

COBRA



COBRA EL JUEGO DEL DESEMBARCO Y LA BATALLA DE NORMANDIA

TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION

SPI, COBRA el logo TSR y PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION son marcas registradas de TSR, Inc.

1985 TSR, Inc. Reservados todos los derechos.

Queda prohibida cualquier reproducción de las imágenes o los textos que contiene sin la licencia escrita de TSR, Inc.

1. INTRODUCCION

COBRA es un juego de simulación a nivel de regimiento/división del desembarco aliado en la península de Normandía durante el verano de 1944, conjunto de operaciones que culminaron con el acorralamiento de alrededor de 160.000 soldados alemanes en la «bolsa de Falaise». Cada turno de juego equivale a tres días de tiempo real y cada exágono representa una distancia en diagonal de 3,2 kilómetros.

Esta edición de Cobra incluye dos mapas, uno del juego principal y otro de ampliación (llamado mapa de expansión), que se emplea cuando se juega la versión ampliada; y 400 fichas, 200 del juego principal y otras 200 más cuando se juega con el tablero de ampliación (llamadas fichas o «counters» del Cobra de expansión).

Por lo tanto cuando se juega la versión sencilla, se utiliza el tablero principal y 200 fichas; y cuando se juega la versión ampliada se utilizan los dos tableros y las 400 fichas. En unión del juego principal y con las reglas que figuran al final de este mismo libro, este juego permite simular íntegramente la campaña de Normandía. Los jugadores que deseen simular sólo la ruptura del frente alemán deben utilizar nada más que las reglas y las piezas de COBRA, que se han explicado para la versión sencilla.

2. FORMA DE JUGAR

Daremos aquí una breve visión general de todos los pasos del juego.

Los jugadores despliegan sus unidades

Antes de que empiece el juego propiamente dicho, los participantes han de distribuir sus unidades en el mapa. Las unidades que en principio deberían figurar en el mapa al comienzo del juego llevan impreso en la ficha que las representa el número del exágono en que deben estacionarse. Las unidades que no tienen sitio reservado en el mapa son *refuerzos*, y llevan impreso el número de turno del juego en que deben incorporarse al mapa. Los refuerzos pueden situarse en el MARCADOR DE TURNOS.

El jugador alemán determina el tiempo

El jugador alemán lanza el dado y consulta la TABLA METEOROLÓGICA para determinar si el tiempo está despejado, cubierto o tormentoso durante su turno de juego. Cuanto peor sea el tiempo, tanto menor será la eficacia de la fuerza aérea aliada. Obsérvese que el tiempo está siempre despejado durante el primer turno de juego.

El jugador alemán incorpora reemplazos

El jugador alemán puede reforzar con reemplazos hasta una unidad mecanizada y dos de infantería que hayan sufrido pérdidas. Para recibir reemplazos, la unidad debe estar en situación de aprovisionamiento y al menos a 3 exágonos de distancia de la unidad aliada más próxima.

El jugador alemán mueve

En primer lugar, el jugador alemán comprueba cuáles de sus unidades de combate están en *situación de aprovisionamiento*. Los abastecimientos alemanes proceden directamente de las unidades de ese bando situadas en el extremo oriental del mapa. Las unidades que no estén en situación de recibir abastecimientos o suministros, verán reducidos a la mitad su factor de movimientos y su factor de combate. Tras determinar cuáles de sus unidades están aprovisionadas y cuáles no, el jugador alemán empieza a moverlas.

En cualquiera de los turnos del juego, el jugador alemán puede mover tantas unidades como quiera. El número máximo de exágonos que cada una de ellas puede recorrer viene determinado por su factor de movimiento (impreso en la ficha que representa la unidad) y por el tipo de terreno por el que se desplace. La climatología puede, asimismo, reducir el factor de movimiento impreso en la ficha. El jugador alemán puede colocar en el mapa y mover todos los refuerzos que desee incorporar al combate.

Si el jugador alemán lleva una de sus unidades hasta un exágono contiguo a otro ocupado por una unidad de combate aliada, aquella no podrá desplazarse más, porque habrá penetrado en una *zona de control* enemiga. Si una unidad alemana *empieza* la partida en una zona de control enemiga, el jugador puede *replegarla* moviéndola directamente a un exágono que no pertenezca a la zona de control mencionada, aunque a cambio de 2 puntos del factor de movimiento, además de los impuestos por el terreno.

Al mover sus unidades, el jugador alemán puede intentar *atravesar las líneas* ocupadas por otras unidades aliadas. Puede intentar atravesar las líneas con cualquier división mecanizada alemana en situación de integridad y a costa de 3 puntos de movimiento. Si la operación tiene éxito y la unidad o las unidades aliadas son eliminadas u obligadas a retirarse, el jugador alemán puede seguir moviendo su división mecanizada hasta el límite de su factor del movimiento. Por tanto, *atravesar las líneas* no se considera un combate a efectos del juego, sino parte de un movimiento.

El jugador alemán ataca

Una vez que el jugador alemán ha movido todas las unidades que quiere o que puede mover, pasa a resolver los combates que haya decidido entablar. Sus unidades pueden atacar a las aliadas situadas en exágonos adyacentes, pero no tienen por qué hacerlo. Las unidades que no estén en situación de aprovisionamiento atacan con la mitad de su factor de combate. Por el contrario, si todas las unidades alemanas implicadas en un ataque se encuentran dentro del *radio de acción* de un cuartel general en situación de aprovisionamiento, sus posibilidades de combate aumentan. Si todos los regimientos de una división mecanizada alemana están en el mismo exágono, el factor de combate de tales unidades se duplica.

Cuando inicia su primer ataque, el jugador alemán tiene en cuenta todo lo que acaba de decirse y suma los factores de combate de todas las unidades implicadas, para comparar el resultado con la suma de los factores de combate de las unidades que se defienden. A continuación transforma la relación de totales a una fórmula simplificada de probabilidades, como «1 a 1» ó «2 a 1» y tira el dado. Los jugadores deter-

minan el resultado del ataque trasladando a la TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES el valor obtenido al lanzar el dado y la relación de probabilidades. Dicha tabla señalará qué unidades deben retirarse o darse por perdidas. Los jugadores, en función del resultado, asumirán las pérdidas o retirarán las unidades vencidas. Si el jugador alemán gana el combate, puede avanzar sus unidades victoriosas hasta ocupar los exágonos abandonados. Los demás combates que el jugador alemán hubiera etablado van resolviéndose uno por uno de la misma forma que acaba de exponerse.

El jugador alemán vuelve a mover

Una vez resuelto todos los combates alemanes, el jugador de este bando puede mover cualesquiera de sus unidades mecanizadas una vez más y con su factor de movimiento completo. Como en la primera fase de movimiento, las unidades que *empiecen* a moverse en una zona de control enemiga pueden abandonarla, y las que avancen hasta una de dichas zonas de control, deben detenerse. Pero, a diferencia de lo que ocurría en la primera fase, en esta segunda el jugador alemán *no puede* atravesar posiciones enemigas. Cuando termina todos los movimientos, pasa su turno al otro jugador.

El jugador aliado determina el tiempo

El jugador aliado lanza el dado y consulta la TABLA METEOROLOGICA para determinar el tiempo que reinará durante su turno y el factor aéreo de que dispondrá.

El jugador aliado recibe puntos de aprovisionamiento

El jugador aliado apunta los puntos de aprovisionamiento en el MARCADOR DE PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO, para indicar los puntos adicionales de suministro acumulados durante el turno de juego en curso. Dicho jugador, debe consumir puntos de aprovisionamiento cada vez que efectúa un ataque.

El jugador aliado incorpora tropas de reemplazo

El jugador aliado puede utilizar tropas de reemplazo para reforzar las unidades que sufran pérdidas. Para que una unidad pueda recibir reemplazos ha de encontrarse en situación de aprovisionamiento, y al menos a 3 exágonos de distancia de la unidad alemana más próxima.

El jugador aliado mecaniza divisiones de infantería norteamericanas

El jugador aliado puede colocar sus fichas de camiones sobre las divisiones norteamericanas de infantería, para indicar que dichas unidades han sido mecanizadas. Las fichas de camiones pueden colocarse sobre cualquier división norteamericana de infantería en situación de aprovisionamiento. Una ficha de camión desplegada sobre una unidad permanece unida a ella indefinidamente, hasta que la unidad se retira como consecuencia de un combate, o hasta que el jugador aliado decide volver a desplegar las fichas de camiones durante una fase de juego ulterior.

El jugador aliado mueve

El jugador aliado comprueba cuáles de sus unidades se encuentran en situación de aprovisionamiento. Este procede directamente del extremo norte del mapa, entre los exágonos 0101 y 3701, ambos inclusive. A continuación el jugador mueve sus unidades tal como hizo antes su contrincante, con la salvedad de que el tiempo no influye en la movilidad de las tropas aliadas (en efecto, estas tropas no se ven afectadas por la acción de la fuerza aérea aliada, que hostiga las líneas alemanas siempre que el tiempo lo permite). Si el jugador aliado lo desea puede atravesar las líneas enemigas, pero sólo con las *divisiones mecanizadas aliadas (incluidas las posibles divisiones norteamericanas de infantería mecanizada, pero excluidas las divisiones de infantería británicas y canadienses)*.

El jugador aliado ataca

Cuando ha terminado de mover sus unidades, el jugador aliado puede atacar a las unidades alemanas situadas en exágonos contiguos a los ocupados por sus propias tropas. Las *divisiones mecanizadas aliadas, incluidas las posibles divisiones norteamericanas de infantería mecanizadas, pero excluidas las divisiones de infantería británicas y canadienses, son las únicas que tienen la opción de duplicar su potencia de combate,*

si todos los regimientos que integran tales divisiones (en el caso de divisiones acorazadas), se encuentran en el mismo exágono. El jugador aliado debe consumir un punto de suministro cada vez que efectúa un ataque. El número total de ataques aliados queda también restringido por los límites de mando.

El jugador aliado vuelve a mover

Una vez resueltos todos los ataques, el jugador aliado puede mover una vez más cualesquiera de sus unidades mecanizadas, como hizo su contrincante alemán; dichas unidades disponen de su factor de movimiento íntegro, salvo las divisiones de infantería mecanizada británicas y canadienses, que disponen de dos tercios de su factor de movimiento (6 puntos).

El jugador aliado termina así su turno, y se completa con ello un turno de juego.

Resumen

Es aconsejable que los jugadores tengan a la vista durante la partida la secuencia de jugadas (sección 5).

La serie de actividades descritas aquí, se realizan hasta el turno decimotercero; con el fin de ese turno, llega el de la partida, y los jugadores deben consultar la sección 16 para averiguar a cuál corresponde la victoria.

Nota: los jugadores pueden consultar el reglamento resumido de la sección 17.

3. COMPONENTES DEL JUEGO

3.1. MAPA DEL JUEGO

El mapa corresponde a la región en que se libró la batalla, e incluye todos los accidentes del terreno que influyeron en su desarrollo. En la misma hoja figura un gráfico con las CARACTERISTICAS DEL TERRENO y el MARCADOR DE TURNOS.

Al mapa se superpone una retículo exagonal que sirve para regularizar los movimientos y colocar las fichas.

Para alisar el mapa basta doblarlo por los pliegues al revés de como viene plegado en la caja. Pueden también sujetarse por las esquinas a una mesa con unos trocitos de cinta adhesiva.

3.2. TABLAS

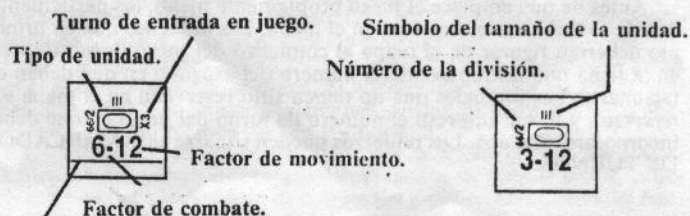
Junto al mapa aparecen una serie de tablas y cuadros que sirven para simplificar e ilustrar algunos aspectos del juego. Son los siguientes: TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO, TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES, TABLA DE METEOROLOGIA y MARCADOR DEL TURNO DE JUEGO (que incluye un REGISTRO DE REFUERZOS).

3.3. LAS FICHAS DEL JUEGO

Las fichas de cartón representan las unidades militares que lucharon en la batalla real. Los números y símbolos impresos en las fichas, indican el factor de combate, el factor de movimiento y el tipo de la unidad representada en la ficha de que se trate. A partir de ahora llamaremos a estas fichas, «unidades».

3.3.1. Forma de interpretar las unidades

REGIMIENTO ACORAZADO TIPICO



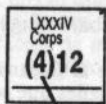
Indicación de las fichas que se emplean en la versión ampliada.

DIVISION DE INFANTERIA TIPICA



Número de exágono en el que debe entrar en juego.

UNIDAD DE CUARTEL GENERAL TIPICA



Número de exágono en el que debe entrar en juego

Radio de acción.

En las unidades aparecen los verdaderos números de identidad, de las tropas que intervinieron en la batalla. Las divisiones sólo tienen un número, mientras que los regimientos tienen el del regimiento y el de la división a que pertenece dicho regimiento (el número situado a la derecha de la barra es el de la división).

3.3.2. Tipos de unidades.

INFANTERIA ALEMANA FIJA (identificada por un factor de movimiento de 6).



BRIGADA BRITANICA AEROTRANSPORTADA (no lanzable).



REGIMIENTO ALEMAN PANZERGRANADIER.



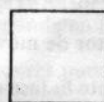
REGIMIENTO ACORAZADO DE CABALLERIA DE EE.UU.



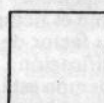
FICHA ALIADA DEL NIVEL DE PERDIDAS.



INDICADOR DE EE. UU. DE CAMION (MECANIZACION).



BATALLON ALEMAN DE CARROS DE COMBATE TIGER.



Casi todas las unidades están impresas por el reverso con un valor de potencia de combate inferior al del anverso. Si una unidad situada por la cara de la potencia máxima pierde un combate, hay que darla la vuelta para que presente el valor más bajo (Véase 9.6, explicación de los resultados de los combates).

3.3.3. Tamaño de las unidades

II = batallón; III = regimiento; X = brigada; XX = división.

3.3.4. Valores de las unidades

El factor de combate indica la fuerza relativa de una unidad en el ataque y en la defensa. Obsérvese que en dicha potencia influyen la situación de aprovisionamiento, el tiempo cuando forma parte de una división integrada, o el intento de atravesar las posiciones enemigas.

El factor de movimiento indica el número máximo de puntos de movimiento de que dispone una unidad cada vez que se desplaza durante la fase de movimiento del turno del propio jugador.

El radio de acción es el número máximo de exágonos que puede haber entre una unidad de combate y una unidad de cuartel general, para que ésta pueda influir sobre los combates en que aquella pudiera participar.

3.4. INVENTARIO DE COMPONENTES

El juego COBRA completo consta de las siguientes partes:

Un mapa de 56 por 86 cm.

Un rectángulo de cartón con 200 fichas troqueladas.

Un folleto con las reglas (incluyendo las reglas de la ampliación).

Una cubeta de plástico para guardar las fichas.

Dos dados de plástico de seis caras.

Una caja.

Un juego de ampliación, con otro mapa de 56 por 86 cm. y 200 fichas más troqueladas).

4. COLOCACION DE LAS FICHAS AL COMIENZO DE LA PARTIDA

Todas las unidades alemanas y aliadas que incorporen un número de exágono deben colocarse en el exágono del mapa correspondiente a dicho número, y con éste hacia arriba. Se observará que algunas unidades, alemanas en su mayor parte, inician el juego con la potencia de combate mínima; esta situación refleja la campaña de desgaste que se desarrolló en la realidad antes de la fecha supuesta de inicio de la partida.

