Usado, PARADA o incluso FINALIZADA.

5.4g Bombardeos de Supresión.

Un Bombardeo de Supresión hecho durante un Ataque Regular gana automáticamente un DRM de +2. Estos Bombardeos sólo utilizan un Punto de Artillería/Aéreo y nunca generan Pérdidas. La Supresión de un Ataque de Choque sólo obtiene un DRM de +1 utilizando un **Punto de Artillería** o Aéreo. Un Bombardeo fuera de un Ataque (de cualquier tipo) no aplica ningún efecto de Supresión.

5.4h Bombardeos de Destrucción.

Resuelve los Bombardeos de Destrucción en la *Tabla de Bombardeo usando su Columna de Artillería*. Por cada Punto de Artillería/Aéreo gastado, tira un dado por **cada unidad** en el hex Objetivo. No hay tirada por cada Apoyo que exista. (1.5f)

Por ejemplo, si disparas tres Puntos de Artillería en un hex con un apilamiento de dos unidades, se hará un total de seis tiradas, con tres tiradas contra cada una de las unidades en el hex Objetivo.

i) Utiliza la fila designada por Terreno y/o Tipo de Objetivo (usando la fila de menor número de bajas que se aplique). Los resultados de cada tirada serán Sin Efecto o una Pérdida de un Paso (las Pérdidas provienen de la unidad contra la que se tira en ese momento).

ii) El número de Puntos de Artillería/Aéreos que pueden ser usados en un Bombardeo de Destrucción varía según la situación:

- ◇ Hasta 3 Puntos como parte de un Ataque Regular.
- ◇ 1 Punto como parte de un Ataque de Choque.
- ◇ 1 Punto cuando no forma parte de ningún Ataque.

iii) Los Bombardeos de Destrucción **nunca** aplican un DRM a ningún Ataque.

5.5 RETIRADAS

Tanto las *Tablas de Combate* como las de *Enfrentamiento* producen resultados de Retirada. Hay algunos tipos de "Retirada". Sólo la *Tabla de Combate* produce "Retiradas Situacionales" (5.5d) que pueden permitir que las unidades se mantengan firmes a un coste en Pérdidas de Pasos, y "Retiradas Automáticas" (5.5e) que implican unidades que se reagrupan en el HQ ahora o en el siguiente Turno. Todos los resultados de Retirada de la *Tabla de Enfrentamiento* (a menos que sean modificados por otra regla) y algunos resultados de Retirada de la *Tabla de Combate* simplemente requieren que un Apilamiento se retire 3 hexes y se gire a su lado de Movimiento.

Para determinar la forma y el tipo de Retirada que una unidad debe ejecutar, sigue el Diagrama de Flujo de Retirada para aplicar las condiciones necesarias.

Las Retiradas no se ven afectadas por las Zonas de Enfrentamiento ni por las Zonas de Pantalla. **Excepciones:** Requisitos del HQ en 4.5a y los cambios en el resultado contra unidades con Zona de Pantalla 4.6b.

Las Retiradas generalmente no se ven afectadas por el Terreno, las Unidades Enemigas, o EZOCs, excepto en el hex final de la Retirada y si se aplica "sin Ruta Segura" (5.5c). La Retirada en sí misma no tiene "Ruta" y la unidad llegará al hex final a través de rutas y habilidades por debajo del nivel del juego - recuerda, la perfecta disposición de las unidades del juego en una cuadrícula no implica que tal perfección exista también en la vida real.

SI, INCLUSO ASÍ!

La vida nunca es tan clara, bien sincronizada, y ordenada como parece en el mapa. La caballería se escapa.

5.5a Retirada a Retaguardia. El propietario retira sus unidades "localmente a retaguardia". Simplemente coge el apilamiento y colocalo en el nuevo hex. Aplica estas directrices para ayudar a determinar la ubicación final del apilamiento en Retirada. Están en Orden de Prioridad. Si más de un hex está más o menos cualificado, el propietario decide.

5.5b Directrices para la Retirada. Termina una Retirada en un hex con las siguientes directrices (según importancia):

- ◇ Lejos de las unidades Enemigas locales (esp. las unidades que Atacan o que Disparan).
- ◇ Libre de EZOCs.
- ◇ Contenga un tipo de Terreno admisible.
- ◇ Más adecuado para la Defensa.
- ◇ Más cerca del HQ de la unidad.
- ◇ No Bloquea Rutas Seguras o MSR enemigas.
- ◇ Más cerca de los Trenes Logísticos.
- ◇ Más cerca de la última Fuente de Suministro de la Formación (si la Formación no tiene una MSR Completa).

La Retirada debe intentar cumplir con el mayor número de estas directrices como sea posible.

Los HQs y Trenes Logísticos se Retiran según las directrices anteriores y 4.7e y 4.7h cuando una unidad enemiga entra en su hex - como en un Avance Después del Combate. (5.6d) - o cuando las otras unidades en su hex deben ejecutar un Resultado de Retirada o son Destruídas.

5.5c Sin Ruta Segura. Siempre es primero la Pérdida de Pasos y luego, si No hay Ruta Segura, lo siguiente:

- ◇ Si no hay resultado de Retirada, quedas Terminado.
- ◇ Si hay resultado de Retirada y las unidades son MA A Pie o MA Camión, cada unidad sufre una Pérdida de Paso adicional e ignora la Retirada.
- ◇ Las unidades con MA Táctico realizando una Retirada Voluntaria no están afectadas por los términos de No Tener una Ruta Segura.

5.5d Retirada Situacional. Las unidades con este resultado de la *Tabla de Combate* se retirarán 3 hexes y se voltean a su lado de Movimiento o reemplazan esa Retirada con un Paso de Pérdida si la unidad tiene Terreno Clave o Defensa Preparada.

Si la unidad atacante es Destruída en el resultado del combate, se ignora cualquier resultado de Retirada Situacional completamente, independientemente de cómo se hubiera ejecutado.

5.5e Retiradas Automáticas. Las unidades con MA A Pie y las unidades con MA Camión con este resultado en la *Tabla de Combate* deben Retirarse a o adyacente al hex de su HQ y voltearse a su lado de Movimiento.

Para tener este HQ de Refugio, el HQ debe tener una localización donde las unidades puedan terminar su Retirada en o adyacente al hex de su HQ, y este hex de finalización debe estar a 3 hexes (o más) del hex inicial de Retirada.

Si esto no es posible, retira las unidades en Retirada del juego. Regresan en la Fase de Refuerzos del siguiente Turno a cualquier hex en o adyacente a su HQ (independientemente de que la MSR sea Completa o no). **Devuélvelas por su lado de Movimiento.**

Los resultados de Retirada Automática para MA Táctico y unidades Independientes no asignadas hacen que se retien **siempre** 3 hexes y se volteen a su lado de Movimiento, pero nunca requieren el envío de la unidad a su HQ o su eliminación del mapa.

5.5f Retirada Apilamiento Completo. Las Retiradas implican a todas las unidades en el hex. Las unidades deben Retirarse juntas a un hex común. Si un hex contiene unidades AV y no AV, el resultado de la *Tabla de Enfrentamiento* o de la *Tabla de Combate*

aplicable determinan la Retirada adecuada a todo el apilamiento, **pero se evalúa el efecto de la Ruta Segura de cada unidad por separado basándose en su propio MA.** Si un hex contiene tanto unidades y HQ/Trenes Logísticos, retira primero las unidades, y luego aplica las reglas de HQ/Trenes Logísticos por separado (4.7e y 4.7h).

Nota de Juego: Un hex que contiene tanto unidades MA A Pie y de MA Táctico podrían tener una Retirada Automática. Las unidades con una MA A Pie deberían ir con su HQ (o adyacente a él) mientras que las unidades con MA Táctico simplemente se Retirarían 3 hexes. Como resultado puede haber 2 hexes finales, debido a los dos conjuntos de instrucciones de Retirada aplicables. Un tipo de situación similar puede ocurrir cuando la Ruta Segura o una Retirada Situacional se aplican a las unidades en un hex de manera diferente. Aplica lo anterior a cada uno de los requisitos específicos de la unidad.

5.5g El Hex Final. El hex final de una Retirada **no puede** contener una unidad enemiga o ser Terreno en el que el apilamiento en Retirada por su lado de Movimiento no pudiese entrar durante el movimiento. Si esto provoca que no pueda Retirarse, el apilamiento recibe un Paso extra de Pérdida por unidad y queda en el hex en su lugar.

Cada unidad aplicable toma un Paso de Pérdida si el **hex final** de su Retirada contiene una

EZOC que se aplica al tipo de MA de la unidad en Retirada:

- ◇ Todas las EZOCs afectan a las unidades con MA A Pie o MA Camión.
- ◇ Solamente las EZOCs AV Reales afectan a las unidades con MA Táctico.

Las unidades con MA Táctico ignoran todas las EZOCs AV de Apoyo y las EZOCs no AV.

5.5h El Borde del Mapa. Las unidades pueden libremente Retirarse fuera del Borde del Mapa. Tales unidades vuelven como Refuerzos el siguiente Turno en cualquier Área de Entrada Amiga (a elección del propietario) a lo largo de ese mismo Borde del Mapa.

Un jugador "controla" un hex de Área de Entrada si sus unidades ocupan o fueron las últimas en moverse a través de ese hex o se puede suponer razonablemente que lo hicieron antes de que comenzara el juego.

5.5i Unidades sin MA. Una unidad sin MA impresa que es forzada a Retirarse, es Destruída en su lugar

RETIRADA



Aquí los disparos de Spitze han obligado al 32 Cav a Retirarse. Como esto viene desde la *Tabla de Enfrentamiento*, la Retirada es automáticamente de 3 hexes y debe girarse al lado de Movimiento. El giro no se produce ya que la unidad ya está en su lado de Movimiento.

Además, la falta de una Ruta Segura no importa ya que la unidad es una MA Táctico.

El punto de Retirada más lógico es el Hex F. Está lejos del enemigo local, en Terreno, hacia el HQ, y está en una Carretera que lleva al HQ que el enemigo podría usar. A y B son peores porque están en EZOC AV.

C y D no están localmente lejos del enemigo y no están más cerca del HQ.

E y G también podrían valer pero no son tan útiles para el jugador como F.

H es una posibilidad, pero corre el riesgo de Bloquear una MSR enemiga en la Carretera secundaria cercana y se descartaría si ese fuera el caso.

5.6 Avance Después del Combate

5.6a Si el apilamiento Defensor en un Ataque Regular o en un Ataque de Choque se Retira o es Destruído, la unidad atacante **debe** avanzar al hex del defensor. Este "Avance Después del Combate" no cuesta MPs, ignora el Radio de Mando, EZOCs, y no incurre en Enfrentamientos con Parada. Una unidad puede crear Formaciones Mezcladas como resultado de un Avance Después del Combate.

5.6b Unidades de Asistencia. Las unidades de Asistencia pueden Avanzar Después del Combate si estaban **apiladas** con la unidad atacante. Las unidades que asisten en otras localizaciones no pueden avanzar. Incluso si se les permite el avance, es una opción para las unidades de Asistencia. Nunca es obligatorio como es el caso de la unidad Atacante.

5.6c Radio de Mando. Debido a que el Radio de Mando no restringe ningún Avance Después del Combate, salir del Radio de Mando seguirá sometiendo a una unidad a los efectos de Aislamiento.

5.6d HQs & Trenes Logísticos. El Avance Después del Combate puede hacer que los HQs y/o Trenes Logísticos enemigos sean Saltados cuando la unidad(es) enemiga(s) que avanza(n) entra(n) en su hex. (4.7d)

Control Urbano?	Cómo Marcar?
Ninguno	Nada, sin marcador, no hay unidades de ningún bando.
Amistoso Total	Unidades Amigas, sin marcador.
Amistoso Parcial	Unidades Amigas, marcador de Control Parcial Amistoso.
Enemigo Parcial	Unidades Amigas, marcador de Control Parcial Enemigo.
Retirada	Unidades Amigas en Retirada, Retira el marcador de Control, no hay Avance Después del Combate.

6.0 Situaciones Extrañas

6.1 Guerra Urbana

La guerra urbana es un proceso lento y agotador en el que los dos bandos se desgastan en dealojar al enemigo de las manzanas de la ciudad, habitación por habitación y piso por piso. La guerra urbana requiere un tratamiento especial.

Nota de Diseño: En pocas palabras, la guerra urbana gira en torno a la obtención del control de los hexes enemigos y aumentar el control de los tuyos. Si te quedas pasivo y absorbes los ataques, el enemigo ganará; debes estar activamente tratando de recuperar cualquier territorio que él tome. El sistema de marcadores de control existe para que la limpieza del Terreno urbano lleve más tiempo que los combates habituales en campo abierto. Pero, porque se mueva lentamente, no significa que puedas evitar participar en la ida y vuelta.

Estas reglas **sólo** se aplican a los hexes **urbanos** y **nunca** a los más comunes hexes de Ciudad. **Panzers Last Stand** es el primer juego de BCS que presenta hexes urbanos reales.

6.1a Cómo funciona la Guerra Urbana.

Las pérdidas cambian el estado de "Control" de un hex hasta forzar una Retirada, dejando el hex desocupado. El primer bando que entre en un hex vacío lo controlará. El control se mueve de un bando a otro dependiendo de los resultados de ambos bandos a lo largo del tiempo.

Sólo se controlan los hexes urbanos **ocupados**. Ningún jugador controla ningún hex urbano vacío, independientemente de dónde se encuentre este hex o qué unidades "solían" estar allí.

El control continua y puede cambiar en cualquier dirección. Los hexes pueden estar "Totalmente" o "Parcialmente" controlados. Un "Marcador de Control" designa los hexes *Parcialmente* controlados como se indica a la izquierda.

Un hex sólo puede obtener un Control "Ninguno" cuando sus unidades han salido o son Destruídas.

Cuando un hex queda vacío, se retira su marcador de Control. La primera unidad Activa que mueva a dicho hex establecerá el Control Amigo Total del mismo. En contraste, para un hex vacío por la destrucción de una unidad(es), ver 6.1c parte iv.

6.1b Excepciones a las Reglas Estándar. Las reglas normales de BCS se aplican a los hexes urbanos, excepto por lo siguiente:

i) Retiradas. Se aplican todos los Resultados de Retirada como "-1 Paso, Sin Retirada" (independientemente del Tipo o *Tabla de Retirada*) si la unidad implicada está en un hex urbano.

ii) Sin Avance Después del Combate. Las unidades nunca Avanzan Después del Combate **dentro o fuera de** un hex Urbano, independientemente de si la unidad(es) defensora(s) son Destruídas o se Retiran.

iii) Bombardeos por hex. En lugar de sólo un Bombardeo por hex y por Activación, cualquier hex Urbano puede estar sujeto a uno de Destrucción mas cualquier número de Bombardeos de Supresión.

iv) Ataques por hex. Un hex Urbano puede ser Atacado en la Tabla de Combate cualquier número de veces en una Activación.

v) Solitario. Si una única unidad (independientemente de su número de Pasos) defiende un hex Urbano, su Atacante aplica un +2 DRM adicional.

6.1c Casos Especiales Control Hex.

i) Es posible que **tanto** los hexes atacante como el defensor en un combate tengan marcadores de Control en sus respectivos hexes Urbanos, pero un solo hex nunca puede contener más de uno.

ii) Si las unidades Activas abandonan un hex que contiene un marcador de Control, el marcador permanece hasta que se pasa a una nueva Formación. Si estas unidades vuelven a entrar en el hex del marcador huérfano, **antes** de pasar a una nueva Formación, heredan el marcador.

Nota de Diseño: El tiempo aquí es importante. De lo contrario, sería posible salir de un hex, eliminar su marcador de Control, y luego mover esa unidad o alguna otra a ese hex. Y ese movimiento podría ocurrir en una posterior Segunda Activación también. Si el enemigo consigue una Activación antes de que puedas hacer esto, entonces al menos tuvieron la oportunidad de ocupar el hex antes de que tu truco funcionara y posiblemente le diste ese hex gratis. No digas que no lo harías, porque sabes que tú o alguien que juega contra ti haría exactamente eso.

iii) Si ninguna unidad enemiga AV o con Capacidad de Ataque permanece adyacente a un hex con un marcador de Control, elimínalo inmediatamente.

iv) Si unidades Inactivas son destruidas dejando un hex vacío, las unidades Activas **adyacentes** a él pueden entrar y "reclamar el hex" (incluso sin un ataque preparado). El hex recién adquirido tendrá su nivel de control cambiado en 1 en favor del jugador Activo según el siguiente ejemplo. El jugador Activo debe avanzar con al menos una unidad adyacente en el hex, pero puede avanzar más de una si lo prefiere.

Un Ataque de Disparo genera un Paso de Pérdida, eliminando a una unidad soviética y dejando el hex vacío; El jugador del eje selecciona a su elección las unidades Activas (en cualquier estado) adyacentes al hex para avanzar al hex, siempre que avance al menos una de ellas.

El nuevo hex del Eje recibe un marcador de Control basado en la que tuviera para la unidad soviética original.

Situación	Original	Resultado
Sin marcador	Control Parcial	Control Sov.
Parcial	Control Sov.	Control Eje
Parcial	Control Eje	Total Control Eje (Sin marcador)



6.1d Cambio Control Hex. Además de las Pérdidas de Paso normales, cada "Tipo Resultado de Pérdida" en una Activación,

causa un cambio de nivel de Control a un hex. Los tipos de Resultado de Pérdidas que dan más de un Paso de Pérdida (por ejemplo un Bombardeo que causa dos Pérdidas de Pasos) aplica un nivel de cambio de Control **por cada Pérdida de Paso** infligida. Aplicar *todos* los cambios de control después de que se hayan completado *todas* las partes de un Ataque en un hex.

Las Pérdidas para el Atacante no tienen efecto sobre Cambio de Nivel de Control.

Por ejemplo, si un hex absorbe dos Pérdidas de un Bombardeo previo al Ataque, y el resultado de la Tabla de Combate del ataque da una Pérdida de un Paso del defensor, se producen tres niveles de cambio de Control (pero están limitados por el máximo de tres cambios disponibles que se pueden aplicar a un hex).

Esto podría ser de Control Amistoso Total a Control Amistoso Parcial a Control Enemigo Parcial, o Control Amistoso Parcial a Control Enemigo Parcial a Retirada, según sea el caso.

Si los tres niveles de cambio de Control no se pueden usar en un hex, se pierde cualquier exceso.

6.1e Decisiones de Cambio de Control. El jugador Activo determina qué hex aplica un Cambio de Control por separado para cada Pérdida. El hex seleccionado debe ser el hex con resultado de Pérdida O el hex que contiene la unidad de Ataque o que Dispara. El apilamiento que contiene una Asistencia (a menos que también contenga la unidad de Ataque) no puede aplicar ningún Cambio de Control. Ejecútalos en el momento en que se produzcan los resultados de la Pérdida.

El jugador puede cambiar el Control sobre su propio hex Urbano aplicando un cambio de Control por una Pérdida que el Apilamiento infligió en un hex ocupado por el enemigo (incluso uno que no sea Urbano en sí mismo).

6.1f Retirada Cuando el Control de un hex pasa de Control Parcial Enemigo a Retirada, realiza lo siguiente:

Unidades en Retirada deben:

- ✓ Mover un hex a un hex libre de unidades enemigas. Si no existe tal hex, destruye las unidades que se retiran.
- ✓ Girar a su lado de Movimiento.

Las EZOCs no tienen efecto en una Retirada Urbana, sólo los hexes ocupados por el enemigo lo hacen.

6.2 Destrucción de la Formación

6.2a Cuando se Aplica la Destrucción de la Formación Si una Formación pierde su última unidad (no de Apoyo) "en juego" (contando las unidades intrínsecas y las asignadas), la Formación queda destruida.

Las unidades que regresan de los resultados de Retirada y cualquier unidad que refuerce la Formación en el OOA están "en juego" y pueden afectar a la Destrucción de la Formación (ver 6.2c).

6.2b Manejo de las Unidades de la Formación

Extrae del juego lo siguiente (después de anotar el efecto de "Refuerzos Llegados al HQ" en 6.2d):

- ◇ HQ.
- ◇ Unidades de Apoyo, independientemente si son Reales o no, intrínsecas o asignadas.
- ◇ Trenes Logísticos.

◇ Las unidades de la Formación Muerta retienen cualquier "Reconstrucción Parcial" que haya ocurrido en el caso que 6.2c se aplique después.

◇ Los Puntos de Artillería Asignados se vuelven Sin Asignar estando disponibles en la siguiente Fase de Asignación.

6.2c Volverán al Juego? La Formación eliminada y sus unidades *vuelven* al juego (en sus estados originales, excepto Fatiga, ver más abajo) si las unidades que no son de Apoyo pertenecientes a la Formación llegan más tarde a través del *Orden de Llegada*. Si esto ocurre, sigue 6.2d en el Turno en que llega la primera unidad de este tipo. Si ninguna unidad llega más tarde, la Formación es eliminada permanentemente.

6.2d Volver al Juego con Refuerzos El HQ vuelve con Fat-2, independientemente de la que tuviera cuando se retiró. Las unidades Muertas vuelven de la Pila de Muertos en sus estados originales (pero con cualquier Reconstrucción Parcial intacta). Las unidades de Apoyo vuelven con sus Pasos restantes intactos.

El HQ, los Trenes Logísticos, y las unidades Muertas y de Apoyo que llegan regresan **con** los Refuerzos con la siguiente **excepción**:

Si los Refuerzos aparecen como "llegando al HQ", el HQ, los Apoyos y los Trenes Logísticos permanecen **en el mapa** en lugar de ser retirados como en 6.2b. Mientras esté en ese estado, la Formación debe activarse normalmente.

6.3 Ataques Fuera del Mapa

Si las unidades enemigas ocupan un Área de Entrada Amiga, tus unidades aún pueden intentar entrar usando un "Ataque desde Fuera del Mapa". A efectos de esta regla, se asume que eres el jugador que intenta entrar. Si te estás defendiendo de tal ataque, recuerda cambiar las referencias de "tus unidades" a "sus unidades" y así sucesivamente.

Nota de Diseño: Obviamente, el "problema" con los hexes del Borde del Mapa es que los jugadores los usan literalmente como el fin del mundo. La regla anterior permite a las unidades que entran aprovechar el hecho de que no sólo el mundo NO se acaba ahí, sino que hay muchas unidades así como espacio para operar que está fuera del ámbito normal de juego. Así que, si no quieres lidiar con los dragones justo Fuera del Mapa, entonces retrocede para permitir el uso normal del Hex de Entrada. Básicamente, los "Ataques desde Fuera del Mapa" hace que extienda temporalmente el mapa un hex adicional y da un par de beneficios (SNAFU Completo y el +2 DRM) para ayudar a los refuerzos a entrar en el juego normal. ¡Y, no, el jugador enemigo, no puede tratar de ocupar ese hex Fuera del Mapa!

6.3a Se considera que tienes un hex Fuera del Mapa adyacente a la unidad que ocupa su Hex de Área de Entrada. Se asume que este "hex" contiene el mismo tipo de carreteras que el hex de Área de Entrada en sí mismo. Tanto tu unidad de Ataque y las unidades de Asistencia (si las hay) se supone que están en este "hex". Tus unidades pueden Atacar desde ese "hex", pero el enemigo no puede atacar o Bombardear a tus unidades mientras estén en él. No hay ningún rasgo de lado de hex entre tu hex y el mapa.

6.3b Las unidades que necesitan hacer el Ataque anterior se supone que tienen un resultado de SNAFU Completo. No es necesario tirar por ello. Si el resto de su Formación está en el mapa, maneja su SNAFU normalmente, pero las unidades Fuera del Mapa siguen teniendo su supuesto SNAFU Completo.

6.3c Sólo se permiten Ataques Regulares desde Fuera del Mapa. Los Ataques Fuera del Mapa obtienen un DRM de +2 en la *Tabla de Combate*.

Los Ataques de Choque, los Enfrentamientos, los Ataques por Disparo y los Bombardeos no de ataque no están permitidos desde Fuera del Mapa.

Excepción: El jugador puede hacer uso de un Bombardeo como parte de su Ataque Regular.

6.3d Una vez que las unidades están de vuelta en el Mapa, se aplican de nuevo todas las reglas normales. Si el ataque falla y las unidades no ingresan al mapa, permanecen Fuera del Mapa según 2.1d parte iii y pueden volver a intentarlo en su próxima Activación.

6.4 [OPCIONAL] Fatiga Planificada

Esta es una serie de conceptos interrelacionados propuestos por *Jim Stravers*. Se debe utilizar todo el paquete, si es que se utiliza, y sólo después de que te sientas completamente bien con el sistema estándar.

6.4a DRMs SNAFU de Fatiga.

Utilizar sólo:

Fresco: +1

Fat-4: -1

Los demás son todos +0.

6.4b Incrementar Fatiga. No utilices la *Tabla de Aumento de Fatiga* ni hagas ninguna tirada. En su lugar, "pagas" Fatiga para comprar lo siguiente:

Incrementa	
Fatiga	Acción
1	Coloca un OBJ No-Recon extra.*
1	Coloca cualquier OBJ a más de 15 hexes del HQ.*
1	Retira un marcador de Tráfico.**
2	Realizar Marcha Forzada.
1	Usar un DRM +2 para una Segunda Activación.

* Los OBJs sólo pueden ser creados en el momento habitual en la secuencia. Si se crea otro extra OBJ No-Recon que también está a más de 15 hexes de distancia del HQ, el coste de Fatiga para ambos es sólo de 1 nivel.

Tanto el coste de OBJ (*) y la retirada del marcador de Tráfico (**) pueden ser realizados más de una vez por Activación; paga separadamente cada vez (por ejemplo retirar 2 marcadores de Tráfico generará un coste de 2).

La eliminación del marcador de Tráfico al final de la Fase de Actividad es gratuita.

6.4c Fatiga Nivel 4. Los efectos de Fatiga-4 se aplican instantáneamente cuando una Formación obtiene un marcador de Fat-4 (incluso durante la Activación en curso). **Se requiere** la Recuperación de Fatiga si la Formación está en Fat-4 cuando comienza una Activación Inicial.

Las Formaciones con Fat-4 **no pueden** "pagar Fatiga" por nada.

6.4d Resultados SNAFU. El resultado SNAFU completo sólo da un OBJ "libre". Los resultados SNAFU parciales y fallidos no dan ningún OBJ "libre".

6.4e Marcha Forzada. Después de aplicar los resultados de SNAFU, **multiplica** el MA de cada unidad **por 3**. La Formación solo puede hacer esto una vez por Turno de juego y solo en una Activación Inicial. Requiere "compra" en 6.4b. No se permiten combates. No se colocan OBJs, no se utilizan Eventos de Fuego, no se prueban puentes y no se abandonan unidades con fines de victoria. No se permite una Segunda Activación.

6.4f Recuperación Fatiga. Realiza la Recuperación de Fatiga normalmente.

6.5 [OPCIONAL] Largo Alcance AV vs. Apoyo Rojo

Los jugadores pueden desear más fidelidad en las acciones de las unidades Largo Alcance AV (Desplegadas o como Apoyo) cuando se defienden contra Ataques de unidades con Apoyo AV Rojo. La carga de trabajo adicional y las situaciones extrañas hacen que esta regla sea estrictamente opcional.

Puede ser confuso dado que una unidad **Defensiva** de Largo Alcance o un Anfitrión con Largo Alcance en Apoyo se conviertan en el que **Dispara** para un Enfrentamiento muy breve antes de que se Resuelva el Ataque original. No confundas el **Atacante** y el **que Dispara**.

El Enfrentamiento ocurre después de anunciar la Unidad de Ataque, pero antes de determinar los DRMs de la *Tabla de Combate*. El Largo Alcance AV Dispara en el Apoyo de la Unidad de Ataque usando la sección "El Objetivo es Apoyo" de la *Tabla de Enfrentamiento*.

El Enfrentamiento podría hacer caer el Apoyo Rojo AV en este momento, por lo que el Atacante no obtendrá su DRM de Apoyo. Aplica cualquier Pérdida de Paso (al que Dispara o al Objetivo) normalmente, excepto que una Pérdida de Paso del que Dispara no hará caer ningún Apoyo del Defensor (a menos que el que Dispara sea Destruído después de realizar la Pérdida de Paso). El Apoyo del Atacante reaparece en el momento en que se completa el ataque.

No hay capacidad para Enfrentamiento de esta manera si la unidad de Ataque en sí es Dual.

Glosario



(+) o (-) **Tamaño Unidad.** Estos símbolos adicionales en una lista de escenarios o en la ficha muestran el estado histórico de una unidad como aumentado o

reducido por destacamentos. Solamente para información histórica.

Activación. Las Actividades de una única Formación que aplica la Secuencia de Juego de Activación (3.0). La Formación actual debe completar su Activación Inicial y su Segunda Activación (si la hay) antes de que el juego pueda pasar a la siguiente Formación enemiga (2.5).

Hex de Reunión. La localización de las unidades que dejan de ser Apoyo o recién Asignadas a una Formación lo utilizan para "volver al mapa".

