

LA BATALLA



DE LAS ARDENAS

INSTRUCCIONES



INTRODUCCION HISTORICA

LA BATALLA DE LAS ARDENAS

La Batalla de las Ardenas es la última ofensiva alemana de importancia en el frente occidental, en la II Guerra Mundial. Esta ofensiva que en su día fue atribuida al Feldmariscal von Rundstedt, en realidad fue impuesta por el propio Hitler por encima de las objeciones del mariscal.

La elección del frente occidental era clara, dados los problemas logísticos de los aliados y el inferior número de unidades divisionarias de éstos. En el frente oriental era materialmente imposible derrotar a los rusos, ya que Stalin disponía de alrededor de 520 divisiones de infantería y más de 300 brigadas blindadas o mecanizadas.

De esta manera nace la operación Herbstnebel (bruma de otoño). Para ponerla en marcha era necesario reunir al menos 25 divisiones dotadas del suficiente material bélico; con este objetivo se le concedieron poderes amplios a Goebbels para lograr incrementar la producción bélica y conseguir estas divisiones.

Para hacerlo la edad de reclutamiento fue rebajada a los 16 años, incluyendo dentro de este reclutamiento masivo a: obreros no indispensables en la industria, comerciantes, empleados del Estado, estudiantes, hombres considerados anteriormente inútiles, presidiarios, etc. A los recién enrolados se les denominó Volksgrenadier "infantería del pueblo", sometiéndoles a un entrenamiento intensivo de 6 a 8 semanas, posteriormente se les enviaba al frente. De esta forma, a principios de Noviembre de 1944 Hitler había conseguido reconstruir la reserva móvil perdida, y enviar al frente occidental 18 nuevas divisiones.

Hitler, que había preparado personalmente el plan, convenció al anciano Feldmariscal von Rundstedt para que volviera al servicio activo y asumiese el mando, por el efecto beneficioso que ejercía sobre la moral de las tropas.

El plan establecido era el siguiente: el 5º y 6º Ejércitos blindados alemanes alcanzarían el Mosa en un plazo de 48 horas, posteriormente el 6º Ejército atravesaría el río aguas arriba de Lieja y se encaminaría hacia Amberes por Saint-Trond y Aerschat, en tanto que el 5º Ejército pasaría por Namur, enfilando la ruta de Bruselas.

En cuanto al 7º Ejército, gravitaría alrededor de Echternach, garantizando la cobertura de la operación en previsión de una reacción enemiga por el sur.

Tras interceptar el 5º y 6º Ejército las comunicaciones de Namur a Amberes, la totalidad del grupo de ejércitos "Norte" y los dos tercios del grupo de ejércitos "Centro" aliados (9º y 1º Ejércitos norteamericanos) serían atacados concéntricamente y aplastados, esto hubiese significado la destrucción de 37 de las 64 divisiones que en aquel momento estaban bajo el mando supremo del general Eisenhower.

El plan establecido por Hitler fue criticado por los altos mandos del ejército alemán (Generales Krebs y Westphal y Feldmariscales Model y von Rundstedt), los cuales proponían una ofensiva más limitada, consistente en una operación "en tenaza" sobre el 1º y 9º Ejércitos norteamericanos, lo cual permitiría la destrucción de 20 divisiones enemigas y la posibilidad de abrir una ruta hacia Amberes. Este plan era mucho más modesto, y tenía en cuenta los recursos materiales y humanos de ambos ejércitos. Sin embargo Hitler rechazó esta propuesta y lo único que hizo fue retrasar la ofensiva del 25 de Noviembre al 10 de Diciembre y posteriormente al 16 de Diciembre.

De esta forma el Ejército alemán quedaba constituido de la siguiente manera:

— Tres ejércitos (2 blindados y 1 de infantería) y un grupo de ejércitos de reserva, al mando del Feldmariscal (mariscal de campo) von Rundstedt. Estos ejércitos tenían la siguiente composición:

* 6º Ejército blindado al mando del General Josef Dietrich (comunmente conocido como Sepp), compuesto por:

— 67ª A.K. (Cuerpo de Ejército), mandado por el General Hitzfeld, formado por la 272ª y 326ª V.G.D. (Volksgrenadier Division).

— 1ª Pz.K.S.S. (Cuerpo de Ejército Panzer S.S.), mandado por el General Priess, formado por la 277ª y 12ª V.G.D., 3ª D. Paracaidista, 1ª Pz.D.S.S. (Panzer Division S.S.) Leibstandarte y 12ª Pz.D.S.S. Hitlerjugend.

— 2ª Pz.K.S.S., mandado por el General Bittrich, formada por la 2ª Pz.D.S.S. Das Reich y 9ª Pz.D.S.S. Hohenstaufen.

En total cuatro divisiones Panzer S.S., 1 división paracaidista y 4 divisiones de Volksgrenadier.

* 5º Ejército blindado al mando del General von Manteuffel, compuesto por:

— 66ª A.K. mandado por el General Lucht, formado por la 18ª y 62ª V.G.D.

— 58ª Pz.K. (Panzer Korps o Cuerpo de Ejército Panzer), mandado por el General Kruger, formado por la 116ª Pz. D. (Panzer Division), y la 560ª V.G.D.



Dificultades en el avance, un semi-oruga detenido por el fango.

— 47ª Pz.K., mandado por el General Von Luttwitz, formado por la 2ª Pz.D., 26ª V.G.D. y la Pz.D.Lehr.

En total 3 divisiones Panzer y 4 divisiones Volksgrenadier.

* 7º Ejército al mando del general Brandenberger, compuesto por:

— 85ª A.K., mandado por el General Kniess, formado por la 5ª D. Paracaidista y la 352ª V.G.D.

— 80ª A.K., mandado por el General Beyer, formada por la 212ª y la 276ª V.G.D.

En total 3 divisiones Volksgrenadier y 1 division paracaidista.

* Grupos de Ejércitos B (reserva) al mando del Feldmariscal Model, compuesto por: 9ª Pz.D., 3ª y 15ª Pz. G.D. (Panzer Grenadier D.).

* Así mismo contaban con la 150ª brigada motorizada, al mando de Otto Skorzeny (el hombre que había liberado a Benito Mussolini), que recibió la orden de adiestrar unidades especiales de comandos, para lo cual vistió y armó a 2.000 hombres con material americano, utilizando vehículos capturados al enemigo. La misión fundamental de esta brigada era la captura de puentes, y el sembrar la confusión en las filas aliadas.

* Aparte de la 3ª y 5ª D. Paracaidista, que se utilizaron como divisiones de infantería, se encargó al Coronel von der Heydte el constituir un grupo de paracaidistas, con el objeto de apoderarse de nudos de carreteras tras las líneas americanas.

* En total el mando alemán consiguió situar en el frente a 23 divisiones (4 divisiones Pz.S.S., 4 divisiones Panzer, 11 divisiones de Volksgrenadier, 2 divisiones de Paracaidistas, y 2 divisiones de Panzer Granaderos).

* De estas unidades había algunas que estaban bien dotadas, y otras que no, así las divisiones blindadas S.S. fueron completadas al 100% con Panther y con Mark IV, sin embargo las divisiones Panzer sólo fueron completadas en sus dos terceras partes. Así mismo los blindados iniciaron la ofensiva con sus depósitos de combustible a medio llenar.

El frente tenía una longitud de 136 Kms, desde Monschau al Norte, hasta Echternach, al Sur. El 12 de Diciembre de 1944, Hitler recibe a todos los mandos alemanes participantes en la ofensiva en el castillo de Ziegenberg, fijando el comienzo de ella el día 16 de Diciembre a las 5 horas y 30 minutos.

Por parte aliada en el frente únicamente había seis divisiones:

— El 8º C.E. (Cuerpo de Ejército) norteamericano (General Middleton), ocupaba un frente de 120 Kms con 4 divisiones, la 4ª y la 28ª D.I. (División de Infantería) que tenían sensibles pérdidas, la 9ª D.B. (División Blindada), que no había entrado en combate y 106ª D.I. (al mando del Mayor General Jones) que acababa de llegar al frente. En el Norte el 5º C.E. norteamericano contaba en el frente con la 2ª y la 99ª D.I.

Al Norte de las Ardenas Hodges (Ejército 1º U.S.A.) y Simpson (9º Ejército U.S.A.) disponían de 14 divisiones, al Sur Patton (Ejército 3º U.S.A.) contaba con 9 divisiones. Al frente del XII Grupo de Ejércitos estaba el General Bradley.

El "día D" el 6º Ejército alemán atacó por el Norte, a la 2ª y 99ª D.I. del 5º C.E. (General Gerow), el 5º Ejército alemán atacó por el Centro a la 28ª y 106ª D.I.; y el 7º Ejército alemán atacó en el Sur a la 4ª D.I. norteamericana.

Como fuerzas de reserva los aliados disponían del 18º C.E. Aerotransportado (General Ridgway) con la 82ª y la 101ª D. paracaidista, que estaban en la región de Reims. Asimismo podían disponer inmediatamente de la 7ª y la 10ª D.B., y en el plazo de poco tiempo de la 2ª D.B., 87ª D.I. y la 17ª D. Paracaidista.

La nieve, la niebla y el barro dificultaban la circulación de los vehículos y retrasaban la intervención de los refuerzos, por lo cual el control de las principales carreteras era objetivo prioritario.

Entre el 16 y el 23 de diciembre debido a las intensas nieblas y a las lluvias, la aviación apenas pudo intervenir; lo cual imposibilitó la utilización de la 9ª Fuerza Aérea táctica aliada.

La ofensiva alemana, a pesar de la superioridad de las fuerzas atacantes, fue lenta y difícil, siendo frenada en múltiples localidades, así en Bastogne la 101ª D. paracaidista (General MacAuliffe) retrasó el avance alemán, lo mismo que la 7ª D.B. en Saint-Vith.

El 19 de diciembre de 1944 Eisenhower se reúne con sus altos mandos militares y opta por el contraataque, movilizándolo al frente todas sus fuerzas disponibles, de esta forma el 24 de diciembre se habían movilizado 250.000 hombres y 50.000 vehículos, existiendo ya una clara superioridad aliada, 32 divisiones contra 29 alemanas.

El 23 de diciembre mejora el tiempo, con lo cual empieza la utilización masiva de la aviación aliada, existiendo una superioridad aplastante aliada en este aspecto, en cuatro días se realizaron 17.000 misiones. Los aliados utilizaron en un solo día 2.000 bombarderos y 300 cazas, mientras que los alemanes disponían de poco más de 300 aviones.

A partir de ese momento la suerte de la ofensiva alemana estaba echada, sin que existiesen posibilidades de lograr los objetivos iniciales.

El 27 de diciembre de 1944 los alemanes abandonan la operación Herbst-nebel, con lo que comienza el fin de la Batalla de las Ardenas.

En la fase inicial se puede hablar de éxito parcial alemán, rompiendo el frente en varias zonas, eliminando o diezmando a varias divisiones aliadas y penetrando en profundidad en diversos sitios, en cualquier caso nunca se lograron los objetivos iniciales previstos.

Uno de los hechos más famosos de esta Batalla fue la actuación de los comandos de Otto Skorzeny, los cuales se infiltraron en las líneas enemigas consiguiendo conquistar algunos puentes, destruir líneas de comunicación y depósitos de municiones; pero lo más importante fue la confusión que crearon en las líneas aliadas, retrasando la contraofensiva aliada.

De esta forma los aliados se vieron obligados a realizar rigurosas medidas de vigilancia, entre las que se incluía el detener a los jeeps y camiones propios, y hacer preguntas relativas a nombres de personajes de los tebeos norteamericanos, clasificación de los equipos de beisbol y detalles de la vida privada de actores de cine conocidos; esto era desconocido por la mayor parte de los comandos alemanes, facilitando así su detención. También provocaban la detención cautelar de tropas propias que no conocían la respuesta a esas preguntas. Los comandos de Otto Skorzeny fueron detenidos en su mayoría, siendo ejecutados por vestir uniformes norteamericanos, e ir en contra de los acuerdos de Ginebra.

El lanzamiento de paracaidistas alemanes fue asimismo un fracaso, ya que la falta de pericia de los pilotos y el desconocimiento del terreno hizo que casi las 3/4 partes saltaran tras las líneas alemanas, con lo cual no lograron nada positivo. Los aproximadamente 350 paracaidistas que cayeron tras las líneas aliadas no pudieron conseguir sus objetivos, al encontrarse rodeados de fuerzas enemigas, por lo que el Coronel Von der Heydte al cabo de cuatro días, ordenó a sus hombres que se dividiesen en grupos pequeños y trataran de llegar a las líneas propias, siendo detenidos

muchos de ellos.