Las unidades carentes de número de exágono son refuerzos y se tienen preparadas para el momento en que deban entrar en juego.

El jugador aliado colocará la ficha de puntos de aprovisionamiento EE. UU. en la casilla «0» del REGISTRO DE PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO, y la de puntos de aprovisionamiento de Gran Bretaña/Canadá en la casilla «3» del mismo registro. El jugador alemán colocará la ficha de turno de juego en la primera casilla del REGISTRO DE TURNO Y REFUERZOS para señalar el comienzo del primer turno. Durante todo el primer turno, el tiempo permanece despejado.

5. SECUENCIA DE JUGADAS

El juego COBRA se desarrolla por turnos. Hay 13 turnos en total y cada uno de ellos se divide en dos, uno por jugador. El jugador a quien corresponda el turno en curso se llama jugador en curso. Cada uno de los turnos de juego debe ajustarse exactamente a las reglas que se dan a continuación. No se permite ninguna actividad ni operación contraria a la secuencia de jugadas.

A) Turno del jugador alemán

1. Fase de determinación del tiempo: el jugador alemán lanza el dado y consulta la TABLA METEOROLOGICA (6.48). La situación atmosférica determina si el jugador alemán podrá disponer para sus unidades del factor de movimiento completo, y en caso contrario, en qué medida lo verá disminuido en el turno en curso.

2. Fase de reemplazo: el jugador alemán atribuye tropas de reemplazo a las unidades que considere necesario, dentro de un máximo de una unidad Panzer y dos de infantería.

3. *Fase de movimiento inicial*: el jugador alemán desplaza tantas unidades como considere oportuno, siempre con arreglo a las reglas que gobiernan el movimiento. También puede atravesar posiciones enemigas, y colocar en el mapa y mover las tropas de refuerzo, de conformidad con el REGISTRO DE TURNO Y REFUERZO impreso junto al mapa.

4. *Fase de combate*: el jugador alemán ataca, si así lo desca, a las unidades aliadas ubicadas en exágonos contiguos a los ocupados por las suyas.

5. *Fase de movimiento mecanizado*: el jugador alemán tiene ocasión de desplazar las unidades Panzer, Panzergrenadier y de cuartel general que desee, incluso aquéllas que ya hubieran movido durante la fase de movimiento inicial.

Durante esta fase no pueden desplazarse más unidades que las aquí mencionadas y no pueden atravesarse posiciones enemigas.

B) Turno del jugador aliado

1. *Fase de determinación del tiempo*: el jugador aliado lanza el dado para determinar el tiempo que reinará en su turno de juego; el tiempo influirá en la cantidad de puntos de fuerza aérea que pueda emplear durante su fase de combate.

2. *Fase de aprovisionamiento*: el jugador aliado ajusta los puntos de abastecimiento de EE. UU. y Gran Bretaña/Canadá en el REGISTRO DE PUNTOS DE ABASTECIMIENTO, con el fin de reflejar la acumulación de los puntos de abastecimiento que pudiera recibir durante el turno en curso (impresos en el REGISTRO DE TURNO Y REFUERZOS situado junto al mapa).

3. *Fase de reemplazo de tropas*: el jugador aliado atribuye tropas de refuerzo a las unidades que considere necesario, y despliega (o vuelve a desplegar) las fichas de camiones para mecanizar divisiones de infantería estadounidenses.

4. *Fase de movimiento inicial*: el jugador aliado puede desplazar sus unidades, aportar refuerzos y lanzar ataques masivos.

5. *Fase de combate*: el jugador aliado resuelve los ataques que decida lanzar contra unidades alemanas, para lo que debe consumir un punto de abastecimiento por cada uno de dichos ataques.

6. *Fase de movimiento mecanizado*: el jugador aliado puede desplazar las unidades mecanizadas que desee. Durante esta fase no puede atravesar posiciones enemigas.

C) Fase intermedia de indicación de turno

El jugador aliado adelanta una casilla de indicador de turno, situado sobre el REGISTRO DE TURNO Y REFUERZOS para señalar que ha concluido un turno de juego y va a comenzar el siguiente. La partida termina con el turno número 13; en ese momento los jugadores han de determinar cuál ha salido vencedor.

6. MOVIMENTOS

REGLA GENERAL

Durante una fase de movimiento, el jugador en curso puede desplazar cuantas unidades desee. Puede desplazar cada una de ellas tantos exágonos como quiera, siempre que no sobrepase el factor de movimiento en una sola fase. En la fase de movimiento mecanizado sólo pueden desplazarse unidades mecanizadas; durante la fase de movimiento inicial pueden desplazarse todas las unidades, sean del tipo que sean. Las mecanizadas pueden moverse en las dos fases.

PROCEDIMIENTO

Las unidades se desplazan una por una y a lo largo de la retícula exagonal. El movimiento termina en el instante en que el jugador retira el dedo de la unidad.

CASOS PARTICULARES

6.1. DESPLAZAMIENTO DE LAS UNIDADES

6.1.1. Durante su fase de movimiento, un jugador puede mover todas sus unidades, algunas de ellas o ninguna. No pueden moverse las del jugador contrario. En esta fase no pueden entablarse combates, pero sí *atravesarse posiciones enemigas*, operación que combina el combate y el movimiento (sólo en la fase de movimiento inicial, véase 6.5).

6.1.2. El desplazamiento se calcula en términos de puntos de movimiento. En principio, cada unidad consume un punto de movimiento de su factor de movimiento por cada exágono de terreno despejado que recorre; el desplazamiento por otros tipos de terrenos cuesta *más* de un punto por exágono. Todo esto se resume en la TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO (6.8).

6.2. CAUSAS QUE LIMITAN O IMPIDEN EL MOVIMIENTO

6.2.1. Ninguna unidad puede entrar bajo ninguna circunstancia en un exágono ocupado por otra enemiga.

6.2.2. Las unidades deben detenerse al llegar a una zona de control enemiga (véase sección 8.0). Las unidades que se introducen en una zona de control enemiga no pueden sacarse de ella durante la fase de movimiento en curso. Las unidades que *inician* el movimiento dentro de una zona de control enemiga, pueden *replegarse* (véase 6.6, replegue).

6.2.3. En una fase de movimiento dada, ninguna unidad puede consumir más puntos de movimiento que los concedidos por su factor de movimiento (obsérvese que todas las unidades mecanizadas tienen dos fases de movimientos, en cada una de las cuales pueden utilizar el factor de movimiento completo, con excepción de las divisiones de infantería británicas y canadienses). Las unidades no pueden «reservar» puntos de movimiento para otra fase ni tampoco pueden transferirse dichos puntos de unas a otras.

6.2.4. Las unidades sólo pueden desplazarse durante las fases de movimiento amistoso. Aunque, como consecuencia de los combates, se producen movimientos de avance y retirada, éstos no se consideran como tales por lo que afecta a estas reglas, y se producen sin gasto de puntos de movimiento.

6.2.5. El factor de movimiento de las unidades que no están en situación de aprovisionamiento (véase sección 11.0) se reduce a la mitad (los decimales se redondean por arriba).

6.2.6. Si una unidad que no ha consumido ningún punto de movimiento en una fase de movimiento determinada, se encuentra con que, por la causa que sea, crece de puntos de movimiento suficientes para trasladarse a uno de los exágonos contiguos, puede hacerlo de todas formas, a menos que el nuevo exágono sea una zona de control enemiga. (Una unidad podrá salir de una zona de control enemiga sólo si tiene suficientes puntos de movimiento para hacerlo; véase 6.6.). En otras palabras: salvo que se encuentren en zonas de control enemigas, las unidades podrán siempre desplazarse, al menos un exágono, con independencia de las limitaciones impuestas por el factor de movimiento.

6.3. UNIDADES MECANIZADAS

6.3.1. Son mecanizadas todas las unidades alemanas Panzer, Panzergrenadier y de cuarteles generales.

6.3.2. Son mecanizadas todas las unidades acorazadas y de caballería de EE. UU. y Francia, así como los cuarteles generales estadounidenses.

6.3.3. Son mecanizadas todas las unidades acorazadas y de infantería de Gran Bretaña, Canadá y Polonia (no obstante, véase 6.3.6.).

6.3.4. Aunque las divisiones de infantería estadounidenses normalmente no se consideran mecanizadas, el jugador aliado puede mecanizarlas dentro de ciertos límites (véase 6.9., camiones norteamericanos).

6.3.5. Todas las unidades mecanizadas consumen puntos de movimiento mecanizado cuando atraviesan los exágonos (véase TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO, 6.8.). Esto afecta a las divisiones mecanizadas de la infantería de EE. UU.

6.3.6. Aunque las divisiones de infantería británicas y canadienses siempre están motorizadas, durante la fase de movimiento mecanizado del jugador aliado sólo pueden utilizar dos tercios de su factor de movimiento (6 puntos de movimiento).

6.4. EFECTO QUE EJERCE EL TIEMPO (FUERZA AREA ALIADA) SOBRE LA MOVILIDAD DEL BANDO ALEMAN

6.4.1. El factor de movimiento de las unidades alemanas depende del tiempo.

6.4.2. Durante la fase de determinación del tiempo de cada turno de juego, el contrincante alemán lanza el dado y consulta la TABLA METEOROLOGICA (6.4.8.) impresa junto al mapa. Dicha tabla indica si durante el resto de ese turno de juego el tiempo estará tormentoso, cubierto o despejado.

6.4.3. Durante el tiempo tormentoso, todas las unidades alemanas dispondrán de su factor de movimiento íntegro, que no sufre, por tanto, ninguna modificación.

6.4.4. Si el tiempo está cubierto, el factor de movimiento de las unidades alemanas se reduce en un tercio. En otras palabras: los factores de movimiento de las distintas unidades alemanas se multiplican por dos tercios; dado que todos los factores del bando germano son múltiplos

de 3, la operación no debe presentar ninguna dificultad.

6.4.5. Si el tiempo está despejado, el factor de movimiento de las unidades alemanas se reduce en *dos tercios*. En otras palabras: sus factores de movimiento se multiplican por un tercio.

6.4.6. **Ejemplo:** una unidad alemana en la que esté impreso el factor de movimiento «6» dispondrá de 6 puntos de movimiento con tiempo tormentoso, de 4 con tiempo cubierto y de 2 con tiempo despejado.

6.4.7. A partir del turno de juego siguiente a aquél en que el jugador aliado saca al menos una unidad del mapa por su extremo occidental (véase 12.2.), el efecto que ejerce el tiempo sobre el movimiento de los alemanes se modifica de la forma siguiente: las unidades alemanas dispondrán de su factor de movimiento íntegro en tiempo tormentoso y cubierto, y de los dos tercios de dicho factor en tiempo despejado.

6.4.8. Tabla meteorológica

Véase el mapa de COBRA.

6.5. ATRAVESAR POSICIONES ENEMIGAS

Durante la fase de movimiento inicial —y sólo durante esta fase— el jugador en curso puede tratar de atravesar posiciones ocupadas por unidades enemigas. A efectos del juego, esta operación se considera un movimiento. Sólo pueden llevarla a cabo unidades con integridad de división (véase 7.2.), y en cada operación sólo puede participar una división.

6.5.1. Para atravesar una posición enemiga, el jugador en curso, en una fase inicial de movimiento amistoso, desplaza su división hasta un exágono contiguo al objetivo. Todas las unidades de la división que intenta el cruce han de estar en el mismo exágono, y todas deben gastar 3 puntos de movimiento para atacar a *todas* las unidades enemigas acantonadas en el exágono objetivo.

Se mantienen en vigor todas las reglas relativas al efecto del terreno y al aprovisionamiento. La situación respecto a éste, se juzga en el instante de lanzar el ataque para cruzar las líneas. Si, como resultado de la operación, el enemigo es desalojado de su exágono, el jugador en curso *debe* desplazar todas las unidades de la división que ha iniciado el ataque hasta ocupar dicho exágono (excepción: véase 6.5.2.). El avance al exágono desalojado se efectúa sin consumir puntos de movimiento. A continuación, las unidades victoriosas pueden, si así lo desea el jugador en curso, si disponen de puntos de movimiento y si no se encuentran en una zona de control enemiga, continuar el movimiento normal. Si dispone de los suficientes puntos de movimiento, la división puede atravesar más de una posición enemiga en una fase de movimiento. *Excepción:* las divisiones de infantería mecanizadas de EE. UU. sólo pueden atravesar una posición enemiga en la fase de movimiento inicial.

6.5.2. Si el intento de atravesar las líneas fracasa, y la unidad atacante no consigue desalojar al enemigo de su exágono, aquélla no podrá realizar ningún nuevo movimiento en la fase en curso. Si el resultado no es concluyente («empate»), las unidades atacantes *no* ocupan el exágono desalojado, aunque pueden permanecer en su posición y asumir la pérdida. El empate interrumpe el movimiento de las unidades afectadas durante el resto de la fase en curso. *Siempre* que como resultado de un combate la unidad atacante, o la que intenta cruzar las líneas deba asumir una pérdida o retirarse, dicha unidad interrumpirá su movimiento durante el resto de la fase en curso.

6.5.3. Las unidades nunca pueden lanzar operaciones de cruce de posiciones enemigas a través de exágonos atravesados por los ríos principales.

6.5.4. Todas las unidades que vayan a atravesar un exágono enemigo, *tienen* que iniciar la fase de movimiento en el mismo exágono y encontrarse en situación de aprovisionamiento. La operación puede lanzarse contra varias unidades enemigas, pero siempre que estén todas en el mismo exágono. Una división no puede cruzar simultáneamente dos exágonos enemigos. Una unidad enemiga, o varias acantonadas en un mismo exágono, podrían ser atravesadas en diferentes ocasiones y por distintas divisiones en una misma fase de movimiento.

6.5.5. Las posiciones se atraviesan con el factor de combate nominal (es decir, no a la duplicada que corresponde en la fase de combate a una división íntegra).

6.5.6. Al atravesar las líneas, los jugadores pueden ignorar las zonas de control de las unidades que estén ejerciendo influencia sobre el exágono del que procede la operación de cruce. Es decir: si la operación culmina en una victoria, pueden ocupar el exágono desalojado sin preocuparse por las ZDC enemigas. De todas formas, si una unidad amiga atraviesa una posición y termina en una zona de control enemiga, *no puede* seguir desplazándose en la fase de movimiento en curso; no obstante, si dispone de los suficientes puntos de movimiento, sí puede lanzar otra operación de cruce contra un exágono contiguo.

6.5.7. Las unidades que atraviesan posiciones enemigas *no pueden* llevar a cabo «avances tras el combate» (véase 9.8.); *pueden* ocupar un exágono desalojado, pero *no seguir avanzando sin consumir puntos de*

movimiento. Recuérdese que atravesar una posición enemiga es movimiento, no combate.

6.5.8. Si las unidades que tratan de atravesar una posición resultan destruidas o se ven obligadas a retirarse, el defensor no avanza al exágono desalojado.

6.5.9. Las divisiones de infantería mecanizadas de EE. UU. sólo pueden lanzar una operación de cruce de posiciones enemigas durante la fase de movimiento inicial. El resto de las divisiones, tanto aliadas como alemanas, no pueden lanzar más de dos operaciones de ese tipo durante la mencionada fase de movimiento inicial. Véase, también, 12.3., límites de mando.

6.6. REPLIEGUE

6.6.1. Durante una fase de movimiento en la que una unidad pueda moverse normalmente, dicha unidad puede *replegarse* para alejarse de una zona de control enemiga al precio de 2 puntos de movimiento *más* los impuestos por la clase de terreno del exágono al que se repliega la unidad.

