



EL DÍA MÁS LARGO. Instrucciones

1/Introducción Histórica

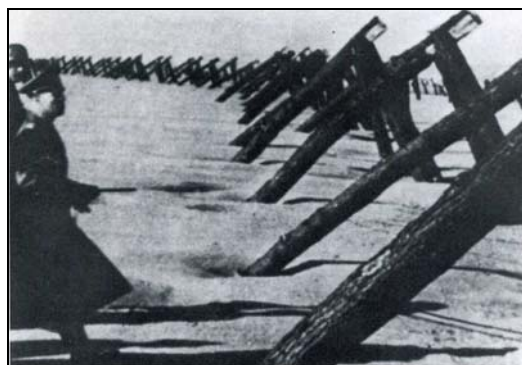
El 6 de junio de 1944 un gran ejército aliado que llevaba concentrándose varios años en Inglaterra cruza el mar y desembarca en las playas de Normandía, comenzando la invasión de la Francia

ocupada por los alemanes y de toda la Europa occidental.

Posiblemente, esta batalla sea, y con causa, la más famosa de la Segunda Guerra Mundial, en ella, ciertamente, se decide el futuro de la guerra que, en Europa sólo va a durar ya unos meses.

Esta batalla decisiva movilizó unos medios hasta entonces nunca vistos, que se resumen básicamente en más de un millón de hombres, 10.000 aviones y casi otros tantos barcos y unidades menores.

Si los aliados llegan a fracasar en el famoso DIA-D, el resultado de la guerra hubiera podido ser muy otro. De una parte los expertos anglo-norteamericanos consideraban que en caso de desastre, requerirían un mínimo de dos años para volver a estar en condiciones de intentar un nuevo asalto a Europa. Por otro lado, la caída de moral que el fracaso hubiera



Los famosos "espárragos de Rommel" inspeccionados por el Mariscal.

conllevado de los resistentes y poblaciones de los países ocupados, les hubiera posiblemente llevado a realizar acciones desesperadas, que hubieran sin duda acabado en grandes masacres; y finalmente, las más de 50 divisiones que los alemanes tenían en Europa occidental en previsión de la tan anunciada invasión, hubieran podido ser llevadas al frente del Este para ajustar cuentas con los rusos, definitivamente. Los hombres que tuvieron el éxito o fracaso en su mano aquel día lluvioso de la primavera de 1944 han pasado tanto en un bando como en otro a formar parte de la historia; como son: el general Eisenhower, comandante supremo de las fuerzas aliadas de invasión, y los también generales aliados Montgomery y Tedder; por parte alemana en el sector en el que se produjo la invasión estaba mandado por el legendario mariscal Rommel, estando las fuerzas de toda Francia al mando del también mariscal Von Runstedt.

En síntesis los hechos se produjeron de la siguiente manera: La víspera fueron lanzadas sobre los sectores de invasión unidades de comandos que junto a las unidades de la resistencia ocuparon y destruyeron puntos neurálgicos y estratégicos. En las primeras horas del 6 de junio de 1944 cinco divisiones aliadas (dos norteamericanas, dos inglesas y una canadiense) desembarcan en el sector de playas comprendido entre la península de Cotentin y la ciudad de El Havre, en las playas codificadas como Omaha, Sword, Utah, Gold y Juno, detrás de estas líneas son lanzadas tres divisiones aerotransportadas y paracaidistas (dos norteamericanas y una inglesa).

Las fuerzas alemanas reaccionan con lentitud y no logran el objetivo que Rommel siempre había defendido: Dejar a los invasores clavados en las playas, aún a pesar de encontrarse en la ciudad de Caen la famosa 21 división Panzer.

Este juego reproduce con fidelidad los combates de este día, más las maniobras de penetración y los contraataques que se suceden hasta el 30 de junio de 1944.



Preparativos del "Día-D"

2/Algunas advertencias sobre este juego

- Como podrá observarse en las plantillas de fichas de este juego, las unidades aéreas de ambos contendientes han sido eliminadas, esto, aun a pesar de suponer un cierto alejamiento de la realidad, implica una mayor vistosidad y eficacia del juego. De hecho, la superioridad aliada era tal, que no está descaminado establecer una proporción de uno a cien entre la aviación alemana y aliada en el desembarco de Normandía. A pesar de esto la aviación se vio muy limitada en su uso, debido a las desfavorables condiciones atmosféricas que implicaron incluso tremendos errores en el lanzamiento de las unidades paracaidistas, errores que causaron cientos de muertos al ser lanzados batallones enteros en las "lagunas pantanosas de Normandía", e incluso en el mar. Otro factor que contribuyó a la limitación de la aviación aliada fue la enorme cantidad de medios antiaéreos que los alemanes tenían concentrados en toda Francia y muy especialmente, en las zonas previstas de invasión (Holanda, Paso de Calais y Normandía).

El hecho de la eliminación de la aviación aliada ha implicado también la eliminación de los medios antiaéreos alemanes.

Finalmente respecto a este tema de la aviación y como representación de la gran superioridad aliada en el juego se permite el lanzamiento de unidades paracaidistas en cualquier punto del tablero, y sin limitación de ningún tipo.

- A diferencia de otros juegos de guerra en los que existe una única secuencia temporal de turnos, en éste existen dos diferentes, que son: Los cinco turnos correspondientes al 6 de junio, que cada turno representa cuatro horas, y los turnos correspondientes al resto del mes de junio, que cada turno significa cuatro días.
- Como podrá observarse en los nombres de las unidades, estos están escrupulosamente reproducidos de los nombres auténticos de las unidades que participaron, y en este juego sólo se incluyen, de hecho, las unidades de ambos bandos, o bien que estaban en el sector de combate el DIA-D, o bien, que llegaron de refuerzo hasta el 30 de junio de 1944.
- La "resistencia" francesa ha sido eliminada del juego, ya que la ficha de este juego supone una unidad del tipo regimiento-brigada que incluye un mínimo de 3.000-4.000 hombres; no existiendo en ese momento de la guerra y en ese sector, unidades tan numerosas del "maquis".

