

# WestFront™

La Guerra en Europa 1943-45

SEGUNDA  
EDICION

Game Design:  
Craig Besinque

Cover Art: *Bastogne*  
By John Paul Strain

Traducción Española:  
*Javier Palacios*



## INTRODUCCION

*WestFront* simula la campaña del “Frente Occidental” en la Segunda Guerra Mundial, 1943-45, empezando con la invasión de Sicilia. Un jugador dirige las fuerzas del Eje, el otro dirige las fuerzas Aliadas.

## EL MAPA

El Mapa representa la mitad occidental del teatro europeo en la Segunda Guerra Mundial. El mapa está dividido en hexágonos, llamados “hexes”, para determinar la ubicación y el movimiento. Las características del terreno que afectan al juego incluyen: ríos, bosques, montañas, pantanos, ciudades, puertos y vías férreas.

**Noruega, Suecia, Suiza e Irlanda** están fuera del juego. Estas áreas entran en juego en *EuroFront* que cubre toda la guerra en Europa en 1939-45. Las unidades del Eje no pueden entrar en **Gran Bretaña** o el **Norte de África**.

## LAS UNIDADES

Los bloques de madera, llamados unidades, representan **cueros** alemanes y ejércitos menores del Eje (bloques negros) y **cueros** o ejércitos menores Aliados (bloques azules). Debe pegarse en cada bloque una etiqueta adhesiva precortada que identifica el tipo y fuerza de la unidad. Ponga las etiquetas Aliadas en los bloques azules, y las etiquetas del Eje en los bloques negros.

Las unidades en juego permanecen normalmente “de pie”, con sus etiquetas de cara al jugador propietario. Esto proporciona un mecanismo sencillo pero elegante de “**Niebla de Guerra**” en la que los jugadores no pueden ver el tipo o fuerza de las unidades contrarias.

Los siete tipos de unidades básicas son: Blindadas, Infantería Mecanizadas (“Mec”), Infantería, Caballería, Estáticas, Fuertes y Cuarteles Generales (HQ). Como cada tipo de unidad tiene un valor de movimiento y potencia de fuego fijo, estos números no se muestran en las etiquetas.

Los números grandes que rodean el símbolo de la unidad muestran la fuerza de la unidad, el Valor de Combate llamado (“VC”). Las unidades ganan y pierden fuerza en forma de pasos de 1VC. La fuerza actual de una unidad es el número que aparece en su parte superior al estar “de pie”.

## ESCENARIOS DE JUEGO

Para los propósitos del juego, la campaña del Frente Occidental se divide en escenarios, cada uno cubre un período de 6 meses de guerra. Un escenario puede jugarse en una sentada (4-6 horas), y pueden unirse dos o más escenarios para juegos más largos. El ganador de un escenario viene determinado por los Puntos de Victoria (VP), que se otorgan por el Nivel de Producción actual y los pasos de HQ que permanecen en el juego, y reducidos por el número de unidades amigas eliminadas.

Cada escenario tiene un “Handicap” o desventaja de PV a que se suma/resta de los PV Aliados, relacionando el total de PV a los resultados históricos.

## TURNOS DE JUEGO

Un mes consiste en un segmento de Producción seguido de dos Quincenas de juego. La producción implica la adición de pasos de reemplazo a las unidades en juego y la reconstrucción de las unidades destruidas en unidades 1VC o “cuadros”. El control de objetivos económicos en el mapa proporciona Puntos de Producción, que se usan para “pagar” por estas construcciones. Ambos jugadores realizan su producción de manera simultánea.

Una Quincena consiste en dos Turnos de Jugador alternos. Los Aliados siempre cogen el primer Turno de Jugador.

El jugador que tiene el Turno de Jugador actual se llama el Jugador Activo (el otro jugador es el Pasivo). Un Turno de Jugador normalmente empieza activando una o más unidades HQ. Cada HQ activado, dependiendo de su fuerza actual, ejerce el mando sobre todas las unidades dentro de un Radio de Mando de 0-3 hexes, permitiendo a estas unidades mover.

## COMBATE

Las batallas ocurren cuando ambos jugadores tienen unidades en el mismo hex. Durante el combate, se revelan (se enseñan) las unidades al oponente. Las batallas no necesariamente se concluyen de inmediato. A veces continúan durante varios meses hasta que un bando se retira o es destruido. El combate puede darse en cualquier Batalla en curso a opción del jugador Activo pero es obligatorio en el primer turno de toda Batalla. Cualquier combate que ocurra fuera del Radio de Mando es luchado por el jugador activo con una desventaja.

Una ronda de combate consiste en un intercambio de disparos: primero el fuego aéreo, luego el fuego defensivo y finalmente el fuego ofensivo. El fuego enemigo da como resultado el desgaste de la unidad. Pueden ocurrir Retiradas forzadas (rechazos) en caso de Asaltos por Río, Aire o Mar.

## CLIMA

El clima ejerce una influencia en el juego. Durante la mayor parte del año el clima es Seco, sin embargo, en pleno invierno es Barro, que reduce las capacidades de mando, movimiento y combate de ambos bandos. El clima de Noviembre y Febrero puede ser Seco o Barro, se determina por la tirada del dado.

## COMENTARIO

En Julio de 1943, llegando la lucha en Rusia a su clímax en Kursk, los Aliados acababan de liberar el Norte de África y asegurado el control del Mediterráneo, infligiendo un mini-Stalingrado al Eje en Túnez. El Sur (así como el Norte) de Europa quedaba expuesto ahora a la invasión Aliada, añadiendo miles de millas de litoral por defender al Eje, así como la supremacía aérea y naval Aliada estrangulaba lentamente al Reich.

Los Mariscales y Jefes Conjuntos Americanos se hallaban dispuestamente inclinados hacia un esfuerzo concentrado de Invasión, el asalto directo al norte de Francia planeado para 1943. Churchill y los jefes británicos, más precavidos de la potencia de ejército alemán y penosamente conscientes de las limitaciones británicas en potencial humano, dudaban de su viabilidad, considerando que sería necesario un extenso “quebrantamiento” del Eje antes de la última confrontación. Esta estrategia periférica británica se adoptó para 1943, y los Aliados procedieron con Italia, llevándola fuera de la guerra y desviando fuerzas alemanas desde Rusia y Francia.

La invasión Aliada de Francia en junio de 1944 probablemente fue la operación militar más ambiciosa jamás intentada. Aunque Alemania había estado retirándose en Rusia durante un año, el éxito de Overlord selló el destino del Tercer Reich, como Rommel y Von Rundstedt admitieron abiertamente.

El éxito aliado en Normandía no era seguro, como tantos asumen hoy. Eisenhower y Churchill, aunque se mostraban públicamente optimistas, albergaron secretos temores de que fuera apenas posible cuando el desembarco central en “Omaha” evitó con escaso margen el desastre. El temido contraataque alemán nunca se materializó gracias a los infortunios del mando alemán y a un inteligente esquema de engaño Aliado que fatalmente retrasó la reacción alemana.

## ESCENARIOS

Los escenarios de *WestFront* no sólo son juegos autosuficientes e interesantes, sino diseñados para ser conectados, para que toda la campaña o cualquier segmento de ella puedan ser jugados. Cuando se desee, siempre se pueden continuar un juego en el siguiente escenario.

## ERRATAS DEL MAPA

**Nápoles W1** es un hex de **bosque**. Su lado de hex oriental también es de bosque. Se incluye una pegatina como parche en el juego. Por favor recorte y ponga la pegatina.

**Mallorca** pertenece a **España**, no a Gran Bretaña.

El Lado de Hex entre Róterdam y Bruselas es de Mar (no se permite movimiento por tierra).

## 1.0 EL MAPA

### 1.1 ORIENTACION

El jugador del Eje se sienta en el borde oriental del tablero y el jugador Aliado en situación opuesta. El borde **oriental** del mapa es el borde de origen del Eje y el borde **occidental** del mapa es el borde de origen para los Aliados.

**Noruega, Suecia, Suiza e Irlanda**, están fuera de juego (estas naciones entran en el juego en *EuroFront*). Las unidades del **Eje** están prohibidas en **África y Gran Bretaña**.

### 1.2 HEXES

El tablero se divide en "hexes" que determinan la localización y el movimiento de las unidades. Los hexes parciales de los bordes del mapa y los hexes con parte de tierra y parte de agua son jugables. Los hexes pueden identificarse por las ciudades o poblaciones que contienen, o por una dirección (véanse los puntos cardinales), y por la distancia a la que estén de alguna ciudad o población.