6.6.2. Para replegarse, la unidad *debe* moverse desde un exágono situado en una zona de control enemiga hasta otro contiguo que *no* está en ninguna zona de control enemiga. Cuando una unidad se repliega, no puede volver a entrar en una zona de control enemiga durante la fase de movimiento en curso.

6.6.3. Para poder replegarse, una unidad *debe* tener puntos de movimiento suficientes para llevar a cabo esa clase de desplazamiento (por tanto, una unidad situada en zona de control enemiga y carente de puntos de movimiento suficientes para trasladarse a un exágono contiguo no puede efectuar ningún movimiento; obsérvese que esto constituye una excepción a 6.2.6.).

6.7. TERRENOS ESPECIALES

6.7.1. **Bocaje, ríos principales y carreteras.** El desplazamiento de las unidades por exágonos situados en zonas de bocaje acarreará un gasto mínimo de dos puntos de movimiento, salvo que el desplazamiento se produzca a lo largo de una carretera (véase 6.7.3.). Entrar en bocaje despejado, o bocaje de bosque claro, cuesta siempre dos puntos de movimiento; los demás gastos de puntos de movimiento permanecen invariables. Obsérvese que el bocaje afecta también al combate (véase 9.3.4.).

6.7.2. Ninguna unidad puede acceder a una zona de control enemiga atravesando un río principal, salvo: a) que el exágono de la zona de control esté ocupado por una unidad amiga; o b) que la unidad enemiga que determina la zona de control no esté adyacente al río.

6.7.3. Cuando una unidad penetra en un exágono por una carretera gasta únicamente el precio de movimiento por carretera. En otras palabras; las unidades pueden desplazarse por las carreteras secundarias al precio de un punto de movimiento por exágono, y a lo largo de las principales al precio 1/2 punto por exágono.

6.7.4. **Exágonos de costa infranqueables.** Tienen este carácter los que están totalmente cubiertos por el mar y los marcados con el símbolo de barras transversales, que significa «impenetrable». Dichos lados del exágono impiden totalmente el movimiento, el aprovisionamiento, el combate, el mando y la creación de zonas de control.

6.8. TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO

Véase el mapa de COBRA.

6.9. CAMIONES DE EE. UU.

6.9.1. Durante su fase de reemplazo, el jugador aliado puede *mecanizar* tantas divisiones de infantería de EE. UU. como fichas de camiones tenga. Para hacerlo no tiene más que colocar una de las fichas mencionadas sobre la que representa la división. Por supuesto, puede colocarla sobre un refuerzo que entre en el teatro de operaciones en ese turno del juego.

6.9.2. Las divisiones mecanizadas de infantería de EE. UU. pueden moverse durante la fase de movimiento mecanizado.

6.9.3. Se considera que las divisiones mecanizadas de infantería de EE. UU. poseen carácter de integridad y pueden, pues, utilizarse para atravesar posiciones enemigas.

6.9.4. Una vez colocada sobre una división una ficha de camión, sólo debe retirarse (*no destruirse*) si esa unidad se ve obligada a retirarse como resultado de un combate (pero no si la unidad permanece en su posición y asume las pérdidas). Durante la siguiente fase aliada de reemplazo, el jugador aliado puede trasladar la ficha de camión a otra división (de la misma forma que siempre tiene la posibilidad de hacerlo en la fase en curso) o devolverla a la unidad original.

6.9.5. Sólo pueden mecanizarse las unidades de infantería de EE. UU. en situación de aprovisionamiento. La segunda división de infantería de EE. UU. sólo puede mecanizarse en la fase de reemplazo aliada si todos los regimientos que la componen se encuentran en el mis-

mo exágono. La presencia de zonas de control enemigas no impide la mecanización.

7. CONCENTRACION

7.1. LIMITACIONES AL NUMERO DE UNIDADES POR EXAGONO

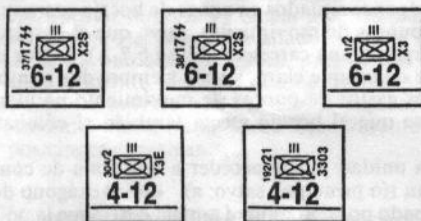
No hay límite intrínseco al número de unidades que pueden atravesar un exágono. Sin embargo, al final de cualquier fase de movimiento, y siempre durante cualquier fase de combate, ningún jugador puede tener más de una división en un exágono. A efectos de concentración de fuerzas, se define *división* como una unidad del tamaño de una división o tres unidades del tamaño de un regimiento o una brigada. Excepciones: dos brigadas británicas o canadienses equivalen a una división; las unidades de cuartel general, de batallones de carros Tiger y de información (como las fichas de camiones de EE. UU. o de los indicadores aliados de pérdida de nivel) no intervienen en el cómputo del límite de concentración de fuerzas.

Las unidades pueden atravesar libremente los exágonos ocupados por concentraciones de fuerzas amigas, salvo durante las retiradas. Si al término de una fase de movimiento amistoso o en cualquier momento durante una fase de combate se sobrepasan los límites de concentración de fuerzas, las unidades en exceso deben retirarse del juego (es el propio jugador el que elige las que deben correr esa suerte).

7.2. INTEGRIDAD DE DIVISION

Pueden beneficiarse de la condición de *integridad de división* las unidades siguientes:

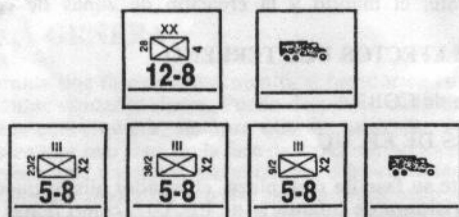
Divisiones alemanas Panzer y Panzergrenadier.



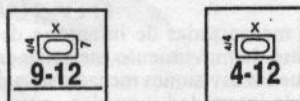
Divisiones acorazadas de EE. UU. (incluyendo la división acorazada francesa).



Divisiones mecanizadas de infantería de EE. UU. (divisiones de infantería con una ficha de camión colocada sobre su unidad).



Divisiones acorazadas británica y canadiense (incluyendo la división acorazada polaca).



7.2.1. Las divisiones que acaban de citarse se encuentran en situación de integridad cuando todas las subunidades que las componen están agrupadas en un sólo exágono. Las unidades de dicho exágono deben ser *exactamente* las unidades que forman la división, ni una más, ni una menos. *Excepción:* la presencia en un exágono de una unidad de cuartel general o de un batallón de carros Tiger no afecta a la integridad de la división. Téngase en cuenta que las divisiones de infantería de EE. UU. provistas de fichas de camión, gozan automáticamente de la condición de integridad, mientras que las pertenecientes a regimientos separados deben estar concentradas necesariamente en un mismo exágono para alcanzarla.

7.2.2. Durante la fase de combate, las unidades dotadas de integridad de división duplican su factor de combate, tanto en el ataque como en la defensa, y lo mismo ocurre en el momento de la defensa frente al intento de atravesar la posición que ocupan, por parte del jugador enemigo durante su fase de movimiento inicial. Por el contrario, cuando una división en situación de integridad trata de atravesar una posición enemiga, ataca con su potencia nominal, sin duplicarla.

7.2.3. Sólo están capacitadas para efectuar operaciones de cruce de posiciones enemigas las unidades en situación de integridad.

7.2.4. Sólo pueden gozar de la situación de integridad las unidades que se encuentren también en situación de aprovisionamiento. Para disponer de integridad durante la fase de movimiento inicial, todas las unidades de la división deben comenzar la fase en un mismo exágono y en condiciones de aprovisionamiento.

8. ZONAS DE CONTROL

REGLA GENERAL:

Se considera zona de control de la unidad o unidades acantonadas en un exágono al conjunto de los exágonos que lo rodean. De éstos se dice que están controlados o bajo control, e impiden el movimiento de las unidades enemigas. Cualquiera de las unidades que penetren en un exágono controlado por el enemigo deben interrumpir su movimiento, y además no podrán abandonarlo voluntariamente hasta el comienzo de la siguiente fase de movimiento amistoso.

CASOS PARTICULARES:

8.1. EFECTOS QUE EJERCE LA ZONA DE CONTROL

8.1.1. A lo largo del juego, todas las unidades determinan una zona de control a su alrededor.

8.1.2. Penetrar en una zona de control enemiga no supone ningún costo adicional.

8.1.3. Las unidades que penetran en una zona de control enemiga deben detenerse y no pueden abandonarla durante esa fase de movimiento (salvo que lancen con éxito una operación de cruce de las posiciones enemigas). Una zona de control enemiga sólo puede abandonarse tras un combate, una operación de cruce de posiciones o un movimiento de repliegue (véase 6.6.).

8.1.4. Las zonas de control no afectan para nada a las unidades del propio bando.

8.1.5. Las unidades del propio bando (pero *no* las ZDC del propio bando) anulan la presencia de zonas de control enemigas a efectos del establecimiento de líneas de aprovisionamiento, de radio de acción del mando y de retirada, pero no a efectos de movimiento.

8.1.6. Si una unidad determinada se encuentra en un exágono controlado por el enemigo, también se cumple la inversa: el enemigo se encuentra en un exágono controlado por la antedicha unidad. Las reglas sobre zonas de control se aplican por igual a ambos contendientes.

8.2. EXTENSION DE LAS ZONAS

8.2.1. Las zonas de control afectan a los seis exágonos contiguos al ocupado por la unidad que ejerce el control. No obstante, dichas zonas no actúan a través de ríos principales ni de los lados de exágonos impenetrables. Ningún otro tipo de terreno restringe su extensión.

8.2.2. El que el exágono del que emana el control esté ocupado por varias unidades no afecta para nada a la zona de control que le rodea.

9. COMBATE

REGLA GENERAL:

El combate se entabla entre unidades enemigas contiguas y a discreción del jugador en curso. El jugador en curso es el atacante y el otro el defensor, con independencia de la situación estratégica general. El jugador aliado debe consumir un punto de aprovisionamiento para poder atacar.

PROCEDIMIENTO:

Se suman los factores de combate de todas las unidades atacantes implicadas en un ataque específico y el total se compara con el resulta-

do de aplicar la misma operación a las unidades defensoras acantonadas en el exágono atacado. Los dos valores se reducen a una relación de factores de combate del atacante a factores de combate del defensor, que se redondea en caso necesario a favor del defensor con el fin de obtener la cifra con que se entra por la columna correspondiente en la TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES (TRC). A continuación se lanza el dado y se entra en la misma tabla por la fila encabezada por la puntuación obtenida en la tirada: el resultado del combate se encuentra en el cruce de las dos líneas y debe aplicarse inmediatamente, antes de resolver cualquiera de los otros ataques efectuados durante la misma fase de combate.

CASOS PARTICULARES:

9.1. UNIDADES QUE PUEDEN ATACAR

9.1.1. Las unidades sólo pueden atacar durante la fase de combate propia.

(Véase también 6.5, atravesar una posición enemiga.)

Puede atacar a una, a varias o a todas las unidades enemigas contiguas. Sólo pueden participar en el ataque a una unidad, las unidades enemigas acantonadas en exágonos directamente adyacentes al ocupado por dicha unidad.

9.1.2. La decisión de atacar, o no, es completamente voluntaria. Las unidades no se ven nunca forzadas a atacar, y si se decide un ataque no es preciso que participen en él todas las situadas en exágonos adyacentes al atacado. La o las unidades del propio bando que se encuentren en esa situación de contigüidad, pero que no hayan participado en el ataque, no se verán afectadas por el resultado del mismo.

9.1.3. Un exágono ocupado por el enemigo puede atacarse con cuántas unidades propias puedan concentrarse en los seis exágonos adyacentes.

9.1.4. Ninguna unidad puede efectuar más de un ataque por cada fase de combate, y ninguna unidad enemiga puede ser atacada más de una vez en una misma fase de combate (recuérdese que atravesar una posición enemiga *no* es combatir).

9.2. COMBATE CON VARIAS UNIDADES Y CONTRA VARIOS EXAGONOS

9.2.1. Todas las unidades acantonadas en un mismo exágono deben ser atacadas como una sola fuerza defensiva. Es, pues, imposible atacar a una de las unidades acantonadas en un exágono, sin implicar en la defensa a todas las demás concentradas en el mismo.

9.2.2. El resto de las unidades concentradas en el exágono en que se encuentra la atacante no tienen obligación de participar en ese combate ni en ningún otro ataque. Por tanto, cuando una unidad de un exágono decide lanzar un ataque contra otro exágono ocupado por el enemigo, las unidades acantonadas en el mismo punto son libres de no atacar ningún otro exágono e incluso de no participar en ningún combate.

9.2.3. Si una o más unidades están contiguas a varios exágonos ocupados por el enemigo, pueden atacar a todos en un único combate. Por tanto, las unidades concentradas en un sólo exágono pueden atacar varios exágonos. La única condición es que todas las unidades atacantes estén contiguas a las unidades que se defienden.

9.2.4. La potencia de ataque o de defensa de una unidad es a su vez unitaria, lo que significa que no puede distribuirse entre varios combates, ni de ataque ni de defensa.

9.3. VENTAJAS DEFENSIVAS Y OFENSIVAS

9.3.1. Las unidades que se defienden en determinados tipos de terreno gozan de ventajas de defensa. La TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES consta de varias columnas de relaciones de combate ordenadas de manera que, en términos generales, los resultados del atacante mejoran hacia la derecha (hacia las probabilidades «más altas»). Por tanto, las ventajas defensivas se expresan siempre como desplazamientos hacia la izquierda. Por ejemplo: si una unidad acantonada en un pueblo es atacada, su ventaja defensiva se cifra en una columna hacia la izquierda (-1), de manera que un ataque con una probabilidad de «3-1», tendría que entrar en la tabla por la columna «2-1».

9.3.2. Una unidad defensora puede gozar de la ventaja defensiva de un río (una columna a la izquierda si se trata de un río secundario y dos si es el principal), sólo si *todas* las unidades enemigas atacan a través de lados de exágonos recorridos por el río. Si una o varias unidades atacan a través de lados de exágonos no recorridos por el río, el defensor no gozará en absoluto de la ventaja defensiva proporcionada por el mismo.

9.3.3. Los efectos que ejerce el terreno sobre el combate son acumulativos. Así, una unidad que se defiende en una colina situada tras

un río secundario gozará de una ventaja defensiva de -3 columnas.

9.3.4. El terreno despejado y el bosque claro en la zona de bocaje representan una ventaja defensiva de una columna a la izquierda.

9.3.5. Véase la TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO (6.8.) para disponer de una relación completa de las ventajas defensivas debidas al terreno.

9.3.6. Si todas las unidades alemanas implicadas en un combate se encuentran dentro del radio de acción (véase 10.1.) de un cuartel general alemán, reciben una ventaja de una columna a la izquierda en la defensa y de una a la derecha en el ataque (véase 10.2., características de las unidades de cuartel general).

9.3.7. Siempre que en un *ataque* (pero sólo en un ataque) alemán intervengan uno o más batallones de carros Tiger, el bando alemán dispondrá de una ventaja de una columna a la derecha. La ventaja nunca podrá ser superior a una columna, por muchos batallones que intervengan en el ataque.

9.3.8. Si el jugador alemán realiza un ataque en el que intervengan carros Tiger y en el que todas las unidades implicadas se encuentren dentro del radio de acción de una unidad de cuartel general, dispondrá de una ventaja ofensiva de dos columnas a la derecha.

9.3.9. Cualquier ataque emprendido por el jugador aliado en el que intervenga al menos una unidad situada dentro del radio de acción del cuartel general de EE. UU. (Patton) contará con una ventaja ofensiva de una o dos columnas a la derecha (véase 10.2.6.).