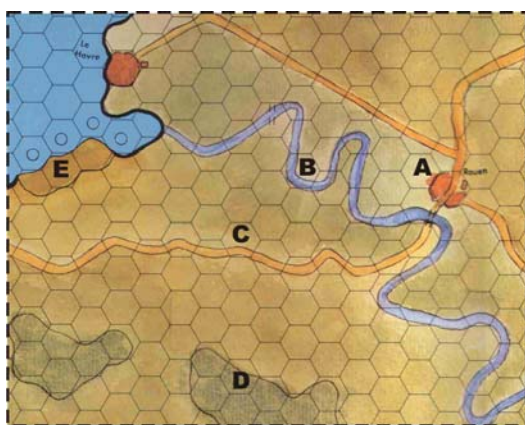
3/Componentes

- Un tablero.
- Cuatro plantillas troqueladas de fichas.
- Un dado.
- Dos bolsas de plástico para guardar las fichas una vez sacadas de las plantillas.
- El presente libro de instrucciones.

4/Explicación de los componentes

4.1. Tablero

El tablero representa un mapa de la región de Normandía más una porción de la región de "L'Ile de France". En él se distinguen:



A: Ciudad, B: Río Sena, C: Carretera,
D: Bosque, E: Playa

- **Las porciones de tierra y de mar.**
- **El litoral**, marcado con trazo grueso y trazo fino, aquél indica las zonas de acantilados en las que no pueden desembarcar las unidades normales sino únicamente las unidades "**comandos**" y el trazo fino indica las zonas de playa, por las que pueden desembarcar las demás unidades.

Cuando exista la duda de si un hexágono es de mar o de tierra, se considerará de aquello que en el hexágono en cuestión ocupe más superficie. Esta norma se aplica a cualquier accidente geográfico.

- **Ciudades:** Hexágonos de color teja.
- **Carreteras:** Zonas de color marrón claro encerradas en dos bordes negros. Las unidades que realicen en un determinado turno su **movimiento completo** por carretera, aumenta un punto su "factor de movimiento".
- **Río:** El río Sena, principal de la región. No puede atravesarlo ninguna ficha, salvo por puente o puente tendido por ingenieros.
- **Marcas de puentes:** En el río puede observarse que existen unos trazos dobles negros que son aquellos puntos en que han de ser colocados

puentes al comienzo de la partida, éstos pueden resultar destruidos con lo que ya no será posible el paso del río por ese punto y la ficha de "puente" sale del juego.



Vigía en las costas de Normandía

- **Playas:** Zonas costeras color arena, encerradas por un perímetro negro.
- **Lagunas:** En la península de Cotentin pueden observarse las famosas "lagunas pantanosas de Normandía", donde por error, fueron lanzadas algunas unidades paracaidistas. Estas lagunas no pueden ser atravesadas por ninguna ficha.
- **Bosque:** Zonas verdes oscuras rodeadas por un perímetro negro. Estas zonas no afectan al movimiento de las fichas, indican únicamente que las unidades paracaidistas que sean lanzadas allí quedan destruidas.
- **Monte:** Zona marrón oscura y encerrada en "curvas de nivel". Cualquier ficha que lo atraviese ve reducido en un punto su "factor de movimiento". Los paracaidistas y unidades de planeadores tampoco pueden ser lanzadas aquí.
- **Círculos negros** al lado de las playas: Estos puntos indican que cuando se produce un desembarco en la playa correspondiente, las unidades pueden colocarse tanto en la playa como en estos puntos y comenzar desde cualquiera de ambas zonas sus movimientos.
- **Puntos negros** situados en el interior del territorio: Son las zonas por las que llegan los refuerzos alemanes a partir del 7 de junio.

Una "plantilla-calendario" de marca de turnos.

4.2. Fichas

Clasificación general:

Ejército alemán:

Ejército de tierra (Wehrmacht): **Color gris.**

"S.S.": **Color negro.**

"Luftwaffe": **Color azul claro.**

Obstáculos y defensas costeras: **Color negro sobre blanco. (En las mejoradas, el dibujo sobre color amarillo pálido).**

Aliados:

Ingleses: **Color marrón.**

Norteamericanos: **Color verde.**

Canadienses: **Color marrón verdoso.**

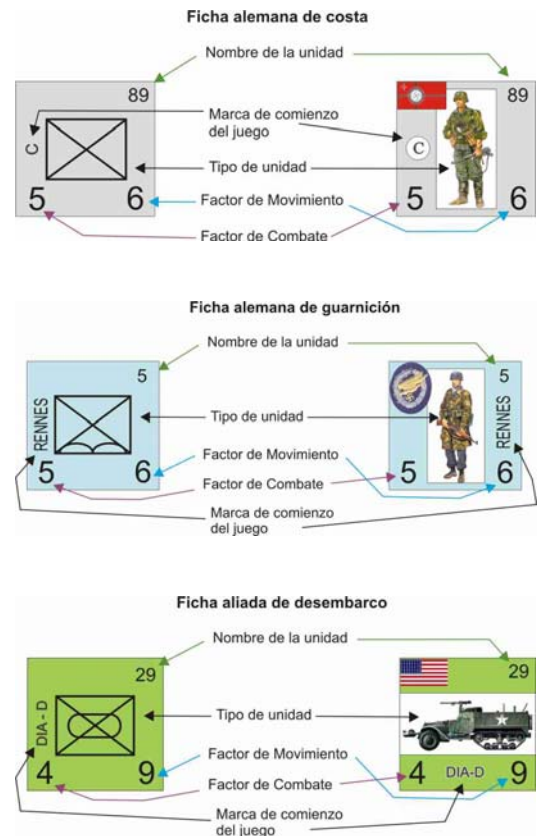
Polacos: **Color rojo.**

4.3. La ficha tipo

Todas las fichas tienen cuatro características típicas que las hacen a todas diferentes entre sí, pero a su vez estas cuatro características se repiten de la misma manera en todas ellas y son:

- **El nombre de la unidad:** Reproducidos de unidades auténticas.
- **El tipo de unidad:** Artillería, infantería, etc.
- **"Factor de combate":** Es la capacidad operativa de la unidad, es decir, la posibilidad máxima de lucha que es capaz de concentrar en combate.
- **"Factor de movimiento":** Es el espacio en hexágonos que cada unidad es capaz de recorrer como máximo en un turno, en cualquier dirección.

Además de estas cuatro características, algunas unidades tienen una quinta y que es, para el ejército aliado, una inscripción en un lado que dice **"DIA-D"**, que significa que son las unidades que pueden participar en los cinco turnos del 6 de junio de 1944. Las unidades aliadas que no llevan esta inscripción son de refuerzo y por lo tanto sólo pueden entrar en combate según normas que se indican más adelante a partir del turno del 7 de junio.



