



Manual traducido por Arracataflán.

Thunder at Cassino

1. COMPONENTES

Un tablero de juego con un mapa
Dos tablas de órdenes de batalla para escenarios
Un tablero de movimiento estratégico
Dos hojas de fichas troqueladas
Un libro de reglas
Cuatro dados de seis caras de dos colores

En el reverso de la tabla de movimiento estratégico hay impresos dos escenarios introductorios de dos turnos para que los jugadores dispongan de una alternativa de juego a la partida básica más larga así como la posibilidad de familiarizarse con las mecánicas del juego. Es recomendable comenzar por estos escenarios antes de afrontar la batalla en su totalidad.

2. OBJETO

2.1 THUNDER AT CASSINO

Es un juego para dos jugadores con uno comandando las fuerzas alemanas y el otro las aliadas. El objetivo del juego es controlar cuantas áreas de victoria sea posible de las 16 existentes al acabar la partida. EL ganador se determina por el número de puntos de victoria conseguidos por los aliados al final del último turno.

2.2 GLOSARIO

Antes de proseguir, es conveniente familiarizarse con la siguiente terminología:

dr: Lanzar un dado.

DR Lanzar dos dados y sumar los resultados de cada uno.

drm: Un modificador artificial del resultado de un dado que se debe a una regla o condición. (Añadir+1 al dr, por ejemplo)

DRM: Un modificador artificial del resultado de dos dados que se debe a una regla o condición.(Añadir-1 al DR, por ejemplo)

3. EL TABLERO

3.1 ESCALA

El mapa representa la colina del monasterio en el centro de Italia y el pueblo de Cassino situada bajo su sombra. Fue en este terreno en el que se libró la tercera batalla de Cassino durante la primavera de 1944. La escala general del mapa (áreas 23-68) es aproximadamente 1/300 y la zona del pueblo insertada (áreas 1-22) es aproximadamente 1/200.

3.2 ÁREAS

EL mapa está dividido en 68 áreas numeradas de diversas separadas por líneas finas rojas o blancas. Las líneas blancas tienen guiones rojos pero nos referiremos a ellas como blancas. Un área se considera adyacente a otra si tiene un borde común con ella y además está conectada por una flecha a ella.

3.2.1 IDENTIFICACIÓN: Cada área tiene un círculo dividido en dos mitades. EL número de la mitad superior es el de la designación del área y la identifica. Por ejemplo, el área 9 se corresponde con la colina del castillo.

3.2.2 ALTITUD: Cualquier exponente del número de identificación refleja la altitud de esa área medida en intervalos de 50 m. a partir de los 100 m. de base. B 1 se corresponde con 100-149 m. y la altitud de la colina del castillo (área 9, altura 2) es de 150-199 m.

3.2.3 TEM EL número entre +1 y +4 de la mitad inferior del círculo de las áreas es el modificador debido a los efectos del terreno. (Ver 8.3.5.2C).

3.2.4 DESPLIEGUE LOS círculos de cada área tienen un código de colores para facilitar el despliegue y movimientos de las unidades alemanas. (Ver 5.3/19.12).

3.2.5 ÁREAS CON PUNTOS DE VICTORIA: Entre las 68 áreas hay 16 que otorgan puntos de victoria: 9-11-15-16-17-18-19-21-22-25-26-29-31-57-65-66. Cada punto está identificado por la presencia de unas letras rojas VP antes del número de puntos que otorga el control de esa área a los aliados.

3.3 ZONAS

Además de las 68 áreas mencionadas hay 11 zonas perimetrales identificadas desde la A a la K que rodean el mapa y están marcadas en el tablero de movimiento estratégico. Estas zonas se utilizan para regular el movimiento estratégico (Ver 10) de las unidades situadas en las inmediaciones de la batalla.

3.4 REGISTRO DE TURNO

Está impreso en el tablero de movimiento estratégico para recordar el turno en cada momento y la llegada de refuerzos de las reservas aliadas. Los turnos que tienen una cruz de hierro alemana o una escarapela británica indican que en ese turno aparecen refuerzos de ese bando. La partida comienza en el primer espacio del registro de turnos al acabar cada turno se avanzará el marcador un espacio hacia la derecha. Normalmente la partida acaba al finalizar el turno 9 pero podría alargarse hasta el turno 15 si el jugador aliado lo desea y el marcador de puntos señala un empate en ese momento. (Ver 11.4).

3.5 REGISTRO DE PUNTOS DE VICTORIA

También se encuentra en el tablero de movimiento estratégico y permite saber en cada momento los puntos obtenidos por los aliados. Solo los aliados reciben puntos y sólo los reciben por mantener en cada momento el control de las áreas o por controlar en su momento las áreas con quinta columnistas(11.5).

3.6 DESPLIEGUE

Todas las áreas tienen un círculo con un color. Los alemanes comienzan en áreas amarillas, azules o rojas con unidades cuyos puntos de color coincidan con esos colores.

3.7 APOYO ARTILLERO

Dos casillas de apoyo artillero, una por cada bando, se encuentran en la tabla de movimiento estratégico. Cada jugador coloca allí sus unidades artilleras y los marcadores de uso cuando no están en juego.

4. LAS FICHAS

4.1 UNIDADES

El juego contiene dos hojas de fichas troqueladas. Las que representan a los hombres que lucharon en la batalla se llaman unidades. Las unidades aliadas son rojas (británicas), verde claro (neozelandesas), verde oscuro (americana) y marrones (indias). Las unidades alemanas son gris azuladas

4.2 TIPOS

Hay tres tipos básicos de unidades de combate: blindados, artillería e infantería. Cada unidad presenta dos lados, uno de color y otro blanco con una franja. Las unidades tendrán en cada momento los factores y valores que exhiban en la cara visible bocarriba. La cara blanca de una unidad representa una

situación de desorganización de la misma. Por ejemplo, las unidades no pueden atacar o mover (salvo retiradas) cuando presentan la cara blanca y las unidades no blindadas tienen reducido el factor de defensa en el mismo caso.

4.2.1 BLINDADOS: Las unidades blindadas representan un grupo de tres o cuatro tanques con sus dotaciones correspondientes. Todas ellas son fichas grandes y tienen la silueta de un vehículo para distinguirlas de otras unidades no blindadas. El dibujo concreto del vehículo carece de importancia en el juego.

Fundamentalmente en el estado normal de las unidades encontraremos los siguientes valores: Factor de ataque, factor de defensa, factor de movimiento, factor de combate cercano. La unidad agotada tiene un factor de defensa, unos puntos de baja y el turno en el que entran.

4.2.2 ARTILLERÍA: También son fichas grandes y representan los efectos de los bombardeos realizados por baterías alejadas del tablero. Presentan un símbolo de explosión en ellas.

Fundamentalmente en el estado normal de las fichas de artillería encontraremos los siguientes valores: Factor de ataque diurno y nocturno y número de humo. En el lado blanco de la ficha aparecen los valores de turno de entrada, situación de reserva (si la hay) y una palabra cruzada que señala que ya ha sido utilizada (Fired).

4.2.3 INFANTERÍA: Cada unidad de infantería representa un pelotón de unos treinta hombres (y en el caso de unidades antitanque incluyen tres o cuatro cañones). Todas las unidades (incluso las ametralladoras, antitanques, observadores y zapadores) que no son blindados u artillería se consideran infantería. Naturalmente los observadores y zapadores no son unidades de combate y salvo las antitanque, todas son fichas pequeñas.

Las unidades en estado normal presentan los siguientes valores: Símbolo de reserva, factor de ataque, factor de defensa, factor de movimiento y factor de ataque cuerpo a cuerpo. Esas unidades agotadas tienen el turno de entrada, el factor de defensa, los puntos por bajas y el estado de reserva en su caso.