Asignadas/No Asignadas. Las unidades independientes y Puntos de Artillería adscritos (o no adscritos) a una Formación específica. (2.3)

Ataques por Disparo. El efecto de los disparos de las unidades AV sobre las unidades no AV. Mientras que los Ataques por Disparo usan la *Tabla de Bombardeo* para su resolución, no son "Bombardeos" ni están restringidos por la regla de "un Bombardeo por hex objetivo". (5.3)



Capaz de Atacar. Cualquier unidad que actualmente muestre una "Flecha de Asalto" en el lateral de su ficha. Sólo las unidades con Capacidad de Ataque pueden Atacar en la *Tabla de Combate* o (siempre que no

tengan factor AV) hacer uso de Apoyo(s). Una unidad debe ser Capaz de Atacar y estar en su lado Desplegado para hacer uso de la Defensa Preparada de su Formación.

AV ZOC. Un tipo de ZOC generado por las unidades AV. Son de dos tipos: Real o de Apoyo, dependiendo de la unidad AV que la crea. Las ZOCs AV afectan a las unidades con MA Táctico enemigas más que las ZOCs normales. (4.3a, 4.3f)

Burbuja. Un Globo es el Área de Operaciones de una Formación. (1.3c)

Terreno de Bloqueo. Terreno que Bloquea la mínima "línea de visión" necesaria para hacer Enfrentamientos u observar para Disparos de Artillería a distancias mayores de 1 hex. (4.5c)

Compañeros. Los Compañeros son Formaciones acostumbradas a trabajar juntas y evitar muchos problemas típicos. Se identifican en las Reglas Específicas del Juego. Las Formaciones listadas como "Compañeras" no aplican Coordinación, Formaciones Mezcladas, o "Cruzar los Haces" entre sí. (3.2)

Radio de Mando (CR). El Radio de Mando es la distancia máxima desde el HQ a la que una unidad puede funcionar normalmente. (1.4)



OBJs Combate. (OBJ) Los OBJs identifican el área(s) de operaciones de combate de una Formación Activa. Ellos definen Zonas OBJ, que se definen más abajo. (3.3)

Trenes Logísticos. Estos son el establecimiento logístico de campo de una Formación. Tienen un lado normal y un lado "Fantasma" de la ficha para indicar el estado de los Trenes Logísticos.

Unidad de Combate. Una "Unidad de Combate" es una unidad que no es un HQ, Trenes Logísticos, o está en Apoyo. Ningún marcador del juego es una Unidad de Combate.

MSR Completa. Existe una MSR Completa si hay una serie contigua de hexes Legales (3.1a) que conectan los tres siguientes (en orden) desde el HQ a través de sus Trenes Logísticos, y luego a una Fuente de Suministro Amiga. (3.1)

Control. El acto de arrebatar al enemigo la propiedad de un hex Urbano. (6.1c)



Coordinación. Una reducción de efectividad cuando se coordinan asuntos con otras Formaciones en su área o permiten que se deslice la coordinación entre Formaciones. (3.2c)

Cruzar los Haces. Una condición que ocurre cuando el camino entre el HQ y los Trenes Logísticos de más de una Formación deben compartir uno o más hexes comunes. (3.2h)

Lado Desplegado. Si una unidad tiene un MA en cada lado de su ficha, el lado desplegado tiene la menor MA de los dos. (1.1c)

Bombardeo de Destrucción. Los puntos de Artillería o Aéreos disparan para eliminar los Pasos del enemigo usando la *Tabla de Bombardeo*. (5.4h)

DRM. Modificador a la Tirada de Dado (o dados). Si un Evento está sujeto a más de un modificador, los DRMs son acumulativos. **Excepción:** Si los DRMs se presentan como una situación de *o bien/o*, entonces puedes aplicar sólo una de las opciones presentadas.

Terminado-Hecho (Done). Una Formación después de haber completado su Activación para el turno. Una Formación que está Terminada ya no puede activarse en absoluto. Una Formación colocada como Terminada no puede hacer nada en absoluto en el Primer Turno.



Zona OBJ Doble (conocida como "Doble Golpe"). Es la Zona OBJ creada al usar dos marcadores OBJs en el mismo hex. Esto genera un DRM en las *Tablas de Enfrentamiento* y *Tablas de Combate*. (3.3b)

Apoyo Caído (Caído). La eliminación del acceso de un apilamiento a las armas de Apoyo dedicadas. (1.5i)

Nota de Juego: Los marcadores de plástico Movido/Disparado de la marca KT-X son muy útiles para marcar las armas de apoyo dejadas de una manera que no ocultan el apilamiento.

Zona de Control Enemiga (EZOC). Hexes adyacentes a unidades enemigas que afectan al movimiento o a las retiradas amigas. (4.3d)

Enfrentamiento. Disparos de las unidades AV utilizados para eliminar Pasos de unidades AV enemigas, dejar caer el Apoyo enemigo, y a veces para permitir que una unidad amiga continúe moviendo. (5.2)

Zona de Enfrentamiento. El área alrededor de una unidad AV donde puede **iniciar** un combate de Enfrentamiento. Sólo las unidades AV que no son de Apoyo tienen Zonas de Enfrentamiento. No hay que confundir los efectos de movimiento limitado de las Zonas de Enfrentamiento con las mucho más restrictivas EZOCs. (4.5)

Área de Entrada. Hexes identificados como lugares de entrada para Refuerzos. (2.1d)

Enmendar el Fallo. Un resultado de SNAFU de Fallo convertido en una Activación de Recuperación. (3.7d)

Fatiga. La acumulación de estrés en una Formación hasta el punto en que su fiabilidad se vuelve cuestionable y se requiere el descanso. (1.8)

FINALIZADA (FINISHED). FINALIZADA se refiere a las capacidades restantes de una unidad en la Activación actual. (1.2i, 3.4 y la *Tabla de STOPPED/FINISHED*)

Eventos de Fuego. Un medio de pago limitado para ciertas acciones de combate que una unidad puede iniciar durante una Activación. (1.6)

Formación. Un mando militar que contiene unidades específicas (también conocidas como "intrínsecas"), su propio HQ y Trenes Logísticos. (1.3)



Fresco. Un estado de Fatiga que muestra un estado descansado y abastecido. Obtienen un DRM de +1 para las tiradas de SNAFU y tiradas de Segunda Activación. (1.8a)



Trenes Fantasma. Los Trenes Logísticos tienen un lado Regular y un lado Fantasma en sus fichas. Los Trenes Fantasma han sido interrumpidos de alguna manera y no están operando bajo sus mejores capacidades. Los Trenes Logísticos se convierten en Fantasmas debido al movimiento, a distancias "incorrectas" de su HQ, o a acciones enemigas (como el Salto). Los Trenes Fantasma aplican un DRM a las tiradas de SNAFU, pero no tienen otros efectos. (4.7b)



Unidades Duras. Vehículos que tienen beneficios de protección frente a Bombardeos y a otros sistemas de armas ligeras. Esto afecta a la tirada contra ellos en la *Tabla de Bombardeo* y les da un

DRM cuando hacen Ataques de Choque. Las unidades Duras tienen un fondo amarillo en su símbolo de unidad. (1.1e Variaciones sobre unidades AV o Duales)

Cuarteles Generales (HQ). El centro de mando y control de una Formación. Se requiere que sus unidades permanezcan dentro de la distancia del Radio de Mando de su HQ.

Anfitriones. Un "Anfitrión" es cualquier unidad capaz de hacer uso de su Apoyo de Formación. (1.5a y 1.5g)

HQ de Refugio. La ubicación que necesitan las Retiradas Automáticas. Un hex con o adyacente al HQ, y al menos a 3 hexes del hex de inicio de la Retirada. (5.5e)

Unidad Independiente. Son las que *no tienen* ninguna Formación permanente impresa en el lado derecho de su símbolo de unidad. Estas unidades sólo funcionan cuando están asignadas a alguna Formación. (1.1e)

Salto. Esto ocurre cuando una unidad se mueve hacia un HQ enemigo y/o un hex de Trenes Logísticos durante el Movimiento o Avance Después del Combate. Los Saltos pueden ser "Duros" o "Suaves", si se usa la regla opcional. Los dos son diferentes en la calidad de la inteligencia con respecto a la ubicación del objetivo. (4.7d)

Terreno Clave. El Terreno Clave obliga a las unidades a "quedarse" con los resultados situacionales de la *Tabla de Combate*, pero al coste de una Pérdida de Paso. El terreno se identifica como "Terreno Clave" (o no) en la *Tabla de Efectos del Terreno*. Observa que el hecho de contener meramente un símbolo de punto de victoria no hace a ese hex Terreno Clave (5.5d).

Ruta Principal de Suministro (MSR). Una ruta continua de hexes desde el HQ de la Formación a través de los Trenes Logísticos a la Fuente de Suministro que mantiene a la Formación suministrada continuamente. Para ser usable una MSR debe ser una "MSR Completa" (3.1).

OBJ Marcha. Los OBJ de Marcha controlan el movimiento de los HQs. (2.4b)

Formaciones Mezcladas. Una Formación está mezclada si las unidades de otra Formación(es) comienzan o entran en su Burbuja. (3.2d)

Lado de Movimiento. Si una unidad tiene una asignación de movimiento diferente en cada lado de la ficha, el lado con mayor MA de los dos es su Lado de Movimiento. Una unidad con sólo una cara no de Apoyo impresa se considera que está por su lado de Movimiento. (1.1c)

Movimiento Permitido (MA). El máximo número de puntos de movimiento que una unidad puede gastar en una sola activación. (1.1C & 4.0a)

Puntos de Movimiento (MPs). Los Puntos de Movimiento se usan para seguir los gastos aplicados a la MA de una unidad por el Terreno de acuerdo a la *Tabla de Efectos del Terreno* (TEC) cuando mueve (4.0a).

Zona OBJ. El radio de dos hexes alrededor de un marcador OBJ. en la cual se pueden ejecutar Ataques o Bombardeos. Las zonas OBJ no restringen los Enfrentamientos (3.3a).



Defensa Preparada (Prep Def o PD). Una postura de la Formación que cambia una reducción de la flexibilidad por un incremento de la defensa. (1.7)

Real AV. Cualquier unidad con un Valor Blindado (AV) impreso en su ficha que no esté asignada a Apoyo. Puede estar tanto por su Lado Desplegado como de Movimiento, pero no en Apoyo.

Recuperación. Una Activación usada para reducir el Nivel de Fatiga de una Formación. (3.7)

Ataque Regular. Un ataque ejecutado por una unidad Capaz de Ataque (o Dual) usando la *Tabla de Combate*, pero no identificado como Ataque de Choque. (5.1 & 5.1h)

Refuerzos. Las nuevas unidades que entran en juego siguiendo el Orden de Llegada (OOA) (2.1).

Puntos de Reemplazo (Repls). Estos se usan para reemplazar puntos de Pérdidas de Pasos y pueden Reconstruir unidades Destruídas. (2.2)

Carreteras. La palabra "carretera(s)" (sin mayúsculas) designa todos los tipos de carretera, incluyendo Caminos y Ferrocarriles. Si un *tipo específico* de carretera está siendo mencionado, éste lo estará tanto en mayúscula como de forma específica (ej. Carretera Secundaria). Si se aplica una regla a un tipo de carretera, será específicamente mencionado (por ejemplo: "carreteras no-RR" podría incluir todas las carreteras aparte de los Ferrocarriles). (4.1c)

Ruta Segura. La línea de comunicación entre una unidad y su HQ (1.9).



En Pantalla (Pantalla). Unidades que ejecutan una misión para ralentizar el movimiento enemigo sin un riesgo indebido por ellas mismas. (4.6)

Ataque de Choque. Ataques rápidos de fuerzas mecanizadas mientras mueven (5.1m).

SNAFU. El SNAFU representa el efecto de la fricción, suministro y otras cuestiones logísticas (incluyendo transporte, rutas, controles de tráfico, y planes) en las operaciones de las Formaciones. (3.2)

Tirada de SNAFU. Una tirada de dado en la *Tabla SNAFU* para determinar las capacidades de una Formación en la Activación actual. (3.2)

Apilamiento. Una o más unidades ocupando un sólo hex. Una sola unidad puede formar un apilamiento por sí misma (4.2).



Unidad Estática. Una pequeña fuerza de guarnición incapaz de ser asignada a una Formación. (1.1h)

Pasos. Las unidades registran sus bajas usando Pasos que muestran la resistencia y el tamaño de una unidad. Las Pérdidas de Pasos no tienen un efecto directo en la fuerza de la unidad, más allá de su eventual eliminación (como bajas) cuando no tienen más Pasos restantes. (1.1b)

PARADA (STOP). Una PARADA puede causarse por un número de razones y excluye movimientos adicionales así como otras funciones (3.4e, 4.1e y la *Tabla de STOPPED/FINISHED*).

Paradas con Enfrentamiento. Un intercambio que ocurre cuando una unidad AV entra en otra EZOC. Esto podría ser en forma de una PARADA, o podría obligar a un Enfrentamiento(s). (4.4)

Apoyo. Armas o vehículos enviados en pequeño número a unidades no-AV de la Formación para otorgarles potencia de fuego o protección adicional. (1.5)

Bombardeo de Supresión. Un Bombardeo corto suficientemente intenso para mantener agachadas las cabezas del enemigo en el momento del ataque. Éste añade un DRM en la *Tabla de Combate*, no genera bajas enemigas apreciables. (5.4g)

Terreno. Denominación para características del Terreno identificadas en la *Tabla de Efectos del Terreno* que añaden protección para los defensores (u objetivos) mientras que otras no lo hacen. Una unidad "en Terreno" podría sufrir menos bajas.



Tráfico. Una condición en la que el combate deja un área demasiado congestionada y confusa para que sea atravesada rápidamente. (4.0d & 5.1f)

Traficabilidad. Condición del clima que determina el estado de los efectos del Tráfico en el movimiento y el DRM cuando los caminos se usan en la MSR de la Formación para propósitos de SNAFU. Hay una "Pobre Traficabilidad" en cualquiera de los juegos anteriores en los que las condiciones meteorológicas redujeron a la mitad la MA de Camión.

Unidades No Asignadas. Una unidad independiente no asignada a una Formación (2.3d).

Unidad. Una "unidad" representa unidades de combate históricas, HQs, y sus Trenes Logísticos. Los Marcadores (de cualquier tipo) no son considerados unidades. (1.1)

Tráfico de Unidades. El Tráfico de Unidades ocurre cuando las carreteras disponibles están congestionadas con otras unidades amigas (4.0e).

No Preparada o Desprevenida. Una unidad que actualmente no está preparada para el combate. (1.1d)

Guerra Urbana. Combate donde el *Defensor* ocupa hex de Terreno Urbano (visto por primera vez en *Panzers Last Stand*). (6.1)

Usado (Used). Una Formación que ha completado su Activación inicial y a la que sólo le queda una Segunda Activación. Si es colocada así, debe intentar una Segunda Activación.

Retirada. Un cambio en el control de un hex en Guerra Urbana en la que las fuerzas de un bando deben dejar un hex al enemigo. (6.1f)

Zonas de Control. Hexes adyacentes a una unidad, donde la unidad afecta a las Actividades enemigas de varias maneras. (4.3)

Ejemplos de diferentes tipos de AV con su lado AV desplegado, alcance a escala de 1 km/hex, margen de movimiento desplegado/en movimiento, juego (s) en el que aparecen y una breve nota del modelo, arma o comentario de cada uno.

Las abreviaturas del juego utilizadas son:

LB (Last Blitzkrieg), BbF (Baptism by Fire), BC (Brazen Chariots), PLS (Panzers Last Stand).

Duro Rojo AV

Panzer III (corto): 2 AV, Rango 1, 4/14 MA (BC)—Ausf. G, H, y J con 50mm L/42
 Panzer III (largo): 3 AV, Rango 1, 4/14 MA (BbF)—Ausf. J/1, L, y M con 50mm L/60
 Panzer IV (largo): 4 AV, Rango 2, 4/14 MA (LB, PLS)—Ausf. F/2 y G (75mm L/43) y Ausf. H y J (75mm L/48)
 Panzer V Panther: 5 AV, Rango 3, 4/16 MA (LB, PLS)—75mm L/70
 M3 y M5 Stuart: 2 AV, Rango 1, 6/16 MA (BC, LB como LT con blindaje ovalado)—37mm L/53.5
 M3 Grant/Lee: 3 AV, Rango 1, 4/14 MA (BbF)—75mm L/40 y 37mm L/53.5
 M4/75 Sherman: 3 AV, Rango 2, 5/14 MA (BbF, LB, PLS)—Típico US Tanque Medio de Batallón con mayoría de 75mm L/40
 M4/76 Sherman: 4 AV, Rango 2, 5/14 MA (LB, PLS)—Mayoritariamente 76mm L/50 en los Tanques M4
 Sherman Firefly: 4 AV, Rango 2, 5/14 MA (LB)—1.4 ratio 17 pdr por 75mm Shermans en Unidades Blindadas Británicas
 Cruiser Mk I, II, IV (A9, A10, A13): 2 AV, Rango 1, 3/12 MA (BC)—Cruiser tipo Mix (alguno rápido, alguno lento, todos malos)(2pdr)
 Crusader I (A15): 2 AV, Rango 1, 4/14 MA (BC)—2 pdr
 Matilda II (A12): 3 AV, Rango 1, 2/10 MA (BC como Mat con blindaje ovalado)—Sin Ruptura (mal cañón (2 pdr) y doctrina)
 Valentine II: 3 AV, Rango 1, 3/10 MA (BC como Val con blindaje ovalado)—Sin Ruptura (mal cañón (2 pdr) y doctrina)
 Churchill (A22): 4 AV, Rango 2, 2/10 MA (BbF)—Marks III y IV con 6pdr y Marks VI y VII con 75mm L/36.5. Sin Ruptura (mal cañón (6 pdr) y doctrina)
 M13/40 y M14/41: 2 AV, Rango 1, 2/12 MA (M13/40 en BC, M14/41 en BbF)—47mm L/32
 T-34/76: 3 AV, Rango 1, 6/16 MA (PLS)—76mm L/42
 T-34/85: 4 AV, Rango 2, 5/16 MA (PLS)—85mm L/52

No-Duro Rojo AV

Humber IV/Daimler I/Staghound: 1 No-Duro Rojo AV, Rango 1, 16 MA (LB)—2 pdr (Daimler) o 37mm L/53.5
 M8 Greyhound: 1 No-Duro Rojo AV, Rango 1, 16 MA (BbF, LB)—37mm L/53.5 como Caballería Blindada Dual
 Sd.Kfz. 231/232/234/1: 1 No-Duro Rojo AV, Rango 1, 16 MA (BbF, LB, PLS)—20mm L/55 o más pesado como Dual Panzer Recon

Ruptura Duro Rojo AV

Panzer VIe Tiger I: 5 Ruptura Duro Rojo AV, Rango 3, 4/14 MA (BbF, LB, PLS como TGR con blindaje ovalado)—88mm L/56
 Panzer VIIb Tiger II: 7 Ruptura Duro Rojo AV, Rango 3, 2/12 MA (LB, PLS como TGR con blindaje ovalado)—88mm L/71
 IS-2: 6 Ruptura Duro Rojo AV, Rango 2, 4/14 MA (PLS como IS blindaje ovalado)—122mm L/43
 Brummbär—4 Ruptura Duro Rojo AV/2 Limitado AV, Rango 1, 2/12 MA (LB, PLS como Brm con blindaje ovalado)—150mm L/12
 SturmTiger—6 Ruptura Duro Rojo AV/4 Limitado AV, Rango 1, 1/12 MA (LB como STgr con blindaje ovalado)—380mm L/5.4
 ISU-152—6 Ruptura Duro Rojo AV/4 Limitado AV, Rango 1, 3/12 MA (PLS como ISU con blindaje ovalado)—152mm L/28

Ligero AV

Mark VIIb—0 Ligero AV, Rango 1, 16 MA (BC como Tkt)—50 cal MG, designado como Tanque Ligero pero definido como Tkt en BCS
 L3/35—0 Ligero AV, Rango 1, 16 MA (BC)—2x 8mm MG Tankette
 Marmon-Herrington—0 Ligero AV, Rango 1, 16 MA (BC)—1-2x 7.62 MG Coche Blindado
 Sd.Kfz. 221/222/231/232—0 Ligero AV, Rango 1, 16 MA (BC)—1x 7.62mm (Sd.Kfz. 221) o 20mm L/55

Rptura Ligero AV

Flammpanzer III—3 Ruptura Ligero AV, Rango 1, 4/14 MA (PLS)—Lanzallamas colocado en el cañón principal

Limitado AV

Marder II/III—3 Rojo/2 Limitado AV, Rango 2, 3/14 MA (BbF, PLS como Mdr con blindaje ovalado)—75mm L/48 o 76.2mm L/51
 StuG III (largo)—3 Duro Rojo/2 Limitado AV, Rango 2, 2/14 MA (LB, PLS como StG con blindaje ovalado)—Ausf. F con 75mm L/43, Ausf. F/8 y G con 75mm L/48
 Hetzer—3 Duro Rojo/2 Limitado AV, Rango 2, 2/14 MA (LB, PLS como Hetz con blindaje ovalado)—75mm L/48
 JagdPanzer IV/48—4 Duro Rojo/3 Limitado AV, Rango 2, 3/14 MA (LB, PLS como JgPz con blindaje ovalado)—75mm L/48
 JagdPanzer IV/70—5 Duro Rojo/4 Limitado AV, Rango 3, 2/14 MA (LB, PLS como JgPz con blindaje ovalado)—75mm L/70
 JagdPanther—6 Duro Rojo/5 Limitado AV, Rango 3, 3/16 MA (LB, PLS)—88mm L/71
 M3 GMC—2 Limitado AV, Rango 1, 2/16 MA (BbF)—75mm L/36
 M10—3 Limitado AV, Rango 2, Sólo Apoyo (LB)—76mm L/53
 M18 Hellcat—3 Limitado AV, Rango 3, Sólo Apoyo (LB)—76mm L/55—rango incrementado para representar la rapidez
 M36 Jackson—4 Limitado AV, Rango 3, Sólo Apoyo (LB)—90mm L/52
 SU-76M—2 Rojo/1 Limitado AV, Rango 1, 5/16 MA (PLS como SU con blindaje ovalado)—76.2mm L/52
 SU-85—4 Duro Limitado AV, Rango 2, 5/16 MA (PLS como SU con blindaje ovalado)—85mm L/52
 SU-100—5 Duro Limitado AV, Rango 2, 4/16 MA (PLS como SU con blindaje ovalado)—100mm L/54
 ISU-122—5 Duro Rojo/4 Limitado AV, Rango 2, 3/12 MA (PLS como ISU con blindaje ovalado)—122mm L/48.5

Largo Alcance AV

88mm L/56—4 Largo Alcance AV, Rango 3 (BC, BbF)
 88mm L/70—5 Largo Alcance AV, Rango 3 (LB, PLS)
 90mm L/53—4 Largo Alcance AV, Rango 3 (BbF)—Cañón Antiaéreo Italiano de
 102 mm L/35—4 Largo Alcance AV, Rango 3 (BC)—Cañón Naval montado sobre armazón con ruedas
 JagdTiger—8 Duro Largo Alcance/7 Limitado AV, Rango 3, 1/10 MA (LB)—128mm L/55

Índice de Series

[x] indicado como una Regla Opcional

Activaciones 2.5

Activación intentos requeridos 2.5a, 2.5c
Tirada de Dados 2.5d
Finalizar el Turno 2.5j
Incremento Fatiga 1.8b, 2.5e Formaciones

Hecho 2.5i
Una a la vez 2.5b
Usado 2.5c
Fin de Turno 2.5j
Incremento Fatiga 1.8b, 2.5e
Defensa Preparada
Crear 1.7a
Segunda Activación 1.7c, 2.5g
Segunda Activación 2.5e, 2.5h
Efectos Fatiga Fresco 2.5h
Restricciones 2.5f

Actividades 3.4

Unidades que pueden funcionar 3.4a
Secuencia Bombardeo 3.4c
FINALIZADA causada por 3.4g
FINALIZADA restricciones 3.4h
Pérdida de Eventos de Fuego & MPs 3.4f
Órdenes de Movimiento 3.4d
Secuencia de Unidades 3.4b, 3.4d
PARADA habilidades 3.4i
PARADA y FINALIZADA 3.4e
Unidades que pueden funcionar 3.4a

Avance Después del Combate 5.6

Unidades que Asisten 5.6b
Radio de Mando 5.6c
HQs & Trenes Logísticos 5.6d
Requerimientos 5.6a
Hexes Urbanos 6.1b parte ii

Valor de Acción 1.1a

Requerimientos Ataque Unidad 5.1c
Tabla de Combate DRM & Valor de Acción Neto 5.1e
Enfrentamientos y AV Real AV 5.2d parte ii
Anfitriones y Tabla de Apoyo Enfrentamientos 5.2d
Identificación para Combate 5.1b
OBJ Recon Colocación 3.3g
Punto Amarillo (No Reconstruibles) 1.1g

Puntos Aéreos 5.4c

Ataques por Disparo 5.3d
Bombardeos en Ataques 5.1d
Declaración 5.4d
Bombardeo de Destrucción 5.4h, 5.4h parte ii
Primer Turno 1.0g
Asignación Formación 2.3c
Secuencia 2.0 paso a
Ataques de Choque 5.1n parte iv
Bombardeos de Supresión 5.4g
Usar solamente una vez 3.4b

Valor de Blindaje (AV) 1.1e

Ataque por Disparo 5.3
Zonas de Enfrentamiento 4.5a, 4.5b
Unidad AV Real 4.4a
Orden de Apilamiento 4.2a
Orden de Objetivo 5.2b parte ii
Variaciones en AV o Unidades Duales 1.1e
ZOCs 4.3f

Puntos Artillería, Aéreos Ver Bombardeo

Asignación 2.3

Puntos Aéreos 2.3c
Puntos de Artillería 2.3a
Asignando & Demora 2.3a
Fase de Asignación 2.3a
MSR Completa *Tabla de Procedimiento de Asignación* 1.0g
Unidades Independientes 2.3d
Proceso de Unidades Estáticas en *Tabla de Procedimiento de Asignación* 1.1h, 2.3e
Colocación Apoyo cerca del HQ 1.5e
Sin Asignar 2.3a

Unidades Asistentes 5.1i

Avance Después del Combate 5.1i, 5.6b
FINALIZANDO 1.6e, 3.4f, 3.4g, 3.4h, 5.1j
Identificación 5.1b
Pérdidas a 5.1f
Fuera del Mapa 6.3a
Requerimientos & Efectos 5.1i
En Pantalla 4.6a
Secuencia 3.4b
Ataques de Choque 5.1n parte i
Apilamiento 4.2b
Unidades No Preparadas 1.1d

Ataques por Disparo 5.3

Números frente a un Hex 5.3a
Procedimiento 5.3d
Requerimientos 5.3c
Supresiones 5.3e

Capacidad de Ataque 1.1a

Necesario para 1.1d, 1.5h, 5.1c, 5.1i, 5.1m parte iii, 6.1c parte iii

Ataques (Ataques Regulares) 5.1

Activaciones 2.5, 3.4b
Avance Después del Combate 5.6
Unidades Asistentes 5.1i
Capacidad de Ataque 1.1a
Secuencia de Ataque 5.1b
Unidad Atacante Destruída 5.5d
Requerimientos Unidad Atacante 5.1c, 5.6a
Bombardeo Destruye al Defensor 5.1d
Bombardeos en Ataque 5.1d
DRMs Combate 5.1e
Resultados de Combate 5.1f
Bombardeos de Destrucción 5.4h
Zonas Doble OBJ 3.3b
Terminar un Ataque Regular 1.6e, 5.1j
Fatiga 1.8b
FINALIZANDO 3.4f, 3.4g, 3.4h
Zonas OBJ 3.3a
OBJs 3.3 parte i
Fuera del Mapa 2.1d parte iv, 6.3
Movimiento un Hex 4.1f
Fuera de Mando 1.4d, 1.4e
Sobre apilamiento 4.2b, 4.2c
Limitaciones y Requerimientos Ataque Regular 5.1g, 5.1h
Requerimientos para Cualquier Ataque 5.1a
Unidades en Pantalla 4.6a
Secuencia 3.0 paso e
Apoyo Largo Alcance vs. Rojo AV [6.5]
Disponibilidad de Apoyo 1.5a, 1.5h, [6.5]
Pérdidas Apoyo 1.5f, [6.5]
Bombardeos de Supresión 5.4g
Unidades No Preparadas 1.1d

Ataques desde Fuera del Mapa 6.3

Bombardeos 6.3c
 Regreso a Normal 6.3d
 SNAFU 6.3b
 Tipos Permitidos & DRM 6.3c
 Hex Virtual 6.3a

Retiradas Automáticas 5.5e

Refugio HQ 5.5e
 MA Táctico y Unidades Independientes 5.5e

AV ZOC 4.3f

Rango 4.3f
 Real 4.3f
 Apoyo 1.5g, 4.3f

Bombardeo 5.4

Puntos Aéreos 5.4c
 Puntos de Artillería, Refresco, Sin Usar 5.4a
 Radio de Mando 1.4e, 5.4f
 Bombardeo de Destrucción 5.4h
 Asignación HQ 5.4b
 Puntos de Artillería Intrínsecos 5.4b
 Pre-Asignación de Puntos de Artillería 5.4d
 Requerimientos 5.4e
 Observar PARADA 5.4e
 Observación 5.4f
 Bombardeos de Supresión 5.4g
 Límite Hex Objetivo 5.4d