En el ejército alemán hay dos tipos de inscripciones. Aquellas fichas que tienen nombre de ciudad y que indica que son las guarniciones existentes en esas ciudades desde el comienzo de la partida; y las unidades que llevan una "C", (indicativo de "costa"), y que son las unidades que desde el comienzo de la partida pueden estar situadas en cualquier punto del tablero, sea o no de costa; al igual que para los aliados, aquellas unidades que no llevan ningún indicativo de este tipo, son unidades de refuerzo, que pueden entrar en combate a partir del 7 de junio. Las unidades alemanas con el nombre de una ciudad en su lado izquierdo, son como acaba de decirse aquellas que están de guarnición en la referida ciudad. Estas unidades no pueden ser movidas en los turnos correspondientes al 6 de junio, salvo que sean "activadas", por la presencia de una ficha enemiga de cualquier tipo a una distancia de ocho o menos hexágonos del punto de la ciudad; con lo que todas las fichas de guarnición en esa ciudad pueden ya moverse libremente.

Las unidades de guarnición que no hayan resultado "activadas" en los cinco primeros turnos, **pueden** ser movidas normalmente a partir del turno del 7 de junio.

Al margen de las fichas que significan unidades combativas, existen las de **obstáculos** y defensas costeras, que una vez colocadas en el tablero al comienzo, **no pueden ser movidas**.

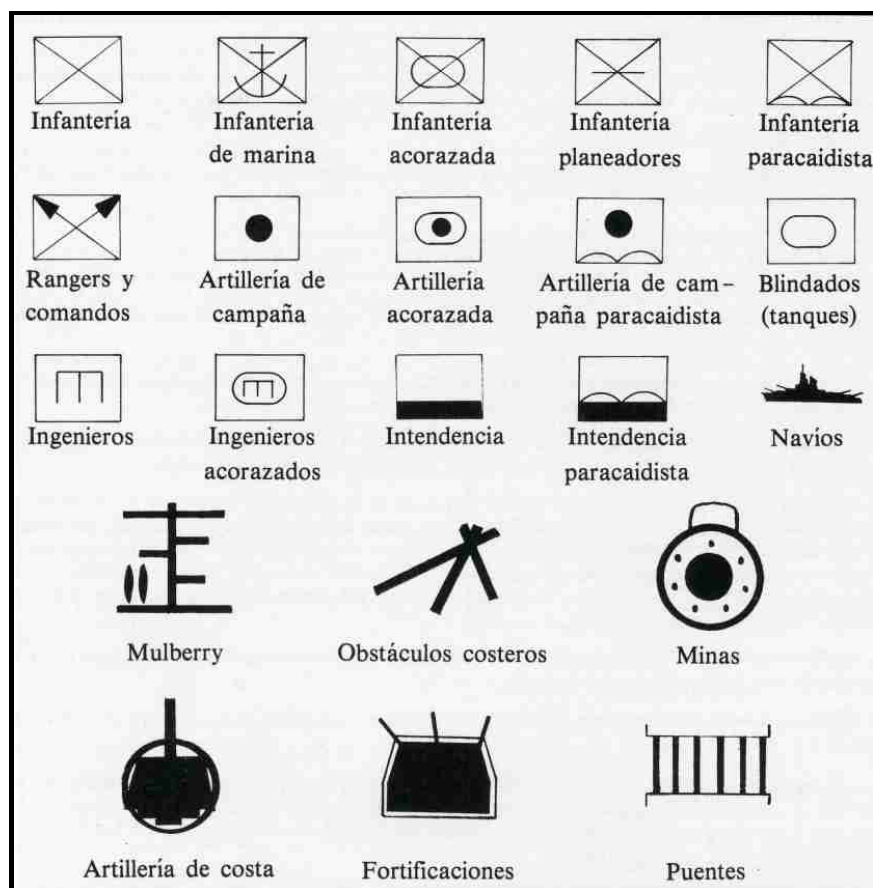
Los tipos de unidades existentes son:

Al margen de las características comunes ya explicadas, existen algunos tipos de fichas que tienen **particularidades especiales**.

Los **tipos de unidades tanto generales como especializadas**, son:

- **Infantería:** La hay de tres tipos, **factores 5-6, 4-6 y 3-6**; tienen la particularidad de **poder atravesar** las fichas de "obstáculos costeros", pero **no permanecer** encima de ellas; son las únicas unidades que **pueden introducirse** en las fichas de **fortificación**, logrando con esto **duplicar su factor de combate**, mientras estén en ellas.
- **Infantería de marina:** Tiene a todos los efectos las mismas características que la infantería, sólo posee este tipo de unidad el **ejército inglés**.
- **Infantería acorazada:** La hay de dos tipos, **factores 5-9 y 4-9**. No tiene características especiales, ni siquiera puede atravesar obstáculos costeros ni introducirse en fortificaciones.
- **Artillería de campaña:** Su única salvedad al margen de la utilización normal de sus factores, es que **pueden bombardear** a cualquier ficha enemiga hasta un máximo de distancia de tres hexágonos; cuando realiza un bombardeo se tira el dado y si se obtiene un **"tres"**, la ficha bombardeada **resulta destruida**. Si ésta estuviese en fortificación, sólo la destruiría a ella y a la fortificación con la obtención de un "dos" con el dado. Al margen del bombardeo, puede realizar combates normales con su "factor de combate".
- **Artillería acorazada (autopropulsada):** Tiene las mismas características que la artillería de campaña, pero con una movilidad mucho mayor.
- **Unidades acorazadas (tanques):** No tiene características especiales, las hay de tres tipos, **factores 9-9, 8-9 y 7-9**.
- **Infantería paracaidista:** Esta ficha la tienen ambos ejércitos, pero los paracaidistas alemanes **no pueden** ser lanzados, sino que son unidades normales de infantería. Los aliados sí **pueden** ser lanzados con unas normas que se indican más adelante. Al margen de esta característica, sus funciones son idénticas a las de infantería.















































