

REGLAMENTO DEL JUEGO FIREFIGHT EL JUEGO DEL CONFLICTO TACTICO ENTRE EE. UU. Y LA UNION SOVIETICA

INVENTARIO DE COMPONENTES DE FIREFIGHT

400 fichas.
Un mapa «A» (56 x 86 cm).
Un mapa «B» (56 x 86 cm).
Un libro con el reglamento del juego.
Un libro con las características de la guerra moderna.
Dos dados de plástico.
Una caja normal con tapa.
Si alguno de estos componentes faltase o estuviese estropeado, diríjase a:
NIKE AND COOPER ESPAÑOLA, S. A.
At. (Departamento de Producción)
C/ Velázquez, 126
28006 Madrid

PARA ESTUDIAR ESTE REGLAMENTO

El reglamento de Firefight está dividido en tres Partes principales, cada una de las cuales contiene a su vez las reglas de una de las tres versiones del juego. Estos tres reglamentos están subdivididos en Secciones numeradas 1, 2, 3, etc. Las secciones están organizadas en Casos particulares numerados con arreglo a la sección a que pertenecen. Por ejemplo: la sección 7, Movimiento, está dividida en los casos particulares 7.1, 7.2, 7.3 y 7.4. A veces los casos se subdividen en casos secundarios, numerados por un sistema similar al que acabamos de describir. Las referencias de unas partes del reglamento a otras se hacen siempre mediante los números, que a su vez indican el lugar que una regla concreta ocupa en el cuadernillo del reglamento.

En esta misma página hay un índice con las secciones y los casos particulares asociados a las mismas que puede resultar útil para localizar rápidamente una parte determinada del reglamento.

NOTA: Las dos páginas centrales de este cuadernillo contienen varias tablas que han de emplearse durante el desarrollo del juego. Dichas páginas se cortan a lo largo de la línea de perforaciones para que su uso resulte más cómodo. La contraportada del cuadernillo también contiene una tabla, pero esa página no debe cortarse.

Cualquier duda relativa al desarrollo del juego que sea imposible de resolver con el reglamento deberá expresarse de manera que pueda contestarse con un «sí» o un «no» o con una frase breve y enviarse en un sobre franqueado y con la dirección del remitente a la dirección antes indicada (Departamento de Producción).

INDICE DEL REGLAMENTO DE FIREFIGHT

1. INTRODUCCION

2. DESARROLLO GENERAL DE LA PARTIDA

3. COMPONENTES DEL JUEGO

4. SECUENCIA DE JUGADAS

- 4.1. Descripción de la secuencia.
- 4.2. Determinación del primer jugador.

5. OBSERVACION

- 5.1. Terreno bloqueante.
- 5.2. Desenfila.

6. FUEGO

- 6.1. Limitaciones al fuego.
- 6.2. Efectos que ejercen otras unidades.
- 6.3. Ataque múltiple.
- 6.4. Fuego directo y de ocasión.
- 6.5. Explicación de los resultados de los combates.
- 6.6. Tablas de datos de fuego y de resultados de los combates.
- 6.7. Influencia del terreno sobre el fuego.
- 6.8. Dragón y LAW.
- 6.9. Sagger y SLAW (RPG-7).

7. MOVIMIENTO

- 7.1. Carreteras y caminos.
- 7.2. Limitaciones del movimiento.
- 7.3. Concentración.
- 7.4. Transporte.
- 7.5. Fuego de ocasión.

8. FUEGO INDIRECTO

- 8.1. Planificación del fuego de apoyo previa a la partida.
- 8.2. Solicitud de fuego.
- 8.3. Cálculo de la demora.
- 8.4. Determinación de la disponibilidad.
- 8.5. Ejecución.
- 8.6. Tabla de resultados de los combates con fuego indirecto.
- 8.7. Limitaciones impuestas al uso del fuego indirecto.
- 8.8. Fuego indirecto contra unidades en movimiento.
- 8.9. Efecto que ejerce el terreno.

9. ESCENARIOS

10. INTRODUCCION A FIREFIGHT II

11. MODIFICACION DEL REGLAMENTO DE OBSERVACION

- 11.1. Tabla de distancias de reconocimiento.
- 11.2. Descubrimiento de unidades colocadas boca abajo.

12. SEÑUELOS

13. EFECTOS QUE EJERCEN SOBRE LA OBSERVACION LA ALTURA Y EL RELIEVE

- 13.1. Determinación de la altura a que se encuentra una unidad.
- 13.2. Manejo del gráfico de altura/línea de mira.
- 13.3. Descnfilada.

14. HUMO

- 14.1. Efecto que produce el humo.

15. FUEGO DE ACECHO

- 15.1. Efecto que produce el fuego de acecho.

16. COMBATE A BORDO

- 16.1. Infantería soviética/BMP.
- 16.2. Infantería de EE. UU./M113.

17. ATAQUE TRAS PARADA BREVE/FUEGO EN MARCHA

- 17.1. Limitaciones impuestas a la parada breve y al fuego en marcha.

18. MINAS

19. FUEGO DE SUPRESION

20. INTRODUCCION A FIREFIGHT III

21. BATERIA RESERVADA

- 21.1. Asignación de una batería reservada.
- 21.2. Fuego prioritario.
- 21.3. Fuego planificado/Blanco de ocasión.
- 21.4. Fuego de supresión reservado.

22. DISPERSION DEL FUEGO INDIRECTO (Modificación)

23. POSICIONES MEJORADAS

- 23.1. Ventajas que proporciona una posición mejorada.
- 23.2. Despliegue de posiciones mejoradas.

24. FUEGO DE ARMAS PORTATILES CONTRA VEHICULOS ACORAZADOS

25. MINAS LANZADAS POR LA ARTILLERIA

26. CLGP

27. AFV FUTUROS

- 27.1. M113Z
- 27.2. MICV
- 27.3. XM1

- 27.4. XMBT
- 27.5. Fuego en marcha.
- 27.6. Humo instantáneo.

28. CRUCE DE POSICIONES ENEMIGAS

- 28.1. Efecto que ejerce el terreno sobre el cruce de posiciones.
- 28.2. Efecto que ejerce sobre el cruce el fuego previo.
- 28.3. Efecto que ejercen sobre el cruce las unidades exteriores.
- 28.4. Efecto que ejerce el fuego indirecto.
- 28.5. Grupo de fuego soviético.

29. ESCENARIOS DE FIREFIGHT III

FIREFIGHT I

1. INTRODUCCION

Firefight es un juego de combate mecanizado que subraya la dinámica de los acontecimientos que tienen lugar en los campos de batalla modernos. Gira en torno a varios factores que en opinión de los analistas militares determinarán el resultado de los primeros combates de la próxima guerra. Esos factores son:

El alcance y la letalidad de las armas modernas: las armas que emplean las actuales unidades mecanizadas son muy superiores a las utilizadas durante la segunda guerra mundial (SGM). Así, el transporte acorazado de tropas BMP que utilizan las fuerzas del Pacto de Varsovia para transportar soldados en el frente supgra al carro alemán Mark III, espina dorsal de la guerra relámpago en Europa occidental en 1940. La primera consecuencia del uso de este armamento enormemente eficaz es que las unidades mecanizadas están en condiciones de provocar (o soportar) daños catastróficos en muy poco tiempo.

El uso del terreno y del fuego de supresión para neutralizar las armas del enemigo: dado que el alcance y la letalidad de las armas modernas son tales que si un objetivo puede verse, puede aniquilarse, el enfrentamiento cara a cara con el enemigo es una locura que se paga con la destrucción casi instantánea de quien inicia semejante maniobra. Con el fin de sobrevivir en el frente de batalla, los mandos militares se ven en la obligación de adoptar medidas capaces de neutralizar la terrible capacidad destructiva de las armas enemigas. Para ello aprovechan las características del terreno con el fin de protegerse del fuego enemigo y recurren al fuego de supresión para reducir la precisión de su armamento.

El armamento mixto: aunque el carro continúe siendo el arma más importante de todos los ejércitos, ya no hay ninguna que detente el poder supremo en el frente de batalla. El oficial que no sepa integrar las posibilidades de la infantería, de los carros, de las armas contracarro, del fuego indirecto y de las minas, luchará con un brazo atado a la espalda y será fácilmente derrotado.

Firefight es un juego para dos personas, que a partir de aquí llamaremos los jugadores. Como la partida se desarrolla sobre un mapa de papel y con fichas de cartón, no simula de manera perfecta el entorno del combate, pero sí garantiza la victoria al jugador que mejor comprenda la dinámica de la guerra moderna. El jugador que gane continuamente al Firefight podría no correr la misma suerte en un guerra real, pero el que no domine los conocimientos tácticos que el juego exige, sería sin duda rápidamente aniquilado en las mismas circunstancias.

El combate es, por su misma naturaleza, complejo. Por tanto, cualquier juego destinado a simularlo ha de ser igualmente complicado. Con el fin de presentar esa complejidad de forma accesible, Firefight se ha organizado en tres módulos. Firefight I es el juego más elemental y más sencillo; tiene en cuenta los factores de combate que acaban de describirse, pero utiliza sólo las armas y los escenarios más sencillos. Firefight II es un conjunto de reglas adicionales que aumentan el realismo de la simulación y ponen en juego todo el armamento moderno. Firefight III suma a todo lo anterior varias armas que están a punto de incorporarse a los ejércitos más avanzados, o que todavía están en fase de proyecto. Cuando esas armas (armas contracarros guiadas por láser, minas lanzadas por la artillería, etc.) sean operativas, acentuarán su influencia sobre la dinámica de la guerra moderna.

2. DESARROLLO GENERAL DE LA PARTIDA

Cada jugador recibe una serie de unidades de combate que representan vehículos con sus tripulantes y «grupos de fuego» (tres a cinco soldados de infantería). Dichas unidades se identifican mediante una serie de fichas de cartón que constituyen las «tropas» de los jugadores. Estos las utilizan para tratar de alcanzar los objetivos que les serán asignados en el escenario en que hayan decidido jugar.

El juego se desarrolla en una serie de turnos. Durante cada uno de ellos, los jugadores tienen oportunidad de atacar con sus unidades a las del contrario, de mover dichas unidades o de atacar con unas y mover otras, pero nunca de atacar y mover con una misma unidad.

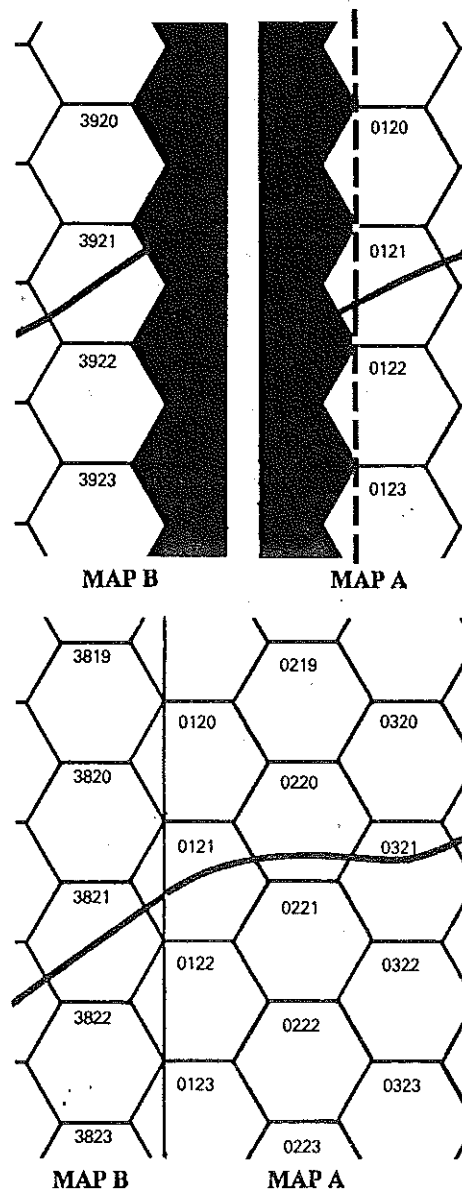
La retícula exagonal que cubre los mapas sirve para situar a las diversas unidades, para disparar y para recibir los disparos. Cada exágono representa una distancia transversal de 50 metros, y cada turno equivale a 40 segundos de combate real.

Los diversos objetivos asignados a los jugadores exigen por lo general: 1) destruir unidades enemigas; 2) desplazar las propias unidades para ocupar con ellas una zona concreta del terreno; o 3) realizar las dos acciones anteriores.

3. COMPONENTES DEL JUEGO

3.1. MAPA DEL JUEGO

El Firefight tiene dos mapas, llamados A y B, con rasgos representativos del paisaje de la región central de Alemania. El A tiene menos «terreno» que el B. Los escenarios destinados a poner de manifiesto la efectividad a larga distancia de las armas modernas se juegan en el mapa A. En el B se libran combates a distancias media y corta. Algunos escenarios más complejos requieren el uso de los dos mapas unidos; para ello hay que recortar el borde occidental del mapa A a lo largo de la línea de puntos, como ilustra el esquema que acompaña a estas líneas.



3.2. FICHAS

Las fichas troqueladas de cartón representan piezas de juego de varias clases. Las primeras son las unidades de combate, que correspon-

den a grupos de infantería o de servicio de ametralladoras constituidos por dos a cuatro soldados, o a vehículos individuales con sus tripulantes. Las unidades del mismo bando tienen todas el mismo color. Este conjunto de unidades representan la fuerza de maniobra que dirige cada uno de los jugadores. El número y tipo de las unidades que entran en batalla depende del escenario que se escoja. Hay también indicadores de artillería exteriores al mapa, que los jugadores utilizan para señalar el empleo de fuego de artillería y de mortero, lanzado desde fuera del mapa, y sus consecuencias.

Hay, por último, una serie de fichas indicadores que sirven para representar e identificar los efectos de los combates, simular humo, crear campos de minas, etc. La «Relación de tipos de fichas» describe brevemente todas ellas.

3.3. RELACION DE TIPOS DE FICHAS

UNIDADES DE TROPAS

FUERZAS DE EE. UU.

Grupo de fuego de cuatro hombres. En los diversos escenarios se identifica como TM.

Grupo de fuego de cuatro hombres con ametralladora M60. Se identifica como TM+.

Grupo de dos servidores de ametralladora con M60 (bípode). Se identifica como MG.

Grupo de tres servidores de ametralladora (trípode). Se identifica como MG+.

FUERZAS SOVIETICAS:

Grupo de fuego de cuatro hombres. Se identifica como TM.

Grupo de fuego de cuatro hombres con ametralladora PKM. Se identifican como TM+.

Grupo de dos servidores de ametralladora con RPK. Se identifica como MG.

Grupo de tres servidores de ametralladora con RPK. Se identifica como MG+.

Grupo SAGGER: dos o tres soldados con un sistema Sagger ATGM.

Un fusil sin retroceso SPG con sus servidores.

VEHICULOS SIN TORRETA (APC)

Esta clasificación incluye vehículos provistos de una pequeña torreta, como los BMP. Como se han adscrito a esta categoría todos los transportes acorazados de tropas, es lícito denominarlos APC (siglas inglesas de TAT) a efectos de clasificación de objetivos, aunque los vehículos desempeñen funciones distintas.

FUERZAS DE EE. UU.:

Transporte acorazado de tropas M113 con su tripulación.

M150 (M113 con montura TOW ATGM y tripulación).

M113Z (M113 con montura TOW sobre «elevador de recogedor de cerezas»).

MICV, vehículo mecanizado de la infantería de combate, futuro sustituto del M113.

Vehículo X: ficha de propósito general que sirve para identificar vehículos carentes de representación específica.

FUERZAS SOVIETICAS:

BMP con su tripulación; es el APC estándar soviético. Puede disparar con un Sagger o con su propia arma.

BRDM con su tripulación; es un vehículo de reconocimiento que monta un Sagger ATGM múltiple.

Vehículo X: cumple en el campo soviético las mismas funciones que la ficha equivalente de EE. UU. que ya hemos descrito.

VEHICULOS CON TORRETA

Se incluyen en esta categoría todos los vehículos conocidos normalmente como «carros» o «tanques».

FUERZAS DE EE. UU.:

M60A1: es el actual carro de combate básico del ejército estadounidense.

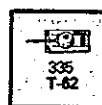
M60A2: es una variante del M60; dispone de un sistema único de cañón y lanzamisiles.

M60A3: se trata de una versión muy mejorada del M60A1 con un control de fuego superior, más capacidad de supervivencia, etc.

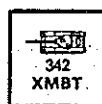


XM1: actualmente en fase de desarrollo. Llamado a sustituir a los carros de la serie M60.

FUERZAS SOVIETICAS:



T62: es el actual carro de combate básico del ejército de la Unión Soviética.



XMBT: actualmente en fase de desarrollo. Sustituirá a los vehículos de la serie T62; se tienen noticias de varios prototipos denominados T64, T65 Y T70.

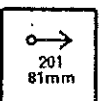
UNIDADES E INDICADORES DE FUEGO INDIRECTO

Estas fichas tienen dos finalidades: 1) identificar la unidad que hace fuego; y 2) señalar el exágono en que se produce el impacto. El jugador los mantiene normalmente fuera del mapa y sólo los pone en juego cuando lanza fuego indirecto sobre el terreno de operaciones.

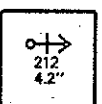


Indicador de impacto: aparece en el reverso de las fichas de morteros soviéticos de 120 mm. Las otras fichas de armas indirectas llevan por el reverso indicadores similares.

UNIDADES E INDICADORES DE EE. UU.



Un mortero de 81 mm. con sus servidores.

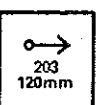


Dos morteros de 4,2" (un pelotón).



Tres piezas de artillería de 155 mm. (una sección).

UNIDADES E INDICADORES SOVIETICOS



Dos morteros de 120 mm. (un pelotón).



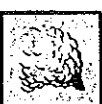
Tres piezas de artillería de 122 mm. (una sección).



Tres piezas de artillería de 152 mm. (una sección).

Obsérvese que una ficha de fuego indirecto puede representar una, dos o tres bocas de fuego. Si las instrucciones del escenario en que se desarrolla la partida indican, por ejemplo, que un jugador dispone de tres armas de 81 mm. y una de 4,2" contará en realidad con tres morteros de 81 mm. y dos de 4,2", pero a efectos del juego dispondrá de sólo cuatro unidades.

FICHAS COMUNES



Indicador de humo.



Indicador de chatarra (no ejerce ningún efecto; se ha incluido sólo para que puedan utilizarlo los jugadores que así lo prefieran).



Indicador de supresión.



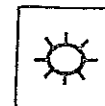
Indicador de destrucción de misiles.



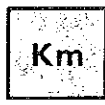
Indicador de minas (véase 18.0).



Indicador de destrucción de la capacidad de fuego.



Posición mejorada.



Indicador de destrucción de la movilidad (impreso en el reverso de la ficha Kf).

Números de identificación: tiene tres cifras que corresponden a la categoría general, el tipo específico y la identificación.

4. SECUENCIA DE JUGADAS

Cada partida o escenario de Firefight está formada por una serie de turnos, durante los cuales los dos jugadores pueden desplazar sus unidades, hacer fuego con ellas y bombardear desde fuera del mapa. Cada uno de dichos turnos está gobernado por una secuencia de jugadas rígida que indica el orden en que los jugadores han de disparar, moverse y bombardear desde fuera del mapa.