4.2.4 ORGANIZACIÓN: Las abreviaturas de los tipos de unidades están en la lista que hay más abajo. Aparte de su valor histórico, definen las posibilidades de las unidades durante la partida. Siempre que tres pelotones de infantería de la misma compañía ataquen juntos pueden ser elegidos para combinarse y obtener una ventaja en el valor de ataque (8.3.5.1) que otorga la unidad de mando. Estos pelotones no tienen que tenerla misma fuerza para disponer de las ventajas de la unidad de mando.

4.2.4.1 UNIDADES DE INFANTERÍA: Hay símbolos para definir los tipos de infantería que son: infantería (incluyendo paracaidista se ingenieros de combate), ametralladoras, observadores, zapadores y antitanques.

4.2.4.2. ABREVIATURAS

NZ Nueva Zelanda

Raj Tiradores Rajputanos

Ken Kensington Rg.

MG Ametralladora

Eng Ingenieros

Rec Observadores

A/T Antitanque

Pz Gr Panzergranadier

Reg Regimiento

MATAF Mando aéreo mediterráneo

Ind Indios

Div División

F Compañía de campo

Gur Tiradores Gurkhas

Maori Maoríes neozelandeses

Esx Essex Rg

Kents Kent Rg

Para Paracaidistas

4.3 MARCADORES

Son el resto de las fichas que sin/en de ayuda en el juego. Las hay de puntos de victoria, control aliado, turno de juego, escombros, humo, quintacolumnistas y ventajas tácticas

5. DESPLIEGUE INICIAL

5.1 TURNO DE JUEGO Y PUNTOS DE VICTORIA

& coloca el marcador correspondiente en el espacio 1 y el de los puntos de victoria en el 0.

5.2 ARTILLERÍA

Las unidades de ambos bandos se colocan bocabajo en su lugar del tablero de movimiento estratégico.

5.3 UNIDADES ALEMANAS

El jugador alemán despliega sus unidades de acuerdo con los puntos de color existentes en el lado desorganizado de las mismas. Sólo aquéllas con puntos vacíos se despliegan al principio y las que tengan un número en un círculo en vez del punto de color se desplegarán en el turno que se corresponda con él tal como se indica en la tabla de refuerzo sale mana. Luego, el jugador alemán puede desplegar hasta cuatro unidades en cada área cuyo color de círculo de identificación coincida con los puntos mencionados. Excepción: no se pueden desplegar blindados en el área 20 que está rodeada de líneas rojas.

5.4 UNIDADES ALIADAS

Los aliados no tienen unidades en el tablero al principio. Coloca sus unidades en las secciones correspondientes de la tabla de refuerzos aliada de acuerdo con el número que tengan en un círculo que indica el turno de entrada.

5.5 ESCOMBROS

Haz un dr para cada área del pueblo de Cassino (1-22) excepto las áreas 9 y 20 añadiendo el TEM correspondiente. Cuando el resultado final sea mayor o igual que 7, coloca un marcador de escombros de 2. Cuando el resultado sea 4-6, coloca un marcador de escombros de 1. Además, añade un marcador de escombros de 2 en el área 66 y uno de 1 en la zona E

5.6 BAJAS ALEMANAS INICIALES

Hay que comprobar las bajas causadas por el bombardeo previo en cada área del pueblo de Cassino ocupada por los alemanes. Para ello se tira un dado por cada dos unidades (o fracción) de cada área y se le resta el 1EM correspondiente. El resultado de cada área es el número de bajas mínimo que hay que aplicarle con anterioridad a que empiece la batalla (8.3.5.4). Excepción; durante el despliegue las unidades no se retiran del área para cumplir con las bajas sino que se desorganizan dando un punto de bajas por cada unidad agotada. Las bajas se van calculando y aplicando en las áreas por su orden de identificación.

6. SECUENCIA DE JUEGO

6.1 FASE DE REFUERZOS

Ambos jugadores consultan la tabla de turnos y colocan los refuerzos correspondientes a los que han de llegar en cada uno de sus zonas del tablero de movimientos estratégicos. No hay que olvidar las unidades que en el turno 10 pasan a la reserva o son retiradas (18).

6.2 FASE DE MOVIMIENTO Y DISPARO

Los jugadores alternan impulsos de movimiento o fuego (el jugador que en cada momento tenga la ventaja táctica procede primero) hasta que ambos hayan pasado consecutivamente (8.15). Se retiran todos los marcadores de humo del tablero al acabar la fase.

6.3 FASE DE CUERPO A CUERPO

Se resuelven los combates cuerpo a cuerpo de cada área ocupada por unidades de los dos bandos (9).

6.4 FASE DE PUNTUACIÓN

Se coloca un marcador de control aliado en cada área con puntos que éstos consigan durante el turno. % quitan esos marcadores cuando los alemanes recuperan el control de un área durante el mismo turno. & añade el número de puntos de cada área controlada por los aliados durante el turno al total del registro de puntos y se resta si los alemanes recuperaran áreas en el mismo turno.

6.5 FINAL DEL TURNO

Se avanza el marcador de turno un espacio hacia la derecha y se repiten los pasos 6.1-6.5 hasta el final del turno 9. Si al final desea turno los puntos indican un empate, el jugador aliado puede elegir entre aceptarlo o continuar hasta el turno 15 en un intento por obtener la victoria (11.4).

7. LIMITES DE OCUPACIÓN

7.1 ÁREA

Cada jugador puede apilar un máximo de 10 unidades de infantería y 3 blindadas más una de observadores en un área al final de cualquier impulso de movimiento o disparo. Mientras se mueve, tales límites pueden ser excedidos siempre que las unidades no acaben su movimiento (o retirada) sobreapiladas.

7.2 ZONA

Las zonas perimetrales pueden ser ocupadas por cualquier número de unidades de cualquier tipo. No obstante, las unidades alemanas no pueden entrar en las zonas A, B, C, D, E o F.

7.3 SOBREPILAMIENTOS

9 al final de cualquier impulso un jugador tiene más unidades de las permitidas por 7.1 debe eliminar a su elección tantas como sea necesario para que el área no contenga exceso de unidades.

8 FASE DE MOVIMIENTO Y DISPARO

8.1 IMPULSOS

Esta fase se divide en un número variable de impulsos que se alternan entre los jugadores comenzando por aquél que tenga la ventaja táctica en cada turno.

8.1.1 MOVIMIENTO O DISPARO

En cada impulso de un jugador, éste puede optar por mover o hacer fuego cualquier número de unidades sin desorganizar que se encuentren en un área. (Excepción: máximo de ataque 8.3.2) El jugador puede mover o disparar con cuantas unidades preparadas tenga en esa área pero no puede mover y disparar con las mismas en ese impulso. Puede mover o disparar

unidades preparadas de esa área en impulsos posteriores. Un jugador puede mover todas las unidades del área y por tanto cambiar su estado de preparadas a agotadas.

8.1.2. ATAQUES MÚLTIPLES

Las unidades que se mueven o disparan desde un mismo área en un impulso pueden hacerlo a áreas diferentes. Los ataques no necesitan designarse previamente y es posible esperar al resultado de un ataque para anunciar el siguiente en el mismo impulso por parte de unidades del mismo grupo. Sin embargo, ningún área ni zona pueden ser atacadas más una vez en el mismo impulso.

8.1.3. DESORGANIZACIÓN

Solo las unidades preparadas (aquellas que presentan su lado de color) pueden mover o disparar un impulso. Cuando una unidad es activada para ello se le da la vuelta a la ficha para recordar que las unidades sólo se activan una vez por fase de movimiento o disparo. (Excepción: retiradas 8.3.5.5).