### 1.3 TERRENO

Los tipos de terreno que afectan al juego se indican a continuación y se resumen también en la **Tabla de Efectos del Terreno**. Un **hex** o un lado de hex se consideran del tipo de terreno que abunde **más** en ese hex o lado de hex. El terreno de un hex afecta al movimiento, al combate y al "apilamiento" (número máximo de unidades permitidas en un hex). El terreno de los **lados de hex** limita el movimiento para entrar (y salir) de las batallas, llamado Límite de Implicación (6.33).

#### 1.31 CLARO

El terreno claro permite mover sin impedimento. El límite de Implicación es de dos (2) unidades por lado de hex, y el límite de apilamiento es de cuatro (4) unidades por hex.

#### 1.32 BOSQUE

El terreno de bosque no impide el movimiento. Las unidades pasivas tienen **defensa doble**: sólo pierden un paso por cada dos impactos que sufran en combate. El límite de implicación es de una (1) unidad por lado de hex y el límite de apilamiento es de cuatro (4) unidades por hex.

*Nota: Nápoles W1 es un hex de bosque, incluyendo su lado de hex oriental.*

#### 1.33 COLINA

El terreno de Colina es igual que el de Bosque.

#### 1.34 PANTANO

Todas las unidades (excepto la caballería) deben **detenerse** al entrar en un hex de Pantano. Las unidades pasivas tienen **defensa doble** en combate. El límite de implicación es de una (1) unidad por lado de hex y el límite de apilamiento es de tres (3) unidades por hex. Todas las unidades hacen fuego ofensivo con **FS**. Están prohibidas las invasiones navales en los hexes de pantano.

#### 1.35 MONTAÑA

Las montañas detienen el movimiento (excepto el de caballería) y otorgan **defensa doble**. El límite de implicación es de una (1) unidad por lado de hex y el límite de apilamiento es de dos (2) unidades por hex. Están prohibidas las invasiones por mar y paracaidistas en las montañas.

Los lados de hex **Alpinos** (de Alta Montaña de color blanco) son intransitables.

#### 1.36 RIOS

Los ríos van siempre por lados de hex. No impiden el movimiento, excepto que el límite de implicación es de una (1) unidad. Los intentos de iniciar batallas a través de ríos, denominados Asaltos por Río, están sujetos a Rechazos/Repulse (ver 7.5).

#### 1.37 MARES

Los mares son infranqueables excepto a través de Estrechos o usando Movimiento Naval (véase 15.2). Las áreas del mar punteadas muestran **encalladeros** (aguas poco profundas o rompientes -NdT.), en las cuales se prohíben las invasiones navales.

#### 1.38 LAGOS

Los hexes y lados de hex de lagos son siempre intransitables. El Movimiento Naval está prohibido en los Lagos.

#### 1.39 ESTRECHOS

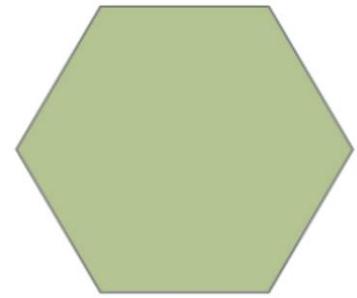
Los Estrechos (mostrados con flechas de cruce) se tratan como los ríos, sólo que las unidades que cruzan deben empezar en un lado y detenerse en el otro.

Se pueden trazar líneas normales (de 2 hexes) de Suministro (10.3) a través de Estrechos así como por los ríos, sin tener en cuenta el control del mar.

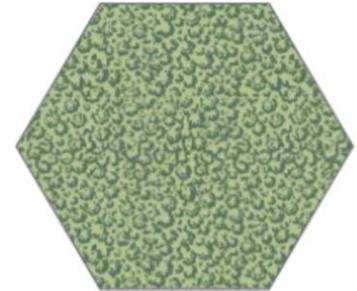
Están prohibidos el Movimiento Naval, las Invasiones Navales y el Suministro Naval a través de Estrechos si cualquier hex de tierra adyacente es enemigo-controlado.

*Ejemplo: El Movimiento Naval dentro o fuera de Amberes (Antwerp) es imposible si Ostende o Róterdam están controlados por el enemigo.*

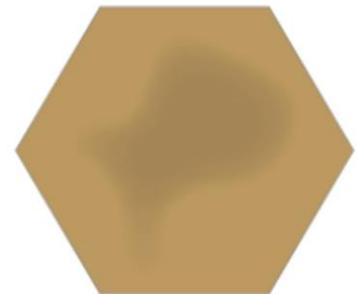
Los Estrechos mostrados en rojo son **Estrechos Ferroviarios** por los que es posible el movimiento ferroviario (vea 9.23).



Hex Claro



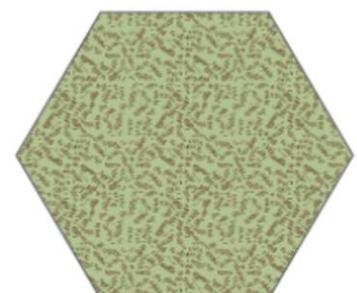
Hex de Bosque



Hex de Montaña



Hex de Pantano



Hex de Colina

## 1.4 CIUDADES

Las ciudades no afectan al movimiento o al apilamiento (se rigen por el tipo de terreno en el hex). En el mapa hay dos tipos de ciudades: Ciudades Mayores y Menores.

### 1.41 CIUDADES MAYORES

Los puntos grandes negros (o rojos) con números blancos son Ciudades Mayores. Todas las unidades que se defiendan en Ciudades Mayores tienen **Defensa Doble (7.3)** y **Potencia de Fuego Doble** o mejor.

**EXCEPCION:** Roma es una ciudad abierta, no proporciona beneficios defensivos.

Las Ciudades Mayores contribuyen al Nivel de Producción del jugador que las controle. En cada Fase de Producción pueden llegar a una Ciudad Mayor hasta dos unidades de refuerzo o reconstruidas, "en cuadros".

**Ciudades de Victoria.** Son ciudades mayores en cuadrados negros (por ejemplo, París). Los refuerzos y los "cuadros" reconstruidos del Eje pueden llegar también a éstas.

### 1.42 CIUDADES MENORES

Los puntos pequeños rodeados por un círculo son Ciudades Menores. No otorgan ventajas defensivas ni de producción. Un refuerzo o una unidad en cuadros recién reconstruida pueden llegar en Ciudades Menores por Fase de Producción.

### 1.43 POBLACIONES

Los puntos negros (o rojos) pequeños indican poblaciones. No tienen ninguna función en el juego aparte de dar nombres a lugares.

### 1.44 CIUDADES NATALES

Cualquier Ciudad Mayor o Menor dentro del territorio Natal (por ejemplo Alemania para las unidades alemanas). Los refuerzos y las unidades reconstruidas sólo pueden colocarse en las Ciudades Natas. (Eje: también en las Ciudades de Victoria).

### 1.45 PUERTOS

Las ciudades costeras con un símbolo de ancla son Puertos, se usan para Movimiento y Suministro Marítimos (ver 15.0).

Los símbolos grandes representan Puertos Mayores. Los símbolos pequeños representan Puertos Menores. Los símbolos **Negros** de puerto representan **Bases Navales** que controlan el área de mar adyacente (ver 15.1).

Los Puertos que bordean dos áreas de mar tienen un símbolo de puerto con dos barras cruzadas.

### 1.46 FORTALEZAS

Las ciudades/poblaciones con un hexágono rodeándolas (por ejemplo Malta y Gibraltar) son Fortalezas. El combate siempre es obligatorio (excepto el Combate de Blitz) al implicarse frente a una fortaleza controlada por el enemigo (ver 7.15).

Todas las unidades que defiendan en una fortaleza tienen **Defensa Triple (7.4)**.

La unidad más grande (**sólo**) que se defienda en una fortaleza tiene **Potencia de Fuego Triple (TF)** y recibe **Abastecimiento de Fortaleza (10.5)**, que le permite sobrevivir indefinidamente (tenga la fuerza que tenga) sin línea de abastecimiento.

## 1.5 CENTROS DE RECURSOS

Los Hexes de Recursos-Producción del juego (por ejemplo: Lille, Metz y el Ruhr) se identifican con el símbolo de un pico (minerales) o una torre petrolífera y un valor de producción.

Cuando estén en el mismo hex que una Ciudad de Producción, el valor de Recursos se añade al valor de la ciudad. Los centros de recursos controlados por el Eje producen el **doble** de su valor de producción.

Por ejemplo: Lille tiene una Ciudad de Producción de valor 1, más un valor de mineral de 1. Esto da un total de 2 puntos de producción para el jugador Aliado, o 3 para el alemán, dado que el valor del mineral (pero no el de la ciudad) es doble si está en manos alemanas.

## 1.6 LINEAS FERREAS

Las principales vías férreas están indicadas con líneas de puntos rojas. Estas líneas proporcionan una fuente de suministro para las unidades y permiten el rápido redespigamiento de unidades mediante Movimiento Ferroviario (9.2).