4.1. DESCRIPCION DE LA SECUENCIA

A. Fase de fuego directo: Los jugadores lanzan el dado para determinar quién es el primero. Este puede a continuación hacer que una o más de sus unidades disparen contra cualquier unidad del segundo jugador (esta operación se llama ataque). Acto seguido, dicho segundo jugador puede a su vez hacer fuego con una o más de sus unidades contra las del primero. Los dos jugadores siguen alternando los ataques hasta que todas las unidades han disparado, o hasta que decidan de común acuerdo pasar a otra fase (véase el reglamento de fuego en la sección 6).

B. Fase de movimiento: una vez más, los jugadores lanzan el dado y determinan quién mueve primero. A continuación el primer jugador desplaza una unidad por el mapa, exágono por exágono. Mientras ejecuta el movimiento, el segundo jugador puede interrumpirlo y atacar a la unidad que se desplaza usando el fuego de ocasión. A continuación el primer jugador completa su desplazamiento y el segundo mueve una unidad, a la que el primero puede a su vez atacar. Los jugadores continúan alternando los desplazamientos, hasta que todas las unidades se han movido, o hasta que decidan de común acuerdo pasar a otra fase (véase el reglamento de movimiento en la sección 7).

C. Retirada del indicador de supresión: los jugadores retiran todos los indicadores de supresión impuestos a las unidades como resultado de los combates.

D. Fase de fuego indirecto: se retiran del mapa los indicadores de fuego indirecto y de humo (que habían sido colocados durante el turno anterior de la partida). Tras consultar los planes de fuego indirecto, los jugadores ejecutan los ataques de este tipo indicados y colocan de nuevo los indicadores en el mapa. (A diferencia de lo que ocurría en el caso del fuego directo y del movimiento, no es preciso alternar los ataques con fuego indirecto hasta no haber efectuado todos los previstos). Por último, los dos jugadores pueden solicitar en sus planes futuras intervenciones con fuego indirecto.

E. Final del turno: con la conclusión de la fase de fuego indirecto, termina el turno en curso. Se anota su fin y se inicia un nuevo turno.

Una unidad puede moverse o puede disparar, pero nunca puede hacer las dos cosas en el mismo turno (con excepción de lo dispuesto en la sección 15).

Si un jugador renuncia a disparar (o a mover) con una unidad cuando le llega el momento, no por ello pierde la posibilidad de hacerlo más adelante durante el mismo turno. La fase termina sólo si el jugador contrario decide también pasar inmediatamente después.

4.2. DETERMINACION DEL PRIMER JUGADOR

En las fases de fuego y de movimiento hay que determinar qué jugador es el primero, ya que en ocasiones ello comporta una ventaja. (Si, por ejemplo, se enfrentan un T62 y un M60 a 500 m. de distancia, el primero en disparar tiene muchas probabilidades de aniquilar a su enemigo).

La forma más sencilla de determinar quién es el primero consiste en llamar «impar» al jugador soviético y «par» al estadounidense. A continuación, cuando la secuencia exija determinar qué jugador es el primero, cada uno lanza un dado; si el número obtenido es impar (1, 3 ó 5), empieza el jugador soviético; si es par, empieza el de EE. UU.

5. OBSERVACION

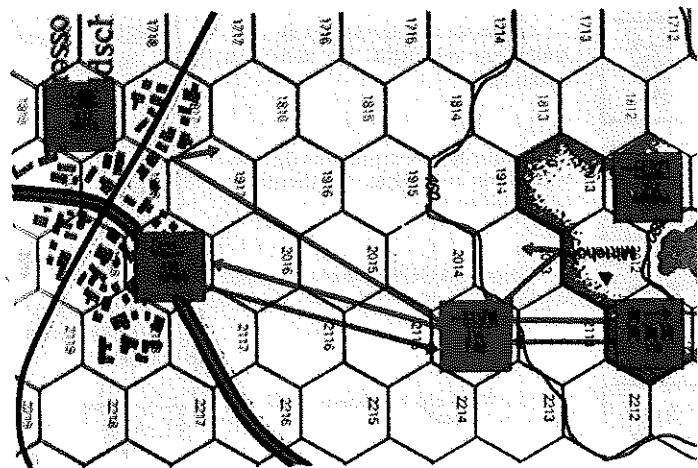
En Firefight, como en el combate real, una unidad debe ver el objetivo antes de poder atacarlo. La capacidad que tiene una unidad de ver al enemigo viene determinada por el terreno que media entre los dos. Antes de que uno de los jugadores pueda disparar con una de sus unidades (por lo general contra otra unidad enemiga), debe determinar si la línea de mira entre su unidad y el objetivo está despejada. Para ello trazará una línea recta entre el centro de su exágono y el centro del ocupado por el objetivo; si la línea atraviesa un exágono que contenga terreno bloqueante, se dice que la línea de mira (LDM) está bloqueada, lo que significa que la unidad no ve el blanco y, por tanto, no puede atacarlo.

NOTA: por lo general suele ser evidente si la línea de mira está o no bloqueada, pero en ocasiones es necesario colocar una regla sobre el mapa para determinar con exactitud los exágonos que dicha línea atraviesa.

5.1. ¿A QUE SE LLAMA TERRENO BLOQUEANTE?

La línea de mira queda interrumpida por construcciones (exágonos de ciudades) y por la vegetación alta y densa (exágonos de bosque). Es decir: la línea de mira no puede atravesar un exágono que contenga una población o terreno boscoso. Si entre la unidad que apunta y la unidad objetivo hay uno de tales exágonos, la línea de mira queda bloqueada. Las posiciones de desenfilada ilustradas en el mapa bloquean la línea de mira, si se encuentran entre la unidad que apunta y el objetivo (véase 5.2 para una explicación más detallada de las desenfiladas).

La presencia de una carretera o un camino no influye en la línea de mira; es decir, los jugadores no pueden considerar que la carretera abre la línea de mira cuando atraviesa un bosque. En efecto, aunque en el mapa las carreteras parecen bastante rectas, en realidad tienen curvas suficientes como para que sea imposible ver en ellas a un enemigo situado a más de 50 m (diámetro de los exágonos).



Ejemplo de terreno bloqueante.

EJEMPLO

A. El T62 ve el M150 del exágono 2017, porque no hay terreno bloqueante entre las dos unidades. El hecho de que el M150 se encuentre en un exágono de una población no bloquea las vistas.

B. El T62 no ve el M113, porque entre las dos unidades se encuentran los exágonos de población 1817 y 1918.

C. El T62 ve al grupo de fuego (TM) del exágono 2112 aunque éste se encuentre en desenfilada, porque no hay terreno bloqueante entre los dos.

D. El T62 no ve el M60A1, porque entre los dos hay una posición de desenfilada.

Las carreteras, caminos y ríos no influyen sobre la línea de mira. Las líneas de nivel impresas en el mapa sirven para que el jugador determine la altura de cualquier exágono, pero no afectan a la línea de mira cuando se juega la versión Firefight I; sí afectará a dicha línea en las versiones II y III (véase 13).

5.1.1. Si una unidad se encuentra en un exágono de bosque o de población, puede ver a otras situadas en otros exágonos y ser vista a su vez por ellas. En el momento de establecer la línea de mira, el jugador no ha de preocuparse por las características bloqueantes o no del terreno del exágono en que se encuentran el blanco o la unidad que apunta, los únicos exágonos que cuentan a tales efectos son los situados entre la unidad que apunta y el objetivo.

NOTA: si un jugador sitúa una unidad en un exágono del perímetro de un bosque o de una población orientado de cara al enemigo o en posición de desfilada, dicha unidad puede ser vista y batida. Por supuesto, si dicha unidad recibe el fuego enemigo, se beneficiará de las características del terreno, pero de todas formas será vulnerable a sus ataques. En efecto, cuando una unidad se sitúa en uno de los exágonos limítrofes de un bosque, se sitúa en la línea misma del arbolado, donde es visible desde el terreno despejado de los alrededores. Si un jugador desea proteger sus unidades de la vista y del fuego enemigos, debe situarlas de manera que entre ellas y las enemigas haya terreno bloqueante.

5.1.2. Algunos exágonos de bosque o de población, sobre todo los que definen los bordes de unos y otras, no están completamente ocupados por los símbolos de esa clase de terreno. Esto es una cuestión de diseño artístico del mapa y, aparentemente, permite a la línea de vista atravesar dichos exágonos sin ser bloqueada por el terreno que define. Pese a las apariencias, la línea de vista queda bloqueada. Basta que un exágono contenga la más leve insinuación de bosque o de población para que todo él constituya terreno bloqueante. Esta regla evita las discusiones sobre si una línea de vista cruza un bosque o lo salva por un milímetro.

5.2. ¿QUE ES UNA DESENFILADA Y COMO SE REPRESENTA?

Se dice que un vehículo o una unidad están en desfilada cuando la pendiente del terreno los oculta parcialmente a la vista y al fuego enemigos. En desfilada se presenta un blanco inferior en al menos un 50 % al que se presentaría en plena exposición, porque el terreno oculta la porción inferior del vehículo o de la unidad. Naturalmente, un vehículo o una unidad en desfilada son mucho menos vulnerables al fuego enemigo, porque ofrecen un blanco reducido.

En el campo, las posiciones de desfilada son innumerables: lechos de ríos, carreteras hundidas, pequeñas elevaciones, etc., pero en general se asocian a colinas y pendientes, y así se localizarán en Firefight.

En el mapa, las posiciones de desfilada se delimitan mediante una línea de color pardo verdoso que se degrada por una de sus caras o por las dos. Normalmente, la posición desfilada sólo se da hacia el lado «superior» o más alto del exágono, es decir, en el exágono o exágonos que contienen los puntos en que se va degradando la línea parda; cuando se degrada hacia los dos lados, es que hay desfiladas en ambos.

El lateral del exágono que delimita la línea parda se llama lateral de desfilada. El exágono que contiene la parte degradada de esa misma línea constituye la posición de desfilada. Si una unidad se encuentra en una posición de desfilada, se dice que está en desfilada respecto a los fuegos recibidos a través del exágono de desfilada.

Una posición de desfilada bloquea la línea de mira, si se encuentra entre la unidad que apunta y el blanco, y la línea de vista cruza el lateral de desfilada.

EJEMPLO DE DESENFILADA (mapa de la parte superior de la página):

A. El T62 no está en desfilada respecto al M60A1, porque la línea de mira no atraviesa el lateral de desfilada.

B. El BMP está en desfilada respecto al M60A1 porque la línea de mira atraviesa un lateral de desfilada y penetra en la posición de desfilada. (Obsérvese que las posiciones de desfilada situadas a ambos lados del lateral de desfilada no bloquean la línea de mira.)

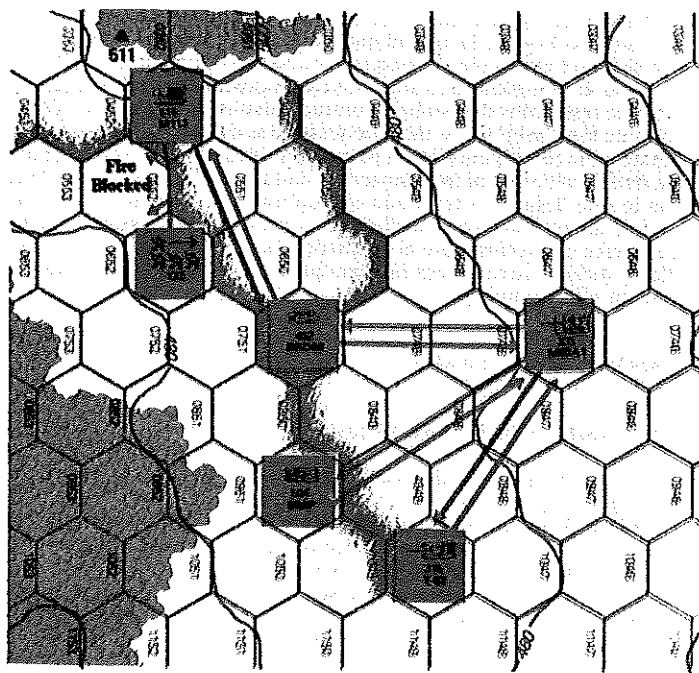
C. El BRDM se encuentra en desfilada respecto al M60A1, pero no respecto al M113, porque la línea de mira no atraviesa un lateral de desfilada, pese a que cruza por dos exágonos intermedios que contienen posiciones de desfilada.

D. El M113 no puede ver al grupo de fuego (TM), porque la línea de mira pasa directamente a lo largo de la línea de desfilada situada entre las dos unidades.

NOTA: en general, las posiciones de desfilada ilustradas en el mapa corresponden a las crestas de las elevaciones del terreno, y son posiciones desde las que una unidad puede cubrir el terreno bajo situado ante sí, al tiempo que aprovecha la orografía para protegerse.

5.2.1. Una línea de mira puede atravesar uno o más exágonos que contengan degradados de posiciones de desfilada sin atravesar ningún lateral de desfilada.

En caso, la línea de mira no queda bloqueada. La línea de mira



Ejemplo de desfilada.

sólo queda bloqueada cuando cruza un lateral de desfilada, y pasa a través de una posición de desfilada situada entre la unidad que apunta y el blanco.

6. FUEGO

Los jugadores se sirven de sus unidades para disparar (atacar) a las del enemigo. Cualquiera de los dos jugadores puede atacar durante la fase de fuego directo, y en tal caso se dice que el ataque es de fuego directo, o durante la fase de movimiento, y entonces se habla de fuego de ocasión. En los dos casos se sigue la misma metodología, que consiste en simular el empleo de las armas de una unidad (fusiles, ametralladoras, misiles contracarro, cañón de carro, etc.) contra el blanco.

REGLA GENERAL:

Para batir un blanco enemigo, es imprescindible verlo. Fuera de ésta, no hay ninguna prohibición que impida absolutamente a una unidad abrir fuego contra otra. En la fase de fuego directo, un jugador puede batir cualquier unidad enemiga. Durante la fase de movimiento sólo puede batir las unidades enemigas que están en movimiento. Cuando se lanza un ataque, el resultado se determina siempre mediante la rutina de fuego, que tiene en cuenta la unidad que abre fuego, el blanco, la distancia a éste y la protección que le aporta el terreno.

PROCEDIMIENTO:

Para lanzar un ataque, el jugador no tiene más que decirlo, e identificar las unidades que abren fuego y el blanco.

EJEMPLO: «Ataca este T62 con este M60A1 y este grupo de fuego.» (Obsérvese que un ataque puede ser lanzado por varias unidades simultáneamente, con tal que concentren el fuego sobre un mismo blanco). A continuación se usa la rutina de fuego para resolver la ofensiva de cada una de las unidades, y el resultado se aplica inmediatamente al blanco. (En el ejemplo anterior, el jugador de EE. UU. usaría la rutina de fuego primero para resolver el ataque del M60A1, y a continuación para resolver el del grupo de fuego).

RUTINA DE FUEGO:

Paso 1: el jugador que ataca calcula la distancia que le separa del blanco. Dicha distancia se define como el mínimo número de exágonos que hay entre las dos unidades, contando el de la que sirve de blanco, pero no el de la que ataca.

Paso 2: el jugador que ataca determina las características del blanco. (Hay tres tipos de blancos; unidades de tropas, vehículos sin torreta y vehículos con torreta, véase 3.3) A continuación busca la tabla de fuego correspondiente al tipo de blanco. (En el ejemplo que estamos usando, el jugador de EE. UU. elegiría la tabla de vehículos soviéticos).

Paso 3: el jugador que ataca entra en la tabla adecuada por la distancia (Paso 1) y por la unidad que abre fuego, y obtiene así un número que se llama puntuación de ataque.

Paso 4: el jugador que ataca lanza los dos dados y consulta, sea la tabla de resultados de combate contra vehículos acorazados (si el blanco es de esa clase), sea la tabla de resultados de combate contra unidades de a pie (si el blanco es un grupo de soldados). Para entrar en la tabla usa el valor obtenido al lanzar los dados y la puntuación de ataque, con lo que llega a un resultado que aplica inmediatamente al blanco.

Las instrucciones que acompañan a las tablas recogen la influencia que ejerce el terreno sobre el resultado. Así, si el blanco está en desfilada, dichas instrucciones indican que algunos resultados se transforman en «Efecto nulo».

CASOS PARTICULARES:

6.1. LIMITACIONES AL FUEGO

6.1.1. Ninguna unidad puede abrir fuego más de una vez por turno de juego, ni mientras está en movimiento.

6.1.2. Una unidad puede sufrir un resultado de combate que le impida disparar, o que reduzca su efectividad. Véanse las explicaciones a los resultados de los combates en 6.5.

6.1.3. Ninguna unidad puede ser atacada más de una vez durante la fase de fuego directo. Obsérvese que los jugadores pueden atacar con varias unidades (véase Procedimiento). Cuando un jugador anuncia un ataque, identifica las unidades que lo lanzan, y no puede añadir ninguna nueva una vez hecha esa identificación. Tampoco puede disparar contra el mismo blanco en un ataque ulterior lanzado durante la misma fase. (Esta regla estimula la necesidad de distribuir correctamente la potencia de fuego. El jugador se ve forzado a asignar unidades para batir el blanco, antes de saber el resultado del ataque de cada una de ellas).

6.1.4. Si un jugador anuncia un ataque, ha de ejecutarlo. Antes de anunciarlo, debe calcular las probabilidades de éxito. Si tras anunciar un ataque ve que no sirve de nada (casi siempre porque el blanco no está al alcance de sus armas), se considerará a pesar de todo que lo ha ejecutado y que, por tanto, las unidades que han intervenido han desperdiciado su potencia de fuego.

6.2. EFECTO QUE EJERCEN OTRAS UNIDADES

La presencia de unidades del propio bando o del contrario no afecta a la capacidad que una unidad determinada tiene de batir otra del enemigo. Las unidades nunca bloquean la línea de mira. Cualquier jugador puede disparar a través de sus propias unidades o de las del enemigo, puesto que su presencia se ignora. También una unidad puede batir otra acantonada junto a otras, sólo se preocupará por la que hace de blanco. Las tropas transportadas por un vehículo constituyen un caso especial (véase 7.44).

6.3. ATAQUE MULTIPLE

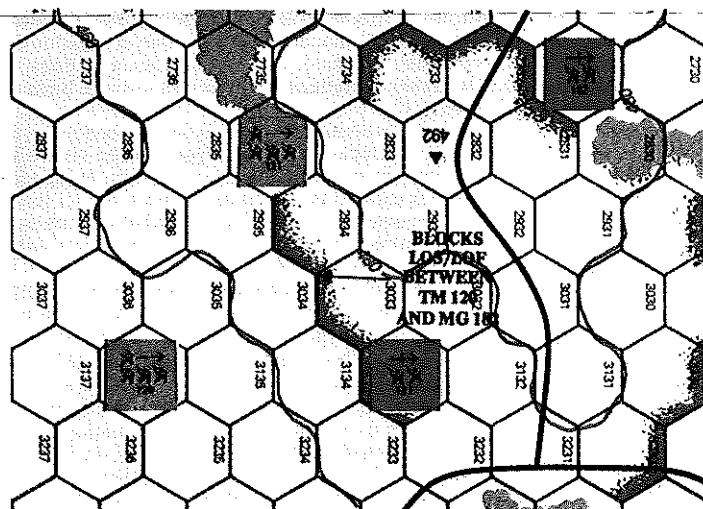
Si un jugador bate un mismo blanco con varias unidades, se considera que todas ellas hacen fuego simultáneamente, aunque la resolución del combate se efectúe unidad por unidad y en el orden que el jugador desee. De cualquier manera, está obligado a resolver todos los ataques.