- **Infantería transportada en planeadores:** Las mismas normas que para los paracaidistas.
- **Artillería paracaidista:** Su función es idéntica a la de la artillería de campaña, salvo que es lanzable de la misma manera que los paracaidistas y planeadores.
- **Rangers y comandos:** Estas unidades sólo las tienen los **aliados**; pueden desembarcar por cualquier punto de la costa y en cualquier turno de la partida, pueden atravesar las defensas costeras y fortificarse como la infantería, es la única ficha que no necesita para realizar sus movimientos estar **cubierta por unidades de "intendencia"**.
- **Ingenieros e "ingenieros acorazados",** las funciones de estas unidades son: Durante el "DIA-D", limpiar campos de minas; lo realizan situándose encima de una ficha de "minas" y eliminándola, y permaneciendo en el hexágono que han limpiado. Esta función sólo pueden realizarla **una vez por turno**. Otra función que realizan **a partir de los turnos del 7 de junio**, además de desminar, y por el mismo procedimiento, es **eliminar obstáculos costeros**. (Sólo las fichas de "defensas costeras", pero no las de fortificación ni las de "artillería de costa".) Pueden **destruir los puentes** existentes colocándose en hexágonos adyacentes a los mismos, pueden **tender puentes** a través de cualquier punto del río, colocándose en hexágono de río y facilitando de esa manera el paso de aquél a otras unidades por encima de ellas.
- **Intendencia:** Tiene las funciones de suministrar víveres, municiones y repuestos a las unidades contendientes, **carecen de "factor de combate" y no realizan ninguna otra actividad especial**. Ninguna ficha puede comenzar su movimiento si está a una distancia superior de seis hexágonos de una ficha de intendencia para los **aliados, y a diez hexágonos para los alemanes**. Esta diferencia favorable a los alemanes se considera en función de que están combatiendo en terreno propio.
- **Intendencia paracaidista:** Tiene las mismas características que la intendencia normal, pero además, puede ser lanzada en cualquier punto del tablero. Esta unidad, desde el momento que es lanzada en el tablero de forma favorable, comienza a realizar sus funciones.
- **Mulberrys:** Son los puertos artificiales que los aliados remolcaron desde Inglaterra para facilitar la llegada de sus refuerzos. Sólo se pueden



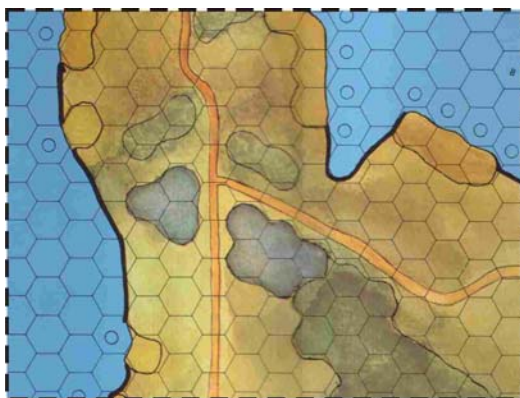
colocar a partir del 7 de junio y **obligatoriamente en una playa** que haya sido conquistada por los aliados el "DIA-D".

- **Navíos:** Únicamente los tienen los aliados. No realizan combates directos, sino que únicamente bombardean; pueden hacerlo hasta a **cinco hexágonos** de distancia, pero sólo contra hexágonos de costa o hexágonos contiguos a éstos. Sus normas de eficacia de tiro son las mismas que para la artillería de campaña. No pueden acercarse a hexágonos de mar contiguos a la costa.
- **Minas:** Las coloca únicamente el **jugador alemán** antes de iniciar la partida. No pueden ser colocadas **ni en hexágonos de playa ni en ciudad**. Cualquier ficha que la pise queda destruida, no pueden ser bombardeadas y sólo pueden ser quitadas por los ingenieros.
- **Obstáculos costeros:** Se colocan con las mismas normas que las minas, pueden ser atravesados pero no quedarse en ellos por las fichas de **infantería, infantería de marina, infantería paracaidista, infantería de planeadores, "rangers y comandos"**. A partir del turno del 7 de junio, pueden ser eliminados por los ingenieros. Tampoco pueden ser destruidas por bombardeo. Ninguna otra ficha los atraviesa.

- **Fortificaciones:** Las coloca el jugador alemán antes de iniciar la partida con las mismas limitaciones que las minas y obstáculos costeros. En ellas pueden introducirse las fichas de infantería y los demás tipos asimilados a éstas. No pueden ser atravesados, han de ser rodeados.
- **Artillería de costa:** Se coloca como el resto de las fichas de defensa, antes de la partida. Tienen un alcance de **cinco hexágonos** pudiendo disparar contra **el mar o contra cualquier hexágono de tierra costero**. Su eficacia de fuego es idéntica a la de artillería de campaña. A diferencia del resto de las fichas de defensa, la artillería de costa es obligatorio situarla en **hexágonos de costa**.
- **Puentes:** Al comienzo de la partida se colocan en el río Sena, en las marcas que a tal efecto hay. Permiten el paso de cualquier unidad de ambos bandos de un lado al otro del río. Pueden ser destruidos, mediante ingenieros o por bombardeo.
- **Ficha NAC** de marca de turnos.

 Infantería alemana	 SS	 Paracaidistas alemanes	 Ingenieros alemanes	 Infantería motorizada (acorazada) alemana		 Intendencia alemana
 Artillería de campaña alemana		 Artillería acorazada (autopropulsada) alemana		 Blindados alemanes		
 Infantería americana	 Rangers americanos	 Ingenieros americanos	 Paracaidistas americanos	 Tropas en planeador americanas		
 Infantería motorizada (acorazada) americana		 Intendencia americana	 Intendencia para-caidista americana	 Ingenieros acorazados americanos		
 Artillería de campaña americana	 Artillería paracaidista aliada		 Artillería acorazada (auto-propulsada) americana		 Blindados americanos	
 Mulberry americano	 Barcos americanos	 Infantería inglesa	 Infantería de marina	 Comandos ingleses	 Ingenieros ingleses	 Infantería canadiense
 Paracaidistas ingleses	 Tropas en planeador inglesas	 Infantería motorizada inglesa, canadiense y polaca		 Intendencia inglesa		
 Intendencia para-caidista inglesa	 Ingenieros acorazados ingleses		 Artillería de campaña inglesa	 Artillería acorazada (autopropulsada) inglesa		
	 Blindados ingleses			 Mulberry inglés	 Barcos ingleses	
 Puentes	 Obstáculos	 Fortificaciones	 Minas	 Cañones	 Ficha NAC	

Identificación de las fichas mejoradas



Lagunas pantanosas de Normandía

4.4. El dado

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

5/Número de jugadores

EL DÍA MAS LARGO admite hasta **cuatro jugadores** siempre en dos bandos. Las posibilidades que se ofrecen son las siguientes:

Para dos jugadores: Uno con las fuerzas aliadas (norteamericanos, canadienses, polacos e ingleses) y otro con los alemanes.

Para tres jugadores: Dos jugadores con las fuerzas aliadas, dividiéndose el frente por sectores y uno con las fuerzas alemanas.

Para cuatro jugadores: Dos en cada bando, dividiéndose en ambos los sectores de combate.