Los hexes de Entrada de Ferrocarril son hexes del borde del mapa por dónde entran las líneas férreas en el mapa.

### **FERROCARRIL AARHUS W1 - ODENSE:**

*El lado de hex entre Aarhus W1 y Odense (Dinamarca) puede cruzarse por movimiento ferroviario o por movimiento de Estrechos (1.39).*

## 1.7 FRONTERAS NACIONALES

Estas se muestran por las líneas punteadas negras.

*Nota: Los tres hexes al este de Austria están en Hungría (nación que no se nombra).*

## 1.8 LIMITE DEL FRENTE

Atravesando Alemania Oriental está la línea del límite del Frente Oriental. Esto se ignora en los juegos de **WestFront**.

## 1.9 ZONAS Y AREAS

A lo largo de algunos bordes del mapa hay áreas no-hexagonales llamadas **Zonas**, que contienen **Distritos** (círculos), **Regiones** (cuadrados) y **Rutas** (líneas que los conectan).

En **WestFront**, todas las Zonas están fuera del juego para todos los propósitos. Se usan al jugar **EuroFront**.

1

Ciudad Mayor

2

Ciudad de Victoria



Ciudad Menor



Población



Fortaleza



Puerto Mayor



Base Naval (Puerto Mayor)



Puerto Menor



Base Naval (Puerto Menor)



Recursos de Mineral



Recursos de Petróleo

## CIUDADES/POBLACIONES ESPAÑOLAS ROJAS

En el escenario de la Guerra Civil Española de **EuroFront**, las ciudades/poblaciones de color rojo son Republicanas. El color rojo no tiene ninguna función aparte en **WestFront**.

## CENTROS DE RECURSOS

El valor de los Centros de Recursos se duplica para el jugador del Eje porque eran cruciales para la bloqueada economía alemana falta de recursos.

## 2.0 LAS UNIDADES

### 2.1 NACIONALIDAD

Debe pegarse una etiqueta adhesiva en uno de los lados de cada bloque de madera. Se deben examinar previamente los bloques, y luego tapar las pequeñas imperfecciones que pueda haber con la etiqueta. El juego incluye uno o dos bloques de repuesto.

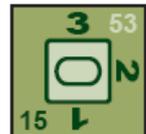
Las unidades alemanas son los bloques negros con etiquetas grises (negras en el caso de las unidades SS). El jugador alemán además controla 10 unidades italianas que tienen etiquetas de color beige/verde aceituna, más 12 unidades españolas Nacionalistas (etiquetas amarillas) y 2 unidades portuguesas.

Las unidades Aliadas son bloques azules con etiquetas de color verde (EEUU), tostado (Gran Bretaña) o marrón (Commonwealth).

### 2.2 TIPOS DE UNIDADES

El tipo de cada unidad lo indica el símbolo que hay en el centro de la etiqueta. Hay siete tipos de unidades básicas: blindadas, mecanizadas o "Mec", infantería, caballería, estáticas fuertes y Cuarteles Generales (HQ). El tipo de una unidad determina su Velocidad y Potencia de Fuego, tal y como se indica en la tabla.

#### 2.21 BLINDADAS



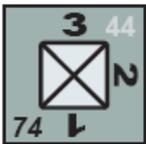
Las unidades blindadas mueven tres hexes con tiempo seco y disparan **FD** en ataque y en defensa. Las unidades blindadas representan unidades que poseen grandes concentraciones de tanques.

#### 2.22 MECANIZADAS



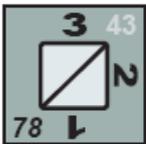
Las unidades mecanizadas (Mec) mueven tres hexes con tiempo seco y disparan **FS** en ataque y **FD** en defensa. Representan a unidades con un grado de motorización muy alto y con apoyo extra de tanques.

#### 2.23 INFANTERIA



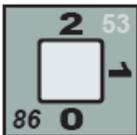
Las unidades de infantería mueven dos hexes con tiempo seco y disparan **FS** en ataque y en defensa. Las unidades Aliadas de infantería están motorizadas y mueven tres (3) hexes.

#### 2.24 CABALLERIA



Las unidades de caballería mueven tres hexes con tiempo seco y disparan **FS** en ataque y en defensa. Son las únicas que pueden mover a través de hexes de montañas y de pantanos y mover dos hexes con barro. Sólo el jugador alemán posee caballería.

#### 2.25 ESTATICAS



Las unidades estáticas sólo son móviles por el Mando Supremo (estratégicamente o por movimiento de tierra normal). Representan tropas de bajo grado con un equipo mínimo.

Las unidades Estáticas tienen un paso de "cuadros" de 0VC. Si se implica en solitario con fuerza cero, es eliminada automáticamente en combate.

#### 2.26 FUERTES

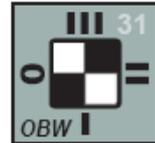


Las unidades de Fuerte representan tropas fuertemente fortificadas como la Muralla del Atlántico. Sólo mueven por ferrocarril o mar (se requiere el mando supremo), pero nunca cuando están implicados. Los fuertes se reducen a fuerza "en cuadros" si se mueven.

Las unidades de Fuerte disparan **FS** en ataque y **FT** en defensa. Tienen **Defensa Triple** que también protege a las unidades amigas más pequeñas en combate: cuando una unidad de fuerte es la unidad más grande en una batalla absorbe 3 impactos antes de perder un paso (si no lo es, la unidad más grande normalmente recibe los impactos).

Si están desabastecidas, las unidades de Fuerte pierden el FT y la Defensa Triple, pero sólo puede reducirse hasta 1VC (no se eliminan) debido al desgaste por desabastecimiento. Sólo 1 unidad de fuerte puede ocupar un hex.

#### 2.27 CUARTELES GENERALES



Las unidades HQ mueven dos (2) hexes con tiempo seco y no tienen ninguna potencia de fuego. Su propósito es ordenar el movimiento de otras unidades (ver 5.0).

### 2.3 VALOR DE COMBATE (VC)

En torno al símbolo de cada unidad aparecen una serie de números (normalmente 4, 3, 2 y 1) que representan la fuerza o **Valor de Combate** (VC) de la unidad.

Las unidades normalmente se colocan de pie, con sus etiquetas mirando hacia su jugador. El Valor de Combate de una unidad en cada momento lo indica el número que tenga en la parte superior. Cuando las unidades entran en combate, se las empuja dejándolas con sus etiquetas boca arriba, de modo que su Valor de Combate siga estando en la parte más "alta" desde el punto de vista de su jugador.

TIPO DE UNIDAD	VELOCIDAD SECO	VELOCIDAD BARRO
	3	1
	3	1
	2 <sup>1</sup>	1
	3	2
	1 <sup>2</sup>	1 <sup>2</sup>
	0 <sup>3</sup>	0 <sup>3</sup>
	3	1
	2	1
	2	1
	2	1

1 Infantería Aliada mueve tres (3) hexes.  
2 Sólo Movimiento Supremo  
3 Sólo Movimiento Ferroviario/Marítimo (Supremo)

#### VELOCIDAD

El número máximo de hexes que puede mover una unidad por fase de movimiento.

#### POTENCIA DE FUEGO

La efectividad ofensiva relativa de la unidad en combate. Las unidades con Potencia de Fuego Doble (FD) causan bajas en el enemigo a un ritmo el doble de rápido que las unidades con Potencia de Fuego Simple (FS).

#### VALOR DE COMBATE

El Valor de Combate de una unidad no sólo depende de su fuerza numérica, si no también de su moral, la calidad de sus mandos, su doctrina militar, etc. Una unidad que sea eliminada no se considera que ha sido "barrida hasta el último hombre", sino que ha perdido la mínima cohesión militar.

#### TAMAÑO DE LAS UNIDADES

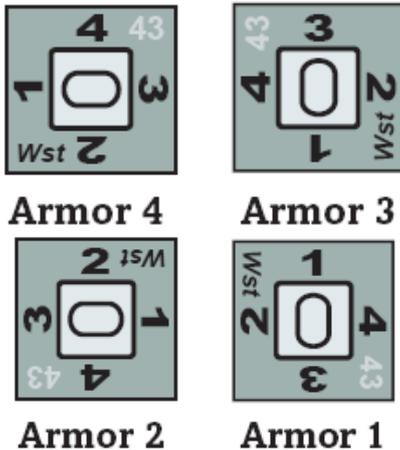
Las unidades alemanas son cuerpos, cada uno de unos 50.000 hombres. Las unidades italianas son ejércitos de aproximadamente el doble de ese tamaño.

Las unidades Aliadas son cuerpos. El promedio es de casi 50.000 hombres más casi el mismo número de tropas de apoyo.