6.3.1. El jugador no puede volverse atrás después de anunciar un ataque múltiple, tiene que ejecutar todos los ataques que ha anunciado, lo que podría obligarle a lanzar algunos innecesarios. Si, por ejemplo, anuncia un ataque de diez T62 contra un M60, observará que el primero de los carros aniquila al M60; pese a todo, se considera que los nueve T62 restantes han hecho fuego, aunque no es preciso resolver sus ataques.

6.3.2. A efectos de la secuencia de juego, los ataques múltiples se consideran únicos. Si un jugador anuncia que tres de sus unidades van a lanzar un ataque, se resolverá el efecto de cada una de las tres, antes de que el jugador enemigo pueda hacer nada.

EJEMPLO DE COMBATE CON FUEGO DIRECTO

Estamos en la fase de fuego directo de cualquier turno del juego. El jugador soviético tiene dos grupos MG (181 y 182) situados en torno a la colina 492. El jugador de EE. UU. tiene un grupo de fuego en el bosque del exágono 2834 (121) y otro cerca del exágono 3136. Se han producido ya intercambios de disparos en turnos anteriores, porque el jugador de EE. UU. ha tratado de bloquear la colina con TM120 (los dos grupos de EE. UU. disponen de ametralladoras ligeras). El jugador de



Ejemplo de combate con fuego directo.

EE. UU. lanza el dado para averiguar quién es el primero; tiene suerte y sale él. Decide atacar MG181 con su TM121; a una distancia de 3 exágonos, su TM tiene una puntuación de ataque de «8»; el MG no se encuentra en desfilada respecto al TM121, y el resultado del combate es aniquilamiento o supresión, porque cualquier ataque en la columna 8 de la tabla contra tropas produce resultados (salvo que el blanco obtenga alguna ventaja derivada del terreno). El MG tiene ahora pocas posibilidades de evitar al TM120, que queda en situación de poder avanzar.

6.4. FUEGO DIRECTO Y DE OCASION

No deben confundirse los términos «fuego directo» y «fuego de ocasión». El fuego directo es el que se lanza durante la fase de fuego directo, antes de que ninguno de los jugadores haya movido sus unidades. El fuego de ocasión es el que se lanza durante la fase de movimiento, cuando un jugador bate una unidad enemiga en movimiento. En la fase de fuego directo, el jugador puede batir cualquier blanco visible para su unidad o sus unidades. Durante la fase de fuego de ocasión sólo puede batir la unidad que se está moviendo.

6.5. EXPLICACION DE LOS RESULTADOS DE LOS COMBATES

- Sin consecuencias o sin efecto: el sentido es obvio. La unidad ha disparado contra el blanco, pero sin ningún resultado práctico. Un tiro fallido.
- S Supresión: el fuego ha producido algún efecto. Las tropas se ven forzadas a abandonar sus vehículos, lo que reduce su capacidad de movimiento y de fuego, e indirectamente, también la de dichos vehículos.
- Kf Sin fuego: afecta sólo a los vehículos. Las armas del blanco quedan destruidas, pero todavía puede moverse.
- Km Sin movimiento: el blanco puede disparar, pero no moverse.
- K Aniquilación: el blanco es destruido. Este resultado afecta a los vehículos y a las tropas.

6.5.1. Aplicación de los resultados de los combates

Cuando una unidad sufre el resultado de un combate, se le coloca encima la ficha indicadora correspondiente (S, Kf o Km).

6.5.2. Efecto que ejerce la supresión sobre las tropas

Una unidad de infantería «suprimida» no puede moverse. Su puntuación de ataque contra cualquier blanco y a cualquier distancia, y con cualquier clase de armamento queda dividida por tres.

6.5.3. Efecto que ejerce la supresión sobre los vehículos

Un vehículo suprimido puede moverse normalmente, pero su puntuación de ataque contra cualquier blanco y a cualquier distancia queda dividida por tres.

6.5.4. Consecuencias de «Kf» y «Km»

Si un vehículo sufre «Kf» no puede abrir fuego, y si sufre «Km» no puede moverse.

6.5.5. Consecuencias de «K»

El blanco se retira del mapa. La unidad alcanzada queda aniquilada.

6.5.6. La supresión tiene carácter temporal. En el centro de cada turno de juego hay una fase de fin de supresión durante la que se retiran los indicadores S de todas las unidades que los lleven. Una vez retirado el indicador, la unidad queda libre de todas las limitaciones impuestas por la supresión.

6.5.7. Si una unidad de infantería «suprimida» sufre una segunda supresión mientras todavía se encuentra en dicho estado suprimido, la

unidad se considera aniquilada y se retira del juego. La supresión múltiple no afecta a los vehículos.

6.5.8. Si un vehículo que ha sufrido Kf o Km vuelve a sufrir cualquiera de esos dos resultados, resulta aniquilado y se retira del juego.

NOTA: la puntuación de ataque de las unidades varía con la distancia de las mismas al blanco. El terreno puede ejercer un efecto enorme sobre el combate. Compete al jugador estudiar cualquier ataque ANTES DE ANUNCIARLO, para analizar las probabilidades de aniquilación con un armamento determinado. Si no lo hace así, muchos de los combates que lance se revelarán inútiles.

6.7. INFLUENCIA DEL TERRENO SOBRE EL COMBATE

Un blanco situado en un exágono de bosque o de población, o en desfilada goza de cierta protección del fuego enemigo, protección que está ya integrada gráficamente en las tablas de resultados de los combates. Estas, en efecto, están coloreadas según una clave que refleja el terreno en que se encuentra el blanco. Por ejemplo: algunos resultados aparecen encerrados en un bloque de color verde; si el blanco se encuentra en terreno despejado, en una población o en desfilada, los resultados se aplican de la forma normal, pero se ignoran si se encuentra en un exágono de bosque. El blanco se beneficia de la protección del arbolado, y puede ignorar unos resultados que en otras circunstancias le serían aplicables.

No debe confundirse la influencia que ejerce el terreno sobre el combate con su efecto sobre la línea de mira. Puede abrirse fuego contra una unidad acantonada en un bosque, siempre que la LDM no atraviese ningún exágono que contenga bosque u otro terreno bloqueante.

6.8. DRAGON Y LAW

Cada sección de infantería de EE. UU. (mecanizada o de a pie) dispone de tres armas de tipo Dragon, es decir, de tres lanzadores/scguidores más una docena de misiles. Estas armas son asignadas a las escuadras por el oficial al mando de la sección, con arreglo a la situación táctica. En las instrucciones de los distintos escenarios de Firefight se comunica (se recuerda, en realidad), a los jugadores el número de sistemas Dragon de que dispone cada sección de infantería; es responsabilidad suya asignarlos a los grupos de fuego concretos que forman sus escuadras de infantería. Para ello puede anotar en un papel los números de identificación de los grupos de que se trate (un método más sencillo consiste en asignar los Dragons a los grupos impares, y formar escuadras con un grupo par y otro impar).

Aquí, se considera el arma LAW como una partida de munición; en Firefight, todos los grupos de fuego y de ametralladoras de EE. UU. disponen de LAW y pueden usarla.

6.8.1. Un grupo de EE. UU. sólo puede disponer de un Dragon. El jugador puede asignar dos Dragons a una escuadra, pero siempre que cada uno de los grupos de dicha escuadra tenga solamente uno.

6.8.2. Cuando un grupo de fuego provisto de un Dragón ataca un vehículo soviético, el jugador de EE. UU., ha de declarar si utiliza o no dicho Dragon, y utilizar la columna correspondiente de la tabla de fuego. Dado que se supone que cada grupo dispone de una LAW, es muy probable que el vehículo o los vehículos soviéticos puedan ser batidos por un grupo que disponga de LAW y de Dragon. Sin embargo, el jugador de EE. UU. no puede hacer que un mismo grupo use las dos cosas en un mismo turno de la partida, o ataca con un arma o ataca con la otra.

6.8.3. Ningún grupo de EE. UU. puede batir tropas soviéticas y un vehículo del mismo bando con Dragón o LAW durante un mismo turno del juego. Tiene que decidir el blanco que quiere atacar. En cualquier caso, y con independencia del surtido de armas de que disponga, en un mismo turno una unidad sólo puede batir un blanco.

6.8.4. Una vez asignados, los Dragons no pueden volver a asignarse a grupos diferentes.

6.8.5. Si un grupo equipado con Dragon es destruido o suprimido, el Dragon queda igualmente destruido o suprimido.

6.9. SAGGER Y RPG-7

Cada escuadrón soviético de infantería dispone de una LAW (RPG-7). El jugador soviético ha de asignar este arma a cualquiera de los grupos que componen el escuadrón, lo que lleva a cabo al principio, cuando despliega las unidades, de forma similar a la que sigue el jugador de EE. UU. para asignar los Dragons.

El sistema soviético SAGGER ATGM va montado en los vehículos BMP y BRDM, y sus efectos se indican en las tablas de fuego. Hay además un par de Sagger desmontados servidos por secciones de ataque contracarros.

6.9.1. Un grupo de fuego soviético equipado con un RPG-7 puede atacar un vehículo de EE. UU. (con la línea RPG-7) o un grupo de tropas de la misma nacionalidad, pero nunca las dos cosas en un mismo turno.

6.9.2. Una vez que el jugador soviético ha asignado los RPG-7, no puede cambiarlos a otros grupos.

6.9.3. Si un grupo en posesión de un RPG-7 resulta destruido o suprimido, el RPG-7 queda también destruido o suprimido.

NOTA: los escuadrones de a pie de la infantería soviética no disponen de servidores entrenados de Sagger. En la simulación de combate propuesta en Firefight, los Sagger han de estar montados en vehículos BMP o BRDM, o en posesión de grupos de la sección contracarros.

7 MOVIMIENTO

REGLA GENERAL:

Durante la fase de movimiento, cada uno de los jugadores, primero el de un bando y luego el del otro, mueven una por una sus unidades. Los jugadores pueden mover cualquier unidad que no haya sido batida durante el turno en curso, y que no esté imposibilitada para moverse como consecuencia de un combate. Dentro de esas limitaciones, el jugador puede mover una unidad, varias, todas o ninguna. Las unidades se mueven de exágono en exágono. La distancia que cada una de ellas puede recorrer en un turno depende de su factor de movimiento y de las características del terreno por el que avanza. Siempre que una unidad se mueve y penetra en un nuevo exágono, puede ser batida por unidades enemigas mediante el fuego de ocasión.

PROCEDIMIENTO:

Para mover una unidad, el jugador apoya el dedo sobre la ficha que la representa, y la desplaza sobre el mapa exágono por exágono. Las unidades de infantería sólo pueden moverse un exágono, independientemente de las características del terreno que atraviesen o en que penetren. Los vehículos se mueven con arreglo a su factor de movimiento o movilidad y, por tanto, la distancia máxima que pueden recorrer depende de las características del terreno.

Los vehículos tienen un factor de movilidad de tres puntos. Para entrar en un exágono han de pagar un precio en puntos de movimiento, precio que depende de las características del terreno de ese exágono. Así, penetrar en terreno despejado cuesta un punto, lo que significa que en esa clase de terreno un vehículo puede avanzar hasta tres exágonos. La tabla de efectos del terreno recoge el precio en puntos de movimiento de cada tipo de paisaje (véase página 20).

CASOS PARTICULARES:

7.1. EFECTOS DE LAS CARRETERAS Y LOS CAMINOS

Cuando un vehículo se mueve por carretera o camino, sólo utiliza el factor de movimiento necesario para moverse por esas vías, con independencia del terreno que las rodee. Para un vehículo, recorrer un exágono a lo largo de una carretera supone 1/2 punto de movimiento, lo que quiere decir que puede recorrer hasta seis de una vez.

7.2. LIMITACIONES DEL MOVIMIENTO

7.2.1. Los jugadores pueden mover sus unidades en el orden que deseen, pero una vez que ha movido una, no pueden volver a desplazarla durante el turno de juego en curso; si quieren seguir moviéndola, han de esperar al turno siguiente.

7.2.2. Los jugadores no podrán mover ninguna unidad que haya hecho fuego durante el turno en curso. Tampoco pueden mover las que sufran un resultado de combate que impida el movimiento.

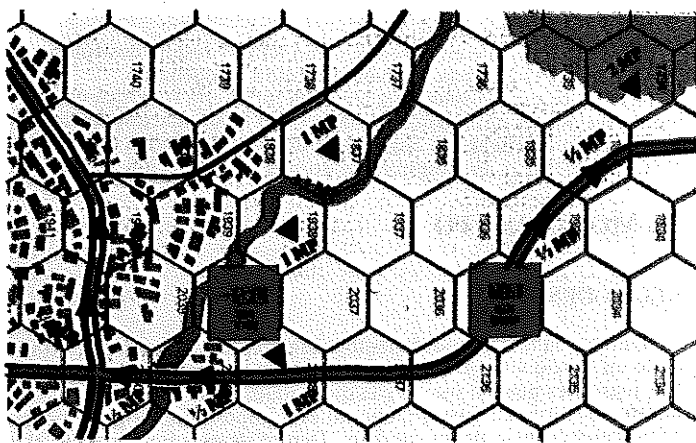
7.2.3. Ninguna unidad puede consumir más puntos de movimiento que los proporcionados por su factor de movimiento. Un T62, por ejemplo, dispone de tres puntos de movimiento; dentro de un mismo turno no puede recorrer cuatro exágonos de terreno despejado, porque para ello necesitaría cuatro puntos.

7.2.4. Las unidades han de avanzar siempre de exágono en exágono; es decir, no puede haber ninguna ficha a caballo entre dos exágonos, de la misma forma que en el ajedrez las fichas no pueden quedar entre dos casillas.

7.2.5. Ninguna unidad podrá penetrar en un exágono ocupado por otra enemiga.

7.2.6. Las unidades pueden salir del mapa, pero en tal caso no pueden volver a él y quedan, por tanto, eliminadas del juego. Para salir del mapa se gasta un punto de movimiento.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO:



Ejemplo de movimiento.

El jugador soviético desea avanzar con sus dos unidades. Primero desplaza el BMP dos exágonos a lo largo de la carretera pagando 1/2 punto de movimiento por cada uno de ellos y a continuación penetra en un exágono de bosque, lo que le cuesta 2 puntos más. El desplazamiento completo agota su factor de movilidad, que consiste en tres puntos de movimiento, por lo que ha de detenerse en el exágono de bosque.

Tras dar al jugador de EE. UU. la oportunidad de desplazar una de sus unidades, el del lado soviético decide cruzar el río con el carro T62, para lo que se le ofrecen dos opciones. Una es penetrar en el exágono 1938 y cruzar la corriente para adentrarse en el 1837, lo que le cuesta todos sus puntos de movimiento; la otra es consumir un punto para retroceder al exágono 2138, y alcanzar así la carretera que conduce al centro de la población. No puede, en cambio, penetrar en la ciudad directamente a través del río, porque ello le costaría cuatro puntos de movimiento.

7.3. CONCENTRACION

Cualquier jugador puede emplazar hasta cuatro unidades de su propio bando en un mismo exágono. Esto se llama concentrar fuerzas. Para hacerlo no hay más que colocar unas sobre otras, las fichas que representan las unidades emplazadas. La concentración y desconcentración de fuerzas no supone ningún gasto especial, salvo cuando implica subidas y bajadas de tropas (véase 7.4). El límite impuesto a la concentración no se aplica hasta el final de la fase de movimiento; mientras que se desarrolla dicha fase, el número de unidades ubicadas en un mismo exágono puede ser cualquiera.

7.3.1. Cuando un vehículo transporta tropas de infantería, ha de colocarse sobre la ficha que representa a la unidad transportada (véase 7.4). A efectos de concentración de fuerzas, un vehículo con tropas a bordo se considera una unidad. Por tanto, en un mismo exágono puede haber hasta cuatro vehículos cargados con tropas.

7.3.2. La concentración no ejerce ningún efecto sobre la capacidad de ataque de una unidad. Las unidades emplazadas en un mismo exágono pueden abrir fuego contra diferentes blancos, contra un mismo blanco o no abrir fuego, a voluntad del jugador del que dependan, exactamente igual que si no estuviesen todas juntas en un mismo exágono.

7.3.3. La concentración no ejerce ningún efecto sobre la vulnerabilidad al fuego enemigo. Las unidades enemigas pueden abrir fuego contra una de las unidades del exágono, e ignorar el resto (con excepción de lo dispuesto en 7.4).

7.3.4. Las unidades concentradas en un mismo exágono están todas expuestas al fuego indirecto que pueda hacer impacto sobre dicho exágono.

7.4. TRANSPORTE

El transporte es una forma especial de movimiento en virtud de la cual un vehículo puede llevar una o más unidades de infantería. Es la única manera que tiene el jugador de mover varias unidades al tiempo. El transporte exige dos operaciones peculiares: subir y bajar. Subir es acomodarse una unidad de a pie (un grupo de fuego, por ejemplo) en el interior de un vehículo, como un APC. Bajar es el acto contrario. Cuando una unidad ha subido a un vehículo, se dice que se encuentra a bordo del mismo.

7.4.1. Para subir, el jugador coloca la ficha del vehículo sobre la ficha de las tropas. Para bajar coloca el vehículo bajo las tropas. El transporte consiste simplemente en el desplazamiento de la ficha del vehículo con la de las tropas situada bajo ella; la operación se realiza exactamente igual que si el vehículo se desplazase solo.

7.4.2. Las unidades deben subir o bajar en el mismo exágono, y esas actividades consumen todo el turno de juego en curso; durante éste, ni las tropas transportadas ni el vehículo de transporte pueden abrir fuego ni moverse. En otras palabras, el jugador puede elegir entre subir o bajar unidades o moverlas.

7.4.3. Los vehículos BMP, M113 y MICV admiten 8 soldados (2 grupos de fuego, o 1 grupo de fuego y 2 grupos de dos hombres, etc.). El vehículo X usado como medio de reconocimiento (BRDM o M114) admite 4 hombres, y 12-16 cuando se usa como medio de transporte mayor (camión o BTR50).

7.4.4. Cuando un vehículo de transporte es alcanzado, pierde la movilidad o la capacidad de hacer fuego, o queda aniquilado. En este último caso, también resultan aniquiladas las unidades de infantería que pudiera transportar. La pérdida de la capacidad de movimiento o de fuego no afecta a las tropas transportadas, que el jugador puede bajar del vehículo o dejar a bordo.

7.5. FUEGO DE OCASION

Cuando un jugador mueve una de sus unidades, debe hacer una pausa en cada exágono para dar tiempo al jugador contrario a calcular la distancia y otras circunstancias, por si decide lanzar un ataque contra la unidad que se está desplazando. Sólo puede atacar a esa unidad. El ataque se resuelve tal como se expuso en la sección 6.

7.5.1. Si la unidad sobrevive al fuego de ocasión, puede continuar su movimiento. (Aunque puede ser atacada de nuevo en cuanto entre en un nuevo exágono; en tal caso, el atacante habría de servirse de otra unidad, porque ninguna puede lanzar más de un ataque de un mismo turno del juego.)

ATENCIÓN: la sección ocho establece el reglamento que rige el fuego indirecto, pero quizá prefiera pasar directamente al escenario 1, en el que no se hace uso de esta forma de ataque.

8. FUEGO INDIRECTO

REGLA GENERAL:

Las piezas de fuego indirecto de que disponen los jugadores (morteros, artillería, etc.) se detallan en las instrucciones de los distintos escenarios. Esas unidades de fuego indirecto sirven para lanzar ataques contra las unidades emplazadas en el mapa; se llama exágono de impacto al alcanzado por el fuego indirecto, y zona de impacto al conjunto de los que lo rodean. La unidad de fuego indirecto se coloca boca abajo, por la cara de la cruz. Cuando no se usan, las unidades de fuego indirecto se guardan fuera del mapa (se supone que su alcance basta para cubrir el teatro de operaciones). Tras el disparo, se colocan en el mapa con la cara de la cruz hacia arriba para identificar el exágono de impacto. El jugador que desee utilizar fuego indirecto ha de preparar un plan escrito al menos un turno antes a aquél en que quiere lanzar el ataque. En el procedimiento se describe la preparación del plan de fuego y su aplicación. El fuego indirecto se lanza durante la fase de fuego indirecto. La unidad de fuego indirecto se deja en el mapa hasta el turno siguiente (véase 8.8). Nota: La cara de la cruz de las unidades de fuego indirecto se llama indicador de impacto.