8.1.4. Pasar

Un jugador puede pasar y no utilizar su impulso si todas sus unidades están agotadas o si simplemente no desea activar ninguna.

8.1.5 FINAL DE LA FASE

Los jugadores se alternan activando unidades en sus impulsos hasta que ambos pasen consecutivamente. (Excepción: Ver ventaja táctica 8.4.3).

8.1.6. TIEMPO DE REACCIÓN

Debido al gran número de impulsos que es posible que sucedan, una vez se conoce el juego es recomendable limitar a 60 segundos para cada uno de modo que si pasara más tiempo desde que finalizó una acción hasta que se anuncia la del siguiente jugador se consideraría un impulso en pase de manera automática.

8.17. COMPORTAMIENTO

Los jugadores no pueden cambiar sus movimientos una vez que el contrario ha declarado su acción (incluso si éste pasa) correspondiente a su impulso o se ha acabado su tiempo. Tampoco pueden cambiar una vez se han lanzado los dados. Excepción: Un jugador puede forzar al otro si ha realizado una acción ilegal a repetirla correctamente salvo que el impulso ya se haya acabado por completo. Las acciones ilegales son válidas si el contrario no se percató antes de hacer una tirada de su siguiente impulso.

8.2 MOVIMIENTO

Una unidad que se mueve ha de hacerlo a un área o zona adyacente con borde común y flecha de conexión entre ellas (Áreas 11 y 33, por ejemplo). Esto requiere el gasto de factor de movimiento de modo que puede seguir moviendo a otras áreas adyacentes hasta que lo agote o hasta que se encuentre con unidades enemigas en un mismo área. Las unidades que comienzan su movimiento formando parte de un grupo pueden separarse y no tienen que mover de manera simultánea pudiendo observar el movimiento de algunas unidades para mover después otras. Por lo tanto, una unidad no tiene por qué finalizar su movimiento antes de que lo empiece otra. Un jugador puede introducir varias unidades en un área y hacer tiradas de escambros por todas ellas antes de decir ir si continúa con algunas o no.

8.2.1 ABANDONO DE ÁREAS OCUPADAS POR EL ENEMIGO

Las unidades no blindadas que empiecen su impulso en un área ya ocupada por el enemigo sólo pueden mover un área o zona durante su impulso y ésta no puede estar también ocupada por unidades enemigas (sí podría ser una zona con ocupación enemiga 10.4). Las unidades blindadas sí pueden avanzar desde un área ocupada por el enemigo a otra en las mismas

circunstancias salvo que el área inicial y final tuvieran unidades antitanque enemigas. Si en todo caso, deben detenerse al entrar en un área ocupada por unidades enemigas. Los blindados, a diferencia de la infantería, pueden salir de un área ocupada por el enemigo y continuar moviendo hasta que entre en otro área que contenga unidades enemigas o se le acabe la capacidad de movimiento.

8.2.2 MOVIMIENTO DE BLINDADOS Y UNIDADES ANTITANQUE

Estas unidades sólo pueden cruzar líneas blancas o conectadas por flechas del mismo color a diferencia de la infantería a la que es indiferente el color de la línea.

Cada área en la que se entra cuesta los siguientes puntos de movimiento:

8.2.3 COSTES DE MOVIMIENTO

+1 MF si no está ocupada por el enemigo ni adyacente a una ametralladora enemiga.

+2 MF si el área está adyacente a una ametralladora enemiga.

+3 MF Si el área contiene unidades enemigas que no sean ametralladoras.

+4 MF si el área contiene ametralladoras enemigas.

Durante la noche, el coste debido a las ametralladoras no se aplica. Los costes no se suman y por lo tanto cuesta 3 (y no 5) puntos de movimiento el entrar en un área con unidades enemigas que también esté adyacente a una ametralladora.

8.2.3 UNIDADES NO COMBATIENTES

Los observadores y zapadores no afectan al coste de movimiento o prioridades de retirada enemigas de ningún modo.

8.3 FUEGO

Si una unidad emplea su impulso para disparar puede hacerlo contra cualquier grupo de unidades enemigas que estén ocupando el mismo área que ella o una adyacente. (Excepción: blindados adyacentes 12.1)

8.3.1 UNIDADES AMIGAS

El área al que se abre fuego puede también contener unidades amigas que nunca se verán afectadas por los disparos (Excepción: bombardeos artilleros 14.3). Las unidades de diferentes áreas nunca se combinan para formar un único ataque.

8.3.2 MÁXIMO DE ATAQUE

Si un jugador elige disparar con más de una unidad de un área puede hacerlo en el orden que desee. Las únicas condiciones son que cada área sólo puede ser objeto de un ataque por impulso y que no más de seis unidades de infantería (que pueden incluir o no ametralladoras) más dos ametralladoras y tres unidades blindadas pueden disparar simultáneamente al mismo área durante un impulso. Esto sigue vigente incluso si los atacantes disparan dentro de su propio área.

8.3.3 DEFENSORES

El fuego dirigido contra un área afecta a todas las unidades vulnerables del área que tengan el mismo estado (8.3.3.1). Antes de resolver el ataque, el atacante designa a qué tipo dirige su fuego cuando haya más de uno presentes.

8.3.3.1 ESTADO DE LAS UNIDADES

Hay dos posibles estados para las unidades: preparadas o agotadas. Estos estados no sólo representan un daño sufrido, también representan el gasto de fuerzas en un impulso que imposibilita a las unidades para hacer más esfuerzos. Por ejemplo, cualquier unidad que ya haya disparado o movido, incluso por retiradas, en la fase de movimiento o disparo aparecerá como agotada.

8.3.4 VULNERABILIDAD DE LOS BLINDADOS

La infantería (a excepción de las unidades antitanque) no pueden atacar a los blindados que estén en áreas adyacentes. Por ello, las unidades blindadas no se consideran a la hora de determinar el valor de defensa del área frente a un ataque de infantería exterior y tampoco son útiles para absorber las bajas del área en ese caso. Los blindados sí son vulnerables a la artillería.

8.3.5 RESOLUCIÓN DE LOS ATAQUES

Los ataques se resuelven comparando el valor de ataque con el de defensa de todas las unidades implicadas. (8.3.5.3)

8.3.5.1 VALOR DE ATAQUE

El valor de ataque es igual al factor de ataque de una de las unidades que dispara más:

A. El resultado de un Dr

B. +1 por cada unidad que añade su disparo a aquella cuyo factor de ataque se ha considerado.

C. +1 por unidad de mando si tres de las unidades de infantería que disparan pertenecen a la misma compañía (ver 4.2.4). Esta modificación sólo se aplica una vez por cada DR de modo que es recomendable mantener apilamientos de tres unidades con el mismo mando para recordar la posibilidad de aplicar esta ventaja.

8.3.5.2 VALOR DE DEFENSA

El valor de defensa es igual al menor de los factores de defensa visibles de las unidades vulnerables (ver 12.2) atacadas más:

D. El resultado de un DR

E. +1 si el ataque proviene de un área adyacente o de la misma zona (no aplicable a bombardeos artilleros).

F. + el TEM del área o la zona atacada

G. +1 si las unidades que se defienden están en un área más alta que las atacantes (no aplicable a bombardeos artilleros). A estos efectos, la altitud de un área figura en la identificación de la zona como exponente con independencia de otros puntos geográficos que puedan aparecer señalados.

E +1 si el atacante está disparando a través de humo o por la noche. (El humo puede estar en el área de ataque o en la de defensa).

8.3.5.3 RESOLUCIÓN

Si el valor de ataque es mayor que el de defensa, el defensor habrá de aplicarse al menos esa diferencia en puntos de bajas en esa área. En otro caso, el ataque no tiene efecto.