6/ Duración de la partida

Se rige por el concepto de **"turnos"**, que es el movimiento y resolución completa de los combates de ambos jugadores.

Siempre comienza la partida el **jugador aliado**, que es el atacante, por lo que siempre el orden de turnos ha de ser primero movimiento y resolución de los combates de los aliados y después, dentro del mismo turno, movimiento y resolución de los combates de los alemanes, con lo que queda completado un turno.

La duración es de **doce turnos** en dos fases diferentes, la primera correspondiente a los combates del 6 de junio de 1944, de cinco turnos que semejan un espacio real de cuatro horas cada uno y una segunda fase de siete turnos, semejando cada uno un espacio real de cuatro días.

Cada vez que se realiza un turno completo, se avanza la **ficha NAC** de marca de turnos" una casilla.

El tiempo real lógico de duración de una partida de "EL DÍA MÁS LARGO" vendrá directamente en función de la capacidad reflexiva y de movimiento de los jugadores, siendo normal que los doce turnos transcurran en hora y media.



Paracaidistas hacia su objetivo

7/¿Quién gana la partida?

La victoria en "EL DÍA MAS LARGO" puede obtenerse de la siguiente manera:

—Quien **obtenga la rendición** del enemigo antes de finalizar el turno del 30 de junio.

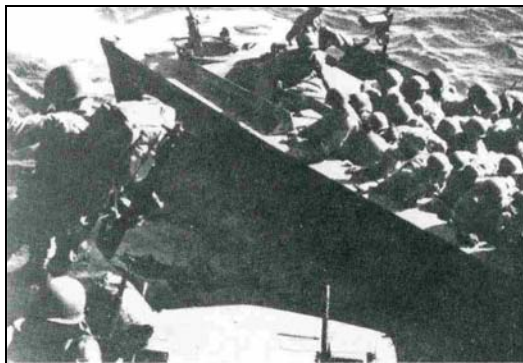
—Quien al finalizar cualquier turno tenga **cuatro veces más de Fichas** que su contrario. Esta norma sólo es válida en turnos a partir del 7 de junio, y no se podrán contar las fichas estáticas, es decir, ni las defensas costeras, minas, etc., ni los "Mulberrys".

—Quien **aniquile** totalmente a su enemigo.

—Si finalizado el turno del 30 de junio, los ejércitos aliados **controlan seis ciudades** de las marcadas en el tablero, éstos obtienen la victoria, si no es así, la obtienen los alemanes.

La contabilidad de las ciudades se hace de la siguiente manera: **Tres puntos para Paris, y un punto** para cualquiera de las ocho ciudades restantes. Por ejemplo, es posible que el jugador aliado obtenga la victoria controlando seis ciudades

pequeñas o pudiéndolo hacer también al controlar París más otras tres.



Fuerzas aliadas saltando a las lanchas de desembarco

Se considera control y posesión de una ciudad el hecho de tener una ficha terrestre cualquiera, encima del hexágono de la ciudad, salvo París, que habrá que tener tres fichas.

8/El movimiento de las fichas

—En cada turno, cada ficha sólo puede **moverse una vez**.

—El movimiento de una ficha viene dado por su **"factor de movimiento"**.

—**"Factor de movimiento"** es el mayor número de hexágonos que una ficha puede recorrer en un turno, pudiendo realizar un movimiento inferior o simplemente no moverse.

Este movimiento, se entiende que puede realizarse en cualquier dirección y sólo sujeto a las limitaciones del tablero (rio, carretera, monte, etc.).

—Se considera **"movimiento fraccionado"** al hecho de mover parte del "factor de movimiento", atacar al enemigo y mover el resto. Este "movimiento fraccionado" está **rigurosamente prohibido**.

—Es obligatorio realizar **primero todos los movimientos** propios y luego **resolver los combates** que se hayan entablado. Una vez hecho esto y dentro del mismo turno, hace lo mismo el jugador contrario. Completados movimientos y combates por ambos jugadores se ha finalizado un turno y se pasa al siguiente.



La alarma ha sonado en Normandía

—**En ningún caso una ficha puede pasar por encima de otra.** Si una ficha va en una dirección determinada y en su camino encuentra otra ficha propia o enemiga, tiene que rodearla pero nunca pasar por encima, aunque esto suponga un retroceso en su camino.

—Una vez realizado el movimiento de una ficha, ésta queda **inmovilizada** hasta el turno siguiente.

—Todas las unidades (fichas), al atravesar zona montañosa **ven reducido en un punto su "factor de movimiento"**.

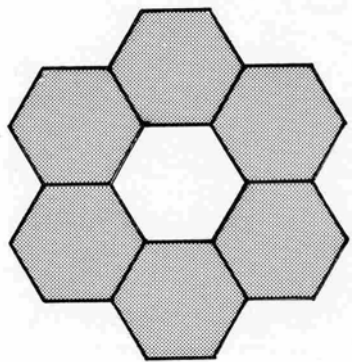
—Cada hexágono del tablero sólo puede estar **ocupado por una ficha**.

Existen tres excepciones, la fortificación de fichas de infantería, la permanencia de una unidad encima de un puente y la llegada de refuerzos aliados en los Mulberrys (puertos artificiales) y en los puertos existentes en el tablero (Cherburgo, El Havre y Dieppe), si los tiene conquistados.

—Obviamente, las fichas navales no pueden desplazarse por tierra ni las terrestres por mar.

—La **"zona de control"** de una ficha son los seis hexágonos que rodean al hexágono en el que la ficha se encuentra. Una ficha no puede atravesar la "zona de control" de una unidad enemiga, si lo hace está obligada a detenerse en el primer hexágono que toca de la "zona de control" de la unidad enemiga y a entablar obligatoriamente combate con ella.

Cuando una ficha entra en la "zona de control" de dos o tres enemigas, elige a cuál de ellas ataca.



Los seis hexágonos que rodean el hexágono en el que se encuentra una ficha, constituyen su "Zona de Control".

—El lanzamiento de paracaidistas y planeadores está sujeto a normas especiales que se explican más adelante.

—Los aliados pueden situarse encima de los puntos negros de recepción de refuerzos de los alemanes, con lo que por ahí, como se explicará más adelante, no podrán los alemanes recibir refuerzos.

—Los movimientos que se realizan por **carretera**, **aumentan en un punto el "factor de movimiento"** de la unidad que lo hace, entendiéndose que para poder acogerse a esta ventaja debe realizarse el **movimiento completo por carretera**, es decir, en un turno determinado una ficha que está situada ya en carretera realiza todo su movimiento de ese turno por carretera con lo que puede **aumentar** en un tanto el ya referido **"factor de movimiento"**.