PROCEDIMIENTO: PLAN DE FUEGO

Para planificar una misión de fuego, el jugador ha de indicar en un papel:

1. La identificación de la pieza con que va a disparar (impresa en la ficha que la representa).
2. El número de exágono que servirá de blanco.
3. El número de turno en que el fuego debe hacer impacto (véase 8.3, cálculo de la demora).
4. El tipo de misión de fuego (blanco de ocasión, supresión, bajo demanda, humo, etc.).

NOTA: la hoja del plan de fuego la confeccionan los propios jugadores. Es aconsejable que cada uno de ellos prepare antes de empezar el juego una tabla similar a la ilustrada en esta página, ya que ello simplificará la elaboración del plan una vez comenzada la partida.

EJEMPLO DE PLAN DE FUEGO INDIRECTO

Clave

- X = comienzo del plan
- SM = misión de fuego
- Sp = fuego de supresión
- C = fuego continuo

A. El jugador de EE. UU. dispone de tres morteros de 81 mm. y de uno de 4,2".

B. Ha preparado una relación de cuatro blancos en los que considera que le resultaría útil el fuego de apoyo.

En el turno dos, su elemento de cabeza queda expuesto al fuego de la infantería soviética en el exágono 3423 (cerca de uno de los blancos previstos en el plan).

C. Por tanto, escribe un plan de fuego para sus tres morteros de 81 mm. Como puede especificar uno de los exágonos previstos como blanco (3421), está en condiciones de anotar el impacto en el turno cuarto. Esto se llama fuego bajo demanda.

D. Estando las piezas del 81 ya reservadas, durante el turno tercero se pone de manifiesto un nuevo blanco en el exágono 0505, al que el jugador de EE. UU. asigna la pieza de 4,2". Como el blanco no está cerca de ninguno de los blancos previstos en el plan, debe considerarse blanco de ocasión (con cuatro turnos de demora en lugar de tres).

EJEMPLO DE PLAN DE FUEGO INDIRECTO

Lista de blancos — 0331, 3421, 2212, 3006

Turno de juego	81 #201	81 #202	81 #203	4.2" #211
1				
2	X	X	X	
3				X
4	3421	3421	3421	
5	C-SM			
6	C-SM	X	X	
7	C-SM			0505
8	C-SM	3006	3006	
9	X	C	C	
10		C	C	
11	3006	C	C	

8.1.1. Fuego bajo demanda/blanco de ocasión

El fuego bajo demanda es, por definición, el indirecto que el jugador había previsto para atacar un blanco planificado. Por ejemplo: supongamos que la partida está en el tercer turno, y que las fuerzas de EE. UU. avanzan por la Carretera 1A (Hwy. 1A) y quedan expuestas al fuego de un BMP en Gerlafingen, en el exágono 2039 del mapa B. El jugador de EE. UU. decide atacar al BMP con fuego indirecto, consulta su lista de blancos y redacta un plan de fuego. Si el exágono blanco que le interesa es uno de los que figuran en la lista de blancos, se dice que está usando fuego bajo demanda.

Se llama fuego contra un blanco de ocasión, al indirecto que se dirige contra un blanco que no figura en la lista de blancos del jugador de que se trate.

8.1.2. Fuego planificado

Además de elaborar una lista de blancos, el jugador puede planificar el fuego, lo que consiste simplemente en preparar un plan de fuego indirecto, antes de que comiencen las operaciones en el escenario elegido. El jugador hace uso de su plan de fuego indirecto y asigna sus piezas a los exágonos blancos en turnos predeterminados.

8.1.3. Limitaciones impuestas a la relación de blancos

En combate, no hay teóricamente ningún límite al número de blancos planificados que pueden preverse, pero sí lo hay al número admisible por un observador destacado, un centro de dirección de tiro o una unidad de fuego de apoyo. Téngase en cuenta que la única finalidad de preparar una lista de blancos es permitir al sistema de fuego de apoyo anticiparse y abreviar el tiempo de respuesta cuando le llega el momento de disparar. Si el número de blancos planificados es excesivo, lo único que se consigue es aumentar la confusión y reducir la capacidad de respuesta. Por tanto, en Firefight ningún jugador puede asignar más de cuatro blancos a cada unidad de fuego indirecto. Así, el jugador de EE. UU., que dispone de tres piezas de 81 mm, puede confeccionar una lista de hasta doce blancos. (Nota: en la práctica, se recomienda a los oficiales al mando de unidades pequeñas que prevean aún menos blancos).

8.2. SOLICITUD DE FUEGO

Cuando un jugador planifica una misión de fuego, realiza una solicitud de fuego. (A efectos del juego, las expresiones solicitud de fuego y planificación de fuego son equivalentes. Utilizaremos el término solicitud por considerar que será preferible para los jugadores relacionados con la vida militar). Anotar una misión en la hoja de planificación equivale aproximadamente a dar a la avanzadilla de reconocimiento las instrucciones: «Cuando las tropas atravesasen ese espacio, quieto fuego en el frente de esa colina».

El número de misiones de fuego que un jugador puede solicitar en un momento determinado, depende del número de unidades de fuego indirecto con que cuente. Una unidad de fuego de apoyo sólo puede realizar una misión en un momento dado. Por ejemplo: si el jugador de EE. UU. sólo cuenta con un mortero del 81, no puede solicitar varias misiones simultáneas, sino sólo una.

8.2.1. Se considera que una unidad está empeñada en una misión desde el turno en que el jugador solicita el fuego hasta el turno en que el fuego se aplica al mapa. El jugador no puede solicitar ninguna misión de fuego a una unidad que ya está empeñada en la ejecución de otra previa; debe esperar a que termine esa misión.

8.2.2. Sólo puede solicitarse fuego indirecto al final de las fases de fuego indirecto de cada uno de los turnos de la partida (véase la secuencia de jugadas). (Excepción: el fuego planificado se solicita antes de que empiece el juego; véase 8.12).

NOTA: El ejemplo de plan de fuego indirecto se ha confeccionado de manera que el jugador se haga cargo inmediatamente de las unidades con que cuenta, y de las que están empeñadas en alguna misión.

8.3. CALCULO DE LA DEMORA

Cuando un jugador solicita fuego indirecto, ha de calcular la demora (expresada en turnos de juego) que media hasta el momento en que recibe el fuego, con el fin de anotar el turno de impacto. La demora depende de la unidad a que solicite el fuego y del tipo de operación (bajo demanda, blanco de ocasión o fuego de supresión).

En la práctica, el fuego indirecto lo proporcionan unidades orgánicas y de soporte. Son orgánicas las unidades de infantería al servicio de morteros (piezas del 81) y los batallones al servicio de morteros pesados (piezas de 4,2"). Estas unidades orgánicas suelen responder con prontitud a las solicitudes de fuego procedentes de su propia «unidad».

El fuego indirecto de soporte procede de unidades encargadas de una misión de «apoyo directo», que por lo general son unidades de artillería de campaña y no responden tan rápidamente como las unidades orgánicas.

8.3.1. Cada unidad de fuego indirecto lleva aparejada una demora en términos de turnos de juego. La demora representa el tiempo que tarda la unidad de que se trate en responder a una solicitud de fuego. Es

PROCEDIMIENTO: APLICACION DEL FUEGO

A partir del momento en que un jugador anota una solicitud de fuego, se produce una demora de uno o más turnos antes de que pueda aplicar el ataque. (El jugador ha de tener en cuenta esta demora al redactar el plan y prever los turnos de disparo). La aplicación del fuego se lleva a cabo durante la fase de fuego indirecto del turno previsto, y para ello hay que seguir la siguiente secuencia:

1. El jugador anuncia que llega el momento de aplicar el fuego indirecto previsto en el plan. A continuación determina si realmente ha llegado ese momento, o si debe aplicar alguna demora (véase 8.4).

2. Si cuenta efectivamente con el fuego, anuncia cuál es el exágono blanco y qué correcciones va a introducir en el blanco previsto (si es que va a introducir alguna, véase 8.5).

3. Una vez determinado el exágono blanco, sigue la rutina de dispersión para determinar el lugar exacto del impacto (véase 8.5).

4. A continuación coloca el indicador de impacto correspondiente a la pieza que ha abierto fuego sobre el lugar del impacto.

5. Con la referencia del indicador de impacto y la tabla de fuego indirecto, el jugador calcula y determina la puntuación de ataque del fuego indirecto sobre las unidades situadas en la zona de impacto (véase 8.6).

6. Por último, ataca todas y cada una de las unidades emplazadas en la zona de impacto, con ayuda de la TRC de fuego indirecto (véase 8.6).

CASOS PARTICULARES:

8.1. PLANIFICACION DEL FUEGO DE APOYO PREVIA A LA PARTIDA

Al comienzo mismo del escenario, antes de realizar ningún despliegue, los dos jugadores pueden hacer un plan previo de uso del fuego indirecto. Dicho plan consiste en la confección de una lista de blancos, representados por los números de los exágonos que se desean bombardear. Cada uno de los exágonos de esa lista es por definición un blanco planificado.

Al confeccionar la lista, los jugadores simulan lo que el oficial que dirige una maniobra y su observador más avanzado harían en una situación de fuego real: tratar de prever dónde será preciso el fuego de la artillería durante el desarrollo de las operaciones.

un valor medio que simula el tiempo real invertido en solicitar el fuego, identificar la orden de solicitud, disparar y corregir hasta lograr el efecto deseado. Las demoras figuran en la tabla de datos de fuego indirecto. Cuando un jugador solicita una misión de fuego, entra en la tabla por las referencias correspondientes a la unidad que hace fuego y al tipo de fuego solicitado, y así obtiene el valor de la demora que ha de observar en esa misión de fuego.

8.3.2. Durante el turno en que se aplica al mapa una misión de fuego (es decir, cuando se colocan los indicadores de impacto y se determinan los resultados), el jugador puede solicitar a la unidad que ha disparado la continuación del fuego durante el turno siguiente. Puede asimismo desplazar el blanco a una distancia del blanco original no superior a dos exágonos. Esta opción simula la repetición o la desviación (o las dos cosas) del fuego una vez recibido. No es, pues, más que una prolongación de la misión en curso.

8.4. DETERMINACION DE LA DISPONIBILIDAD

En combate, un oficial o una avanzadilla de reconocimiento pueden solicitar cualquier número de misiones de fuego. Según la situación reinante pueden obtener respuesta a todas, a algunas o a ninguna. En Firefight, los jugadores sólo pueden solicitar una misión de fuego a cada unidad en un momento determinado, y además no hay garantía de que esa solicitud vaya a ser satisfecha exactamente en el turno de juego planificado. Las instrucciones de los escenarios organizan las unidades de fuego indirecto en dos categorías:

1. Unidades orgánicas: la probabilidad de que respondan en el turno de juego previsto es casi del 100 %. En cierto modo, estas unidades son «propiedad» del jugador, que sabe que si solicita fuego a una unidad orgánica, ésta responderá tras la demora adecuada.

2. Unidades de apoyo directo: son unidades de las que el jugador dispone y que casi siempre responden a tiempo. Pero también están a disposición de compañías o secciones emplazadas fuera del mapa, y puede ocurrir que estén apoyando a otros destacamentos, y el jugador no reciba el fuego en el turno previsto.

8.4.1. Cuando llegue el turno en que habría de producirse el impacto, el jugador determina si el fuego de la unidad de apoyo directo va a producirse realmente en ese turno o si hay alguna demora. Para ello lanza un dado; si la puntuación está comprendida entre 1 y 5, el impacto se produce en el turno previsto; una puntuación de 6 indica demora. En tal caso, el jugador lanza el dado de nuevo, y la puntuación que obtenga será el número de turnos de demora. Con esta información en su poder, el jugador anota el turno de impacto en su plan de fuego.

8.4.2. El fuego solicitado a una unidad orgánica llega siempre en el turno previsto. El fuego continuo, tanto si procede de una unidad orgánica como si lo envía una de apoyo directo, llega siempre a tiempo (lo que es lógico, puesto que no es si no una continuación del fuego que ya se ha iniciado).

8.4.3. El fuego planificado siempre llega a tiempo. (Recuérdese que este tipo de operación se planifica antes incluso de empezar la partida.)

8.5. EJECUCION

El jugador ha confeccionado su plan de fuego (fuego solicitado). Ha esperado los turnos impuestos por la demora, acaba de anunciar que tales y cuales unidades de fuego indirecto van a disparar y ha determinado que, efectivamente, el fuego llega. Ahora ya está listo para colocar el fuego en el mapa y para averiguar el efecto que causa a las unidades alcanzadas.

8.5.1. El jugador anuncia en qué exágono está el blanco, y tiene derecho a introducir una corrección de hasta dos exágonos con respecto al blanco previsto (esto simula la corrección definitiva que se hace en combate real, antes de que una batería empiece a bombardear un objetivo). El jugador debe decir: «Aquí está el blanco que había previsto; voy (o no voy) a desplazarlo a este otro exágono». En situación de fuego continuo, el jugador puede considerar que el exágono al que ha desplazado el blanco es el nuevo blanco planificado para el turno siguiente; de esta forma puede «barrer» con fuego el teatro de operaciones. Pero téngase en cuenta que siguen en vigor las limitaciones impuestas por el bloqueo de la línea de mira.

8.5.2. Una vez fijado definitivamente el blanco, el jugador determina si los proyectiles hacen blanco o si se dispersan por los exágonos adyacentes. Para ello lanza un dado, si obtiene un número par, es que el fuego no se dispersa, y se dispersa si el valor es impar. En este caso vuelve a lanzar el dado y lleva el valor obtenido al diagrama de dispersión, que le indicará en cuál de los exágonos adyacentes al del blanco se produce el impacto. (La probabilidad de dispersión puede atribuirse a errores cometidos por la patrulla de reconocimiento, por el centro de dirección de fuego o por los servidores de la pieza de artillería, o a variaciones imprevistas a la humedad y el viento). A continuación coloca el indicador de impacto en el exágono de impacto (el indicador de im-

pacto es la ficha correspondiente a la unidad que ha disparado, pero colocada con el lado de la cruz hacia arriba y sobre el exágono de impacto).

8.5.3. El jugador repite toda la secuencia de operaciones que acaba de detallarse para cada una de las unidades que hayan hecho fuego y determina así los impactos debidos a ellas.

8.5.4. Tras colocar todos los indicadores de impacto, determina la puntuación de ataque correspondiente a cada uno de los exágonos de la zona de impacto. Se llama zona de impacto al conjunto de exágonos formado por el impacto, los adyacentes al mismo y los que rodean a todos ellos; en este sentido, el exágono de impacto es en realidad el centro geométrico del área en que inciden los impactos de la batería. Aunque el jugador no coloca más que un indicador de impacto, los efectos del fuego se extienden a todos los exágonos que forman la zona de impacto; esto simula el efecto que causan las balas perdidas y la fragmentación de los proyectiles explosivos. La puntuación de ataque del fuego indirecto alcanza su valor máximo en el exágono de impacto, un valor intermedio en los exágonos adyacentes y el valor mínimo en el círculo de exágonos externos; todas estas variaciones quedan recogidas en las tablas de fuego indirecto en un exágono dado, el jugador no tiene más que sumar las puntuaciones de ataque de cada una de las unidades sobre dicho exágono.

8.6. TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES CON FUEGO INDIRECTO

El efecto del fuego indirecto dirigido contra tropas expuestas y contra vehículos queda reflejado en la tabla de resultados de los combates con fuego indirecto. Para simular la menor vulnerabilidad de los vehículos acorazados al fuego indirecto, sólo se aplican a dichos vehículos parte de los resultados de campo.

8.6.1. Tabla de resultados de los combates con fuego indirecto

8.6.2. Manejo de la tabla

Una vez determinada la puntuación de ataque del fuego indirecto, que ha incidido sobre el exágono de que se trate, el jugador lanza los dados y entra en la tabla con el valor obtenido en la tirada y con la puntuación de ataque; en el punto de cruce de los dos valores encontrará el resultado.

Las tropas se ven afectadas por todos los resultados. Los vehículos sólo por los contenidos en la parte de la tabla comprendida por el encabezamiento «resultados aplicables a los vehículos».

8.6.3. Los resultados se aplican siempre inmediatamente

8.6.4. Efecto que ejerce el terreno sobre el fuego indirecto

Las tropas emplazadas en poblaciones se benefician de su posición con respecto al fuego indirecto. Los resultados codificados en gris se consideran fallidos si el blanco está en un exágono de población. Los exágonos de bosque no benefician a las tropas, y tampoco la desenfila. Los vehículos no obtienen ventajas en ninguna clase de terreno.

8.6.5. Explicación de los resultados del fuego indirecto

S = Supresión: hay que colocar un indicador de supresión sobre la unidad afectada. El efecto es igual al ejercido por la supresión en los casos de fuego directo o de ocasión (véase 6.5).

K = Aniquilación: el objetivo resulta aniquilado.

kms = Misiles aniquilados: éste es un resultado especial que ilustra el efecto que ejercen muchos explosivos de alta potencia cuando estallan cerca de vehículos que montan misiles: las tropas que no están a bordo de los vehículos resultan aniquiladas; los vehículos quedan suprimidos; y los misiles montados en vehículos quedan destruidos (con excepción de los M60A2); el resto del armamento montado en los vehículos permanece intacto (si un BMP sufre un impacto Kms., puede seguir disparando con su pieza de 73 mm.).

8.7. LIMITACIONES IMPUESTAS AL USO DEL FUEGO INDIRECTO

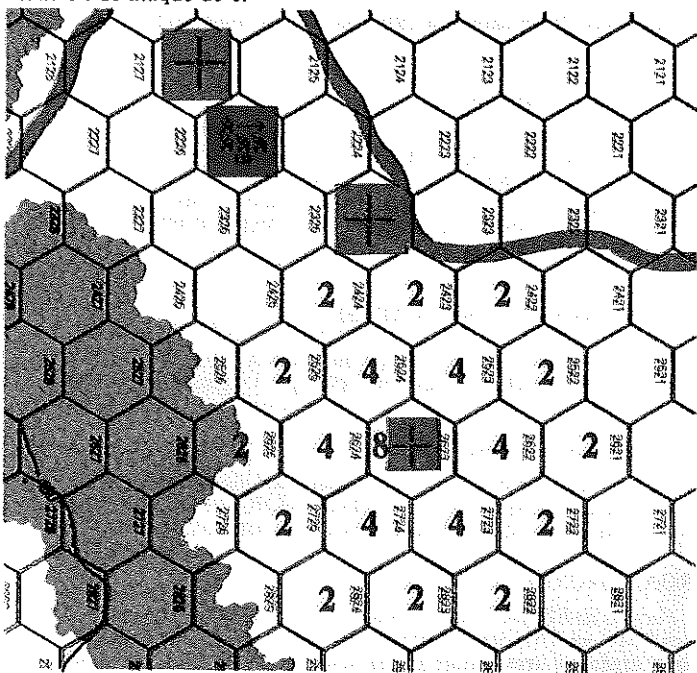
8.7.1. El jugador no puede solicitar fuego indirecto contra un exágono que no está a la vista de ninguna de sus unidades. Tampoco puede corregir el fuego si ninguna de sus unidades puede ver el exágono de impacto previsto y el exágono al que se pretende desplazar el blanco. Asimismo, no puede solicitar fuego continuado si ninguna de sus unidades ve el exágono de impacto.

