

Battalion Combat Series: *v2.0 Cartas & Tablas*

Traducido por: José Antonio Polo
(Vonderheyde) Club Gran Capitán

Secuencia de Juego (2.0) & Lista de Activación (3.0)

Asumir según "sea necesario", "si se desea", "si se permite", y "si se utiliza" en todas estas cajas.

Fase Pre-Turno

◆ Refuerzos.

- ◆ **Tiempo** Determinación.
- ◆ **Tirada** para **Puntos Aéreos** y **Refuerzos**.
- * **Aplicar Reemplazos**.
- ◆ **Preparar Refuerzos**.

◆ Asignación.

- ◆ **Asignar** ya sin asignar previamente. **Puntos Artillería** y **Unidades Independientes**.
- ◆ **Sin Asignar** Apoyo, Puntos de Artillería y Unidades Independientes.
- ◆ Unidades entran o salen de **Apoyo**.

◆ Órdenes. [Opcional]

◆ Determinación Primer Jugador.

Todas las Activaciones

◆ Iniciar HQ.

- ◆ Si el HQ está ya Usado, omite **Paso (i)**.
- ◆ Si el HQ **no está** ya Usado, **Gira** el HQ a Usado
Entonces pasa al **Paso (a)** a la derecha.

Cuando **todas** las Activaciones han sido completadas por **ambos** bandos, continua más abajo.

Fin de Turno de Juego

- ◆ **Orienta** (y gira) todos los HQs a No Usado.
- * El Marcador de Turno **Avanza**.

Activación Normal

a) Iniciar HQ. Identifica la Formación a Activar y gira su HQ a "Usado".

b) Preparación.

- ◆ Trenes Logísticos están **ya** Fuera del Mapa: Añade o Incrementa el Nivel de MSR Bloqueada.
- ◆ MSR no está **Completa**: Retira los Trenes Logísticos.
- * MSR **es Completa**: Retira marcador de MSR Bloqueada.
- * Crea*, Mantén, o Retira **Defensas Preparadas**.
- * Si está **Mezclada**, aplica los marcadores de Coordinación.
- ◆ En una Activación de Recuperación, mira la **Caja** a la derecha.

c) SNAFU.

- ◆ **Tirada SNAFU.** Determina el Nivel de SNAFU.
- * Decide sobre Enmendar el Fallo.*
Si lo haces, continua en la **Caja Enmendar el Fallo** a la derecha.
- * Si **no está Mezclada**, retira el marcador de Coordinación.

d) Colocación OBJ. Coloca marcadores OBJ Combate y Marcha.

e) Actividades.

- ◆ **Realizar** Movimientos, Combates, Enfrentamientos y Bombardeos de la Formación.
- ◆ Si MSR **Completa**, regresan los Trenes Logísticos Fuera del Mapa. ◆
- * Si es permitido, **gira los Trenes Logísticos** a Normal.
- ◆ Si los Trenes Logísticos se mueven **Gíralos** a **Fantasma**.
- ◆ Si lo deseas, **retira** **move** la Defensa Preparada.

f) Limpieza.

- ◆ **Retira:** Marcadores OBJ, Tráfico, y Apoyos Caídos Temporales.
- * Si los Trenes Logísticos **no están** a **Distancia Óptima**, gíralos a Fantasma.

g) Fatiga. Ejecuta cualquier **tirada** de Incremento de Fatiga.

h) Aislamiento. Aplica cualquier Pérdida de Aislamiento.

i) Segunda Activación.

- ◆ **Rota** el HQ a Hecho.
- ◆ Si **con intención se salta** una Segunda Activación, **Fat-4**, o es una **Activación de Recuperación** ve al **Paso (j)**.
- ◆ **Tirada** para Reactivar. Si está **Fresca**, +1. Si la tirada es éxito, repite la Secuencia comenzando con el **Paso (b)**, de lo contrario pasa al **Paso (j)**.

j) Sigue Jugando. Pasa a la siguiente Activación de tu oponente.

* Activación inicial solamente.

Recuperación o Enmendar el Fallo Activaciones (3.7)

En un **Enmendar el Fallo**, mantén las Acciones de la Fase de Preparación ya realizadas antes de seguir con lo que se indica a continuación.