Las unidades "Mec" representan unidades altamente motorizadas con apoyo adicional de tanques. Las unidades "Estáticas" son tropas de bajo grado con equipamiento mínimo.

## 2.4 REDUCCION DE PASOS

Las unidades tienen 1-4 posibles niveles, o "pasos" de VC. Las unidades pueden perder VC en batalla y recuperar VC por medio de la producción. Cuando las unidades reciben impactos, se las gira en sentido contrario a las agujas del reloj, de modo que su nuevo Valor de Combate (menor) quede en la parte superior. Las unidades que se reduzcan por debajo de su Valor de Combate más bajo se eliminan de la partida, pero pueden volver reconstruidas como "Cuadros" (11.5).



## 2.5 CODIGOS DE IDENTIDAD

En la esquina inferior izquierda de la etiqueta de cada unidad (colocando la unidad con su fuerza completa) aparece un número de identificación histórica. Las unidades alemanas y Aliadas son cuerpos ("84" significa "84º Cuerpo"). Las unidades italianas y de menores son ejércitos (o equivalentes).

En la esquina superior derecha de la mayoría de las unidades, se ve un código de despliegue impreso deliberadamente con caracteres suaves. Esta información es relativa al inicio de la guerra en 1939 y se usa cuando se juega *EuroFront*.

Un código numérico representa el mes de guerra en que la unidad llega al juego. Un código de una sola letra indica las unidades que empiezan 1939 (excepción Si = Silesia). La letra corresponde a una situación en el orden de las cartas de batalla de *EuroFront*. Un código de dos letras TODAS en mayúsculas, se refiere a un evento durante el juego, como el código FR para la *Sublevación Francesa* (ver 16.31).

Aunque los códigos de despliegue se usan principalmente en *EuroFront*, pueden usarse a menudo como atajo al preparar los escenarios de *WestFront* porque determinan qué unidades son los futuros refuerzos.

## 2.6 UNIDADES ESPECIALES

### 2.61 ANFIBIAS



Las unidades anfibia han mejorado las capacidades de invasión por mar y las cabezas de playa asociadas (ver: 15.5). Mueven y luchan como la Infantería pero tiene un coste de cuadro más elevado.

### 2.62 MONTAÑA



Las unidades de montaña disparan **FD** en Montaña. Mueven como la Infantería pero tienen costes más altos.

### 2.63 PARACAIDISTAS



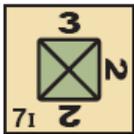
Las unidades de Paracaidistas tienen capacidades de movimiento aéreo especiales (ver: 14.0). Disparan **FS** en ataque y **FD** en defensa.

### 2.64 UNIDADES SS



Las unidades alemanas de las SS (etiquetas negras) han mejorado la potencia de fuego: las unidades SS Blindadas disparan **FT**; las unidades SS Mecanizadas disparan **FD** en ataque y **FT** en defensa. Las unidades SS de montaña disparan **FT** en Montaña. Tienen costes de construcción normales para su tipo, pero sólo se puede reconstruir un paso SS por Producción.

### 2.65 UNIDADES ITALIANAS



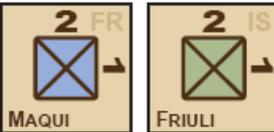
Las unidades italianas están restringidas a **Italia** (incluyendo Sicilia y Cerdeña) y **Yugoslavia** (más los hexes adyacentes). Pueden Rendirse (16.1) una vez que cualquier puerto italiano es controlado por los Aliados.

### 2.66 TITO



La unidad Aliada de Tito puede aparecer de repente en los hexes de Montaña yugoslavos, y tiene facultades especiales dentro de ese país (ver 16.32).

### 2.67 VOLUNTARIOS



Pueden llegar unidades de Voluntarios italianos y franceses para luchar en el

bando Aliado bajo ciertas condiciones específicas. Ver 16.31 y 16.1.

### 2.68 GRUPO DE EJERCITOS 'E'

Estas 4 unidades alemanas entran en juego si las unidades soviéticas entran en el Frente Occidental (ver 16.5).

## CUERPOS SS ALEMANES

Debido al favoritismo de Hitler, las unidades SS siempre recibían primero y en mayor cantidad el mejor equipo militar. Esto se refleja en la potencia de fuego aumentada de las unidades SS, pero manteniendo el coste de producción de pasos igual que el de las unidades normales.

### UNIDADES DE FUERTE

Estas unidades representan las fuerzas que dotaban las fortificaciones pesadas como la Muralla del Atlántico.

### UNIDADES ESTÁTICAS

Estas unidades representan destacamentos de cuerpos auxiliares de baja calidad o tropas reclutas usadas para la defensa costera o nacional.

### ESPAÑA Y PORTUGAL

Las unidades españolas y portuguesas sólo aparecen en juego si se hace una Declaración de Guerra sobre ellas. Ver 16.4.

## 3.0 COMIENZO DEL JUEGO

### 3.1 ESCENARIOS

#### 3.11 ESCENARIOS DE SEIS MESES

*WestFront* incluye cuatro escenarios individuales, todos de un intervalo de 6 meses. Los escenarios de verano van desde Junio a Noviembre, los escenarios de invierno van de Diciembre a Mayo. El tiempo de juego es de 3-4 horas, los escenarios de invierno son algo más cortos. Al final de cada escenario se comprueban las condiciones de Victoria (17.0) para dar un resultado.

#### 3.12 ESCENARIOS DE UN AÑO

Pueden jugarse dos escenarios de *WestFront* consecutivos, uno detrás de otro (tiempo de juego: 6-8 horas). Simplemente se sigue jugando la partida en el siguiente escenario bajo las siguientes condiciones:

- Se ignoran las fuerzas iniciales y las líneas de salida del siguiente escenario. Se continúa con las fuerzas presentes en las posiciones que ocupen.
- Se aplican los cambios pertinentes a los Puntos de Producción Básicos. Los cambios aparecen entre corchetes. Por ejemplo, [+10] significa añadir 10 Puntos de Producción al Nivel de Producción del jugador correspondiente.
- Se aplican los cambios necesarios en la Potencia de Fuego Aérea, y las reglas especiales del escenario que deban aplicarse.
- Se realiza la Producción del primer mes del nuevo escenario.
- Se continúa la partida en los meses siguientes, comprobándose las condiciones de Victoria al final de la partida como es habitual.

#### 3.13 PARTIDAS MÁS LARGAS

Debido a la naturaleza modular de los escenarios de *WestFront*, si una partida termina en Victoria Marginal, o si sencillamente les parece demasiado interesante a los jugadores como para abandonarla, siempre pueden continuarla, aplicando el mismo procedimiento que en las partidas de un año.

#### 3.14 JUEGO DE CAMPAÑA

También puede jugarse una campaña completa. Se juegan todos los escenarios de Verano e Invierno uno detrás de otro, aplicando las reglas de 3.12. Al final de cada escenario, los jugadores calculan los puntos de victoria y se declara un ganador en el caso de que se haya obtenido una **Victoria Decisiva** (sólo). Si no es el caso, se continúa la partida.

### 3.2 INICIO DE LA PARTIDA

#### 3.21 INICIATIVA

En todos los escenarios, el Eje despliega primero, pero los Aliados mueven primero. Para ahorrar tiempo, ambos jugadores pueden desplegar simultáneamente, pero el jugador Aliado podrá hacer los últimos ajustes.

*Importante:* en el primer mes de un juego, la Producción se omite porque ya está incluida en las Fuerzas de Inicio dadas.

#### 3.22 LINEAS DE SALIDA

En la descripción de cada escenario se incluye un mini mapa que indica la Línea de Salida. Las Líneas de Salida de Verano están impresas en el mapa y etiquetadas por año ("S'44").

Los hexes de tierra inmediatamente sobre cualquier lateral de la Línea de Salida son los hexes de la **Línea del Frente** del Eje y de los Aliados, respectivamente. Para empezar un escenario, los jugadores deben ocupar cada hex de la Línea del Frente con al menos una unidad. Las unidades restantes se despliegan en hexes **abastecidos**, según la opción de Despliegue elegida (ver debajo).

#### 3.23 DESPLIEGUE LIBRE

Consultando las tablas de las Fuerzas de Salida del escenario, los jugadores seleccionan sus fuerzas de inicio del conjunto de fichas disponibles. Las Fuerzas de inicio están especificadas por un número de unidades y un total de VC para cada tipo de unidad. Es decir, si un escenario indica Blindadas: 12 unidades con 38VC, el jugador puede escoger las fuerzas de unidades blindadas individuales, con tal de que haya 12 unidades blindadas que sumen 38VC.