8.7.2. Cada unidad de fuego indirecto sólo puede lanzar una misión de fuego en un momento determinado. El jugador no puede encargar una nueva misión a una unidad, mientras ésta tenga otra planificada.

EJEMPLO DE EFECTO DEL FUEGO INDIRECTO (mapa superior)

Se indica en el mapa la puntuación de ataque de un mortero de 4,2". Las unidades del exágono 2623 (el exágono de impacto) reciben un ataque de 8 puntos, de 4 las de los seis exágonos adyacentes, y de 2 las situadas en los exágonos exteriores que rodean a los adyacentes y que se

encuentran a una distancia de dos exágonos del punto de impacto. Un grupo de fuego soviético (TM) ha quedado atrapado entre los campos de acción de dos morteros de 4,2". El TM se encuentra en el exágono 2225. El fuego de uno de los morteros ha hecho impacto en el exágono adyacente (2126) y el del otro a dos exágonos de distancia, en el 2324. El fuego del primer mortero ataca al TM con una fuerza de 4 y el del segundo con una fuerza de 2; la suma de las dos da una puntuación de ataque de 6.



Ejemplo del efecto del fuego indirecto.

8.8. FUEGO INDIRECTO CONTRA UNIDADES EN MOVIMIENTO

Los indicadores de impacto de fuego indirecto se dejan en el mapa, desde la fase de fuego indirecto del turno en que tiene lugar el impacto hasta el inicio de la fase de fuego indirecto del turno siguiente, lo que quiere decir que se encuentran sobre el terreno durante la siguiente fase de movimiento. Si una unidad penetra en una zona de impacto, resulta inmediatamente atacada por el fuego indirecto. Las unidades que empiezan una fase de movimiento en una zona de impacto sólo se ven afectadas si se mueven, y aún entonces sólo si penetran en otro exágono de impacto. Las unidades que están en movimiento se ven atacadas en todos los exágonos de impacto que atraviesan.

9. ESCENARIOS

REGLA GENERAL:

Se llama escenario al lugar en que se desarrolla la simulación del conflicto. Es la partida que juegan los contrincantes. Las instrucciones de los escenarios contienen una descripción general de la situación, una organización de fuerzas (orden de batalla), instrucciones de despliegue y exposición de la misión que tienen que cumplir cada uno de los ejércitos, número y tipos de las unidades de fuego indirecto con que cuenta cada uno de los jugadores y condiciones de victoria, caso de haberlas.

CASOS PARTICULARES:

9.1. ACTIVIDAD PREVIA AL JUEGO

9.1.1. Los escenarios se han pensado de manera que cada uno ilustre uno o varios aspectos del combate moderno. Están dispuestos en orden de complejidad y dificultad; el primero es el más sencillo de todos, y es por el que deben empezar los principiantes. En cada uno se destaca un aspecto peculiar del campo de batalla moderno, y al elegirlos ha de tenerse en cuenta tanto lo que pueden enseñar como la diversión que pueden proporcionar.

En la sección veintinueve se encuentran los escenarios más complicados; éstos se juegan con las versiones II o III de Firefight.

9.1.2. Tras elegir el escenario, los jugadores extienden sobre la mesa el mapa o los mapas correspondientes, se sientan y escogen las unidades que recibirán en concepto de organización de fuerzas. Tras estudiar las instrucciones atentamente, los jugadores planifican los fuegos de apoyo (en el sentido bélico de fuegos planificados), con arreglo a la información que se adjunta al escenario sobre situación general, despliegue aproximado de las fuerzas del propio bando y de las del contrario, exigencias de la misión, etc.

9.1.3. Tras planificar los fuegos indirectos, los jugadores despliegan sus fuerzas en el mapa con arreglo a las instrucciones. El despliegue, dentro de ciertos límites, suele ser libre; por ejemplo: «despliegue dentro de un radio de no más de cuatro exágonos del 1234»; o «despliegue al oeste del río y al sur de la C. 1 (Hwy. 1)». Dentro de los límites especificados, el jugador es libre de emplazar las unidades donde le plazca. Cuando los dos contrincantes están satisfechos con los despliegues realizados, la partida puede empezar por el primer turno y continúa hasta el último.

9.2. CONDICIONES DE VICTORIA

Todos los escenarios incluyen una descripción de la forma de ganar. En la mayor parte de ellos es preciso que los jugadores lleven a cabo alguna operación concreta y fácil de evaluar: «pasar cinco tanques a través de Ebersburen al final del turno diez»; o «expulsar a todas las unidades soviéticas de la colina 492». En los escenarios más amplios y más complejos, los jugadores obtienen puntos de victoria por infligir pérdidas al contrario, por alcanzar objetivos geográficos o por las dos cosas; en esos casos, vence quien reúne mayor número de puntos.

En cierta medida, las condiciones de victoria reflejan las misiones asignadas a los jugadores, pero también sirven para «alegrar» el juego, es decir, para que los contrincantes tengan esperanzas de «ganar» en situaciones militarmente desesperadas.

ESCENARIO 1 (MAPA A)

SITUACION GENERAL

Las fuerzas de EE. UU., elementos del VII cuerpo del ejército, avanzan hacia el sur contra elementos del flanco del 8th Guards Army, 20th Gds. Mot. Rif. Div., que lleva a cabo una defensa móvil.

ORGANIZACION DE FUERZAS

Fuerzas de EE. UU.: una compañía de carros: diecisiete M60A1.
Fuerzas soviéticas: una sección de carros: cuatro T62.

MISSION

Jugador de EE. UU.: actuar como avanzadilla y avanzar hacia el sur por la C. 1. Diez minutos después le seguirá un batallón.
Jugador soviético: defender la población de Ebersburen.

DESPLIEGUE

El jugador soviético se despliega primero a lo largo, o al sur de la carretera 298. Las fuerzas de EE. UU. se despliegan en Versbach.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador de EE. UU. debe pasar cinco tanques a través de cualquier exágono de Ebersburen al final del décimo turno o antes. Si lo consigue gana; en caso contrario, gana el jugador soviético.

ESCENARIO 2 (MAPA A)

SITUACION GENERAL

La fuerza de reserva soviética ha rechazado a las tropas de EE. UU. a lo largo de la C. 1. La infantería mecanizada de ese país queda acantonada en la zona de Versbach, encargada de rechazar cualquier intento de aprovechar su nueva situación por parte de las fuerzas acorazadas soviéticas.

ORGANIZACION DE FUERZAS

Fuerzas soviéticas: una compañía de carros: trece T62.
Fuerzas de EE. UU.: una sección de infantería mecanizada (+): cuatro M113, cinco TM+, un TM, dos M150 (tres Dragones que deben ser asignados).

MISSION

Jugador soviético: atacar hacia el norte a lo largo de la C. 1 y tomar Versbach.
Jugador de EE. UU.: defender Versbach.

DESPLIEGUE

Las fuerzas de EE. UU. se despliegan en un principio por cualquier zona situada al menos a 1.000 m. (20 exágonos) al norte de la carretera 298. Las fuerzas soviéticas se despliegan al sur de Ebersburen, a lo largo de la C. 1.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador soviético ha de disponer de cuatro carros intactos en cualquiera de los exágonos de Versbach al final del turno decimoquinto; en caso contrario, gana el jugador de EE. UU.

ESCENARIO 3 (MAPA B)

SITUACION GENERAL

Se ha encomendado a una compañía (-) de a pie de EE. UU., la defensa del cruce de carreteras de Gerlafingen en previsión de un ataque soviético lanzado desde el este. La compañía llegó al lugar previsto el día anterior al anochecer, y destruyó varios vehículos soviéticos de reconocimiento y dos carros ligeros PT76 que se acercaron a la población de madrugada. Una avanzadilla apostada en la vertiente NO de la colina 492, informa a la salida del sol que se escuchan ruidos de vehículos pesados procedentes de la otra cara de la colina.

ORGANIZACION DE FUERZAS

Fuerzas de EE. UU.: una compañía de infantería Lt. (-): seis TM, seis TM+, dos M150, (seis Dragones que deben ser asignados).

Fuerzas soviéticas: un batallón de carros (-): veintitrés T62, tres BMP, cinco TM+.

MISION

Jugador de EE. UU.: defender Gerlafingen.

Jugador soviético: avanzar desde el este hacia el oeste a lo largo del eje de la carretera 298.

DESPLIEGUE

Salvo dos, todas las unidades de EE. UU. han de desplegarse al oeste del río 2301-2954. Dos de las unidades se desplegarán a no más de cuatro exágonos de la cumbre de la colina 492. Las fuerzas soviéticas penetran en el mapa en el primer turno por el extremo oriental, a no más de cinco exágonos de la carretera 298.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador soviético recibe 1 punto de victoria por cada carro o BMP que salga por la parte del extremo occidental del mapa comprendida entre los exágonos 0135 y 0140. El jugador de EE. UU. recibe 1 punto de victoria por cada carro o BMP que no salga del mapa. El escenario dura veinte turnos de juego.

REGLAS ESPECIALES

No hay ninguna ficha para representar el TOW tal como se considera en este escenario (TOW cargado en un jeep y distribuido entre las tropas de infantería ligera de EE. UU.). Por lo tanto, el jugador de EE. UU. ha de usar el indicador M150, porque el sistema de armamento TOW montado en un jeep es igual al montado en un M113. Sin embargo, el conjunto jeep/TOW ha de considerarse un blanco «de tropas» y no un vehículo. En otras palabras: cuando se dispara contra él, el TOW de EE. UU. se considera exactamente igual que un grupo de infantería (pese a que puede moverse como un vehículo).

ESCENARIO 4 (MAPA A)

SITUACION GENERAL

De nuevo en la zona de Versbach, la 20th Gds. Mot. Rif. Div. soviética continúa presionando a lo largo de la C. 1.

ORGANIZACION DE FUERZAS

Fuerzas soviéticas: una compañía motorizada de fusileros (+): diez BMP, cuatro T62, dos BRDM (con Sagger), veintisiete TM+, dos MG+; apoyo directo: dos piezas de 122 mm.

Fuerzas de EE. UU.: una sección de infantería mecanizada (+): cuatro M113, cuatro TM+, un TM, dos MG+, cuatro M150; apoyo orgánico: tres piezas de 81 mm., una de 4,2" (tres Dragones que deben ser asignados).

MISION

Jugador de EE. UU.: defender las elevaciones situadas al NO de Versbach.

Jugador soviético: atacar a través de Versbach, marchando hacia el norte por la C. 1.

DESPLIEGUE

Primero se despliegan las fuerzas de EE. UU. por cualquier zona situada al norte de la carretera 298. Las fuerzas soviéticas se despliegan al sur de la 298.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador de EE. UU. gana si al final de la partida ha sacado por el extremo norte del mapa más unidades que el soviético. La partida dura veinte turnos. (nota: aunque a primera vista puede parecer que el jugador de EE. UU. tiene una enorme ventaja por empezar mucho más cerca del extremo norte, hay que señalar que no puede retirarse sin más: debe mantenerse y luchar).

ESCENARIO 5 (LOS DOS MAPAS)

Nota: Monte el borde occidental del mapa A sobre el oriental del B, de modo que Feldschlossen quede al oeste de Versbach. (Véase la figura de la página 3.)

SITUACION GENERAL

Las fuerzas de EE. UU. se despliegan para defender Ebersburen y sus proximidades. Se espera la llegada por el NO de un violento ataque soviético de potencia aproximada a la de un batallón.

ORGANIZACION DE FUERZAS

Fuerzas de EE. UU.: una compañía «A»: cinco M60A1, cuatro M113, cinco TM+, un TM, dos M150 (tres Dragones que deben ser asignados); apoyo orgánico: tres piezas de 81 mm; apoyo directo: dos minas de 150 mm: 25 puntos.

Fuerzas soviéticas: dos compañías motorizadas de fusileros: veinte BMP, ocho T62, treinta y seis TM+, dos TM, dos MG+; apoyo orgánico: tres piezas de 120 mm; apoyo directo: cuatro piezas de 122 mm.

MISION

Jugador de EE. UU.: defender las alturas próximas a Asbachhohe, las colinas 502 y 485.

Jugador soviético: avanzar por la C. 1A, girar hacia el este por la 298 y asegurar el acercamiento a Ebersburen.

DESPLIEGUE

Primero se despliega el jugador de EE. UU. por cualquier zona del mapa A, al sur de la carretera 12. El jugador soviético se despliega al oeste de la C. 1A y al norte de la carretera 12 (es decir, sobre el ángulo NO del mapa B).

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador soviético debe destruir todas las unidades de EE. UU. situadas a no más de diez exágonos de Ebersburen. Cuando lo consigue, termina la partida. (Esto implica que el jugador de EE. UU. ha de mantener al menos una unidad dentro de un radio máximo de diez exágonos en torno a Ebersburen, porque de otra forma aceleraría el final de la partida).

Si la partida termina antes del turno decimotercero, gana el jugador soviético, con independencia de las pérdidas que haya sufrido. Si termina durante el turno decimotercero o más tarde, el jugador soviético gana si ha destruido más unidades de EE. UU. de las que ha perdido. (Nota: si al llegar el turno decimotercero el jugador de EE. UU. ha sufrido más pérdidas que el soviético, debe retirarse de las proximidades de Ebersburen para acelerar el final de la partida; esto no es más que un recurso ideado para concluir el escenario).

Firefight II

10. INTRODUCCION

Firefight II es un conjunto de reglas que modifican y amplían las de *Firefight I*, y dan más realismo al juego. Tras probar la versión I, aunque sea brevemente, el jugador deseará contar con normas que regulen el humo o las minas, o la habilidad para ocultar al enemigo la posición de unidades no empuñadas en ningún combate. Estas normas y algunas otras forman parte del reglamento de *Firefight II*.

Pero téngase en cuenta que el uso de estas normas adicionales aumenta la complejidad del juego. Los jugadores tendrán que esforzarse más y recordar más cosas, y los movimientos serán ahora más lentos.

Firefight II no dispone de escenarios especiales, sino que se juega sobre los mismos descritos en la sección 9. Como se observará, la ampliación del reglamento altera sustancialmente la forma de jugar.

No es preciso usar simultáneamente todas las reglas de esta versión ampliada. En concreto, la aplicación de la sección 13 (Efecto de la altura) lleva mucho tiempo, y sólo debe emplearse cuando los jugadores dispongan de ese tiempo.

Firefight II está pensado para combinarse con Firefight III. No hay inconveniente en fundir las dos ampliaciones y añadir a la II las reglas de la III que se deseen.

11. MODIFICACION DEL REGLAMENTO DE OBSERVACION

REGLA GENERAL:

Todas las unidades se despliegan en el mapa boca abajo, de manera que sólo el jugador que las controle sepa cuáles son. Mientras están boca abajo, el jugador contrario ignora las características del despliegue de su oponente. Las unidades no se ponen boca arriba hasta que no son descubiertas por otra unidad enemiga. (Los jugadores han de estar atentos a sus propias unidades para saber en todo momento cuál es cuál). En Firefight I la única condición para descubrir una unidad era que la línea de mira no estuviese bloqueada; este nuevo reglamento impone un límite a la distancia, a la que puede verse una unidad que no está ni moviéndose ni haciendo fuego.

PROCEDIMIENTO:

Cuando una unidad vuelta boca abajo dispara contra otra enemiga, queda automáticamente descubierta y ha de colocarse boca arriba. Cuando una unidad vuelta boca abajo se mueve y penetra en el campo de visión enemiga, debe también descubrirse. Pero si ni se mueve ni dispara, permanece boca abajo y sin descubrir hasta que otra unidad enemiga se acerca hasta colocarse respecto a ella a distancia de reconocimiento. Cuando un jugador pregunta al otro si la unidad colocada boca abajo es de a pie o se trata de un vehículo, dicho jugador debe responder la verdad (salvo si se trata de un señuelo; en tal caso puede contestar lo que quiera; véase la sección 12).

CASOS:

11.1. TABLA DE DISTANCIAS DE RECONOCIMIENTO

El blanco está en:	Tropas de a pie	Vehículo
Terreno despejado	20	60
Bosque	5	10
Población	3	5
Desenfilada	3	5

Ejemplo de manejo de la tabla de distancias de reconocimiento: Un TM+ de EE. UU. se encuentra a seis exágonos de un T62 soviético. Las dos unidades están frente a frente y en exágonos de bosque separados por una extensión de terreno despejado. El TM+ de EE. UU. puede ver y descubrir al T62 soviético porque está a una distancia inferior a diez exágonos. Sin embargo, el T62 no puede descubrir al TM+, ya que para ello necesitaría encontrarse a no más de cinco exágonos.

11.2. DESCUBRIMIENTO DE UNIDADES COLOCADAS BOCA ABAJO

Cuando una unidad es descubierta, hay que volverla boca arriba. Una vez descubierta, permanece así mientras se encuentre dentro del campo de visión de cualquier unidad enemiga. Pero si consigue sustraerse a la observación del enemigo ocultándose tras una colina o internándose en un bosque, el jugador puede, si lo desea, volverla de nuevo boca abajo.

11.2.1. No puede dispararse contra las unidades colocadas boca abajo.

12. SEÑUELOS

REGLA GENERAL:

Los señuelos son fichas sin contenido que se emplean como si representasen unidades reales, con el fin de que el enemigo nunca sepa si lo que está boca abajo es o no auténtico. Al desplegar las fuerzas al comienzo de la partida, conviene colocar varios indicadores de «supresión» que, vueltos boca abajo, sólo exhiben los colores del bando al que pertenecen. El número de señuelos que un jugador puede emplear se deja a su criterio; por lo general no conviene desplegar más de seis de una vez. Conforme avanza el juego y vayan siendo descubiertas las unidades de uno y otro bando, irá desvelándose la naturaleza de los señuelos (indicadores de supresión). Una vez descubierto y vuelto boca arriba, el señuelo se retira del mapa. Los señuelos no tienen más objeto que impedir que el enemigo tenga un conocimiento exacto del emplazamiento de las fuerzas de su oponente. Si no se despliegan al menos uno o dos señuelos, los jugadores sabrán siempre con toda exactitud la localización de las fuerzas del contrario, aunque desconozcan su naturaleza.

13. EFECTO QUE EJERCEN SOBRE LA OBSERVACION, LA ALTURA Y EL RELIEVE

PRESENTACION:

En Firefight I ignoramos la existencia de curvas de nivel y, por tanto, las alturas relativas de las unidades atacantes, de los blancos y del terreno intermedio. El reglamento de FF I permite hacer ataques físicamente imposibles (por ejemplo: una unidad emplazada en el exágono 1944 del mapa A puede disparar contra otra situada en el 1946 del mismo mapa, pese a que el exágono 1945 que hay entre los dos esté unos 20 m. más alto que cualquiera de ellos). Vamos, pues, a modificar aquél reglamento como sigue:

REGLA GENERAL:

En el momento de juzgar la línea de mira, los jugadores ignorarán las posiciones y los laterales de desenfilada, salvo por lo que respecta a la determinación de la distancia de reconocimiento (véase sección 11). La desenfilada no bloquea la línea de mira. Ahora los jugadores han de determinar la altura a que se encuentra la unidad de reconocimiento, la que ocupa el blanco y si el terreno que las separa es suficiente para bloquear la línea de mira. Para ello se sirven del gráfico de altura/línea de mira, que indica si el terreno intermedio bloquea o no la línea de mira.