—El río Sena no puede ser atravesado por ninguna ficha, excepto los **"Rangers y comandos"**, salvo por **punto** que no haya sido destruido o por la **colocación en el río de las unidades de ingenieros**.

—Las **"lagunas pantanosas de Normandía"**, situadas en la península de Cotentin **no pueden** ser atravesadas por ninguna ficha.

—Como ya se ha indicado, las unidades alemanas de guarnición **no pueden** ser movidas hasta el turno del 7 de junio, salvo que previamente hayan sido **"activadas"**.

9/Colocación

El proceso de colocación al comienzo de la partida es el siguiente:

Primero coloca el jugador que lleva las fichas **alemanas**, todas sus fortificaciones y defensas costeras; a saber: Obstáculos costeros, minas, fortines y artillería de costa. Mientras, se recomienda que el aliado organice fuera del tablero sus fichas.

A continuación el mismo jugador alemán coloca sus divisiones de la siguiente manera: Las unidades que llevan en su parte izquierda el **nombre de una ciudad**, en la ciudad correspondiente (en el hexágono de la misma o en cualquiera de los hexágonos adyacentes). Las unidades que llevan en su lado izquierdo una "C" ("costa") pueden situarlas **en cualquier punto terrestre del tablero**, ya sea en costa o en el interior, entendiéndose por lo tanto que las fichas del ejército alemán que no llevan ni el "nombre de una ciudad" ni la "C", son unidades de **refuerzo**, que sólo podrán entrar en combate a partir del turno del 7 de junio.

La colocación del jugador aliado ha de hacerla de la siguiente manera: Durante los primeros cinco turnos de la partida, es decir, los turnos del "DIA-D", **sólo podrá utilizar las fichas** que en su lado izquierdo llevan la inscripción **"DIA-D"** y éstas habrá de situarlas de la siguiente manera: Las unidades transportadas en planeadores y paracaidistas pueden lanzarlas en cualquier punto del tablero según normas que se explican más adelante. Las **unidades navales** pueden situarlas directamente en cualquier hexágono de mar del tablero. Las unidades de **"Rangers y comandos"** puede situarlas en cualquier hexágono de costa adyacente al mar y el resto de las unidades con la marca "DIA-D", que son las unidades que han de desembarcar por playas, las situará directamente en hexágono de playa o en hexágono con círculo negro adyacentes a estos, considerando como ya se ha explicado, que a todos los efectos, estos puntos se consideran de playa.

El jugador aliado coloca después que el alemán y además inicia la partida. El jugador aliado no está obligado a utilizar todos sus unidades del "DIA-D" en el primer turno del referido día, pudiendo hacerlo en los demás turnos de ese día e incluso en turnos posteriores al 6 de junio, pero en este último caso, se considerarán unidades de refuerzo que habrán de entrar en juego por **"Mulberry" o puerto conquistado**.

Las fichas aliadas que carecen en su lado izquierdo de la inscripción **"DIA-D"**, son unidades de refuerzos que **no pueden** desembarcar por playa y que habrán de hacerlo por **puerto conquistado o por "Mulberry"**.

De comienzo del juego, ninguna ficha alemana, ni "defensas costeras" ni unidades de combate, podrá ser colocada en hexágono de playa.



Refuerzos aliados, en los días siguientes al 6 de junio.

10/El combate

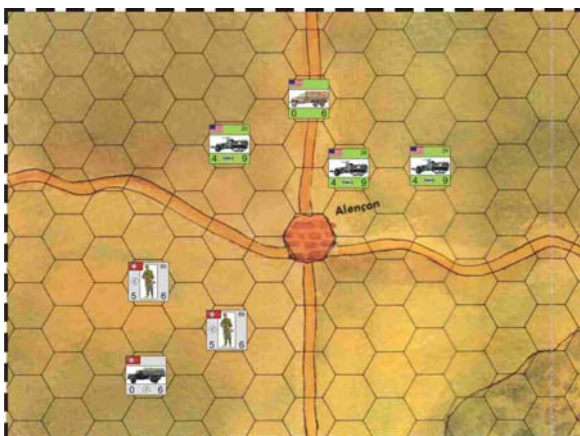
—Las fichas de tierra pueden combatir con otras fichas de tierra utilizando su "**factor de combate**".

—Se consideran fichas de tierra a todas las unidades salvo los barcos.

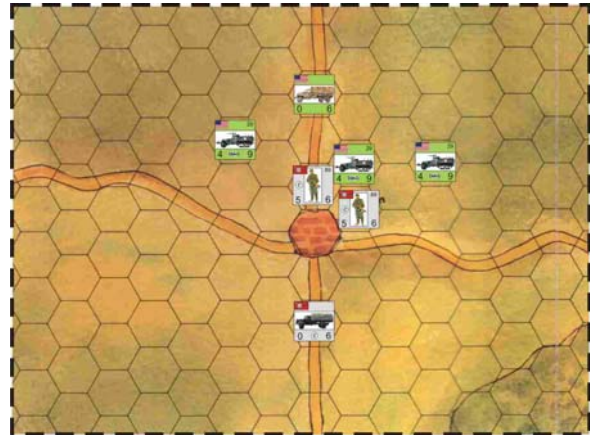
—Una o varias fichas propias pueden entablar combate con una o varias fichas enemigas.

—El combate sólo se produce cuando las fichas están en **hexágonos adyacentes**.

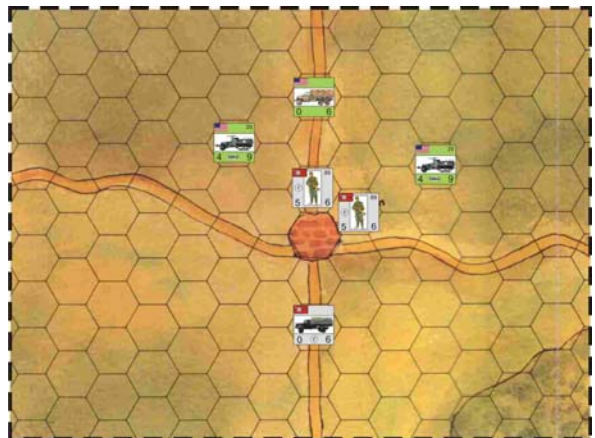
—Los combates se resuelven **con el dado ("factor suerte")**. Al entablar combate, el jugador atacante tira el dado **multiplicándolo** por el "factor de combate" obteniendo un "**valor**", el atacado hace **lo mismo** obteniendo para su ficha un segundo "**valor**". El que **resulte superior de ambos**, da la victoria a la ficha que lo ha obtenido, resultando la otra **eliminada y saliendo del juego**. En caso de empate se repite la tirada del dado.