*Importante:* Las unidades SS alemanas no pueden empezar un escenario con un VC mayor que la media de las unidades alemanas de ese tipo.

Las unidades sobrantes en el conjunto de fichas actualmente disponibles (excluyendo los refuerzos futuros) empiezan el escenario eliminadas pero pueden reconstruirse (y cuentan contra el total de PV si **no** se reconstruyen). También se indican las unidades de refuerzo que entran en juego en un mes específico (los refuerzos del primer mes empiezan el juego en una ubicación de llegada válida –ver 11.6).

#### 3.24 DESPLIEGUE HISTORICO

Los escenarios Husky (S'43) y Overlord (S'44) tienen despliegues históricos opcionales con específicas fuerzas y ubicaciones de las unidades. Las unidades en **ciudades** deben ponerse dentro o adyacentes a esa Ciudad, y las unidades Nacionales dentro de esa **nación**.

#### 3.25 DESPLIEGUE SEMI-HISTORICO (recomendado)

En un despliegue Semi-Histórico, la asignación de las ubicaciones para las unidades están algo relajadas, permitiendo una mayor niebla de guerra.

Los VC históricos de las unidades se usan todavía, pero las unidades **Norte** (ver las Cartas del Orden de Batalla [OB]) pueden desplegar libremente dentro de ese área (Francia, Alemania, Checoslovaquia y más al norte), y las unidades **Sur** igualmente en el Sur (Iberia, Italia, Austria, Hungría, Yugoslavia y Africa del Norte).

### RECOMENDACIONES

Recomendamos que los nuevos jugadores se familiaricen con el sistema de juego con el escenario introductorio "**Husky**". Usa sólo unas pocas unidades y una pequeña parte del mapa pero incorpora la mayoría de los conceptos de las reglas.

Dos jugadores novatos también pueden empezar con el escenario **Verano de 1943: Husky-Avalanche**. Necesita un número relativamente igualado de fuerzas y es estratégicamente sencillo.

Un jugador experimentado que desee enseñar a un novato debería jugar con el Eje en el escenario de Invierno de 1944 (W'44). El novato obtendrá una satisfacción rápida, pero la partida será desafiante también para el veterano. Lo más importante, aquí en W'44 es que no habrá ninguna invasión ni oposición a los desembarcos, la parte más dura para dominar en este juego como jugador Aliado.

Para los principiantes, es mejor usar los Despliegues Históricos ya que pueden proporcionar una guía útil para un despliegue razonable y equilibrado del Eje (qué por otra parte puede ser una decisión inicial algo abrumadora).

## 4.0 SECUENCIA DE JUEGO

### 4.1 MES DE JUEGO

Los escenarios se subdividen en seis **Meses** de juego. Cada mes empieza con la **Producción**, seguido de dos **Quincenas** de juego, formada cada una por un **Turno de Jugador** para cada bando.

### 4.2 PRODUCCION

Ambos jugadores realizan su producción **simultáneamente**, en el siguiente orden:

- Determinación del Nivel de Producción.
- Añadir pasos de Reemplazo a las unidades que están en juego.
- Construir y colocar los Cuadros.
- Desplegar los Refuerzos.

### 4.3 DETERMINAR EL CLIMA

Ciertos meses tienen un clima variable. Durante estos meses, cada **Quincena** empieza con una tirada de clima aleatoria (12.0). El clima afecta al mando, al movimiento y al combate.

### 4.4 TURNO DE JUGADOR

El jugador **Aliado** tiene el primer Turno de Jugador de cada mes.

El jugador que tiene un turno se denomina **Jugador Activo**, y su contrincante se denomina **Jugador Pasivo**. Cada Turno de Jugador se divide en **Fases** que deben ser resueltas en un orden.

#### 4.41 FASE DE MANDO

Para empezar una Fase de Mando, el jugador Activo **activa** (empuja, boca arriba) cualquier número de HQ que desee.

*Nota: En caso de hacer una Declaración de Guerra a los neutrales España o Portugal, debe hacerse **antes** de activar cualquier HQ.*

Los HQ pueden activarse opcionalmente como HQ Blitz (colocar el marcador BLITZ al activarlos). Los HQ Blitz gastan **dos** pasos por ordenar una segunda Fase (Blitz) de Movimiento y Combate en ese Turno de Jugador.

#### 4.42 FASE DE MOVIMIENTO

Cualquier unidad dentro del radio de mando (5.3) de un HQ activado pueden mover de uno a tres hexes, dependiendo de su velocidad y del terreno por el que se mueva. Las unidades que no estén bajo mando **no** pueden mover. Debe completarse todo movimiento antes de empezar la Fase de Combate. Tras el movimiento, los HQ pueden Movilizarse (5.41) y Desactivarse, o permanecer activados para el combate (5.42).

Si el HQ Supremo está activado, puede realizarse Movimiento Estratégico Ferroviario o Naval (6.53). El HQ Supremo también puede ordenar el movimiento normal de unidades que no estén bajo mando (6.52).

### 4.43 FASE DE COMBATE

A opción del Jugador Activo, **puede** haber una ronda de combate en cualquiera o en todas las batallas existentes. El combate es **obligatorio** en todas las batallas **iniciadas** en esta Fase de Movimiento y en algunas otras situaciones. Las batallas **pueden** realizarse fuera del Radio de Mando de los HQ activados, pero en ese caso se resuelven como Combates Sin Apoyo, que sólo produce la mitad de las bajas normales sobre las unidades pasivas y se sufre el total de las bajas causadas por el fuego enemigo.

El Jugador Activo selecciona los hexes para los "Ataques Aéreos" (el combate es obligatorio), luego selecciona todas las demás Batallas dónde se desee combatir. Entonces se revelan todas las unidades en esas batallas. Las Batallas activas se resuelven en cualquier orden (a opción del Jugador Activo).

#### Pasos de una Ronda de Combate:

- El Jugador Activo tira el dado para sus Ataques Aéreos (si los hay). Se aplican las bajas.
- El Jugador Pasivo tira por el Fuego Defensivo. Se aplican las bajas.
- El Jugador Activo dispara Fuego Ofensivo. Se aplican las bajas.
- Todos los HQ activados (excepto los HQ Blitz) se desactivan. Los HQ Blitz pierden un paso y siguen activos en las fases Blitz que vienen a continuación.

#### 4.44 FASE DE MOVIMIENTO BLITZ

Todas las unidades bajo el mando de un **HQ Blitz** (5.7) pueden mover **de nuevo**, empleando su capacidad de movimiento completa (excepto aquellas que se hayan movido estratégicamente). El HQ propiamente no puede moverse. El Movimiento Blitz debe completarse antes de comenzar la Fase de Combate Blitz. Los HQ Blitz pueden en este momento Movilizarse y Desactivarse si se desea.

#### 4.45 FASE DE COMBATE BLITZ

En las batallas dentro de Radio de Mando de un HQ Blitz activado (5.7), puede resolverse otra Ronda de Combate con apoyo. El Combate sin apoyo está permitido en **cualquier** batalla durante una Fase Blitz. Después de resolver las batallas, los HQ Blitz se Desactivan en su hex actual.

#### 4.46 FASE DE SUMINISTRO

Se examina el estado de suministro de las unidades **enemigas** (sólo). Cada unidad desabastecida (sin suministro) se reduce inmediatamente un paso. Las unidades amigas no se ven afectadas. Ver 10.0.

#### 4.47 FASE POLITICA

Durante la fase Política pueden ocurrir Sublevaciones (16.3) y Rendiciones (16.1).

## EL MES DE JUEGO

### PRODUCCION

- Determinación del Nivel de Producción
- Añadir pasos de Reemplazo a las unidades en juego
- Construcción y colocación de Cuadros
- Colocación de Refuerzos

### QUINCENA I

- Determinación del Clima
- Turno del Jugador Aliado (ver debajo)
- Turno del Jugador Alemán

### QUINCENA II

- Repetición del proceso de la Quincena I

## EL TURNO DEL JUGADOR

### FASE DE MANDO

- Declaraciones de Guerra
- Activación de Cuarteles Generales/HQ

### FASE DE MOVIMIENTO

- Movimiento de las unidades bajo mando
- Movilización de los HQ (opcional)
- Interceptación del Movimiento Marítimo o de Invasión (tirada del dado del jugador pasivo)

### FASE DE COMBATE

- Ataques Aéreos
- Selección de las Batallas Activas
- Resolución de cada Batalla Activa
  - Ataques Aéreos Ofensivos
  - Fuego Defensivo
  - Fuego Ofensivo
- Desactivar los HQ (reducir los HQ Blitz)

### FASE DE MOVIMIENTO BLITZ (si hay)

- Repetición de la Fase de Movimiento

### FASE DE COMBATE BLITZ (si la hay)

- Repetición de la Fase de Combate

### FASE DE SUMINISTRO

- Prueba de Conexión con Paracaidistas
- Interceptación del Suministro Marítimo/ Cabeza de Playa (tirada del dado del jugador pasivo)
- Desgaste Enemigo por Desabastecimiento

### FASE POLITICA

Sublevación/Rendición

## 5.0 CUARTELES GENERALES

### 5.1 CUARTELES GENERALES

Los HQ son unidades especializadas con la habilidad especial de movilizar fuerzas amigas y apoyarlas en combate. La “fuerza” de las unidades HQ se denomina **Valor de Mando (VM)**, y se expresa en números romanos (por ejemplo, III). Los HQ pierden fuerza al ejercer el mando (también pueden sufrir pérdidas en combate y desgaste por desabastecimiento) y pueden reconstruirse mediante la producción.