CASOS PARTICULARES:

13.1. DETERMINACION DE LA ALTURA A QUE SE ENCUENTRA UNA UNIDAD

Todos los exágonos del mapa guardan relación con las curvas de nivel que sirven para definir las elevaciones y las depresiones. A efectos del juego, consideraremos todo el terreno situado entre las diversas curvas de nivel de la cota de 460 m. como situado a 440 m. de altura; el terreno situado entre las cotas definidas por las curvas de nivel de 460 y 480 m. se encuentra a 460 m.; el situado entre las curvas de 480 y 500 m. está a 480 m., y, por último, el rodeado por las curvas de 500 m. está a 500 m.

Al localizar la posición de un exágono en relación con las curvas de nivel, el jugador ha de determinar la altura del exágono y la altura de cualquier unidad emplazada en él.

13.1.1. Curvas de nivel y lados de exágonos

A diferencia de los lados en desenfilada, las curvas de nivel no se han ajustado exactamente los lados de los exágonos, con el fin de dar al mapa un aspecto más realista. Al determinar la altura de un exágono cortado por una curva, el jugador debe usar el sentido común y fijarse en el lado de la curva del que está la mayor parte de aquél. Así, el exágono 2951 del mapa B está a 440 m., mientras que el 3050 adyacente a él, está ya en la cota de 460 m.

13.2. MANEJO DEL GRAFICO DE ALTURA/LINEA DE MIRA

El gráfico de altura/línea de mira sirve para determinar si el terreno intermedio bloquea o no la línea de mira.

1. Localícese la altura de la unidad que abre fuego en la línea de distancias «0» (cero).

2. Localícese la elevación de la unidad que sirve de blanco en la línea de distancias adecuada (si, por ejemplo, el blanco está a 21 exágonos de distancia y a una altura de 480, se localiza en el gráfico en la intersección de las líneas de 480 y 21).

3. Unánse los dos puntos con una regla o una tira de papel recta, ésto representa la línea de mira.

4. Localícese la distancia y la elevación de cualquier obstáculo que pueda bloquear la línea de mira, si la línea está más baja que el obstáculo (es decir, a su izquierda sobre la línea de distancia de la obstrucción), es que está bloqueada; si está a una altura igual o superior a la del obstáculo, no queda bloqueada. Téngase en cuenta que la altura de los exágonos de bosque o de población es, por definición, igual a la del terreno en que se encuentran más 20.

13.2.1. El bosque y la población añaden 20 a la altura del exágono en que se encuentran a efectos de cálculo de la altura de bloqueo de la línea de mira, pero no de la posición de mira. En otras palabras, una unidad emplazada en el exágono de población 2410 se encuentra a una altura de 440, aunque a efectos de cálculo de una línea de mira que atravesase ese mismo exágono, se considerará que su altura es de 460.

13.2.2. En cualquier situación de mira, una unidad puede estar o no estar a una altura superior a otra. Pero cualquier terreno intermedio más alto que las dos unidades bloquea siempre la línea de mira. Véase también 13.23.

Ejemplo: un carro soviético se encuentra en el exágono 1304 del mapa A, y otro de EE. UU. en el 1307. El primero está a distancia 0 y a altura 440; el segundo a distancia 4 y altura 440. Los exágonos 1305 y 1306, que se encuentran a distancias 1 y 2, respectivamente, tienen una altura de 460. Por tanto, bloquean la línea de mira entre las dos unidades.

13.2.3. Si el terreno que media entre las dos unidades es más alto que la inferior, pero igual de alto o menos que la superior, sólo bloquea la línea de mira si dicha altura se encuentra más cerca (en exágonos) de la unidad inferior que de la superior (y satisface el criterio del paso 4).

Ejemplo: en el exágono 3307 del mapa A hay un carro soviético; en el 2611 hay otro de EE. UU. El primero está a una altura de 460 y el segundo de 440. Los exágonos 3308 y 3208 están también a 460 de altura y más cerca de la unidad más alta (la soviética) que de la más baja (la de EE. UU.); por tanto no bloquean la línea de mira. Supongamos ahora que el carro de EE. UU. se desplaza hasta el exágono 3109; ahora el 3208 (460 de altura) está más cerca de la unidad de EE. UU. que de la soviética y, por tanto, sí bloquea la línea de mira.

13.3. DESENFILADA

Cuando una unidad abre fuego contra un blanco situado en una posición de desenfilada de altitud inferior a la de aquélla, la desenfilada se ignora.

Ejemplo: en el exágono 3507 del mapa A hay un carro soviético, y otro de EE. UU. en el 3206. Si el soviético abre fuego contra el de EE. UU., éste no se beneficia de la desenfilada, porque se encuentra a una altura (460) inferior a la del atacante soviético (480).

14. HUMO

REGLA GENERAL:

Las piezas de mortero o de artillería pueden lanzar humo, en lugar de explosivos de alta potencia.

PROCEDIMIENTO:

Al planificar una misión de humo, el jugador anota «humo» o «H» en su plan de fuego indirecto. A partir de ese momento, la misión se desarrolla exactamente igual que una normal, con la sola diferencia de que el jugador coloca en el exágono de impacto un indicador de humo en lugar de la ficha de la pieza de artillería. Además, a diferencia de los indicadores de impacto, que se retiran automáticamente en el turno de juego siguiente (salvo que se solicite fuego continuo), los de humo sólo se retiran si, tras lanzar el dado, se obtiene una puntuación de «1» ó «2»; en caso contrario permanecen en su sitio. (Lo que significa que una pieza que lance humo no tiene siempre necesidad de repetir el fuego para mantenerlo).

CASOS PARTICULARES:

14.1.1. EFECTO QUE PRODUCE EL HUMO

Todos los ataques con humo se consideran iguales, con independencia del calibre de la pieza y de su cobertura. Se supone que el humo sólo cubre el exágono de impacto y los seis que le rodean. En el mapa, el humo bloquea la línea de mira y de fuego; es decir, se comporta como un «bosque instantáneo» que creciese repentinamente en el campo de batalla.

14.1.2. Durante un ataque, una unidad situada en un exágono de humo goza de las mismas ventajas que si se encontrase en uno de bosque. Si se encuentra en un exágono de bosque sobre el que ha caído además el humo, no obtiene ningún beneficio adicional.

14.1.3. El humo no influye para nada en la capacidad de movimiento de una unidad.

14.1.4. Si un jugador lanza varios ataques con humo sobre un terreno reducido, las zonas de impacto pueden solaparse, pero esa duplicación del ataque no ejerce ningún efecto adicional.

15. FUEGO DE ACECHO

REGLA GENERAL:

Durante la fase de movimiento, un jugador puede abrir fuego contra una unidad enemiga que a su vez haya disparado durante la fase de movimiento en curso. Hasta ahora, sólo podía abrir fuego contra una unidad enemiga que estuviese en movimiento; a partir de ahora puede hacerlo contra una que esté en movimiento o que haya disparado.

CASOS PARTICULARES:

15.1. EFECTO QUE PRODUCE EL FUEGO DE ACECHO

El fuego de acecho es igual al directo o al de ocasión, con la limitación de que sólo puede lanzarse contra una unidad que acabe de disparar contra alguna de las unidades propias.

16. COMBATE A BORDO

Fuego de infantería desde un APC

REGLA GENERAL:

Las tropas (sólo grupos de fuego) subidas a vehículos pueden disparar desde los mismos, aunque a costa de reducir su alcance y su eficacia.

CASOS PARTICULARES:

16.1. INFANTERIA SOVIETICA/BMP

Desde un BMP puede disparar un grupo de fuego soviético. Su alcance máximo queda reducido a cuatro exágonos y su puntuación de ataque se reduce en 4 a todas las distancias (1-4). El jugador soviético no tiene más que anunciar que está disparando un grupo de fuego subido en un BMP. El fuego de la infantería instalada a bordo del vehículo no impide que el propio BMP abra fuego por su parte. Sin embargo, el vehículo no puede moverse si la infantería que lleva a bordo se encuentra en combate.

16.1.1. Cuando efectúa combate a bordo, se considera que el grupo de fuego soviético de que se trate se encuentra en el interior de un BMP. En tal caso, no pueden disparar con RPG-7.

16.2. INFANTERIA DE EE. UU./M113

Desde un M113 puede disparar un grupo de fuego de EE. UU. Su alcance máximo permanece invariable, pero su puntuación de ataque se reduce en 1 a todas las distancias.

16.2.1. La infantería de EE. UU. dispara desde escotillas abiertas. Durante el turno en que abre fuego, se considera que está expuesta, exactamente igual que si no se encontrase a bordo del vehículo. En cambio, sí pueden utilizar LAW y Dragons.

17. ATAQUE TRAS PARADA BREVE/FUEGO EN MARCHA

REGLA GENERAL:

Los carros de EE. UU. M60A1 y M60A2 y todos los soviéticos pueden disparar y moverse durante la fase de movimiento. Para ello se supone que utilizan la técnica de parada breve. El M60A3 dispone de control de tiro estabilizado, y puede disparar y moverse sin detenerse. Es-

tas reglas de parada breve y fuego en marcha constituyen una excepción a las que durante la fase de movimiento sólo permiten lanzar fuego de ocasión o de acecho.

PROCEDIMIENTO:

La técnica de parada breve exige que la unidad atacante gaste un punto de movimiento para hacer fuego, lo que le deja dos puntos para desplazarse. El M60A3 puede utilizar el factor de movilidad de tres puntos íntegramente y además disparar. En cualquier caso, el jugador que mueve se limita a anunciar que va a disparar mientras mueve la unidad; acto seguido ejecuta el ataque, exactamente igual que si se tratase de fuego directo o de ocasión.

CASOS PARTICULARES:

17.1. LIMITACIONES IMPUESTAS A LA PARADA BREVE Y AL FUEGO EN MARCHA

17.1.1. La existencia de esta regla no significa que un jugador pueda usar un carro para disparar en la fase de fuego directo y a continuación moverlo, ni disparar y mover durante la fase de movimiento. Una unidad que dispara durante la fase de fuego directo, no puede hacer ninguna otra cosa.

17.1.2. La técnica de parada breve e incluso el tiro estabilizado en marcha lleva aparejada una precisión inferior a la del tiro estático. Por tanto, los carros que usan la técnica de parada breve ven reducida su puntuación de ataque en 2 puntos a todas las distancias. La puntuación del M60A3 disminuye en 1 punto a todas las distancias. El M60A2 no puede lanzar misiles en parada breve.

18. MINAS

REGLA GENERAL:

En algunos escenarios, los jugadores disponen de una serie de puntos de ataque con minas, puntos que pueden desplegar en los exágonos exactamente igual que si fuesen unidades reales; para ello deben colocar en tales exágonos indicadores de minas del color adecuado. También han de anotar en un papel aparte los puntos de minas que han adjudicado a cada uno de los indicadores. (Como en el combate real, es necesario anotar el emplazamiento, la potencia, etc., de todos los campos de minas.) Naturalmente, el jugador enemigo puede ver en el mapa los indicadores de minas y evitarlos o arriesgarse a atravesarlos. Cuando una unidad penetra en un exágono minado, el jugador que lo posee ha de anunciar el número de puntos de ataque con minas que contiene y atacar a la unidad con ese número, exactamente igual que si disparase contra ella (aunque en este caso el terreno no proporciona ninguna protección). Salvo indicación en contrario, cada jugador dispone siempre de 10 puntos de minas al comienzo de cualquier escenario. Las minas sólo pueden emplazarse antes del comienzo de la partida.

19. FUEGO DE SUPRESION

REGLA GENERAL:

Se llama fuego de supresión a una forma especial de fuego indirecto en el que se sacrifica la precisión a la rapidez de respuesta. Los jugadores pueden solicitar fuego de supresión a cualquiera de las unidades de fuego indirecto que les hayan sido asignadas (con independencia de que sean orgánicas, de apoyo directo o estén reservadas), anotando en su plan de fuego «fuego de supresión» o cualquier otra expresión parecida. El fuego sufre una demora inferior en dos turnos a la atribuida en la tabla de datos de fuego indirecto a una misión normal lanzada contra el mismo blanco. Sin embargo, en el turno de impacto, el fuego siempre se dispersa y además, a diferencia de lo que ocurría con el fuego indirecto, puede dispersarse dos exágonos en lugar de uno.

El jugador lanza el dado, si el valor obtenido es impar, la dispersión es de dos exágonos, y de uno si es par.

El fuego continuo que sigue a una misión de fuego de supresión se dispersa siempre.

Firefight III

20. INTRODUCCION

Estas últimas modificaciones proporcionan a los jugadores técnicas refinadas que acentúan el realismo de las armas, la munición y las doctrinas tácticas actualmente en uso.

21. BATERIA RESERVADA

PRESENTACION:

Consciente de la necesidad de disponer en el actual campo de batalla de fuego de supresión inmediato, el ejército de EE. UU. ha desarrollado la idea de la «batería reservada». Como su propio nombre indica, se trata de una batería de campaña conectada directamente al mando de una compañía de maniobras, y disponible en todo momento para suprimir el fuego directo de las armas enemigas que amenaza a la mencionada compañía. Con los datos de un plan de fuego previo y siguiendo métodos abreviados, la batería reservada puede hacer impacto en las posiciones enemigas en un plazo de no más de 45 segundos. Y si el oficial que manda el grupo de maniobras y su avanzadilla de reconocimiento son rigurosos (y tienen suerte) en la preparación del plan de blancos, pueden recibir el fuego solicitado en tan sólo 18 segundos.

Como una batería reservada está plenamente dedicada a las necesidades del grupo de maniobras, no puede prestar su apoyo a otras unidades (salvo en circunstancias extremas). Normalmente la técnica se aplica sólo a los grupos encargados de avanzar hasta entrar en contacto con el enemigo en situaciones en que el emplazamiento de éste no se conoce bien, pero en que el choque es probable. Conforme el grupo avanza, el oficial que lo manda o la avanzadilla de reconocimiento actualizan continuamente la situación a los servidores de la batería, a los que señalan la posición probable del enemigo y sobre todo los blancos que se consideran prioritarios (normalmente ATGM o carros). No es posible definir más de uno, dos o, como mucho, tres blancos prioritarios simultáneos, porque hay que dedicar una sección de la batería a cada uno. Cuando el grupo se mueve, la avanzadilla de reconocimiento va identificando nuevos blancos prioritarios. Si en las proximidades de uno de esos blancos se materializa una amenaza, la avanzadilla solicita fuego de supresión inmediato contra él; la sección asignada dispara en un plazo no superior a 20 segundos. Las otras secciones pueden atender a otros blancos planificados en no más de 30 segundos. (Una batería consta de dos secciones con tres piezas cada una.) Naturalmente, los bombardeos iniciales no serán tan exactos como los normales, que se corrigen con arreglo al blanco, pero la rapidez es en ocasiones decisiva.

REGLA GENERAL:

La batería reservada es una ampliación de la misión de apoyo directo. Esto se refleja en Firefight en la tabla de datos de fuego indirecto, que asigna una función de apoyo reservado en exclusiva a las piezas de 155 mm. Cuando el jugador de EE. UU. utiliza una pieza reservada de 155 mm., obtiene una rapidez de respuesta superior a la proporcionada por una unidad de apoyo directo.

CASOS PARTICULARES:

21.1. ASIGNACION DE UNA BATERIA RESERVADA

Como ya se ha dicho, no hay ningún escenario que proporcione explícitamente una batería reservada al jugador de EE. UU. En los escenarios en que dicho jugador dispone de apoyo con piezas de 155 mm., se habla de apoyo directo. Para disponer de una batería reservada, el jugador de EE. UU. sólo tiene que advertir a su oponente que ha decidido cambiar la situación normal de apoyo directo de la pieza de 155 mm a otra de apoyo reservado; debe hacer esta observación antes de comenzar la partida. Disponer de una batería reservada significa disponer de dos secciones, cada una de las cuales puede abrir fuego con independencia de la otra. Naturalmente, para el jugador que actúa como oficial al mando del grupo de maniobras es más útil disponer de una batería reservada que de una de apoyo directo, tal como ocurre en el combate real. También, y como es natural, la decisión de adjudicar a un grupo de maniobras una batería en exclusiva se adopta a nivel de brigada o superior, y refleja las necesidades globales de esa brigada. Lo ideal sería jugar el escenario dos veces, una con fuego de apoyo directo y otra con batería reservada, con el fin de experimentar claramente las diferencias.

21.2. FUEGO PRIORITARIO

Se llama fuego prioritario al indirecto que el jugador de EE. UU. ha solicitado para atacar un blanco prioritario previamente planificado. Para lanzarlo necesita identificar los blancos prioritarios y anotarlos en la lista de blancos (véase 8.1); para diferenciarlos basta añadir un asterisco al número del exágono en que está ubicado el blanco. No puede haber más blancos prioritarios que unidades reservadas. El fuego prioritario no tiene demora; se dispone de él inmediatamente, en el turno de la partida en que se ha solicitado. Como la solicitud y el impacto son simultáneos, el jugador no necesita confeccionar un plan para el fuego prioritario. Basta que diga: «Estoy ejecutando fuego prioritario contra el blanco prioritario situado en este exágono», y acto seguido coloca la ficha indicadora de la pieza de 155 mm. (No obstante, la ejecución ha de ocurrir durante la fase de fuego indirecto). El fuego prioritario se dispersa automáticamente y su intensidad queda algo diluida durante el primer turno en que hace impacto.

21.2.1 A diferencia de lo que ocurre con el fuego bajo demanda, o el fuego contra un blanco de ocasión, el fuego prioritario no puede corregirse y desplazarse hasta dos exágonos respecto al ocupado por el blanco prioritario. El jugador coloca el indicador sobre el blanco previsto y lanza el dado inmediatamente para determinar la dispersión. (El impacto ha de dispersarse un exágono, en función del resultado de la tirada.)

21.2.2. Como indica la tabla de datos de fuego indirecto, la puntuación de ataque con fuego prioritario no coincide con la normal de una pieza de 155 mm, sino que se reduce de 12 a 6 en el exágono de impacto. Si el jugador lanza simultáneamente fuego prioritario y fuego «normal», ha de recordar cuál es cuál.

21.2.3. El jugador puede solicitar fuego continuo tras una misión de fuego prioritario (véase 8.32). Si lo hace, la puntuación de ataque pasará a ser normal durante la continuación (12-6-3). En otras palabras, la puntuación especial de ataque con fuego prioritario sólo rige durante el primer turno de impacto.

21.3. FUEGO PLANIFICADO/BLANCO DE OCASION

Si una batería reservada bate un blanco planificado (presente en la lista de blancos, pero no identificado como blanco prioritario) o un blanco de ocasión, se tratan como una misión normal bajo demanda o como blanco de ocasión, con la salvedad de que la demora es de uno o dos turnos, respectivamente, y de que el impacto inicial se determina como si hubiese sido de prioridad (es decir, se dispersa, no puede corregirse y tiene una puntuación de ataque reducida).

21.4. FUEGO DE SUPRESION RESERVADO

El fuego de supresión está implícito en las normas que regulan el funcionamiento de una batería reservada. El jugador no puede aplicar a una de tales baterías lo dispuesto en la sección 19.

22. DISPERSION DEL FUEGO INDIRECTO (Modificación)

REGLA GENERAL:

Con el fin de marcar más la diferencia entre fuego bajo demanda y fuego contra un blanco de ocasión, el apartado 8.52 se modifica en el sentido de que el fuego bajo demanda tenga una probabilidad de dispersión menor (33 %). Además, la probabilidad del fuego continuado se reduce al 16,7 %, independientemente de que el ataque inicial fuese bajo demanda o contra un blanco de ocasión.