8.3.5.4 BAJAS

Para absorber las bajas de un combate el defensor puede hacerlo de las siguientes maneras:

A - Cada unidad retirada del área o zona atacada da un punto de bajas. La unidad queda agotada tras su retirada (ver 8.3.5.5) con independencia de su estado anterior a la retirada.

B - Cada unidad eliminada supone el número de puntos de baja que aparece en números romanos en el lado desorganizado.

8.3.5.4.1 VALOR DE DEFENSA

El defensor ha de conseguir al menos la diferencia entre el valor de ataque y el de defensa por medio de las unidades del grupo

atacado. Cualquier unidad no atacada no puede unirse a las retiradas. El defensor puede optar por retirar más unidades de las necesarias pero sólo del grupo atacado. Sin embargo las unidades blindadas sí pueden retirarse (sin contabilizarse a efectos de bajas absorbidas) si pertenecían al mismo grupo pese a que hayan sido inmunes al ataque (incluso si son eliminadas por un resultado de entrada en escombros). Todas las unidades que se retiren pasan a quedar agotadas tras ello.

8.3.5.5 RETIRADAS

Una unidad que se retira debe mover a un área adyacente que no contenga infantería enemiga o a una zona conectada (ver 8.3.5.5.1 G para el caso de los blindados). Si el único área disponible ya está ocupada por el máximo de unidades permitido (ver 7) las unidades han de continuar retirándose hasta que encuentren un área en donde no excedan el límite de ocupación. Bi otro caso las unidades en retirada la acaban en el primer área posible. Si una unidad no puede finalizar su retirada por estar bloqueados todos los posibles caminos el jugador deberá optar por la eliminación de unidades para absorber las bajas que correspondan. La presencia de unidades amigas no elimina los efectos de las enemigas para las retiradas y éstas bloquean igualmente el paso aunque compartan la zona.

8.3.5.5.1 PRIORIDADES DE LAS RETIRADAS

En caso de que haya varias áreas o zonas en las que pueda retirarse una unidad, se seguirá la siguiente lista de prioridades:

- A. Áreas no adyacentes a áreas con unidades enemigas.
- B. Zonas no ocupadas por unidades de combate enemigas.
- C. Áreas que ni sean ni estén adyacentes a la que causara la retirada. (Las áreas con observadores que dirigen la artillería no se consideran a estos efectos aunque el bombardeo causara la retirada).
- D. Zonas ocupadas por unidad es de combate enemigas.
- E. Áreas adyacentes a la que causó la retirada. (9 existen varias, la retirada ha de producirse al área que esté adyacente al menor número de áreas ocupadas pored enemigo).
- F. Áreas en donde haya blindados enemigos pero no infantería aunque esto no está permitido para la retirada de blindados
- G. Áreas que contengan infantería enemiga (sólo para unidades blindadas y sólo si no hay unidades antitanque o blindados enemigos).

Excepción: los blindados o unidades antitanques no pueden cruzar líneas ni flechas rojas y si son forzadas a retirarse a zonas de escombros deben pasar una tirada DR (13.13) o ser eliminadas con un valor de cuatro (o tres) puntos de baja. Con independencia de la prioridad de retirada, una unidad no puede retirarse nunca al área desde la cual fue atacada.

8.3.5.5.2 RETIRADAS CONJUNTAS

Todas las unidades que se retiren como consecuencia del mismo impulso de fuego deben hacerlo como grupo al mismo área o zona. Si ello causara sobreapilamientos de quedarían en el área el máximo número de unidades posible y el resto seguirían su retirada desde ese área.

8.3.5.5.3 OPCIÓN

Los grupos que reciban fuego pueden retirarse total o parcialmente a elección de su jugador incluso si el ataque no causa bajas.

8.3.5.5.3 ATAQUES SUCESIVOS

Las unidades retiradas pueden volver a ser atacadas en el mismo turno o forzadas a retirarse de nuevo e incluso eliminadas en la medida en la que ocupan un nuevo área que podría ser atacada sucesivamente durante el turno.

8.3.5.5.4 UNIDADES NO COMBATIENTES

Los Observadores y zapadores sólo pueden contribuir a absorber bajas mediante su eliminación. Estas unidades pueden retirarse con el resto del mismo grupo pero en ese caso no aportan nada al total de puntos de baja a cubrir.

8.3.6 LOS DADOS

Los combates se resuelven mediante tiradas simultáneas de ambos jugadores. Los alemanes usan los dados verdes y los aliados los blancos. Bi caso de que algún dado se tire mal, se repetiría la tirada de los cuatro dados.

8.4 VENTAJA TÁCTICA

La ventaja táctica representa de una forma abstracta la iniciativa que un bando puede tener momentáneamente sobre el otro. Incluye muchas cuestiones tales como alteraciones de moral, de posición, de condiciones atmosféricas, sorpresa, liderazgo o el mismo destino. Uno de los jugadores poseerá siempre esta ventaja colocando el marcador en su lado y al principio dispone de ella el bando aliado. Cuando un bando utiliza esta ventaja pasa la posesión al contrario.

8.4.1 COMBATE

El jugador que tiene la ventaja táctica puede emplearla para forzar una nueva tirada de dados en cualquier combate (tanto de impulsos de fuego como de cuerpo a cuerpo) siempre que lo haga antes de que cualquier otra acción posterior comience. Ei el caso de un impulso de fuego, ambos jugadores lanzarán de nuevo sus dados. Naturalmente, tirar los dados de nuevo no garantiza que se obtenga el resultado deseado. El jugador que recibe la ventaja táctica en un combate no puede utilizarla a su vez para lanzar por tercera vez la tirada que le dio la ventaja táctica.

8.4.2 CONDICIONES NOCTURNAS

El jugador que dispone de la ventaja táctica puede usarla para declarar condiciones nocturnas para el resto del turno al principio de uno de sus impulsos de movimiento o disparo. Tal declaración no constituye por sí misma un impulso.

8.4.3 ALARGAMIENTO DE UN TURNO

El jugados que dispone de la ventaja táctica puede utilizarla para forzar la continuación de una fase de movimiento o disparo que de otro modo hubiera acabado tras pasar ambos jugadores.

8.4.4 INICIATIVA

Quien disponga de la ventaja táctica al principio de cada turno será quien tenga el primer impulso en ese turno.

8.4.5 COMBATES CUERPO A CUERPO

Quien tenga la ventaja táctica elige el orden en el que se resolverán los combates cuerpo a cuerpo de las áreas en las que sucedan. Además, quien tuviera la ventaja táctica al principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo de cada área decide su ataque una vez vistos los resultados del ataque contrario en ese área.

9 COMBATE CUERPO A CUERPO

9.1 PREPARACIÓN

Al principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo todas las unidades se vuelven del lado de organizado.

9.2 SIMULTANEIDAD

Los únicos combates permitidos en esta fase se dan en áreas que ya contengan unidades de ambos bandos. No están permitidos en zonas. Ambos jugadores pueden atacar en cada área. Durante esta fase cada unidad sólo puede atacar o ser atacada una vez. Aunque los ataques se resuelven de uno en uno se considera que los resultados han sido simultáneos de modo que las unidades eliminadas durante un ataque pueden tener aún la oportunidad de atacaren esta fase antes de salir del juego.

9.3 PRE DESIGNACIÓN

Todos los ataques cuerpo a cuerpo deben pre designarse y por lo tanto no pueden cambiarse los objetivos posteriormente. Sin embargo, quien tenga la ventaja táctica podrá observar los resultados de los ataques contrarios del área antes de pre designarlos suyos.