Ejemplo de un combate



Movimiento y ataque de las fichas alemanas



Resolución del combate



Contraataque de las fichas americanas



Resolución del combate



Ataque de la ficha alemana a la intendencia enemiga

—Antes de iniciar un combate, se indica qué unidad o unidades atacan a cuáles.

—En el turno de un jugador, cada una de las fichas sólo puede **combatir una vez**. Si en el turno del jugador enemigo una ficha resulta atacada, naturalmente, se defiende tirando el dado.

—Hay dos fichas de "Mulberrys" (puertos artificiales) una inglesa y otra americana que se sitúan a partir del turno del 7 de junio. Estos "Mulberrys" quedan destruidos por el hecho de la colocación de una ficha alemana cualquiera en el hexágono de tierra adyacente al que están colocados, o por bombardeos.

—Cualquier tipo de ficha mientras está situada en ciudad, duplica su "factor de combate".

—Las fichas de infantería y tipos asimilados a ésta, que se introducen en "fortificación" **duplican**, mientras están en ella, su "factor de combate".

—Los **bombardeos**: El bombardeo artillero lo

pueden realizar únicamente las siguientes fichas: **Navíos, artillería de costa, artillería de campaña y artillería autopropulsada**. Estas dos últimas, han de elegir en cada turno si bombardean o combaten directamente con su "factor de combate".

UNIDADES QUE BOMBARDEAN	ALCANCE	VALOR DE DADO QUE SE HA DE OBTENER
Navíos	5 Hexágonos*	El 3 para unidades no fortificadas y puentes, y el 2 para unidades fortificadas
Artillería de Costa	5 Hexágonos**	
Artillería Campaña	3 Hexágonos	
Artillería Autopro.	3 Hexágonos	

(*) Disparando hacia tierra, sólo pueden hacerlo contra hexágonos terrestres de costa o hexágonos adyacentes al de costa.

(**) Pueden hacerlo contra mar o contra hexágonos terrestres de costa.

—Cuando una ficha está **situada sobre un puente**, y resulta destruida, el puente se mantiene en su lugar; pero si en vez de por combate, la destrucción le sobreviene por bombardeo, resultan destruidos tanto la ficha como el puente.

11/El desembarco

Las unidades aliadas pueden realizar el desembarco de la invasión, exclusivamente en los **cinco turnos correspondientes al 7 de junio de 1944**. Como ya se ha explicado anteriormente en estos cinco primeros turnos únicamente pueden participar las unidades aliadas que a la izquierda de su emblema llevan la inscripción "**DIA-D**". El proceso es el siguiente: Tras haber colocado el jugador alemán sus defensas costeras y sus unidades comienza, como ya se ha indicado, la partida el jugador aliado, eligiendo sus zonas de desembarco y coloca las unidades que desee en la playa o playas que haya elegido. Entendiéndose siempre, que a efectos de colocación de estas unidades de desembarco, podrá colocarlas no sólo en playa sino también en los hexágonos de mar contiguos a éstas, marcados con un **círculo negro**. Una vez colocadas las unidades (siempre una ficha en cada hexágono, **comienza sus movimientos**. El jugador aliado puede escoger para su desembarco tantas playas como desee, entendiéndose además, que no está obligado a realizar todos sus desembarcos en el primer turno del 6 de junio, pudiendo realizarlos en cualquiera de los cuatro turnos siguientes del mismo día, pero quedando claro que las unidades de choque, marcadas con la inscripción "**DIA-D**", sólo pueden desembarcar por playa en cualquiera de los cinco turnos del 6 de junio. Si **no lo hacen** en estos

referidos turnos, se verán obligadas a hacerlo según las normas del resto de las unidades de refuerzo, excepto **"Rangers y comandos"**, que pueden hacerlo como ya se ha indicado en cualquier momento.



Situación de una playa



Colocación de las defensas costeras



Los aliados desembarcan

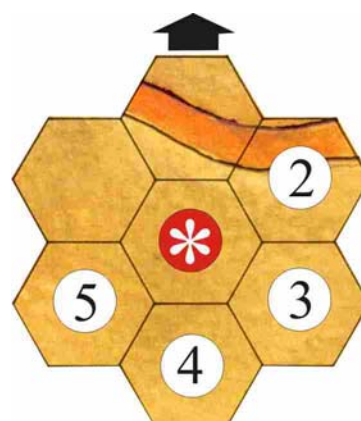
12/El lanzamiento de paracaidistas

Como ya se ha explicado anteriormente aunque ambos contendientes tienen unidades paracaidistas, **únicamente son lanzables las de los aliados**, ya que las del ejército alemán operan a todos los efectos como unidades normales de infantería.

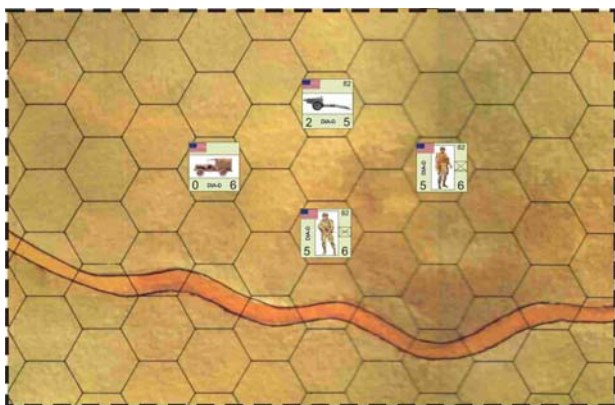
El proceso de lanzamiento es el siguiente: En cualquier turno de la partida, ya sea del 6 de junio o posteriores, el jugador aliado coloca **en cualquier hexágono del tablero** sus unidades paracaidistas y una vez hecho esto ha de **tirar el dado**, entendiéndose que ha de hacerlo **una vez por cada unidad lanzada**. Si en esta tirada obtiene con el dado un **"tres"**, se considera que la unidad ha caído correctamente en su punto de lanzamiento, si obtiene un **"dos"**, **"cuatro"** o **"cinco"**, el punto de lanzamiento ha sido erróneo debiendo tirar el dado por segunda vez. Con la puntuación obtenida en esta segunda tirada se han de contar tantos hexágonos como puntos se haya sacado con el dado, comenzando a contar por el hexágono adyacente al de lanzamiento en dirección al lado del tablero en el que se encuentra la plantilla-calendario de "marca de turnos", rodeando los hexágonos del de lanzamiento en el sentido de las agujas del reloj, como puede observarse en el gráfico, que indica la posición definitiva obteniendo un **"dos"**, **"tres"**, **"cuatro"** o **"cinco"**. Las unidades paracaidistas que una vez realizada esta operación resulte que han caído sobre **ciudad, bosque, montaña, laguna, mar, rio, fortificación, artillería de costa, defensas costeras, minas, encima de otra unidad propia y encima o al lado de una unidad enemiga**, quedan destruidas saliendo en ese mismo momento del juego.