El día 28 de enero de 1945 finaliza la Batalla de las Ardenas, regresando las fuerzas alemanas a las líneas que tenían antes del 12 de diciembre de 1944.

Las pérdidas fueron cuantiosas por ambos bandos, así de los alrededor de 600.000 soldados aliados que participaron en esta batalla, hubo más de 80.000 bajas (entre muertos, heridos y desaparecidos), igualmente las pérdidas alemanas fueron cuantiosas, superando también las 80.000 bajas. Las pérdidas materiales (aviones, carros de combate, etc.), fueron asimismo importantes en ambos bandos. Sin embargo la capacidad de recuperación, de las pérdidas humanas y materiales, era muy superior en el bando aliado, los cuales pudieron reponer las pérdidas en poco más de dos semanas, mientras que los alemanes no estaban en condiciones de conseguirlo.

Una de las consecuencias de esta derrota alemana, fue que el 12 de enero de 1945, Stalin lanzó la quinta y última ofensiva de invierno soviética.

El fracaso alemán en las Ardenas, hay que atribuirlo a varios factores:

- 1) Imposibilidad de los alemanes para conseguir movilizar más tropas, lo cual motivó la participación en combate de tropas sin el suficiente grado de instrucción.
- 2) Superioridad aplastante en material de guerra por parte del bando aliado.
- 3) Dominio absoluto de la aviación aliada.
- 4) Gran capacidad de los aliados para movilizar tropas, allí donde fuesen necesarias.
- 5) La resistencia sorprendente que pusieron las tropas americanas estacionadas en primera línea de frente. Por ello el vencedor de las Ardenas fue el soldado americano, que demostró estar a la altura de la situación, ganando el tiempo suficiente para lanzar al combate a las fuerzas móviles y de reserva.

Otro hecho importante fue la meteorología, que por un lado dificultó el avance rápido de las tropas alemanas, y por otro imposibilitó prácticamente el uso de la aviación aliada. Sin embargo a partir del 23 de diciembre de 1944 el buen tiempo permitió la llegada de refuerzos aliados y demostró la superioridad absoluta de la aviación aliada sobre la alemana, con lo que las posibilidades de éxito de la ofensiva desaparecieron.

La derrota alemana en la Batalla de las Ardenas acentuó el declive alemán, que finalizó con la rendición incondicional de todas las fuerzas alemanas el 8 de mayo de 1945.



Fuego de una batería de morteros dirigida por radio, el mortero fue muy usado, como excelente cobertura a las tropas, por su tiro parabólico.

INSTRUCCIONES

LA BATALLA DE LAS ARDENAS

1. COMPONENTES DEL JUEGO

- Un tablero, que representa la zona de las Ardenas (Bélgica), donde se desarrollan los combates.
- Doce plantillas troqueladas de fichas que representan las unidades aliadas (americanas e inglesas) y alemanas.
- Una cubeta de plástico para guardar las fichas una vez destroqueladas.
- Un dado especial de wargame.
- Dos plantillas auxiliares, para controlar las agrupaciones de tropas y aviones.
- El presente libro de instrucciones.

2. EXPLICACION DE LOS COMPONENTES

2.1. EL TABLERO

Es un mapa del territorio, en el que se desarrolló la Batalla de las Ardenas.

En él se distinguen:

- Fronteras: Líneas gruesas de color rojo, sin incidencia alguna en el juego.
- Ciudades y pueblos: Zonas grises limitadas por una línea de color negro, situadas dentro de un exágono, cada una con su nombre correspondiente. Aquellos situados en un exágono con un círculo de color rojo, son los que puntúan para la victoria final.
- Ríos: En color azul.
- Exágonos donde se sitúan las fichas de puente: Exágonos con dos trazos de color negro sobre un río, donde se sitúan al comienzo de la partida las fichas de puente.
- Carreteras: Líneas de color gris, delimitadas en los lados por un borde de color negro, que unen o pasan por ciudades.
- Dibujo del lanzamiento de paracaidistas, que indica con respecto a un punto de lanzamiento cualquiera, el punto de caída, según la tirada del dado.
- Exágonos de colocación inicial de unidades aliadas: Son los exágonos marcados con las iniciales de la división, desde los cuales pueden entrar en juego.
- Zona de ampliación del área de combate, que es donde se resuelven los combates de apilamientos o agrupaciones contra apilamientos o agrupaciones enemigas.
- Zonas de colocación inicial y de recepción de refuerzos de las unidades alemanas: Son exágonos marcados con un casco de color negro.
- Zonas de recepción de refuerzos de unidades aliadas, son iguales a las anteriormente descritas, pero con el casco de color rojo.
- Exágonos de colocación inicial de la aviación: Son los exágonos marcados con una silueta de un avión, desde donde comienzan su movimiento las unidades aéreas, (rojo para los aliados y negro para los alemanes).
- Una plantilla marcadora de turnos, y otra para los subturnos de la aviación.
- Una plantilla marcadora del factor atmosférico.
- Una tabla de resolución de combates.
- Una tabla de bombardeos, para controlar el alcance y efectividad de los diferentes tipos de artillería, así como de los bombardeos aéreos.

2.2 LAS FICHAS

Clasificación general:

— Ejércitos aliados:

Ingleses: Fondo de color blanco con siluetas y números en azul.

Americanos: Fondo de color amarillo con siluetas y números en verde.

— Ejército alemán:

S.S.: Fondo de color negro con siluetas y números en blanco.

El resto de las unidades: Fondo de color azul con siluetas y números en rojo.

Además de estas fichas, que representan a los ejércitos contendientes, existen otras fichas que tienen una misión auxiliar:

- 60 fichas (30 para cada bando), para representar las diferentes

agrupaciones terrestres y aéreas.

Las aliadas tienen fondo de color amarillo con números y textos en verde. Las alemanas tienen fondo de color azul con números y textos en rojo.

— 25 fichas de puente con fondo de color naranja y un puente de color negro.

— 31 fichas de unidad afectada, tienen fondo de color rosa con una letra A de color negro.

— 8 fichas de localización con fondo de color rosa y una letra L de color negro.

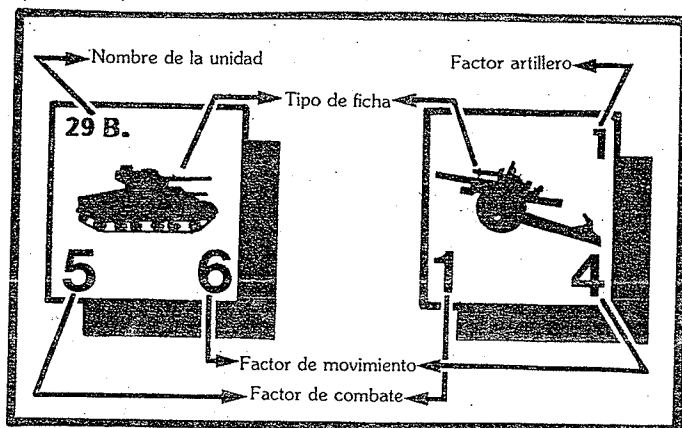
— Una ficha NAC de marca de turnos.

— Una ficha NAC de marca de subturnos de la aviación.

— Una ficha NAC para marcar el "factor atmosférico".

2.3. LA FICHA TIPO

Las fichas de los dos ejércitos tienen unas características distintas dependiendo del tipo de ficha, que las hacen diferentes entre sí. Estas características son:



— Nombre de la unidad: reproducido de las unidades auténticas que participaron en la batalla.

— Tipo de unidad: infantería, artillería, etc.

— "Factor de combate": es la capacidad operativa de la ficha, es decir, la posibilidad de lucha que es capaz de concentrar en un combate. Sirve para entablar combate entre las diferentes fichas.

— "Factor de movimiento": es el espacio, en exágonos, que cada ficha es capaz de recorrer, como máximo, para entablar combates en cada turno, si bien puede hacer un movimiento menor o no moverse. El "factor de desplazamiento", que no viene reflejado en la ficha, es el espacio en exágonos, que como máximo, es capaz de recorrer una ficha, en cualquier turno, para trasladarse de un punto de tablero a otro, sin entrar en combate.

El factor de desplazamiento de una ficha es el doble de su factor de movimiento. Este factor no se puede utilizar para aproximarse a una ficha enemiga y entablar combate con ella en ese turno.

— "Factor de disparo artillero": es el número de veces que una ficha de artillería, es capaz de disparar como máximo en un turno. Aparece únicamente en la fichas de artillería.

2.4. TIPOS DE FICHAS

- Infantería
- Infantería mecanizada
- Carros de combate
- Artillería de campaña
- Artillería autopropulsada
- Artillería contracarro
- Artillería antiaérea
- Ingenieros
- Ingenieros mecanizados
- Ingenieros paracaidistas
- Infantería paracaidista
- Infantería aerotransportada
- Comandos
- Intendencia
- Intendencia paracaidista
- Agrupaciones de tropas
- Agrupaciones de aviones
- Combustible
- Aviones bombarderos

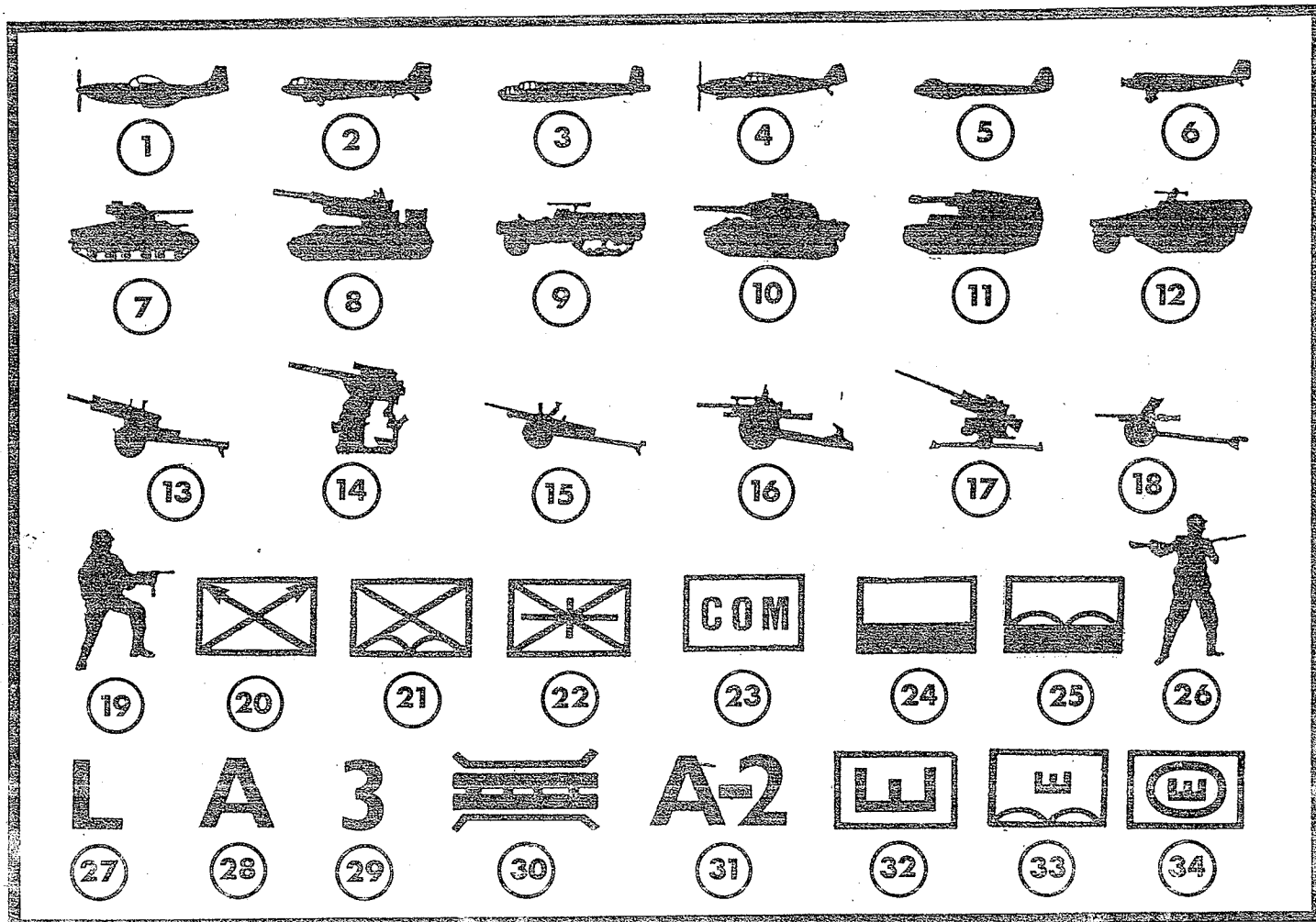
- Aviones cazas
- Aviones de transporte
- Unidad afectada
- Puente
- Localización.