9.4 ENFRENTAMIENTOS

El jugador que no tiene la ventaja táctica alinea a sus unidades de combate en el área de disputa y las coloca junto a aquellas enemigas a las que desea atacar. Una vez realice los ataques, su rival coloca sus unidades de la misma manera para atacara a las unidades que desee. Las unidades que fueran eliminadas en el combate se vuelven por el lado blanco para recordarlo pero aún pueden combatir puesto que se trata de ataques simultáneos. Cuando ambos jugadores han acabado sus ataques, las unidades es eliminadas se sacan del tablero.

9.3 UNIDADES NO COMBATIENTES

Los observadores y zapadores no participan de ninguna manera en los combates cuerpo a cuerpo. Al final de esta fase (y sólo al final) alguna de estas unidades resultan ser las únicas amigas en un área ocupada por el enemigo, son eliminadas directamente.

9.4 APANTALLAMIENTOS

Cada unidad puede ser atacada una sola vez por cualquier número de unidades siempre que las unidades no apantalladas reciban al menos un ataque. Cada ataque puede afectara una sola unidad defensora. No todas las unidades enemigas del área han de ser atacadas pero las unidades blindadas sólo pueden atacarse si todas las unidades de infantería que las acompañan son también atacadas. No es necesario que sean eliminadas, basta que sean atacadas de modo que estando trabadas en combate no puedan auxiliar al blindado asaltado.

Un jugador puede proteger una o más de sus unidades antitanque o de ametralladoras siempre que disponga al menos de una unidad de infantería combatiente por cada unidad atacante. Si un jugador no puede proteger a todos sus blindados, antitanques o ametralladoras puede elegir cuáles combatirán y harán de pantalla para las demás. Sin embargo, no se pueden proteger otros tipos de unidades por este sistema ni proteger blindados del ataque de otros blindados o de unidades antitanque. Las unidades apantalladas pueden atacar en combate cuerpo a cuerpo pero han de hacerlo conjuntamente con al menos una unidad de pantalla de manera combinada, no pueden atacar por separado.

9.7 RESOLUCIÓN

El combate cuerpo a cuerpo se resuelve mediante un dr por cada uno. Un resultado final de 6 elimina a la unidad atacada. El dado se modifica de la siguiente manera:

A- Ataque combinado: +1 por cada unidad añadida a la principal.

B- Factor de combate: Si el factor de combate cuerpo a cuerpo de una unidad atacante es mayor que el de una unidad atacada se añade la diferencia al atacante. Si caso contrario el atacado no tiene ninguna ventaja.

C- Blindados: Se añade al atacante la diferencia de factores de ataque y de defensa (no los factores de cuerpo a cuerpo) en el caso de unidades blindadas atacadas por otros blindados o por unidades antitanque.

10 ZONAS DE MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

10.1 MOVIMIENTO

El movimiento estratégico se realiza por las 11 zonas perimetrales existentes en el tablero estratégico. Cada una de ellas está conectada por flechas a otras zonas y a algunas áreas que son las que permiten el movimiento entre ellas.

10.2 RETIRADAS

Son posibles las retiradas a zonas a las que la unidad podría mover normalmente, incluso aunque haya presencia de unidades enemigas.

10.3 LÍMITES DE OCUPACIÓN

Son inexistentes, cualquier número de unidades puede estar en una zona.

10.4 COSTES DE MOVIMIENTO

La entrada en una zona libre de enemigos cuesta dos puntos del factor de movimiento. La entrada a zonas con una o dos unidades enemigas cuesta tres puntos, con tres a cinco unidades enemigas cuesta cuatro puntos y con seis o más unidades enemigas cuesta cinco puntos. Esa es la única limitación al movimiento entre zonas debida a la presencia enemiga. El coste de salida no existe y sólo se cuenta el de entrada a un área (8.2.3). Los costes de puntos de movimiento se reducen en uno si se trata de movimientos nocturnos.

10.4.1 ZONAS ADYACENTES

La presencia de unidades enemigas en las zonas perimetrales no afectan al movimiento por zonas o áreas conectadas con ellas.

10.4.2 PRESENCIA ENEMIGA

Una unidad puede entrar directamente a un área o zona con presencia enemiga (siempre que disponga de suficiente capacidad de movimiento) desde una zona conectada incluso si el enemigo está en ambas zonas.

10.5 ARTILLERÍA

No se permite hacer fuego ni dirigirá la artillería desde ninguna zona a ninguna zona o área y viceversa. Los ataques de fuego sólo pueden hacerse dentro de la propia zona y se realizan como si las unidades estuvieran en áreas adyacentes. Esto permite que un observador de artillería dirija el fuego dentro de su misma zona.

10.6 TEM

El TEM de las zonas es +1

10.7 ZONAS ALIADAS

Los alemanes no pueden entrar nunca en las zonas A, B, C, D, E y F.

11 FASE DE PUNTOS DE VICTORIA

11.1 RESUMEN

En esta fase se ajusta el marcador de puntos para señalar el total de los aliados. Sólo éste recibe puntos durante la partida.

11.2 PREPARACIÓN

Al principio del juego todas las áreas de puntuación están controladas por los alemanes. Se colocará un marcador aliado de control en las áreas que controlen los aliados en solitario al principio de esta fase. Si al principio de la siguiente fase de puntuación los alemanes recuperan algún área están en solitario en ella, se quitará el marcador. No basta con ser el último ocupante del área, los marcadores sólo se ponen o quitan al principio de cada fase de puntuación si en ese momento se ocupan las áreas en solitario. Las unidades no combatientes no se consideran ocupantes del área a como para que cambie el control. Un área sólo puede tener un marcador de control.

11.3 PUNTUACIÓN

Tras colocar y quitar los marcadores que corresponda se ajusta el marcador de puntos añadiendo o restando los puntos correspondientes.

11.4 DURACIÓN DEL JUEGO

La posición del marcador de puntos de victoria al final del noveno turno indica quién gana en ese momento. El color del bloque de puntos indica la situación de victoria o empate según la tabla existente en el tablero de movimiento estratégico. Por ejemplo, si el marcador está en el 14, los alemanes han ganado. 9 indica un empate el aliado decide si lo acepta o continúa seis turnos más. Sin embargo si elige continuar y al acabar no ha alcanzado al menos 22 puntos, pierde. En el caso de optar por continuar, los jugadores dan la vuelta a las tablas de orden de batalla para ver el escenario de los "Días Finales". Si ignora el despliegue inicial y las reglas especiales pero se utilizan los refuerzos del escenario.

11.5 QUINTACOLUMNISTAS

Las cuatro áreas naranjas (15,16,17 y 11) son áreas en las que existe colaboración de los locales. Si al final del turno 1, 2 ó 3 los aliados superan en número a los alemanes en esas áreas se coloca un marcador de Quisling. Una Bous en esas áreas u se obtiene un punto de victoria por cada uno. Este punto sólo se obtiene una vez por marcador en cada partida pero no puede perderse una vez ganado.

12 BLINDADOS

12.1 VULNERABILIDAD

Las unidades blindadas pueden ser atacadas desde un área adyacente únicamente por unidades antitanque o por blindados pero son siempre vulnerables a los bombardeos artilleros. Desde el mismo área, los blindados pueden ser atacados por cualquier unidad de combate.

12.2 INVULNERABILIDAD

Las unidades blindadas que forman un grupo (tienen el mismo lado hacia arriba) ignoran un ataque que provenga de un área adyacente llevado a cabo por infantería sin unidades antitanque o blindadas durante la fase de movimiento o disparo. No podrán emplearse para absorber las bajas resultantes del combate ni como base para calcular el valor de defensa aunque pueden optar por retirarse conjuntamente con la infantería. B factor de ataque y defensa de los blindados, como el de las unidades

antitanque, está encerrado en una circunferencia para ayudar a recordar sus características.