9.4. RESOLUCION DE LOS COMBATES

Las probabilidades de los combates se redondean siempre hacia abajo, a favor del defensor. Por ejemplo: cuando se lanza un ataque con una potencia de combate combinada de 26 contra un grupo de unidades que se defienden con una potencia de 9, la relación (26 a 9) se redondea hacia la columna inferior de relaciones de la TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES, que en este caso sería la «2 a 1». En el caso que la suma de los factores de combate de las fichas atacantes fuese 27, y la misma de los factores de combate de las fichas atacadas de 9, la relación a aplicar en la tabla de resultados de los combates sería la «3 a 1».

9.5. TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES

Véase el mapa de COBRA.

9.6. EXPLICACION DE LOS RESULTADOS DE LOS COMBATES

Todas las unidades de COBRA llevan aparejado un valor de niveles de combate. Los resultados de la TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES se expresan en forma de niveles de potencia perdidos, o de exágonos que deben retrocederse (el jugador que pierde puede elegir entre retirarse, o permanecer y asumir las pérdidas).

9.6.1. Las unidades de batallones y cuarteles generales tienen un valor de un nivel. Por tanto, si cualquiera de dichas unidades incurre en una pérdida, queda simplemente eliminada.

9.6.2. Los regimientos, las brigadas y las divisiones alemanas fijan disponen de dos niveles, el segundo de los cuales está impreso en el reverso de la ficha correspondiente a la unidad de que se trate. Si una de tales unidades incurre en una pérdida de un nivel, se le da la vuelta para que presente su potencia más baja. Si vuelve a incurrir en una nueva pérdida, queda eliminada. Obsérvese que varias unidades (alemanas en su mayor parte) inician el juego ya con un nivel de pérdida.

9.6.3. Las divisiones aliadas tienen cuatro niveles. El primero y el segundo están representados por el anverso y el reverso de la ficha, respectivamente. Si una división queda mermada en dos niveles se le coloca encima una ficha indicadora de pérdida de nivel aliado con el «6» hacia arriba. Seis es la potencia de combate real reducida en dos niveles. Si una división aliada sufre una merma de tres niveles, se da la vuelta a la ficha indicadora de pérdida de forma que quede hacia arriba el 3. Un cuarto nivel de pérdida supone la eliminación.

9.6.4. Todos los resultados de los combates se expresan como niveles de pérdida o exágonos de retroceso. Un resultado de «e» significa la pérdida de todos los niveles y, por tanto, de la opción de retirada.

9.6.5. Los números de los resultados (1 ó 2, por ejemplo) corresponden a la cantidad de exágonos que deben retroceder *todas* las unidades implicadas en el combate o de niveles que deben perder. No es posible sufrir parte de las pérdidas y retroceder parte de los exágonos, o se asumen las pérdidas o se retrocede, pero nunca las dos cosas a la vez.

Si se elige perder un nivel (o varios), dicha pérdida no afecta a todas las unidades, sino sólo a una de ellas.

Ejemplos: si el resultado de la defensa de tres unidades aliadas frente a un ataque alemán es «-1», el jugador aliado puede, o bien reducir una de sus unidades en un nivel y dejar todas en su sitio, o bien retirar *las tres* 1 exágono.

9.6.6. Algunos de los resultados de la IRC son «empates» (por ejemplo, «1/1»). En caso de empate, el *defensor* es siempre el primero en llevar a la práctica el resultado, tanto si decide perder niveles como si prefiere retroceder exágonos. A continuación hace lo propio el atacante. Las unidades *atacantes* que permanecen en su exágono original pueden avanzar tras el combate, siempre que el exágono defensor haya sido desalojado. El defensor nunca puede avanzar tras un empate. El empate interrumpe también los intentos de atravesar posiciones enemigas (véase 6.5.2.).

9.7. RETIRADAS

9.7.1. La retirada siempre es opcional, y el jugador puede siempre que lo desee perder niveles y quedarse en el lugar en que está (véase 9.6.5.). En cualquier caso, ninguna unidad puede retirarse a través de una unidad ni de una zona de control enemigas, salvo que el exágono correspondiente a la ZDC enemiga esté ocupado por una unidad amiga. La retirada tampoco puede efectuarse a través de los lados de exágonos impenetrables, ni hacia el exterior del mapa.

9.7.2. Las retiradas siempre las lleva a cabo el jugador propietario de las unidades, y con arreglo a lo dispuesto en 9.7.3. Las unidades concentradas en un mismo exágono pueden retirarse en direcciones diferentes.

9.7.3. Las unidades en retirada deben, siempre que sea posible, desplazarse a un exágono vacío. Si no lo hubiera, podrían hacerlo a, o a través de, uno ocupado por una unidad amiga. Pero ninguna unidad puede retirarse a un exágono si con ello viola las normas sobre concentración de tropas; si no tuviese otro remedio, quedaría automáticamente eliminada. Por ejemplo: si dos unidades alemanas se ven forzadas a retirarse a, o a través de, un exágono ocupado por otras dos unidades del mismo signo, sólo una de ellas podrá llevar a cabo su propósito; la otra quedará eliminada, porque viola las limitaciones impuestas a la concentración de tropas.

9.7.4. Las unidades pueden retirarse a través de otras de su bando dentro de los límites descritos en 9.7.3., sin afectar con ello a las unidades que no se retiran. Estas no se ven afectadas por las que se retiran, y no tienen que apartarse de su camino.

9.7.5. Si una unidad se ve obligada a retirarse a un exágono ocupado por fuerzas amigas, y a continuación dicho exágono sufre un ataque o un intento de ser atravesado, la unidad *en retirada* no suma su potencia de combate a las demás. Por el contrario, si como resultado de un combate, las fuerzas que ocupan el exágono se ven obligadas a asumir pérdidas o a retirarse, la unidad que ya estaba en retirada queda *automáticamente eliminada*, con independencia de que el jugador decida asumir las pérdidas o retirarse.

9.7.6. Cuando se retira una unidad de infantería de EE. UU. prevista de una ficha de camión, ésta se quita.

9.7.7. Una unidad en retirada debe alejarse del exágono que ocupaba en el momento de resolverse el combate o el intento de atravesar las líneas, tantos exágonos como indique el resultado del combate. Si tal cosa no es posible, el resultado deberá satisfacer necesariamente en pérdidas de nivel.

9.8. AVANCE TRAS EL COMBATE

9.8.1. Siempre que las unidades del enemigo se vean obligadas a retirarse o sean eliminadas, y por tanto, desalojen el exágono que ocupaban, como resultado de un combate, dejarán tras de sí un camino de exágonos libres llamado ruta de retirada. Las unidades que han participado en el combate y que así lo deseen pueden avanzar a lo largo de dicha ruta.

9.8.2. Las unidades victoriosas pueden detenerse en cualquiera de los exágonos de la ruta de retirada.

9.8.3. Las unidades victoriosas que avancen por la ruta de retirada pueden *ignorar* las zonas de control enemigas.

9.8.4. Las unidades que avancen por la ruta de retirada no pueden salirse de la misma (véase, no obstante, «9.8.6.»).

9.8.5. La opción de avanzar debe ejecutarse inmediatamente, antes de resolver ningún otro combate. Las unidades nunca están obligadas a avanzar tras un combate (véase, no obstante, 6.5.1. y 6.5.7.). Tras el avance, las unidades no pueden atacar (ni ser atacadas, si se trata de unidades victoriosas en avance) en la fase en curso (véase 9.1.4.), aun cuando el movimiento que efectúan las coloque junto a unidades enemigas enzarzadas en combates, que aún deban resolverse o no enzarzadas en combate alguno. El avance es útil para cortar la retirada a las unidades enemigas enzarzadas en combates todavía no resueltos.

9.8.6. Si, tras un combate, resultan eliminadas *todas* las unidades enemigas, las victoriosas pueden avanzar dos exágonos como máximo, de los que el primero ha de ser el previamente ocupado por la unidad o las unidades destruidas; el segundo puede ser cualquiera que esté vacío. *Excepción:* Véase 9.8.9.

9.8.7. Cualquier unidad victoriosa puede avanzar tras un combate, tanto si atacaba como si era atacada (véase, no obstante, 9.8.6.).

9.8.8. El avance tras el combate no se aplica al intento de atravesar

líneas enemigas, que constituye una forma de movimiento.

9.8.9. Si al avanzar tras el combate una unidad penetra en zona de bocaje, no puede seguir moviéndose, por muy lejos que se haya retirado la unidad vencida.

9.9. COOPERACION ENTRE EJERCITOS ALIADOS

9.9.1. Las unidades estadounidenses pueden participar en ataques conjuntos con las francesas, y viceversa. Las británicas pueden atacar junto con las canadienses, las polacas o las dos, y viceversa. Sin embargo, las unidades canadienses, británicas y polacas no pueden cooperar en ataques con las estadounidenses y francesas.

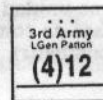
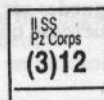
9.9.2. En otras palabras: en un ataque puede haber presentes fuerzas británicas/canadienses/polacas o estadounidenses/francesas, pero nunca de los dos grupos.

9.9.3. Todas las unidades aliadas pueden acantonarse juntas; no hay más límites a la concentración de fuerzas que las mencionadas en 7.1. Además, si un exágono ocupado por unidades aliadas es atacado por el jugador alemán, se suman, a efectos defensivos, las potencias de combate de todas las unidades, con independencia de su nacionalidad.

10. UNIDADES DE CUARTEL GENERAL

REGLA GENERAL:

Las unidades de cuartel general alemanas representan cuarteles de Corps. Las estadounidenses corresponden al mando del Tercer Ejército (es decir, a Patton). Los cuarteles constituyen un centro del que irradian ventajas de liderazgo y entrenamiento. Las unidades de combate alemanas que se encuentren dentro del radio de acción de un cuartel general de su bando, gozarán de ventajas tanto en el ataque como en la defensa. Las unidades de combate estadounidenses que se encuentren dentro del radio de acción de Patton gozarán de ventajas sólo en el ataque.



CASOS PARTICULARES:

10.1. RADIO DE ACCION

Se llama radio de acción a la distancia máxima en exágonos hasta un cuartel general, en el que puede entablarse un combate para poder gozar de las ventajas derivadas de la presencia de dicho cuartel. Se traza a lo largo de cualquier camino de exágonos que puedan ser atravesados, y en los que no haya unidades ni ZDC enemigos. A tal efecto, las unidades amigas anulan las zonas de control enemigas en los exágonos que ocupan.

10.2. CARACTERISTICAS DE LAS UNIDADES DE CUARTELES GENERALES

10.2.1. Los cuarteles generales tienen un factor de movimiento de 12. Se consideran unidades mecanizadas, por lo que sufren las mismas penalizaciones debidas al terreno, y pueden moverse en la fase de movimiento mecanizado.

10.2.2. Los cuarteles generales no llevan asociada ninguna zona de control. Carecen de factor de combate y no pueden atacar. Si se asocian a una unidad de combate, no aportan ningún factor de combate a la fuerza defensiva; no obstante, si son atacados mientras se encuentran solos en un exágono, se defienden con un factor de combate de 1.

10.2.3. A efectos de pérdidas en combate, se atribuye a los cuarteles generales un nivel de 1. Si se encuentra acompañando a otras unidades que han sufrido una derrota en combate, el jugador puede eliminar el cuartel general con el fin de satisfacer el nivel de pérdida.

10.2.4. Los cuarteles generales no cuentan a efectos de las limitaciones impuestas a la concentración de fuerzas (véase 7.2.). No es necesario combinarlos con otras unidades.

10.2.5. Los cuarteles generales alemanes pueden utilizarse para proporcionar una ventaja ofensiva y defensiva a las unidades de combate de su bando. En cualquier *ataque*, si todas las unidades de combate alemanas se encuentran dentro del radio de acción de un cuartel general alemán, se beneficiarán de un desplazamiento a la derecha de una columna en la TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES. En cualquier defensa, si todas las unidades a la defensiva se encuentran dentro del radio de acción de uno o más cuarteles generales de su bando, se beneficiarán de un desplazamiento a la izquierda de una columna.

10.2.6. El cuartel general de EE. UU. puede otorgar a cualquier ataque una ventaja de 2 columnas, o dos de 1 columna a *dos* ataques en

cualquier turno de juego, si una de las unidades de EE. UU. se encuentra dentro del radio de acción de dicho cuartel general. Este no otorga ninguna ventaja en la defensa.

10.2.7. Las unidades de cuartel general pueden otorgar ventajas al ataque, en el intento de atravesar posiciones enemigas y, en el caso alemán, a la defensa.

10.2.8. No podrán proporcionar ninguna ventaja de ninguna clase las unidades de cuartel general que no se encuentren en situación de aprovisionamiento, o que estén en un exágono controlado por el enemigo.

10.2.9. Las unidades de cuartel general no anulan la ZDC enemiga en el exágono que ocupan, a efectos de aprovisionamiento y retirada.

11. APROVISIONAMIENTO

REGLA GENERAL:

Para disponer de toda su potencia de combate y del factor de movimiento máximo, una unidad ha de encontrarse en situación de *aprovisionamiento*. Si no es así, sufrirá una penalización en movimiento y en capacidad de combate.

Nota: para atacar, el jugador aliado debe gastar 1 punto de aprovisionamiento (véase sección 12.0)

PROCEDIMIENTO:

La determinación de la situación de aprovisionamiento a efectos de movimiento se lleva a cabo al principio de *cada* fase de movimiento. Por tanto, una unidad que se encuentre en situación de aprovisionamiento al principio de una fase de movimiento gozará de todo su factor de movimiento. Si inicia la fase de movimiento en situación de no aprovisionamiento, permanecerá así a lo largo de toda la fase, aunque durante la misma cambie a un exágono aprovisionado o vea abierta una línea de aprovisionamiento. En el caso de combate, la situación de aprovisionamiento se evalúa en el instante mismo de comenzar el ataque o la defensa; por tanto, si una unidad atacante que empezó la fase de combate aprovisionada ve cortada su línea de aprovisionamiento por un combate precedente, *no* se encontrará aprovisionada a los efectos de su propio combate. Para encontrarse en situación de *aprovisionamiento* ha de ser posible trazar una *línea de aprovisionamiento* hasta la unidad de que se trate.

CASOS PARTICULARES:

11.1. DETERMINACION DEL APROVISIONAMIENTO

Se dice que una unidad está en situación de aprovisionamiento o está aprovisionada, si es posible trazar una ruta de exágonos libres de unidades y de zonas de control enemigas hasta la fuente de aprovisionamiento del jugador de que se trate. Esa ruta [línea de aprovisionamiento] puede tener tantos exágonos no impenetrables y ser tan enrevesada como sea necesario. A efectos de aprovisionamiento, las zonas de control enemigas quedan anuladas en los exágonos ocupados por unidades del propio bando. Las líneas de aprovisionamiento pueden atravesar cualquier tipo de terreno, con excepción de los lados de exágonos impenetrables y de los que limitan con el mar.

11.2. FUENTE DE APROVISIONAMIENTO ALEMANIA

Se encuentra en el extremo oriental del mapa; la línea de aprovisionamiento puede partir de cualquiera de los exágonos comprendidos entre el 5101 y el 5134, ambos inclusive.

11.3. FUENTE DE APROVISIONAMIENTO ALIADA

Se encuentra en el extremo norte del mapa; la línea de aprovisionamiento puede partir de cualquiera de los exágonos comprendidos entre el 0101 y el 3701, ambos inclusive.