Burbuja 1.3c

Formaciones Mezcladas 3.2d
 Unidades Ignoradas 1.3c

Compañeros ver Glosario

Definiendo Burbujas 1.3c
 Formaciones Mezcladas 1.3c, 3.2d parte ii

Limpieza Up 3.5**Combate 5.0**

Ataques 5.1
 HQs y Trenes Logísticos 5.0b
 Unidades Pantalla 5.0c
 Terreno 5.0a

Trenes Logísticos 4.7

Llegada 2.1b, 2.1d parte i, 2.1h
 MSR's Completa 4.7b
 Destrucción & Captura 4.7, 5.0b
 Trenes Fantasma
 Después de Movimiento 4.7b
 Distancia No Óptima 4.7b
 Activación de Recuperación 3.0 paso b
 Recuperación de 3.5, 4.7c
 Mostrando 2.1g
 Saltando 4.7d
 Movimiento 4.7b
 Fuera del Mapa (Enviando o Regresando) 4.7b
 Distancia Óptima 3.2f
 Retirada 4.7h
 [Salto Suave] 4.7i

Unidad de Combate ver Glosario

Tabla de Combate DRMs 5.1e
 Entrando al Mapa 2.1d
 Niebla de Guerra 1.10, 4.2a
 Retirada durante un Salto [4.7i]
 Apilamiento 4.2a
 Zonas de Control 4.3a

Radio de Mando 1.4

Avance Después del Combate 1.4e, 5.6a, 5.6c
 Unidades Atacantes 5.1a
 Observadores de Bombardeo 1.4d, 5.4f
 Bombardeos 1.4e
 Zonas de Enfrentamiento 1.4b
 EZOCs 1.4b
 Radio de Mando HQs 1.2c, 1.3, 1.4a
 Pérdidas por Aislamiento 1.4d, 3.6a, 5.6c
 Restricciones a Saltos 1.4d
 [Ruta de Marcha] 2.4h
 Medida 1.4b
 Puntos de Movimiento 1.4b
 Efectos Fuera de Mando 1.4d, 3.2d parte ii
 Defensa Preparada 1.7d
 LongitudRuta Segura 1.9b
 Permanecer en Radio de Mando 1.4e, [2.4b]
 Terreno 1.4b
 Unidades Independientes Sin Asignar 1.4c

MSR Completa 3.1 parte i

Asignación 2.3a, *Tabla de Procedimiento de Asignación* Trenes Logísticos
 Movimiento 4.7b, 3.0 paso e
 Recuperación desde Fantasma 4.7c
 Refuerzos 2.1h
 Retirada desde el Mapa 3.1 parte iv
 Retirada 4.7h
 Pila de Muertos 2.2e
 Requerimientos Recuperación Fatiga 3.7b
 HQ
 Escapar de una Bolsa 4.7f
 Retirada 4.7a
 Hexes Legales Necesarios 3.1b
 Retirada de marcador MSR Bloqueada 3.1c
 Refuerzos 2.1c
 Reemplazos 2.2d
 Regreso Retirada 2.1f
 Sin Asignar *ATabla de Procedimiento de Asignación*

Control 6.1a

Cambio de Control 6.1d
 Marcadores de Control 6.1a
 Perdiendo el Control de un Hex/Retirada 6.1f
 Quien Decide los Cambios de Control 6.1e

Coordinación 3.2c

Aplicación del MArcador 3.0 paso b
 Retirada HQ 4.7e
 Formaciones Mezcladas 3.2d parte iii
 Eliminación
 Activación de Recuperación 3.0 paso b
 Cuando no está Mezclada 3.0 paso c
 SNAFU DRM 3.2c
 [Salto Suave] 4.7i parte iii

Conceptos Básicos 1.2, 1.2b

Radio de Mando 1.4
 Fatiga 1.8
 Eventos de Fuego 1.6
 Formaciones 1.3
 Defensa Preparada 1.7
 Introducción de cada uno 1.2c a través de 1.2i
 Ruta Segura 1.9
 Tabla de PARADA y FINALIZADA, 3.4e
 Apoyo 1.5

Lados de Ficha 1.1c

Retiradas Automáticas 5.5e
 Girar 4.0b
 Lado de Movimiento
 [Tráfico Unidad] 4.0e
 En Pantalla 4.6, 4.6d
 Defensa Preparada 1.7d
 Hexes Finales de Retirada 5.5g
 Retiradas Urbanas 6.1f
 Retiradas Voluntarias 4.8a

Cruzar los Haces 3.2h**Lado de Despliegue 1.1c**

Defensa Preparada 1.7d
 Retirada de Unidades Pantalla 4.6a parte ii
 Efecto de Pantalla 4.6d

Bombardeos de Destrucción 5.4h

Ataques 5.1d
 DRMs 5.4h parte iii
 Fuerza 5.4h parte ii

Formaciones Hechas

Finalizando un Turno de Juego 2.5j
 Primer Turno 1.0g
 Retiradas HQs 4.7e
 Mostrar 2.5i

Doble OBJ (Doble Golpe) 3.3b

DRM Enfrentamiento 3.3a
 Creación Recon 3.3f

Apoyo Caído 1.5i

Acceso a Apoyo 1.5h
 Retirada de Limpieza 3.0 paso f, 3.5 Resultados
 Enfrentamiento 5.2e parte ii
 Colocación de Marcador 1.5i parte i
 Retirada de Marcador 1.5i parte ii, 1.9d
 Enfrentamiento con Parada 4.4b
 Temporalmente Caído 1.5i

Efectos ZOC Enemya (EZOC) ver Efectos Zona de Control**Zonas de Enfrentamiento 4.5**

Rango AV 4.5a
 LOS Terreno Bloqueante 4.5c
 Sólo Real AV 4.5b

Enfrentamientos 5.2

Efectos EZOCs 5.2a parte iv
 Eventos de Fuego 5.2a parte ii
 Requerimientos Disparador & Objetivos 5.2a, 5.2b
 AV Ligeros & Pantallas 5.2c parte i
 Número de Limitaciones 5.2b parte iii
 Zonas OBJ 5.2b parte i
 Efectos Rango 5.2a parte i, 5.2b parte iv,
 5.2d parte iv, [5.2f]
 Secuencia 5.2a parte iii
 Apoyo
 Pérdida de Anfitrión 5.2e parte i
 Tabla, AR, y DRM para usar 5.2d
 Aplicación Resultado Objetivo Caído
 5.2e parte ii, [6.5]
 Sólo Objetivo 5.2c parte ii
 Efecto de Rango en Objetivo en Terreno 5.2b parte iv
 Objetivo Selección 5.2b parte ii
 Resultado Tráfico 5.2d parte v

Área de Entrada 2.1b, 2.1d**Enmendar el Fallo 3.7d**

Ejecución paso c
 [Órdenes] 2.4e

Fatiga 1.2g, 1.8

Bombardeo Destruye al Defensor antes de un Ataque 5.1d
 Colocación de OBJ Combate 1.8b
 Ejecución 3.0 paso g
 Formación Fresca DRMs 1.8c
 Retirada Voluntaria HQ 1.8c.
 Incremento 1.8b
 Niveles 1.8a
 [Objetivo de Marcha] 2.4g
 [Fatiga Planificada] 6.4
 Defensa Preparada 1.7c
 Regreso Formaciones Destruídas 6.2c, 6.2d
 Segunda Activaciones
 Tirada de Fatiga 2.5e
 Restricciones Fat-4 1.8c, [6.4c]
 Efectos SNAFU 3.2e

Recuperación de Fatiga (Recuperación) 3.7

Acciones Permitidas 3.0 paso b
 Enmendar el Fallo [2.4e], 3.7d
 Limitaciones 3.7a
 Requerimientos MSR 3.7b
 [Órdenes] 2.4e
 [Fatiga Planificada] 6.4c, 6.4f
 Defensa Preparada 1.7c
 Procedimiento 3.7c
 Requerimientos 3.7b
 Segunda Activación 2.5f

FINALIZADA ver Tabla PARADA/FINALIZADA, 1.2i

Unidades Asistentes 5.1i
 Ataque por Disparo 5.3b
 Unidades Atacantes 5.1c
 Causas 3.4g
 Final de los Ataques 5.1j
 Restricciones 3.4h
 Observando Bombardeos 3.4h, 5.4f
 PARADA y FINALIZADA 1.2i, 3.4e

Eventos de Fuego 1.6

Ataque por Disparo 5.3
 Enfrentamiento 5.2a
 Gastados 1.6d
 FINALIZANDO 1.6e
 Evento de Fuego Necesario 1.6b
 [Marcha Forzada] 6.4e
 Límites 1.6a
 Sobreapilamiento 1.6c
 Recons 3.3g
 Ataques Regulares 1.6e
 Ataques de Choque 5.1n, 5.1o
 Gastados si no se Usa 1.6f

Primer Jugador

Determinación 2.0 paso d
 Turno Uno 1.0g

Modificaciones Primer Turno 1.0g**Niebla de Guerra 1.10, 4.2a****[Marcha Forzada] 6.4e****Destrucción Formación 6.2**

Aplicación 6.2a
 Manejo de las Unidades de la Formación 6.2b
 Regreso al Juego con Refuerzos 6.2d Will They
 Volverán a Jugar? 6.2c

Formaciones 1.3

Secuencia de Activación 3.0
 Burbujas 1.3c
 Composición 1.3
 Intrínsecas vs. Unidades Asignadas 1.3b
 Tamaños 1.3a

Fatiga Fresca 1.8a, 1.8c

Recuperación 3.7a
 Segunda Activación 1.8c, 2.5h
 SNAFU 1.8c, 3.2e, [6.4a]

Secuencia de Turno de Juego 2.0

Activaciones 2.5
 Asignaciones 2.3
 Determinación del Primer Jugador 2.0 paso d
 Final de Turno de Juego 2.0 paso f
 [Órdenes] 2.4
 Refuerzos 2.1

Trenes Fantasma

Después de Mover 4.7b
 Distancia No Óptima 4.7b
 Activaciones de Recuperación 3.0 paso b
 Recuperación de 3.5, 4.7c
 Mostrar 2.1g

Unidades Duras 1.1c**Anfitriones 1.5a**

Valor de Acción Usado 5.2d parte ii
 Apoyo Cayendo 1.5i
 Efecto del Establecimiento del No Apoyo en Ruta Segura 1.5i parte i
 Pérdidas Enfrentamiento 5.2e
 Efectos de Tener Apoyo 1.5g
 Medidas de Rango 5.2a
 Enfrentamientos con Parada Requeridos 4.4a, 4.4b
 Efecto del Terreno en el Apoyo 1.5i parte i

HQs 4.7

Llegadas 2.1b
 Combate 5.0b
 Regreso de Formaciones Destruídas 6.2d
 Requerimientos de final de Carretera 4.7a
 Escapar de una Bolsa 4.7f
 Fatiga de una Retirada Voluntaria 1.8c
 Refugio HQ 5.5e
 Saltando 4.7d
 Movimiento 4.7a
 Retirada, Coordinación, Trenes Fantasma 4.7e
 [Salto Suave] 4.7i
 Retirada Voluntaria 4.7a, 4.7g, 4.8d

Inicialización de HQ 3.0 paso a**Unidades Independientes 1.1c**

Asignación 1.3b, 2.0 paso b, 2.3
 Radio de Mando 1.4c
 Formaciones Mezcladas 3.2d parte ii
 Retiradas 5.5e
 Activación No Asignadas 2.3d

Aislamiento 3.6

Avance Después del Combate 5.6c
 Radio de Mando 1.4d, 3.6a
 Identificando 3.6a
 Unidades Independientes 2.3d
 MSR Bloqueada 3.1c
 Activaciones de Recuperación 3.0 paso b
 Refuerzos 3.6b
 Ruta Segura 1.9d, 3.6a
 Segunda Activación 2.5e
 Secuencia 3.0 paso h

Saltando 4.7d

Avance Después del Combate 5.6d
 Cambio de Ruta MSR 3.1 parte iii
 Radio de Mando 1.4d
 Salto de Trenes Logísticos 4.7h
 Salto HQs 4.7e, 4.7f, 4.8b
 Defensa Preparada 1.7b
 Unidades en Pantalla 4.6a
 [Salto Suave] 4.7i
 Unidades No Preparadas 1.1d

Terrenos Clave ver Tabla de Efectos de Terreno

Retiradas Situacionales 5.5d

Rutas de Suministro Principal (MSRs) 3.1

MSRs Bloqueadas 3.1c
 [Órdenes que Cambian] 2.4f
 Efectos 3.2j
 Defensa Preparada 1.7a, 1.7b
 Segunda Activación 2.5e
 Secuencia 3.0 parte b
 Aislamiento 3.6a
 Cambiando 3.1 parte iii
 MSRs Completa 3.1, 3.1 parte i, 4.7a, 4.7b, 4.7f
 Efectos 3.1 parte iv
 Excepción de Escapar dentro de una Bolsa 4.7f
 Recuperación de Fatiga 3.7b
 Movimiento de HQ 4.7a Nota Importante
 Hexes Legales 3.1a, 3.1b
 Distancia Óptima 3.2f
 Bloquear Fuera de Mando 1.4d
 Retiradas 5.5b
 Ruta Segura 1.9
 [Restricción Salto Suave] 4.7i parte iv
 Usando Pistas 3.2i

[OB]s Marcha] 2.4g

Efecto en Número Disponible 3.3c
 Punto Final 2.4h parte iv, 3.3 parte iv
 Zonas OBJ 3.3 parte v
 Colocación y Efectos 2.4b parte ii
 Ruta 2.4h

Marcador Limpieza 3.5**Formaciones Mezcladas 3.2d**

Avance Después del Combate 3.2d parte i, 5.6a
 Burbuja Definida 1.3c, 3.2d
 Coordinación 3.0 paso b
 Retirada MArCADOR de Coordinación 3.0 paso c, 3.2c
 Efectos 3.2d parte iii
 Ignora esas Unidades 3.2d parte ii
 Activaciones de Recuperación 3.0 paso b
 Colocación de Refuerzos 3.2d parte i
 Retiradas 3.2d parte i

Lado Movimiento 1.1c

Retiradas Automáticas 5.5e
 Final de Retiradas 5.5g
 Saliendo de Apoyo 1.5c, *Tabla de Procedimiento de Asignación*
 Inelegible para Defensa Preparada 1.7d
 Movimiento en Zonas de Pantalla 4.6d
 Unidades de un Sólo Lado 1.1c
 Regreso de Unidades en Retirada 5.5e
 Requerimientos de Unidades en Pantalla 4.6
 Efectos de Unidades de Tráfico [4.0e]
 Retiradas Urbanas 6.1f
 Retiradas Voluntarias 4.8a

Movimiento 4.0

Acceso a Apoyo 1.5h
 Después de un Ataque de Choque 5.1o parte i
 Requerimientos de Unidades Asistentes 5.1i
 Requerimientos de Unidades Atacantes 5.1c
 Secuencia de Bombardeo 3.4c, 5.4e
 Movimiento de Trenes Logísticos 4.7b
 Trenes Logísticos 3.1b
 Lados de Fichas Sides 1.1c
 Direcciones 4.0a parte ii
 Zonas de Enfrentamiento 4.5
 Movimiento HQ 4.5a
 Enfrentamientos 5.2a parte iii
 Entrar en Hexes Enemigos 4.0a parte iv, 4.7d
 FINALIZADA 3.4h
 Girar Lado de Fichas 4.0b
 Formaciones Mezcladas 3.2b
 Tener MA 4.0c
 [Órdenes Movimiento HQ] 2.4b, 2.4h, 3.3 parte iv
 Movimiento HQ 4.7a
 [OBJ Marcha] 2.4g
 Movimiento Individual 3.4d, 4.0a parte i
 Movimiento Permitido 1.1a, 4.0a parte iii Clase de Movimiento 1.1a
 Fuera del Mapa 1.0e
 [Movimiento Realístico] 4.9
 Refuerzos 2.1b
 Restricciones de Retirada 5.5g
 Ruta Segura 1.2h, 1.9c, 1.9e
 Efectos Zona de Pantalla 4.6c, 4.6d
 Secuencia 3.0 paso e, 3.4b, 3.4d
 Comenzando en una EZOC 4.3d
 Unidades Estáticas 1.1h
 Enfrentamientos con Parada 4.4
 Requerido o No Requerido 4.4a
 Evitando una PARADA 4.4b
 Unidades de Apoyo 1.5f
 Efectos del Terreno 4.0a parte iii, 4.1
 Múltiples Tipos de Terrenos 4.1a
 Movimiento de 1 Hex 4.1f
 Terreno Prohibido 4.1d
 Movimiento Recíproco 4.1b
 Carreteras 4.1c
 Terreno PARADA 4.1e
 Tráfico 4.0d
 [Unidad Tráfico] 4.0e
 [Control Hex Urbano] 6.1a
 Retirada Voluntaria 4.8
 ZOCs 4.3a, 4.3b, 4.3f

Movimiento Permitido 1.1a, 4.0a parte iii**Clase de Movimiento (MA Clase) 1.1a****Puntos de Movimiento (MPs) 4.0a parte iii**

AAvance Después del Combate 5.6a Enfrentamientos 5.2a parte ii
 Características del Terreno (Hex & Lados de Hex) 4.1
 Movimiento de 1 Hex 4.1f
 Movimiento Realístico [4.9b]
 Carreteras 4.1c
 Coste de Zonas en Pantalla 4.6d
 Requerimientos de Ataque de Choque 5.1m
 Terreno PARADA 4.1e

MSRs ver Rutas de Suministro Principales**Unidades No Reconstruibles 1.1g, 2.2d****Objetivos (OBJs) 3.3**

Requerimientos de Ataque por Disparo 5.3b
 Requerimientos de Ataques 3.3 parte i, 5.1a
 Requerimientos Bombardeo 3.3 parte i, 5.4e
 OBJs Combate 3.3 parte ii
 Radio de Mando 1.4a
 Zonas Doble OBJ 3.3a, 3.3b
 Enfrentamientos 3.3 parte iii, 5.2b parte i
 Incremento de Fatiga 1.8b
 [Marcha Forzada] 6.4e
 Posesión de Formación 1.3
 Función 3.3 parte i
 [OBJ Marcha] 2.4b parte ii, 3.3, 2.4g, 2.4h
 Número Disponible 3.3c
 Zonas OBJ 3.3 parte ii
 Colocación 3.3d
 [Fatiga Planificada] 6.4b
 Recon 3.3 parte i
 OBJs Recon 3.3f, 3.3g
 Eliminación 3.3e, 3.5
 Secuencia 3.0 paso d, 3.0 paso f SNAFU 3.3 parte i, [6.4d]
 Hexes de Victoria 3.3 parte i

Zonas OBJ 3.3a

Requerimientos Ataque por Disparo 5.3b
 Requerimientos Bombardeo 5.4e
 Requerimientos Defendiendo un Hex 5.1a
 Zonas Doble OBJ 3.3b
 Enfrentamientos & Doble Golpe DRMs 3.3a, 5.2b parte i
 [OBJs Marcha] 2.4g, 3.3 parte v
 Unidades Fuera de Mando 1.4d
 Propósitos 3.3 parte ii, 3.3 parte iii
 Recon OBJs 3.3g

Fuera del Mapa

Ataques desde Fuera del Mapa 6.3
 Tipos de Ataques No Permitidos 6.3c
 Ataques Regulares & DRMs 6.3c
 SNAFU 6.3b
 Hexes Virtuales 6.3a
 Trenes Logísticos 3.0 paso b & e, 3.1 parte ii & iv, 3.1c, 3.2j, 4.7b, 4.7h
 Movimiento 1.0e
 Refuerzos 1.0e, 2.1b, 2.1d, 2.1e
 Retirada 1.0e, 5.5h
 Colocación Apoyos 1.0f

Distancia Óptima 3.2f**[Reglas Opcionales] (Todas son Opcionales)**

Activación Suavizada 2.5n
 Conversión de Pérdida de Enfrentamiento 5.2f
 Marcadores de Activación de Formación 2.5k
 OBJs de Marcha 2.4g
 Selección Modificada Aleatoria 2.5m
 Órdenes 2.4
 Fatiga Planificada 6.4
 Selección Aleatoria 2.5l
 Movimiento Realístico 4.9
 Largo Alcance vs. Apoyo Rojo AV 6.5
 Saltos Suaves 4.7i
 Unidad Tráfico 4.0e

[Órdenes] 2.4

Cambiando 2.4f
 Orden de Recuperación de Fatiga 2.4e
 Primer Turno 1.0g
 Órdenes de Movimiento de HQ 2.4b
 'Sin Órdenes' Orden 2.4c
 Defensa Preparada 1.7b, 2.4d
 Secuencia 2.0 paso c
 Retirada Voluntaria HQ 2.4c, 4.8d

Jugando el Juego 1.2a**Defensa Preparada 1.2f, 1.7**

Fila de Tabla de Bombardeo 1.7c
 MSR Bloqueada 3.1c
 Creación en Segunda Activación 1.7c, 2.5g
 Anuncio del Defensor 5.1b paso 2
 Efectos 1.7c
 Unidades Elegibles 1.7d
 Entrar 1.7a
 Salir 1.0g, 1.7b
 Recuperación de Fatiga 3.7a
 Formación Ancha 1.3
 Movimiento o Retirada HQ 4.7a, 4.7e
 Máximo Rango de Enfrentamiento 1.7c, 5.2b parte ivv
 [Órdenes] 2.4d, 2.4e
 Eliminación 3.0 paso e, 4.7a, 4.7e
 Segunda Activación 1.7c, 2.5f
 Secuencia 3.0 paso b, 3.0 paso e
 Requerimientos de Preparación 1.0g
 Retiradas Situacionales 5.5d
 Efecto SNAFU 1.7c, 3.2k
 [Salto Suave] 4.7i parte iii
 Restricciones Unidades No Preparadas 1.1d
 Retiradas Voluntarias HQ 4.8d

Rango 1.1a

Línea de Visión de Terreno Bloqueante 4.5c
 Zona de Enfrentamiento 4.5a, 4.5b
 Observar para Bombardeo 5.4f
 Orden de Apilamiento 4.2a

Real AV

Valor de Acción 5.2d parte ii
 AV ZOCs 4.3f
 Fila de Tabla de Enfrentamiento 5.2d parte i
 Zona de Enfrentamiento 4.5b
 Requisitos Enfrentamientos con Parada 4.4a
 Tac MA
 Retirada 4.3d parte ii, 5.5g
 Ruta Segura 1.9e
 Selección de Objetivo 5.2b parte ii

Reconstruir desde una Pila de Muertos 2.2c**Restricciones de Reconstruir 2.2d****Recon 1.1f**

Creación de OBJs 3.3 parte i, 3.3c, 3.3f
 Eventos de Fuego 1.6
 [OBJs de Marcha] 2.4g
 [Fatiga Planificada] 6.4b
 Procedimiento 3.3g
 Requerimientos 3.3f
 En Pantalla 4.6
 PARADAs 4.4b parte ii

Recuperación ver Recuperación de Fatiga**Recuperación desde Fantasma 3.0 paso b, 3.0 paso f, 4.7c****Ataques Regulares**

Requerimientos de Todos los Ataques 5.1a
 Supresión de Ataque por Disparo 5.3e
 Secuencia de Ataque 5.1b
 Unidades en Ataque 5.1c, 5.1h
 Bombardeos 5.1d, 5.4h parte ii
 Terminando 5.1j
 FINALIZANDO 3.4g
 Límites Hexes 5.1g
 Zonas OBJ 3.3a
 Fuera del Mapa 6.3c
 Secuencia 3.0 paso e
 Pérdidas de Unidades de Apoyo 1.5f

Secuencia de Fase de Refuerzo 2.0 paso a**Refuerzos 2.1**

Llegada en HQ 2.1c
 Llegada en Hexes Específicos 2.1c
 Llegado por lado de Ficha 2.1g
 Trenes Logísticos 2.1h
 Requisitos MSR Completa 2.1c
 Llegadas Área de Entrada 2.1b
 Área de Entrada 2.1d
 EZOC y Unidades Enemigas 2.1e
 Efectos de Aislamiento 3.6b
 Excepciones Aislamiento 3.6b
 [Libertad de Movimiento Orden de Marcha] 2.4h parte iv
 Colocación Refuerzos 3.2d parte i
 Cuenta de MPs 2.1d parte v
 Orden de Llegada 2.1a
 Colocación de HQ & Trenes 2.1b, 2.1d parte i
 Colocación de Unidades de Refuerzo 2.1d partes ii & iii
 Regreso de Retirada 2.1f
 Secuencia 2.0 paso a
 Permanecer Fuera del Mapa 2.1d partes ii, iii & iv

Puntos de Reemplazos (Repls) 2.2

Requerimientos MSR Completa 2.2d
 Primer Turno 1.0g, 2.2b
 Unidades No Reconstruibles 1.1g
 Reconstrucción desde Pila de Muertos 2.2e
 Reconstruir Unidades Fuera del Mapa 2.2d
 Generación de Puntos de Repl ver Tabla Específica de Juego/Reglas
 Ruta Segura Necesarias 1.9c, 1.9d
 Tipos 2.2a
 Uso 2.2c

Retiradas 5.5

Atacando las Unidades Otra vez 5.1g
 Retiradas Automáticas 5.5e
 Resultados Tabla de Combate 5.1f
 Trenes Logísticos 4.7h
 Dirección 5.5a, 5.5b
 Hex Final 4.7a, 5.5g
 Zonas de Enfrentamiento 4.5a, 5.5
 Determinación de la Ejecución ver *Diagrama de Flujo de Retirada* EZOCs 4.3e, 5.5g
 Destrucción Formación 6.2a
 HQs 4.7e
 Escapar de una Bolsa 4.7f
 Requerimiento Terreno 4.7a
 Retiradas Voluntarias 4.7g, 4.8b
 Requerimientos Hex Legal para HQs & Trenes Logísticos 3.1b
 Lado de Mapa 5.5h
 Formaciones Mezcladas 3.2d
 Unidades con MA no impresa 5.5i
 Sin Ruta Segura 5.5c
 Unidades que Regresan 2.1f
 Ruta Segura 1.9d
 Unidades en Zona de Pantalla 4.6a, 4.6a parte ii & iii
 Retiradas Situacionales 5.5d
 [Saltos Suaves] 4.7i
 Durante Enfrentamientos con Parada 4.4
 Terreno Induce a Caída de Apoyo 1.5i parte i
 Retiradas Voluntarias 4.8
 Distancia 4.8a
 Fallo SNAFU (sólo HQs) 4.8c
 FINALIZANDO 3.4g, 4.8a
 Extensión HQ 4.8b
 Evitando un Requerimiento de PARADA 4.4b
 Apilamiento Entero 5.5f
 [Retirada] 6.1f
 [Hexes Urbanos] 6.1b parte i

Carreteras

Definición ver Glosario
 Intersecciones en un Hex 4.1c
 Hexes Legales 3.1a
 Costes de Movimiento 4.1c

Ruta Segura 1.2h 1.9

Zonas de Enfrentamiento 1.9f
 EZOCs 1.9e, 4.3e
 Girando Lado de Ficha 4.0b
 Negación Unidad Enemiga 4.3c
 Desde Unidad a HQ 1.9a
 Retiradas HQ 4.7e
 Evaluado Independientemente 5.5f
 Aislamiento 3.6a
 Longitud 1.9b
 Tipos MA 1.9c, 1.9e
 Lado de Mapa 1.9g
 Repls 2.2d
 Retirada 5.5c
 Dirección Retirada 5.5b
 Zonas Pantalla 1.9f, 4.6d
 Terreno con PARADA 1.9f
 Efectos Apoyo 1.9f
 Establecimiento de Apoyo 1.5i, 1.9c
 MA Táctico
 Real AV EZOCs 4.3d parte ii
 Retiradas 1.9b
 Cuando es Necesario 1.9d
 Unidades Independientes Sin Asignar 1.9g
 Retiradas Voluntarias 1.9d, 4.8

En Pantalla 4.6

Tablas de Combate o Bombardeo 4.6b, 5.0c
 Enfrentamientos 5.2c
 Entrar a un hex de una Unidad en Pantalla
 MA A Pie Desplegado 4.6a parte ii
 MA Táctico o Camión 4.6a parte i
 Entrada cuando FINALIZADA 3.4h
 Saltando HQs y Trenes Logísticos 4.7d
 Unidades Recon 1.1f
 Retiradas 4.6a parte iii, 5.5
 Ruta Segura 1.9f
 Zonas Pantalla 4.6c
 Efectos 4.6d
 Unidades 4.6a
 Enfrentamientos con Parada 4.4a
 [Unidad Tráfico] 4.0e
 Unidades No Preparadas 1.1d
 ZOCs en Unidades en Pantalla 4.3b