Además de estas fichas hay tres fichas NAC: una para señalar los subturnos de la aviación y otra para los turnos de juego, y una ficha para señalar el "factor atmosférico".

- Dos jugadores: uno con las fuerzas aliadas y otro con las alemanas.
- Tres jugadores: dos con las fuerzas aliadas, dividiéndose el frente por sectores y uno con las alemanas.
- Cuatro jugadores: dos en cada bando, dividiéndose el frente por sectores.

4. DURACION DE LA PARTIDA

Se rige por el concepto de turnos, que es el movimiento y resolu-



1./ Caza aliado. 2./ Transporte aliado. 3./ Bombardero aliado. 4./ Caza alemán. 5./ Bombardero alemán. 6./ Transporte alemán. 7./ Carros de combate aliados. 8./ Artillería autopropulsada aliada. 9./ Infantería mecanizada aliada. 10./ Carros de combate alemanes. 11./ Artillería autopropulsada alemana. 12./ Infantería mecanizada alemana. 13./ Artillería de campaña aliada. 14./ Artillería antiaérea aliada. 15./ Artillería contracarro aliada. 16./ Artillería de campaña alemana. 17./ Artillería antiaérea alemana. 18./ Artillería contracarro alemana. 19./ Inglaterra aliada. 20./ Comandos. 21./ Infantería paracaidista. 22./ Infantería aerotransportada (planeadores). 23./ Combustible. 24./ Intendencia. 25./ Intendencia paracaidista. 26./ Infantería alemana. 27./ Ficha marcadora de "localización de apilamiento". 28./ Unidad afectada. 29./ Ficha indicadora de agrupación de unidades terrestres. 30./ Puente. 31./ Ficha indicadora de agrupación de unidades aéreas. 32./ Ingenieros. 33./ Ingenieros aerotransportados. 34./ Ingenieros mecanizados.

2.5. EL DADO

Se usa para la resolución de los combates y significa el "factor suerte". Para que éste no esté desproporcionado se trata de un dado especial que no lleva ni la cifra "uno" ni la "seis", teniendo un "dos", dos "tres", dos "cuatro" y un "cinco", con lo que la posibilidad de una suerte semejante está más igualada.

2.6. PLANTILLAS AUXILIARES

Dos plantillas auxiliares, una para cada ejército, para controlar las unidades que van en cada agrupación. El concepto de agrupación se explica en su apartado correspondiente.

Cada plantilla auxiliar tiene quince compartimentos: doce para las agrupaciones terrestres, numeradas del 1 al 12, y tres compartimentos para las agrupaciones aéreas, numeradas del 1 al 3.

3. NUMERO DE JUGADORES

Este juego admite de dos a cuatro jugadores, siempre en dos bandos. Las posibilidades que se ofrecen son las siguientes:

ción completa de los combates de ambos jugadores, una vez cada bando. Siempre comienza la partida el jugador que hace de "alemán"; por lo que siempre el orden de turnos ha de ser: primero, el movimiento y resolución de los combates planteados por el jugador que hace de "alemán", y después, dentro del mismo turno, movimiento y resolución de los combates planteados por el jugador que hace de "aliado", con lo que quedará completado un turno. Antes de los movimientos de las fichas terrestres, se procederá a completar los subturnos de la aviación que son seis, empezando siempre el jugador "alemán", y siguiendo luego el jugador "aliado".

La duración de la partida es de doce o veinte turnos, dependiendo del nivel de juego que se elija como se indicará más adelante, teniendo cada turno seis subturnos de la aviación. Cada vez que se completa un subturno de aviación se avanza la ficha NAC de control de subturnos. Una vez completado un turno completo, se procede a avanzar la ficha NAC de control de turnos, una casilla en la plantilla de marca de turnos.

La duración en tiempo real de la partida, al usarse la mecánica de

turnos, vendrá dada por la capacidad reflexiva y rapidez de movimientos en los jugadores, y por el nivel de juego elegido, siendo normal completar el juego en un tiempo que oscila entre las dos y las seis horas, dependiendo del nivel de juego.

5. ¿QUIEN GANA LA PARTIDA?

La victoria en este juego puede obtenerse de las siguientes formas:

- 1) — Consiguiendo la rendición del contrario.
- 2) — Aniquilando totalmente a su enemigo.
- 3) — Teniendo al finalizar cualquier turno, el triple de fichas que su contrario.
- 4) — Gana el jugador alemán;
 - * Si al finalizar cualquier turno mantiene en su poder quince ciudades, de las que tienen puntuación para la victoria final, y que se detallan posteriormente.
 - * Si al finalizar el último turno de la partida (el 12 ó el 20, dependiendo del nivel de juego elegido) mantiene en su poder ciudades por valor de 16 ó más puntos.
 - * Los valores que tienen las ciudades con puntuación para la victoria final son los siguientes:

Lieja	5 puntos
Bastogne	2 "
Eupen	2 "
Huy	2 "
Malmedy	2 "
Namur	2 "
Spa	2 "
Verviers	2 "
Ciney	1 punto
Clervaux	1 "
Dinant	1 "
Echternach	1 "
Givet	1 punto
Houffalize	1 "
La Roche en Ardenne	1 "
Marché	1 "
Rochefort	1 "
St. Hubert	1 "
Stavelot	1 "
Vielsam	1 "

- 5) — Gana la partida el jugador aliado, si el jugador alemán no consigue su objetivo.

— Para considerar que una ciudad está en poder de un jugador es necesario la presencia en ella de al menos una ficha terrestre propia. No son válidas para ello las fichas de intendencia y combustible, pero si las demás.

6. COLOCACION INICIAL Y RECEPCION DE REFUERZOS

Antes de comenzar la partida, ambos jugadores procederán a colocar sobre el tablero las fichas que entran en juego en el primer turno.

A) — JUGADOR ALEMAN.

Los alemanes reciben en el primer turno de juego todas las unidades terrestres, excepto las correspondientes a la reserva (9 Pz. D, 3. y 15 Pz.G.D.) que entrarán en juego en el séptimo turno cuando se juega la partida a 20 turnos y en el sexto turno en la partida reducida de 12 turnos.

Así mismo podrá utilizar todas las fichas de intendencia, combustible, ingenieros y artillería que desee, colocándolas libremente con el resto de sus fichas terrestres. Existen tres zonas de colocación inicial marcadas en el tablero, una por cada ejército alemán, que son tres: 5. y 6. Panzerarmee y 7. Ejército, debiendo entrar en juego las fichas que forman parte de cada ejército desde cualquier exágono de su correspondiente zona de colocación inicial, no pudiendo entrar en juego en el primer turno desde otra zona. Las fichas de comandos y las aéreas, entran en juego, conforme se explica en sus apartados correspondientes.

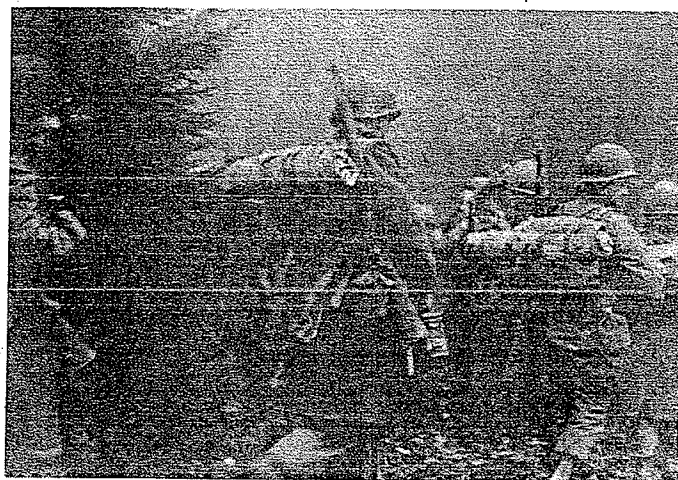
Los tres ejércitos con los que comienza el jugador alemán son los

siguientes:

- 6. a. Panzerarmee, constituida por las siguientes unidades:
 12 VGD 326 VGD
 272 VGD 3 D. Paracaidista
 277 VGD
 1 Pz. D. S.S.
 2 "
 9 "
 12 "

Su zona de colocación inicial son los exágonos marcados con un casco negro situados entre Losheim y Monschau, y en los alrededores de esta última ciudad.

- 5 Panzerarmee, constituida por las siguientes unidades:
 18 VGD
 26 "
 62 "
 560 "
 2 Pz. D.
 116 Pz. D.
 Lehr Pz. D.



Una compañía de Infantería Americana durante la contra ofensiva.

Su zona de colocación inicial son los exágonos marcados con un casco negro situado entre Losheim y Dasburg.

- 7 ejército, constituido por las siguientes unidades:
 212 VGD
 276 "
 352 "
 5 D. Paracaidista

Su zona de colocación inicial son los exágonos marcados con un casco negro situados entre Dasburg y Echternach.

El jugador alemán puede si así lo desea, guardar todas o algunas de las unidades propias que entran en juego en el primer turno, con el objeto de utilizarlas como refuerzo en turnos posteriores.

Los refuerzos pueden recibirse desde cualquier exágono de las zonas de colocación inicial, correspondientes a cualquiera de los tres ejércitos alemanes. Podrán recibirse fichas de refuerzo de intendencia, combustible, ingenieros y artillería, así como cualquier unidad que no haya sido utilizada por el alemán, en el turno que decida este jugador.

La colocación y utilización de fichas de aviación se explica en el apartado correspondiente.

JUGADOR ALIADO

En el primer turno el jugador aliado deberá colocar obligatoriamente sus unidades que entran en juego en dicho turno en su zona correspondiente, que es el exágono del tablero señalado con el número de dicha unidad, u otro exágono cualquiera, situado a una distancia máxima de dos exágonos del anterior.

Posteriormente en los turnos sucesivos irá recibiendo los refuerzos, conforme aparecen en la tabla de recepción de refuerzos, pudiendo recibir éstos en su zona correspondiente (exágono del tablero marcados con el número y tipo de la unidad, o cualquier otro situado a una distancia máxima de dos exágonos del anterior) o en una de las zonas de recepción de refuerzos aliados (exágonos marcados con un casco de color rojo), decidiendo el jugador aliado por donde recibe sus refuerzos en cada turno.

No podrá recibir refuerzos en los exágonos marcados con los números de las unidades si hay fichas terrestres enemigas con "factor de combate" (en este caso no cuentan las fichas de combustible o intendencia enemigas, al carecer éstas de "factor de combate"), a menos de 10 exágonos de distancia del exágono por donde entran los refuerzos, debiendo recibirlas en este caso, en cualquiera de las zonas de recepción de los refuerzos marcadas con un casco de color rojo.

Como ya se ha explicado en lo relativo al jugador alemán, también el jugador aliado podrá guardar si así lo desea, parte o todos los refuerzos que podría recibir en ese turno para recibirlos en turnos posteriores, excepto las unidades que recibe en el primer turno, las cuales es obligatorio recibirlas en su zona correspondiente. De igual forma decidirá las fichas de combustible e intendencia que recibe en cada turno y el sitio donde las recibe. Las fichas de combustible, intendencia, artillería e ingenieros las puede distribuir libremente entre sus unidades, pudiendo recibirlas en cualquier exágono donde se reciban aquellas.

Las fichas que se reciben de refuerzo en el turno octavo, cuando se juega la partida reducida a doce turnos, las recibirá en el sexto turno.

Siempre coloca primero sus fichas el jugador aliado y luego el alemán.

Las fichas de intendencia, ingenieros y artillería británicas pueden entrar en juego a partir del quinto turno, desde cualquiera de los exágonos del tablero marcados con un casco de color rojo, junto al resto de las fichas británicas.

A continuación se detalla la tabla de recepción de refuerzos, donde se indica el turno de entrada en juego de cada unidad.

RECEPCION DE REFUERZOS

PRIMER TURNO.