11.4. CONSECUENCIAS DE NO ESTAR APROVISIONADO

11.4.1. El factor de movimiento y la potencia de combate de las unidades no aprovisionadas se reducen a la mitad (los decimales se redondean por lo alto). Así, un regimiento alemán Panzer 7-12 sin aprovisionar tiene una potencia de combate de 4 y un factor de movimiento de 6.

La potencia de combate de una unidad nunca puede ser inferior a 1.

11.4.3. Las unidades pueden permanecer sin aprovisionar indefi-

nidamente; nunca se verán eliminadas del juego por esa circunstancia.

11.4.4. Las unidades no aprovisionadas pueden efectuar ataques, aunque ello requiere el consumo de 1 punto de aprovisionamiento (véase 12.2). Las unidades no aprovisionadas no pueden atravesar posiciones enemigas, ya que, por definición, carecen de integridad de división.

11.4.5. A efectos de atravesar una posición enemiga, la situación respecto al aprovisionamiento se juzga en el momento mismo de iniciar la operación, como en el caso del combate.

12. PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO ALIADOS Y LIMITES DE MANDO

En cada turno de juego, el jugador aliado recibe 3 puntos de aprovisionamiento estadounidenses y otros 3 británicos/canadienses. Para iniciar un combate, el jugador aliado debe consumir siempre 1 punto de aprovisionamiento. Ha de gastar 1 punto de aprovisionamiento por *cada uno* de los combates individuales que resuelva. Los puntos de aprovisionamiento recibidos en un turno pueden acumularse para turnos ulteriores. El número de ataques aliados está también limitado por los límites de mando de los ejércitos de EE. UU. y de Gran Bretaña y Canadá.

12.1. ACUMULACION DE PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO Y USO DEL REGISTRO DE PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO

12.1.1. Al comienzo de la partida, el jugador aliado coloca la ficha de puntos de aprovisionamiento de EE. UU. en la casilla «0» del REGISTRO DE PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO, y la ficha de aprovisionamiento británico/canadiense en la casilla «3».

BrCan
Supply

US
Supply

12.1.2. Durante la fase de aprovisionamiento del primer turno del juego y en cada una de las fases del aprovisionamiento ulteriores hasta el término de la partida, el jugador aliado recibe 3 puntos de aprovisionamiento de EE. UU. y otros 3 de Gran Bretaña. Para indicar que ahora cuenta con 3 puntos de EE. UU. y 6 de Gran Bretaña y Canadá, debe llevar la ficha de EE. UU. a la casilla «3» del registro y la de Gran Bretaña/Canadá a la «6».

12.1.3. Si el jugador aliado lanza un ataque durante el primer turno del juego, debe ajustar en consecuencia los puntos indicados en el registro con el fin de registrar el consumo de los mismos que haya hecho (1 por ataque). En cada fase de aprovisionamiento volverá a modificar el registro para reflejar la incorporación de 3 puntos de EE. UU. y otros 3 de Gran Bretaña y Canadá, de manera que el REGISTRO DE PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO refleje en todo momento las disponibilidades reales del jugador aliado.

12.2. GASTO DE PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO

12.2.1. Por cada ataque lanzado por unidades británicas, canadienses o polacas, el jugador aliado ha de gastar 1 punto de aprovisionamiento británico/canadiense, y ajustar en consecuencia el registro de aprovisionamiento. Las mencionadas fuerzas de Gran Bretaña, Canadá y Polonia no pueden lanzar ataques contra unidades alemanas, si no disponen de al menos 1 punto de aprovisionamiento británico/canadiense.

12.2.2. Por cada ataque lanzado por unidades estadounidenses o por la división acorazada francesa, el jugador aliado debe gastar 1 punto de aprovisionamiento de EE. UU., y ajustar en consecuencia el registro de aprovisionamiento. Ni las unidades de EE. UU. ni la división acorazada francesa pueden lanzar ataques contra unidades alemanas, si no disponen de al menos 1 punto de aprovisionamiento de EE. UU.

12.2.3. Los puntos de suministro de EE. UU., y de Gran Bretaña y Canadá no son intercambiables. El jugador aliado no puede bajo ninguna circunstancia sostener un ataque lanzado por fuerzas de EE. UU. con puntos de suministro de Gran Bretaña y Canadá o viceversa.

12.2.4. Para atravesar posiciones enemigas, que es una operación de movimiento, no de ataque, no hay que consumir puntos de aprovisionamiento.

12.3. LIMITES DE MANDO

12.3.1. Límites de mando de Gran Bretaña/Canadá

El jugador aliado no podrá lanzar más de cinco ataques (y cinco operaciones de cruce de posiciones enemigas) con unidades británicas, canadienses o polacas durante un turno de juego.

12.3.2. Límites de mando de EE. UU.

Durante los turnos 1, 2, 3, el jugador aliado no puede lanzar más de cuatro ataques (y cuatro operaciones de cruce de posiciones enemigas) con unidades estadounidenses y francesas por cada uno de los turnos mencionados. Durante los turnos 4 y 5, pueden lanzar hasta cinco ataques (y cinco operaciones de cruce) con las unidades antedichas. A partir del turno 6 y hasta el final de la partida, el jugador aliado podrá lanzar hasta seis ataques (y otras tantas operaciones de cruce) con fuerzas estadounidenses y francesas.

13. REEMPLAZOS

REGLA GENERAL:

Durante su fase de reemplazo, cada uno de los jugadores puede tomar *reemplazos* añadiendo un nivel de combate a las unidades que hayan sufrido pérdidas en combate.

PROCEDIMIENTO:

Cuando el jugador decide aportar *reemplazos* a una unidad, no tiene más que darle la vuelta a la ficha que la representa para dejarla por la cara de su plena potencia de combate; si se trata de una división aliada que ha perdido 2 ó 3 niveles, debe dar la vuelta a la ficha indicadora de pérdidas o retirarla si procede.

CASOS PARTICULARES:

13.1. LIMITACIONES IMPUESTAS AL USO DE REEMPLAZOS

13.1.1. Para poder recibir reemplazos, la unidad elegida ha de estar al menos a una distancia de 3 exágonos de la unidad enemiga más próxima, y en situación de aprovisionamiento.

13.1.2. Ninguna unidad puede recibir más de 1 nivel de reemplazo por cada turno de juego (lo que significa que aunque una unidad aliada haya sufrido pérdidas en combate superiores a un nivel de potencia, en un turno de juego sólo podrá recuperar un nivel).

13.2. LIMITACIONES IMPUESTAS AL NUMERO DE REEMPLAZOS

13.2.1. Tras cada turno de juego, pueden recibir un nivel de reemplazo hasta un regimiento alemán Panzer o Panzergrenadier, y hasta dos unidades de infantería alemanas. Los límites por turno no son acumulables.

13.2.2. En cualquier turno de la partida, el jugador aliado puede aportar a sus unidades tantos reemplazos como desee, siempre dentro de las restricciones expuestas en 13.1.

Los niveles de reemplazo que reciben las unidades, estadounidenses y británicas en cada turno, figuran en el marcador de turno del tablero.

14. REFUERZOS

REGLA GENERAL:

Durante su fase de movimiento inicial, cada jugador puede desplegar sobre el mapa y mover los refuerzos de su bando que correspondan.

PROCEDIMIENTO:

El MARCADOR DE TURNOS indica los refuerzos que puede desplegar cada jugador en cada turno de juego; el plan de refuerzos está también impreso en las propias fichas que representan a las unidades. Las unidades que actúan como refuerzos llevan impreso el turno de juego en que entran en acción. Los refuerzos pueden desplazarse sobre el mapa en cualquier momento de la fase de movimiento inicial del jugador.

CASOS PARTICULARES:

14.1. PUNTOS DE ENTRADA EN EL MAPA DE LOS REFUERZOS

Los refuerzos aliados entran en el mapa por su extremo norte, entre los exágonos 0101 y 3701, ambos inclusive. Las fuerzas alemanas lo ha-

cen por los extremos este, norte (al este de 4101) o sur. Las unidades de refuerzo alemanas llevan impreso el borde, (E, N, o S) por el que entran. Las provistas de más de una letra es que pueden entrar por varios sitios, a discreción del jugador. Los refuerzos no pueden colocarse directamente en una zona de control enemiga.

14.2. SITUACION Y USO DE LOS REFUERZOS

14.2.1. Los refuerzos entrarán al mapa con la cara que lleva impreso el número de turno hacia arriba. Obsérvese que unas pocas unidades alemanas entran en acción con la potencia de combate mermada.

14.2.2. El primer exágono de los del borde del mapa en que se coloca la unidad de refuerzo le cuesta un punto de movimiento, con independencia de las características del terreno. La unidad puede moverse hasta agotar su factor de movimiento.

14.2.3. Los refuerzos pueden entrar en combate durante el mismo en que penetran en el mapa.

15. FUERZA AEREA ALIADA Y BOMBARDEO INTENSIVO

REGLA GENERAL:

El jugador aliado dispone en todos sus turnos de juego en que haya tiempo despejado de 6 puntos aéreos, y de 3 si el cielo está cubierto. En tiempo tormentoso no puede usar la fuerza aérea.

Los puntos aéreos pueden usarse de la siguiente manera: 1 por ataque, para desplazar la relación de combate una columna a la derecha. O bien, pero sólo una vez por partida, los 6 de una vez para lanzar un bombardeo intensivo sobre un sólo exágono.

CASOS PARTICULARES:

15.1. EMPLEO DE LOS PUNTOS AREOS

Si el jugador aliado dispone de puntos aéreos, deberá anunciar al principio de su fase de combate a qué ataques de tierra desea aplicarlos. El anuncio deberá hacerlo antes de resolver ningún combate. Los puntos aéreos no utilizados no son acumulables. Para poder utilizar la opción de un bombardeo intensivo por juego deberá emplear 6 puntos, lo que significa que el tiempo ha de estar despejado.

15.2. APOYO A ATAQUES TERRESTRES

Para apoyar un ataque terrestre dado sólo puede usarse un punto aéreo. Este punto tiene el efecto de desplazar la relación de resultados de los combates una columna hacia la derecha. El uso de ese punto no se ve limitado por consideraciones de terreno, distancia, etc. Sin embargo, los puntos no pueden usarse para atacar al enemigo con independencia de los combates terrestres, ni tampoco en operaciones defensivas o de cruce de posiciones enemigas.

15.3. BOMBARDEO INTENSIVO

El bombardeo intensivo supone el empleo de seis puntos aéreos contra un sólo exágono ocupado por el enemigo. Las consecuencias de la operación se resuelven en la fase de combate aliada, antes de que se produzca ningún otro ataque, y siempre usando la columna «6-1» de la tabla de resultados de los combates. La relación mencionada no se desviará nunca hacia la izquierda ni hacia la derecha bajo ningún concepto. Las unidades alemanas que sufran un bombardeo intensivo deben asumir el resultado siempre en términos de pérdidas, no de retirada. Las unidades aliadas no podrán atacar el exágono objeto de bombardeo intensivo durante la fase de combate en curso. Las unidades aliadas que penetren en el exágono bombardeado durante la fase de movimiento mecanizado subsiguiente no podrán seguir avanzando durante esa fase. En el turno de juego siguiente, el exágono atacado recuperará su situación normal.

16. FORMA DE GANAR

REGLA GENERAL:

En el juego COBRA, la victoria se obtiene por acumulación de puntos de victoria. Al final de la partida, los jugadores suman los puntos obtenidos por destrucción de unidades, eliminación de unidades del mapa y, en el caso del jugador alemán, por colocar las unidades en situación de salir del mapa por el este al final de la partida.

CASOS PARTICULARES:

16.1. PUNTOS DE VICTORIA DEL JUGADOR ALEMAN

El jugador alemán recibe puntos de victoria por los siguientes conceptos:

Puntos de victoria por unidades aliadas eliminadas:

- 2 PV por cada regimiento o brigada de infantería aliados.
- 2 PV por el cuartel general aliado.
- 4 PV por cada regimiento o brigada acorazados franceses o estadounidenses.
- 6 PV por cada división aliada de infantería, o por cada brigada acorazada británico-canadiense o polaca.
- 3 PV por turno de juego por cada división EE. UU. o fracción que no haya conseguido salir al final del turno 7 (como se pide en 16.2.).

Puntos de victoria por unidades alemanas que consiguen salir:

- 1 PV por cada división fija, cada cuartel general y cada regimiento regular de infantería que logre salir por el este del mapa.
- 3 PV por cada regimiento Panzer o Panzergrenadier que salga por el extremo oriental, o que esté situado al este de la hilera de exágonos 3900 (Falaise) y se encuentre en situación de aprovisionamiento. Los regimientos aprovisionados situados al este de la hilera de exágonos 3900, habrán también de encontrarse libres de zonas de control enemigas o en situación de poder replegarse en un hipotético turno 14 para tener derecho a percibir estos puntos de victoria.

16.2. PUNTOS DE VICTORIA DEL JUGADOR ALIADO

El jugador aliado recibe puntos de victoria por los siguientes conceptos:

Puntos de victoria por unidades alemanas eliminadas:

- 1 PV por cada división fija, cada regimiento de infantería regular y cada cuartel general.
- 3 PV por cada regimiento Panzer o Panzergrenadier y por batallón de carros Tiger.

Puntos de victoria por unidades mecanizadas EE. UU. que consiguen salir:

- 6 PV por cada regimiento o brigada acorazados de EE. UU. que consigan salir por el extremo occidental del mapa, desde el exágono 0123 hasta el 0134, durante el turno 4 o antes del mismo.
- 4 PV por cada unidad que consiga salir en el turno 5.
- 2 PV por cada unidad que consiga salir en el turno 6.
- 1 PV por cada unidad que consiga salir en el turno 7.

16.3. CALIFICACION DE LA VICTORIA

Una vez calculados los puntos de victoria de cada bando, se restan los obtenidos por el jugador alemán de los obtenidos por su contrincante con el fin de determinar la calificación de la victoria.

Calificación de la victoria

Diferencia

Decisiva para los aliados	+31 o más
Operativa para los aliados	+21 a +30
Marginal para los aliados	+11 a +20
Empate (resultado histórico)	0 a +10
Marginal para los alemanes	-10 a -1
Operativa para los alemanes	-20 a -11
Decisiva para los alemanes	-21 o menos

17. RESUMEN DEL REGLAMENTO

Para jugadores expertos

OBSERVACION:

Los jugadores plenamente familiarizados con los juegos SPI se harán cargo rápidamente del reglamento de éste, con sólo leer el presente resumen y examinar brevemente el reglamento completo. Este resumen constituye una parte informal del reglamento, al que de ninguna manera sustituye. En caso de duda, los jugadores deberán consultar la parte del reglamento que corresponda, pero no este resumen.

1. Coloque las piezas y examine las tablas.
2. Los exágonos en que hay que colocar unidades y los turnos de refuerzo están impresos en las fichas.
3. La *secuencia de juego* es simétrica, y consta de fases de logística, movimiento, combate y movimiento mecanizado.
4. La *TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES* es una

tabla de relaciones sobre la que se materializan las ventajas defensivas que ofrece el terreno, en forma de desplazamientos hacia las columnas de la izquierda.

5. La *TABLA METEOROLOGICA* afecta al movimiento de las unidades alemanas y a la disponibilidad de puntos aéreos aliados. Estos pueden usarse para desplazar el resultado una columna hacia la derecha en la TRC cada vez que los aliados atacan. Una vez partida, el jugador aliado puede usar de una vez los seis puntos aéreos para lanzar un *bombardeo intensivo* contra cualquier exágono ocupado por los alemanes, lo que lleva automáticamente a utilizar la columna «6 a 1» de la TRC.

6. Cada ataque aliado exige el gasto de *puntos de aprovisionamiento*. El número de ataques aliados por turno no puede superar los límites de mando. Estos dos extremos quedan registrados en el MARCADOR DE TURNO.