Para cualquier Activación de **Recuperación** y **Enmendar el Fallo**, haz **sólo** lo siguiente en orden.

- ◆ **Retira** Marcador de Coordinación.
- ◆ **Gira** Trenes Logísticos Fantasma.
- ◆ **Retira** Marcadores Apoyo Caído. ◆
- * **Reduce** Fatiga en un Nivel.
- ◆ **Aplica** Efectos Aislamiento.
- ◆ **Procede** al **Paso (j)**.

Activación Fallida

Realiza el **Paso (b)** normalmente y puedes hacer **SOLAMENTE...**

- ◆ **Girar** unidades y HQ Retiradas Voluntarias.
- * Entrar en **Pantalla**. (*Sólo Activación Inicial*)
- ◆ Mover/Girar **Trenes Logísticos**.
- ◆ **Retirar** marcadores de Apoyo Caído & Tráfico.
- * **Aplica** Efectos Aislamiento.
- ◆ **Procede** al **Paso (i)**. Si es una Segunda Activación entonces ve al **Paso (j)**.

Secuencia Ataque (5.1b)

- 1) **A:** Declara **Tipo de Ataque**.
- 2) **D:** Declara **Defensa Preparada**.
- 3) **D:** Identifica la unidad **AR**.
- 4) **A:** Identifica unidades **Atacantes/Asistentes**
- 5) **A:** Declara/realiza **Bombardeo**.
- 6) Determina *Tabla de Combate DRM*.
- 7) **A:** **Tira** en la *Tabla de Combate*.
- 8) **Aplica** resultados (*Pérdida de Pasos, Retiradas, Avances*).

Más Arriba, **A:**Atacante lo lleva a cabo, **D:** Defensor lo lleva a cabo, por lo demás ambos lo llevan a cabo.

Modificador Tabla de Combate

Usa **unidad AR** si necesitas información específica de la unidad
Toma el **Valor de Acción** de cada bando de forma independiente mas...

Modificadores Comunes

Dual o apropiado* Apoyo	+1
Marcador MSR Bloqueada	-1

Sólo Atacante

Doble Zona OBJ	+1
Formación Atacante tiene Defensa Preparada	-1

Misión de Supresión ...

Ataque Regular / Ataque de Choque +2/+1

Asistente (Ataque Regular SÓLO) +1

Ataque desde Fuera del Mapa (6.3) +2

Ataque de Choque precedido por

Ataque por Disparo (5.3) +1

Unidad AV en Ataque de Choque es ... usa sólo uno

Ruptura (Breakthrough) / Rojo Duro (Hard Red) +2/+1

Sólo Defensor

Defensa Preparada +1

Hex del Defensor contiene ...

Exactamente Dos Unidades de Combate +1

Más de Dos Unidades de Combate -2

Unidad Atacante debe cruzar Lado de Hex de Terreno +1

Dual, Infantería, o Largo Alcance Real en ... usa sólo uno

Hex de Terreno / Hex de Ciudad o Urbano +1/+2

AV Dura Roja (Hard Red AV) en Hex Abierto (NO Dual, Apoyo, o Defensa Preparada) +2

AV Unidad en Hex Urbano (NO Largo Alcance Desplegado o Apoyo) -3

* Tipos de Apoyo Apropiados:

Atacante: Sólo AV Rojo

Defensor: Cualquier tipo AV

Modificador Neto =
DRM Neto Atacante – DRM Neto Defensor

Tabla Combate (Dos Dados Modificados) (5.1)

Tirada	Pérdidas?	Retirada?*	Tráfico?
4 o menos	A2	-	-
5-6	A1	-	-
7-8	A1	D: Situacional	Tráfico
9-10	[A1]	D: Situacional	Tráfico
11-12	D1	D: Retirada	-
13 o más	D2	D: Retirada	-

A#- Pérdidas Atacante # pasos desde su unidad AR.

[A1]- A1 el defensor en Defensa Preparada, si no sin pérdidas.

D#- Pérdidas Defensor # pasos, primero de su unidad AR.