- Todas las fichas alemanas, excepto las de la reserva.
(9 Pz. D., 3 Pz. G.D., 15 Pz. G.D.).
- Fichas aliadas:
 - * 2 DI (División de Infantería), 4 DI, 9 DI, 28 DI, 78 DI, 99 DI, 106 DI, 9 DB (División Blindada).
 - * 9 fichas de artillería: 3 contracarro (c.c.), 3 antiaéreas (a.a.) y 3 de campaña o autopropulsada (c. ó a.).
 - * 3 fichas de ingenieros.
 - * Intendencia, según lo decida el jugador aliado.

SEGUNDO TURNO.

- Fichas aliadas:
 - * 10 DB, 101 D aerotransportada.
 - * 3 fichas de artillería (1 c.c., 1 a.a., 1 c. ó a.).
 - * 1 ficha de ingenieros.

TERCER TURNO.

- Fichas aliadas:
 - * 1 DI, 30 DI, 5 DB y 7 DB.
 - * 4 fichas de artillería (1 c.c., 1 a.a. y 2 c. ó a.).
 - * 2 fichas de ingenieros.

QUINTO TURNO.

- Fichas aliadas:
 - * 87 DI, 11 DB, 17 D. aerotransportada, 82 D aerotransportada y todas las fichas británicas (43 DI Británica, 51 DI Británica,

53 DI Británica, 29 Brigada Acorazada Británica).

- * 6 fichas de artillería (2 c.c., 2 a.a. y 2 c. ó a.)
- * 2 fichas de ingenieros.

SEPTIMO TURNO.

— Reserva alemana (9 Pz. D., 3 Pz D. y 15 Pz GD.)

OCTAVO TURNO.

- Fichas aliadas:
 - * 75 DI, 83 DI, 84 DI, 2 DB, 3 DB, 4 DB, 6 D. aerotransportada Británica.
 - * 6 fichas de artillería (2 c.c., 2 a.a. y 2 c. ó a.)
 - * 3 fichas de ingenieros.

En la partida corta de 12 turnos los refuerzos alemanes y aliados del séptimo y octavo turno se reciben todos en el sexto turno.

7. EL MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

En cada turno cada ficha de tierra sólo puede moverse una vez sobre el tablero, excepto las que vayan agrupadas o en apilamiento, que posteriormente en caso de entrar en combate podrán realizar un segundo movimiento en la zona de ampliación del área de combate. Las fichas aéreas se mueven, cada una, una vez por subturno sobre el tablero, excepto las que vayan agrupadas o en apilamiento, que en caso de entrar en combate podrán realizar un segundo movimiento en la zona de ampliación del área de combate.

El movimiento de una ficha viene dado por su "factor de movimiento", que es el espacio, en exágonos, que cada ficha es capaz de recorrer, en cualquier dirección como máximo en cada turno, si bien puede hacer un movimiento menor o simplemente no moverse.

Se considera "movimiento fraccionado" al hecho de mover parte del "factor de movimiento", atacar a una ficha enemiga, y mover el resto del "factor de movimiento". Este "movimiento fraccionado" está rigurosamente prohibido. Es obligatorio realizar todos los movimientos de las fichas propias y después resolver los combates que se hayan entablado. Una vez hecho esto, y dentro del mismo turno, pasa el juego al jugador contrario. Completados los movimientos y combates, tanto aéreos como de las fichas de tierra por parte de los dos jugadores, se da por finalizado un turno y se pasa al siguiente.

Las fichas terrestres, pueden pasar por encima de otras fichas de tierra propias; esto es igualmente aplicable a las fichas aéreas.

En este juego está permitido el apilamiento de las fichas propias (colocación de dos a seis fichas, unas encima de otras en un mismo exágono), conforme se explica posteriormente. En un mismo exágono no puede haber nunca fichas de los dos bandos, excepto en el caso de las fichas aéreas, que si pueden colocarse encima de fichas terrestres enemigas.

Las fichas terrestres o aéreas (individuales, apiladas o agrupadas), pueden colocarse sobre las fichas de puente.

Las fichas de aviación pueden pasar por cualquier exágono del tablero que esté ocupado por fichas de tierra, pero no por los que estén ocupados con fichas de aviación contrarias. Una vez realizado su movimiento una ficha de avión puede colocarse sobre un exágono que esté ocupado por una ficha de tierra, propia o enemiga, pero no podrá hacerlo, en el exágono en el que haya una ficha de aviación enemiga. Una vez realizado el movimiento de una ficha, ésta queda inmovilizada (salvo en los apilamientos y agrupaciones, que en caso de entrar en combate, se trasladan las implicadas en cada combate a la zona de ampliación del área de combate, pudiendo realizar allí un segundo movimiento las unidades atacantes), si es de avión hasta el subturno siguiente, y si es de tierra, hasta el turno siguiente.

Las fichas de infantería que crucen los ríos a través de una ficha de ingenieros, tal y como se explicará más adelante, no sufrirán pérdida de su "factor de movimiento".

El "factor de desplazamiento" de una ficha es el doble de su "factor de movimiento", no pudiendo utilizarse para aproximarse a una ficha enemiga y entablar combate con ella en ese turno; ésto es aplicable tanto a fichas terrestres como aéreas.

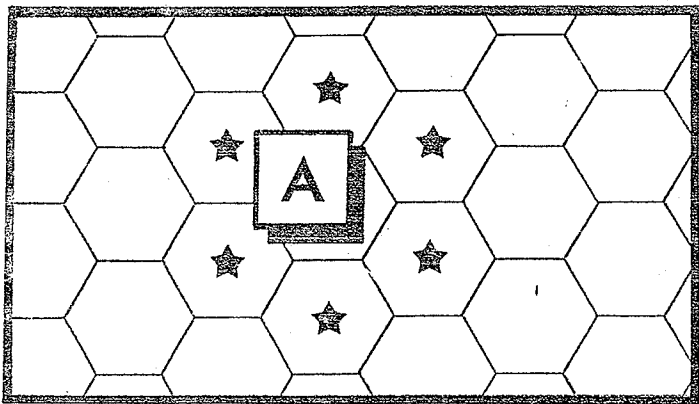
Todas las fichas terrestres que realizan su movimiento por carretera (siempre que hace buen tiempo, no aplicable cuando hay niebla o tormenta, conforme se explica en el apartado de "factor atmosférico") aumentan en dos exágonos su "factor de movimiento", y en cuatro exágonos su "factor de desplazamiento", entendiéndose que, para poder acogerse a esta ventaja, el movimiento ha de realizarse completamente por carretera, es decir, que en un determinado turno una ficha que ya está situada en carretera realiza todo su movimiento de ese turno por carretera, quedando al finalizar el movimiento también en un exágono de carretera.

En este juego las fichas pueden colocarse y mover sobre el tablero de tres formas diferentes:

1. Fichas individuales, colocando una única ficha por exágono, en este caso la ficha podrá mover tantos exágonos como "factor de movimiento" tenga.

La "zona de control" de una ficha son los seis exágonos que rodean al exágono en el que la ficha se encuentra. Una ficha no puede atravesar la "zona de control" de otra ficha enemiga, y si lo hace está obligada a detenerse, en el primer exágono de su "zona de control" por el que pase, y a entablar combate con ella. Las fichas pueden ir ocultas (boca abajo), descubriéndose cuando entran en "zona de control" de unidades enemigas.

Cuando una ficha entra en la "zona de control" de dos o más fichas enemigas, elige a cuál de ellas ataca, pudiendo hacerlo si lo desea a varias de ellas a la vez. La "zona de control" de las fichas terrestres no afecta a los movimientos de las fichas de aviación; éstas sólo se ven afectadas por las "zonas de control" de las fichas aéreas y por las fichas de artillería antiaérea.



La zona de control de una ficha son los seis exágonos que rodean al exágono en el que la ficha se encuentra.

2. Apilamiento de fichas (colocación de dos a seis fichas, unas encima de otras en un mismo exágono). En este caso todas las fichas apiladas moverán el "factor de movimiento" de la ficha que lo tenga inferior. La "zona de control" de un apilamiento de fichas son los seis exágonos que rodean al exágono en el que el apilamiento se encuentra.

Cualquier ficha, apilamiento o agrupación enemiga que pase por su "zona de control" deberá enfrentarse al apilamiento. Las fichas que mueven apiladas podrán ir ocultas (boca abajo), descubriéndose cuando entran en "zona de control" de unidades enemigas.

Si se entra en "zona de control" de dos o más apilamientos enemigos, se elige a cual de ellos se ataca, pudiendo hacerlo si se desea a varios apilamientos a la vez.

3. Agrupaciones de tropas. Existen dos tipos de agrupaciones: terrestres y aéreas, que se explican en sus apartados correspondientes. Su mecanismo de movimiento y su "zona de control" es igual a lo explicado para el apilamiento de fichas.

Las fichas que vayan ocultas (individualmente, en apilamientos o en agrupaciones), se descubrirán cuando entren en "zona de control" de unidades enemigas, tanto terrestres como aéreas; pudiendo ponerlas ocultas otra vez, si así lo desea el jugador, cuando dejan la "zona de control" de estas unidades. En un mismo exágono puede haber hasta tres agrupaciones (terrestres o aéreas) del mismo bando.

Las fichas de intendencia y combustible no crean "zona de control".

Cuando una ficha, apilamiento o agrupación entra en la "zona de control" de una agrupación de tropas, deberá enfrentarse a ella.

Si se entra en "zona de control" de dos o más agrupaciones enemigas, se elige a cuál de ellas se ataca, pudiendo hacerlo si se desea a varias agrupaciones a la vez.

Nunca en un mismo exágono puede haber fichas de ambos bandos, excepto las fichas aéreas, que sí pueden situarse encima de una ficha terrestre enemiga.

8. EL COMBATE Y LOS BOMBARDEOS

8.1. NORMAS GENERALES PARA LAS FICHAS DE TIERRA.

Las fichas de tierra pueden combatir contra otras fichas de tierra utilizando su "factor de combate". Una o varias fichas, apilamientos o agrupaciones propias pueden entablar combate con una o varias fichas, apilamientos o agrupaciones enemigas, siempre y cuando se hallen en exágonos adyacentes. Siempre ha de indicarse antes de realizar los combates, que fichas, apilamientos o agrupaciones atacan a cuales.

COMBATES ENTRE FICHAS INDIVIDUALES, O DE ESTAS CONTRA APILAMIENTOS O AGRUPACIONES ENEMIGAS.

Dentro de ellos están también los combates de apilamientos y agrupaciones contra fichas individuales enemigas.

Estos combates se resuelven directamente en el tablero, sin necesidad de trasladar las fichas implicadas en el combate a la zona de ampliación del área de combate; resolviéndose sin aplicar la tabla de combates impresa en el tablero.

El combate se resuelve con el dado ("factor suerte"). Al entablar combate, el jugador atacante tira el dado, multiplicando la puntuación obtenida por el "factor de combate" de la ficha, obteniendo así un valor. El atacado hace lo mismo, obteniendo un segundo valor para su ficha. El que resulte superior de ambos valores, da la victoria a la ficha que lo ha obtenido, resultando la otra eliminada y saliendo del juego. En caso de empate, no se repite la tirada, permaneciendo ambas fichas en juego.

Cuando varias fichas atacan a una enemiga, sus "factores de combate" se suman, multiplicándose la adición por la puntuación obtenida con el dado.

Varias fichas pueden atacar a varias fichas enemigas, siempre y cuando estén todas ellas adyacentes entre sí, atacantes y atacadas.

COMBATES ENTRE APILAMIENTOS Y AGRUPACIONES

Dentro de ellos se resuelven los combates entre apilamientos, los de apilamientos contra agrupaciones, los de agrupaciones contra apilamientos y los combates entre agrupaciones.

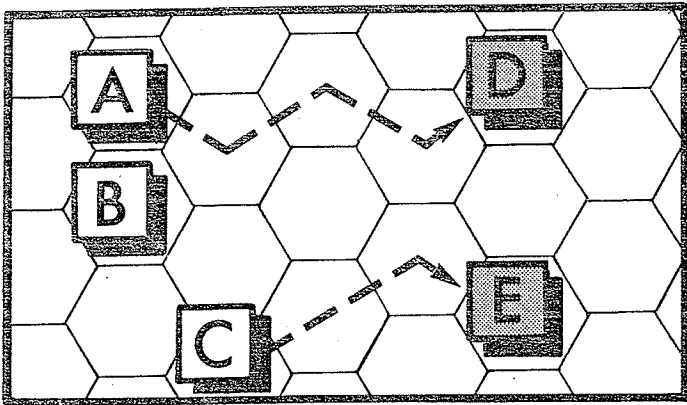
Todos estos combates se resuelven en la "zona de ampliación del área de combate", aplicando la tabla de resolución de combates existente en el tablero.