12.3 ATAQUES ANTITANQUE O DE BLINDADOS

Los blindados del mismo grupo son vulnerables a los ataques realizados desde un área adyacente por unidades de infantería que incluyan unidades antitanque. Siempre que el ataque se base en unidades antitanque o en blindados en exclusiva el atacante deberá especificar antes de resolver el combate que todas las bajas que resulten habrán de ser absorbidas por completo por los blindados objeto del ataque antes de continuar con otras unidades. Sólo cuando todas las unidades blindadas hayan sido eliminadas podrá absorberse en exceso de bajas con unidades de infantería del mismo grupo. En estos casos, la base del valor de defensa del grupo atacado será el factor de una de las unidades blindadas (antes de las modificaciones de 8.3.5.2 A, B, C y D) del grupo designado por el atacante como objetivo principal. Será el factor de defensa de esta unidad (y no necesariamente la de menor factor) el que se empleará para determinar el valor de defensa del grupo (8.3.5.2). Esta unidad también habrá de ser la primera eliminada o la primera en retirarse si alguna de esas circunstancias proceden. Esta regla no se aplica al combate cuerpo a cuerpo, impulsos de fuego contra blindados de la misma área o bombardeos artilleros contra blindados

12.4 COMBATES CUERPO A CUERPO

Durante el combate cuerpo a cuerpo, las unidades de infantería combatiente sin pantalla que estén en el mismo área que los blindados deben ser atacadas antes de que cualquier unidad que no sea antitanque ni blindada pueda atacar a unidades blindadas (9.6). Se trata de que la infantería atacante pueda abrir una brecha en la infantería enemiga antes de llegar a atacar a un blindado, cosa que no necesitan los blindados atacantes ya que ellos disparan a más distancia y no necesitan eliminar primero a la infantería.

12.5 RETIRADAS

Los blindados son las únicas unidades que pueden retirarse a áreas que contengan infantería de combate enemiga aunque sólo pueden hacerlo si carecen de otra alternativa y el área a la que se retiran no tiene blindados ni unidades antitanque enemigas. La existencia de escombros no altera las prioridades de retirada (8.3.5.5.1) incluso aunque pudieran causar la eliminación de una unidad blindada en retirada (13.1.3).

13 ESCOMBROS

13.1 EFECTO

Un marcador de escombros en un área o zona puede afectar al movimiento o retirada de blindados y de unidades antitanque. El resto de unidades no se ve afectado por las escombros.

13.1.1 TIRADA DE ESCOMBROS

Hay dos tipos de marcadores de escombros, 1 y 2. Para entrar en un área o zona 1 las unidades blindadas o antitanque deben sacar un DR mayor de 7. Para entrar en un área o zona con escombros 2 deben sacar un resultado DR mayor de 9. En otro caso quedan obstaculizadas en su avance. Una unidad blindada puede moverse a través de muchas áreas o zonas con escombros mientras supere las tiradas de entrada a ellas y disponga de movilidad suficiente.

13.1.2 OBSTÁCULOS

El resultado de obstaculizado en una tirada DR de entrada en terreno con escombros hace que se den la vuelta las fichas de los blindados o las unidades antitanque quedando agotadas en la zona a la que entraban. Excepción: Si por ello se excede el límite de ocupación del área (7.1) la unidad en movimiento ha de retroceder por la ruta que llevaba hasta el último área o zona

que ocupó legalmente (pero ya no ha de hacer más tiradas por escombros). No podrá realizar ninguna otra acción (salvo una posible retirada) durante esa fase de movimiento y disparo.

13.1.3 RETIRADAS

Una unidad blindada o antitanque que se retira a un área o zona con escombros debe pasar la tirada de escombros correspondiente. Si queda obstaculizada durante una retirada, se elimina. El defensor puede resolver todas las retiradas antes de elegir qué unidades eliminará para absorber las bajas causadas por esta razón. Naturalmente, una vez una unidad intenta retirarse, ha de hacerlo y no puede deshacer el movimiento como consecuencia de que otras unidades quedaran obstaculizadas

13.1.4 TRASLADOS

Los marcadores de escombros sólo pueden ser quitados por unidades de zapadores. Si una unidad preparada de zapadores ocupa un área o zona con escombros el jugador aliado puede usar un impulso para despejar el terreno quitando las escombros y dejar así agotada la unidad. En el mismo impulso de despejar el terreno no se puede mover o disparar.

13.1.5 ZAPADORES

Los zapadores carecen de factor de ataque y no pueden atacar ni tomar parte en combates cuerpo a cuerpo.

14. ARTILLERÍA

14.1 GENERALIDADES

Las unidades de artillería representan bombardeos llevados a cabo desde fuera del tablero que también puede provenir de dentro del tablero si se trata del Mando Aéreo del Mediterráneo

Cada unidad se coloca en el recuadro del tablero de movimiento estratégico por el lado organizado hasta que se emplea.

14.2 EMPLEO

Cada jugador puede colocar, y atacar con ella, una unidad de artillería durante cualquier impulso de fuego propio siempre que disponga de artillería y observadores preparados. Esta acción reemplaza al impulso de movimiento o disparo normal sobre el tablero. Ninguna otra unidad (incluyendo otras artilleras) pueden disparar durante el mismo impulso. Una unidad de artillería puede ser usada una vez por cada turno del juego. Tras un bombardeo se devuelve la unidad a su recuadro del lado agotado bocarriba para indicar que ha sido usada y que no podrá volver a serlo hasta el siguiente turno.

14.3 ALCANCE

La artillería sólo puede ser empleada en un área adyacente a la que se encuentren los observadores preparados. Excepción: la colina del Castillo y Monte Cassino. El área atacada no requiere tener ninguna unidad amiga en ella. Excepción: Humo (16.1). La colocación de la artillería es una acción del observador y por lo tanto también éste pasa a estar utilizado.

14.3.1 MONTE CASSINO

Los observadores que estén en la abadía de Monte Cassino (área 66) pueden colocar y bombardear con su artillería en cualquier área del tablero que no contenga unidades amigas o en cualquier zona.

14.3.2 LA COLINA DEL CASTILLO

Los observadores que estén en la colina del castillo (área 9) pueden colocar y bombardear con su artillería en cualquier área del tablero que no contenga unidades amigas y estén a un

máximo de dos áreas de distancia de la colina. Por ejemplo, el bombardeo de las áreas 42 y 17 pueden ser dirigido por un observador que esté en el área 9 pero no el de las áreas 3 o 20.

14.3.3 RECIPROCIDAD

La inversa de las reglas 14.3.1 y 14.3.2 también se da, es decir, cualquier observador preparado puede dirigir el fuego contra Monte Cassino y si está a dos áreas de distancia de la colina del castillo o menos también puede hacerlo contra ella.

14.3.4 OBSERVADORES

Los observadores no tienen factor de ataque y no pueden tomar parte en los combates cuerpo a cuerpo. Las unidades eliminadas vuelven a la partida con los refuerzos (17) en el turno siguiente a su eliminación. Excepción: los observadores eliminados durante el despliegue inicial (5.6) no se recuperan hasta el segundo turno. Los observadores alemanes se colocan donde elija su jugador de las zonas G, H, I, J o K. Los aliados eligen entre las zonas A, B, C, D, E o F.

14.4 MANDO AÉREO

La unidad del MATAF representa incursiones aéreas y por lo tanto no requiere de un observador para actuar. Puede atacar cualquier área o zona sin unidades amigas. El MATAF no puede actuar de noche y por ello no tiene factor de ataque nocturno, (ni tampoco en áreas o zonas con humo). El MATAF se retira del juego antes del turno 7.