D: Situacional -Retirada 3 hexes y girar al lado de Movimiento. (5.5)
Si el defensor tiene Defensa Preparada o está en/detrás de Terreno Clave, sin Retirada, pero 1 Paso de Pérdida por unidad defendiendo.

D: Retirada -Ver 5.5e.

Tráfico-Coloca un marcador de Tráfico si el defensor es destruido o se retira. (4.0)

*Si la unidad Atacante es destruida, ignora Todos los Resultados de Retirada

Tabla Bombardeo (Un Dado) (5.3 & 5.4)

Objetivo	Rango de Pérdidas	
	Artill	Ataque por Disparo
Dura unidad		
Desplegada Largo Alcance unidad	6	6
Urbano hex		
Ciudad hex	5-6	6
Terreno hex		
Defensa Preparada	4-6	5-6
Ninguna de las anteriores	3-6	4-6

Tira un dado por unidad en el Hex Objetivo.

Aplica un Paso de Pérdida por cada tirada en el rango listado. Si **múltiples rilas** aplican, usa aquella con la **MENOR** probabilidad de pérdida.

Tabla de Enfrentamiento (5.2)

Base por cada bando es su AV + su Valor de Acción (usa la unidad Anfitrión para el Valor de Acción del Apoyo)

Sólo Tirador

Doble OBJ Zona +1

Limitado AV -1

Sólo Objetivo

Defensa Preparada y/o

Múltiples Apoyos (5.2d) +1

no-Apoyo unidad Largo Alcance +1

Neto Modificado = Total Tirador – Total Objetivo
(Modificado Dos Dados)

Objetivo es Real AV

Pérdida Tirador & Tráfico	Ambos Pérdida*	Pérdida & Retirada Objetivo
5 o menos	6-8	9 o más

*Si el Objetivo está en Pantalla, convierte el resultado "Ambos Pérdida" por "Sin Pérdida, Objetivo Retirada 3 hexes."

Objetivo es Apoyo

Pérdida Tirador & Tráfico	Sin Resultado	Objetivo Caído	Objetivo Pérdida & Caído
3 o menos	4-5	6-10	11 o más

Tráfico -Coloca un marcador de Tráfico en el hex del Tirador.

Retirada-Retirada 3 hexes & y gira al lado de Movimiento.

Notas:

- 1) Ignora un resultado del Tirador si está fuera del Rango del Objetivo.
- 2) Disparo no posible si el Objetivo está fuera del rango del Tirador.
- 3) Si el Objetivo está en Terreno o DP, **max rango es 1 hex.**

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



SNAFU Tabla Modificadores (Aplica lo que corresponda.)

Siempre Aplica:

Fatiga Fresca	+1
Marcador de Coordinación	-1
Fatiga Nivel X	-x
Formaciones Mezcladas (3.2d)	-1
Juego Especifico SNAFU DRM X	+/-x

El MSR es Completo... Aplica:

Distancia Óptima*	+1
Trenes Fantasma	-1
Cruzar los Haces	-1

Si MSR usa **Caminos (Tracks)** y... *usa sólo uno*

Buena Traficabilidad	-1
Pobre Traficabilidad	-2

La MSR NO es Completa... Aplica:

Trenes Logísticos Fuera del Mapa	-3
MSR Bloqueada Nivel 1	-1
MSR Bloqueada Nivel 2	-2

*Al menos 5 hexes, no más de 15 hexes, ver 3.2f. **Automáticamente** aplica si los Trenes Logísticos están en un hex de Entrada y el HQ no está a más de 15 hexes de distancia.

SNAFU Efectos de los Resultados

Acción	Completa	Parcial	Fallo
Objetivos:			
HQ Creado?	2	1	0
Recon Creado?	✓	✓	✗
Movimiento:			
MA Uso	✓	½ MA *	✗
Retirada Voluntaria?	✓	✓	HQ Only
Girar Lado Ficha?	✓	✓	✓
Trenes Logísticos?	✓	✓	✓
Bombardeo:			
Bombardeo Artillería?	✓	½ Arty Points*	✗
Punto Aéreo Bombardeo?	✓	✓	✗
Combate:			
Todo?	✓	✓	✗
Otros:			
Defensa Preparada?	✓	✓	✓
Regreso del Apoyo Caído?	✓	✓	✓
Entrar en Pantalla?	✓	✓	✓

* Redondea los Puntos de Artillería a la baja si es necesario. El requerimiento de Defensa Preparada es al menos de 1 Punto de Artillería **antes** del redondeo. (1.7a) No se redondean los MA, ver 4.0c.