PROCEDIMIENTO:

Para determinar la dispersión de un fuego planificado, se lanza el dado. Si el resultado de la tirada es «uno» o «dos», el impacto se dispersa; en caso contrario, actúa sobre el blanco previsto. En caso de fuego continuado, sólo hay dispersión si se saca un «uno».

CASOS PARTICULARES:

22.1. El fuego continuado tras una misión de fuego de supresión (véase 19) siempre se dispersa. El fuego continuado de una batería reservada, tanto si es prioritario, planificado o contra un blanco de ocasión, tiene una probabilidad de dispersión del 16,7 %.

23. POSICIONES MEJORADAS

REGLA GENERAL:

En el juego se incluyen unas fichas indicadoras de posiciones mejoradas. Si durante el despliegue inicial el jugador coloca una unidad bajo uno de tales indicadores de PM, se dice que la unidad (o las unidades) ocupan una posición mejorada, y se benefician de ella mientras la ocupen. Si al final del turno queda vacante, el indicador de PM se retira del mapa. Las posiciones mejoradas sólo benefician a las tropas de a pie. La presencia de vehículos no tiene ninguna influencia sobre ellas, que tampoco les proporcionan beneficio alguno.

CASOS PARTICULARES:

23.1. VENTAJAS QUE PROPORCIONA UNA POSICION MEJORADA

Una unidad que ocupa una posición mejorada sólo puede ser descubierta por otra enemiga que ocupe un exágono adyacente, supuesto que aquélla no se mueva ni abra fuego. Si es atacada, la unidad en posición mejorada goza de las ventajas que proporciona estar en desenfilada (si además está en desenfilada, no obtiene ninguna ventaja adicional).

23.2. DESPLIEGUE DE POSICIONES MEJORADAS

Las posiciones mejoradas sólo pueden desplegarse al comienzo de la partida. No pueden construirse durante el desarrollo de la misma. Nota: los indicadores y la reglamentación de posiciones mejoradas se han creado con idea de que los jugadores puedan modificar selectivamente los escenarios conforme vayan conociéndolos.

24. FUEGO DE ARMAS PORTATILES CONTRA VEHICULOS ACORAZADOS

REGLA GENERAL:

El fuego de fusiles y ametralladoras dirigido contra carros y APC, no afecta al vehículo ni a ninguno de los ocupantes protegidos por la coraza. Pero, si se dirige con precisión, el fuego de esas armas puede obligar al vehículo a «cerrarse» y al oficial que lo manda a refugiarse en el interior de la torreta, lo que reduce drásticamente la capacidad de observación y batida de blancos de sus tripulantes. Por ello, en Firefight III un grupo de fuego o un MG pueden disparar contra un vehículo, para lo que usarán la puntuación de ataque indicada en la tabla contra tropas, que será la que usen para resolver el combate. No obstante, todos los resultados obtenidos se considerarán como supresión, y producirán el mismo efecto que una supresión obtenida como resultado de un ataque con fuego directo; es decir, que la puntuación de ataque del vehículo disminuye en «tres» a todas las distancias.

25. MINAS LANZADAS POR LA ARTILLERIA

PRESENTACION:

En una situación cambiante, las fuerzas de EE. UU. raramente se encontrarían en condiciones de minar zonas amplias mediante las técnicas tradicionales. Para ello se ha desarrollado una munición de artillería especial que crea instantáneamente un campo minado. De conducirlas y dispersarlas se encarga una vaina que al detonar reparte las minas y activa los sensores. Lo normal es lanzarlas en un surtido de varios tamaños, contra tropas de a pie y contra vehículos. Permite al mando de EE. UU. retrasar y estorbar temporalmente el movimiento de las fuerzas soviéticas con fuego indirecto. (Una columna acorazada puede soportar un bombardeo intenso con explosivos de alta potencia, pero atravesar un campo de minas recién creado sin una preparación adecuada encierra un riesgo excesivo, y casi nunca merece la pena intentarlo).

REGLA GENERAL:

El jugador de EE. UU. puede optar por lanzar «minas» con sus baterías de 155 mm. El método de ejecución es el ya conocido; la única diferencia radica en que en el exágono de impacto se coloca un indicador de minas y en que se hace una anotación en un papel para recordar que se trata de minas lanzadas por la artillería. Se consideran minados el exágono de impacto y todos los adyacentes; ellos atacan a cualquier unidad que penetre en ellos con una puntuación de ataque de «8».

26. CLGP

(Proyectil dirigido lanzado con un cañón)

PRESENTACION:

Se encuentra ya en fase de desarrollo una vaina de artillería (de 155 mm. y mayor) que puede dispararse normalmente y dirigirse hasta un blanco marcado por un indicador láser (tras el disparo se despliegan unas aletas para controlar el vuelo). Esto significa que basta apuntar la pieza hacia el blanco de forma aproximada para alcanzarlo a la primera. Se trata, pues, de una munición «inteligente». A diferencia de los sistemas Dragón y TOW, muy voluminosos, éste puede emplearse para equipar a la infantería con un número considerable de armas muy letales que hacen blanco a distancias de 20 km. o más (ninguno de los carros construidos hasta la fecha soporta el impacto directo de un obús de 155 mm).

REGLA GENERAL:

Se supone que todos los grupos de fuego están equipados con un arma láser que guía proyectiles de 155 mm. hasta el blanco. La operación se lleva a cabo en dos turnos. En el primero, el jugador de EE. UU., anuncia que una de sus unidades está señalando a otra del bando soviético (que, por supuesto, ha de encontrarse en la línea de mira de la primera); el anuncio lo realiza durante la fase de fuego indirecto. Si durante la fase de fuego directo del turno siguiente la unidad soviética se encuentra todavía a la vista de la de EE. UU., es atacada con una puntuación de «9». Este ataque es suplementario a cualquier otro que el jugador de EE. UU. pueda lanzar durante cualquiera de los dos turnos con armamento normal.

Nota: Naturalmente, cualquier escenario en que el jugador de EE. UU. disponga de CLGP estará un tanto desequilibrado. Las medidas soviéticas encaminadas a contrarrestar esa amenaza, adoptarán la forma de bombardeo artillero intenso (para destruir a la unidad que lanza los proyectiles) y de ECM (contramedidas electrónicas, para impedir que la batería reciba la orden de fuego); ninguna de las dos está dentro de las posibilidades de este juego. El uso de humo, del terreno y de fuego de supresión capaz de aniquilar adquirirá cada vez más importancia. (El científico soviético que desarrolle una pintura absorbente del haz de láser habrá dado en el clavo.)

27. AFV FUTUROS

REGLA GENERAL:

Tanto en EE. UU. como en la Unión Soviética se están desarrollando nuevas generaciones de vehículos acorazados de combate (AFV), que estarán en servicio a finales de los años setenta y principios de los ochenta. Estos vehículos gozarán de mayor potencia de fuego, mayor movilidad y mayor protección que los actuales. La mayor potencia de fuego figura en las tablas de fuego. Las demás características se describen en las secciones que vienen a continuación.

PAGOS PARTICULARES:

27.1. M113Z

La actual montura TOW de los APC M113 expone el arma y el artillero a los efectos del fuego directo e indirecto. Este vehículo (M150) será sustituido por el M113Z, construido sobre la base del M113, pero con la diferencia de que el artillero podrá dirigir el misil TOW desde el interior, por medio de un cable de fibra óptica conectado al lanzador/seguir. El TOW propiamente dicho irá montado en una cápsula acorazada doble que además podrá subir y bajar, para que el casco del vehículo permanezca completamente en desenfilada. Estas modificaciones aumentan considerablemente el número de posiciones de combate aceptables.

27.1.1. Maniobrabilidad

Idéntica a la del M113. El factor de movilidad sigue siendo de tres puntos de movimiento.

27.1.2. Vulnerabilidad

Cuando el M113Z está en desenfilada, todas las retiradas que arrojen un valor igual o superior a «3» se ignoran desde el punto de vista del fuego directo soviético. Sólo puede aniquilarse con un valor de «2». A efectos de fuego indirecto, se trata como un carro (no es posible el resultado Kms.)

27.2. MICV

Este vehículo sustituirá al M113. Se trata de un vehículo de combate de infantería más que de un transporte de tropas acorazado; tiene un blindaje más resistente, posiciones especiales para que la infantería haga fuego desde dentro y un cañón superior Bushmaster de 25 mm.

27.2.1. Maniobrabilidad

El factor de movilidad aumenta hasta cuatro puntos de movimiento.

27.2.2. Vulnerabilidad

Reduce las puntuaciones soviéticas contra APC en un punto a todas las distancias.

27.2.3. Fuego desde a bordo

La infantería instalada en el interior del MICV dispone de una puntuación de ataque contra tropas soviéticas de «7» y de un alcance de 200 m. (cuatro exágonos).

27.3. XM1

Este carro será más bajo y más estrecho que el M60; dispondrá de compartimientos independientes para combustible, munición y tripulantes, más espacio útil en el interior y coraza laminada; y podrá montar un cañón de 105, 115 ó 120 mm. con munición muy mejorada, más un lanzagranadas de 40 mm. en sustitución de la pieza del 50; también tendrá motores más potentes.

27.3.1. Maniobrabilidad

El factor de movilidad aumenta hasta cinco puntos de movimiento.

27.3.2. Vulnerabilidad

Las puntuaciones de ataque de los sistemas soviéticos RPG7, SPG9 y del cañón de BMP se reducen en «3» puntos a todas las distancias. La de los carros soviéticos se reduce en «2» a todas las distancias. La del Sagger se reduce en «1» a todas las distancias.

27.4. XMBT

Sucedrá al T62. Ha recibido diversas denominaciones, como T64, T70 y T72, aunque aquí lo llamaremos XMBT. Como su equivalente del bando de EE. UU., dispondrá de coraza laminada y compartimentada, motores más potentes y mejor suspensión y montará un cañón de la clase 120-125 mm. con control de tiro de láser y ordenador.

27.4.1. Maniobrabilidad

El factor de movilidad aumenta hasta cinco puntos de movimiento.

27.4.2. Vulnerabilidad

La puntuación de ataque de todas las unidades de EE. UU. se reduce en «1» a todas las distancias.

27.5. FUEGO EN MARCHA

Los MICV, XM1 y MBT podrán todos disparar en marcha, gracias a los mecanismos de estabilización del tiro. También el BMP soviético dispondrá de estabilización del tiro, de manera que podrá hacer fuego (sólo) con el cañón en marcha. Todas las puntuaciones de ataque disminuyen en 1 cuando el fuego se hace en movimiento.

27.6. HUMO INSTANTANEO

Los MICV y XM1 dispondrán de una capacidad de lanzar humo instantáneo muy superior a la de los vehículos actuales. Para reflejar este hecho, el jugador de EE. UU., puede, durante la fase de fuego directo, lanzar humo en lugar de abrir fuego en cualquier exágono adyacente al vehículo que dispara. Para ello no tiene más que anunciar que va a lanzar humo y colocar el indicador correspondiente. Una vez colocado, dicho indicador actúa como si el humo hubiese sido lanzado mediante fuego indirecto.

28. CRUCE DE POSICIONES ENEMIGAS

PRESENTACION:

Hasta ahora, el reglamento ha prohibido que una unidad penetre en un exágono ocupado por otra enemiga (véase 7.25). Esta sección permitirá lanzar esa operación, que se llama cruzar posiciones enemigas.

REGLA GENERAL:

Durante la fase de movimiento, cualquier jugador puede mover una de sus unidades y penetrar con ella en un exágono ocupado por otra enemiga. Cuando lo hace, todas las demás acciones se suspenden, y el juego queda bajo el control del procedimiento de cruce de posiciones enemigas.

PROCEDIMIENTO:

Para cruzar una posición enemiga, el jugador penetra con una de sus unidades en un exágono que contenga una o varias enemigas. La unidad que avanza debe detenerse en el mencionado exágono para entrar inmediatamente en combate. Este se ejecuta como si las unidades que se oponen estuviesen en exágonos adyacentes (a efectos de calcular las puntuaciones de ataque, se considera que la distancia es de un exágono). Los jugadores lanzan el dado para ver quién dispara primero y a partir de ahí alternan el fuego hasta que la unidad que intenta cruzar y todas las unidades enemigas emplazadas en el mismo exágono hayan disparado una vez. Si la unidad que trata de cruzar y al menos una enemiga sobreviven al enfrentamiento, la primera puede: 1) salir del exágono; o 2) permanecer en él. Si elige la segunda opción deberá entablar un segundo combate, al final del cual deberá volver a elegir entre abandonar y seguir, y así sucesivamente. La situación se resuelve cuando la unidad que trata de cruzar las líneas se retira, cuando es destruida o cuando son destruidas todas las unidades enemigas; siempre ha de ocurrir una de las tres cosas.

CASOS PARTICULARES;

28.1. EFECTO QUE EJERCE EL TERRENO SOBRE EL CRUCE DE POSICIONES

En el combate de cruce de posiciones, el terreno se ignora, aunque si una unidad se encuentra en una posición mejorada, gozará de las mismas ventajas que si estuviera en desenfilada. Por los demás, las posiciones previas de las unidades empeñadas en la lucha y la presencia de bosque, población, humo, etc., no se tienen en cuenta para nada.

28.2. EFECTO QUE EJERCE SOBRE EL CRUCE EL FUEGO PREVIO

El cruce de posiciones enemigos es una operación con características especiales. Las unidades empeñadas en el combate no tiene en cuenta si han disparado o no durante ese mismo turno de la partida. Una unidad podría disparar durante la fase de movimiento y a pesar de todo lanzarse a una operación de cruce. En este caso, queda en suspenso la prohibición de abrir fuego una sola vez por turno.

28.3. EFECTO QUE EJERCEN SOBRE EL CRUCE LAS UNIDADES EXTERIORES

Una vez planteada la situación de cruce, los jugadores ignoran el resto del mapa hasta que aquella se resuelve. Las unidades situadas fuera del exágono en que tiene lugar la lucha por el cruce no hacen nada.

28.4. EFECTO QUE EJERCE EL FUEGO INDIRECTO

Si un exágono en el que se desarrolla un combate de cruce de líneas está sometido a fuego indirecto, la unidad que pretende cruzar es la que primero sufre sus efectos.

28.5. GRUPO DE FUEGO SOVIETICO

Hay grupos de fuego soviéticos que no disponen de RPG7; y que pueden atacar vehículos de EE. UU. empeñados en una operación de cruce, con una puntuación de «3».

OTRAS REGLAS ADICIONALES

PUENTES DESTRUIDOS Y EXAGONOS INFRANQUEABLES;

Si lo desean, los jugadores pueden añadir variedad a los escenarios suponiendo que algunos de los puentes del mapa o todos ellos han sido destruidos al comienzo de la partida (lo que equivale a considerarlos como exágonos de río normales). Hay que tener en cuenta que ninguna de las unidades que intervienen en el juego están preparadas para destruir puentes con sus armas orgánicas. También pueden suponer los jugadores que todas las posiciones de ríos o algunas de ellas son infranqueables por los vehículos. Otra forma de introducir variedad en el juego es considerar algunos exágonos infranqueables para los vehículos y bloqueantes para el fuego.

CAMPOS DE MINAS DEL PROPIO BANDO

Los jugadores pueden suponer que las unidades de su bando no se ven afectadas por sus propios campos de minas si la fuerza de ataque de las minas es de «5» o menos. Si la fuerza es «6» o más, las minas afectan a ambos contendientes. Esto refleja el hecho de que las unidades del propio bando, informadas de la posición de las minas, pueden pasar fácilmente entre ellas. Sin embargo, cuando la densidad de minas de un exágono excede de cierto nivel, las dificultades planteadas por la información hace vulnerables a todas las unidades, incluso a las del propio bando. Téngase en cuenta que las minas no se «gastan» cuando atacan a las unidades que atraviesan el exágono en que se han instalado; en el contexto de los escenarios propuestos aquí, los campos de minas no se desmontan ni se agotan de ninguna forma, siempre permanecen activos. Hay que señalar también que las minas afectan tanto a los vehículos como a las tropas de a pie (con las puntuaciones de ataque con minas que figuran en la tabla de resultados de los combates que corresponda).

29. ESCENARIOS: FIREFIGHT III

ESCENARIO 6 (MAPA B)

SITUACION GENERAL

Se ha ordenado a un grupo de infantería pesada de EE. UU. reducir los restos de una fuerza soviética que operaba en la zona de Feldschlossen.

ORGANIZACION DE FUERZAS

Fuerzas de EE. UU.: un grupo de compañía: cinco M60A1, nueve M113, dos M150, catorce TM+, dos TM, un MG (6 Dragons que deben ser asignados); apoyo orgánico: tres morteros de 81 mm, dos de 4,2"; apoyo directo: dos piezas de 155 mm.

Fuerzas soviéticas: sección de infantería motorizada (+): tres BMP, dos T62, un BRDM (Sagger), dos grupos SPG9, un grupo Sagger, cuatro TM+, dos MG+, treinta puntos de minas; apoyo directo: dos piezas de 122 mm y dos de 152 mm.

MISION

Jugador de EE. UU.: despejar la carretera 1A desde Gerlafingen hasta Feldschlossen y ocupar la colina de Mittheohe.

Jugador soviético: defender Feldschlossen bloqueando la carretera 1A por el sur.

DESPLIEGUE

El jugador de EE. UU. se despliega al sur de la carretera 298. El soviético al norte de la hilera de exágonos 0030-3930.

CONDICIONES DE VICTORIA

La partida acaba cuando el jugador de EE. UU. aniquila todas las unidades soviéticas de Feldschlossen y Mittheohe, y mantiene al menos una de sus unidades en cada una de las zonas mencionadas. El jugador soviético recibe 1 punto por cada turno de juego a partir del octavo. El de EE. UU. recibe un punto por cada unidad soviética aniquilada.

ESCENARIO 7 (MAPA B)

SITUACION GENERAL

Una sección de infantería ligera de EE. UU. ha recibido la orden de avanzar a partir de Feldschlossen y sostenerse en la colina 492. Mientras se desplaza por la carretera 12, la sección es informada de que hay indicios de movimiento de tropas y material en lo alto de la colina a la que se dirigen (probable presencia de un OP soviético).

ORGANIZACION DE FUERZAS

Fuerzas de EE. UU.: una sección de infantería: seis TM, dos MG+; apoyo orgánico: tres morteros de 81 mm.

Fuerzas soviéticas; desconocidas (véase «despliegue»).

MISION

Jugador de EE. UU.: comprobar la presencia de fuerzas soviéticas en la colina 492 y, si es posible, aniquilarlas.

Jugador soviético: varía con el despliegue.

DESPLIEGUE

El jugador de EE. UU. despliega sus fuerzas a lo largo de la carretera 12, al oeste de Feldschlossen. El jugador soviético coloca en una taza o recipiente similar cuatro TM+, un MG y un vehículo X, más seis fichas de señuelo, agita y toma seis fichas sin mirar (por supuesto, podría ocurrir que todas fuesen reales o todas señuelos, pero lo normal es que haya unas cuantas de cada). A continuación las despliega boca abajo dentro de un radio de dos exágonos respecto del 2832. Si entre las fichas que ha sacado de la taza se encuentran la correspondiente al vehículo X, podrá disponer del apoyo directo de tres morteros de 120 mm; en caso contrario, no contará con fuego indirecto.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador soviético recibe 1 punto por cada unidad de EE. UU. eliminada. El de EE. UU. recibe también 1 punto por cada unidad soviética eliminada. La partida termina cuando una unidad de EE. UU. ocupa el exágono 2832 y todas las unidades soviéticas situadas dentro de un radio de cuatro exágonos respecto al mencionado han sido aniquiladas. Nota: el jugador soviético tiene bastantes probabilidades de disponer de un buen número de unidades reales, lo que significa que el de EE. UU. no podría tomar la colina con sus fuerzas sin arriesgarse a sufrir un descalabro considerable. Con el fin de que éstas no se empeñen por completo en un combate con un enemigo del que se ignora la potencia, el jugador utiliza una técnica de tiro al acecho. Pero si, como bien puede ocurrir, las fuerzas soviéticas son de poca importancia, no hay razón para avanzar con precauciones enormes. Con el fin de reflejar esa incertidumbre, el jugador de EE. UU. ha de establecer el número de turnos en que se compromete a alcanzar su objetivo.