Debiendo resolverse uno a uno; es decir primero se resuelve un combate, luego otro, y así sucesivamente.

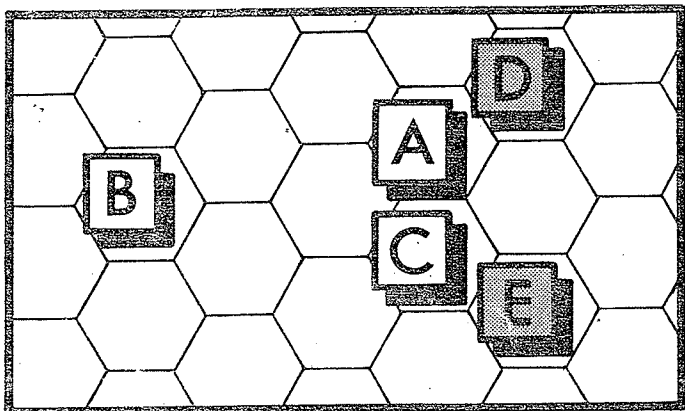
En cada exágono de la "zona de ampliación del área del combate"

sólo puede haber una ficha, no estando permitido el apilamiento de fichas.

Cuando se va a producir un combate entre apilamientos o agrupaciones enemigas se utiliza "la zona de ampliación del área de combate" que se encuentra en el tablero, para lo cual se trasladarán todas las fichas atacantes y atacadas implicadas en ese combate a dicha zona, resolviéndose allí tanto los disparos artilleros como los combates.



Las fichas claras mueven. La ficha «A» se dirige hacia la ficha «D» oscura y la ficha «C» contra la «B».



La ficha «A» ataca a la «D» y la ficha «C» ataca a la «E».

Una vez resueltos los combates entre las dos formaciones enemigas, se retiran las fichas de la "zona de ampliación", colocándose las fichas supervivientes en el exágono donde se encontrasen individualmente, si como resultado del combate queda una sola ficha, apiladas o en agrupación, poniéndose en este caso, en el apartado correspondiente a la misma, que se encuentra en la plantilla auxiliar.

En la "zona de ampliación del área de combate" pone primero las fichas el jugador atacado en el sitio correspondiente a dicho jugador, pudiendo colocar sus fichas de la forma que desee, pero siempre dentro de su zona, posteriormente sitúa sus fichas el jugador atacante en su zona, resolviéndose a continuación los combates conforme figura en la secuencia.

Cuando se traslada a la "zona de ampliación del área de combate" un apilamiento de fichas, se dejará una "ficha de localización" en el exágono del tablero donde se encuentra dicho apilamiento, posteriormente cuando se resuelvan los combates se retira la "ficha de localización" y se ponen las fichas apiladas en dicho exágono.

Siempre que se utiliza la "zona de ampliación del área de combate" la secuencia es la siguiente:

1. Colocación de las fichas atacadas dentro de su zona.
2. Colocación de las fichas atacantes en su zona correspondiente.
3. Disparo defensivo de la artillería contracarro del jugador atacado.
4. Disparos artilleros del jugador atacante.
5. Movimiento de las fichas terrestres atacantes.

6. Resolución de los combates entablados, primero de los que tengan apoyo artillero y después de los que no lo tienen.

Hay que tener en cuenta que dentro de la "zona de ampliación", tanto el movimiento de todas las fichas atacantes, como el alcance de artillería de las fichas atacantes es ilimitado, así como el alcance de la artillería contracarro atacada.

El jugador atacado puede disponer sus fichas de la manera que quiera con el objeto de poder establecer "zonas de control" y así planificar mejor su estrategia defensiva, de esta forma siempre limitará el número de fichas propias que puedan ser eliminadas por el enemigo. Cuando en un mismo turno existen combates en varias zonas del tablero, se irán resolviendo los combates zona por zona.

En la "zona de ampliación", al estar desplegadas todas las fichas, la "zona de control" de cada ficha individual son los seis exágonos que rodean al exágono en el que la ficha se encuentra.

Varias fichas pueden atacar a varias enemigas, siempre y cuando estén todas ellas adyacentes entre sí, atacantes y atacadas.

— Tabla de resolución de combate.

Se utiliza para resolver los combates entre apilamientos y agrupaciones, en la "zona de ampliación del área de combate".

En la tabla se refleja en la línea horizontal las diferencias entre los "factores de combate" de las fichas atacantes y de las atacadas. Así, si el atacante suma "doce" factores de combate y el atacado "ocho", la diferencia a favor del atacante será de +4. Toda diferencia a favor del atacante superior a +11, o en su contra superior a -5, no tendrá efecto, reduciéndose a estos valores.

Cuando se entabla un combate entre fichas terrestres enemigas (lo cual se produce cuando las fichas se encuentran en exágonos adyacentes de la "zona de ampliación del área de combate"), lo primero que hay que hacer es sumar los factores de combate de las diferentes fichas atacantes, posteriormente los factores de las fichas atacadas, calculando a continuación la diferencia de factores de combate entre las atacantes y las atacadas, que puede ser igualdad, superioridad o inferioridad para el atacante, después se localizará esa diferencia de factores de combate del jugador atacante en la línea horizontal de la tabla de resolución.

A continuación se procede a tirar el dado, primero el atacante y luego el atacado, realizando la misma operación de obtención de la diferencia entre las puntuaciones obtenidas por los jugadores, que puede ser de igualdad, superioridad o inferioridad para el atacante, y se localiza esa diferencia en la columna vertical, (diferencia entre la tirada de dados).

La intersección en la tabla de la casilla que marca la diferencia de "factores de combate", con la que señala la diferencia entre las puntuaciones de los dados, es la que indica el resultado del combate, que puede ser:

- A.A. - Atacante afectado
- D.A. - Defensor afectado
- A.E. - Atacante eliminado
- D.E. - Defensor eliminado

El concepto de "unidad afectada" se explica más adelante. Cuando intervienen varias fichas en combate, el resultado de éste afectará a una ficha por bando, no a todas las que participan en el combate (Ejemplo: si cuatro fichas atacantes combaten contra una ficha atacada, y el resultado del combate es atacante y defensor afectados, una de las fichas atacantes y la ficha atacada resultarán afectadas), eligiendo el jugador atacante que ficha ha resultado afectada.

En este juego no se pueden producir combates colectivos entre apilamientos o agrupaciones de tropas, ya que siempre que existen combates entre agrupaciones enemigas, éstas deberán colocarse en la "zona de ampliación del área de combate", conforme se ha explicado anteriormente, resolviéndose allí los combates. En

la "zona de ampliación" únicamente podrá haber una sola ficha por exágono.

Las fichas terrestres (excepto intendencia y combustible) aumentan su "factor de combate" en defensa cuando combaten en ciudad, (este aumento lo será igualmente cuando los combates entre apilamientos y agrupaciones se resuelvan en la zona de ampliación), el aumento dependerá del tipo de ciudad, siendo el siguiente:

- Lieja - 3 puntos
- Ciudades con puntuación para la victoria final: 2 puntos
- Otras ciudades del tablero - 1 punto.

8.1.1. UNIDAD AFECTADA

Se dice que una unidad está afectada, cuando a consecuencia de un combate y por aplicación de la tabla de resolución de combates, se obtiene un resultado de defensor o atacante afectado; así mismo una unidad resultará afectada cuando resulta acertada por un bombardeo de artillería o aviación, conforme se explica en los apartados correspondientes.

Cuando una ficha resulta afectada, se le colocará encima una ficha "A", marcadora de unidad afectada.

Las unidades afectadas ven reducidos a la mitad su "factor de combate", conservando el de movimiento. En el caso de que la mitad de su "factor de combate" sea un número con fracción, se desperdiciará ésta (ejemplo: si una ficha tiene un "factor de combate" de 3, al resultar afectada se quedará con "factor de combate" de 1). Así mismo las fichas de artillería reducen a la mitad su "factor de disparo artillero", aplicando los mismos criterios antes explicados.

En el caso de fichas con "factor de combate" de uno, al resultar afectadas se eliminan del juego, excepto las fichas de artillería que tengan un "factor de combate" de uno y "factor de disparo artillero" de dos, en este caso reducirán únicamente su "factor de disparo artillero" a la mitad, no resultando eliminadas.

Cuando una unidad afectada resulta nuevamente afectada, es eliminada y retirada del juego.

8.1.2. RECONSTITUCION DE UNIDADES AFECTADAS

Cuando en un mismo apilamiento o agrupación de tropas existen varias unidades afectadas, éstas podrán reconstituirse formándose una unidad no afectada por cada dos afectadas existentes en dicho apilamiento o agrupación, para realizar una reconstitución será necesario que las fichas que participan en ella, tengan unas características iguales en cuanto al tipo de ficha, "factor de combate" y "factor de movimiento".

Si se reconstituye una ficha a partir de dos fichas afectadas, se eliminará y retirará del juego una de las fichas afectadas, dejando a la otra en juego y quitándole la ficha marcadora de unidad afectada.

8.2. LOS INGENIEROS Y EL PASO DE LOS RIOS

Se considera exágono de río a todo exágono atravesado total o parcialmente por un río.

En las zonas del tablero donde hay exágonos por los que pasa una carretera paralela a un río sin que se crucen, las fichas terrestres podrán circular libremente por la carretera, sin necesidad de utilizar puentes o fichas de ingenieros; ya que se considera a todos los efectos, que en este caso, el movimiento se realiza por la carretera, sin necesidad de atravesar el río.

Al comienzo de la partida todos los puentes están intactos, existiendo puentes en los exágonos marcados en el tablero, donde existe una intersección entre una carretera y un río, y en todas las ciudades en las que haya un río en su mismo exágono. En cada uno de estos exágonos se colocará una ficha de puente.

Los puentes permiten el paso de todo tipo de fichas a través de

ellos, pero pueden ser destruidos. Para ello se colocará en un exágono adyacente una ficha cualquiera de carro de combate, artillería de campaña, artillería autopropulsada o ingenieros, resultando destruido sin necesidad de tirar el dado en la fase marcada en la secuencia de jugada.

Cuando un puente es destruido, se quita de dicho exágono la ficha de puente, por lo cual éste en dicha situación no podrá ser atravesado por las siguientes fichas: infantería mecanizada, carros de combate, artillería de todos los tipos, intendencia (incluida la paracaidista) y fichas de combustible; todas estas fichas únicamente pueden atravesar los ríos por los puentes, o por los exágonos de río donde se coloque una ficha de ingenieros propia. El resto de las fichas terrestres (infantería, ingenieros de cualquier tipo, infantería aerotransportada, paracaidistas y comandos) podrán pasar por cualquier exágono del río, pero cuando lo hacen, únicamente moverán en ese turno la mitad de su "factor de movimiento", no pudiendo utilizar su "factor de desplazamiento".

La destrucción de puente se hace en la fase correspondiente a bombardeos artilleros si es que va a ser destruido por fichas de artillería, o en la fase de ingenieros marcada en la secuencia del jugador si es que va a ser destruido por fichas de ingenieros.

Así mismo los puentes podrán ser destruidos por los comandos alemanes (conforme se explica en el apartado correspondiente), o por bombardeos aéreos colocando una unidad aérea de bombarderos encima del puente, si se obtiene un 3 ó un 4 de tirada de dado se considera que el puente ha resultado destruido, si se saca un 2 ó un 5 el puente resultará indemne.

Volar un puente constituye a todos los efectos del juego una actividad similar a la de combatir, y dado que una ficha, como ya se ha señalado antes, sólo puede entablar combate una vez por turno, esto significa que para situarse junto a un puente con el fin de volarlo, una ficha de las antes citadas no puede utilizar su "factor de desplazamiento", sino tan sólo su "factor de movimiento" en el caso de las fichas terrestres, esto es aplicable también a las fichas aéreas. Implica también que cada ficha sólo puede destruir un puente en cada turno, y que si realiza esta actividad no puede ser utilizada a continuación para atacar a una ficha enemiga.

Las fichas de ingenieros pueden reconstruir un puente previamente existente o construir uno nuevo en cualquier exágono de río. Para lo cual la ficha de ingenieros tendrá que llegar hasta el exágono de río donde quiera franquear el paso, y quedarse en él mientras quiera que puedan cruzar sus fichas. Al igual que la destrucción de los puentes, el franquear el paso de los ríos, constituye para las fichas de ingenieros una actividad similar a todos los efectos del juego, a la de combatir, por lo que cuando vayan a realizar cualquiera de estas actividades, sólo podrán utilizar su "factor de movimiento" y nunca su "factor de desplazamiento".