SNAFU Tabla

(Dos Dados Modificados) (3.2)

FALLO PARCIAL COMPLETA

2 o menos **3-6** **7** o más

Defensa Preparada ...Mejor SNAFU Resultado es PARCIAL.

Ficha Descripción para Defensa Preparada (1.7)

Éstos están recortados por falta de espacio, ver la versión completa en el libro de reglas.

Entrada: Aplica DP si...

- ✓ Formación tiene al menos 1 Punto de Artillería.
- ✓ Formación no tiene marcador MSR Bloqueada.
- ✓ Es una Activación Inicial.

Salida: Retira DP si...

- ◇ El jugador decide hacerlo.
- ◇ HQ mueve o es Saltado.
- ◇ Formación obtiene un marcador MSR Bloqueada.
- ◇ Formación no tiene un Punto de Artillería.

Efectos: Mientras está en DP...

- ◇ SNAFU no es mejor que Parcial.
- ◇ DP posible independientemente del resultado SNAFU.
- * Combate & Enfrentamiento DRMs.
- ◇ Enfrentamiento sólo si el Tirador está adyacente.
- * Fila específica en la *Tabla de Bombardeo*.
- ◇ Puede recuperar Fatiga.
- ◇ Puede hacer una Segunda Activación, pero DP no puede ser **creada** en esta Segunda.

Unidades Elegibles: Elegible si...

- ✓ Está en el lado Desplegado.
- ✓ En Radio de Mando.
- ✓ Formación actualmente tiene un marcador de DP.

Ejecución Retirada (5.5)

Comienza Aquí: Elige la primera categoría aplicable de más abajo. Entonces sigue la secuencia hasta la resolución correcta (en texto azul).

Las Pérdidas por Retirada son **por unidad no por apilamiento** y son **añadidas** a cualquier pérdida de otros resultados de las tablas.

* **Retirada Voluntaria:** (4.8a)

-1 Paso, Retirada 3 Hexes, Girar al lado Movimiento

* **Sin Ruta Segura:** (1.9)

- **MA Táctico:**

Retirada 3 hexes, Girar al lado Movimiento

- **MA A Pie/Camión:**

-1 Paso, Sin Retirada

* **Tabla Enfrentamiento:**

Retirada 3 Hexes, Girar al lado Movimiento

* **Tabla Combate:**

- **Retirada Situacional:** (5.5d)

* Defensa Preparada **O** Terreno Clave

-1 Paso, Sin Retirada

* Todos los Demás

-1 Paso, Sin Retirada

- **Retirada Automática:** (5.5e)

* MA Táctico **O** Independiente Sin Asignar

Retirada 3 hexes, Girar al lado Movimiento

* MA A Pie/Camión

-Refugio HQ

Retirada en/a 1 de su HQ. Girar al lado Movimiento

-**NO** Refugio HQ

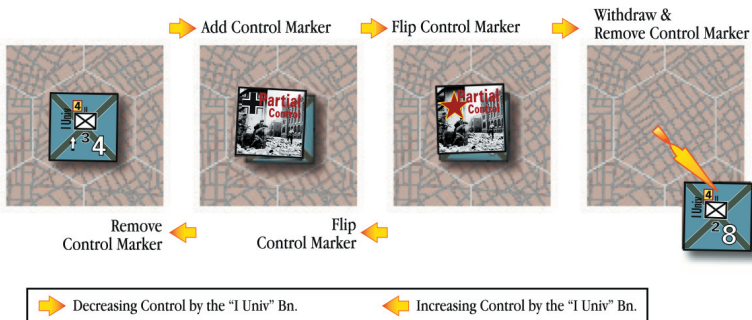
Fuera del Mapa

(la unidad vuelve el siguiente turno en/a 1 de su HQ en su lado Movimiento)

HQ REFUGIO existe **SI** la unidad puede Retirarse al menos 3 hexes (desde su hex inicial) y termina en/a 1 de su HQ.