7. Las *zonas de control* detienen el movimiento, y cortan el aprovisionamiento y la retirada en los exágonos no ocupados por unidades del propio bando.

8. Las *líneas de aprovisionamiento* parten del extremo este del mapa para las tropas alemanas, y del norte (al oeste de 3701) para las aliadas.

9. El límite a la *concentración de fuerzas* se establece en una división o equivalente por exágono. El límite se hace efectivo al final de la fase de movimiento, y se aplica en todo momento durante las demás fases. Una brigada británica o canadiense equivale a media división; las demás brigadas y los regimientos a un tercio. El límite de concentración no puede sobrepasarse ni siquiera fraccionalmente.

10. La *retirada* la lleva a cabo siempre el jugador afectado, que puede elegir entre retirarse tantos exágonos como indique el resultado del combate y asumir las pérdidas en niveles de potencia o combate. El jugador victorioso puede avanzar a lo largo de la ruta de retirada (o avanzar dos exágonos si el vencido queda eliminado), salvo en zona de boque, donde sólo podrá avanzar un exágono.

11. Las unidades pueden *replegarse* para alejarse de una zona de control enemiga, a un coste de 2 puntos de movimiento adicionales a los impuestos por el terreno u otras circunstancias. La unidad que se replega no podrá entrar durante esa fase de movimiento en ninguna zona de control enemiga.

12. Las unidades de cuarteles generales alemanes provocarán en la TRC el desplazamiento de una columna a su favor, en todos los combates librados por unidades de ese bando que se encuentren dentro del radio de acción de dichos cuarteles, tanto en el ataque como en la defensa. El cuartel general de EE. UU. sólo influye sobre los resultados del ataque.

13. Los batallones de tanques Tiger provocan el desplazamiento de una columna en el ataque.

14. Cada punto de mando aliado permite efectuar un ataque y un cruce de posición enemiga por turno de jugador.

15. Léanse *atentamente* los casos particulares 6.3. (unidades mecanizadas), 6.4. (efecto que ejerce el tiempo), 6.5. (atravesar posiciones enemigas) y 7.2. (integridad de división).

REGLAMENTO DE LA AMPLIACION DE COBRA

1. INTRODUCCION

Esta edición de COBRA incluye una ampliación que consta de un nuevo mapa y 200 fichas. Combinada con COBRA y con el reglamento que figura a continuación, la ampliación permite simular toda la campaña de Normandía. Los jugadores que deseen recrear únicamente las fases siguientes al desembarco deben utilizar el reglamento y los componentes de COBRA, sin la ampliación.

La AMPLIACION DE COBRA constituye una simulación a escala de regimiento/división de la invasión aliada de Normandía, y de las batallas que siguieron a esa operación y que condujeron a la ruptura aliada del frente alemán en julio de 1944. Cada turno de juego, con excepción del primero, equivale a tres días de tiempo real, y cada exágono representa una distancia transversal de 3.2 kilómetros. La AMPLIACION está pensada para usarse junto con COBRA y no puede emplearse sola.

2. FORMA DE JUGAR

La AMPLIACION permite recrear toda la campaña de Normandía, desde el día D (6 de junio de 1944) hasta la aniquilación del ejército alemán al oeste en Falaise (23 de agosto de 1944). En la ampliación se usan el reglamento completo de COBRA, los dos mapas, el cartón de fichas del juego de EXPANSION y 48 de las fichas del cartón de COBRA. En el reglamento de la EXPANSION se incluyen algunas modificaciones al de COBRA. Siempre que el reglamento de la AMPLIACION entre en contradicción con el de COBRA, será el primero el que

mande. No obstante, el reglamento de COBRA será aplicable en su totalidad a lo largo de toda la partida.

3. COMPONENTES DEL JUEGO

3.1. MAPA DEL JUEGO

El mapa de 56 × 86 cm. representa la península de Cotentin y la costa de Normandía sobre la que desembarcaron los aliados en 1944. En el reglamento se llamará mapa de la ampliación. En los casos en que se haga referencia a números de exágonos específicos, los correspondientes al mapa de la ampliación se identificarán anteponiéndoles la letra «X»; los correspondientes al mapa de COBRA se denominarán de la forma normal.

La partida ampliada se juega sobre los dos mapas. Para preparar el teatro de operaciones se empieza por desplegar el de COBRA; a continuación se despliega el de la ampliación, de manera que la hilera de exágonos situada más al sur (la hilera x 1121) monte sobre la situada más al norte en el mapa de COBRA (0001). Pueden sujetarse en su posición con unos trocitos de cinta adhesiva.

3.2. TABLAS

Como el mapa de la ampliación contiene cuatro tipos de terrenos nuevos (marjal, cabecera de aprovisionamiento, zona de defensa y fortaleza), en el mapa correspondiente se han incluido una CLAVE DE CARACTERISTICAS DEL TERRENO y una TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO. Las dos se utilizan exclusivamente en el juego ampliado, y sustituyen a las correspondientes impresas en el mapa de COBRA, que deberán ignorarse.

Hay además un nuevo MARCADOR DE TURNOS, que cubre desde el 6 de junio hasta el 15 de julio de 1944. Los números de turno de este marcador van precedidos por una «X» para que no se confundan con los de COBRA. Al jugar con la versión ampliada, la ficha indicadora de turno se coloca sobre el MARCADOR DE TURNOS de la ampliación y se va moviendo hasta el final de la partida, en el turno 14. En ese momento se traslada la ficha indicadora a la casilla 1 del MARCADOR DE TURNOS de COBRA y se desplaza hasta llegar a la casilla correspondiente al turno 13, que señala el final definitivo de la partida. Los dos MARCADORES DE TURNO contienen exactamente la misma información dispuesta de la misma manera, con la salvedad de que el de la ampliación contiene los siguientes símbolos adicionales:

* (sirve para indicar que todas las unidades aliadas están aprovisionadas a lo largo de todo el turno de juego, y que no es preciso consumir ningún punto de aprovisionamiento ni observar limitaciones de mando).

*C (sirve para señalar el último turno en que el jugador aliado obtuvo PV por retirar sus unidades de comando supervivientes).

*P (sirve para señalar el último turno en que el jugador aliado obtuvo PV por retirar sus unidades paracaídas de EE. UU. supervivientes).

El mapa de la ampliación incluye también un DIAGRAMA DE DISPERSION, un REGISTRO DE REFUERZOS BRITANICOS, un REGISTRO DE REFUERZOS DE EE. UU., una CASILLA DE RETIRADA DE UNIDADES ALIADAS, una CASILLA DE UNIDADES ALIADAS DESTRUIDAS, una CASILLA DE UNIDADES ALEMANAS DESTRUIDAS y un MARCADOR DE PV. La utilización de todos estos elementos se explicará más adelante en este mismo reglamento.

3.3. LAS PIEZAS DEL JUEGO

3.3.1. Fichas nuevas

La AMPLIACION incluye un cartón troquelado con 200 fichas. Casi todas las unidades que contiene están ya representadas en COBRA, pero hay otras nuevas. En cualquier caso, la información de las fichas de la AMPLIACION está organizada exactamente igual que en las de COBRA. No obstante, hay dos variantes:

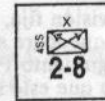
1. La potencia de combate y el factor de movimiento de todas las unidades usadas en la ampliación, incluyendo las que proceden de COBRA, se han subrayado para ayudar a los jugadores a separar las que intervienen en la ampliación de las que sólo participan en COBRA.

2. Una «X» antes de un número de 4 cifras impreso a la derecha del símbolo de la unidad, indica el exágono del mapa de la ampliación en que dicha unidad ha de colocarse. Una «X» antes de un número de 1 ó 2 cifras indica que la unidad es refuerzo, y se incorpora al juego en el turno de la versión ampliada, que dicho número indica (X 11 en el turno 11, etc.). Las unidades que contienen un número de 1 ó 2 cifras

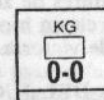
sin «X», son refuerzos que se incorporan a la partida durante uno de los turnos indicados en el MARCADOR DE TURNOS de COBRA.

Las fichas nuevas de la AMPLIACION corresponden a unidades de comando, unidades alemanas retrasadas (restos de unidades, batallones Ost y otras unidades demasiado pequeñas para ser representadas como verdaderas unidades de combate), indicadores de puntos, de victoria PV (que se desplazan a lo largo del MARCADOR PV, para registrar la acumulación alemana de PV obtenidos por forzar a los aliados a abandonar las playas, por controlar Cherburgo y por conseguir que los aliados no puedan sacar sus unidades en los momentos precisos), y los indicadores de activación (que sirven para indicar la activación de una cabecera de aprovisionamiento, que no sea una cabecera de aprovisionamiento de playa).

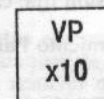
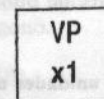
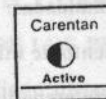
3.3.1. Ejemplo de unidad de comando



3.3.2. Ejemplo de unidad alemana retrasada



3.3.3. Ejemplos de indicadores



3.4. INVENTARIO DE COMPONENTES

La ampliación de COBRA tiene en total las siguientes piezas:

Un mapa de ampliación de 56 × 86 cm.

Un cartón de 200 fichas troqueladas (impresas por delante y por detrás).

Un reglamento de la ampliación (encuadrado junto con el reglamento de COBRA).

4. COLOCACION DE LAS FICHAS AL COMIENZO DE LA PARTIDA

Salvo las unidades retrasadas alemanas, todas las que intervienen en el juego ampliado incluyen el número del exágono en que deben situarse al comienzo de la partida (si es que están desplegadas desde el principio) o durante el turno en que deben entrar en acción. Dichos números están impresos en las fichas por la cara que deben presentar hacia arriba cuando entran en acción. Al principio de la partida, el jugador alemán coloca en el mapa las unidades de su banda desplegadas desde el principio, y deja el resto a un lado para utilizarlas como refuerzos cuando llegue el momento.

Todas las unidades aliadas son refuerzos y todas ellas se colocan en el REGISTRO DE REFUERZOS DE EE. UU. o de GRAN BRETAÑA, o en las CASILLAS DE PARACAIDISTAS o DE COMANDOS al principio de la partida. Todas las unidades aliadas que participan en la versión ampliada están representadas en uno de los mencionados registros o casillas, y el jugador aliado deberá colocarlas al principio del juego sobre sus correspondientes representaciones. El turno del juego en que cada una de las unidades aliadas se incorporan a la partida como refuerzo aparece indicado junto a la imagen de cada una de dichas unidades. Salvo indicación en contrario, todos los refuerzos aliados entran al escenario de la operación durante la fase de movimiento inicial aliada.

Cuando todas las unidades están ordenadas junto al tablero, desplegadas sobre el mapa o colocadas sobre sus casillas correspondientes, se colocan los indicadores de PV en la casilla «0» del REGISTRO DE PV, el indicador de turno en la casilla «x1» del MARCADOR DE TURNOS y los indicadores de aprovisionamiento en la casilla «0» del REGISTRO DE PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO, que se encuentra en el mapa de COBRA. Todos los demás indicadores se colocan junto al tablero en espera del momento en que se hagan necesarios. Nota: al principio de la partida no hay cabeceras de aprovisionamiento activas, por lo que todos los indicadores de activación de cabeceras de apro-

5. SECUENCIA DE LAS JUGADAS

La secuencia de las jugadas de la versión ampliada es idéntica a la que ya se vió en COBRA, con la excepción de que el turno del jugador alemán del turno x1 va precedido de una fase especial de lanzamiento. Esta fase consta de los siguientes pasos, que han de ejecutarse exactamente en el orden aquí indicado:

Paso 1: el jugador aliado despliega sus nueve unidades de paracaidistas, las dos de comandos y todas las de las casillas x1 de los REGISTROS DE REFUERZOS DE EE. UU. Y GRAN BRETAÑA. Las unidades de las casillas de los REGISTROS DE REFUERZOS se despliegan en cualquier exágono de la playa, indicada en su correspondiente casilla del REGISTRO DE REFUERZOS. Los comandos pueden desplegarse en cualquier exágono de playa o de costa, situado a una distancia de no más de 6 exágonos de cualquier exágono de las playas Gold, Juno o Sword. Los paracaidistas de EE. UU. pueden desplegarse sobre cualquier exágono que no esté en la costa, ni en la playa, y que no se encuentre a una distancia superior a 8 exágonos del exágono x2315. Todas las unidades de paracaidistas deberán desplegarse a una distancia máxima de 2 exágonos (1 exágono intermedio) de otra unidad de la misma división. Las unidades no podrán desplegarse en exágonos ocupados por el enemigo, ni en contradicción con las limitaciones impuestas a la concentración de tropas. Si pueden desplegarse en ZDC enemigas.

Paso 2: el jugador aliado lanza un dado por cada unidad de paracaidistas para determinar si la unidad se ha de dispersar. Las tiradas destinadas a determinar la existencia o no de dispersión, pueden efectuarse en el orden que se quiera. Las unidades de paracaidistas británicos y las de la 101 división aerotransportada de EE. UU. se dispersan si el resultado de la tirada es 6. Las unidades de la 82 división aerotransportada de EE. UU. se dispersan cuando la tirada arroja un 5 o un 6.

Paso 3: el jugador aliado vuelve a arrojar el dado una vez por cada una de las unidades dispersadas en el paso 2. El resultado de la tirada se lleva al DIAGRAMA DE DISPERSION impreso en el mapa de la ampliación, y la unidad dispersada se desplaza 1 exágono en la dirección señalada por dicho diagrama (así, si la tirada arroja un «4», la unidad deberá desplazarse 1 exágono hacia el sur).

Paso 4: el jugador aliado retira del juego todas las unidades de paracaidistas dispersadas que hayan caído en exágonos de playas o costas, ocupados por unidades alemanas, o sobre otras unidades de su propio bando en violación de las normas de concentración de fuerzas.

Paso 5: el jugador alemán lanza un dado por cada una de sus unidades que se encuentren a una distancia no superior a 2 exágonos (1 exágono intermedio) de un exágono de playa ocupado. Si la tirada arroja un valor comprendido entre 1 y 4, no ocurre nada. Pero si es 5 ó 6, el jugador alemán habrá de decidir inmediatamente (antes de volver a lanzar el dado), cuántos niveles de la unidad afectada destinará a la defensa de la playa y qué exágonos de la playa defenderá con esos niveles. Acto seguido, retirará los niveles decididos de la unidad. Si ésta queda aniquilada la colocará en la CASILLA DE UNIDADES DESTRUIDAS que le corresponda. Tal unidad cuenta a efectos de la acumulación de PV aliados. Nota: el jugador alemán no está obligado a destinar ningún nivel de la defensa de la playa.

Paso 6: el jugador alemán lanza un dado por cada unidad aliada desplegada en el mapa, con excepción de los comandos que no ocupen exágonos de playa. Con el resultado de la tirada entra en la TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES por la columna de relación de combate adecuada, con el fin de obtener el «coste del lanzamiento de paracaidistas». Dicho resultado no afecta a las unidades alemanas. Las unidades aliadas, en cambio, sufrirán la pérdida de los niveles indicados por el mismo. Las relaciones de combate utilizadas para resolver el mencionado «coste de lanzamiento» son:

- 1-1 Si la unidad ocupa un exágono de playa de la playa Utah.
- 1-2 Si la unidad ocupa un exágono de playa de las playas Gold o Juno, o si forma parte de la 82 división aerotransportada EE. UU.
- 1-3 Si la unidad ocupa un exágono de playa de la playa Sword, o si es una unidad paracaidista de la 6 división británica o de la 101 división aerotransportada EE. UU.
- 4-1 Si la unidad ocupa un exágono de playa de la playa Omaha.

