

más. Estas tres formas distintas de utilizar estos tipos de artillería son:

- **Volar puentes**, según lo explicado en el capítulo anterior.
- **Apoyar** a otra de sus fichas de combate.
- **Bombardear**.

**El bombardeo:** una ficha de artillería de campaña o autopropulsada puede bombardear a una ficha enemiga, siempre que se encuentre a una distancia de un máximo de dos exágonos. Si a esta distancia se encuentran varias fichas enemigas, el jugador señalará a cuál de ellas bombardea y tirará el dado. Si sale un «dos» ha hecho blanco y la ficha bombardeada queda eliminada, saliendo del juego. Pero si sale cualquier otro número el blanco no ha sido alcanzado y la ficha bombardeada sigue en el juego.

**El apoyo:** la ficha de artillería añade un punto al «factor de combate» de una o varias de sus fichas que estén entablando combate contra una o varias fichas enemigas, siempre que se encuentre a un máximo de dos exágonos de distancia de la ficha o fichas atacadas. Dos o más fichas pueden apoyar a la vez a la misma ficha atacante, con lo que esta aumentará su «factor de combate» en tantos puntos como fichas de artillería le apoyen en su ataque. Las fichas de artillería sólo pueden apoyar a sus fichas cuando éstas son las atacantes, nunca cuando son atacadas.

Este tipo de fichas de artillería sólo pueden bombardear, apoyar o volar puentes **una vez por turno**, siendo excluyente, como ya se ha indicado, estos usos en un mismo turno.

La **artillería contracarros** sólo puede ser utilizada para apoyar a sus fichas cuando atacan en las

mismas condiciones arriba señaladas, siempre que la ficha enemiga atacada sea de carros de combate y se encuentre a un máximo de dos exágonos de distancia de ella. En este caso aumentará en un punto el «factor de combate» de su o sus fichas atacantes.

Las fichas de **artillería antiaérea** tienen como misión impedir el lanzamiento de fichas de paracaidistas o aerotransportadas a una distancia máxima de dos exágonos, en cualquiera de las direcciones, a partir del exágono en que se encuentra. Cualquiera de las fichas de paracaidistas o aerotransportadas que caiga en este radio de acción al ser lanzadas, quedará eliminada.

Ninguna ficha de artillería puede ser utilizada para atacar directamente a las fichas enemigas utilizándola como si fuera de infantería. El «factor de combate» de las fichas de artillería sólo sirve para el caso de que sea atacada por fichas enemigas, funcionando entonces como una ficha normal de infantería.

#### 12.- SECUENCIAS DE JUGADAS

La secuencia de jugadas en cada turno es la siguiente:

##### - JUGADOR ALIADO

Lanzamiento de las fichas de paracaidistas y aerotransportadas, si hay lugar a ello.

Bombardeos de la artillería.

Movimiento del resto de las fichas.

Resolución de los combates que se hayan producido por el movimiento de las fichas o los lanzamientos.

##### - JUGADOR ALEMAN:

Movimiento de las fichas

Bombardeos de la artillería

Resolución de los combates que se hayan producido por el movimiento de las fichas.

© 1984 by NIKE AND COOPER ESPAÑOLA, S.A., sobre estas instrucciones, sobre el total de componentes del presente juego de mesa.

## EL ULTIMO PUENTE

### Instrucciones

JUEGOS  
NAC