Si una Retirada **no puede** ser realizada **o** termina en una EZOC aplicable, ver 5.5g.

Carta Control Hex Urbano (6.1a)



El marcador de pérdidas de pasos ha sido ignorado por aclarar los dibujos.

Ruta Segura (1.9)

Una ruta de hexes contiguos desde una unidad hasta su HQ, libre de unidades enemigas y EZOCs que afecten a la Clase de Movimiento implicada (las unidades amigas anulan las EZOCs para la Ruta Segura). Las Zonas de Enfrentamiento y de Pantalla no afectan a la Ruta Segura.

La Ruta Segura nunca puede ser mayor que el Radio de Mando + 5 hexes.

Salvo en los casos especiales que se indican a continuación, la Ruta Segura debe ser transitable por el tipo de MA actual de las unidades:

Finalidad	MA Usado
Girar al lado de MA Camión tipo	Camión
Girar al lado de MA Táctico tipo	Tac
AV Puntos Repl o Establecimiento de Apoyo	Tac
No-AV Puntos Repl	A Pie

Legal Hexes (3.1) (Redacción reducida, para la versión completa ver el libro de reglas)

Un Hex Legal:

- ✓ Contiene Carreteras Primarias o Secundarias **O** un Camino. Caminos **sólo** permitidos entre el HQ y los Trenes Logísticos (**inclusive**).
- ✓ Está conectado a una Fuente de Suministro utilizando hexes legales contiguos.
- * No bloquea una MSR enemiga existente.
- ✓ **No** contiene una unidad enemiga o EZOC.

PARADA/FINALIZADA Carta

Cosas Que Hacen Que PARES

- ◇ Usar ambos Eventos de Fuego.
- ◇ Efectos de Terreno.
- ◇ Marcadores de Tráfico.
- ◇ Movimiento MA A Pie o Camión en cualquier EZOC.
- * Movimiento MA Táctico en una AV EZOC.
- ◇ Comenzar a mover otra unidad.
- ◇ Movimiento MA Camión en una Zona de Enfrentamiento.
- * Fallar un Enfrentamiento con Parada **requerido**.
- ◇ Observar para Bombardeo fuera de una Secuencia de Ataque.

Cosas Que Puedes Hacer PARADO

- ◇ Observar para Bombardeos.
- ◇ Iniciar Enfrentamientos.
- * Atacar.
- ◇ Atacar por Disparo.
- ◇ Asistir un Ataque.

Cosas Que No Puedes Hacer PARADO

- ◇ Mover.
- ◇ Reconocimiento.
- ◇ Ataque de Choque.

Cosas Que Hacen Que FINALICES

- ◇ Participar en un Ataque Regular.
- ◇ Ejecutar una Retirada Voluntaria.
- ◇ Entrar en un hex de Enfrentamiento con Parada Requerido siendo AV Ligero o en Pantalla.

Cosas Que Puedes Hacer Después FINALIZADO

- ◇ Observar para Bombardeos.

Cosas Que No Puedes Hacer Después FINALIZADO

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

Aislamiento (3.6)

Apilamiento tiene una Ruta Segura y...

En Radio de Mando?	MSR Bloqueada Marcador?	Pérdida Paso (por unidad)
Si	Si / No	0
No	No	1
No	Si	2

Apilamiento NO tiene una Ruta Segura y...

En Radio de Mando?	MSR Bloqueada Marcador?	Pérdida Paso (por unidad)
Si	No	1
Si	Si	2
No	No	2
No	Si	3

Tabla Incremento Fatiga (1.8)

Tira un dado por la razón *más probable de incrementar* que se aplique. Si no se aplica ninguna, no hay tirada.

Incrementa la Fatiga si la tirada está dentro del rango dado. Las tiradas fuera de ese rango no tienen efecto.

No se cuentan los OBJs de Marcha o las Segundas Activaciones que obtienen un resultado SNAFU FALLO.

Razón(es) (colocada, usada, o realizada)	Fatiga Tirada
Combate OBJs	1
Enfrentamiento, Ataque por Disparo, Segunda Activación	1-2
Secuencia de Ataque	1-3
Retirada Voluntaria HQ	Automática