Las relaciones de combate mencionadas se modifican como sigue:

a) Se desplazará la relación 1 columna a la derecha por cada nivel que el jugador alemán haya destinado a la defensa de la playa en el paso 5, si la unidad ocupa un exágono de playa.

b) Se desplazará la relación a la derecha un número de columnas igual al «desplazamiento a la izquierda» correspondiente al terreno que ocupa la unidad, si la unidad es de paracaidistas. Por ejemplo: si la uni-

dad se encuentra en un pueblo, que proporciona al defensor un desplazamiento a la izquierda de 1 columna durante el combate, la columna de la relación de combate usada para resolver el coste de lanzamiento se encontrará una columna a la derecha.

Paso 7: el jugador aliado verificará si todas las unidades de su bando que ocupen una playa (o un exágono de playa) han sufrido una pérdida de 2 o más niveles, como resultado del paso 6, y lanzará el dado una vez por cada playa que satisfaga ese criterio. Si el resultado es 6, no ocurre nada. Si está entre 1 y 5, deberá retirar inmediatamente todas las unidades de la playa de que se trate. Estas unidades quedan excluidas definitivamente del juego, pero no cuentan a efectos de la acumulación de PV. La playa se considera abandonada. Ahora pertenece al bando alemán y no podrá usarse como fuente de aprovisionamiento o de refuerzos, hasta que todos sus exágonos vuelvan al bando aliado (mediante la entrada a los exágonos de una unidad aliada previamente desplegada en el mapa). Los refuerzos que en principio deberían penetrar por esa playa, lo harán por alguna otra o por una cabecera de aprovisionamiento. Por cada playa (no exágono de playa) abandonada por los aliados, el jugador alemán acumulará inmediatamente 10 PV, puntos que conservará incluso si la playa vuelve al bando aliado.

6. MOVIMIENTO

REGLA GENERAL:

Con excepción de las modificaciones que se exponen a continuación, será válido a lo largo de todo el juego lo expuesto en la sección 6.0. de COBRA.

CASOS PARTICULARES:

6.1. LIMITACIONES DE MOVIMIENTO DE LOS ALIADOS

6.1.1. Las unidades de paracaidistas no pueden moverse durante los turnos x1 y x2. Pueden retirarse y avanzar normalmente durante el combate.

6.1.2. Durante los turnos x1 y x2, el factor de movimiento de todas las unidades aliadas se reducirá a la mitad. Las unidades de infantería británicas y canadienses, que normalmente disponen de dos tercios de su factor de movimiento durante la fase de movimientos mecanizados, dispondrán de la mitad de dicho factor durante la fase de movimiento inicial, y de un tercio durante la de movimiento mecanizado durante los turnos x1 y x2.

6.1.3. Las unidades aliadas deberán gastar 4 puntos de movimiento (además del coste normal por entrar en un exágono) para entrar en un exágono ocupado por una unidad alemana retrasada. Esta unidad quedará aniquilada siempre que entre una unidad aliada en el exágono ocupado por ella.

6.2. LIMITACIONES DE MOVIMIENTO DE LOS ALEMANES

6.2.1. Durante los turnos x1 y x2, las unidades alemanas deberán gastar el doble de puntos de movimiento de lo normal, para entrar a un exágono adyacente a una unidad aliada de paracaidistas (con independencia de que dicho exágono sea o no una ZDC de la unidad de paracaidistas).

6.2.2. Al principio de la fase de movimiento inicial alemana del turno x1, el jugador alemán lanzará dos dados. El resultado indicará el número máximo de unidades, que no sean refuerzos, que podrá mover durante la mencionada fase de movimiento inicial de ese turno. Los refuerzos no entran en el cómputo de este límite.

6.3. SALIDA DEL MAPA

6.3.1. En algunos casos, los jugadores deben sacar algunas unidades por uno de los bordes del mapa. Las unidades que salen quedan eliminadas del juego definitivamente, y no vuelven a incorporarse nunca al mapa.

6.3.2. Las unidades sólo podrán salir del mapa durante una fase de movimiento del propio bando, y al coste de un punto de movimiento. Nunca podrán salir del mapa durante una fase de combate.

6.4. EFECTOS DEL TIEMPO

6.4.1. Con excepción de lo dispuesto en esta sección, todas las normas sobre efectos del tiempo de COBRA siguen en vigor.

6.4.2. El tiempo permanece siempre despejado durante los turnos x1 y x2.

6.4.3. Durante el turno de x2 del jugador alemán el tiempo está cubierto, y tormentoso durante el turno x2 del jugador aliado.

6.4.4. Durante el turno de juego x6, el tiempo permanece continuamente tormentoso.

6.4.5. Los jugadores deben lanzar el dado para determinar el tiempo en los turnos que van del x3 al x5 y del x7 al x14, para lo que procederán con arreglo al punto 6.4. del reglamento de COBRA.

6.5. ATRAVESAR POSICIONES ENEMIGAS

6.5.1. Ningún jugador podrá atravesar posiciones enemigas durante el turno x1.

6.5.2. Las operaciones de cruce de posiciones enemigas pueden llevarse a cabo a partir del turno x2, siempre con arreglo a lo expuesto en el punto 6.5. del reglamento de COBRA.

6.6. REPLIEGUE

6.6.1. El jugador alemán no podrá replegarse durante el turno x1,

6.6.2. Salvo lo expuesto en 6.6.1., las maniobras de repliegue podrán efectuarse a lo largo del resto de la partida con arreglo a lo expuesto en el punto 6.6. del reglamento de COBRA.

6.7. TERRENOS ESPECIALES

Marjales, fortalezas, zonas de defensa

6.7.1. Las unidades mecanizadas sólo pueden entrar a los marjales y salir de ellos a través de exágonos que contengan carreteras.

6.7.2. Las unidades aliadas deberán detenerse a la entrada de cualquier exágono perteneciente a una fortaleza, o a una zona de defensa en el que no haya entrado ya otra unidad aliada antes de la fase de movimiento en curso.

6.8. TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO

Véase el mapa de la ampliación de COBRA.

6.9. SALIDA

6.9.1. Las unidades aliadas pueden salir del juego sólo durante una fase de movimiento aliada, y siempre que al principio de dicha fase de movimiento ocupen una cabecera de aprovisionamiento activa. La unidad que sale gasta todos sus puntos de movimiento de esa fase en la salida. Realizada ésta, queda inmediata y definitivamente apartada del juego. Salvo que resulte destruida durante la salida, no cuenta a efectos de acumulación de PV. Véase 6.9.2.

6.9.2. Si una unidad de las que se disponen a salir, ocupase un exágono de una ZDC enemiga al principio de la fase de movimiento en que va a salir, el jugador alemán llevaría a cabo un ataque «3-1» no modificable inmediatamente antes de su salida. Las unidades alemanas no se verán afectadas por este ataque, pero sí la unidad o unidades en disposiciones de salida sufrieron pérdidas, habrán de asumirlas como pérdidas de nivel, sin opción a retirada. Si las pérdidas conducen al aniquilamiento de la unidad, ésta pasa a la correspondiente CASILLA DE UNIDADES DESTRUIDAS; en tal caso, en lugar de salir, cuenta a efectos de acumulación de PV. Si la unidad en disposición de salida sobrevive al ataque no ocurre nada más, y el jugador alemán no obtiene ningún PV.

6.9.3. No hay límite al número de unidades que el jugador aliado puede sacar del juego, ni al de turnos de juego en los que puede efectuar salidas.

7. CONCENTRACION

Se mantiene en vigor todas las limitaciones a la acumulación de fuerzas del reglamento de COBRA. No obstante, los indicadores de activación y las unidades alemanas retrasadas no cuentan a efectos de concentración. Las Kampfgruppen alemanas (las unidades no retrasadas que contienen la indicación «KG» como indicación de tamaño) se consideran regimientos a efectos de concentración.

8. ZONAS DE CONTROL

REGLA GENERAL:

Con excepción de lo que se establece a continuación, se mantiene en vigor todo lo dispuesto en la sección 8.0. del reglamento de COBRA.

CASOS PARTICULARES:

8.1. Las unidades retrasadas no generan zona de control.

8.2. Las zonas de control se extienden hacia el exterior de los exágonos de las fortalezas, pero no hacia el interior.

9. COMBATE

REGLA GENERAL:

Con excepción de lo que se establece a continuación, se mantiene en vigor todo lo dispuesto en la sección 9 del reglamento de COBRA.

CASOS PARTICULARES:

9.1. UNIDADES QUE PUEDEN ATACAR

9.1.1. Las unidades mecanizadas sólo pueden lanzar ataques contra o desde un marjal, a través de un lateral de exágono que contenga una carretera.

9.1.2. Las fuerzas retrasadas alemanas carecen de potencia de combate y no pueden atacar ni ser atacadas. Su presencia en exágonos ocu-

pados por otras unidades alemanas se ignora a efectos de combate, y no pueden eliminarse ni marchar en retirada para satisfacer las pérdidas de nivel necesarias. Si todas las demás unidades alemanas de un exágono son aniquiladas o si se ven forzadas a retirarse como resultado de un combate, las unidades retrasadas de ese exágono quedan automáticamente destruidas.

9.2. COMBATE DE VARIAS UNIDADES CONTRA VARIOS EXAGONOS

(Véase el reglamento de COBRA.)

9.3. VENTAJAS DEFENSIVAS Y OFENSIVAS

(Véase el reglamento de COBRA.)

9.4. RESOLUCION DE COMBATES.

(Véase el reglamento de COBRA.)

9.5. TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES.

(Véase el reglamento de COBRA.)

9.6. EXPLICACION DE LOS RESULTADOS DE LOS COMBATES.

9.6.1. Durante el turno x1, todos los resultados de los combates deberán asumirse como pérdidas de nivel. Las unidades no podrán efectuar retiradas con ese propósito hasta el turno x2.

9.6.2. Salvo por lo que acaba de establecerse en 9.6.1., sigue en vigor todo lo dispuesto en el punto 9.6. del reglamento de COBRA.

9.6.3. Para facilitar el cálculo de los PV, los jugadores colocarán las unidades eliminadas en las CASILLAS DE UNIDADES DESTRUIDAS impresas en el mapa de la ampliación. Al final de la partida, basta multiplicar el valor en PV de las unidades de las casillas por el número de fichas contenidas en cada una de ellas, para obtener el total de PV.

9.7. RETIRADAS

9.7.1. Las unidades mecanizadas sólo podrán retirarse hacia el interior o hacia el exterior de un marjal a través del lateral de un exágono que contenga una carretera.

9.7.2. Salvo por lo que acaba de establecerse en 9.7.1., sigue en vigor todo lo dispuesto en el punto 9.7 del reglamento de COBRA.

9.8. AVANCE TRAS EL COMBATE

9.8.1. Si una unidad llega en su avance a una fortaleza, un marjal o una zona de defensa deberá interrumpir su movimiento, aunque la unidad en retirada haya llegado mucho más lejos o haya resultado aniquilada.

9.8.2. Salvo por lo que acaba de establecerse en 9.8.1., sigue en vigor todo lo dispuesto en el punto 9.8. del reglamento de COBRA.

9.9. COOPERACION ENTRE EJERCITOS ALIADOS

(Véase el reglamento de COBRA.)

10. CUARTELES GENERALES

(Véase el reglamento de COBRA.)

11. APROVISIONAMIENTO

REGLA GENERAL:

Salvo por las modificaciones introducidas en esta sección, sigue en vigor todo lo dispuesto en la 11 del reglamento de COBRA.

CASOS PARTICULARES:

11.1 DETERMINACION DE APROVISIONAMIENTO

11.1.1 Durante los turnos x1 y x2 no se determina la situación de aprovisionamiento de las unidades aliadas, ya que se considera que siempre permanecen aprovisionadas, aun cuando se encuentren rodeadas por unidades o ZDC alemanas.

11.1.2. Las rutas de aprovisionamiento sólo pueden penetrar en los marjales o salir de ellos a través de los lados de exágonos que contengan una carretera.

11.1.3. Las rutas de aprovisionamiento de las unidades aliadas no pueden entrar en exágonos ocupados por unidades retrasadas alemanas ni salir de ellos.

11.2. FUENTES DE APROVISIONAMIENTO ALEMANAS

11.2.1 Las unidades alemanas disponen de todas las fuentes de aprovisionamiento establecidas en el punto 11.2 del reglamento de COBRA, pero además se considerarán aprovisionadas siempre que ocupen

un exágono de fortaleza o de la ciudad de Cherburgo, en los que nunca haya penetrado una unidad aliada.

11.2.2. Las unidades alemanas pueden establecer rutas de aprovisionamiento hasta cualquier exágono de Cherburgo (1207, x1307, x1208, x1407) en el que nunca haya penetrado una unidad aliada. No hay ninguna limitación al número de unidades alemanas que pueden trazar sus rutas de aprovisionamiento hasta Cherburgo.

11.3. FUENTES DE APROVISIONAMIENTO ALIADAS

11.3.1. En la versión ampliada se ignorará lo establecido en el punto 11.3 del reglamento de COBRA. Ahora las unidades aliadas sólo podrán aprovisionarse a partir de una cabecera de aprovisionamiento activa.

11.3.2. Todas las cabeceras de aprovisionamiento empiezan la partida en situación inactiva y del bando alemán.

11.3.3. Todos los exágonos de playa que pertenezcan al bando aliado serán, con independencia de su anterior situación, cabeceras de aprovisionamiento activas.

11.3.4. Todas las cabeceras de aprovisionamiento que no sean a la vez exágonos de playa (con excepción de las situadas en los exágonos x1207, x1307, x1407, se convierten en cabeceras activas al principio del turno quinto, posterior al de su ocupación por los aliados. Por tanto, si una cabecera de aprovisionamiento está en posesión de los alemanes durante el turno x2, no puede transformarse en cabecera activa hasta el x7. Para llevar la cuenta del tiempo transcurrido entre la entrada aliada y la activación, se coloca la ficha de activación de cabecera de aprovisionamiento en la casilla del MARCADOR DE TURNOS correspondiente al turno en que dicha cabecera habrá de activarse. Cuando la ficha indicadora de turno llega a esa casilla, la ficha de activación de cabecera de aprovisionamiento se coloca boca arriba en el exágono del mapa correspondiente a la cabecera activada. Si el jugador alemán vuelve a capturar la cabecera antes de que sea activada, se retira del MARCADOR DE TURNOS la ficha indicadora de activación. Si la cabecera vuelve de nuevo a manos aliadas, la mencionada ficha vuelve a colocarse en el marcador a cinco casillas de la ocupada por la ficha de turno (es decir, de manera que entre una y otra queden cuatro casillas vacías), y el proceso comienza una vez más.

11.3.5. Las cabeceras del aprovisionamiento que no están en la costa sino junto a ríos principales, sólo se considerarán activas a efectos de aprovisionamiento y refuerzos, si no hay ninguna unidad alemana (salvo cuarteles generales o unidades retrasadas) en ninguno de los exágonos recorridos por el río en su trayectoria hasta el mar. Por ejemplo: Carentan no puede ser una cabecera de aprovisionamiento activa, si hay alguna unidad alemana acantonada en cualquiera de los exágonos: x2219, x2119, x2218, x2319, x2318, x2418, x2417, x2518, x2517 ó x2416. De la misma forma, St. Vaast La Hougue no puede ser cabecera activa si hay alguna unidad alemana en x2309 ó x2310; ni Isigny ni hay tropas enemigas en x2519, x2518, x2517, x2618 ó x2617. La presencia de unidades alemanas junto a los ríos principales no afecta a los procedimientos de activación descritos en 11.34, simplemente impide el uso de las cabeceras de aprovisionamiento afectadas por la presencia de tropas enemigas.