No se pueden construir puentes en exágonos que forman parte de la "zona de control" de una ficha enemiga.

Lo explicado en el apartado 8.1. ("Normas generales para las fichas de tierra") es aplicable a las fichas de ingenieros.

8.3. ARTILLERIA

Las fichas de artillerías son de cuatro tipos: artillería de campaña, artillería autopropulsada, artillería contracarros y artillería anti-aérea. Dentro de cada tipo de ficha de artillería existen a su vez diferencias en cuanto a su "factor de disparo artillero", que es el número de veces que una ficha de artillería puede disparar en un mismo turno.

— Artillería de campaña y autopropulsada

Su única diferencia viene dada por el diferente "factor de combate" y "factor de movimiento" que tienen, pero en cuanto a su actuación son iguales. Las tres funciones distintas que pueden realizar estos tipos de artillería son:

- * Volar puentes, según se ha explicado anteriormente.
- * Apoyar el ataque de otras fichas propias.
- * Bombardear.

* Bombardeo

Una ficha de artillería de campaña o autopropulsada puede bombardear a una ficha enemiga, siempre que se encuentre dentro de su alcance. Si dentro de su alcance se encuentran varias fichas enemigas, el jugador señalará a cual de ellas bombardea y tirará el dado, aplicando la tabla de bombardeos que figura en el tablero, dependiendo el resultado de la distancia a que se bombardea y del objetivo bombardeado.

Cada ficha de artillería puede bombardear dentro de un mismo turno tantas veces como valor tenga de "factor de disparo artillero", pudiendo realizarlos sobre objetivos diferentes. Ejemplo: si tiene 3 de valor podrá disparar hasta 3 veces en ese turno. Todos los resultados reflejados en la tabla de bombardeos se refieren a unidades afectadas, es decir, cuando una unidad de artillería dispara contra una ficha enemiga y el disparo resulta acertado, esa ficha quedará afectada.

Para resolver los bombardeos se emplea la tabla de disparos de artillería, buscándose primero la línea horizontal correspondiente al tipo de ficha bombardeada, luego se hace coincidir con la correspondiente columna vertical de la tabla, en la que figuran las distancias de alcance de los diferentes tipos de artillería que disparan, y a la distancia a la cual efectúan los disparos, en la intersección se halla la puntuación que hay que obtener con el dado para acertar a la ficha atacada, cuando ésta resulta acertada la ficha quedará afectada.

— Apoyo

Las fichas de artillería de campaña y autopropulsada, pueden apoyar el ataque de una o varias fichas terrestres propias contra otra enemiga, siempre que estén a un máximo de dos exágonos de distancia de la ficha de artillería que apoya. En este caso suma un punto al "factor de combate" de una de las fichas que atacan.

Una ficha de artillería que tenga un valor de 2 ó 3 de "factor de disparo artillero" puede apoyar a tantos combates diferentes como valor de disparo artillero tenga, ya que un "factor artillero" apoyará a un combate y el otro u otros a diferentes combates.

Varias fichas de artillería pueden apoyar a un solo combate. En este caso se sumarán al "factor de combate" de la ficha que ataque o a la adición de "factores de combate" de las diferentes fichas que ataquen, tantos puntos como fichas de artillería apoyan, a razón de un punto por cada "factor de disparo artillero". Siempre deberá definirse qué ficha o fichas de artillería apoyan, y a que combate lo hacen.

Los carros de combate cuando bombardean se comportan a todos los efectos como una ficha de artillería más, aplicándose la "tabla de disparos artilleros" correspondiente; también pueden apoyar a otras fichas propias, de igual forma que se ha explicado anteriormente en el apoyo de fichas de artillería de campaña y autopropulsada, teniendo todos los carros de combate un "factor artillero" de uno.

Si en un turno un carro de combate bombardea o apoya en su fase atacante, no podrá en ese mismo turno combatir en dicha fase utilizando su "factor de combate".

2. Artillería contracarros

Sólo puede ser utilizada contra carros de combate enemigos. Su alcance máximo es de un exágono, pudiéndose utilizar para realizar disparos artilleros (aplicando la correspondiente tabla de disparos) contra carros de combate, o para apoyar a fichas propias que vayan a combatir contra carros de combate enemigos de igual forma a lo explicado anteriormente. En cuanto a la mecánica de su forma de actuación, no difiere de la ficha de artillería de campaña o autopropulsada, excepto que su alcance máximo es de un exágono, tanto en disparo como en apoyo, y que solamente pueden utilizarse contra carros de combate enemigos.

La artillería contracarro podrá utilizarse una sola vez cada turno, debiendo decir el jugador cuando utiliza cada ficha de artillería

contracarro, ya que puede utilizarla en la fase defensiva ("Disparo defensivo de la artillería contracarro del jugador atacado") o en la fase atacante ("Bombardeos de las fichas de artillería del jugador atacante"); cuando en un turno se utiliza en la fase defensiva, esa ficha no podrá ser nuevamente utilizada en dicho turno en la fase atacante, ni viceversa.

La artillería contracarro solamente puede apoyar en ataque.

3. Artillería antiaérea

Sólo puede disparar contra las fichas de aviones, nunca contra fichas terrestres. Puede disparar a toda ficha de aviación enemiga que pase a una distancia máxima de dos exágonos, siendo éste su "radio de acción", realizando tantos disparos como "factor de disparo artillero" posea dicha ficha antiaérea.

Por ello cuando una ficha de aviones está moviéndose y entra en el "radio de acción" de una ficha de artillería antiaérea, debe detenerse para ser disparada. Luego, si no es derribada puede acabar de realizar su movimiento.

La puntuación que tiene que obtener con el dado una ficha de artillería antiaérea para derribar un avión es de un "dos", pudiendo derribar tantos aviones como "doses" obtenga de tirada de dado, realizando cada ficha una tirada de dado por cada "factor de disparo artillero" que posea.

Las fichas de artillería antiaérea podrán disparar contra los aviones en cada subturno de la fase aérea. Así mismo, en cada subturno, varias fichas de artillería antiaérea podrán disparar contra una misma ficha de avión, siempre que ésta se encuentre dentro del "radio de acción" de las fichas de artillería antiaérea.

* Todas las fichas de artillería tienen "factor de combate", únicamente en defensa, no en ataque, por lo que ninguna ficha de artillería puede ser utilizada para atacar directamente a las fichas enemigas, utilizándola como si fuera una ficha de infantería, únicamente utilizarán su "factor de combate" para defenderse.

Las fichas de artillería de campaña, autopropulsada y contracarros, sólo pueden realizar en cada turno una de sus funciones, salvo en el caso de que una ficha de artillería tenga un valor de 2 ó 3 de "factor de disparo artillero", éstas pueden bombardear y apoyar en un mismo turno, utilizando uno o dos de sus "factores de disparo artillero" para bombardear, y los que la resten para apoyar. Nunca con un mismo "factor de disparo artillero" se puede apoyar y bombardear en un mismo turno.

Siempre que se despliega la artillería en la "zona de ampliación del área de combate" del tablero, dentro de esa zona su alcance es ilimitado, pudiendo disparar sobre cualquier ficha enemiga que allí se encuentre.

Las fichas de artillería de campaña y de carros de combate, que se encuentren fuera de la "zona de control" de fichas terrestres enemigas, podrán bombardear a las fichas enemigas que se encuentren a su alcance, sin necesidad de trasladarse a la "zona de ampliación del área de combate". Realizando los disparos artilleros en la fase marcada en la secuencia de jugada.

8.4. LA AVIACION

Las fichas de aviación son de tres tipos: cazas, bombarderos y transporte.

Su movimiento está determinado por su "factor de movimiento". Su "factor de desplazamiento" es el doble de su "factor de movimiento". Las fichas de aviones se colocan al comienzo de cada turno, siempre que éstas puedan despegar, dependiendo del "factor atmosférico" y de que el jugador decida utilizarlas, en los puntos de colocación inicial de la aviación existentes en el tablero, que son tres en cada bando (aliado y alemán), comenzando a mover a partir de esos puntos.

En cada exágono de colocación inicial puede haber una agrupación de aviones (ver apartado de "agrupación de aviones").

Los aviones pueden moverse hasta un máximo de seis veces por cada turno, es decir, cada turno tiene seis subturnos, en los cuales las fichas de aviación mueven, combaten entre ellas y bombardean a las fichas de tierra, ésto una sola vez cada turno.

Finalizado el sexto subturno de la aviación, las fichas aéreas que no hayan resultado eliminadas, son retiradas del tablero, y así permanecerán hasta el turno siguiente, volviendo entonces a ser colocadas, si es que decide uno o los dos jugadores utilizarlas, conforme se ha explicado anteriormente.

En cada turno cada uno de los dos bandos decidirá (si es que puede utilizarla dependiendo del factor atmosférico) si utiliza o no su aviación en ese turno.



Traslado de una columna blindada de refuerzo.

Las fichas de aviación crean entre ellas "zona de control", teniendo las siguientes funciones:

a/ combate entre aviones

Todos los aviones pueden entablar combate entre ellos, utilizando su "factor de combate". La mecánica de combate entre fichas aéreas es la misma que se aplica al combate entre fichas de tierra, pero sin utilizar tabla de combate. Las únicas fichas que pueden atacar a otras fichas aéreas son los cazas, el resto de las fichas aéreas (bombarderos y transportes) no pueden atacar a otras fichas aéreas, aunque si son atacadas se defienden utilizando su "factor de combate".

Los combates en los que participan fichas aéreas individualmente, se resolverán directamente en el tablero, conforme lo explicado anteriormente en el apartado de "Combates", sin necesidad de trasladarse a la "zona de ampliación del área de combate".

Los combates entre apilamientos y agrupaciones de aviones deberán resolverse en la "zona de ampliación del área de combate", conforme se ha explicado anteriormente para las fichas terrestres. El combate entre unidades aéreas se resuelve con el dado, el jugador atacante tira el dado, multiplicando la puntuación obtenida por el "factor de combate" de la ficha, obteniendo así un valor. El atacado hace lo mismo, obteniendo un segundo valor para su ficha. El que resulte superior de ambos valores, da la victoria a la ficha que lo ha obtenido, resultando la otra eliminada y saliendo del juego. En caso de empate no se repite la tirada.

Siempre se indica, antes de tirar el dado, que fichas atacan a cuales. Cuando varias fichas de aviones atacan a una ficha aérea enemiga, sus "factores de combate" se suman, multiplicándose la adición por la puntuación obtenida con el dado.

Varias fichas pueden atacar a varias fichas enemigas, siempre y cuando estén todas ellas, atacantes y atacadas, en exágonos adyacentes del tablero o de la "zona de ampliación del área de combate". Todas las unidades aéreas que alcancen uno de los exágonos de colocación inicial propio, antes de finalizar el sexto

turno no podrán ser atacadas en dicho turno por ningún caza enemigo.

b/ Bombardeo a fichas terrestres

Unicamente lo pueden efectuar los bombarderos. Para realizarlo la ficha de aviación que quiere bombardear a una ficha de tierra ha de colocarse sobre ella. El jugador tirará el dado y si obtiene la puntuación requerida según la tabla de bombardeos de los aviones situada en el tablero alcanzará su blanco, quedando la ficha bombardeada en situación de "afectada". Si una ficha terrestre anteriormente afectada, resulta nuevamente afectada, resulta eliminada, siendo retirada del juego.

Cuando unas unidades aéreas van a bombardear a una agrupación o apilamiento de unidades terrestres enemigas, deberán descubrirse las fichas que constituyen dicha agrupación o apilamiento, y una vez realizados los disparos antiaéreos defensivos, si es que los hay, se procederá a los bombardeos aéreos, decidiendo el jugador atacante sobre que unidades terrestres bombardea. En cada turno cada bombardero sólo puede bombardear una sola vez, pudiendo elegir en que subturno lo hace. Una misma ficha terrestre puede ser bombardeada varias veces, por distintos aviones, en un mismo turno.

c/ Transporte de unidades terrestres

Unicamente lo pueden realizar las unidades aéreas de transporte. Pudiendo transportar cada unidad aérea hasta dos fichas, que pueden ser: paracaidistas, unidades aerotransportadas, intendencia e ingenieros paracaidistas. La forma de utilización y lanzamiento, se explica en el apartado "paracaidistas".