Segunda Activación 2.5e

Tirada de Dado Activación 2.5d, 2.5h
 Refresco Puntos de Artillería 5.4a
 Volverse Hecha 2.5i
 Inmediatamente Dirigir 2.5e
 Enmendar el Fallo 3.7d parte i, 3.7d parte ii
 Formaciones Fat-4 1.8c, 2.5f
 Fatiga 1.8b, 2.5e, 3.7a
 [Marcha Forzada] 6.4e
 Formaciones Frescas 1.8c
 Marcadores OBJ 3.3c
 [Fatiga Planificada] 6.4b
 Defensa Preparada 1.7c, 2.5g
 Activaciones de Recuperación 2.5f
 Restricciones 2.5f
 En Pantalla 4.6
 Secuencia 3.0 paso i
 Ya Usada en Preparación 1.0g, 2.5c
 SNAFU 3.2a, 3.2k

Notas Preparación 1.0f**Ataques de Choque 5.1**

Avance Después del Combate 5.6a
 Unidades Asistentes 5.1n parte i
 Ataque por Disparo 5.1n parte v, 5.3e
 Requerimientos Atacante 5.1m parte iii
 Bombardeos 5.1d, 5.1n parte iv, 5.4g, 5.4h parte ii
 Blindaje de Ruptura 1.1e
 Continuación Después de Fallo 5.1o parte ii
 Continuación Movimiento 5.1o parte i
 Requerimientos Defensor 5.1m parte i
 Terminando 5.1o
 FINALIZANDO 5.1n parte iii
 Eventos de Fuego 1.6b, 5.1n parte ii
 Límites Hex 5.1k
 Zonas OBJ 3.3a
 Movimiento 1 Hex 4.1f
 Fuera de Mando 1.4d
 Requerimientos 5.1m
 Reinicio DRMs 5.1o parte iii
 Secuencia 3.0 paso e
 PARADA 5.1o
 Apoyo Excluido 1.5g
 Terreno 5.1m parte i & ii

Retiradas Situacionales 5.5d

Si la Unidad que Ataca es Eliminada 5.5d

SNAFU 3.2

Puntos Aéreos 5.4c
 Puntos de Artillería 5.4a
 Marcador de Coordinación 3.2c
 Zonas Doble OBJ 3.3b
 Enmendar el Fallo 3.7d
 Eventos de Fuego 1.6a
 Incremento de Fatiga 1.8b
 Nivel de Fatiga en DRM 1.8a, 3.2e, [6.4a]
 [Marcha Forzada] 6.4e
 Formaciones 1.3
 Formaciones Frescas 1.8c
 Retirada Voluntaria HQ en Fallo 4.7g, 4.8c
 Formaciones Mezcladas 3.2d
 Movimiento 4.0a parte i
 MSR Bloqueada DRM 3.1 parte iv, 3.1c
 OBJs 3.3 parte i, 3.3c, [6.4b]
 Ataques Fuera del Mapa 6.3b
 Trenes Logísticos Fuera del Mapa 3.1 parte iv
 Movimiento 1 hex 4.1f
 [Fatiga Planificada DRMs] 6.4a
 Defensa Preparada 1.7a, 1.7b, 1.7c, 3.2k
 Recon OBJs 3.3f
 Activaciones de Recuperación 3.7c
 Resultados 3.2k, [6.4d]
 En Pantalla 4.6
 Tirada de Fatiga Segunda Activación 2.5e
 Secuencia 3.0 paso c
 Tirada SNAFU 3.2a, 3.2b
 Usar Pistas DRM 3.1a

Tirada SNAFU 3.2a, 3.2b

Requerimiento de Activación 3.2a
 Salir de Defensa Preparada 1.7b
 Enmendar el Fallo 3.7d parte ii
 Efectos de Niveles de Fatiga 1.8a
 Trenes Logísticos Fuera del Mapa DRM 3.1 parte iv
 Procedimiento 3.2b
 Activaciones de Recuperación 3.7c
 Requerimientos Segunda Activación 3.2a
 Momento al Salir de una Defensa Preparada 1.7b

Apilamiento 4.2

Unidades Asistentes 5.1i, 5.6b
 Unidades en Ataque 5.1c
 Bombardeo Destruye el Apilamiento Defensor en un Ataque 5.1d
 Resultados Tabla de Combate 5.1f
 Defendiendo mientras está Sobreapilado 4.2c
 Bombardeos de Destrucción 5.4h
 Hexes de Entrada 2.1d parte ii
 Eventos de Fuego 1.6c
 Límites 4.2
 Movimiento 3.4d
 Formaciones Múltiples 3.4a
 Restricciones Sobreapilamiento 4.2b
 Recon mientras está Sobreapilado 3.3f
 Unidades en Pantalla 4.6a
 Retiradas 5.5a, 5.5f, 5.5g
 Unidades de Apoyo 1.5f, 5.2e parte ii
 Requerimientos de Unidades Superiores 4.2a
 Marcador de Tráfico 4.0d
 Retiradas Urbanas 6.1b parte i

Unidades Estáticas 1.1h, 2.3e**Pasos 1.1b**

Fuerza al Comienzo 1.0f
 Muerte de Unidad en Ataque 5.5d
 Bombardeos 5.1d, 5.4h parte i
 Pasos de Formaciones Destruídas en Regreso de Apoyo 6.2d
 EZOCs & Retiradas 4.3e
 Niebla de Guerra 1.10
 Ir Más Allá de Fuerza Completa 2.2c parte iii
 HQs & Trenes Logísticos 4.7g, 4.8b, 5.0b
 Retiradas Situacionales en Terreno Clave 5.5d
 Retiradas Situacionales en Defensa Preparada 5.5d
 Unidades Reconstruibles
 En la Pila de Muertos 2.2e
 En el Mapa 2.2d
 Reemplazos 2.2
 Límites Reconstrucción Repl 2.2c parte i
 Retiradas 5.5
 terminando en un hex EZOC 5.5g
 Hexes Unidades Enemigas 5.5g
 Sin Ruta Segura 5.5c
 Hexes de Terreno Prohibido 5.5g
 Retiradas Situacionales 5.5d
 Retiradas Urbanas 6.1b parte i
 Efectos de Pasos en Apoyo 1.5a
 Control Hex Urbano 6.1a
 Retiradas Voluntarias HQ 4.7g
 Retiradas Voluntarias 4.8a, 4.8b

PARADA

Capacidades después de una PARADA 3.4i
 Efecto en Ruta Segura 1.9f
 Efectos de terreno en PARADA 4.1e
 PARADA y FINALIZADA 3.4e
 Evitando 4.4b

Enfrentamientos con Parada 4.4

Requerido o No Requerido 4.4a
 Evitando una PARADA 4.4b

Apoyo 1.2d, 1.5

Valor de Acción para usar 5.2d parte ii
 Prevención Ataque por Disparo 5.3b
 Pérdidas Tabla de Combate 5.1f
 EZOCs 4.3d parte ii, 4.3f, 1.9e
 Apoyo Caído 1.5i
 Colocación Marcador 1.5i parte i
 Retirada de Marcador 3.0 paso f, 3.5, 1.5i parte ii, 1.9d
 Otras Unidades en el Apilamiento 5.2e parte ii
 Activación de Recuperación 3.0 paso b
 Efectos 1.5g
 Resultados Enfrentamiento 5.2e
 Fila Tabla de Enfrentamiento 5.2d parte i
 Enfrentamientos 5.2, 5.2c parte ii
 Entrar o Salir de Apoyo 1.5c, *Tabla de Procedimiento de Asignación*
 Destrucción de Formación 6.2b, 6.2d
 Formaciones 1.3, 1.5a
 Manejo 1.0f, 1.5f
 Anfitriones 5.2a, 5.2d parte ii, 5.2e parte i
 DRM Múltiples Apoyos 1.5d, 5.2a, 5.2d parte iii
 Los Real AV vienen antes que los Apoyos 5.2b
 Ruta Segura
 Efecto en 1.9f
 Necesario 1.9c, 1.9d
 Preparación 1.0f
 Prevención de Ataques de Choque 5.1m
 Apilamiento 4.2
 Enfrentamientos con Parada
 Requerido o No Requerido 4.4a
 Evitando una PARADA 4.4b
 Apoyo Largo Alcance
 Largo Alcance vs. Real AV Apoyo [6.5]
 Enfrentamientos con Parada 4.4a
 Características de Unidad 1.1e
 Establecimiento de Apoyo en Ruta Segura 1.9c, 1.9d
 Unidades de "Sólo Apoyo" 1.5b
 Rango de Unidades de Apoyo 5.2a
 Retirada de MA Táctico 5.5g
 Apoyo Temporalmente Caído 1.5i parte i
 Unidades Incapaces de Acceder a Apoyo 1.5h
 Unidades No Preparadas 1.1d

Bombardeos de Supresión 5.4, 5.4g

Ataque por Disparo 5.3e
 Ataques 5.1d, 5.4g
 Hex Límite 5.4d

Terreno 4.1

Fila Tabla de Bombardeo 5.4h parte i
 Bloqueando "Línea de Visión" 4.5c
 Combate 5.0a
 DRMs Combate 5.1e
 Límite de Rango de Enfrentamiento 5.2b parte iv
 Enfrentamientos 5.2a
 Múltiples Tipos de Terreno 4.1a
 Movimiento 1 Hex 4.1f
 Terreno Prohibido 4.1d
 Movimiento Recíproco 4.1b
 Retiradas 5.5, 5.5b
 Carreteras 4.1c
 Ataques de Choque 5.1m
 [Hex Final de Salto Suave] 4.7i parte v
 Terreno con PARADA 4.1e
 Retiradas Voluntarias 4.8

Tráfico 4.0d

Resultados Combate 5.1f Resultados
 Enfrentamiento 5.2d parte v
 Retirada Marcador 3.0 paso f, 3.5
 Efectos Movimiento 4.0a parte i, 4.0d
 Sobreapilamiento 4.2b
 [Fatiga Planificada] 6.4b
 Negando Carreteras 4.1c
 Zonas Pantalla 4.6d
 [Unidad Tráfico] 4.0e, 4.1c

Traficabilidad 3.2i**Unidades No Asignadas 1.1e**

Efectos Retiradas Automáticas 5.5e
 Efectos Burbuja 1.3c
 Radio de Mando 1.4c
 Puntos Artillería Formaciones Destruídas 6.2b
 Formaciones Mezcladas 3.2d parte ii
 Mientras En Mapa 2.3d
 Un Turno No Asignada antes de Asignación 2.3a
 [Unidad Tráfico] 4.0e

Unidad 1.1e (ver también la Tabla de Capacidades Unidad)

Flecha de Asalto 1.1a
 Capacidad de Ataque 1.1a, 5.1h, 5.1i
 AV ver Valor Blindado.
 Ruptura 1.1e, 5.1m parte iii
 Trenes Logísticos 4.7
 Lado Desplegado 1.1c, 1.7d
 Dual 1.1e, 1.5h
 Efectos EZOC 4.3d
 Eventos de Fuego 1.6a
 HQs 4.7
 AV Ligero 1.1e, 1.5e, 4.4a, 5.1m parte iii, 5.2c parte i, AV
 Limitado 1.1e, 1.5e
 Clase de Movimiento (Clase MA) 1.1a, 1.9c, 1.9e, 4.1, 4.3d,
 4.7a, Move-side 1.1c, 1.7d, 4.6, 4.6d, 4.8a, 5.5e, 5.5g, 6.1f
 Repls No AV 1.9c, 2.2a, 2.2d
 No Reconstruible 1.1g, 2.2d,
 Rojo AV 1.1e, 5.1m parte iii
 Largo Alcance AV 1.1e, 4.4a
 Estática 1.1h, 2.3e
 Apoyo 1.5
 No Preparada 1.1d, 1.5h

Unidad Tráfico ver Tráfico**Valores Unidad 1.1a****Unidades No Preparadas 1.1d**

Salto de HQs & Trenes Logísticos 4.7d
 Zonas Pantalla 4.6d
 Elegibilidad de Apoyo 1.5h
 ZOCs 4.3b

Guerra Urbana 6.1

Avance Después del Combate 6.1b parte ii
 Decisiones de Cambio de Control 6.1e
 Control Hex 6.1a
 Cambios de Control de Hex 6.1d
 Cómo Funciona la Guerra Urbana 6.1a
 Defensa Preparada 3.2k
 Excepciones de las Reglas Estándar 6.1b
 Retiradas Urbanas 6.1b parte i
 Retirada 6.1f

Formaciones Usadas

Primer Turno 1.0g
 Reteridas HQ 4.7e
 Segunda Activación 2.5c
 Secuencia 3.0 paso a

Retiradas Voluntarias 4.8

Distancia 4.8a, 4.8b
 Fallo SNAFU 4.8c
 FINALIZANDO 3.4g
 Fatiga HQ 1.8c
 [Sin Órdenes] 2.4c
 Ruta Segura 1.9d

Retiradas Voluntarias HQ

Fallo SNAFU 4.7g, 4.8c
 Movimiento HQ [4.7a]
 [Sin Órdenes] 2.4c
 Sin Paso de Pérdida 4.7g
 Defensa Preparada 4.8d
 [Órdenes de Defensa Preparada] 2.4d, 4.7a, 4.7g

Tiempo

Efectos [ver reglas de juego individuales]
 Zonas de Enfrentamiento 4.5a, 4.5b
 Primer Turno 1.0g
 Secuencia 2.0 paso a
 Usar Pistas DRM 3.1a

Retirada (Withdrawal) 6.1f**Zonas de Control 4.3**

Avance Después del Combate 5.6a
 Después de un Ataque de Choque 5.1o
 AV ZOCs 4.3f
 Radio de Mando 1.4b
 Efectos 4.3d
 Enfrentamientos 5.2a parte iv
 Áreas de Entrada 2.1e
 Retiradas HQ 4.7e
 Hexes Legales 3.1a
 Unidades Sin ZOC 4.3b
 Unidades Reconstruibles 2.2e
 Restricciones 4.3c
 Retiradas 4.3e, 5.5, 5.5b, 5.5g
 Ruta Segura 1.9e
 [Saltos Suaves] 4.7i parte v
 Enfrentamientos con Parada 4.4
 Tipos 4.3a
 Retiradas Voluntaria 4.8a

Tabla de Capacidades de la Unidad

Sólo Permitido en Zonas OBJ (3.3a)

Uso de Evento de Fuego Requerido (max 2, 1.6a)

Tipo Unidad (1.1e)	Ataque Regular (5.1g)	Asistente (5.1i)	Ataque Apoyo	Ataque de Choque (5.1k) Sólo MA Táctico	Ataque por Disparo (5.3)	Enfrentamiento (5.2)	Recon (3.3)	2ª Unidad en Defensa	Defensa Apoyo	Observar Bombardeo (5.4)
Capacidad Ataque	✓	✓		✓			✓	✓		✓
Rojo AV		✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓
Limitado AV **		✓			✓	✓		✓		✓
Largo Alcance AV **		✓			✓	✓		✓		✓
Dual	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓
Ligero AV		✓		✓	✓	Objetivo Sólo	✓	✓		✓
Apoyo			✓ Rojo AV SOLO			Objetivo Sólo			✓	
No Preparada (1.1d)								✓		✓
HQ										✓
Trenes Logísticos										✓

** Si la unidad es también de Blindaje de Ruptura, añade Ataque de Choque a sus habilidades. Mira también la Tabla de Habilidades y Vulnerabilidades de la Unidad

Avance Después del Combate (5.6)

Si el Defensor se retira (o es eliminado), la unidad de Ataque del Atacante **debe** avanzar al hex del defensor. Si la unidad Asistente está *apilada con* la unidad de Ataque, también puede avanzar.

Otras unidades no pueden avanzar en absoluto. El Radio de Mando no restringe el Avance Después del Combate. No hay Avance Después del Combate en Combate Urbano.

Trenes Logísticos (3.1)

Hexes Legales

Un Hex Legal debe estar conectado por hexes de Carretera apropiados tanto al HQ como a la Fuente de Suministro a través de hexes libres de unidades enemigas o EZOCs, formando un MSR Completa.

Movimiento

Simplemente colócalos en un Hex Legal que crea un MSR Completa y cambialo a Fantasma. Sigue cuidadosamente la Secuencia de Eventos en 3.0 paso b si no puede existir un MSR Completa. El orden de los eventos controla la rapidez con la que un marcador MSR Bloqueado es aplicado.

Salto HQ/Trenes Logísticos & Retirada (4.7d)

HQs (4.7e): Retíralo a un hex de Carretera que no sea RR a 3 hexes o más de distancia sin una ZOC Enemiga o Zona de Enfrentamiento en él O que bloquee una única MSR Enemiga existente. Elimina cualquier Defensa Preparada y **cambia** los Trenes Logísticos de la Formación a Fantasma. Aplica un Marcador de Coordinación.

Trenes Logísticos (4.7b): Desplaza los Trenes Logísticos al menos 10 hexes a un Hex Legal que crea un MSR Completa. Voltéalos a Fantasma. Si no puedes hacerlo, envíalos Fuera del Mapa.

Ver también Saltos Suaves [opcional], 4.7i.

Battalion Combat Series:

v2.0 Series Libro de Apoyo

©2021. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Traducido por: José Antonio Polo (Vonderheyde) Club Gran Capitán

Una nota de Lionel Martinez:

Creo que la mejor manera de aprender las reglas es escribirlas yo mismo. Mi objetivo inicial era acortar las reglas para que fueran una mejor referencia durante el juego. Pero pronto me vi reorganizando secciones enteras, eliminando repeticiones, incorporando lo opcional a las reglas principales. [Con el amable permiso de Lionel, he comprobado cada línea y palabra frente a mis reglas actualizadas v1.2 y he realizado todas las reescrituras. Las reglas resultantes, actualizadas y reescritas como v2.0 son 100% oficial-DE].

Página	Elemento
1	v2.0 Prefacio
2	Notas del Diseñador
8	BCS Reglas—Leer esto Primero
11	BCS Primeras Impresiones
16	Ejemplo de Activación Completa
19	Carta de Secuencia de Activación
20	Carta de Tipos de ZOC y de Terreno
21	Carta de Procedimiento Asignación
22	Carta de Movimiento de Trenes
23	Carta de Tipo de Ataque
24	Carta de Habilidades y Vulnerabilidades de las Unidades

v2.0 Prefacio

Estas reglas corrigen las erratas y clarificaciones conocidas de las reglas v1.1/v1.2. Incluyen toda la limpieza, reescritura y cambios necesarios para generar la v2.0. Además, el antiguo concepto de Crib Note fue sustituido por los dos Libros que se ven en este juego: Los Libros de Reglas y de Apoyo. El Libro de Reglas concentra todas las reglas de la serie en un formato que sigue la Secuencia de Juego en la medida de lo posible.

Los cambios/correcciones/adiciones en este libro de reglas están en rojo. La siguiente lista destaca cambios de la v1.2 a la v2.0, por temas:

Artículos Básicos

- ◇ Las unidades se mueven individualmente, pero esto realmente no es un cambio. Es una simplificación de las reglas que ya existían.
- ◇ Las unidades Fuera del Radio de Mando no pueden hacer saltar HQs enemigos, Trenes, o Bloquear su MSR (si no hay otra alternativa).
- ◇ Se ha eliminado la restricción del Radio de Mando general para Bombardeos y Ataques de Choque, y se ha sustituido por un requisito específico de que el Observador comience la Fase de Actividad en Radio de Mando.
- ◇ He eliminado las disposiciones de apilamiento en la entrada de Refuerzos y las Retiradas. Añadí un modificador de la TRC para el defensor que está sobreapilado (malo para él).
- ◇ Unidades en el hex de su HQ siempre tienen una Rura Segura.
- ◇ Se ha limpiado la duplicación de material entre Rutas Seguras y Radios de Mando en varias funciones que no se ven comprometidas por la versión ligeramente más indulgente de las Rutas Seguras de Radio de Mando.
- ◇ Se elimina la "Interrupción del Mando" que viene de la regla de Aislamiento.
- ◇ Las unidades de Largo Alcance en Apoyo ya no pueden realizar Enfrentamientos o Ataques por Disparo o crear cualquier Zona de Enfrentamiento. Deben estar en su lado de Despliegue para hacerlo y ya no en Apoyo. Se han añadido algunos DRMs y efectos para

estos cañones en las Tablas de Bombardeos, Enfrentamiento y Combate. Las unidades de Anfitriones Apoyados por Largo Alcance requieren Enfrentamientos con Parada.

Activaciones

- ◇ Formaciones que realizan una Recuperación **NO** tienen una Segunda Activación.
- ◇ Formaciones con DP **SI** tienen Segundas Activaciones pero **no pueden entrar** en DP.
- ◇ Segundas Activaciones siempre tiran por incremento de Fatiga si tienen resultado SNAFU mejor que FALLO.

Combate

- ◇ Se ha añadido una columna separada a la Tabla de Bombardeo para reducir la eficacia general del Ataque por Disparo.
- ◇ Se ha simplificado el diseño y las variaciones de la Tabla de Enfrentamiento dada la eliminación de los Apoyos de Disparo de Largo Alcance.
- ◇ El resultado (generalmente) de no renunciar a un STOP en un Enfrentamiento con Parada es quedar PARADO, no FINALIZADO.
- ◇ El Objetivo utilizado en un Enfrentamiento cuando hay más de uno disponible debe ser el de mayor AV o Alcance -Rango-.
- ◇ Se combinan los DRM's de la Defensa Preparada de la Tabla de Enfrentamiento y los Múltiples Apoyos para que el jugador no pueda obtener +2 por tener ambos.
- ◇ He revisado los Ataques de Choque. Les permití usar Puntos de Artillería, pero reduje su DRM de Supresión a +1 y di a la unidad Atacante la capacidad de ayudarse a sí misma realizando un Ataque por Disparo contra su objetivo. He reorganizado los DRM's de la CRT permitidos por los Ataques de Choque frente a los Regulares para hacerlos más claros.
- ◇ He añadido el Blindaje de Ruptura a la lista de tipos de unidades permitidas para el Ataque de Choque.

Trenes, MSRs, SNAFU

- ◇ Se han limpiado las reglas verbales relativas a la retirada de los Trenes Logísticos (especialmente con respecto a los Bordes del Mapa).
- ◇ Se divide el registro de DRM's para la tirada de SNAFU en dos partes: condiciones normales (el -1 que siempre se ha usado) y el de condiciones de Mala Traficabilidad (un -2).

◇ Se ha limpiado la confusa descripción de cuándo se pueden usar los hexes de Pistas -Tracks- para los Hexes Legales. El uso de Pistas en el final de una MSR (entre los Trenes Logísticos y el HQ) es ahora "inclusivo" de los Trenes. Esto permitiría a los Trenes tener la libertad de estar en el primer hex de Pista de la MSR.

◇ Se ha añadido el concepto de MSR Completa y se han limpiado los detalles de los Trenes Logísticos legales e ilegales.

◇ Las Zonas de Enfrentamiento no afectan más al estado de Legalidad de un Hex.

◇ Se renombra SNAFU Pasado a la frase usual utilizada en las pruebas: SNAFU Completo.

Otros

◇ Se ha añadido el Terreno Urbano y el concepto de Control en 6.1.

◇ Se hace que el radio de DP coincida con el Radio de Mando... también se elimina el límite de 6-hexes en la colocación del OBJ (innecesario).

◇ Formaciones en DP **pueden** recuperar la Fatiga en su Activación Inicial.

◇ Se añade el DRM de DP (+1, sólo Objetivo) en la Tabla de Enfrentamiento.

◇ Se ha movido la creación de DP y la Recuperación de Fatiga fuera de la Fase de Órdenes y en las Activaciones, por lo que esas funciones se manejan al mismo tiempo en la secuenciación, se utilicen o no las Órdenes.

◇ HQs que hacen una Retirada Voluntaria incrementan su Nivel de Fatiga en uno.

◇ Las Retiradas de los HQs deben seguir las Directrices de la Dirección de Retirada (5.5b) al menos que realicen una "Retirada dentro de una bolsa" (4.7f).

Opcionales

◇ Se elimina la regla de "Coordinación por Tráfico de Unidad".

◇ Se ha eliminado el confuso término dual para las "Órdenes". Se Permite al jugador emitir una Orden de Defensa Preparada y una Orden de Reducción de Fatiga simultáneamente para que coincida con las reglas cuando no se juega con Órdenes.

Notas de Diseñador

Cómo llegó el bus a está parada?

BCS estuvo mucho tiempo en gestación. Las impresoras de muchos testadores, y gran parte de los bosques de Sudamérica, se quemaron tratando de seguir el ritmo. Pero, ¿cuál fue el origen de este esfuerzo?

Bueno, en un principio se concibió como nada más que una adaptación de "OCS a nivel de Batallón". Un cambio de escala que -sólo- permitía unidades y batallas más pequeñas. No hay nada que hacer, pensé. Sí, es cierto.

Al poco tiempo de empezar el trabajo, dejaba muy atrás el OCS (el nivel de batallón es *mucho* más de lo que el sistema de nivel operativo podía mostrar, incluso con unidades más pequeñas). Quería hacer *bien* el nivel de batallón y mostrar al jugador cosas que otros sistemas no se molestaban en hacer -principalmente porque seguían el camino que yo había iniciado: tomar conjuntos de reglas fundamentalmente operacionales y meterlos con calzador en la escala más pequeña.

Así comenzó un viaje muy salvaje.

Las Grandes Ideas

Si se me permite el atrevimiento, creo que he tenido unas cuantas ideas notables en mis cerca de 30 años de trabajo profesional de diseño. Cada una de ellas causó un gran revuelo cuando se publicó "eso no puede funcionar", pero cada una ha resistido la prueba del tiempo de una manera u otra. Las amas o las odias, son lo que son.

Creo que son verdaderos avances en el arte del diseño de los wargames y mi pequeña contribución al esfuerzo por mostrar la guerra de una forma que realmente enseñe al jugador algo más allá de unas simples "mecánicas bonitas que son populares en ese momento".

Estoy muy orgulloso de ellos.

Estos son: el sistema de órdenes escritas en CWB/RSS/NBS/LoB, el sistema de órdenes gráficas en TCS, la mecánica de la tirada de sorpresa en OCS, y me atreveré a añadir... los sistemas de Trenes Logísticos y el Tráfico aquí en BCS. (Señalando que la regla de Tráfico se convirtió principalmente en opcional debido a su carga de trabajo añadida).

Entre estos grandes diseños hay un montón de cosas de las que estoy orgulloso que no llegan a este nivel. Cosas como los "Juegos del Grial" (*DAK, Last Blitzkrieg y Last Chance for Victory*), el análisis de Gettysburg en *Last Chance for Victory*, el sistema de puntos de jefatura en *Karelia*, el sistema de victoria en *Heights of Courage*. Pero, estos no son lo mismo que los conceptos de nivel superior anteriores.

Entonces, ¿cómo es que cosas tan "pequeñas" como los Trenes Logísticos o el Tráfico han entrado en la misma lista que los diversos sistemas de órdenes y la mecánica de sorpresa de OCS? Es el resultado de lo que hacen y muestran.

Las reglas de suministro son, más o menos, un páramo estéril de esfuerzo de diseño. Sólo unos pocos se preocupan por intentarlo y se limitan a introducir la mecánica estándar de "traza y estarás bien" en su camino hacia las mecánicas "guays", como las cartas y el extraer un chit. Es el hijastro pelirrojo del trabajo de diseño.

Cuando se enfoca directamente, los diseñadores podrían prestarle cierta atención en detalles como la disponibilidad de Puntos de Suministro, tal vez los tipos de Suministros, y el transporte de estos Puntos. En definitiva, esto equivale a "si tienes suficiente material del tipo adecuado, estás bien". Ciertamente, OCS se encaminó a exactamente ese tipo de toma de decisiones.

Incluso los juegos que intentaron ir mucho **más allá** de lo razonable para los jugadores (te estoy mirando a ti, *Campaign for North Africa*) lo hicieron con un sistema basado en la contabilidad de Puntos de Suministro de algún tipo y un montón de mecánicas que permitían su uso en varios tipos de mezclas para obtener un resultado final específico (o no). Pero aún así, cuando se despojaba de todos los subsistemas de la parte de Rube Goldberg, si tenías Puntos de Suministro podías hacer lo que fuera que estuvieras tratando de pagar. Si tenías X veces el número de puntos necesarios, podías hacer esa actividad X veces y así sucesivamente.

Originalmente, BCS tenía un sistema que injertaba el de OCS directamente. Los jugadores recibían PS (de dos tipos: munición y combustible) y pagaban literalmente por lo que querían hacer. Una vuelta de tuerca que probé fue ignorar el transporte de PSs en el mapa. No había camiones. En su lugar, los jugadores entregaban los PSs a los HQs (cada uno de los cuales tenía una capacidad de "elevación"). Podías dar a un HQ todo lo que quisieras, pero si el HQ se movía, sólo llevaba consigo su valor de "elevación"; el resto se desperdiciaba y se destruía. La idea era mostrar que el ingrediente principal de la logística en la guerra es el desperdicio. Como era de esperar, los probadores reaccionaron colocando sólo los PSs con el HQ que podían mover para evitar perder alguno.