14.5 RESOLUCIÓN

Un bombardeo aéreo funciona igual que un ataque de fuego (8.3). El atacante designa el grupo, hace una DR añade el factor de ataque de la unidad artillera. No hay modificadores en este caso. El TEM del área o zona atacada y una DR se añaden al factor de defensa de la unidad más débil que recibe el bombardeo.

14.6 Bombardeo Nocturno

En las unidades artilleras hay dos factores de ataque. El más alto es el utilizado de día y el que está entre paréntesis se usa por la noche.

14.7 ZONAS

Los bombardeos sobre las zonas perimetrales sólo pueden ser dirigidos por un observador que esté presente en esa misma zona o en el área 66. El ataque no tiene efecto en las unidades amigas.

15 POR LA NOCHE

15.1 DECLARACIÓN

El primer turno de la partida no puede ser declarado nocturno. A partir del segundo turno el jugador que tenga la ventaja táctica puede emplearla en declarar las condiciones nocturnas al principio de cualquiera de sus impulsos de movimiento o disparo. La declaración no impide otros movimientos durante ese impulso. Una vez llegada la noche, esta dura hasta finalizar el turno. No se puede declarar condiciones de noche en el turno siguiente a otro que ya lo haya sido.

15.2 ARTILLERÍA

El factor de ataque reducido (entre paréntesis) de la artillería es para los bombardeos nocturnos (14.6). Por la noche no se pueden realizar incursiones aéreas.

15.3 MOVIMIENTO

Por la noche se ignoran los costes especiales debidos a las ametralladoras enemigas se ignoran (8.2.3) y el coste de acceder a una zona es uno menos de lo normal.

15.4 MODIFICADORES DE FUEGO

El valor de defensa a los ataques de fuego se incrementa en 1 por la noche, (no aplicable a la artillería).

16 HUMO

16.1 COLOCACIÓN

Cada jugador tiene un número limitado de marcadores de humo que sólo él puede usar. EL jugador alemán dispone de dos marcadores grises y el aliado ocho blancos. & colocan en los recuadros de la artillería. Cada marcador puede colocarse (incluyendo los intentos fallidos) un máximo de una vez por turno.

El humo se arroja sobre un área o zona por la artillería como un ataque normal de ésta. Para que realmente se coloque el humo el jugador debe hacer un DR mayor o igual que el número de humo de esa unidad (5 para las divisiones y cuerpos aliados, 6 para las divisiones alemanas y las brigadas aliadas y 7 para los regimientos alemanes. Si el DR es menor, no se coloca ningún marcador de humo en el tablero. En todo caso la artillería pasa a quedar agotada (ha disparado) y el marcador de humo se coloca (ha sido efectivamente disparado con mayor o menor éxito) en el área o zona o se elimina permanentemente del juego.

A diferencia de los ataques artilleros normales, el humo sí puede arrojarse en un área con unidades amigas e incluso en el área ocupada por el propio observador. Todas las demás reglas de artillería se aplican normalmente.

16.1.1 EFECTO DE LA ALTURA

Se aplica un modificador DRM -2 al humo arrojado a un área de altitud mayor o igual a 1.

16.1.2 ATAQUES AEREOS

El jugador aliado no puede arrojar humo sobre áreas o zonas objeto de ataques aéreos.

16.2 EFECTO

La colocación de humo sobre un área o zona es equivalente a las condiciones nocturnas (15.2-4). Mientras el marcador permanezca allí. Por la noche el humo no tiene ningún efecto adicional. Si bien pueden acumularse marcadores de humo en un área o zona, ello no supone ningún efecto adicional tampoco.

16.2.1 ARTILLERÍA

Los bombardeos contra áreas o zonas con humo o dirigidos por observadores desde zonas con humo deben usar el factor de ataque entre paréntesis como si fuera de noche.

16.2.2 MOVIMIENTO

El acceso a una zona con humo cuesta un punto de movimiento menos de lo normal (hasta un mínimo de 1). Las ametralladoras en áreas con humo no se consideran adyacentes a otras a los efectos de los movimientos enemigos.

16.2.3 DISPARO

Si ambos, atacante y defensor, se encuentran en un área o zona con humo, el valor defensa aumenta en uno (8.3.5.2^)

16.3 DURACIÓN

Un marcador de humo colocado se mantiene así hasta que finaliza la fase de movimiento o disparo o hasta que el jugador contrario realice un ataque y en la resolución con el DR salga lo mismo que el número de duración del marcador, lo que antes suceda. Por ejemplo, un ataque sencillo alemán cuya resolución sea 8 claría lugar a retirar todos los marcadores con 8 de duración (los de brigadas aliadas) aunque no impide que el jugador aliado vuelva a colocar otros marcadores de 8 de su

reserva si tiene aún artillería preparada y observadores adecuados para dirigir el fuego. La retirada de un marcador de humo durante un impulso de disparo no reduce el factor de defensa de ningún grupo durante el mismo.

17 REFUERZOS

17.1 TURNO DE LLEGADA

Los refuerzos son nuevas unidades que entran en juego conforme la partida avanza. Durante la fase de refuerzo de cada turno ambos jugadores han de consultar el registro de turno. 3 tiene una cruz de hierro o una escarapela indica que deben entrar refuerzos del bando correspondiente. De acuerdo con lo que especifique la tabla de orden de batalla las unidades se colocarán en el tablero de movimiento estratégico del lado preparado.

17.2 PUNTO DE ENTRADA

Las unidades que pueden optar por entrar en dos zonas pueden colocarse en ambas o en cada una de ellas. Sin embargo, todas las unidades pertenecientes a la misma compañía (mismo identificativo de organización) deben entraren la misma zona.

17.3 TURNO 9

La composición exacta de los refuerzos aliados, si los hay, que llegan en el turno 9, se desconoce hasta la fase de refuerzos de dicho turno. Al principio de tal fase el aliado realiza una tirada d r y compara el resultado con la tabla de refuerzos aliada.

18 RESERVAS ALIADAS

18.1 TURNO DE LLEGADA

Al principio del turno 10 se sacan de la ofensiva algunas unidades de infantería aliada. Aunque tales unidades permanecieran en el juego su capacidad ofensiva se ve muy disminuida ya que históricamente se reservaron para ser trasladadas a otros frentes.

EL 1/4 Essex, 1/6 Raj, 1/9 Gurkha, 24^s, 25^s y 26^s Batallones neozelandeses van a la reserva. Las ametralladoras de estas unidades no se ven afectadas. La 6^a Brigada neozelandesa y la 5^a Brigada India de observadores se retiran permanentemente del juego. Las unidades afectadas tienen una R blanca en el lado preparadas y negra en el otro.

18.2 ESTADO DE RESERVA

Las unidades en la reserva no pueden entraren áreas o zonas con presencia enemiga, no pueden disparar a unidades preparadas, no pueden absorber bajas por eliminación mientras otras unidades que no sean de la reserva no se hayan visto afectadas (incluso si el factor de defensa de la unidad de la reserva es el más bajo del grupo, las bajas serán absorbidas por otras unidades que no estén reservadas) y no pueden servir de pantalla a otras unidades. Además, cualquier unidad de la reserva ha de ser objeto de ataques cuerpo a cuerpo antes que otras unidades del área puedan serlo en un ataque combinado cuerpo a cuerpo.

18.3 MANDO AÉREO

Al final del turno 6 el mando aéreo suspende sus incursiones y se retira permanentemente del juego.

19. REGLAS DEL PRIMER TURNO

19.1 APLICACIÓN

Las siguientes reglas sólo se aplican en el primer turno.

19.1.1 ARTILLERÍA

No se permiten bombardeos alemanes. Todas las unidades artilleras se colocan como agotadas antes de comenzar la partida.