Los Aliados tienen cinco HQ de Grupos de Ejércitos, cada uno con un **Valor de Mando** máximo de **III**. El Eje tiene 5 HQ de Grupos de Ejércitos, la mayoría con un VM máximo de **II**. El Eje tiene además un HQ Supremo con un VM máximo de **III** (ver debajo) y los Aliados tienen dos de estos.

Los HQ se mueven, defienden hexes y absorben pérdidas en combate igual que las demás unidades, pero no disparan en un combate terrestre normal. Los HQ no pueden nunca entablar combate voluntariamente con unidades enemigas.

Los HQ tienen un paso Ø. Si un HQ se ve reducido a fuerza Ø, permanecerá en juego con un Alcance de Mando **cerro**, lo que significa que sólo puede dirigir a unidades situadas en su mismo hex. Si pierde ese paso, es eliminada, pero luego podrá ser reconstruido como cuadro con un paso Ø.

### 5.2 ACTIVACION DE LOS HQ

Durante la Fase de Mando, el jugador Activo puede activar uno, varios o todos sus HQ revelándolos (haciéndolos caer, empujándolos hacia delante). Los HQ implicados en Hexes de Batalla pueden activarse normalmente.

Los HQ inactivos permanecen “de pie”, ocultos al enemigo, y pueden mover igual que cualquier otra unidad si están bajo el mando de otro HQ que esté activado.

### 5.21 DESTACAR LOS HQ

Cuando se activa, un HQ puede Destacarse (mover un hex), pero sólo a un hex Amigo (a quién pertenece al inicio de **cualquier** Fase determina el control del hex durante toda esa Fase; ver 8.0).

**EXCEPCION:** los HQ no pueden Desplegarse con Barro. En ese caso, sólo pueden activarse en el lugar que ocupen en ese momento.

Los HQ Destacados no pueden implicarse. Los HQ implicados en combate pueden salir del mismo cuando se destacan, pero deben sufrir inmediatamente Fuego de Persecución si su movimiento para Destacarse es una Retirada (ninguna unidad amiga permanece en la batalla - 6.42).

Destacar un HQ puede producir un exceso de apilamiento temporal, pero los límites de apilamiento deben respetarse al final de la próxima fase de Movimiento.

### 5.3 RADIO DE MANDO

Los HQ activados tienen un Radio de Mando (en hexes) igual a su **Valor de Mando (VM)**. El Radio de Mando no puede trazarse a través de hexes o lados de hex infranqueables ni de hexes controlados por el enemigo (el control de un hex se determina al inicio de la Fase, y dura toda esa fase). Durante una Fase de Movimiento, sólo pueden mover las unidades amigas dentro del Radio de Mando (es decir, que estén “**bajo mando**”).

### 5.4 PAPEL DE LOS HQ

Tras dirigir el movimiento de las unidades, los HQ activados pueden usarse en un papel de **Movilización** o de **Combate**, dependiendo de cuando se desactiven.

### 5.41 HQ DE MOVILIZACION

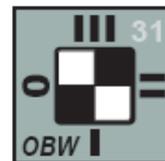
Tras dirigir el movimiento, los **HQ de Movilización** se Desactivan (ver debajo) y luego realizan su movimiento normal de 1-2 hexes (este es adicional al hex que se pueden haber movido para Destacarse). Al estar desactivados durante la Fase de Combate, no pueden proporcionar apoyo en el combate.

### 5.42 HQ DE COMBATE

Los HQ de Combate ignoran la opción de movilizarse (no mueven). Permanecen activados durante la Fase de Combate para proporcionar Fuerza Aérea y Apoyo de Combate a cualesquiera unidades dentro de su Radio de Mando. Las unidades sin apoyo en combate luchan con la mitad de su efectividad (ver 7.4). Tras el combate, los HQ de Combate se desactivan en los hexes que ocupan.

### 5.43 DESACTIVACION DE LOS HQ

Cuando un HQ ha terminado de usar su mando, es Desactivado reduciendo en un punto su Valor de Mando (VM) y volviendo a colocarlo de pie (oculto al enemigo). Los HQ Desactivados no pueden mover de nuevo en ese turno (incluyendo el Movimiento Blitz).



Unidad HQ Alemana

Los Aliados tienen HQ más potentes que el Eje.

### HQ DE MOVILIZACION

Los HQ de Movilización son sobre todo útiles en retiradas, explotaciones y avances generales en los que la potencia de fuego es algo secundario.

### HQ DE COMBATE

Los HQ de Combate son preferibles en batallas en las que el objetivo sea provocar bajas al enemigo o conseguir una penetración.

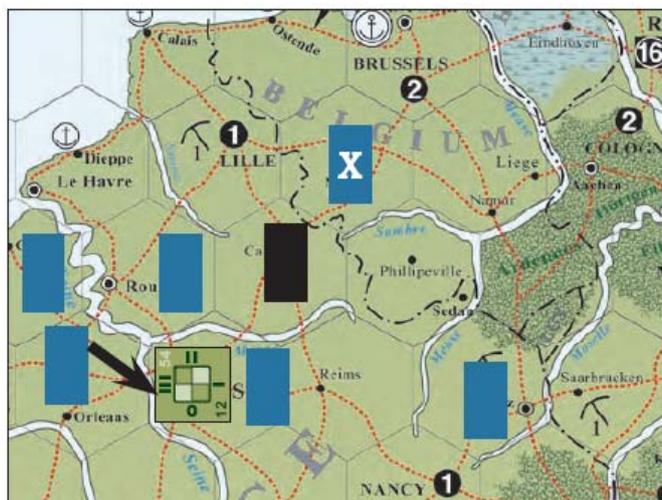
No es necesario que los HQ de Combate sean los mismos que hayan dirigido el movimiento de las unidades. Cualquier HQ activo que tenga dentro de su Radio de Mando a unidades amigas puede darles apoyo de combate.

### ACTIVACION DE LOS HQ Ø

La activación de un **HQ Ø** elimina automáticamente al HQ cuando éste se desactive. Dado el alto coste de reconstruir los cuadros de los HQ, sólo una situación desesperada justificaría esta táctica.

### TRANSPORTE FERROVIARIO DE HQ

Los jugadores pueden mover un HQ por ferrocarril bajo el mando del Cuartel General Supremo (SHQ). No se puede activar en el mismo turno en que mueve (el movimiento es posterior al mando).



### ACTIVACION DE HQ

La unidad HQ II se destaca 1 hex (a París) y se activa. Tiene un Radio de Mando de 2 hexes. Todas las unidades dentro de los 2 hexes están bajo mando y pueden mover, excepto la unidad X ya que el hex enemigo bloquea su radio de mando hasta ella. Todas las unidades amigas bajo mando pueden mover. Si el HQ no se moviliza, dará apoyo de combate a todas las unidades dentro de su radio.

## 5.5 FUERZA AEREA DEL HQ

Todos los HQ tienen una capacidad de Fuerza Aérea igual a su Valor de Mando actual. Durante el combate, cada HQ activado puede realizar un Ataque Aéreo en una Batalla Activa dentro del Alcance Aéreo (igual al Radio de Mando del HQ, pero que no se ve afectado por el terreno o el bando que controle los hexes).  
Vea 13.0, Fuerza Aérea, para los detalles.

## 5.6 HQ SUPREMOS

El Eje tiene un HQ Supremo (SHQ): el **OKW**. Los Aliados tienen dos: **AF** y **SHAEF**. No funcionan como los demás HQ.

### 5.6.1 MOVIMIENTOS SUPREMOS

Los HQ Supremos tienen dos Movimientos Supremos por cada punto de Valor de Mando, de modo que un SHQ III tendrá **seis (6) Movimientos Supremos**. Estos movimientos pueden usarse para mover unidades situadas en cualquier lugar del mapa o para mover **estratégicamente** unidades por Ferrocarril o por Mar (vea 6.5).