11.3.6. Las cabeceras de aprovisionamiento x1207, x1307, x1407 se activan diez turnos después del último en que pertenecieron a los alemanes. Respecto a la indicación de su situación, sígase lo dispuesto en 11.34.

11.3.7. Cuando una cabecera de aprovisionamiento que no se encuentre en un exágono de playa se transforma en activa, permanecerá así mientras se encuentre en manos del jugador aliado. Si es capturada

por el jugador alemán permanecerá inactiva sólo mientras se encuentre en su poder, y volverá a activarse en cuanto una unidad aliada entre en su exágono. Una vez activada, cualquier cabecera de aprovisionamiento podrá cambiar de manos cualquier número de veces a lo largo de la partida, pero siempre quedará activada en el momento en que pase a las del jugador aliado. La presencia de unidades alemanas junto a los ríos principales no afecta a la situación de las cabeceras de aprovisionamiento a los efectos de esta norma.

11.3.8. Siempre que una cabecera de aprovisionamiento resulte activada, se colocará sobre ella una ficha indicadora de activación. Una vez colocada, la ficha permanecerá sobre ella hasta el término de la partida, pero se le dará la vuelta si queda inactivada de nuevo, o si no puede utilizarse debido a la presencia de unidades alemanas junto al río que conecta la cabecera con el mar.

11.4. CONSECUENCIAS DE QUEDARSE SIN APROVISIONAMIENTO

Las consecuencias de perder contacto con las fuentes de aprovisionamiento se recogen en el punto 11.4 del reglamento de COBRA. Además, cualquier unidad paracaidista que empiece el turno x3 sin aprovisionar, quedará automáticamente eliminada (y acumulará PV en la cuenta del jugador alemán, igual que si tal unidad hubiese sido destruida en combate).

12. PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO Y LIMITES DE MANDO ALIADOS

Durante los turnos x1 y x2, el jugador aliado no recibe puntos de aprovisionamiento ni niveles de mando. Durante dichos dos turnos, las unidades aliadas no necesitan ninguna de esas dos condiciones para atacar. A partir del turno x3, el jugador aliado dispone de 3 puntos de aprovisionamiento británico y 3 de EE. UU. por turno excepto en el turno x7, correspondiente a los días 22 a 24 de julio, en que los daños sufridos por los aliados (Mulberries) provocaron una fuerte reducción en el ritmo de aprovisionamiento. Desde el turno x3, y hasta el final de la partida, el jugador aliado deberá consumir puntos de aprovisionamiento para atacar, y no podrá lanzar más ataques u operaciones de cruce de posiciones enemigas, que puntos tenga en sus niveles de mando, exactamente igual que como se dispone en la sección 12 del reglamento de COBRA.

13. REEMPLAZOS

En los turnos x1 y x2, ninguno de los dos jugadores reciben reemplazos. A partir del turno x3 pueden recibirlos de conformidad con lo dispuesto en la sección 13 del reglamento de COBRA.

14. REFUERZOS Y SALIDAS

14.1. PUNTOS DE ENTRADA AL MAPA DE LOS REFUERZOS

14.1.1. Los refuerzos alemanes entran por los lados del mapa indicados en las fichas que los representan, como en el reglamento de COBRA.

14.1.2. Las unidades aliadas no penetran en el teatro de operaciones por el norte, como ocurrirá en COBRA, sino tal como se dispone en los puntos 14.1.3 a 14.1.6 de esta misma sección.

14.1.3. Los refuerzos británicos, canadienses y polacos sólo pueden entrar si se colocan en una cabecera de aprovisionamiento activa situada al este de la hilera de exágonos 3300 (exclusive).

14.1.4. Los refuerzos de Francia y EE. UU. sólo pueden entrar si se colocan en una cabecera de aprovisionamiento activa situada al oeste de la hilera de exágonos 4200 (exclusive).

14.1.5. Cuando entran al mapa, los refuerzos han de satisfacer el coste de entrada al terreno del exágono por el que efectúan la entrada.

14.1.6. Los refuerzos aliados son los únicos que pueden entrar al teatro de operaciones por exágonos situados en una ZDC enemiga. Esto constituye una excepción al reglamento de COBRA.

14.2. SITUACION Y USO DE LOS REFUERZOS

14.2.1. Como en el caso de COBRA, algunas unidades entran en juego con su potencia de combate debilitada (el lado de la ficha que muestra el valor más bajo debe estar hacia arriba). Dichas unidades se diferencian porque llevan el turno de entrada impreso por la cara que presenta la potencia más baja.

14.2.2. La 27 brigada acorazada británica queda disponible para entrar en juego durante la fase de movimiento mecanizado aliada del turno x1, e inmediatamente sufre un ataque 1-3 inmodificable. La unidad deberá asumir cualquier pérdida sufrida como resultado de dicho ataque como pérdida de nivel, sin opción de retirada. Excepción: el jugador aliado puede retener la unidad hasta el turno x2 o hasta más tarde, y en tal caso no será objeto de ningún ataque.

14.2.3. Durante cada turno de juego a partir del x2, el jugador alemán podrá situar en el mapa hasta un máximo de una unidad alemana retrasada, durante su fase de movimiento inicial, siempre que tenga fichas de las mencionadas unidades. Estas fichas pueden situarse en cualquier parte del mapa, con excepción de las cabeceras de aprovisionamiento y de los exágonos ocupados por unidades enemigas. Han de colocarse en exágonos en situación de aprovisionamiento y situados a no más de 6 exágonos de una unidad alemana, que no sea ni otra unidad retrasada, ni un cuartel general. Pueden también situarse en exágonos pertenecientes a ZDC enemigas. Una vez colocadas en el mapa, no pueden moverse más, y quedan aniquiladas en cuanto una unidad aliada entra en el exágono que ocupan. La destrucción de unidades retrasadas no cuenta a efectos de acumulación de PV. Las fichas de unidad retrasada pueden volver a utilizarse una vez destruidas, pero el número de unidades retrasadas no podrá sobrepasar el máximo que puede haber en el mapa en un momento dado. Nota: si durante la fase de movimiento inicial del jugador alemán están desplegadas todas las unidades retrasadas, éste puede «destruir» una de ellas para aplicar la ficha a otra.

14.2.4. A partir de la fase de movimiento mecanizado del turno x1, los refuerzos aliados pueden incorporarse a la partida en cualquier momento, a partir del instante en que se encuentren disponibles. No es preciso que se incorporen precisamente durante la fase en que pasan a estar disponibles. Todos los refuerzos alemanes, así como los aliados que aparezcan antes de la fase de movimiento mecanizado del turno x1, habrán de incorporarse al mapa en el momento en que está previsto que lo hagan, y no podrán ser retenidos. Si no consiguen entrar

en el momento preciso, no podrán hacerlo nunca (aunque no contarán a efectos de acumulación de PV).

14.2.5. Durante el turno aliado x1, el jugador de ese bando deberá lanzar los refuerzos paracaidistas previstos para entrar en juego en ese momento. Dichos refuerzos no pueden desplegarse en exágonos de la costa, ni de la playa.

14.2.6. Las unidades aliadas que tienen previsto su desembarco en una playa determinada (sólo refuerzos x1 y x2), habrán de aparecer en esa playa, si es físicamente posible hacerlo sin violar las limitaciones de concentración de fuerzas. Si fuera físicamente imposible su desembarco en la playa prevista, no podrán entrar en juego hasta el turno x3, o hasta que la playa quede libre (lo que ocurra primero).

14.3. SALIDAS

14.3.1. Como ya se dictaminó en el reglamento de COBRA, el jugador aliado recibe PV por sacar del mapa regimientos y brigadas de hasta tres divisiones mecanizadas de EE. UU. Si el jugador no ha conseguido sacar dichas unidades para el momento en que empieza el turno x8, el jugador alemán recibe 3 PV por cada división EE. UU. (o fracción) y por cada turno de juego hasta el final de la partida, durante los que el jugador aliado no consiga sacar sus unidades (como máximo 3 PV x 3 divisiones x 6 turnos = 54 PV, si el jugador aliado no consigue sacar del mapa ni una sola división).

14.3.2. El jugador aliado recibe 4 PV por cada unidad de comando que consiga sacar (como se describió en el punto 6) antes del turno x5. A diferencia de otras unidades, la de comando puede salir de cualquier cabecera de aprovisionamiento activa o exágono de costa. No son atacadas cuando salen de un exágono perteneciente a una ZDC alemana. Al comienzo del turno x6, el jugador alemán recibe 8 PV por cada unidad de comando que todavía quede en el mapa.

14.3.3. El jugador aliado recibe 4 PV por cada regimiento de paracaidistas de EE. UU. que consiga sacar (como se describió en el punto 6.9.) antes del turno x14. Al principio del turno 1, el jugador alemán obtiene 8 PV por cada regimiento de paracaidistas de EE. UU. que quede en el mapa.

14.3.4. En el mapa de la ampliación se han impreso dos CASILLAS DE UNIDADES ALIADAS SACADAS, para que los jugadores recuerden más fácilmente las unidades que han salido del mapa y puedan calcular los PV. Cada vez que el jugador aliado saque una unidad y obtenga por ello PV, deberá colocarla en una de esas dos casillas. Al final del juego no tiene más que sumar el valor de tales unidades por lo que respecta a la acumulación de PV.

15. APOYO NAVAL Y AEREO ALIADO

REGLA GENERAL:

El jugador aliado recibe y utiliza durante la ampliación puntos aéreos, con arreglo a lo establecido en la sección 15 del reglamento de COBRA. En la versión ampliada cuenta, además, con puntos de apoyo naval.

CASOS PARTICULARES:

15.1. DISPONIBILIDAD DE APOYO NAVAL Y AEREO

15.1.1. Durante el turno x1, el jugador aliado no recibe puntos de apoyo aéreo ni naval. Las consecuencias de las incursiones aéreas y de los bombardeos navales del día D se han incorporado a los valores de movimiento, potencia de combate y desgaste de dicho turno.

15.1.2. Desde el turno x2 hasta el final de la partida, el jugador aliado recibe puntos aéreos con arreglo a lo dispuesto en la sección 15 del reglamento de COBRA.

15.1.3. El jugador aliado recibe 6 puntos navales por turno en los turnos x2 y x3, 3 en los turnos x4 a x10, y 1 en los turnos x11 a x14. Como los puntos aéreos, éstos deben emplearse durante el turno en que se reciben. No pueden guardarse de un turno para otro.

15.1.4. El tiempo no afecta a la disponibilidad de puntos navales.

15.2. APOYO A LOS ATAQUES EN TIERRA

15.2.1. Como en el reglamento de COBRA, sólo puede usarse un punto aéreo por cada ataque de tierra que desee apoyarse.

15.2.2. Pueden usarse hasta dos puntos navales por ataque. Estos puntos funcionan exactamente igual que los aéreos, por lo que respecta a la decisión del resultado del combate.

15.2.3. Un mismo ataque puede apoyarse simultáneamente con puntos aéreos y navales.

15.2.4. Los puntos navales sólo pueden usarse para apoyar ataques lanzados contra defensores, que ocupan un exágono situado a una distancia de no más de seis exágonos (no más de cinco exágonos intermedios) de otro del mapa de la expansión formado íntegramente por mar.

15.3. BOMBARDEO INTENSIVO

Entre los turnos x5 y x1, el jugador aliado podrá efectuar una operación de bombardeo intensivo con arreglo a lo dispuesto en el punto 15.3 del reglamento de COBRA. Puede asimismo efectuar una segunda

operación del mismo tipo entre el turno 2 y el final de la partida, lo que supone un total de dos operaciones en toda ella. Cada operación exige el consumo de los 6 puntos aéreos disponibles, lo que significa que sólo podrán llevarse a cabo con tiempo despejado.

16. FORMA DE GANAR

REGLA GENERAL:

Salvo por las modificaciones incluidas en esta sección, la victoria se obtiene con arreglo a las normas dispuestas en la sección 16 del reglamento de COBRA. Para facilitar los cálculos, se han previsto una serie de casillas para colocar las unidades destruidas o sacadas del mapa durante la partida. Además hay un REGISTRO DE PV, para que el jugador alemán lleve la cuenta de los PV obtenidos por Cherburgo, por las playas abandonadas y por las unidades que los aliados no consigan sacar del teatro de operaciones. Las fichas de PV se desplazan a lo largo de dicho registro para indicar el número de PV acumulados en cualquier momento de la partida.

CASOS PARTICULARES:

16.1. PUNTOS DE VICTORIA ADICIONALES PARA EL JUGADOR ALEMÁN

PV adicionales por unidades aliadas:

8 PV por cada brigada de comandos aliada que permanezca en el mapa al comienzo del turno x6.

8 PV por cada regimiento de paracaidista de EE. UU. que permanezca en el mapa al comienzo del turno 1.

4 PV por cada regimiento o brigada de paracaidistas y por cada brigada de comandos eliminados. Nota: ésto supone una modificación con respecto a los 2 PV que se obtienen por la infantería en el reglamento de COBRA.

PV adicionales por Cherburgo:

3 PV al comienzo de cada turno posterior al x1 en que al menos uno de los exágonos de Cherburgo (x1 207, x1307, x1308, x1208, x1407) permanezca en manos de los alemanes.

PV adicionales por las playas abandonadas:

10 PV por cada playa (no exágono de playa) abandonada por los aliados durante el turno x1 (únicamente).

16.2. PUNTOS DE VICTORIA ADICIONALES PARA EL JUGADOR ALIADO:

Puntos de victoria adicionales por sacar unidades aliadas:

4 PV por cada brigada de comandos sacada al final del turno x5.

4 PV por cada regimiento de paracaidistas de EE. UU. sacado al final del turno x14.

16.3. CLASIFICACION DE LA VICTORIA

(Véase el reglamento de COBRA.)

16.4. VICTORIA AUTOMÁTICA

La partida termina con una victoria decisiva para el jugador alemán, si al principio de un turno de juego aliado no hay cabeceras de aprovisionamiento activas (incluyendo las playas) en manos del contrincante aliado.

17. EL DESEMBARCO

Este mismo escenario sirve para jugar una versión más breve de la ampliación: la operación de desembarco, es decir, el esfuerzo aliado por tomar la costa y crear una cabeza de puente firme como preparativo del avance hacia el Sena.

Para ello se usa el reglamento de COBRA con las modificaciones previstas para la ampliación. Al principio de la partida, las fichas se colocan como para la partida ampliada. El escenario se mantiene invariable desde el turno x1 hasta el x14. Al final del turno x14 se determina la victoria con arreglo a lo dispuesto en la sección 16 del reglamento ampliado de COBRA, con las excepciones siguientes:

1. El jugador alemán no recibe ningún PV por sacar sus unidades por el extremo oriental del mapa, ni por llevarlas al este de la hilera de exágonos 3900. Las unidades alemanas puedan salir del teatro de operaciones, pero no reciben ningún PV por ello.

2. El jugador aliado recibe 1 PV por cada cabecera de aprovisionamiento (incluyendo las ubicadas en exágonos de playas) activa, es decir, con una ficha indicadora de activación y que esté en manos del bando aliado, con independencia de la situación de los ríos principales que puedan conectarlas con el mar, al final del turno x14.

3. El jugador alemán recibe 2 PV por cada exágono de las siguientes ciudades importantes que se encuentren en su poder: Coutances (0608), St. Lô (1506, 1606), Bayeux (2601, x3620), Caen (3404, 3504, 3505, 3506, 3604, 3605), Carentan (2120) y Cherburgo (1207, 1307, 1308, 1208, 1407).