Las unidades paracaidistas no pueden realizar su movimiento en el turno en el que han sido lanzadas, debiendo aguardar al siguiente, en el que ya podrán mover normalmente.

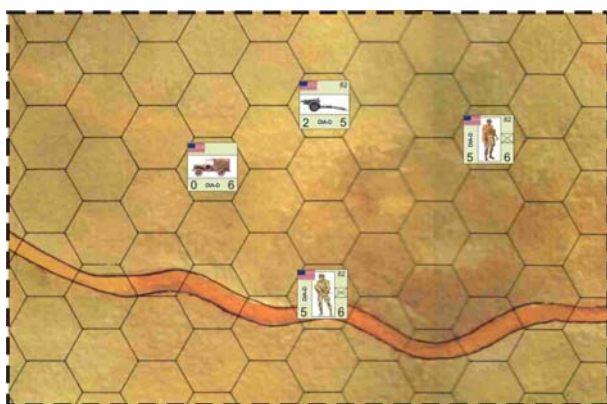
En dirección al lado del tablero, donde esta la "plantilla-calendario".



Asterisco: Punto elegido de lanzamiento. Si no se obtiene un **"tres"** con el dado, ha de volverse a tirar, situándose en la posición definitiva, según se saque **"dos, tres, cuatro o cinco"**.



El jugador aliado, elige los puntos de lanzamiento de sus paracaidistas



Resolución por el dado de los puntos definitivos de la caída. La ficha de arriba y la de la izquierda, han sacado un "tres" y permanecen en el punto elegido. Las otras no han obtenido este valor, tirando de nuevo el dado y obteniendo un "dos" y un "cuatro".

13/Recepción de refuerzos

Ambos contendientes pueden recibir sus refuerzos **a partir del turno del 7 de junio**, debiendo ambos recibirlos antes del comienzo del turno, es decir, colocan los alemanes, colocan los aliados y realiza cada uno sus movimientos dentro de su orden en el turno. El proceso es el siguiente: Los aliados pueden colocar hasta **seis unidades** (fichas) en cada **"Mulberry"** que haya logrado instalar y otras **seis unidades** en cada **ciudad-puerto** que hayan conquistado, entendiéndose por conquistada la permanencia de una ficha propia en esa ciudad. Las seis unidades de refuerzos por cada "Mulberry" o por cada puerto conquistado se colocan encima del "Mulberry" del puerto, y una vez colocadas pueden comenzar en su turno, su movimiento, desde ese punto. Se entiende por **"playa conquistada"**, aquella por la que los aliados han desembarcado y está bajo su control, es decir, no hay ninguna unidad alemana al menos a tres hexágonos de cualquier punto de la playa.

Los aliados podrán seguir recibiendo refuerzos por ciudad-puerto conquistado, en tanto mantengan en ella una ficha como guarnición.



Colocación de "Mulberry" en playa en la que se ha desembarcado en el "Día-D"



Recepción de refuerzos en un "Mulberry"

Los alemanes reciben sus refuerzos desde cualquiera de los **"puntos negros"**, una ficha por punto, situados en la zona terrestre del tablero, comenzando al igual en su turno, sus movimientos. Si el jugador aliado ha logrado tapar cualquiera de esos puntos, el jugador alemán por ellos no podrá recibir sus refuerzos, si ese punto queda liberado del jugador aliado que lo domina, podrá entonces el jugador alemán recibir refuerzos por él.

Esta operación se repite al comienzo de cada turno a partir del 7 de junio por ambos jugadores hasta la puesta total en combate de sus unidades. Cualquiera de ambos jugadores podrá, si lo desea, no recibir refuerzos en su momento dado y retenerlos para cuando lo desee.



Un camión inglés ha caído al agua desde un Mulberry.

14/Secuencia de jugadas

En cada turno el proceso es el siguiente, entendiéndose que siempre comienza el jugador aliado por ser el atacante.

Turnos del 6 de junio de 1944. Jugador aliado:

- 1) Colocación de sus unidades navales en cualquier hexágono de mar del tablero, salvo los adyacentes de costa (estas unidades navales, una vez situadas, se desplazan con su "factor de movimiento".



El difícil momento de llegar a tierra

- 2) Colocación de sus unidades de desembarco.
- 3) Lanzamiento de paracaidistas si ha lugar y resolución de sus puntos de lanzamiento.
- 4) Bombardeo de la artillería naval.
- 5) Movimientos.

- 6) Bombardeo de artillería de campaña y autopropulsada. (Y resolución de los bombardeos).
- 7) Resolución de los combates que se hayan producido.

Jugador alemán:

1. Bombardeo de la artillería de costa.
2. Movimientos.
3. Bombardeo de la artillería de campaña y autopropulsada.
4. Resolución de los combates que se hayan producido.

Se entiende que tanto las unidades navales como las terrestres, una vez colocadas permanecerán ya en ese hexágono sujetas a las normas de movimiento de fichas.

En los turnos a partir del 7 de junio, la secuencia de juego es la siguiente: Comienzo del turno: Ambos contendientes colocan sus refuerzos, después sigue la secuencia normal, como en los cinco primeros turnos, el jugador aliado y después el jugador alemán.

©, 1982 by **Nike and Cooper Española, S.A.**, sobre estas instrucciones y sobre el total de componentes del presente juego de mesa.

Las piezas de madera utilizadas en los **juegos NAC** están sujetas a las normas internacionales de no toxicidad siguientes:

DIN: 66070 y EN 71.

EG: Normas europeas de regulaciones de seguridad de los juegos CEN/GT52.

Septiembre de 1974, París.

Inglaterra: Normas de regulación de seguridad de 1974 (Protección al Consumidor) nº 1.367.

USA: The Standard Association Publications, A.S.A. Z 66, 1-1955 y 1. 3. 1974.

Autor de la presente edición: Felipe Santamaría