### 5.6.2 MOVILIZACION DEL SHQ

Tras ordenar el movimiento, los SHQ pueden Movilizarse o permanecer activados para dirigir un Ataque Aéreo. Los SHQ pueden movilizarse usando movimiento **normal o estratégico** (ferroviario o naval), y ello no cuenta a efectos de sus “movimientos supremos”. Es posible Movilizar un SHQ más lejos usando Movimientos adicionales Ferroviarios o Navales reservando los Movimientos Supremos para esto.

### 5.6.3 ATAQUES AEREOS DEL SHQ

Los HQ Supremos que no se movilizan pueden iniciar un “Ataque Aéreo Estratégico” al **doble** del Alcance Aéreo. Es decir, un HQ Supremo III tiene un Alcance Aéreo de **seis (6) hexes**. La potencia de fuego (13.14) de sus ataques aéreos es la misma que la de los demás HQ.

### 5.6.4 APOYO DE COMBATE DEL SHQ

Los HQ Supremos **no pueden** proporcionar Apoyo en los Combates. Las unidades que ellos muevan deben recibir apoyo de otros HQ activados, o combatir sin apoyo.

### 5.6.5 SHQ DE INVASION/PARACAIDISTA

Los SHQ pueden ordenar invasiones y saltos paracaidistas. El Alcance del SHQ Paracaidista es igual al Alcance Aéreo del SHQ. El Alcance del SHQ de Invasión es normal.

### 5.6.6 THQ (ESPAÑOLES)

Un THQ es un SHQ inferior. En *WestFront* sólo los españoles tienen un THQ (JDN).

Los THQ pueden ordenar sólo 1 movimiento supremo por VM y el alcance del ataque aéreo es igual al VM (no el doble).

Los THQ no pueden ordenar invasiones o saltos paracaidistas y **siempre** cuestan sólo 5PP por paso/cuadro. Los THQ, como los SHQ, no proporcionan apoyo de combate.

## 5.7 MANDO BLITZ

Un HQ puede activarse para un **Mando Blitz**, lo cual se señala con un marcador HQ Blitz. Los HQ Blitz están obligados a gastar **dos** pasos para poder dirigir una segunda fase de movimiento y combate en el mismo Turno de Jugador.

Un HQ Blitz funciona igual que cualquier otro HQ, excepto que debe permanecer activado (sin movilizarse) a lo largo de la primera fase de Movimiento y de Combate, para que pueda estar activado en las siguientes fases Blitz.

**IMPORTANTE:** los HQ Supremos no pueden hacer *Blitz*.

Una vez completadas las primeras fases de Movimiento y Combate, los HQ Blitz se reducen un paso y se elimina su marcador Blitz. En ese momento no podrán mover. Permanecerán activados con fuerza reducida para dirigir unidades durante la **Fase de Movimiento Blitz**. Todas las unidades dentro de su (ahora reducido) Radio de Mando están entonces disponibles para moverse **de nuevo**.

Los HQ Blitz pueden Movilizarse tras el Movimiento Blitz, o quedarse activados para proporcionar Fuerza Aérea y Apoyo durante una Fase de Combate Blitz.

Durante una Fase Blitz, **son** legales los Combates sin apoyo en **cualquier** batalla (pero al menos un HQ Blitz debe estar activado para que haya Fases Blitz).

Los HQ Blitz se desactivan reduciéndolos un segundo paso y volviendo a colocarlos de pie (ocultos al enemigo).

## 5.8 DESORGANIZACION DE HQ

Con clima de Barro, todos los HQ están Desorganizados y no pueden Destacarse.

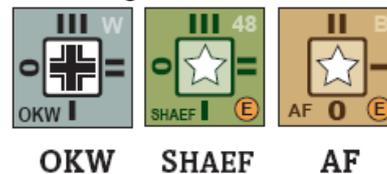
**EXCEPCION:** El SHQ OKW localizado en Berlín y los SHQ Aliados en Londres están exentos de la desorganización producida por el clima.

Los HQ Desorganizados funcionan con un Valor de Mando un punto menor que su valor real en ese momento. Es decir, un HQ III desorganizado tiene un Radio de Mando de 2 hexes, y sólo 2 puntos de Valor de Mando de Fuerza Aérea. Los HQ Ø desorganizados no tienen ninguna capacidad de mando.

## FUERZA AEREA DE LOS HQ

La Fuerza Aérea intrínseca de los HQ los dota de una notable capacidad ofensiva, pero sólo cuando se los emplea en Combate.

### HQ SUPREMOS



Los HQ Supremos son útiles para dirigir el movimiento de unidades en frentes lejanos o en áreas de retaguardia, y son esenciales para los movimientos estratégicos por ferrocarril o por mar.

### BLITZ

Los HQ Blitz permiten la explotación de las penetraciones obtenidas en combate antes de que el enemigo tenga tiempo de reaccionar. Si no se consigue una penetración, puede obtenerse una segunda fase de combate, de modo que siempre se gana algo.

Es importante recordar que, aunque un HQ puede agotarse rápidamente (gastando hasta 4 pasos de mando por mes si hace Blitz en cada turno), sólo puede recuperar un paso por mes, igual que el resto de las unidades.



## 6.0 MOVIMIENTO

### 6.1 PROCEDIMIENTO DE MOVIMIENTO

Todo movimiento está dirigido por un HQ activado. Todas las unidades bajo mando (dentro del Alcance de Mando de un HQ activo) pueden moverse. Las demás unidades **no** pueden moverse a menos que estén dirigidas por el HQ Supremo.

Las unidades se mueven individualmente, de hex en hex, y de 1 a 3 hexes, dependiendo de su Velocidad, las condiciones climáticas y el terreno que se atraviese. Todas las unidades excepto las de caballería deben detenerse al entrar en un hex de pantano o de montaña.

Las unidades sólo pueden mover una vez por Fase de Movimiento. Las unidades que se mueven estratégicamente no pueden mover de nuevo durante el Movimiento Blitz.

### 6.2 LIMITES DE APILAMIENTO

No hay límite al número de unidades que pueden atravesar un hex durante el movimiento, pero los Límites de Apilamiento indicados a continuación deben respetarse siempre al final de cada fase de movimiento.

Tampoco hay límite al número de unidades que puede pasar a través de un lado de hex, excepto al entrar o al salir de un Hex de Batalla.

#### 6.21 APILAMIENTO SEGUN TERRENO

El terreno determina el límite de apilamiento en un hex:

<b>Claro:</b>	<b>4 unidades</b>
<b>Bosque:</b>	<b>4 unidades</b>
<b>Colina:</b>	<b>4 unidades</b>
<b>Pantano:</b>	<b>3 unidades</b>
<b>Montaña:</b>	<b>2 unidades</b>

En los Hexes de Batalla, las unidades de ambos jugadores pueden ocupar el hex hasta los límites señalados.

#### 6.22 SOBREPILAMIENTO

Los jugadores no pueden sobreapilar unidades de forma voluntaria.

**EXCEPCION:** Los HQ pueden sobreapilarse temporalmente cuando se **destacan**, siempre que los límites de apilamiento se respeten al final del movimiento.

Si en un hex se superan los límites de apilamiento debido a un Rechazo (7.51), las unidades en exceso se consideran Desabastecidas (su propietario elige cuales de sus unidades pierden un VC durante la próxima Fase de Suministro Enemiga).

### 6.3 IMPLICACION

#### 6.31 IMPLICAR UNIDADES

Una unidad que entra en un hex que contenga unidades enemigas se considera que se está Implicando. Las unidades que se Implican deben **detener** su movimiento en ese hex. Las unidades que entren en un hex que sólo contenga unidades enemigas se considera que están iniciando una nueva batalla, y nos referimos a ellas como Atacantes.

Las unidades Atacantes no deben revelarse al enemigo en el momento en que se impliquen. Esto significa que tanto las unidades Atacantes como las Defensoras estarán de pie al inicio de la Fase de Combate: esto sirve para señalar que se trata de una nueva batalla (lo cual obliga a que lleve a cabo un combate).

Simplemente añadiendo unidades adicionales a una batalla existente (deben respetarse los límites por lado de hex y de apilamiento) no hace que un combate sea obligatorio.

#### 6.32 ABANDONAR UNA BATALLA

Siempre que una unidad abandone de forma voluntaria un Hex de Batalla mediante movimiento normal, se considera que está Abandonando la Batalla. El Abandono de una batalla nunca es forzado por el combate (vea en cambio los Rechazos, 7.51).

Las unidades que Abandonan una batalla sólo pueden mover desde el Hex de Batalla directamente a un hex adyacente Amigo, nunca a un hex adyacente Enemigo o a un hex Disputado. Las unidades son libres entonces de completar su movimiento de modo normal, excepto que no pueden **nunca** volver a Implicarse con unidades enemigas en esa misma Fase de Movimiento.