Ese esfuerzo se convirtió en un simulacro de fastidiar a algunas Formaciones para que otras pudieran vivir a lo grande. Además, los pagos de combustible se hacían entre bastidores para que sólo la munición llegara al mapa, y los jugadores encontraban constantemente límites literales a lo que tenían disponible y se quejaban de las restricciones que esto les imponía (especialmente cuando una de las Formaciones "despojadas" tenía que defenderse).

Históricamente, ésto también se convirtió en un problema. Los Estadounidenses eran lo suficientemente clarividentes como para que, en la mayoría de las situaciones, supusieran que tenían todo lo que necesitaban y se saltaran la logística por completo.

Los Alemanes podían recibir sus puntos de una de las dos maneras siguientes: un enorme suministro al principio y un goteo que llegaba cada turno (bastante fiel a lo que ocurrió) o un flujo más pequeño al principio y una cantidad mayor por turno.

Ninguna de las dos cosas funcionó.

Ambos fueron aplastados por la misma mentalidad contable que promovieron. Si a los Alemanes se les daba el flujo más grande al inicio, al poner a las Formaciones "indeseables" a una dieta de hambre, las unidades "principales" nunca se veían afectadas por la escasez de suministros (y gran parte del ejército no se molestaría en participar en la campaña). La versión del flujo más pequeño al inicio no permitía el histórico empuje inicial, y seguía fomentando la inanición de los lentos y los débiles.

Por el camino, los PSs literales dieron paso a la tirada abstracta de "LOG" (lo que más tarde se convirtió en SNAFU), que obligaba a algunas Formaciones en algunas situaciones a hacer menos de lo que el jugador quería. Se hizo el trabajo, pero se relegó tanto a un segundo plano que la logística, como tal, parecía haber desaparecido del juego.

Seguimos jugando, refinando los demás sistemas en el juego (llevándolos, con la gran y siempre perspicaz ayuda de mi querido amigo **Rod Miller**, a un nivel extraordinariamente alto de pulido y de brillo).

Un cierto nivel de malestar comenzó a instalarse en mí cuando miré el resultado. Recordando que quería que BCS mostrara *algo más*. *Algo más* que las operaciones a baja escala, pero también *algo más* que el nivel directo de "ZOC" que se ve en tantos títulos actuales. Empecé a preguntarme si BCS había perdido un poco sus fundamentos filosóficos y se había convertido en algo que empecé a llamar "SCS con Enfrentamientos".

Esto condujo a un esfuerzo que generó la reintroducción de "*algo más*": OBJs, Tráfico y Trenes Logísticos.

Los OBJs simplemente condicionan parte del esfuerzo del jugador a la planificación de las operaciones de una Formación. Limitan el número de direcciones diferentes que la Formación podría manejar a la vez y limitan lo bien que podría reaccionar a los eventos a medida que se desarrollan.

Antes, una Formación podía dividirse a los cuatro vientos para hacer cualquier cantidad de trabajos microscópicos a la vez (o peor aún, realizar lo que mi hijo, John, hacía y que yo llamaba una "ofensiva de burbuja"). Ninguna de esas cosas se parecía en nada a lo que las Formaciones reales podían hacer, o hacían, lo que siempre es un excelente indicio de que algo no iba bien.

Tras algunos experimentos, el sistema de colocación de marcadores OBJ, bastante sencillo, solucionó estos y otros muchos problemas. Además, pude dedicar un sistema sencillo que permitía a los jugadores hacer uso de las bazas críticas de estas Formaciones: la capacidad de algunas unidades de realizar reconocimientos de lugares que se volvían útiles una vez iniciada la Activación (para aprovechar la evolución de la situación).

Los OBJs opcionales de Marcha (y las posteriores reglas más elaboradas de las Órdenes) aportan una modesta, pero importante, labor de comprometer aún más al jugador con un curso de acción específico.

El Tráfico llegó más tarde, pero responde a la preocupación de los jugadores de que, aunque dos Formaciones interfirieran entre sí a través de las reglas de Coordinación, dentro de una determinada Formación, la congestión de la marcha nunca era un problema. Ahora (cuando se usa la regla opcional de Tráfico de Unidades), los jugadores deben orquestar cuidadosamente sus movimientos para evitar causar bloqueos de tráfico que atasquen de forma bastante realista el movimiento de las siguientes unidades. E incluso entonces, Murphy levanta su fea cabeza cuando un ataque "gana por poco" y provoca una situación de bloqueo.

En esta época, la logística comenzó a reaparecer en el sistema. Los Trenes se añadieron primero, pero no eran más que marcadores de posición para la red de carreteras necesaria para el funcionamiento de la Formación (lo que dio lugar a reglas sobre la "congestión de las MSR", que más tarde se convirtieron en restricciones para volver a estar "en servicio" y, posteriormente, en la "congestión de los LOG", que acabó convirtiéndose en la "Distancia Óptima" y el "Cruce de Haces"). Éstas funcionaron bien y los jugadores respondieron bien a la planificación y el cuidado necesarios para "hacer las cosas bien".

Mover los Trenes hace que pasen a su lado "Fuera de Servicio" (Fantasma) e infligiendo un DRM en la tirada de SNAFU de la Formación. Los jugadores reaccionaron con cuidado en cuanto a cuándo desplazar los Trenes y cuándo esperar. Esto era bueno, pero todavía parecía faltar algo. Ese algo es lo que hizo que los Trenes Logísticos pasaran de ser una simple mecánica a *algo más*.

Fue la *Inercia Logística* y el *Suministro sin Contadores*.

Pero, hay que contar los Puntos!!!

Entrenados por los juegos que incluso se preocupan por ella, los jugadores aprendieron a pensar en la logística como si fueran contables. Dispones de un conjunto de recursos cuantificados y discretos. Los utilizas a un nivel constante para las acciones que quieres hacer y puedes repetir el proceso hasta que se te acaben. Cuando se agotan, no hay nada que hacer hasta que se consiga algo más. La logística era literalmente una cuestión de asignación de recursos y nada más profundo.

Las unidades de cartón no tienen necesidades (ni sentimientos) cuando decides no utilizarlas. Así, puedes negar a las Formaciones toda la munición y el combustible para que tus favoritas puedan hacer uso de esos puntos. Esas unidades despojadas esperarán alegremente el final de la guerra, sin costarte nada, mientras tanto, quedándose de brazos cruzados.

No hay mucho que muestre la realidad.

Tus recursos están en un estado de flujo en un grado desconocido. Hay errores en el inventario de lo que tienes, se estropea, las piezas están mal etiquetadas o se ponen en los camiones que van a las unidades equivocadas, los suministros con los que contabas son robados por unidades que pensaban que tenían más utilidad para ellos que para los que elegiste, todo tipo de cosas están haciendo que lo claro se convierta en vago e incógnito -algunas de las cuales son difíciles de imaginar- y todo está completamente fuera de tu control.

Toda actividad tiene un coste, es cierto, pero la cuantía del coste sólo se conoce en términos generales y las cifras de la planificación pueden tirarse por la ventana debido a condiciones imprevistas, comportamientos de las unidades y despilfarros. Lo que creías que debía durar cuatro días acaba quemándose en dos, mientras que otra cosa preparada para cuatro días parece durar una eternidad. Y tu mejor suposición sobre las camas de hospital era simplemente errónea.

Las unidades inactivas siguen consumiendo alimentos, combustible e incluso munición. Las tropas tienen la mala costumbre de robar a las unidades vecinas ("Pueden hacerlo, ¿no?") y de canibalizar los vehículos parados y abandonados en la carretera en lugar de enviarlos a reparar. Nadie sabe qué

pasó con las cajas de munición que el soldado Snuffy debía traer a la última posición de la unidad. Los sargentos de abastecimiento de todo el mundo mantienen alijos privados de material para intercambiar y para los días "lluviosos". "¿Pidieron dos de ellos? Coge tres, nunca se sabe lo que puede pasar". No hay unidad tan inactiva que no aproveche continuamente sus -todavía desconocidos- recursos. Tampoco reaccionan bien (ni sus mandos) a la idea de "vais a estar desamparados mientras enviamos todo el combustible a fulano".

Pregúntale a Patton sobre eso.

Sin embargo, los sistemas de suministro en los juegos invocan un mundo en el que se da exactamente lo contrario en casi todos estos puntos. Los sistemas de contabilidad no pueden evitar medir con precisión un sistema que sólo tiene "precisión" en los términos más burdos. La contabilidad premia el pensamiento "justo"; la vida real gira en torno a impulsar todo lo que se pueda, tan rápido como se pueda, y esperar a que se gane la guerra. No sabes dónde está "lo justo" entre "el fracaso por no ser suficiente" y "el exceso"... así que optas por arriesgar demasiado.

El sistema SNAFU (originalmente LOG) se salta el juego de la contabilidad. El resultado del esfuerzo principal, típicamente impulsado por los jugadores, es imposible de crear (porque no se puede). La certeza predictiva en los resultados "dónde realmente, realmente importa" es ilusoria. Los camiones pueden atascarse o no llegar en absoluto, no en función de dónde sea importante, sino, como dice el Sr. Murphy, de dónde te perjudique más. Lo que hay en el depósito no se traduce en una cantidad discreta de actividad en el mapa. O, para el caso, una caída en las reservas del depósito puede o no mostrarse como una reducción específica. Al final, como pasa con los alemanes en **Last Blitzkrieg**, su débil sistema logístico les dará una reducción **general** de la efectividad, pero el jugador seguirá sin poder matar de hambre a algunas unidades para mantener sus panzers con suministro.

Además, sin el método de suministro de los "contables se vuelven salvajes", el propio jugador no puede decir con certeza que la Formación X hará todo lo que necesita que hagan. La situación general de suministro producirá una distribución de capacidades a lo largo del mapa que se refleja a sí misma, pero el jugador no puede contar con que una Activación determinada resulte ser la mejor.

Todo ello hace que la logística se ajuste más a la realidad de lo que consigue el sistema basado en PS, que *parece* más preciso.

Un último punto sobre la priorización: por supuesto que los verdaderos Comandantes pueden tratar de forzar la retirada de recursos escasos de un sector para ayudar a otro. Ese no es el problema. El problema con el modelo del juego es que esas acciones se toman como un *comportamiento estándar* y se ejecutan con una *crueledad y precisión* que es simplemente imposible en la vida real. Esto lo vemos mucho en los juegos. Los jugadores me piden una regla que cubra una determinada acción que una unidad determinada hizo en una situación muy especial. Sin duda, lo hicieron de verdad. El problema es que si permito esa acción en las reglas, los jugadores la usarán con frecuencia y en situaciones que no son ni de lejos tan extremas como la razón por la que se hizo en la vida real. Por lo tanto, no puedo permitir la excepción.

Con el paso del tiempo, la necesidad de insertar otros elementos de fricción, confusión y fracaso absoluto en el sistema "LOG" me hizo cambiar el nombre a SNAFU. La logística sigue siendo (por supuesto) una parte importante de las razones por las que las unidades pueden no hacer todo lo que se les pide, pero también lo son el control del tráfico, los fallos de mando y la miríada de otras razones, todas las cuales hacen que el "¡pero si parece tan fácil en un mapa!" no se traduzca en la realidad.

Inercia o Qué?

Hay un par de niveles de inercia incorporados en los Trenes Logísticos.

Cuando los Trenes son saltados por el enemigo, rebotan hacia atrás (lo que trae sus propias ineficiencias) o eventualmente terminan fuera del mapa si una MSR Completa es imposible (lo que trae mayores penalizaciones) creando un comportamiento menos que óptimo por parte de la Formación.

Un efecto menor es cuando los Trenes se mueven y quedan temporalmente "Fuera de Servicio" o en modo "Fantasma". Una vez en su lado Fantasma, el problema del SNAFU puede agravarse hasta que se aclaren las líneas de comunicación. Es razonablemente leve, pero puede llevar el juego a favor del jugador que se toma el tiempo de mitigar y minimizar el efecto.

La elección de cuándo y dónde moverse por parte del jugador es un lastre para su libertad de acción. En un mundo perfecto, podrías desplazar los Trenes, ahora mismo, hacia donde los necesitas sin el problema de tener que restablecerlos. Si optas por desplazar los Trenes demasiado pronto, te arriesgas a sufrir un contratiempo en su red logística. Si los trasladas demasiado tarde (o no los trasladas en absoluto), podrías ver degradada tu velocidad en las operaciones, ya que los Trenes intentan seguir el ritmo y tal vez no puedan. En cualquier caso, podemos contar con que Murphy haga lo peor posible en el peor momento.

Al igual que con las unidades que se molestan entre sí debido al Tráfico, los establecimientos del área de retaguardia (HQs y Trenes) deben posicionarse con cuidado para evitar paralizar el movimiento de otras unidades o Formaciones.

Mecánicas de las

Mecánicas

Hay bastantes mecánicas en este sistema que van a contracorriente de los juegos de guerra tradicionales. Todas fueron elegidas cuidadosamente para mostrar lo que están diseñadas para mostrar, y templadas por pruebas exhaustivas. Todas contribuyen a mi objetivo de dar al jugador una visión de este nivel de guerra que se le ha negado hasta ahora.

La alternancia de Formaciones dentro del turno (a diferencia del marco IGO-UGO o del Chit Pull) se diseñó para permitir a ambos bandos una interacción de menor nivel que la que permite el IGO-UGO (con una coordinación menos perfecta de tu propio bando a través del mapa, y sin necesidad de fases y reglas especiales de "inactividad" (léase: reserva)), pero también para permitir al jugador una mayor participación en lo que quiere hacer (teóricamente basada en la importancia relativa) que la que se obtiene con el Chit Pull completamente aleatorio.

El orden de selección de Formaciones asigna por defecto a algunas Formaciones un tipo de "estado de reserva", ya que "esperan a ver" lo que ocurre. Desean explotar la nueva situación más tarde a costa de no influir en la situación ahora mismo. Asimismo, la opción de Reactivación al final de la Activación inicial les da la oportunidad de explotar lo que acaban de hacer antes de que el enemigo pueda interferir. Lo hace con un fuerte guiño a la agilidad de la Formación implicada (a través de la tirada necesaria para conseguirlo). Sencillo y cumple muy bien su cometido, en mi opinión. La Reactivación en sí misma permite a la Formación (tal vez) hacer más cosas en el turno y ese "tal vez" está impulsado por la suerte con una probabilidad basada en la capacidad de la Formación de moverse y reaccionar rápidamente a los acontecimientos.

El sistema final de Enfrentamiento/Ataque/Bombardero para la resolución del combate es el resultado de una serie muy larga y enrevesada de pruebas y (principalmente por mi parte) de errores para encontrar el mejor equilibrio de jugabilidad combinado con las características distintivas del combate de blindados e infantería a este nivel.

En una brutal sobre-simplificación, esto puede verse como que los blindados luchan con los oponentes a distancia (y a veces se abalanzan directamente sobre los hexágonos en poder del enemigo), la infantería se pone frente al enemigo y asalta literalmente su posición, y la artillería arrasa zonas enteras con la esperanza de infligir pérdidas.

De estas, la artillería era la más sencilla - proporciona una posibilidad de infligir pérdidas de pasos-. Había una serie de sendas laterales a lo largo del camino (por lo general se trataba de también incluir la interdicción en diversas formas, todos los cuales estaban sujetas a un fácil abuso y no valía la pena el peso de las reglas necesarias para tenerlas en cuenta).

El asalto terrestre de la infantería también fue bastante sencillo. Pasamos por un montón de permutaciones de modificadores para elegir los mejores para retener, ajustamos la tabla hasta el punto en que daba el nivel correcto de pérdidas mezcladas con retiradas, y evolucionó rápidamente hacia la forma final.

Los Enfrentamientos, la interacción de las unidades AV, sus Apoyos, y cómo todo eso se traduce en las reglas finales de EZOC y AV EZOC fue un asunto largo y complicado. Hablaré de ello en la sección "Tanques" más adelante.

La idea del "Organigrama de Combate" es mejor dejarla olvidada en el cubo de la basura de la historia del sistema. Basta decir que el camino hasta la forma final ha sido largo. No hay, literalmente, una idea que no se haya probado (a veces varias veces) para descubrir lo que funciona mejor.

El sistema de combate esencialmente sin probabilidades y la aparente falta de efecto de las pérdidas de pasos va completamente en contra del sistema clásico de los wargames. Puedo entender cómo esas ideas van a chocar con los jugadores criados en CRTs de probabilidades y rodear al defensor para conseguir algún ratio codiciado y una degradación lineal de la fuerza de la unidad a medida que se acumulan las pérdidas. Me parece que **todas** esas ideas están profundamente arraigadas en las teorías de la guerra basadas en el desgaste (el lector debería subrayar esto y contemplar cómo ese énfasis afectó a la imagen de la guerra en los juegos). El sistema BCS intenta fusionar la guerra de maniobra y la de desgaste en sus respectivas posiciones. La guerra real es una mezcla de ambas. He intentado reproducirlo aquí para vosotros.

Veamos esas partes por separado.

En primer lugar, rodear al defensor con apilamientos y, esencialmente, atacarlo desde 4 o más direcciones al mismo tiempo es simplemente imposible en la vida real. Se podría argumentar que todas esas direcciones "extra" no son más que fuerzas de inmovilización (al igual que los apilamientos que asisten en BCS), pero si ese es el caso, ¿por qué se suman a la fuerza de combate tanto como los atacantes "reales" y también por qué cualquiera de ellos puede avanzar después del combate como ellos? No, el diseño está dando la (falsa) impresión de que las unidades a casi cualquier escala forman un círculo alrededor del defensor y cargan hacia el centro. Así no es como se hacen las cosas en la vida real y es una forma fina de generar combates Azul contra Azul.

Los ratios de probabilidades son más complicados. Tienen su lugar, por supuesto, pero el problema está en cómo se muestran. Normalmente, esto se hace combate a combate, donde el atacante (libre de interferencias enemigas) aumenta las probabilidades lo mejor que puede contra un único punto seleccionado con la inteligencia perfecta, mientras ignora literalmente cualquier otra unidad enemiga cercana (el viejo ataque "soak off" y los requisitos de ataque obligatorio fueron intentos de mitigar este efecto). El problema era que el jugador hacía exactamente lo que esos sistemas premian: aumentar las proporciones de fuerza en una zona muy pequeña para obtener un resultado máximo en los pocos combates realizados.

Ese es el problema. Tales concentraciones masivas de poder son improbables en la vida real simplemente porque el objetivo deseado (el mejor) no puede ser identificado adecuadamente y las fuerzas resultantes se tropezarían unas con otras en una zona de ataque tan pequeña. El ejemplo que se podría intentar utilizar es el de las ofensivas rusas de finales de la guerra que aplicaban una masa increíble a pequeñas secciones de la línea para lograr un avance. La clave está en el asunto de las "secciones de línea", ya que el objetivo es de naturaleza geográfica, no una unidad alemana débil específica. Además, las "secciones de línea" son bastante grandes en extensión -enormes tramos del frente al final de la guerra-.

En BCS, las proporciones de fuerza entran en juego porque si superas en número al enemigo localmente, puedes permitirte construir ataques más "completos" en toda la zona; te queda más poder para explotar los resultados, y puedes proteger tus fuerzas de cualquier potencial contraataque que exista. No es que hagas un "trabajo extra bueno" sobre el Batallón "A" que tienes delante, sino que puedes eliminar a "A", sus unidades de apoyo a ambos lados, y empujar sus zonas de retaguardia, todo a la vez.

La degradación lineal de la fuerza de las unidades es otro elemento del desgaste. Obviamente, la propia teoría del desgaste se basa en la idea de que uno destruirá al enemigo más rápido de lo que se destruye a sí mismo y, finalmente, en un charco de sangre sin sentido, "ganará". Las pérdidas, la ruptura de la cohesión de la unidad y el liderazgo, todo ello contribuye a que una unidad acabe siendo ineficaz en combate. Eso es cierto (y también lo es aquí), pero el problema está en la naturaleza lineal de la dirección que se quiere tomar. Una unidad de 5 pasos que pierde un paso no es un 20% más débil. Está un 20% más cerca de volverse ineficaz (o, en nuestros imprecisos términos de juego, muerta), no un 20% menos de la unidad que era antes.

El modelo aquí sigue más el que mostré en el TCS de hace 25 años (donde la fuerza de combate estaba determinada por las armas manejadas por la tripulación y sacar fuerza de la unidad no disminuiría la potencia de fuego hasta el amargo final) que el de OCS que preparé un poco más tarde (donde las pérdidas quitan instantáneamente el brillo del poder ofensivo de una unidad y las medias pérdidas lo reducen defensivamente).

El caso de OCS es que está en una escala muy diferente a la que se ve aquí. Una ficha suele ser una Formación entera de BCS, por lo que la pérdida de un paso de OCS (de tal vez 4) representa en realidad el 25% de las unidades de la Formación que se destruyen -tal y como van las cosas aquí, eso golpea rápidamente el poder ofensivo y el número de operaciones que la Formación puede hacer en el ataque-. Para cuando una Formación haya perdido la mitad de sus unidades (el siguiente nivel de OCS), estoy bastante seguro de que se diría que está "defendiendo a la mitad de sus fuerzas" (si no es mucho peor) y su potencial ofensivo será muy limitado.

En BCS, los pasos son una medida de la "profundidad" restante de una unidad. El daño que puede soportar antes de volverse ineficaz en el combate. No son un incremento directo de la fuerza de combate.

Cabe señalar que la elección de utilizar "Puntos de Artillería" en lugar de las habituales unidades físicas de artillería fue para mantener la densidad de fichas bajo control, para reflejar mejor los requisitos de asignación de las unidades de artillería de nivel superior (y su inercia natural), además de evitar los "juegos de los jugadores" en cuanto a la caza de estas unidades relativamente indefensas o su uso en funciones antihistóricas (como los convenientes bloqueos de carreteras).

Mando

El sencillo marco de "Mando" que se muestra en BCS fue una adición relativamente tardía al proceso de diseño. Lo añadí después de dedicar mucho tiempo a perfeccionar las mecánicas de movimiento y combate. Su necesidad surgió literalmente de lo que observé en las pruebas de esos sistemas subyacentes.

Un problema evidente era que las Formaciones podían hacer demasiado y eran demasiado ágiles. Se lanzaban en múltiples direcciones a la vez (centrándose en los defensores débiles para hacer avanzar la bola de desgaste simplemente matando a las unidades enemigas). Incluso si esto no ocurría, los jugadores reaccionaban instantáneamente a los acontecimientos a medida que se desarrollaban, hasta el punto de que si el avance planeado hacia el objetivo X se venía abajo debido a un ataque anterior fallido, el objetivo Y sería sustituido instantáneamente como si X nunca se hubiera contemplado. Las unidades a gran escala no pueden actuar así; cualquier emprendimiento de este tipo se complica no pudiendo hacerlo.

Los marcadores OBJ fueron la solución a este malestar. Antes de ver cómo se desarrollaban los acontecimientos, el jugador tenía que tomar decisiones sobre dónde intentaría conducir la Formación y se limitaba a atacar a las fuerzas enemigas cercanas a esos objetivos, sin limitarse a elegir una unidad débil que no significaba nada en el panorama general, sino que simplemente estaba disponible (acorde a la perfecta información) para ser eliminada.

El desarrollo del OBJ pasó por una serie de versiones complejas (que solían implicar el control de rutas y los activos de reconocimiento) hasta llegar a su sistema actual, bastante sencillo. Al final, el enrutamiento de los movimientos no se consideró tan importante, ya que los lugares a los que se podía ir (y hacer algo importante) eran limitados y eso afectaba indirectamente a la forma en que se elegía llegar a ellos (los otros caminos eran de uso limitado). El asunto más importante era el desarrollo de un eje de avance honesto (y razonablemente inflexible) que representara el plan actual de la Formación.

La Coordinación surgió como una consecuencia de lo que era una regla un poco más complicada sobre el Paso de Líneas (el cambio de nombre era necesario porque la Coordinación abarcaba una serie de temas que no eran técnicamente Paso de Líneas). Su desarrollo jugaba con otra diferencia entre el pensamiento del juego y la vida real. El jugador se acercaba a estas reglas con la mentalidad de "cuánto puedo hacer antes de ser castigado" o tratando de figurar dónde estaba la línea para poder explotarla al máximo con la menor aplicación de recursos o esfuerzo. Hasta cierto punto, los jugadores siguen actuando así en torno a estas (y otras reglas), pero no en el grado inquietante en que lo hacían al probar las antiguas reglas de Paso.

Mientras tanto, en la vida real, los estados mayores se "coordinan" de forma rutinaria con las Formaciones adyacentes, un esfuerzo que pasa de ser una "cortesía" a una "función de mando mayor", dependiendo del grado de Paso de Línea que haya. Lo que no harán es mirar un mapa y calcular lo cerca que pueden llevar un PO a la unidad cercana y alejarse sin molestarse en avisarles.

La Coordinación es un elemento menor si no se permite que se salga de control. Un DRM en SNAFU no es el fin del mundo a menos que se acumule con otros fallos de planificación o afecte a un gran número de unidades. Apretar un montón de Formaciones en un espacio reducido es invitar a todo tipo de confusión y a no pocos problemas de Tráfico.

El modelo de maniobra frente al modelo de desgaste llega a un punto aquí para el esfuerzo por aplastar las instalaciones de la retaguardia enemiga (cuando se puede). Los beneficios de destrozarse las líneas de comunicación de un enemigo son muchos. Puedes inducir una parálisis logística. Esto puede ser más eficiente que simplemente "atacar a sus unidades hasta la muerte" en el habitual combate de guerra. Estas cosas no son necesariamente fáciles de lograr (¡especialmente si el jugador tiene una idea de lo que se siente cuando se le hace!), pero pueden dar mayores beneficios más rápidamente que no hacerlo.

Los jugadores a los que les gusta el desgaste también pueden darse un capricho aquí, pero el dominio de lo que la maniobra puede cosechar es la mejor manera de ganar. La mejor mezcla es la forma más efectiva de jugar. Disfruta del proceso.

Tanques!

Estoy en gran deuda con **Jim Stravers**, que fue capaz de compartir su experiencia en operaciones de blindados reales con un viejo soldado de infantería como yo, aunque acabara teniendo que usar palabras cortas y mucha punta de lápiz para hacerme entender.

El modelo de blindado es de mayor detalle que el de infantería aquí, ya que, literalmente, el blindado afecta al campo de batalla, a otros blindados y a la infantería de maneras que el modelo de infantería simplemente no puede mostrar. Normalmente, los diseñadores fuerzan a los blindados a ser un modelo de infantería y obtienen lo que se espera: un blindado que se comporta como una infantería realmente fuerte (y rápida).

Los blindados luchan contra otros blindados usando la Tabla de Enfrentamiento (es decir, intercambiando disparos) o pueden enzarzarse directamente (usando el Ataque de Choque). Las unidades Tac MA en general pueden usar los Ataques de Choque para permitirles el mayor ritmo que crea su movilidad.

La forma en que realizan estos trabajos o si pueden realizarlos se basa en una decisión primordial: el uso del blindaje en forma concentrada o dividido en equipos de apoyo.

Esto requiere algunas explicaciones, ya que los jugadores suelen confundir el significado de "apoyo de infantería". La confusión proviene de pensar que ser enviado como apoyo de infantería significa algo parecido a lo que hicieron los Franceses con sus blindados en 1940.

Estrictamente hablando, el modelo francés es lo que ocurre cuando un jugador aquí apila una unidad de tanques concentrados con infantería y luego me pregunta por qué no consiguió un modificador de apoyo para ella.

No, no es eso.

El desarrollo de equipos eficaces de tanques-infantería le costó al Ejército USA gran parte de la guerra. Con demasiada frecuencia, las dos armas operaban "cerca" la una de la otra, realizando sus propias acciones de forma independiente y funcionando accidentalmente como Armas Combinadas en mayor o (normalmente) menor medida.

Implementar este tipo de Armas Combinadas correctamente (y obtener el máximo efecto) requiere que las armas trabajen juntas con frecuencia para que ambas puedan aprender lo que la otra puede y no puede hacer, y requiere un medio de comunicación entre la tripulación en el vehículo y el comandante de infantería en tierra (normalmente mediante un teléfono montado en la parte trasera del tanque).

Si se mezclan adecuadamente, el equipo resultante de tanques y de infantería es mucho más eficaz que cualquiera de los dos por sí solo, tanto en la ofensiva como en la defensa, pero sigue siendo limitado en las operaciones de movimiento rápido (debido a la limitada movilidad de la infantería, a menos que venga equipada con sus propios vehículos blindados).

Es importante que el entrenamiento y el nivel de destreza sean fundamentales para obtener estas habilidades.

Los blindados "Concentrados" (o Reales) están, por supuesto, centralizados y funcionan como un "rebaño". Como tal, no pueden tener la estrecha relación de trabajo con la infantería que se encuentra a su alrededor (si los efectos de apoyo del equipo tanque-infantería estuvieran permitidos para los blindados Concentrados, tendríamos a la infantería trabajando a velocidades de los blindados, que no pueden manejar). Más bien, los blindados Concentrados renuncian a algunas habilidades de Armas Combinadas para poder explotar al máximo el enorme martillo que pueden blandir. Esto está sujeto al terreno, por supuesto.