REGLA ESPECIAL

El vehículo X es una furgoneta de comunicaciones sin armamento. Si el jugador soviético tiene la suerte de sacarla, debe colocarla a una distancia de no más de un exágono del 2832. A partir de ese momento, no podrá mover hasta el turno décimo (téngase en cuenta que el jugador de EE. UU. puede atacarla con un LAW o un DRAGON, como si se tratase de un APC).

ESCENARIO 8 (LOS DOS MAPAS)

Nota: véase la figura de la página 3.

SITUACION GENERAL

Un batallón soviético de carros reforzado avanza hacia el sur por la carretera 1A (c/ Feldschlossen-Gerlafingen). En las proximidades de Gerlafingen se encuentra un grupo de compañía de carros pesados de EE. UU.

ORGANIZACION DE FUERZAS

Fuerzas de EE. UU.: dos secciones acorazadas, una sección de infantería mecanizada; apoyo orgánico: dos morteros de 4,2"; apoyo directo: seis piezas de 155 mm.

Fuerzas soviéticas: un batallón de carros, una compañía motorizada de fusileros (+); apoyo directo: dos piezas de 122 mm y seis de 152 mm.

(A estas alturas, los jugadores han de estar en condiciones de averiguar las unidades precisas con que cuenta cada bando consultando el cuadernillo sobre el combate moderno.)

DESPLIEGUE

Las fuerzas de EE. UU. se despliegan a no más de 15 exágonos del cruce de carreteras de Gerlafingen (exágono 2140). Las unidades soviéticas penetran en el primer turno por el exágono 2201 (mapa B).

MISION

Jugador soviético: avanzar hacia el sur.

Jugador de EE. UU.: detener el avance soviético.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador soviético recibe tres puntos por cada vehículo que salga por el extremo sur del mapa B y dos por cada uno que salga por el extremo sur del A. El jugador de EE. UU. recibe un punto por cada vehículo soviético destruido y uno por cada unidad de EE. UU. (vehículo o infantería) situada a no más de diez exágonos del cruce de Gerlafingen al final de la partida.

DURACION DE LA PARTIDA

La partida se prolonga como mínimo durante veinte turnos. A partir del 21, los dos jugadores lanzan los dos dados; si obtienen el mismo número, la partida termina en ese momento. La operación se repite hasta satisfacer esa condición.

ESCENARIO 9 (LOS DOS MAPAS)

Nota: véase la figura de la página 3.

SITUACION GENERAL

Una fuerza soviética de tamaño indeterminado avanza hacia el sur por la carretera 298. Una fuerza de EE. UU. de tamaño también indeterminado avanza hacia el este por la carretera 12.

ORGANIZACION DE FUERZAS

El jugador soviético echa un un taza veinte T76, doce BMP, tres BRDM y quince señuelos. El jugador de EE. UU. hace lo mismo con trece M60A1, cinco M60A2, diez M113, siete M150 y quince señuelos. Los jugadores agitan sus tazas respectivas y extraen de ellas 25 fichas, que constituirán sus fuerzas. Se supone que cada APC (BMP o M113) lleva una escuadra de infantería.

MISION

Jugador soviético: avanzar hacia el oeste por la carretera 298 o por la 12 (por una o por otra, no por las dos).

Jugador de EE. UU.: impedir que las fuerzas soviéticas avancen más al oeste de la línea Versbach-Ebersburen.

DESPLIEGUE

Las fuerzas soviéticas entran en el mapa A por el exágono 3938 durante el primer turno. Las fuerzas de EE. UU. entran en el mapa B por el exágono 0121 durante el primer turno. Las dos fuerzas forman en columna.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador soviético recibe un punto por cada unidad que salga el extremo occidental del mapa B y un punto por cada unidad de EE. UU. destruida. El jugador de EE. UU. obtiene un punto por cada unidad soviética que no salga por el extremo occidental del mapa punto por cada unidad de EE. UU. que se encuentre en Versbach-Ebersburen al final de la partida.

Notas: teóricamente los jugadores pueden evitarse, pero basta poco de agresividad para provocar una buena escabechina. No planificarse el bombardeo con fuego de artillería del exágono de cada durante el primer turno.

DURACION LIMITE

Sígame el mismo método que en el Escenario 8.

FUEGO INDIRECTO

La provisión de fuego indirecto se determina mediante negociación entre los dos contendientes. Como mínimo, cada bando ha de disponer de dos morteros (120 mm o 4,2").

HAN PARTICIPADO EN LA CREACION DE FIREFIGHT:

Proyecto del juego: James F. Dunnigan, Irad B. Hardy.

Material y figuras: Redmond A. Simonsen.

Desarrollo del juego: Irad B. Hardy, Frederic Georgian.

Producción: Manfred F. Milkuhn, Larry Catalano, Kevin Zuc' Linda Mosca.



Firefight

TABLA DE FUEGO DE ATAQUES DE UNIDADES U.S. CONTRA VEHICULOS SOVIETICOS

Distancia (en metros):		50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	750	1000	1500	2000	2500	3000
Distancia (en exágonos):		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 a 15	16 a 20	21 a 30	31 a 40	41 a 50	51 a 60
Unidad U.S. atacante	Unidad Soviética atacada																
LAW	Tank o APC	8	7	5	3	2	1	1	1	•	•	•	•	•	•	•	•
DRAGON	Tank o APC	•	4	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	•	•	•	•
TOW	Tank o APC	•	•	5	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
M60 A1	Tank	10	10	9	9	9	9	9	9	9	9	8	7	6	4	3	2
M60 A1	APC	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	5	4	2	2
M60 A2 (cañón)	Tank	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	7	5	3	•	•
M60 A2 (cañón)	APC	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	8	5	3	1
M60 A2 (misiles)	Tank	•	•	•	•	•	•	•	•	•	10	10	10	10	10	10	10
M60 A2 (misiles)	APC	•	•	•	•	•	•	•	•	•	11	11	11	11	11	11	11
M60 A3	Tank	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	8	7	6	5
M60 A3	APC	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	8	8	7	5	5	4
XM1	Tank	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	8	8	8
XM1	APC	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	8	6
MICV	Tank	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	•	•	•	•	•	•
MICV	APC	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	5	•	•

TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE CONTRA VEHICULOS

	Tirada dados	Puntuación de ataque de la unidad que dispara											Tirada dados
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Si el vehículo atacado está en exágono de población, una tirada del dado de «2» se convierte en «sin efecto».	2	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	K	K	K	2
	3	•	•	K	K	K	K	K	K	K	K	K	3
Si el vehículo atacado está en exágono de bosque, una tirada de los dados de «3» ó «4» se convierte en «sin efecto».	4	•	•	•	•	K	K	K	K	K	K	K	4
	5	•	•	•	•	•	•	K	K	K	K	K	5
Si el atacado es un APC en desenfilada, todas las tiradas de dados de «5» o mayores se convierten en «sin efecto».	6	•	•	•	•	•	•	•	•	K	K	K	6
	7	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	K	7
	8	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	K	8
Si el vehículo atacado es un tanque en desenfilada, todas las tiradas de dados de «7» o mayores se convierten en «sin efecto».	9	•	•	•	•	•	•	•	K	K	K	K	9
	10	•	•	•	•	•	K	K	K	K	K	K	10
	11	•	•	•	K	K	K	K	K	K	K	K	11
	12	•	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	12

CLAVE DE RESULTADOS (ver apartado 6.5)

- = Sin efecto
- K = Aniquilación
- Kf = Sin fuego
- Km = Sin movimiento



TABLA DE FUEGO DE ATAQUES DE UNIDADES U.S. CONTRA UNIDADES DE INFANTERIA SOVIETICA

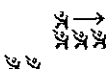
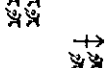
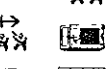
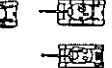
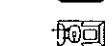

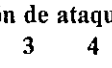
Distancia (en metros):		50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	750	1000	1500	2000	2500	3000
Distancia (en exágonos):		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 a 15	16 a 20	21 a 30	31 a 40	41 a 50	51 a 60
Unidad U.S. atacante																	
 TM+		8	8	8	8	7	7	6	5	4	3	2	2	•	•	•	•
 TM		7	7	7	7	6	6	5	4	2	1	•	•	•	•	•	•
 MG		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	•	•	•	•
 MG+ M113		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	•	•
 any M60		4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	2	•
 XM1		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	5	5
 MICV		8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	5	5	3	3

TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE CONTRA UNIDADES DE INFANTERIA

Tirada dados	Puntuación de ataque de la unidad que dispara									Tirada dados
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
2	S	S	S	K	K	K	K	K	K	2
3	•	S	S	S	K	K	K	K	K	3
4	•	•	•	S	S	S	S	K	K	4
5	•	•	•	•	S	S	S	S	S	5
6	•	•	•	•	•	S	S	S	S	6
7	•	•	•	•	•	•	S	S	S	7
8	•	•	•	•	•	•	S	S	S	8
9	•	•	•	•	•	S	S	S	S	9
10	•	•	•	•	S	S	S	S	K	10
11	•	•	S	S	S	S	S	K	K	11
12	S	S	S	S	S	S	K	K	K	12

Si la unidad atacada está en exágono de población o bosque, toda tirada de dados de «4» o menos se convierte en «sin efecto».

Si la unidad atacada está en desfilada, toda tirada de dados de «7» o mayor se convierte en «sin efecto».

CLAVE DE RESULTADOS (ver apartado 6.5)

• = Sin efecto
S = Supresión
K = Aniquilación

TABLA DE FUEGO INDIRECTO U.S.

Tipo de unidad/ Rango de apoyo	Tipo de fuego	Demora	Punt. de ataque		
			Exág. de im- pacto	Exág. adya- centes	Exág. de al- reded
Mortero 81 mm.					
Orgánico	Bajo demanda	2	2	1	•
Orgánico	Blanco de ocasión	3	2	1	•
Mortero 4,2"					
Orgánico	Bajo demanda	3	8	4	2
Orgánico	Blanco de ocasión	4	8	4	2
Pieza de artill. 155 mm.					
Apoyo directo	Bajo demanda	4	12	6	3
Apoyo directo	Blanco de ocasión	6	12	6	3
Batería reservada	Prioritario	0	6	3	3
Batería reservada	Bajo demanda	1	12	6	3
Batería reservada	Blanco de ocasión	2	12	6	3

Siempre que las tropas de a pie son atacadas y están en exágono de población, todas las tiradas de dados de «3» ó «4», se convierten en «sin efecto».

Si el atacado es un vehículo, todas las tiradas de dados de «6» o menos se convierten en «sin efecto».

CLAVE DE RESULTADOS (ver apartado 8.6)

• = Sin efecto K = Aniquilación
S = Supresión Kms = Misiles aniquilados

TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE DEL FUEGO INDIRECTO

Tirada dados	Puntuación de ataque									10 a 15	16 o más	Tirada dados
	2	3	4	5	6	7	8	9				
2	S	S	S	S	S	K	K	K	K	K	K	2
3	S	S	K	K	K	K	K	K	K	K	K	3
4	•	•	•	S	S	S	S	K	K	K	K	4
5	•	•	•	•	S	S	S	S	K	K	K	5
6	•	•	•	•	•	•	S	S	S	K	K	6
7	•	•	•	•	•	•	S	S	S	Kms	Kms	7
8	•	•	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	8
9	•	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	Kms	9
10	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	10
11	•	•	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	K	K	11
12	•	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	K	K	K	12



Firefight

TABLA DE FUEGO DE ATAQUES DE UNIDADES SOVIETICAS CONTRA VEHICULOS U.S.

Distancia (en metros):		50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	750	1000	1500	2000	2500	3000
Distancia (en exágonos):		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	16	21	31	41	51
Unidad Soviética atacante		Unidad U.S. atacada															
	RPG7	Tank	8	7	6	5	3	3	2	2	1	1	•	•	•	•	•
	RPG7	APC	9	8	7	6	4	4	4	3	2	2	•	•	•	•	•
	SPG9	Tank	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	6	4	•	•	•
	SPG9	APC	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	6	6	•	•	•
	T62	Tank	10	10	10	10	9	9	9	9	9	9	9	8	7	6	4
	T62	APC	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	8	6	4	3
	BMP (cañón)	Tank	8	8	8	8	8	8	7	7	7	6	5	3	1	•	•
	BMP (cañón)	APC	8	8	8	8	8	8	7	7	7	6	5	3	2	•	•
	Sagger	Tank o APC	•	•	•	•	•	•	•	•	6	7	7	9	9	9	9
	XMBT	Tank	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	8
	XMBT	APC	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	8

TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE CONTRA VEHICULOS

	Tirada dados	Puntuación de ataque de la unidad que dispara											Tirada dados
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Si el vehículo atacado está en exágono de población, una tirada del dado de «2» se convierte en «sin efecto».	2	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	K	K	K	2
Si el vehículo está en exágono de bosque, una tirada de los dados de «3» o «4» se convierte en «sin efecto».	3	•	•	K	K	K	K	K	K	K	K	K	3
	4	•	•	•	•	K	K	K	K	K	K	K	4
Si el atacado es un APC en desenfilada, todas las tiradas de dados de «5» o mayores se convierten en «sin efecto».	5	•	•	•	•	•	•	K	K	K	K	K	5
Si el vehículo atacado es un tanque en desenfilada, todas las tiradas de dado de «7» o mayores, se convierten en «sin efecto».	6	•	•	•	•	•	•	•	•	K	K	K	6
	7	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	K	7
	8	•	•	•	•	•	•	•	•	•	K	K	8
	9	•	•	•	•	•	•	•	K	K	K	K	9
	10	•	•	•	•	•	K	K	K	K	K	K	10
	11	•	•	•	K	K	K	K	K	K	K	K	11
	12	•	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	12

CLAVE DE RESULTADOS (ver apartado 6.5)

- = Sin efectos
- K = Aniquilación
- Kf = Sin fuego
- Km = Sin movimiento



UNIDADES DE INFANTERÍA U.S.																	
Distancia (en metros):	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	750	1000	1500	2000	2500	3000	
Distancia (en exágonos):	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	16	21	31	41	51	
Unidad												a	a	a	a	a	
Soviética atacante												15	20	30	40	50	60

[illegible]

Tirada dados	Puntuación de ataque de la unidad que dispara									Tirada dados
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	

2	S	S	S	K	K	K	K	K	K	2
3	•	S	S	S	K	K	K	K	K	3
4	•	•	•	S	S	S	S	K	K	4
5	•	•	•	•	S	S	S	S	S	5
6	•	•	•	•	•	S	S	S	S	6
7	•	•	•	•	•	•	S	S	S	7
8	•	•	•	•	•	•	S	S	S	8
9	•	•	•	•	•	S	S	S	S	9
10	•	•	•	•	S	S	S	S	K	10
11	•	•	S	S	S	S	S	K	K	11
12	S	S	S	S	S	S	K	K	K	12

Si la unidad atacada está en desenfila, toda tirada de dados de «7» o mayor se convierte en «sin efecto».

• = Sin efecto
S = Supresión
K = Aniquilación

Tipo de unidad/ Rango de apoyo	Tipo de fuego	Demora	Punt. de ataque		
			Exág. de im- pacto	Exág. adya- centes	Exág. de al- reded.

Mortero 120 mm.					
Orgánico	Bajo demanda	3	8	4	2
Orgánico	Blanco de ocasión	6	8	4	2
Pieza de artill.					
122 mm.					
Apoyo directo	Bajo demanda	4	10	5	2
Apoyo directo	Blanco de ocasión	6	10	5	2
Pieza de artill.					
152 mm:					
Apoyo directo	Bajo demanda	5	12	6	3
Apoyo directo	Blanco de ocasión	8	12	6	3
Siempre que las tropas de a pie son atacadas y están en exágo-					
no de población, todas las tiradas de dados de «3» ó «4» se con-					
vierten en «sin efecto».					
Si el atacado es un vehículo, todas las tiradas de dados de «6»					
o menos se convierten en «sin efecto».					





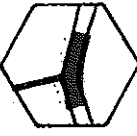
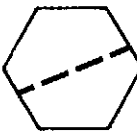
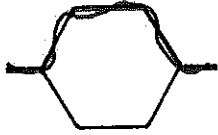


• = Sin efecto
S = Supresión
K = Aniquilación
Kms = Misiles aniquilados

Tirada dados	Fundación de ataque									10 a 15	16 o más	Tirada dados
	2	3	4	5	6	7	8	9				
2	S	S	S	S	S	K	K	K	K	K	2	
3	S	S	K	K	K	K	K	K	K	K	3	
4	•	•	•	S	S	S	S	K	K	K	4	
5	•	•	•	•	S	S	S	S	K	K	5	
6	•	•	•	•	•	•	S	S	S	K	6	
7	•	•	•	•	•	•	S	S	S	Kms	7	
8	•	•	•	•	•	S	S	S	S	Kms	8	
9	•	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	9	
10	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	Kms	10	
11	•	•	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	K	11	
12	•	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	K	K	12	

GRAFICO DE ALTURA/LINEA DE MIRA

		Elevación.						
		440	460	480	500	520		
Distancia.							Distancia.	
0							0	
1							1	
2							2	
3							3	
4							4	
5							5	
6							6	
7							7	
8							8	
9							9	
10							10	
11							11	
12							12	
13							13	
14							14	
15							15	
16							16	
17							17	
18							18	
19							19	
20							20	
21							21	
22							22	
23							23	
24							24	
25							25	
26							26	
27							27	
28							28	
29							29	
30							30	
31							31	
32							32	
33							33	
34							34	
35							35	
36							36	
37							37	
38							38	
39							39	
40							40	
41							41	
42							42	
43							43	
44							44	
45							45	
46							46	
47							47	
48							48	
49							49	
50							50	
51							51	
52							52	
53							53	
54							54	
55							55	
56							56	
57							57	
58							58	
59							59	
60							60	

TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO

Tipo de terreno	Efecto que ejerce sobre el movimiento de los vehículos. (Precio en puntos de movimiento)
	
<i>Despejado</i>	1 punto de movimiento (PM)
	
<i>Bosque</i>	2 PM
	
<i>Población</i>	3 PM (si el vehículo no avanza a lo largo de una carretera)
	
<i>Río</i>	1 PM que se suma al coste del terreno en que se encuentra el exágono
	
<i>Carretera</i>	1/2 PM (si el vehículo se mueve por la carretera); a efectos de movilidad, neutraliza las características del terreno circundante
	
<i>Camino</i>	1 PM; neutraliza el terreno circundante
	
<i>Curva de nivel</i>	No influye en el movimiento
	
<i>Desenfilada</i>	No influye en el movimiento
	
<i>Puente</i>	(Señala el punto en que una carretera atraviesa un río). No influye en el movimiento; se considera como una carretera. Si queda destruido, el vehículo debe pagar el coste correspondiente al paso de ríos.

La INFANTERIA de a pie puede moverse un exágono por turno, independientemente del terreno que atraviese.