— Utilización de agrupación de aviones

Con el objeto de dificultar que el jugador contrario sepa el número y tipo de aviones que se van a utilizar en un determinado turno por el otro jugador, se pueden utilizar las fichas marcadoras de agrupación de aviones. Las agrupaciones de aviones pueden estar formadas hasta por un máximo de 12 aviones, pudiendo no llevar ninguno, con el objeto de engañar al contrario. Como se ha explicado anteriormente cada bando puede formar un máximo de tres agrupaciones.

De esta forma cada jugador en la segunda fase de la secuencia de jugada ("colocación de las fichas de refuerzo") pondrá en la plantilla auxiliar propia, las fichas de aviación que va a utilizar con cada agrupación, y posteriormente colocará en el recuadro inferior derecho de la plantilla la ficha marcadora correspondiente a dicha agrupación, la colocación deberá hacerse de forma oculta (boca abajo), para que de esta manera el contrario no sepa que composición tiene cada agrupación de aviones. Todo lo que se explica más tarde para las agrupaciones de fichas terrestres es válido también para las aéreas.

Posteriormente en la fase aérea se moverán sobre el tablero las fichas marcadoras de agrupación aérea, pudiendo mover como máximo el "factor movimiento" de la unidad aérea más lenta que vaya dentro de dicha agrupación, en el supuesto de no llevar ninguna ficha aérea podrá mover hasta ocho exágonos por subturno aéreo, al ser éste el "factor de movimiento" de los aviones más lentos que hay en el juego.

Deberá descubrirse una agrupación, enseñando al contrario los aviones que la forman, cuando dicha agrupación pasa por "zona de control" de una unidad enemiga (aérea o terrestre), posteriormente permanecerá al descubierto durante todo ese turno de juego.

A lo largo de un turno de juego podrán salirse de una agrupación aérea, una o varias unidades en la fase de movimiento propio de cada subturno, con el objeto de poder atacar varios objetivos diferentes.

Cuando una unidad o agrupación aérea pasa por un exágono, que esté en el "radio de acción" de una unidad antiaérea enemiga, deberá recibir los disparos artilleros de ésta, y luego las que no

resulten eliminadas completarán su movimiento y realizan los bombardeos.

9. EL LANZAMIENTO DE LOS PARACAIDISTAS Y DE LAS UNIDADES AEROTRANSPORTADAS

Cada unidad aérea de transporte, puede llevar hasta dos fichas paracaidistas o aerotransportadas. A efectos del juego, las unidades aerotransportadas aliadas se rigen por las mismas normas que las paracaidistas. Pueden entrar en juego en cualquiera de los turnos de la partida, en la fase de juego marcada en la secuencia de jugada.

Cada jugador decidirá en cada turno si quiere o no lanzar paracaidistas, si decide lanzarlos, colocará las fichas a lanzar en el compartimento o los compartimentos de la plantilla auxiliar correspondiente a las agrupaciones aéreas que lleven fichas de transportes que las vayan a transportar, comenzando a mover desde dichos puntos embarcados en las unidades aéreas de transporte. Una vez embarcados cada jugador puede lanzar las unidades terrestres transportadas en cualquiera de los subturnos de la fase de movimiento aérea; en el caso de que decida no lanzarlos, las unidades terrestres volverán con la unidad aérea que los transportaba; si esta unidad aérea resulta derribada, las fichas transportadas por ella lo serán igualmente.

Se denomina punto de lanzamiento al exágono del tablero sobre el que está situada la unidad aérea de transporte y al que se va a lanzar a las fichas paracaidistas o aerotransportadas.

El jugador podrá lanzar en un subturno las dos fichas transportadas, o bien en un subturno lanzar una ficha, y en el siguiente mover nuevamente la unidad aérea de transporte, y lanzar la otra ficha transportada en ese subturno o en cualquiera de los siguientes. De esta manera el lanzamiento se podrá hacer de ficha en ficha, o en grupos de dos fichas.

Una vez elegido el punto de lanzamiento, el jugador procederá a tirar el dado para el lanzamiento de las fichas según las normas siguientes:

1/ El jugador tirará el dado una vez por cada punto de lanzamiento y por cada ficha lanzada. Si en esa tirada sale un "dos" o un "tres" se considera que el lanzamiento es correcto, cayendo la ficha lanzada en dicho punto de lanzamiento, por lo cual, ésta es colocada en dicho exágono del tablero. Deberá decirse antes de cada lanzamiento cual de las fichas transportadas es la que se lanza.

2/ Si por el contrario, se obtiene un "cuatro" o un "cinco", se considera que el lanzamiento ha sido erróneo, debiéndose tirar el dado una segunda vez.

La puntuación que se obtenga con esta segunda tirada del dado, determinará el punto de caída de la ficha lanzada:

P.L. - Punto de lanzamiento

P.C. - Punto de caída.

Dependiendo de la cifra obtenida con el dado, se colocará la ficha lanzada en el exágono del tablero correspondiente, conforme se explica en el gráfico impreso en el tablero.

Se entiende que una ficha de paracaidista o aerotransportada ha sido destruida, quedando eliminada del juego, cuando cae sobre "zona de control" de una ficha enemiga, igualmente resultará destruida si cae fuera del tablero.

La ficha lanzada resulta afectada si cae sobre exágono de río o sobre ciudad.

En la fase de lanzamiento de fichas paracaidistas está permitido el apilamiento de fichas, siendo posible que dos o más fichas caigan sobre un mismo exágono, dicho apilamiento desaparecerá cuando las fichas lanzadas muevan, si es que así lo quiere el jugador. Una ficha terrestre que ha sido lanzada en cualquiera de los subturnos de la aviación de un turno determinado, podrá mover en la fase de movimientos propios en ese mismo turno.

Para las unidades aéreas de transporte el lanzamiento de paracaidistas o unidades aerotransportadas, constituye a todos los efectos del juego una actividad similar a la de combatir, por lo cual cuando vayan a lanzar unidades terrestres, no podrán utilizar su "factor de desplazamiento", sino sólo su "factor de movimiento"

10. LOS COMANDOS ALEMANES

Las fichas de comandos alemanes aparte de las funciones del resto de las fichas de infantería, tienen dos misiones específicas:

1. Destruir puentes.
2. Sembrar la confusión en las filas aliadas.

Pueden ser colocados por el jugador alemán en cualquier exágono del tablero. Estas fichas pueden ser colocadas juntas en un exágono, o cada una en exágonos distintos, pudiendo entrar en juego cada ficha de comando en la fase correspondiente marcada en la secuencia de jugada, debiendo hacerlo en cualquiera de los diez primeros turnos, tanto en la partida larga como en la reducida.

Las fichas de comando pueden entrar en juego todas en el mismo turno, o cada una en un turno, según lo decida el jugador que hace de "alemán".

Realizan sus funciones de la siguiente manera:

1. Destruir puentes.

Debe colocarse la ficha de comando encima de un exágono donde exista un puente. Una vez allí, se tira el dado, resultando destruido el puente si se obtiene un 3 ó un 4, quedando indemne si se saca un 2 ó un 5. Es necesario que no exista ninguna ficha aliada en la "zona de control" del exágono de puente, ya que si es así, es necesario el eliminarla antes de destruir el puente.

2. Sembrar confusión en las unidades aliadas.

Toda ficha aliada que esté a una distancia máxima de tres exágonos, de donde ha sido colocada una ficha de comando alemán permanecerá dicho turno sin moverse. Así mismo, el jugador alemán podrá desplazar a cinco fichas aliadas de las que afecte la confusión en la dirección que desee, a una distancia máxima de seis exágonos de donde se encontraban. En el turno en el que se

coloca la ficha de comando, ésta no puede ser atacada por las unidades aliadas a las cuales afecta la confusión. Una vez que la ficha comando ha sido descubierta y colocada en el tablero mueve a todos los efectos como una ficha terrestre más; por lo que podrá ser atacada por fichas enemigas afectadas por la confusión, a partir del turno siguiente, al de su entrada en el juego.

El efecto de sembrar confusión sólo puede utilizarse una vez por cada ficha de comando, posteriormente a su utilización no pueden realizarlo de nuevo, aunque si pueden destruir puentes.

Ninguna ficha de comando puede ser colocada en el turno en que entra en juego en "exágono de control" de una ficha aliada. Las fichas de comando no mueven en el turno que entran en juego. La colocación y la acción de las fichas de comando se producen en la fase correspondiente marcada en la secuencia de jugada.

11. UTILIZACION DE LAS FICHAS DE AGRUPACIONES

Las fichas de agrupaciones representan a un conjunto de fichas, para facilitar el movimiento de éstas en el tablero. En este juego hay por cada bando doce agrupaciones de tropas terrestres y tres agrupaciones de unidades aéreas.

Su principal misión es el servir de "ficha resumen" de un gran número de fichas. Pueden formar una agrupación tanto fichas aéreas como terrestres; las fichas terrestres pueden ir únicamente en agrupaciones terrestres y las aéreas en aéreas, no pudiendo hacerse agrupaciones mixtas.

El número máximo de fichas que pueden ir en una agrupación

terrestre es de 30, y de 12 si se trata de una aérea, no existiendo una cantidad mínima de fichas necesaria para constituir una agrupación, ya que pueden utilizarse fichas de agrupación que no lleven ninguna ficha terrestre o aérea ("agrupación falsa"). Sin embargo las agrupaciones reales deberán llevar al menos cuatro fichas.

El número de agrupaciones que puede utilizar cada contendiente es el siguiente:

— El jugador alemán puede disponer desde el primer turno de sus 12 fichas de agrupación terrestre, así mismo podrá utilizar sus 3 fichas de agrupación aérea, cuando pueda emplear la aviación.

— El jugador aliado podrá disponer en el primer turno de cuatro fichas de agrupación terrestres, en el segundo turno de seis, en el tercer turno de ocho, en el cuarto turno de diez y a partir del quinto turno podrá utilizar sus doce fichas de agrupación terrestre. Las agrupaciones aéreas las podrá utilizar todas, en cuanto pueda emplear su aviación.

Las fichas de agrupación no se pierden nunca, al tratarse de símbolos de resumen y no de unidades combativas.

Dado que la ficha de agrupación tiene la función de resumen, se acompañan en este juego dos plantillas auxiliares, una para cada jugador, en las que figuran quince apartados, de las doce agrupaciones terrestres y las tres aéreas, debiendo ponerse en cada apartado las fichas que componen dicha agrupación en cada turno. El número máximo de agrupaciones que puede tener cada jugador es de 12 terrestres y 3 aéreas.

Cada agrupación viene representada en el juego por dos fichas, una será la que se coloque en el recuadro inferior derecho de cada apartado de agrupación que existe en la plantilla auxiliar, indicándonos el número de dicha agrupación y la otra será la que se sitúe en el tablero, y señalará la posición de dicha agrupación.

Una agrupación recorrerá como máximo el "factor de movimiento" o de "desplazamiento" de la ficha más lenta que vaya en ella. Para dificultar que los contendientes conozcan el número, localización y composición de los grupos de combate enemigos, se utilizan las fichas de agrupación de la siguiente manera: cada agrupación tiene dos fichas con la misma numeración, una la del tablero y otra la de la plantilla auxiliar; cuando se constituye una de estas agrupaciones, ambas fichas se colocarán boca abajo, tanto la de plantilla como la del tablero. De esta forma el jugador contrario sabrá que su contendiente tiene un determinado grupo de combate, conocerá también su composición, ya que las unidades que la constituyen han de estar en la plantilla auxiliar boca arriba; pero no sabrá, al haber siempre en juego más de una agrupación enemiga, su exacta localización. Únicamente al entrar en "zona de control" de fichas enemigas dicha agrupación se delatará a sí misma.

Además los contendientes podrán emplear a través de sus fichas de agrupación, sistemas de equivocación al enemigo mediante la constitución de agrupaciones falsas, no formadas por ninguna unidad, pero que se comportan como agrupaciones reales, moviendo como las unidades más lentas existentes en el juego (en el caso de las fichas terrestres, tienen un "factor de movimiento" de cuatro, y las fichas aéreas un "factor de movimiento" de ocho). De esta manera el jugador enemigo deberá entrar en su "zona de control" para descubrir si una agrupación es falsa o no.

Un jugador y en la fase marcada en la secuencia de jugada, podrá constituir o deshacer agrupaciones, pudiendo incluir o sacar de una agrupación tantas fichas como quiera. Para entrar en una agrupación es necesario que las fichas se coloquen en el exágono donde se encuentre ésta; cuando salen de una agrupación comienzan sus movimientos a partir del exágono donde se halla dicha agrupación.