Mientras que una EZOC AV puede requerir de blindados para intercambiar golpes (o hacer que deje de funcionar en un hexágono), no hay reglas de *Cobertura* o *Fuego de Oportunidad* que seguir a distancia. Bueno, ninguna en términos de disparo literales, pero las restricciones al movimiento del HQ y del Camión en las Zonas de Enfrentamiento no deben ser ignoradas. Se ha invertido una cantidad relativamente enorme de tiempo en varias formas de mostrar los disparos literalmente o de hacer que las reglas de ZOC y/o de Zona de Enfrentamiento "cubran" el tema de los disparos mientras el jugador activo se está moviendo. Lo que ves aquí es la destilación final de esas reglas para lograr el mejor equilibrio entre la jugabilidad y la simulación. Más no es mejor. Hemos probado todo y muchas ideas más de una vez.

Además, está la cuestión de que los rangos de combate típicos son muy inferiores a los máximos teóricos disponibles para el sistema de armas. En el Noroeste de Europa,

esto no importa mucho ya que hay un montón de terreno menor (colinas, árboles, etc.) que bloquea lo que parece una clara LOS en el mapa. En el desierto, las cosas son diferentes.

Básicamente, evitar una pesadilla injugable de excesivos detalles y (en realidad) excesivas pérdidas significaba que los disparos de los jugadores inactivos no se debían mostrar literalmente (sino que se simplificaba con la aplicación de los Enfrentamientos con Parada). Normalmente, los activos hacen sus disparos en sus propias Activaciones. Además de las cuestiones principales de estar Concentradas o en Apoyo, las unidades de blindados se enfrentan con frecuencia a la decisión de cuál de sus dos modos utilizar: Lado de Movimiento o Lado de Despliegue. "Mover" da a la unidad su mejor velocidad en el mapa, reduce su AV, y (cuando se usa la regla opcional) proporciona el potencial de crear Tráfico amás abajo en el mapa. Los tanques "Desplegados" están ocupados esquivando y zigzagueando, por lo que no se mueven rápidamente en el mapa, pero tienen una mejor AV.

De ésto, el estar en modo Desplegado es muy importante, ya que muestra el pensamiento actual sobre los "primeros disparos", según el cual no es necesariamente el "mejor" vehículo el que gana la batalla, sino el que realiza el primer disparo. Ese pequeño aumento de la AV puede no parecer mucho, pero tiene un efecto significativo en el resultado de un Enfrentamiento de blindados.

El lado Desplegado frente al lado de Movimiento también es una aproximación a "quién está corriendo frente a quién está buscando objetivos" como indicador de quién recibe el primer disparo. No es perfecto ni mucho menos, pero es mejor que tratar de rastrear los movimientos realizados en Activaciones anteriores!!!

Al final...

Lo que ves aquí es el resultado de una enorme cantidad de pruebas y trabajo por parte de muchas personas. Yo sólo soy la punta del iceberg. La lista de testadores que aparece al principio del libro no hace justicia al esfuerzo realizado por tantas personas que ayudaron a hacer este sistema una realidad. Ya he destacado a **Rod** y **Jim** en estas notas por los trabajos específicos que han realizado... Sería negligente si no hiciera lo mismo con otros:

Carl Fung... Investigador extraordinario y el que me mantuvo al tanto de las interacciones entre unidades y vehículos.

Lynn Brower... que soportó reescrituras y ediciones muy por encima de las capacidades de las especies no cibernéticas y lo hizo a través de problemas de salud personales y de sus seres queridos.

John Kisner... que hizo de abogado del diablo a pesar de un diseñador frecuentemente "malhumorado".

Hans Kishel... que obstinadamente, y con buen ánimo, jugó una y otra vez a pesar de las pobres tiradas de dados y los problemas de salud personales.

Jim Pyle... que soportó alegremente una interminable y a veces (¿habitualmente?) enloquecedora serie de cambios en el módulo VASSAL de prueba.

Joe 'Hammer' Linder, Mike Solli, Tom Kassel, John Malaska, John Rainey y Ken Schrei-ner... que soportaron meses (¿años?) de pruebas e instrucciones rápidamente cambiantes del GHQ Puzzle Palace.

Herman Wu... que editó cuidadosamente la v2.0 con un detalle asombroso y una comprensión no sólo de la gramática de Essig, sino también dando una imagen clara de cómo se presentaba el material a una persona que intentaba seguirlo, así como un conocimiento enciclopédico de las propias reglas. Sin el duro trabajo de cientos de horas de Herman, la v2.0 no sería lo que es.

Este ha sido el mayor y más largo esfuerzo de equipo del que he formado parte en mis años como diseñador. No existiría si no fuera por el trabajo selecto y generalmente poco gratificante de tanta gente. Espero que disfruten de los frutos del proyecto.

BCS Reglas— Lee esto Primero

por Lynn Brower

Este artículo está diseñado para ayudar a los jugadores de *Battalion Combat Series* (BCS) a aprender las reglas. En la mayoría de los aspectos, BCS es un juego de guerra tradicional de hexágonos y fichas, pero hay nuevos conceptos que los jugadores necesitan aprender. Por encima de todo, los jugadores deben aprender las reglas de las **Formaciones** y las **Unidades** y entender los diferentes papeles que tienen en el juego.

Formaciones y Unidades

En los wargames, cada ficha suele representar una *unidad* (división, regimiento, batallón, compañía, etc.) y estas *unidades* son el centro de las acciones del jugador en el juego.

Mientras que las *unidades* son aproximadamente del tamaño de un batallón en BCS, estas unidades están organizadas en **grupos** llamados **Formaciones**. Las Formaciones son las organizaciones superiores (brigadas/divisiones) a las que históricamente se asignaban las fichas de las *unidades*.

Creo que los jugadores deberían leer las reglas de BCS que tratan de las *Formaciones* ANTES de leer las reglas que tratan de las *Unidades*. Cuando los jugadores juegan una partida de BCS, necesitan pensar en cómo operar sus *Formaciones* antes de mover y luchar con las *unidades* internas de la *Formación*. Por lo tanto, para aprender las reglas de BCS, los nuevos jugadores deben trabajar a través de la Tabla de Contenidos en el siguiente orden.

Lee primero las **Secciones 1.0, 2.0 y 3.0** y el **Glosario**. Presta especial atención al **Caso 1.1e** Tipos de unidades y al **Glosario**. Éstos contienen descripciones y definiciones de términos y conceptos que se explicarán en profundidad en el resto de las reglas. No es necesario memorizarlos, pero consulta estos dos casos con frecuencia. La sección del Glosario es especialmente útil para determinar el significado de una serie de términos nuevos utilizados en BCS que no aparecen en otros wargames. Los jugadores suelen omitir la lectura de la sección del Glosario (suponiendo que saben que está ahí y que buscarán las cosas cuando las necesiten), pero dándoles una verdadera lectura antes de seguir con

las reglas en sí mismas son útiles para empezar a entender lo que significan las cosas. Si se saltan las normas, luego se rascan la cabeza y no aprecian del todo la información contenida en esa sección de las reglas.

Las **Secciones 1.3 a 1.9** involucran Conceptos Básicos (introducidos en 1.2) que son clave a lo largo del juego y necesitan ser entendidos ya que afectan a las unidades en múltiples momentos de la Secuencia de Turno y de múltiples maneras.

La **Sección 2.0** contiene la secuencia de juego para un Turno de Juego. Esta secuencia de juego será familiar para los jugadores de otros juegos de guerra. Pero los jugadores deben tener en cuenta la Fase de Asignación. La Asignación es una regla importante que afecta tanto a la Artillería como al Apoyo de las Formaciones. La Fase de Activación es el corazón del juego por lo que tiene su propia secuencia de juego.

La **Sección 3.0** detalla la secuencia de acciones de los jugadores en la Fase de Activación. Los nuevos jugadores deben leer esta sección cuidadosamente y referirse a ella frecuentemente cuando aprendan a jugar. Los jugadores experimentados deberían hacer lo mismo, porque la mayoría de los errores en el juego pueden deberse a no seguir esta secuencia cuidadosamente.

Aprendiendo las Formaciones

Entender las Formaciones es fundamental para jugar cualquier juego de BCS. Después de leer las secciones 1.0, 2.0 y 3.0, los nuevos jugadores deben revisar las secciones siguientes de nuevo. En ellas se detallan las reglas que afectan a las Formaciones. La mayoría de los conceptos de juego que suscitan preguntas de los nuevos jugadores se describen en estas secciones. Contienen muchos de los nuevos conceptos de BCS.

Las **Secciones 1.0 y 3.0** describen los conceptos clave que afectan a las Formaciones: Radio de Mando, Objetivos, SNAFU y Mezcla, y Defensa Preparada. El Libro de Apoyo también contiene un ejemplo detallado de una Activación de Formación completa.

Recuerda que, como se indica en el caso 2.5, los jugadores activan las Formaciones de una en una, alternando entre ambos

bandos. Insto a los nuevos jugadores a que **esperen** a leer el ejemplo de juego en este libro hasta que hayan leído TODAS las reglas. Muchos de los detalles en el ejemplo describen cómo usar Unidades así como Formaciones. Como he dicho, es importante cuando se aprende BCS entender las Formaciones **antes** de añadir los detalles del manejo de las unidades de una Formación.

Caso 1.3 Formaciones. El bloque de construcción central.

Caso 1.4 Radio de Mando, simplemente establece que las unidades de una Formación operan normalmente dentro de una distancia definida de la unidad al HQ. En BCS las Formaciones pueden operar cuando se mezclan unidades de otras Formaciones, pero lo hacen con penalizaciones significativas.

Caso 3.3 Objetivos (OBJs), introduce un concepto importante que requiere que los jugadores enfoquen las actividades de combate de las unidades de una Formación. Las Formaciones en BCS tienen tres métodos básicos para aplicar el poder de combate contra las unidades enemigas: Enfrentamientos, Ataques y Misiones de Bombardeo. Sencillamente, todos los Ataques y Misiones de Bombardeo deben ocurrir dentro de una Zona OBJ, que se define por la colocación de un marcador OBJ al comienzo de la Activación de una Formación. Un jugador debe decidir dónde colocar sus marcadores OBJ disponibles ANTES de mover cualquier unidad de la Formación.

Caso 3.2 SNAFU es la necesidad de mantener las Formaciones bien definidas y con sus Rutas Principales de Suministro necesarias (3.1) bien definidas y dispuestas para permitirles operar eficazmente. Tu capacidad para hacerlo en relación con la de tu oponente se mostrará en los niveles de actividad que tus Formaciones manejan frente a las suyas. Si funcionas al 90% y él se arrastra en un 40%, tus fuerzas lo harán muy bien en comparación.

El SNAFU es un procedimiento simple que requiere que una Formación haga una tirada al principio de cada Activación. Si la tirada modificada es 2 la Formación falla en la Activación; si tiras un 3, 4, 5, 6 la Formación puede hacer una Activación Parcial, y si la tirada es 7 o más la Formación obtiene un SNAFU Completo y obtiene capacidades completas. El procedimiento es sencillo; los detalles están en la lista de DRMs. La tirada de

SNAFU se modifica principalmente por el estado de la línea de Suministro de una Formación, pero también se modifica por el estado de Coordinación y Fatiga de la Formación. El estudio de la lista de DRMs y de la Tabla de Efectos de los Resultados del SNAFU será muy útil para entender cómo el SNAFU afecta al juego.

Jugar a BCS durante algún tiempo te convencerá de que otro nombre para esta regla podría ser la Regla de Murphy; lo que puede salir mal en una Activación de Formación saldrá mal y en el peor momento posible.

Casos 3.2c Coordinación y 3.2d Formaciones Mezcladas simplemente describen cuando una Formación está interfiriendo con otra Formación amiga. Las Formaciones son *penalizadas* cuando se mueven a través o se solapan con otras Formaciones amigas. Los jugadores deben pensar en la ubicación y acciones de sus Formaciones ANTES de considerar los movimientos y acciones de las unidades individuales.

Caso 1.7 Defensa Preparada describe las capacidades y penalizaciones aplicadas a las Formaciones que se colocan en un estado de Defensa Preparada. La Defensa Preparada es un estado de Formación que un jugador debe elegir aplicar al principio de una Activación antes de determinar cómo se Activará la Formación. Las Formaciones colocadas en Defensa Preparada obtienen beneficios de combate defensivo a costa de restringir sus capacidades de movimiento y combate ofensivo.

Caso 4.7 HQs y Trenes Logísticos detalla las reglas para las unidades de HQs y los Trenes Logísticos necesarios para mantenerlos en funcionamiento. Los HQs tienen dos funciones principales. 1) Los HQs definen el centro del área de operaciones de una Formación donde las unidades de esa Formación deben operar y 2) los HQs (en combinación con los Trenes Logísticos de esa Formación) definen la línea de Suministro de la Formación. Entender las líneas de Suministro de la Formación es importante para usar las Formaciones de manera eficiente en el juego.

Caso 3.1 Rutas Principales de Suministro (MSR) y Caso 4.7 HQs y Trenes Logísticos definen las reglas de logística para *BCS*. En *BCS* la definición tradicional de "trazar una línea de hexes no Bloqueada desde una unidad hasta su Fuente de Suministro" se amplía con estas reglas. Hay una línea de Suministro desde una unidad individual hasta una Fuente de Suministro, pero esa línea tiene tres partes en lugar de un simple trazado. La primera parte es la conexión entre una unidad y su HQ de Formación. Esta parte está controlada por el Radio de Mando (1.4) y la Ruta Segura (1.9). El MSR es la ruta que va desde el HQ a través de los Trenes Logísticos (CT) y luego a una Fuente de Suministro definida por el juego. La ruta MSR desde un HQ a un Tren es ligeramente diferente de la ruta más allá del Tren y hacia una Fuente de Suministro. Estudia estas reglas cuidadosamente, especialmente las que describen lo que ocurre cuando una acción enemiga requiere que un HQ o Tren se retire.

Caso 1.5 Apoyo detalla las reglas para el Apoyo. El Apoyo es una *propiedad* de la Formación. El "Apoyo" de una Formación se crea asignando unidades con capacidad de Apoyo a la Formación. Estas unidades, a su vez, proporcionan las funciones de Apoyo a las unidades de la Formación. La presencia o ausencia de varios tipos de Apoyo tiene importantes efectos de combate y ZOC en las capacidades de una Formación.

El Apoyo es uno de los conceptos del juego en *BCS* que genera muchas preguntas de los jugadores. Los nuevos jugadores deberían leer este caso con atención. La mayoría de las unidades con capacidad de Apoyo pueden existir en dos estados ("Real" o "Apoyo") mientras otras sólo pueden ser de Apoyo. Las unidades que proporcionan Apoyo no ocupan ninguna ubicación en el mapa. Piensa en el Apoyo como si estuviera dividido en pequeñas subunidades distribuidas a otras unidades de su Formación. Muchas unidades capaces de proporcionar Apoyo pueden ser una ficha de unidad y entonces operan como unidades normales (Reales) en el mapa. Como unidad Real, ya no proporcionan Apoyo a ninguna otra unidad. Los nuevos jugadores deben leer el Caso 1.5 lenta y cuidadosamente.

Caso 2.1 Refuerzos describe cómo las unidades de Refuerzo entran en el mapa. Los Refuerzos en *BCS* actúan como en otros juegos. Los jugadores sólo tienen que recordar que en algunas situaciones los Refuerzos pueden ser asignados a Formaciones específicas.

Caso 2.2 Reemplazos detalla las reglas para adquirir y usar Puntos de Reemplazo ("*Replacement Points*") para reconstruir unidades en *BCS*. Los jugadores deben tener en cuenta que tanto los Refuerzos como los Reemplazos se colocan o utilizan en el Segmento de Refuerzos al comienzo de cada Turno.

Caso 2.3 Asignación detalla el proceso de Asignación que permite que las Unidades Independientes y los Puntos de Artillería sean partes funcionales de una determinada Formación. Las unidades Independientes son unidades que no tienen una asignación de Formación permanente impresa en la ficha. Estas unidades pueden ser intercambiadas entre Formaciones utilizando los procedimientos de este caso. La Artillería en *BCS* se muestra como Puntos de Artillería. Algunos Puntos de Artillería se asignan permanentemente a Formaciones y aparecen en la ficha del HQ. Otros Puntos de Artillería se pueden asignar a las Formaciones a voluntad del jugador. Estos se muestran como marcadores que pueden ser colocados en el mapa con la ficha del HQ o almacenados fuera del mapa a elección del jugador.

Caso 1.8 La Fatiga registra los efectos acumulativos del combate continuo en el rendimiento de una Formación. El Nivel de Fatiga de una Formación opera como un DRM negativo en la tirada de SNAFU. El Nivel de Fatiga puede aumentar dependiendo de una tirada de dado realizada cada vez que una Formación completa una Activación. La probabilidad de que esta tirada aumente la Fatiga se incrementa a medida que la escala de las operaciones de combate de una Formación se incrementa desde el Bombardeo hasta el Enfrentamiento y los Ataques. Las Formaciones pueden mejorar el Nivel de Fatiga realizando una Recuperación durante una Activación.

Caso 3.6 Aislamiento define el efecto sobre las unidades cuando se les corta la conexión con su HQ de Formación. Las unidades pierden pasos cuando se encuentran fuera del Radio de Mando de su Formación y/o la unidad no tiene Ruta Segura.

Aprendiendo las Unidades

Lo anterior debería proporcionar a un nuevo jugador una comprensión de cómo operan las Formaciones en *BCS*. Los nuevos jugadores deberían leer ahora las **Secciones 4.0 y 5.0** para aprender las reglas de las Unidades en *BCS*. Para los jugadores con experiencia en otros juegos de guerra de hexes y fichas, estas secciones serán más familiares.

La **Sección 4.0 Movimiento y la Sección 4.3 Zonas de Control (ZOC)** detallan las reglas que controlan cómo mueven las unidades en el mapa. El movimiento es el conocido movimiento hex a hex controlado por la Capacidad de Movimiento de una unidad y el Terreno del mapa. Las ZOCs son ligeramente más complejas y hay diferencias entre la ZOC normal, las ZOCs proporcionadas por el Apoyo asignado, y las ZOCs de las unidades formadas por armas antiblindaje.

La **Sección 5.0 Combate** contiene las reglas que definen los tres métodos de combate entre unidades enemigas. Los jugadores deben aprender los tres tipos:

1. **Bombardeos** (5.4) artilleros, aéreos y sistemas de armas vehiculares. Estos últimos realizan lo que se denomina "Ataques por Disparo" que se resuelven en la misma Tabla de Bombardeo que lo haría la Artillería utilizando una columna separada y su propia Sección, 5.3. El Ataque por Disparo es menos efectivo que un Punto de Bombardeo de Artillería o Aéreo individual.

2. **Enfrentamientos** (5.2) entre armas antiblindaje en rango.

3. **Ataques** los cuales pueden ser **Regulares** (similares a los ataques normales del juego de guerra) o los **de Choque** (que son similares a los conocidos Ataques de Arrasamiento de los Wargames).

Finalmente, después de leer todas estas secciones de reglas, los nuevos jugadores pueden leer el *Ejemplo de Activación Completo* con la esperanza de entenderlo mejor.

BCS Inicio Pistas Para Jugar Battalion Combat Series Bien

Por Doug Fitch

Battalion Combat Series (BCS) es un diseño fantástico de la mente creativa de Dean Essig. Sin embargo, el diseño radical del sistema significa que nada de lo que hayas encontrado anteriormente en tu carrera de jugador puede prepararte completamente para él. Aunque la mecánica del juego es bastante elegante, la experiencia previa de juego puede obstaculizar, en lugar de ayudar, tu intento de aprender el sistema. Debes desechar todo lo que sabes sobre los juegos de guerra de nivel operacional cuando llegues a BCS. Citando a cierto Maestro Jedi, "debes desaprender lo que has aprendido". Combinado con una nueva terminología, esto conduce a una curva de aprendizaje un poco empinada para el juego.

Sin embargo, el aspecto más desafiante de BCS no es aprender a jugar el juego, sino aprender a jugarlo *bien*. El objetivo de este artículo no es ayudarte a aprender las reglas del juego. Hay muchos recursos excelentes para ello. Este artículo pretende ir un paso más allá de la mecánica y centrarse en cómo aplicar esa mecánica en el nuevo mundo de BCS. Discutiremos algunos de los principios clave que he aprendido (a veces de la manera más difícil) a través de mi experiencia con el sistema.

El Bosque entre los Árboles

Centrarse en sus batallones individuales como unidades independientes causa a los jugadores más problemas que casi cualquier otra cosa en BCS. La gran mayoría de los juegos de guerra publicados hasta la fecha permiten a los jugadores mover sus piezas por el tablero sin penalización, mezclándolas libremente con otras unidades de diferentes organizaciones más grandes. Las consideraciones del mundo real, como los límites de las unidades y las líneas de comunicación, no son un factor a tener en cuenta. Con frecuencia, los batallones y regimientos de varias divisiones acaban apilados unos con otros sin penalización. O las divisiones saltan de un cuerpo a otro cada semana o incluso cada día. De este modo, los juegos han entrenado a los jugadores para maximizar las capacidades de *movimiento*

y ataque de cada pieza individual. No sólo se permite -sino que se alienta- mezclar unidades de un lado a otro para aportar la máxima fiereza en cada ataque. Si lo haces en BCS, perderás.

Entrenado por años de jugar a otros juegos, la reacción inicial de la mayoría de los jugadores ante el BCS es centrarse en lo que pueden hacer con cada uno de sus batallones. Pierden de vista el bosque por los árboles. Una de las habilidades fundamentales que hay que dominar para tener éxito en el BCS es "pensar en grande". Con esto quiero decir que no se puede pensar en términos de fichas individuales en el mapa. Hay que pensar en términos de *Formaciones*. Cuando miras el mapa, no deberías ver 10 o 12 unidades, sino una Formación (normalmente una división, aunque ocasionalmente una organización de menor tamaño). Las fichas individuales no son más que partes de este conjunto.

Si miras un mapa de BCS y piensas: "Puedo mover mi batallón de tanques desde este hex para atacar ese hex", te vas a preparar para el fracaso. En su lugar, tu mentalidad debe ser: "Puedo enviar la 3ª División Blindada para capturar ese cruce/aldea/puente". Pero como toda la división no puede caber en esa aldea, tienes que pensar no sólo en el batallón o dos que vas a enviar a capturar la aldea, sino en dónde vas a poner el resto de la división; así como en cómo la ubicación de esa división (descrita en las reglas con el término "científico" "burbuja") va a interactuar con las otras divisiones de tu fuerza. En BCS, mueves *Formaciones* por el mapa, no te limitas a empujar fichas. El sistema de mando y logística que utiliza BCS te castigará severamente por no pensar en términos de *Formaciones*.

La mecánica del marcador de Objetivo refuerza esto. Otros juegos a los que has jugado te permitían básicamente atacar en todas partes, con todas tus unidades, cada turno. Y si no lo hacías, tenías la sensación de no haber optimizado tus fuerzas. En BCS, todos tus ataques y descargas de artillería deben ocurrir dentro de la "Zona de Objetivo" que existe hasta dos hexes desde un marcador de Objetivo. Los novatos ven esto como una restricción a su capacidad de ataque. Los jugadores experimentados encuentran que esta mecánica centra las actividades de su Formación.

Cuando colocas estos marcadores OBJ, estás tomando una decisión consciente sobre la prioridad de tu Formación para esta Activación. En lugar de que tus batallones vayan por el mapa atacando a todas partes y a ninguna, ahora tienes un fuerte recordatorio visual de la tarea que has asignado a la Formación. Esto no sólo debería repercutir en el movimiento de los batallones individuales que has seleccionado para el ataque real y la captura del Objetivo, sino también en el de todos los demás batallones de la Formación, ya que consideras la mejor manera de asegurar y consolidar tu(s) Objetivo(s) recién ganado(s). Las Formaciones en BCS no tienen la fuerza para atacar con éxito a lo largo de más de una, quizás dos, vías en cualquier Activación dada. Además de la disipación de la fuerza, extender tu Formación a los vientos tiene más (y a menudo peores) problemas, que se tratarán más adelante.

Si hay algo que debes dominar y que mejorará tu juego de BCS, es "PENSAR EN GRANDE". No dejes que la oportunidad de encuentro que pueda ofrecer la posición de un batallón individual te distraiga de la situación de la Formación en su conjunto. Dar un paso atrás y ver el panorama general en términos de Formaciones te ayudará a sacar más provecho de cada uno de tus batallones individuales en el transcurso de una partida.

"Una Batalla Ordenada"

La predilección del Mariscal de Campo Montgomery por un "campo de batalla ordenado" es algo por lo que todo jugador de BCS debería esforzarse. La Tabla SNAFU castiga a los jugadores cuyo juego descuidado hace que las unidades de múltiples Formaciones se entremezclen. Esto puede tener un efecto continuo y perjudicial en la capacidad de tu ejército para hacer... cualquier cosa. El simple hecho de mover una unidad temporalmente a través de la "Burbuja" de otra Formación hace que AMBAS Formaciones sean marcadas como Coordinadas y sufran un DRM de -1 en su próxima tirada de SNAFU. Si permites que esas unidades comiencen su Activación con esa unidad aún dentro de la burbuja de la otra Formación, entonces también acumulas un -1 DRM adicional para las Formaciones Mezcladas. Para Formaciones como las USA al principio de *Last Blitzkrieg*, ese -2 DRM adicional normalmente elimina CUALQUIER posibilidad de obtener un resultado Completo en su chequeo SNAFU. Y hace que incluso un resultado Parcial sea muy dudoso.

Una vez más, la mejor manera de evitar situaciones complicadas en el mapa es pensar en términos de Formaciones. Pero no sólo hay que tener en cuenta cómo se integrará la Formación en la línea del frente, sino también dónde se ubicará su cola logística. La Tabla SNAFU también te penalizará por no mantener un campo de batalla ordenado detrás del frente. Lo ideal es que puedas asignar una carretera a una Formación específica. Una vez que hayas dado la carretera a una Formación, evita la tentación de permitir que otras Formaciones usen esa misma carretera a menos que sea una emergencia. Obviamente, habrá momentos en los que simplemente no haya suficientes carreteras para todos. Los Alemanes se enfrentan a esto al comienzo de su ofensiva en **Last Blitzkrieg**. Sin embargo, una vez que cruzan el río Our y son capaces de hacer una ruptura a campo abierto, normalmente hay suficientes carreteras para permitir que un par de Divisiones Panzer operen una al lado de la otra. Y si puedes conseguirlo, es algo hermoso de contemplar.

Dado que el DRM de Cruzar los Haces sólo se aplica desde el HQ a los Trenes Logísticos, mantener tu cola logística lo más corta posible también te ayudará a evitar un lío en tu retaguardia. A menudo es mejor mover tus Trenes (y asumir el -1 por los Trenes Fantasma) que dejarlos lejos de tu HQ. Cruzar los Haces afecta a todas las Formaciones cuyas rutas principales de Suministro (MSR) se crucen, mientras que los Trenes Fantasma sólo afectan a la Formación en cuestión.

Si te esfuerzas por mantener un campo de batalla ordenado para tus propias fuerzas, tu objetivo debería ser hacer que el ejército de tu oponente esté lo más desordenado posible. Retirar unidades a una Formación vecina es una gran manera de coordinar a ambas (y probablemente dejarlas mezcladas). Del mismo modo, recortar el número de caminos disponibles para tus Trenes les obliga a usarlos por todos, cargándote así con otro -1 por Cruzar los Haces.

Aplicar DRM's negativos en las Formaciones de tu oponente tiene un efecto de bola de nieve. Tener un DRM de -6 o -8 SNAFU (lo he visto) elimina cualquier posibilidad de un resultado Completo, y hace que el Fracaso sea muy probable. Esto le impide reaccionar en absoluto a la dislocación inicial,

permitiendo que tus unidades sigan desbocadas y empeorando la posición de su Formación. Cuando tengas a tu oponente abatido, no dejes de patearlo.

Por el contrario, si descubres que el enemigo ha apartado una de tus Formaciones y esa Formación está ahora Mezclada con una o más de tus otras Formaciones, puede que sea mejor que reduzcas tus pérdidas y cedas terreno para poder desenmarañar tus unidades. Cuanto más tiempo estés bajo esos DRMs negativos por estar Mezclado, más difícil será para ti hacer algo al respecto. En muchos casos, es mejor retirarse, reorganizarse y contraatacar para retomar las posiciones perdidas que tratar de mantener un frente que se desmorona.

Una situación menos dramática puede ser aquella en la que no muevas algunos batallones en toda su extensión, porque resultaría en la Coordinación de las dos Formaciones implicadas, o incluso en la Mezcla de ambas. Evita la tentación de influir en la pérdida de uno o dos pasos del enemigo a cambio de Coordinar y Mezclar tus Formaciones. Simplemente no vale la pena el coste.