19.1.2 MOVIMIENTO

Todas las unidades aliadas pueden ignorar los efectos especiales de las ametralladoras alemanas en su movimiento (8.2.3 B y D). Las unidades alemanas no pueden entrar en las áreas designadas con un círculo blanco.

19.1.3 VENTAJA TÁCTICA

Comienza del lado aliado pero éste no puede declarar condiciones nocturnas durante el primer turno.

20. ASIGNACIÓN DEL BANDO

20.1 REGLA OPTATIVA

Esta regla puede utilizarse para asignar el bando de cada jugador mediante la cesión de ventajas por obtener al lado deseado. No debe emplearse si cada jugador desea un bando distinto.

Ambos jugadores escriben simultáneamente y en secreto su oferta por mandar las tropas alemanas. Esa oferta será el número de puntos de victoria que ceden a los aliados por dirigir a los alemanes. Pueden ofrecer cero puntos, más o menos. El jugador que presente la oferta más alta mandará a las fuerzas alemanas y el oponente a las aliadas.

20.2 PAGO DE OFERTAS

La oferta se paga al final del noveno turno moviendo el marcador lo que corresponda.

20.3 EMPATES

En caso de empate se determina el bando al azar pero la cantidad de puntos ofrecida la cobrará el perdedor del sorteo.

Sugerimos que los Jugadores se familiaricen con el sistema de Juego utilizando estos escenarios de dos turnos antes de intentar el Juego principal.

CONTRAATAQUE EN LA CASA REDONDA

19 de marzo de 1944: Para el 19, la mayor parte del Primer Regimiento de Paracaidistas se había infiltrado en el pueblo aprovechando la oscuridad de la noche, por la Ruta 6 y desde la Residencia del Barón, atrincherándose cerca del Hotel Continental. Así reforzados, los alemanes detuvieron en seco el empuje aliado en el pueblo. Ilusionado por su éxito, Heldrich intentó un contraataque para recuperar parte del pueblo. El extremo derecho de su ofensiva la lanzó el 29 Batallón del Primer Regimiento Paracaidista y el recién llegado 2º batallón del 115º de Panzergrenadiers, quienes atacaron durante la noche al 24º batallón neozelandés. Al final, el asalto no consiguió conquistar terreno y los atacantes sufrieron graves pérdidas, obligando a Heldrich a abandonar sus planes de continuar el ataque contra el 26º batallón.

REGLAS ESPECIALES:

1. DESPLIEGUE: El Juego se limita a las siguientes áreas/zonas únicamente: de la 18 a la 31 y G. Hay marcadores de control aliado en las Áreas 21, 22, 25 y 26. marcadores de Escombros 1 en las Áreas 21 y 22. El aliado despliega primero. El Jugador alemán posee la Ventaja Táctica y puede desplegar tras ver las

posiciones iniciales del aliado. No hay refuerzos. El Juego se limita a las unidades listadas en el despliegue.

2. HUMO: Ningún bando puede colocar humo.

3. RETIRADAS: Las unidades aliadas no pueden retirarse a las áreas 18,19,29 y 31.

4. COMO GANAR: El Jugador alemán gana consiguiendo más puntos de victoria de los que pierda al final de los dos turnos. El Jugador aliado gana evitando que se cumplan las condiciones de victoria del alemán

ASALTO A LA COLINA DEL CASTILLO

19 de Marzo de 1944: A las 5.30 horas, el ala izquierda de la ofensiva de Heldrich atacó, cuando 200 hombres del Primer Batallón del 4º Regimiento de Paracaidistas cargaron colina abajo desde la cota 236, después de un bombardeo, e hicieron huir a un pelotón de Rajoutana en la cota 165. Su ímpetu les llevó hasta la colina del castillo, donde 150 hombres defendieron el castillo contra ataques decididos en lo que podríamos describir como un sitio medieval llevado a cabo con armas modernas. En un momento dado, una carga de demolición rompió las murallas y los alemanes inundaron el patio tan sólo para verse rechazados por un diluvio de fuego procedente de la torre del homenaje. Ambos bandos se desangraron hasta quedar reducidos a una pequeña parte de su fuerza inicial, pero la 5ª brigada India siguió controlando la colina del castillo y los alemanes se vieron obligados a volver, de manera ya definitiva, a la defensiva.

REGLAS ESPECIALES:

1. DESPLIEGUE: Colocar marcadores de control en las Áreas 1, 8, 9, 34-36, 43, 44 y 54. Estas son las únicas Áreas a las que podrá moverse una unidad durante el escenario, aunque pueden retirarse fuera de estas Áreas normalmente. El Jugador aliado despliega primero. El Jugador alemán posee la Ventaja Táctica y despliega después de ver la posición aliada, lo hay refuerzos o otras unidades que se puedan usar en este escenario.

2. ARTILLERIA: El Jugador alemán tiene un marcador de humo disponible; el Jugador aliado ninguno. El observador alemán del 48 regimiento se encuentra en la abadía.

3. UNIDADES COMPROMETIDAS: La unidad de observación de la 56 brigada India y todas las unidades aliadas que se encuentren en el Área 34 comienzan el escenario ya comprometidas.

4. COMO GANAR: El Jugador que tenga más unidades de combate en el Área 9 al finalizar los dos turnos es el ganador. Si ambos bandos poseen el mismo número de unidades de combate en el Área 9 al final del escenario, el aliado es el ganador.

Desplegar en áreas siguiendo el código de puntas coloreados con un máximo de cuatro unidades por área:

Áreas Azules
Áreas Amarillas
Áreas Rojas

Refuerzos entran en zonas (S)

LOS ÚLTIMOS DÍAS

Si se juega la resolución de un Juego de Campaña que acabó en empate, se ignoran el Orden de Batalla inicial y las Reglas Especiales y sólo se usa el Orden de Batalla de los Refuerzos.

Si se juega el escenario "Los últimos días", se usarán tanto el orden de batalla inicial y las reglas espaciales como el orden de batalla de los refuerzos. En ambos casos, los aliados ganan si tienen 22 puntos de victoria al final del turno 15. Los alemanes ganan impidiendo que se cumplan las condiciones de victoria aliadas. REGLAS ESPECIALES:

1. DESPLIEGUE: El jugador aliado despliega primero y comienza el Juego con la Ventaja Táctica. Los alemanes despliegan después de ver el dispositivo aliado, pero antes de que se coloquen los escombros. Los escombros se colocan normalmente, según 5.5. Sin embargo, después de la colocación de escombros, el aliado puede retirar cinco niveles de marcadores de escombros en cualesquiera áreas/zonas no ocupadas por los alemanes, pero al menos un nivel de escombros debe retirarse de un área que se encuentre en el borde del tablero. Se colocan marcadores de control aliado en las áreas 9, 11, 15, 16, 17, 21, 22, 25 y 26.

2. HUMO: El jugador alemán no dispone de marcadores de humo. El aliado tiene dos.

3. SITUACION: El escenario comienza en el turno 10 y acaba al finalizar el turno 15. Los refuerzos entran normalmente. Se coloca al indicador de puntos de victoria en la casilla 15 de la Tabla de puntos de victoria. Las unidades aliadas que posean un símbolo de reserva se registrarán por las reglas de Reserva (16).

ORDEN DE BATALLA ALIADO

Turno 1: Entran en la zona C después de la colocación de Escombros y la

determinación de bajas alemanas.

Turno 6: retirar la unidad MATAF al final del turno

LOS ULTIMO DIAS

Desplegar en (set up in)

Refuerzos turno 10: Al comienzo del turno 10 las unidades con R pasan a ser Reserva. Se tiran las unidades de observación de la 6ª brigada neozelandesa y la 5ª brigada India.