Para constituir una agrupación con fichas previamente existentes en el tablero, es necesario que éstas se pongan en el exágono donde se va a constituir la agrupación, y posteriormente una vez formada la agrupación serán retiradas del tablero y colocadas en el apartado de la plantilla auxiliar donde esté esa agrupación, en el

exágono del tablero donde se ha constituido se colocará una ficha marcadora de dicha agrupación boca abajo y la otra ficha de agrupación se pondrá en el recuadro inferior derecho del apartado correspondiente de la plantilla auxiliar, también boca abajo, donde hayan sido colocadas las fichas que forman dicha agrupación. De esta manera se identifican las fichas situadas en el tablero, a todos los efectos se entenderán que las fichas de la plantilla se encuentran en el tablero, pero resumidas por la ficha de agrupación.

Una o varias fichas pueden abandonar una agrupación e incorporarse al tablero, moviendo a partir de entonces independientemente de la agrupación en cualquier dirección. Las agrupaciones en cada turno o subturno, en el caso de las agrupaciones aéreas, podrán constituirse o deshacerse completa o parcialmente, en la fase del juego marcado en la secuencia de jugada.

La localización de las agrupaciones enemigas, se hace siempre por presencia en su "zona de control" de unidades propias. En ese momento el enemigo "localizado" está obligado a dar vuelta (dejar boca arriba) a la ficha de agrupación situada en el tablero y también a su correspondiente de la plantilla auxiliar.

Las localizaciones se realizarán así, pero como existe la posibilidad de que haya que localizar agrupaciones falsas o se emplee esta acción en movimientos de diversión se plantean una serie de posibilidades que son:

a) Posibilidades:

	JUGADOR QUE HACE EL MOVIMIENTO	JUGADOR QUE ES LOCALIZADO
1. Agrupación	real	falsa
2. Agrupación	real	real
3. Agrupación	falsa	falsa
4. Agrupación	falsa	real

b) Resolución de éstas:

1. El jugador localizado indicará a su contrario que su ficha es falsa, sacándola del juego; puede volverla a introducir en el turno siguiente. El jugador que ha hecho la localización no descubre su agrupación.
2. Ambos descubren sus agrupaciones.
3. Ambos retiran sus fichas falsas.
4. El jugador localizado declara que si tiene fichas pero no descubrirá de que agrupación se trata, ni su composición. El jugador que ha hecho la localización sacará su ficha falsa del juego pudiendo en el turno siguiente volverla a introducir.

Si en una "zona de control" coinciden una o varias agrupaciones, se aplicarán las posibilidades anteriores de manera colectiva.

Las posibilidades de refuerzo de agrupaciones y fichas de combate son:

- a/ Que entren como agrupaciones falsas de diversión.
- b/ Que con fichas ya existentes se forme una agrupación con una que entra de refuerzo.
- c/ Que unidades que entren de refuerzo lo hagan constituidas en agrupación.
- d/ Que fichas que entren de refuerzo se integren en una agrupación ya existente.

Los aliados constituyen un único jugador o grupo de jugadores, por lo que sus agrupaciones podrán estar compuestas indistintamente, tanto de unidades americanas como británicas.

Las agrupaciones falsas no crean "zona de control" de una forma verdadera, ya que una vez que han sido localizadas, las unidades enemigas podrán seguir moviendo hasta completar su movimiento, en este caso podría hablarse de fraccionamiento de movimiento, pero sin que existiera combate, ya que la agrupación localizada es falsa. La secuencia del jugador que mueve sería la siguiente: 1/ Movimiento, 2/ Encuentro con la agrupación falsa, 3/ Completar el movimiento que le faltase por realizar.

Cuando en una agrupación existen tres o más fichas afectadas, es obligatorio reconstituir y formar fichas no afectadas, conforme se ha explicado en el apartado correspondiente, si es que en dicha

agrupación hay dos unidades afectadas de características iguales.

Si una agrupación entra en "zona de control" de dos o más apilamientos o agrupaciones enemigas, deberá decidir a cual de ellas ataca.

12. INTENDENCIA Y COMBUSTIBLE

COMBUSTIBLE

Las fichas de combustible carecen de "factor de combate", siendo necesarias para que puedan mover las unidades de carros de combate, infantería mecanizada y artillería autopropulsada. Debe existir al menos una ficha de combustible por cada ocho de estas fichas, a una distancia máxima de seis exágonos.

INTENDENCIA

Todas las fichas terrestres necesitan para poder mover el tener una ficha de intendencia a un máximo de ocho exágonos del que inician el movimiento, siendo necesaria una ficha de intendencia por cada doce fichas terrestres.

Las fichas de intendencia y combustible podrán ser capturadas por el enemigo, cuando una de sus fichas terrestres con "factor de combate" se coloca en un exágono adyacente a ellas. Cuando son capturadas pasan a posesión del jugador que las ha capturado. Así mismo un jugador podrá destruir, si así lo desea, sus fichas de intendencia y combustible para evitar que sean capturadas por el enemigo.

Las fichas de intendencia y de combustible pueden ser destruidas por cualquier ficha terrestre propia con "factor de combate"; para destruirlas sólo es necesario que el jugador diga al contrario, que las quiere destruir, siendo eliminadas y retiradas del juego en ese instante.

Las fichas de intendencia y de combustible no pueden capturar ni destruir otras fichas de este tipo, al carecer de "factor de combate".

La destrucción y la captura deberá realizarse en la fase marcada en la secuencia de jugada. Las fichas de intendencia y combustible capturadas podrán ser utilizadas por quien las capture como si fuesen propias.

Las fichas de intendencia y combustible no crean "zona de control". La intendencia y combustible de los aliados es utilizable indistintamente tanto por los americanos como por los británicos.

13. NIVELES DE JUEGO

Este juego admite dos niveles:

a/ Partida larga de 20 turnos, con utilización del "factor atmosférico" a partir del octavo turno y entrada de refuerzos, conforme viene explicado en la tabla de refuerzos.

b/ Partida corta de 12 turnos, con utilización del "factor atmosférico" a partir del turno sexto. En este caso los refuerzos se reciben tal y como viene explicado en la tabla de refuerzos, excepto que aquellos que se reciban en el turno séptimo y octavo se recibirán en el sexto todos juntos. Es la más habitual.

14. FACTOR ATMOSFERICO

Antes de iniciar cada turno, cualquiera de los jugadores tira el dado para decidir el tiempo que habrá durante dicho turno.

Según la puntuación obtenida, se coloca la ficha NAC en la plantilla que hay en el tablero que indica las modificaciones existentes, y que son las siguientes:

— Obtención con el dado de un dos: TORMENTA

Las unidades terrestres mantienen su "factor de movimiento" y de "desplazamiento" cuando mueven por carretera, reduciéndolo a la mitad cuando no mueven por carretera.

Los aviones reducen su "factor de movimiento" en un exágono y el de "desplazamiento" en dos exágonos.

• Disparos: Cualquier ficha que dispara vé reducido su alcance máximo a un exágono, las que tienen alcance máximo de un exágono lo mantienen.

Los ingenieros no pueden tender puentes pero si destruirlos.

— Obtención con el dado de un cinco: NIEBLA

Las unidades terrestres reducen su "factor de movimiento" en un exágono, y el de "desplazamiento" en dos exágonos.

Los aviones no pueden despegar.

Solamente pueden realizarse disparos contra fichas enemigas a un exágono de distancia.

— Obtención con el dado de un tres o un cuatro: BUEN TIEMPO
No afecta a ninguna ficha ni los disparos.

En la partida larga de 20 turnos, no se comienza a tirar el dado para decidir el "factor atmosférico" hasta el turno octavo, ya que durante los siete primeros turnos se juega con mal tiempo (se suman los efectos de la niebla con los de las tormentas), lo cual implica que la aviación no puede despegar y que el resto de las fichas se ven alteradas, conforme se explica en el apartado de tormenta.

En la partida corta de doce turnos se comienza a tirar el dado para decidir el factor atmosférico a partir del sexto turno, durante los primeros cinco turnos las fichas se ven modificadas conforme se ha explicado anteriormente en la partida larga.



Columna de prisioneros alemanes bajo la mirada vigilante de un soldado americano.

15. SECUENCIA DE TURNOS

Antes de comenzar la partida cada jugador colocará las fichas con las que comienza a jugar, conforme se ha explicado en el apartado de colocación inicial. La partida la inicia siempre el jugador alemán que es el que ataca primero.

La secuencia de jugada en cada turno es la siguiente:

1. Tirada del dado para decidir el "factor atmosférico", a partir del octavo turno en la partida larga, y el sexto en la partida corta.
2. Colocación de las fichas de refuerzo.

3. FASE AEREA

a/ Colocación de las unidades aéreas que se vayan a utilizar en dicho turno en los exágonos de colocación inicial y formación de las agrupaciones aéreas.

b/ Movimiento de las unidades aéreas alemanas.

c/ Disparos antiaéreos aliados.

d/ Combates efectuados por las unidades aéreas alemanas, trans-

ladándose a la "zona de ampliación del área de combate", en el caso de combates entre apilamientos y agrupaciones.

1.- Colocación de las unidades aéreas atacadas dentro de su zona.

2.- Colocación de las unidades aéreas atacantes, en su zona correspondiente.

3.- Movimiento dentro de la "zona de ampliación de las fichas atacantes".

4.- Resolución de combates.

e/ Bombardeos efectuados por las unidades aéreas alemanas.

f/ Lanzamiento de las unidades terrestres alemanas aerotransportadas.

g/ Realización por parte del jugador aliado de sus movimientos, combates, bombardeos y lanzamiento de paracaidistas, de igual forma que lo explicado para el jugador alemán.

La secuencia aérea explicada, apartados b/ al g/, deberá realizarse en cada uno de los seis subturnos de la aviación que tiene cada turno, excepto los bombardeos de cada unidad aérea que se realizan una sola vez en cada turno, conforme lo explicado en el apartado de la aviación.

Al finalizar los seis subturnos, los aviones que no hayan sido eliminados son retirados del tablero, hasta el turno siguiente, comenzando la fase terrestre.

4 FASE TERRESTRE

a/ Formación y/o readaptación de agrupaciones y apilamientos.

b/ Entrada en juego de los comandos alemanes.

c/ Movimiento de las fichas alemanas.

d/ Disparos artilleros de la artillería alemana, que se encuentre fuera de la "zona de control" de fichas terrestres aliadas.

e/ Resolución de los combates en el tablero, en los que participen fichas individuales, y no es necesario trasladarlas a la "zona de ampliación del área de combate".

f/ Resolución de los combates entre apilamientos y agrupaciones, trasladándose las fichas implicadas a la "zona de ampliación del área de combate".

1.- Colocación de las fichas atacadas dentro de su zona.

2.- Colocación de las fichas atacantes en su zona correspondiente.

3.- Disparo defensivo de la artillería contracarro atacada.

4.- Disparos artilleros de la artillería atacante.

5.- Movimiento dentro de la zona de las fichas atacantes.

6.- Resolución de los combates entablados, primero los que tengan apoyo artillero, y después los que no lo tienen.

g/ Destrucción y/o construcción de puentes por parte de los ingenieros alemanes.

h/ Captura de fichas de intendencia y combustible enemigos, y destrucción de las fichas de intendencia y combustible propias.

i/ Movimiento de las fichas aliadas.

j/ Disparos artilleros de la artillería aliada, que se encuentre fuera de la "zona de control" de las fichas terrestres alemanas.

k/ Resolución de los combates entablados por el jugador "aliado" conforme se ha explicado en los apartados e) y f) de esta fase terrestre.

l) Destrucción y/o construcción de puentes, por parte de los ingenieros aliados.

ll) Captura de fichas de intendencia y combustible enemigos, y/o destrucción de fichas de intendencia y combustible propias.

5. Una vez realizadas todas estas secuencias, se da por finalizado el turno, avanzando la ficha NAC una casilla en el marcador de turnos.

NOTA: Cualquier duda referente a las presentes instrucciones, podrá ser solventada escribiendo al Dpto. de Producción de Juegos NAC; c/ Velázquez, 126 - 28006 Madrid.

Pueden realizarse cuántas preguntas se desee, siempre que puedan ser contestadas con una afirmación o una negación, o en su defecto mediante un texto lo más breve posible.

Le quedamos muy agradecidos de que formule sus cuestiones de esta manera, para que así nuestras contestaciones sean lo más rápidas posibles.