En la misma línea está la operación de relevo. BCS hace que sea muy difícil relevar a una Formación de la primera línea por otra. Para evitar la Coordinación y la Mezcla, tienes que mover la Formación a relevar fuera de su posición antes de mover el relevo. Raramente el enemigo te permitirá hacer esto sin ser molestado. Podrías encontrarte fácilmente luchando para recuperar el terreno que acabas de ceder voluntariamente. Tu otra opción es mover la fuerza de relevo por encima de la Formación original. Pero esto te dará DRMs de Coordinación y Mezcla en tus tiradas de SNAFU, haciendo mucho más difícil el poder mover las Formaciones haciendo que la fuerza original se active y se mueva. El mejor curso de acción es intentar mantener algunos batallones de reserva dentro de tu Formación, permitiendo que algunas unidades descansen y reciban reemplazos mientras otras mantienen la línea de frente. Esto dará a tus Formaciones una vida útil mucho más larga cuando estén en combate. Pero incluso esto es difícil de conseguir la mayoría de las veces.

Nunca Envíes a un Tanque a Hacer el Trabajo de Infantería

Un tanque tiene un arma mucho más potente que la de un soldado de infantería, y además se mueve mucho más rápido (vale, exceptuando los Matildas). Así que deberías usar los tanques para todo, ¿no? No, en BCS. La mayoría de los juegos tratan a los blindados como si no fueran más que infantería más fuerte y más rápida. Pero BCS no es la mayoría de los juegos. El problema es que los blindados NO son lo mismo que la infantería, y no luchan como la infantería. La mecánica de BCS hace un excelente trabajo para resaltar las diferencias entre las dos armas de combate.

Cualquier unidad que tenga un Valor de Blindaje (AV) se califica como Blindado (al menos a efectos de esta discusión). Estas unidades tienen capacidades diferentes a las de las unidades con capacidad de ataque en el juego (indicadas por la flecha blanca en la ficha). Utilizan una Tabla de Combate completamente diferente (la Tabla de Enfrentamiento o la Tabla de Bombardeo, dependiendo del tipo de objetivo). El hecho de que existan Tablas de Combate diferentes debería ser una enorme bandera roja para que estas unidades no se comporten igual que la infantería, y no se debe pensar en ellas de forma convencional.

Un error común que veo con los nuevos jugadores es utilizar unidades de blindados para mantener un Terreno importante. La experiencia de años anteriores en la que los blindados eran automáticamente la unidad más fuerte del juego les ha condicionado a continuar con esa táctica en BCS. Esto a menudo conduce a resultados desafortunados para el jugador, que espera que su poderoso batallón de blindados detenga a todos los atacantes. El problema radica en la naturaleza de los enfrentamientos entre blindados.

Cuando una unidad de blindados ataca a una unidad de blindados defensora, se resuelve en la Tabla de Enfrentamiento. Un 9+ modificado provoca la pérdida de un paso del defensor y su Retirada. Para los USA en **Last Blitzkrieg**, el blindaje Alemán tiene constantemente una ventaja cualitativa que resulta en un DRM de +2 o +3 a la tirada de Enfrentamiento (+1 o +2 si los USA están en Defensa Preparada). Así que de repente ese gran y fuerte batallón de blindados será expulsado de su hex con un 6 o 7 en la tirada de dados, lo que es muy factible. Los blindados no aguantan bien el terreno. Esto es tan cierto en la vida real como en BCS. Seguro que hay momentos en los que no tienes otra opción, pero no esperes que tus unidades de blindados aguanten el terreno durante mucho tiempo.

Otro prejuicio común que he visto es el de los jugadores que apilan un batallón de blindados con una unidad de tipo infantería (para darle algo de "apoyo de blindados"). Si bien es cierto que un ataque en la Tabla de Combate verá un DRM de +1 para la defensa debido a las 2 unidades en el apilamiento, no es probable que tu oponente te siga la corriente asaltando el hex. En su lugar, moverá sus blindados y realizará un Enfrentamiento. Y dado que las reglas requieren que TODAS las unidades en un hex se retiren si una de ellas sufre un resultado de Retirada, al colocar un batallón de blindados en el hex que desesperadamente quieres mantener, en realidad lo has hecho mucho más fácil de tomar. Si quieres dar apoyo a tus unidades de infantería, entonces usa Apoyo Real. Para eso está. Guarda tus unidades de blindados para los contraataques en retomar el objetivo si el enemigo te empuja a ello.

Pero el blindaje no sólo es vulnerable en la Tabla de Enfrentamiento. También lo es en la Tabla de Combate. La infantería puede asaltar esa bonita e impenetrable unidad de blindados con la misma facilidad que a otra unidad de infantería o algunos coches blindados. Pero como las unidades AV nunca son elegibles para recibir Apoyo, a menos que tu batallón de blindados sea una unidad Dual, estás renunciando al DRM de +1 por Apoyo/Dual. E incluso un +1 podría marcar la diferencia en un ataque.

Hablando de Dual, me gustaría dedicar un momento a hablar de ellos. Las divisiones blindadas eUSA de finales de la guerra están repletas de ellas. Las unidades duales combinan lo mejor y lo peor de las unidades de Asalto y del tipo AV. Entre los beneficios de las unidades Duales está el hecho de que llevan su propio Apoyo con ellas, y éste NO PUEDE ser Caído. Esto les da efectivamente una AR superior a la que está impresa en su ficha cuando se enfrentan a la infantería enemiga. Pueden hacer Caer el Apoyo enemigo por sí mismos, o (si ese Apoyo ha sido Caído), usar un Evento de Fuego para eliminar un paso *antes* de atacar en la Tabla de Combate. Esto significa que, sus ataques van a desangrar al enemigo más que las unidades no Duales. Pero aunque las unidades Duales traen consigo todos los beneficios de ser AV, también traen consigo los problemas. Cuando te enfrentas a un blindado enemigo superior, no esperes que tus unidades Duales aguanten mucho tiempo. Todo esto significa que debes considerar tus unidades Duales como unidades *ofensivas*, y utilizarlas defensivamente sólo cuando estés absolutamente desesperado.

Aprender las diferencias entre las unidades de infantería y los blindados en BCS es fundamental para el éxito. Los blindados deben atacar, ya sea a la ofensiva o como parte de un contraataque defensivo. Deja que la infantería mantenga el Terreno. Si envías las unidades adecuadas para la tarea que tienes entre manos, tendrás más posibilidades de alcanzar tus objetivos.

IGO-UGO, No IW8-UGO

BCS utiliza una mecánica de Activación alterna durante el turno. He visto muchas discusiones sobre jugadores que intentan jugar con esta mecánica en su beneficio. Esto es especialmente cierto cuando un bando tiene varias Formaciones en juego más que el otro, como el comienzo de la campaña *Last Blitzkrieg*. La principal queja es que un jugador puede esperar a activar ciertas Formaciones hasta que su oponente se vea obligado a activar todas sus Formaciones en un determinado sector del frente. Así, el jugador tiene vía libre para sus Activaciones sin interferencia con las Formaciones contrarias.

Si bien esto puede ser cierto en ciertas situaciones, esperar a menudo tiene una desventaja tan grande como no esperar. Al no activar tus Formaciones en un área determinada, entregas la iniciativa en ese sector a tu oponente. Y en BCS, el que se mueve primero suele tener una ventaja, que supera la de esperar de tu oponente.

Hay razones legítimas para esperar a Activar ciertas Formaciones. Por ejemplo, necesitas que otras Formaciones amigas se aparten del camino antes de que puedas Activarlas para evitar que se mezclen con otras Formaciones (ver "Un Campo de Batalla Ordenado" más arriba). Pero jugar con la secuencia de Activación sin otra razón que agotar las Activaciones de tu oponente en un área del frente puede tener muchas consecuencias no deseadas (y negativas) para ti. Por ejemplo, la Formación que esperas atrapar y destruir puede Activarse y alejarse, robándote la oportunidad de influir en ella. Peor aún, el enemigo puede lanzar un ataque inesperado que interrumpa tus Formaciones, e incluso podría cargarte con algunos DRMs negativos de SNAFU que impidan que tu Formación se Active en la forma que desees.

Además, la capacidad del bando con ventaja en número de Formaciones para esperar es una forma sutil de representar la iniciativa que tiene dicho bando. Por ejemplo, los Alemanes superan ampliamente en número a los USA al comienzo de *Last Blitzkrieg* y la iniciativa estará sólidamente con ellos durante los primeros días (incluso la semana) de la campaña. Permitirles "gestionar" su secuencia de Activación reflexiona su capacidad para dictar el tempo de la batalla al principio. A medida que la campaña avanza y los números cambian a favor de los Estados Unidos, vemos que la iniciativa también se mueve en su dirección. Es un ejemplo más de la elegancia y las sutilezas con las que está cargado BCS.

"Preparadores"

(o Por Qué DP no es una Bala Mágica)

La Defensa Preparada (DP) es probablemente la mecánica más sobreutilizada del juego. Muchos jugadores ven el DRM de +1 que proporciona a los defensores en las Tablas de Combate y Enfrentamiento, combinado con la capacidad de ignorar una Retirada Situacional (a cambio de la pérdida de un paso) y piensan que la DP es imprescindible. Lo que no tienen en cuenta son todas las desventajas de la DP, que son muchas.

Para empezar, el mejor resultado de SNAFU posible mientras se está en DP es Parcial. Esto reduce a la mitad la MA de la unidad y te da sólo un marcador de Objetivo, eliminando así cualquier posibilidad de DRM de "Doble Golpe" para tus ataques. Tu HQ no puede mover mientras está en DP. La DP reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) tus Puntos de Artillería disponibles, lo que realmente perjudica tus planes de martillar a los malos con tu artillería mientras tú estás tras tus defensas. Si haces un ataque en la Tabla de Combate recibes un -1 DRM. Cómo tampoco eres elegible para el "Doble Golpe" con un +1, esto equivale a un -2 en la Tabla de Combate antes de considerar cualquier otra cosa. No sé tú, pero yo odio regalar 2 puntos de mis dados en cualquier ataque.

A todo el mundo le gusta tener un pastel y comérselo también. Y creo que ésta puede ser una de las razones por las que la gente parece tan enamorada de la DP. Desgraciadamente para ellos (pero afortunadamente para la verosimilitud histórica), la DP en BCS es una compensación. Es una buena manera de mostrar la postura de tu Formación. O tu Formación es móvil o NO lo es. La DP perjudica a una Formación móvil (incluso moderadamente móvil) mucho más de lo que la ayuda.

Todo esto no quiere decir que la DP nunca sea útil. Si tu Formación está donde quieres que esté, y estás dispuesto a cambiar las bajas para mantener el Terreno, entonces la DP está justificada. Pero la tendencia entre la gente con la que he jugado es entrar en DP como algo natural. Es su posición por defecto. La DP ni siquiera proporciona una mejor protección contra los Bombardeos que el Terreno normal. Deberías pensar mucho en entrar en DP como protección para tus unidades cuando simplemente situarlas en Terreno te servirá igual de bien sin ninguna de las desventajas de la DP.

No subestimes las consecuencias de la DP en la Tabla de Combate. Claro, ignoras esos resultados de Retirada Situacional, pero te cuesta 1 paso hacerlo. Si no estuvieras en DP, tendrías que retirarte. Pero la retirada es sólo de tres hexágonos y no sufres pérdidas. Mientras tanto, existe la posibilidad de que el enemigo sufra un paso de pérdida mientras tú no lo haces. Estás intercambiando terreno por tiempo, y quizás incluso te adelantas en la batalla de desgaste, al no entrar en DP.

Una vez más, hay sin duda un momento y un lugar para la DP, pero debe estar integrada en tu plan general y no ser una mera reacción instintiva cada vez que vayas a Activar una Formación. Poner Formaciones blindadas en DP requiere una consideración aún más cuidadosa.

"Pateando Cachorros"

(Saltando HQs & Trenes)

BCS pone énfasis en la logística, y eso debería guiar tu estrategia también. Es extremadamente difícil, costoso y lento destruir una Formación atacando a todas sus unidades de combate hasta la muerte. El mayor número de bajas que puedes influir sobre un defensor en un ataque determinado es dos (tres, dadas ciertas situaciones de Retirada). Tu típico batallón de infantería necesitaría ser atacado al menos tres veces para eliminarlo sólo mediante el combate. Dada la mecánica de la Zona Objetivo, esto significa que se necesitarán al menos unos cuantos turnos, salvo que se comprometan varias unidades de blindados para utilizar su capacidad de Ataque por Disparo sobre estas unidades. Rara vez he visto la situación en la que un jugador tiene dos o tres batallones de

blindados de repuesto sin nada mejor que hacer que bombardear a un solo batallón de infantería.

No, en BCS la clave para vencer al enemigo es interrumpir su mando y su logística. Esto se hace saltando su HQ y sus Trenes. Saltar el HQ da a la Formación Coordinación, quita su DP, y vuelve Fantasma a sus Trenes. Eso supone al menos un DRM acumulativo de -2 SNAFU en su siguiente Activación. Saltar sus Trenes normalmente los pondrá más allá de la Distancia Óptima, además de dejarlos Fantasma, lo que roba a la Formación un DRM de +1 SNAFU y dejando un DRM de -1. Otro posible DRM neto de -2 (-3 si haces ambas cosas). También existe la posibilidad de que al saltar sus Trenes puedas cortar su MSR. La MSR no será Completa y por tanto impondrá un DRM de -3 SNAFU a la Formación. Y si no puede mover sus Trenes para Completar una MSR al final de su siguiente Activación, los Trenes saldrán del mapa, para ser seguidos en la siguiente Activación por la colocación de un marcador de MSR Bloqueado. Esos marcadores de Bloqueo de MSR realmente suben la apuesta a peor.

Saltar HQs y Trenes acelera el efecto bola de nieve mencionado anteriormente. Al acumular DRMs negativos de SNAFU en el enemigo, hace que sea mucho más difícil para él reaccionar a tus ataques y salvar su posición. Una vez que hayas llegado a un punto en el que hayas empezado a infligir DRMs negativos de SNAFU al enemigo, haz todo lo posible para seguir haciéndolo en los próximos turnos hasta que la Formación esté lo suficientemente aislada como para marchitarse literalmente.

La abundancia de Carreteras puede dificultar el corte de la MSR de una Formación. Puede requerir un compromiso sustancial de tus fuerzas y unos cuantos turnos para lograrlo, pero si puedes embolsar un número de Formaciones enemigas, tus esfuerzos se verán recompensados con creces. Recuerda que la eliminación de la última unidad de combate de una Formación del mapa con frecuencia eliminará permanentemente toda la Formación del juego (a menos que la Formación tenga algunas unidades rezagadas que aparezcan en el OOA). En una partida larga como **Last Blitzkrieg**, la ausencia de una o dos divisiones enteras podría ser decisiva en la lucha de todo el juego. Y la mejor manera de eliminar grandes trozos de una Formación en el mismo turno es sacarlos del mapa por hambre, no atacarlos.

Separar Unidades del HQ

Mientras que cortar las MSRs acelerará la desaparición de una Formación, para eliminar realmente las unidades mediante el Aislamiento es necesario separarlas de su HQ. Los efectos del Aislamiento sólo se aplican si una unidad está fuera del Radio de Mando o no tiene Ruta Segura (o ambas cosas). La eliminación de una Ruta Segura a menudo puede lograrse fácilmente mediante la "ZOC" de la unidad en cuestión. Sin embargo, esto tiene repercusiones cuando se trata de Retiradas debidas al combate. Sin una Ruta Segura, una unidad no se Retirá, sino que perderá un paso. Si realmente necesitas ese hex, NO hagas "ZOC" en el defensor. Lamentarás el tiempo (y a menudo los pasos) perdidos atacando a la unidad, turno tras turno, mientras los efectos del Aislamiento surten efecto lentamente.

La mejor manera de infligir los efectos de Aislamiento es separar las unidades de combate de su HQ. Esto se consigue haciendo saltar al HQ (normalmente de forma repetida) para forzarlo a retirarse por su MSR y alejarlo de sus unidades. Volviendo a la primera cuestión discutida (pensar en términos de Formaciones), deberías desarrollar tus planes de ataque con la vista puesta en desmembrar la Formación, idealmente decapitando su cabeza (el HQ).

El Acercamiento Indirecto

(Disculpas al Capt. Liddell Hart)

Con la introducción de la regla de Salto Duro y Suave, los comentarios sobre el salto de los HQ's y Trenes de tu oponente necesitan una pequeña modificación. Aunque la mayor parte de las secciones anteriores siguen siendo válidas, la forma de alcanzar los objetivos debe cambiar. Ser capaz de abrir un agujero en la línea del enemigo y luego lanzar tus unidades móviles como un misil buscador de calor directamente a su vulnerable HQ y Trenes es una habilidad con la que los comandantes históricos sólo podían soñar. La regla de Salto Duro y Suave está diseñada para abordar la visión omnisciente del jugador del campo de batalla dada por las limitaciones del medio (en caso de que te lo hayas perdido, este es un tema recurrente en los diseños de Dean Essig a lo largo de los años). Esencialmente, ahora cuando una de tus unidades entra en un hex que contiene un HQ o Tren enemigo, hay una probabilidad de 2 sobre 3 de que los activos de tu oponente no estén allí. En otras palabras, la mejor suposición de tu G-2 sobre la ubicación del HQ enemigo era errónea.

Esto tiene algunas ramificaciones significativas en cuanto a la forma de interrumpir las fuerzas del oponente. Si te diriges a la ficha del HQ y entras en el hex sólo para encontrar que está vacío, el oponente puede reposicionar el HQ (o Trenes) para establecer otra MSR Completa sin penalización. He visto muchas situaciones en las que esto ha ayudado más al defensor que al atacante. Puede ser bastante frustrante poner la Formación de tu oponente en una posición insostenible, y estar a punto de dar el golpe de gracia saltando su HQ, sólo para ver que el HQ desaparece y aparece en otro hex que deshace todo el trabajo que acabas de lograr (a menudo a un precio muy alto). Sin embargo, no desesperes. Esta nueva regla no te condena a jugar una partida interminable de Golpear al Topo con un mazo. Sólo tienes que ajustar tu forma de pensar.

En lugar de pensar en hacer saltar el HQ/Trenes del enemigo, deberías pensar en cortar sus MSR. Puedes conseguir muchos de los mismos efectos que el saltar físicamente un HQ cortando simplemente la MSR. Recuerda que una MSR Completa va a/desde una Fuente de Suministro, a través de un Tren a un HQ. Colocando una unidad o ZOC en cualquier hex de la MSR del enemigo, el Tren ya no está en un "Hex Legal". Esto requerirá que el Tren se gire a su lado Fantasma y se tenga que mover. Si la MSR no es Completa, has cargado a la Formación de tu oponente con un DRM de -3 SNAFU y comienza el camino hacia los DRMs de Bloqueo de la MSR. Incluso el mero hecho de tener el Tren en modo Fantasma da un DRM de -1 y probablemente has eliminado también el DRM de Distancia Óptima de +1. Pero la cosa se pone aún mejor.

En lugar de tratar de invadir el hex del HQ, deberías tratar de rodearlo, o al menos cortar todas las rutas viables que podrían usarse para una MSR. Con su MSR cortada, tu oponente tiene ahora que elegir. Puede dejar su HQ en el lugar y aceptar las penalizaciones (que son severas) de tener un marcador de Bloqueo de la MSR en su Formación, o puede desplazar voluntariamente su HQ. Esto causa los mismos efectos que si hubieras invadido la unidad (pérdida de DP y marcador de Coordinación). Recuerda que es imposible cortar permanentemente la MSR de un oponente debido a su capacidad para desplazar su HQ/Tren tan lejos como sea necesario para restablecerla. Sin embargo, al obligar a su HQ a desplazarse más hacia la retaguardia, también estás logrando tu objetivo principal de separar su HQ de sus unidades de línea.

En lugar de un golpe de gracia en el hex del HQ de tu oponente, deberías tratar de lanzar una amplia red a través de sus rutas potenciales

de la MSR. Cuanto más profunda y amplia sea la red, más daño le harás a tu oponente al forzar a mover su HQ mucho más lejos de sus unidades de combate. En lugar del enfoque directo de invadir el propio HQ, te asegurarás más los resultados que deseas adoptando el enfoque indirecto de cortar las MSR y dejar solo el hex del HQ.

Una Noche Difícil

Es fácil olvidar que esas pequeñas fichas de cartón que empujamos por el mapa representan soldados de carne y hueso. Los soldados se cansan y necesitan descansar y comer algo caliente. BCS te trae esta realidad con su mecánica de Fatiga. La Fatiga afecta a dos aspectos del juego: como un DRM de SNAFU y la oportunidad de una Formación de conseguir una segunda Activación.

Dado que la tabla de SNAFU tiene el mayor impacto en la efectividad de tu ejército, la gestión de los DRM's negativos cuando tiras en ella es vital para el éxito. Aunque la acumulación de Fatiga depende de los dados, no es totalmente aleatoria. Tienes la posibilidad de influir en la velocidad a la que tus Formaciones adquieren Fatiga. Las dos actividades del juego que no conllevan ningún riesgo de aumentar la Fatiga son el movimiento y la defensa. Si quieres hacer cualquier otra cosa, tendrás que evaluar el impacto potencial de la Fatiga.

Atacar en la Tabla de Combate conlleva el mayor riesgo de Fatiga, con un 50% de posibilidades de aumentar un nivel de Fatiga. Cualquier Fatiga que tu Formación acumule requerirá una Activación entera (o un turno de juego, si se usa la opción de Órdenes altamente recomendada) para deshacerse de ella. En una partida corta como **Baptism By Fire**, esa es una parte considerable de la partida en la que tu Formación será inútil. Teniendo en cuenta esto, no deberías atacar ciegamente todo lo que puedas, sólo porque puedas. Una unidad enemiga vulnerable puede no valer el impactarla para tus futuras tiradas de SNAFU. En lugar de atacarla, ¿puedes rodearla, o forzarla a salir de su posición mediante maniobras (recuerda que el movimiento no aumenta tu Fatiga)?

La Tabla de Enfrentamiento y los Ataques por Disparo sólo aumentan la Fatiga con un 2 o menos. Así que tus unidades de blindados pueden causar más estragos en el enemigo sin fatigarse tan rápidamente. Pero si se enfrentan a la infantería enemiga, de repente se convierten en una opción menos atractiva para machacar a

a los malos. Como los blindados atacan a la infantería con un Ataque por Disparo en la Tabla de Bombardeo, el resultado final es lo mismo que el Bombardeo de una unidad de infantería, pero con el doble de posibilidades de aumentar su Fatiga.

Si eliminar pasos enemigos es tu prioridad, el Bombardeo es la opción más rentable en términos de Fatiga. Sólo un 1 de 6 aumentará tu Fatiga, independientemente del número de ataques de bombardeo que hagas en una Activación. Dicho esto, no te pongas demasiado "contento con el gatillo". He visto a jugadores hacer un único ataque de Bombardeo en una Activación, sólo para ver su Fatiga aumentar cuando sacan ese 1 en la Comprobación de Fatiga. Así, para eliminar un solo paso enemigo (y a veces ninguno) han cargado a su Formación con un -1 de DRM adicional a cada futura tirada de SNAFU que hagan. Otro ejemplo más del tema recurrente en BCS de:

“Sólo porque puedas hacer algo, no significa que debas hacer ese algo.”

Dado que cualquier actividad sigue obteniendo una sola tirada de Fatiga, si realizas un ataque (dándote así un 50% de posibilidades de aumentar Fatiga) maximiza tus esfuerzos ofensivos en la misma Activación. Esta es una situación en la que definitivamente quieres disparar si puedes. El único ataque de Bombardeo no te hará daño porque el ataque que hiciste antes en la Activación ya te ha infligido una Comprobación de Fatiga de 3 o menos. Del mismo modo, asegúrate de que puedes conseguir tantos ataques en la Tabla de Combate para un solo chequeo de Fatiga como puedas.

También puedes encontrarte como una bola negra número 8 con respecto a la Fatiga si no prestas atención a cuando usas las Segundas Activaciones. En la v2.0, no puedes hacer ninguna Actividad "gratis" cuando se trata de Fatiga en la Segunda Activación. Tendrás que tirar al menos con un 33% de probabilidad de aumento de Fatiga a menos que ataques (50%) u obtengas un Fallo SNAFU que te deje libre. Las Segundas Activaciones representan la exigencia de que tu Formación vaya más allá en el Tiempo... pero para que encaje en el mismo "día". Hacerlo, totalmente, es agotador y en términos de BCS puede contribuir al aumento de la Fatiga. En otras palabras, querrás considerar el riesgo que se produce cuando realizas una Segunda Activación "simplemente" para girar tus Trenes o algo así. Podría ser mejor pasar de eso ahora, y aceptar el modificador de -1 SNAFU para tu próxima Activación real.

La gestión de la Fatiga puede ser decisiva para tus esfuerzos en la parte final del juego de cualquier escenario de BCS. Si tienes un plan sólido, no te distraes con pequeñas oportunidades de encuentro y te mantienes concentrado, tendrás muchas más posibilidades de gestionar la Fatiga de tu ejército y obtener una ventaja decisiva sobre un oponente que ignora su Fatiga hasta que es demasiado tarde. Una vez en Fat-4, tus resultados de SNAFU sufrirán mucho, y se te negará cualquier posibilidad de una Segunda Activación. Tu enemigo podría y debería agradecértelo.

Sumario

Los puntos anteriores no constituyen una lista exhaustiva, pero es de esperar que le proporcionen un marco de referencia para abordar BCS con éxito. BCS rebosa de sutilezas. Entenderlas (y eventualmente dominarlas) te da las claves para disfrutar de este rico sistema. El hermoso diseño y las horas de gran juego justifican el tiempo y el esfuerzo necesarios para aprender adecuadamente BCS. Una emocionante línea de futuros

juegos de la serie permitirá a los jugadores explorar las operaciones en todos los frentes de la Segunda Guerra Mundial de formas nuevas e interesantes, y odio que alguien se pierda lo que es el mejor diseño de juego que ha llegado a la industria en las últimas décadas..

Que tus dados sigan calientes!

Ejemplo de Activación Completa

En este ejemplo, seguiremos la Activación de la División 12 VG al comienzo de **Last Blitzkrieg**. No será un ejemplo farragoso (los acontecimientos se desarrollarán como realmente se hacen) y no es una "perfecta" jugada.

Aquí se muestra una versión directa de lo que sucede en una Activación, no todo lo que puede pasar en una.



Ésta es la situación inicial. El HQ de la 99 ID ha sido movido a una posición más fácil de vigilar. Más a la derecha de la imagen se encuentran los Trenes Logísticos de la 12 VG los cuales están apilados con los Trenes Logísticos de la 3 FJ y estableciendo, como si no fuese suficientemente lógico, que ellos están Cruzando sus Haces. Los DRMs por "Formaciones Mezcladas" no se aplican.

Primero, el jugador Alemán identifica que va a Activar a la 12 VG y gira su HQ. Es la Activación Inicial de la Formación por lo que no hay que realizar una tirada para conseguir esta Activación. Puesto que los Alemanes están en modo ofensiva, el jugador Alemán no está interesado en establecer una Defensa Preparada o hacer una Activación de Recuperación de Fatiga, y no tiene la MSR Bloqueada o problemas de distancia con los Trenes Logísticos, con lo que el jugador se prepara para el SNAFU.

Como se ha comentado con anterioridad, la 12 VG presenta un Cruce de Haces (-1), tiene una Fatiga de 0 (no hay DRM), está en Distancia Óptima (en este caso, 10 hexes, +1), los Alemanes tienen un +1 por reglas específicas del escenario en el DRM del SNAFU para este Turno, y no hay más efectos en juego. La tirada de SNAFU se ve afectada por un DRM neto de +1. El jugador tira y saca un 6, modificado a 7, lo cual es una Activación Completa.

Un SNAFU Completo permite a la división colocar dos marcadores de OBJ. Aquí se han usado marcadores KT-X. La unidad VOR en la 12 VG (KG Holz) es capaz de colocar un OBJ Recon, pero es poco probable que pueda utilizar esa función en esta Activación debido a otras exigencias que se le plantean. Mirando al futuro (mal, como demostrarán los acontecimientos), coloco los OBJs en 44.20 lo cual atrapa hasta a tres unidades del frente de la 99 ID y permite usar la Zona de Doble OBJ con los DRMs implícitos a usar.

Holz mueve primero gastando 8 PMS para entrar en 44.19. Es importante saber que el Puente Elevado en 47.18 no está operacional, por lo que el coste del Terreno Abierto (2) es pagado para mover desde 48.18 a 47.18. Holz gastará ambos Eventos de Fuego para hacer Caer el Apoyo enemigo y estará PARADO en ese hex para poder Asistir para un ataque posterior.

Holz se enfrenta al Apoyo primero en C44.20 y después en C43.19. Holz dispone de un 6, pero también añade un +1 DRM por el Doble OBJ (también llamado "Doble Golpe"). Mientras tanto, las unidades de la 99 ID también tienen un 6 de base, pero su Defensa Preparada también les da un +1 DRM. El total para Holz (7) menos el total del Objetivo (7) da un DRM neto de +0 en la sección "Objetivo es Apoyo" de la *Tabla de Enfrentamiento*. Se tiran dos dados obteniendo un 9 y un 8 (y con el DRM de +0) da el deseado resultado de Apoyo Caído en las unidades de ambos hexes.

Esto deja la situación como sigue:



Para tener unidades más cercanas para posibles operaciones más profundas, I/89 se mueve a 45.20. Esta unidad hace un ataque regular en 44.20 usando a Holz como Asistente (lo que FINALIZA a ambas unidades para la Activación). El jugador Alemán usa 1 Punto de Artillería como Supresión (es importante desalojar a la unidad USA del hex, así que el +2 por Supresión en el ataque es mucho más valioso aquí que infligir pérdidas extra).

El ataque es de 8 (AR de 4, +2 por Supresión, +1 por Asistencia, +1 por Doble OBJ). La defensa es de 5 (AR de 3, +1 por Terreno, +1 por Defensa Preparada). Por lo tanto, es un neto de +3. El jugador Alemán saca un 5 para un resultado modificado de 8 dando un A1, Situacional, Tráfico. La unidad Atacante sufre una pérdida, y el defensor debe tomar su Situacional como un Paso de Pérdida, permaneciendo en el hex porque la unidad tiene Defensa Preparada. Esto desperdicia el resultado de Tráfico, ya que no se aplicará a menos que el defensor sea destruido o se retire.

I/27 y los Ingenieros mueven a 44.18 y atacan a 43.19. Con la ruta principal sellada por el fallo en el centro, el jugador Alemán utiliza tres de sus Puntos de Artillería (empezó con 6) para realizar un Bombardeo de Destrucción. Estas tiradas necesitan un 4-6 para infligir un paso de pérdida. Saca 6, 2 y 3 para perder un paso. I/27 es la unidad en cabeza para el ataque, los Ingenieros son los Asistentes. El ataque es de 6 (4 AR, +1 por unidad de Asistencia, +1 por Doble OBJ). La defensa es de 5 (3 AR, +1 por Terreno, +1 por Defensa Preparada). Por lo tanto, el total es de un neto de +1. Una tirada de 10 modificada a 11 da un resultado de pérdida D1 y una Retirada requerida. El jugador USA debe Retirar la unidad

tres hexes (al menos) y terminar en su Lado de Movimiento adyacente o apilado con el HQ. I/27 avanza hacia el hex.

Más al norte, I/48 y II/48 se colocan en posición para atacar a la unidad 2/394. El jugador Alemán utiliza sus dos últimos Puntos de Artillería para ir a por un Bombardeo de Destrucción sobre dicha unidad, sacando un 3 y un 6 y consiguiendo una pérdida de un paso. La unidad en cabeza para el ataque es la II/48 y la de Asistencia es la I/48. El Ataque es de 6 (AR 4, +1 Asistencia, +1 Doble OBJ) y la Defensa es de 6 (AR 3, +1 Terreno, +1 Apoyo, +1 Defensa Preparada). El neto es de +0. Una tirada de 6 da un A1.

El resto de la división continua su avance, incluyendo el HQ que mueve a través del Puente Elevado Volado requiriendo que la MSR a los Trenes Logísticos pase por Caminos en el área de la 3 FJ. Mientras los Trenes están a 15 hexes, la ruta no está actualmente Completa debido a la EZOC en 47.17. El jugador puede esperar a que otras Formaciones pongan en fuga a la unidad 14 Cav, pero esto no ayudará a la Segunda Activación de la 12 VG si la hay. Como resultado, los Trenes de la 12 VG deben ser retirados del mapa antes de la siguiente Tirada SNAFU. La Burbuja de la 12 VG nunca se solapa con la de la 3 FJ, por lo que no se produce ninguna Mezcla y no se aplican marcadores de Coordinación.

La situación antes de la Limpieza está como sigue:



El jugador Alemán tira un dado por Fatiga. Porque las unidades han atacado, se incrementará la Fatiga con una tirada de 1-3. Se tira el dado y sale un 1 con lo que se incrementa la Fatiga. Después de la Limpieza, la situación está así:



Reactivación Alemana:

El jugador Alemán tira un dado para ver si puede hacer una Segunda Activación. Obviamente, quiere aplicar un mayor esfuerzo en romper la línea del frente antes de que los USA puedan reaccionar. La tirada es un 6, con lo cual el HQ se gira y queda Hecho, y la Segunda Activación continúa con el paso (a) (Preparación). Solamente la retirada de los Trenes Logísticos (debido a una No Completa MSR) es aplicada y entonces nos movemos al SNAFU.

SNAFU es más complicado que la última vez. Los Trenes están Fuera del Mapa (por lo tanto, MSR No Completa) por lo que la mayor parte de los DRMs usuales no se aplican. Tenemos, un -1 por Fatiga, +1 por las Reglas Específicas para los Alemanes, y -3 por tener los Trenes Fuera del Mapa (-3 en general como valor neto). Una tirada de 8 deja un 5 modificado por los DRMs lo que queda en Parcial.

Lo más importante para esta Activación, el número de los Puntos de Artillería disponibles queda a la mitad con un valor de 3, todas las unidades mueven 1/2, y solamente se coloca un OBJ. El único OBJ se coloca en C44.20.

I/27 mueve a 42.20 y II/27 mueve a 45.21. Ésto hace que se corte la Ruta Segura a 1/394 en C44.20.

El KG Holz está otra vez preparado para el servicio para hacer caer el Apoyo a su Objetivo (1/374). 6 vs. 7, con un neto de DRM de -1. La tirada es de un 7 que es suficiente para hacer Caer el Apoyo. Varias opciones salen en este punto. Holz podría ser usado para Asistir y hacer un Ataque por Disparo. Podría hacer un Ataque de Choque. Esto último es lo mejor para objetivos débiles; sin embargo este objetivo no es débil. Holz también podría liderar el Ataque, lo cual le daría un adicional DRM por ser Dual.

Holz decidirá Asistir/Atacar por Disparo. Un Ataque por Disparo se realiza con una tirada de 5, perdiendo un paso.

Ya que estamos en SNAFU Parcial, el jugador Alemán sólo tiene 3 Puntos de Artillería y decide un Bombardeo de Destrucción en este ataque en un esfuerzo para eliminar la unidad del frente. La tirada es de 3, 6 y 3 perdiendo un Paso, dejando a la unidad con 3 Pasos remanentes.

I/89 es la unidad Atacante otra vez, con Holz como Asistente. El Ataque es de 5 (AR de 4, +1 por Asistir) mientras que la defensa es de 5 (AR de 3, Terreno +1, Defensa Preparada +1), por lo que queda un DRM neto de +0. Una tirada de 6 da un resultado de A1. La falta de resultado de Retirada libera a la unidad 1/394 de la pérdida por tener No Ruta Segura.

II/48 y I/48 realizan el mismo ataque como en su primera Activación, esta vez sin apoyo de Artillería. El ataque es de 5 vs. 6 (lo mismo que en la primera Activación, menos el Doble OBJ que ya no está). El DRM neto es de -1. Una tirada de 7 da un valor modificado de 6 que es otro resultado de A1.

Las posiciones en este punto son las de la ilustración de la izquierda.



El jugador Alemán debe tirar por Fatiga. Ya que ha atacado, la tirada para incrementar la Fatiga es todavía de 1-3. Una tirada de 2 hace que la división presente una Fatiga de 2 para su siguiente Activación.

Al final el resultado han sido dos Activaciones infectivas (lo normal teniendo presente que son unidades decentes con Defensa Preparada con buena infantería de ataque apoyada convenientemente por otras armas). Fue un error mover el HQ de la manera que lo hice (sacando los Trenes Fuera del Mapa).

En la siguiente Activación de esta División, la situación con los Trenes más vale que se limpie para no sufrir las pobres consecuencias de planificación que seguirán afectándoles. Los Trenes no pueden mover al Mapa todavía, ya que no hay ningún hex que permita una MSR Completa. Como tal, en la siguiente Fase de Preparación, la 12 VG ganará un marcador de MSR Bloqueada de Nivel 1, que ralentizará las cosas mientras la MSR siga en esas condiciones.

Carta de Secuencia de la Activación del original por Jim Kuchar

Modificadores Tirada SNAFU (3.2) **Cada Activación** **Actividades**

Siempre...

- +1 Fatiga Fresca
- 1 Marcador de Coordinación
- Nivel Nivel Fatiga
- 1 Formación Mezclada (3.2d)
- +X X DRM Específico Juego

La MSR es Completa

- +1 Distancia Óptima
- 1 Trenes Fantasma
- 1 Cruzar los Haces

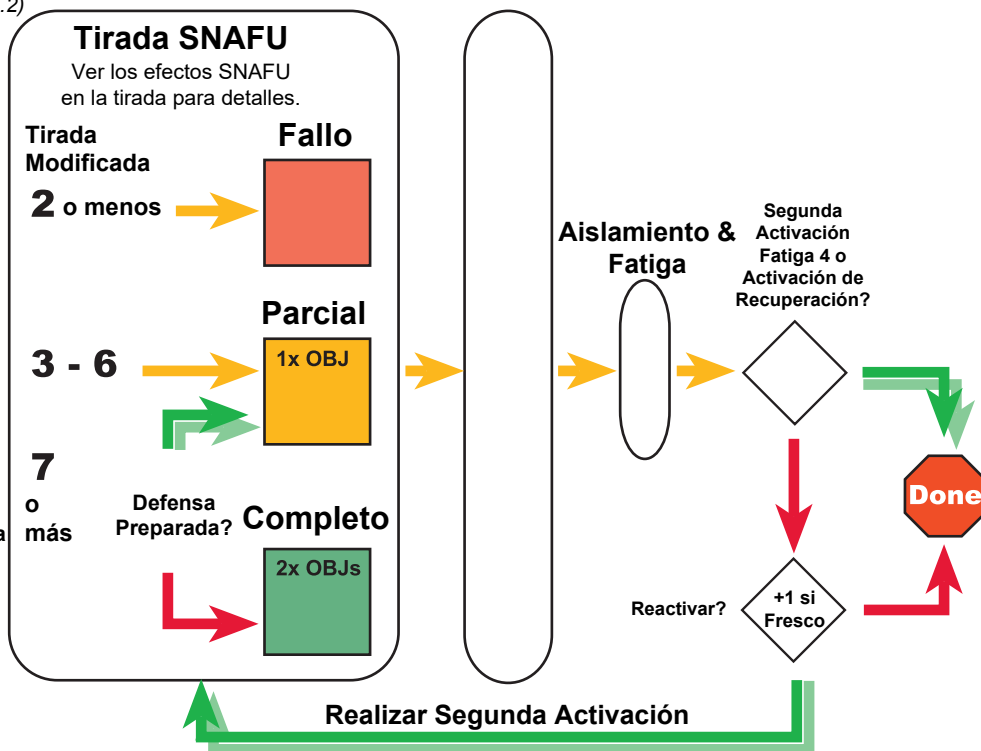
MSR usa Caminos Y

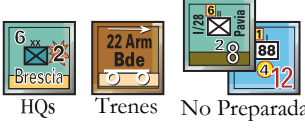

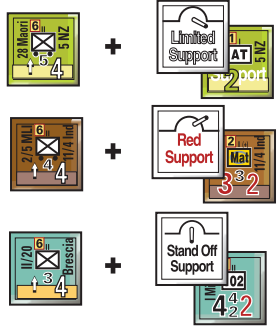
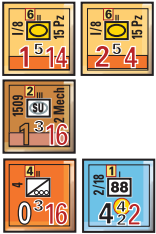

Traficabilidad es: (usa sólo uno)

- 1 Buena
- 2 Mala

La MSR no es Completa

- +1 Trenes Logísticos están Fuera del Mapa
- 1 Marcador de Nivel de Bloqueo 1
- 2 Marcador de Nivel de Bloqueo 2



Carta de Tipos de ZOC y Efectos		
por Chip Salisman		
Tipo de ZOC	Ejercida por	Efecto en las unidades en Movimiento (4.3d, 4.3e & 4.3f)
No ZOC	 HQs Trenes No Preparada	<ul style="list-style-type: none"> Sin efecto. Unidades No Preparadas no tienen Capacidad de Ataque y no tienen AV al menos que esté impreso en la ficha. Unidades en Pantalla no tienen ZOC de ningún tipo.
No -AV ZOC		<ul style="list-style-type: none"> HQs pueden solamente entrar en una EZOC si ésta es negada por otra unidad amiga. Unidades con MA A Pie o Camión deben PARAR al entrar, y no pueden mover de EZOC a EZOC. Unidades con MA Táctico ignoran las EZOCs No-AV.
APOYO AV ZOC	 + Limited Support + Red Support + Stand Off Support	<ul style="list-style-type: none"> Todas las unidades deben PARAR al entrar. Unidades AV (ver excepciones más abajo) pueden elegir hacer un Enfrentamiento con Parada (4.4) y quizás evitar la PARADA para seguir en movimiento. Unidades pueden salir de cualquier EZOC (teniendo presente las restricciones de pasar de EZOC a EZOC de más arriba) en la cual ellas comenzarían en la Fase de Actividad. <p>Excepciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Anfitriones de Largo Alcance son como AV ZOC Reales de más abajo y requieren un Enfrentamiento con Parada. Unidades en Pantalla y AV Ligeras no pueden iniciar ningún Enfrentamiento. Si un Enfrentamiento con Parada es requerido, quedan FINALIZADAS.
Real AV ZOC	 Color Tipo AV Rojo Rojo Claro Limitado Blanco Ligero Negro Largo Alc.	<ul style="list-style-type: none"> Como arriba para las AV ZOCs de Apoyo, excepto que las unidades AV deben PARAR y entonces deben realizar al menos un Enfrentamiento con Parada y ganarlo (excepciones más arriba de unidades en Pantalla y AV Ligeras se aplican) o la unidad quedaría PARADA. Independientemente del Alcance de las unidades AV, las AV ZOCs solamente se extienden a los hexes adyacentes y no se ven afectadas por el terreno o por las unidades de ambos bandos.
ZONAS DE ENFRENTAMIENTO (4.5)		<ul style="list-style-type: none"> Unidades con MA Camión deben PARAR al entrar. No afecta a las unidades con MA A Pie & MA Táctico. Los HQs no pueden entrar en el movimiento normal ni finalizar una Retirada en ellas. Las unidades amigas no niegan esos hexes. Ignora los hexes intermedios en Retirada. Las Zonas de Enfrentamiento no tienen efecto en MSRs.

Enfrentamientos con Parada

Una unidad AV entrando en una AV ZOC puede evitar el resultado de PARADA con un Enfrentamiento con Parada (al menos que la unidad esté en Pantalla o sea AV Ligera).

Al menos 1 Enfrentamiento con Parada es **requerido** si la AV EZOC viene de una unidad AV Real o de una unidad Apoyada por Largo Alcance. Si el Enfrentamiento con Parada es realizado y se falla, esa unidad retiene la PARADA.

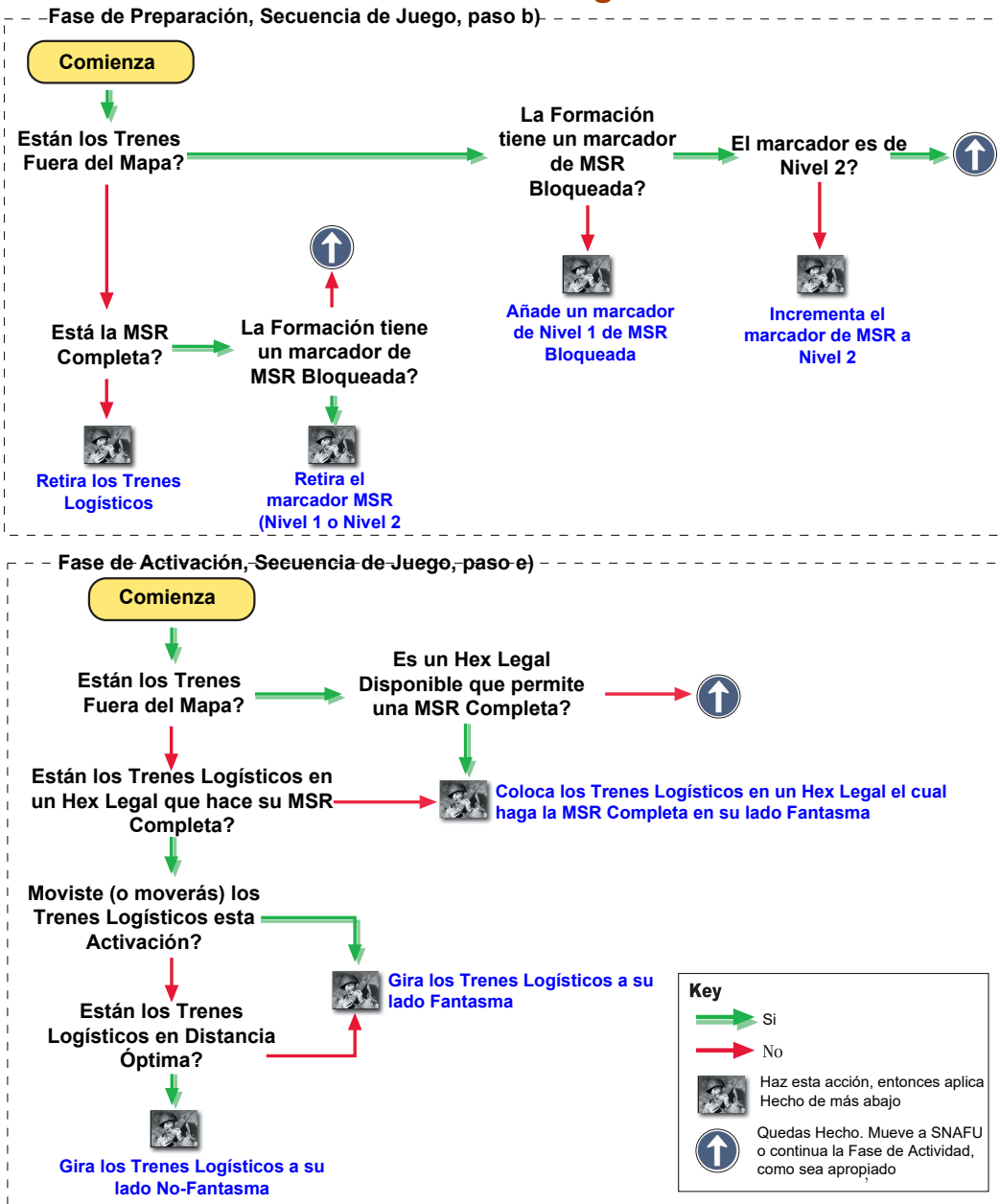
Un Enfrentamiento resulta que se gana, si las unidades que proporcionan la AV ZOC son:

- Destruídas
- Se Retiran o
- En el caso de Apoyo, este Apoyo es Caído.

Carta de Procedimiento de Asignación

Situación/ Atributos	Acción Deseada	Requerimientos	Cómo se Hace
Unidad Intrínseca	Entra en Apoyo	* Unidad está en Radio de Mando. * Tiene Ruta Segura de su propia MA.	Coloca la unidad al lado del HQ. Márcala como Apoyo.
	Sale de Apoyo	* El Hex de Reunión sigue los requerimientos de más abajo.	Coloca la unidad en el Hex de Reunión en su lado de Movimiento.
Asignada Independiente o Puntos de Artillería			
Desplegada en el Mapa	Entra en Apoyo	* Unidad está en Radio de Mando. * Tiene Ruta Segura de su propia MA.	Coloca la unidad al lado del HQ. Márcala como Apoyo.
	Sin Asignar	* Unidad está en Radio de Mando. * Tiene Ruta Segura de su propia MA. * Su actual Formación tiene una MSR Completa.	La unidad permanece en el hex, Sin Asignar, o se envía Fuera del Mapa para posterior Asignación.
En Apoyo	Sale de Apoyo	* El Hex de Reunión sigue los requerimientos de más abajo.	Coloca la unidad en el Hex de Reunión en su lado de Movimiento.
	Sin Asignar	* Su actual Formación tiene una MSR Completa.	Coloca la unidad Fuera del Mapa para posterior Asignación.
	Sin Asignar y Sale de Apoyo	* Su actual Formación tiene una MSR Completa. * El Hex de Reunión sigue los requerimientos de más abajo.	Coloca la unidad en el Hex de Reunión en su lado de Movimiento, o Fuera del Mapa para Asignar después.
No Asignada Independiente o Puntos de Artillería			
Refuerzos, Reconstruir, o Esperando Fuera del Mapa	Asignar a Formación	* Nueva Formación tiene una MSR Completa. * El Hex de Reunión sigue los requerimientos de más abajo.	Coloca la unidad en el Hex de Reunión en su lado de Movimiento.
	Asignar a Formación y Entrar en Apoyo	* Nueva Formación tiene una MSR Completa.	Coloca la unidad al lado del HQ. Márcala como Apoyo.
Desplegada en el Mapa	Asignar a Formación	* Tiene una Ruta Segura MA Camión a cualquier Formación amiga con una MSR Completa. * La nueva Formación tiene una MSR Completa. * Hex de Reunión con requerimientos de más abajo. * Comienza la Fase de Asignación Sin Asignar.	Coloca la unidad en el Hex de Reunión en su lado de Movimiento.
	Asignar a Formación y Entrar en Apoyo	* Tiene una Ruta Segura MA Camión a cualquier Formación amiga con una MSR Completa. * La nueva Formación debe tener una MSR Completa. * Comienza la Fase de Asignación Sin Asignar.	Coloca la unidad al lado del HQ. Márcala como Apoyo.
	Fuera del Mapa, Sin Asignar	* Tiene una Ruta Segura a cualquier Formación amiga con una MSR Completa. * Comienza la Fase de Asignación Sin Asignar.	Coloca la unidad Fuera del Mapa para posterior Asignación.
<p>Para Entrar en Apoyo, una unidad debe ser capaz de estar en Apoyo. Para Salir de Apoyo, una unidad debe no ser una unidad Sólo de Apoyo.</p> <p>El Hex de Reunión está...</p> <ul style="list-style-type: none"> * No más allá de 5 hexes desde el HQ. * Con una Ruta Segura con MA Camión al HQ Asignado. * No Prohibido para el Movimiento Regular. * Libre de cualquier AV EZOC Real. 			

Carta de Movimiento de Trenes Logísticos del original por Matthias Hardel



Movimiento en EZOCs & Zonas de Enfrentamiento

EZOCs (4.3)

MA A Pie y Camión unidades deben **PARAR** al entrar en cualquier EZOC y no pueden mover desde EZOC a EZOC.

Tac MA unidades deben **PARAR** al entrar en una AV EZOC (ya sea Real o de Apoyo). AV EZOCs Reales y de Apoyo de Largo Alcance **requieren** Enfrentamientos con Parada; AV EZOCs de Apoyo de No Largo Alcance no lo requieren. Si una unidad falla un Enfrentamiento con Parada requerido, la **PARADA** permanece. Unidades en Pantalla y AV Ligeras no pueden iniciar un Enfrentamiento, por lo que quedan **FINALIZADAS** en su lugar.

Hexes de Zona de Enfrentamiento (4.5)

Unidades con MA Camión deben **PARAR** al entrar.

HQs HQs **no pueden** entrar en hexes de EZOC o Zona de Enfrentamiento.

Recuerda: Unidades amigas pueden negar una EZOC para un HQ.

Carta de Tipo de Ataque

Original por Edmond de Seroux

	Disponible para	Objetivo	Artillería/Aéreo	Coste	Especial
Enfrentamiento (5.2)	<ul style="list-style-type: none"> Todas las unidades AV REAL (ver en la derecha con respecto a la AV Ligera) 	El Objetivo debe ser o AV o tener Apoyo AV	No	1 Evento de Fuego	<ul style="list-style-type: none"> La Zona OBJ no es requerida, al menos que el jugador desee aplicar el DRM por Doble OBJ. Si el Objetivo está en Terreno o en Defensa Preparada, el que inicia el Enfrentamiento debe estar adyacente. Resultados de Caída hace Caer todo el Apoyo en el hex Objetivo. Un Objetivo puede ser Enfrentado cualquier número de veces. Unidades en Pantalla y AV Ligeras no pueden iniciar un Enfrentamiento. Sólo pueden ser Objetivos de ellos.
Ataque por Disparo (5.3)	<ul style="list-style-type: none"> Todas las unidades AV Reales 	El Objetivo no debe contener una unidad AV o Apoyo AV	No	1 Evento de Fuego	<ul style="list-style-type: none"> Requiere una Zona OBJ. El que dispara y el Objetivo deben estar adyacentes. Resuélvelo como un Bombardeo, pero usando la columna de Ataque por Disparo en la Tabla.
Ataque Regular (5.1g)	<ul style="list-style-type: none"> Unidades con Capacidad de Ataque y Unidades Duales 	Cualquier unidad enemiga	Hasta 3 puntos de Artillería-Aéreos Dependiendo del tipo de Bombardeo realizado	Unidades quedan FINALIZADAS (incluyendo las que Asisten)	<ul style="list-style-type: none"> Requiere una Zona OBJ. La unidad Atacante debe Avanzar Después del Combate (si el defensor es destruido o retrocede). Un Asistente <i>apilado con la unidad Atacante</i> puede Avanzar si el jugador lo desea; ningún otro Asistente puede hacerlo. El Asistente debe estar apilado con o adyacente a la unidad Atacante. Un hex solamente puede ser objeto de un Ataque Regular en una Fase.
Ataque de Choque (5.1k)	<ul style="list-style-type: none"> Unidades con Capacidad de Ataque AV Roja, AV Ligera, o unidades de Ruptura ...con TAC MA 	El Objetivo no debe contener una unidad AV o Apoyo AV	Máx de 1 punto de Artillería o Aéreo	1 Evento de Fuego	<ul style="list-style-type: none"> Requiere una Zona OBJ. La unidad Atacante debe tener al menos un Evento de Fuego y un PM restante. No puede usar Asistentes. No puede entrar en un hex con un coste de 4 PMs o más, al menos que se use una Carretera.
Bombardeo de Destrucción (5.4)	<ul style="list-style-type: none"> Puntos de Artillería y Aéreos 	El hex Objetivo debe contener una unidad enemiga	1 Punto, al menos que sea para un Ataque o permitido por las Reglas Específicas	Gasto de Punto(s) de Artillería o Aéreos	<ul style="list-style-type: none"> Requiere una Zona OBJ. Requiere un Observador el cual comienza la Activación en Radio de Mando. (5.4f)
Recon (3.3)	<ul style="list-style-type: none"> Cualquier unidad con una raya de Caballería o listada en las Reglas. 	Debe ser un Hex VP o una unidad enemiga.	No	1 Evento de Fuego	<ul style="list-style-type: none"> Tira un dado para el intento. Si la tirada es menor o igual al AR de la unidad Recon, coloca un marcador OBJ dentro de 2 hexes de la unidad. Con otro resultado, se falla. Las unidades Recon no pueden colocar un marcador OBJ en un hex que ya tenga un marcador OBJ para tener 'Doble OBJ.' La unidad Recon no puede estar PARADA o sobreapilada.
Fácil de olvidar...	<ul style="list-style-type: none"> Sólo un Bombardeo (Destrucción o Supresión) por hex objetivo en cada Fase de Activación. Sin límite en Ataque por Disparo. Después de dos Eventos de Fuego, una unidad queda PARADA, pero no FINALIZADA. Un observador de Bombardeo, no en combate, deber quedar PARADO. 				

Carta de Habilidades y Vulnerabilidades de las Unidades

Tabla Usada:	Tabla de Combate					Tabla Enfrentamiento		Tabla Bombardeo			AVEZOCs	
	Ataque Regular			Ataque de Choque		Enfrentamiento		Bombardeo	Ataque por Disparo		Enfrentamiento con Parada	
Tipo Unidad	Ataque Unidad	Asiste Unidad	Defensor	Atacante	Defensor	Dispara	Objetivo	Objetivo	Dispara	Objetivo	Requerido?	No Requerido?
Unidad con Capacidad de Ataque sin Apoyo												
Unidad con Capacidad de Ataque con Apoyo AV Rojo	+		+									
Unidad con Capacidad de Ataque con AV Apoyo Limitado			+									
Unidad con Capacidad de Ataque con Apoyo AV de Largo Alcance			+									
Rojo AV				+								
Limitado AV						-						
Dual & Rojo AV	+		+	++								
Dual & Limitado AV	+		+	+		-						
Largo Alcance AV			+				+	+				
Blindado de Ruptura & Rojo AV				++								
Blindado de Ruptura & Limitado AV				++		-						
Ligero AV												
No Preparado o Estático												

	La unidad no puede hacer esta acción.
+	La unidad puede hacer esta acción y tiene un DRM en la Tabla a usar. Puede hacer ésto bien. El número de signos de cruces es una medida relativa de la Ventaja. Podría haber requerimientos situacionales adicionales para obtener la máxima ventaja; mira la descripción de la tabla.
	La unidad puede hacer esta acción. Hay que tener en cuenta que las entradas para las unidades con Capacidad de Ataque y varios tipos de Apoyos puede decir que la unidad con un cierto Apoyo puede Apoyar. Eso es una característica de la unidad con Capacidad de Ataque, no su Apoyo. El efecto del Apoyo se mostrará en un + o ++ de potencial ventaja.
-	La unidad puede hacer esta acción pero tiene un DRM negativo en la Tabla a usar. Lo hace, pero de forma ineficaz.