Si una unidad implicada no tiene hexes adyacentes amigos a los que ir al abandonar una Batalla, debe permanecer en ésta.

#### 6.33 LADOS DE HEX DE LAS BATALLAS

Existe un límite al número de unidades que pueden entrar o abandonar una Batalla a través de un Lado de Hex en una Fase de Movimiento (no hay límite en el caso de movimiento a través de lados de hexes en los que no haya batallas).

A través de un lado de hex de terreno Claro pueden pasar un máximo de **dos** unidades para implicarse en una Batalla o para abandonarla por cada Fase de Movimiento. En todos los demás tipos de lados de hex, el límite es de **una** sola unidad por Fase de Movimiento.

Tanto abandonar un hex de batalla como entrar en él cuenta a efectos de estos límites de movimiento a través de los lados de hex. Es decir, si una unidad abandona un lado de hex de bosque, ninguna otra unidad podrá implicarse en esa batalla pasando a través de ese lado de hex en esa fase de movimiento.

TIPO UNIDAD	VELOCIDAD	
	SECO	BARRO
	3	1
	3	1
	2 <sup>1</sup>	1
	3	2
	1 <sup>2</sup>	1 <sup>2</sup>
	0 <sup>3</sup>	0 <sup>3</sup>
	3	1
	2	1
	2	1
	2	1

1 Infanteria Aliada mueve tres (3) hexes.  
2 Solo Movimiento Supremo.  
3 Solo Movimiento (Supremo) Ferroviario/Marítimo.

#### TERRENO Y MOVIMIENTO

En la mayoría de los casos, el terreno de los hexes no afecta al movimiento de las unidades. Las excepciones son los hexes de montaña y de pantano, donde una unidad (salvo la caballería) debe detenerse aunque el hex no esté defendido.

El terreno del lado de hex (a menos que sea intransitable) no tiene efecto en el movimiento excepto cuando un hex está defendido, y es cuando se aplican los límites por lado de hex.

#### ABANDONO DE BATALLAS

Las unidades en combate están Implicadas y tienen limitada su capacidad para Abandonar la batalla (salir del hex de batalla en la que están).

Observe que después de una penetración y una explotación, por ejemplo, que coloque a una unidad amiga controlando hexes en la retaguardia enemiga, es posible "abandonar" una batalla adyacente entrando directamente a uno de esos hexes "**avanzando**".

## 6.4 RETIRADAS

### 6.41 RETAGUARDIAS

Todos los jugadores que deseen Abandonar una batalla con **todas** sus unidades deben elegir **una** unidad de Retaguardia que estará sujeta al Fuego de Persecución de todas las unidades enemigas participantes en la batalla.

La Retaguardia debe permanecer en el hex de la batalla durante el movimiento, colocándose **encima** de las unidades enemigas para que se la identifique como Retaguardia. Una vez terminado el movimiento de **todas** las demás unidades amigas, se resuelve el Fuego de Persecución de todas las unidades enemigas del hex sobre la Retaguardia. La Retaguardia (suponiendo que sobreviva a dicho fuego) abandona entonces la batalla y completa normalmente su movimiento.

*NOTA: si se quiere evitar el proceso de Retirada, al menos una unidad debe permanecer en la batalla durante toda la Fase de Movimiento. El Abandono de una batalla con todas las unidades a la vez que se Implican en ella otras unidades constituye una Retirada y un Ataque (una nueva batalla da comienzo en ese momento, con un combate obligatorio). Esto también puede hacer que el bando Defensor se convierta en Atacante.*

### 6.42 FUEGO DE PERSECUCION

En el Fuego de Persecución, cada unidad que persiga tira un dado por cada punto VC que tenga, igual que en el fuego normal de combate. Sin embargo, la **Potencia de Fuego** de una unidad que persiga no depende de su tipo, si no de su velocidad relativa (en las condiciones de terreno y climatológicas actuales) respecto de la unidad de Retaguardia.

Las unidades perseguidoras **más rápidas** tienen Potencia de Fuego Doble (FD). Las unidades perseguidoras **igual de rápidas** que la unidad de Retaguardia tienen Potencia de Fuego Simple (FS). Las unidades perseguidoras **más lentas** que la unidad de Retaguardia no pueden disparar. Cada "impacto" que se obtenga reduce la unidad de Retaguardia en 1 VC.

Todas las ventajas defensivas debidas al terreno, tales como Defensa Doble en Bosques, también se aplican al fuego de persecución sobre la Retaguardia. La potencia de fuego de persecución no se ve afectada por el Clima ni por el Terreno.

La eliminación de una unidad de Retaguardia no tiene ningún efecto adicional.

*NOTA: Completar todos los demás movimientos antes de resolver la tirada del fuego de persecución.*



## 6.5 MANDO SUPREMO

### 6.51 MOVIMIENTOS SUPREMOS

Los HQ Supremos no funcionan como los demás HQ. No tienen Radio de Mando, no pueden proporcionar Apoyo en Combate y no pueden hacer Blitz.

En lugar de lo anterior, los HQ Supremos activados tienen dos Movimientos Supremos por cada VM (es decir, un HQ Supremo III dispone de 6 movimientos de ese tipo), los cuales pueden usarse para mover a unidades amigas que estén situadas en **cualquier lugar** del mapa. Las unidades ordenadas no necesitan estar abastecidas.

### 6.52 MOVIMIENTOS SUPREMOS TERRESTRES

Los Movimientos Supremos pueden usarse para dirigir unidades y que éstas hagan movimientos terrestres **normales**, incluyendo Implicarse, Abandonar una batalla y Retirarse. Siguiendo la regla normal, cada unidad puede moverse sólo **una vez** en cada Fase de Movimiento, pero las unidades que hagan Movimientos Supremos terrestres (no por Ferrocarril) **pueden** además mover de nuevo durante una Fase de Movimiento Blitz si están dentro del Radio de Mando de un HQ Blitz.

### 6.53 MOVIMIENTO ESTRATEGICO

El Movimiento Estratégico es un movimiento especial a gran velocidad que gasta uno o más Movimientos Supremos para mover a una unidad por ferrocarril o por mar.

- **FERROCARRIL:** las unidades pueden hacer un **Movimiento Ferroviario** de hasta 10 hexes (9.2) por cada Movimiento Supremo.
- **POR MAR:** las unidades pueden hacer un **Movimiento Naval** dentro de la misma área marítima (15.2) por cada Movimiento Supremo.

Las unidades **pueden** hacer múltiples movimientos ferroviarios o navales gastando un Movimiento Supremo por cada Movimiento Estratégico, pero **no se pueden** combinar Movimientos Ferroviarios y Navales en un mismo turno. Las unidades movidas estratégicamente no pueden mover ese Turno de nuevo (ni siquiera bajo un Mando Blitz).

Las unidades no pueden **nunca** implicarse en batallas mediante Movimientos Estratégicos. Sí pueden Abandonar una batalla, pero no Retirarse.

## FUEGO DE PERSECUCION

PERSEGUIDOR	POTENCIA DE FUEGO
Más Veloz	Doble (FD)
Igual	Sencilla (FS)
Más Lento	Ninguna

### RETAGUARDIAS

Las unidades blindadas, mecanizadas y de caballería son retaguardias ideales, ya que su gran velocidad las hace relativamente inmunes al Fuego de Persecución. También son buenas perseguidoras por la misma razón. Con Barro, la caballería es excelente en las persecuciones.

### MANDO SUPREMO

Los HQ Supremos pueden dirigir unidades para que se muevan y ataquen con movimiento terrestre, pero recuerda que no proporcionan apoyo en el combate a las unidades terrestres (aunque tienen un alcance mejorado de la fuerza aérea).

Los HQ Supremos pueden mover a unidades Desabastecidas, incluso a unidades que hayan sido "embolsadas". Los HQ normales, a menos que también estén dentro de la misma "bolsa", en general pueden trazar su línea de mando hasta unidades embolsadas.

Parar llevar la cuenta de los Movimientos Supremos que se vayan gastando debe usarse un dado, ya que a menudo se entremezclarán con los movimientos de Cuarteles Generales normales durante el movimiento.

### MOVIMIENTOS SUPREMOS

La distinción entre Movimientos Supremos y Movimientos Estratégicos es importante.

Un Movimiento Supremo es cualquier movimiento ordenado por un SHQ, que puede ser un movimiento estratégico por ferrocarril o naval, o simplemente un movimiento normal ordenado por el SHQ.

Un Movimiento Estratégico siempre es un movimiento por Ferrocarril o Naval.

### ACTIVACION DEL SHQ

Ordenar Movimientos Supremos dos veces por mes (en ambas Quincenas) es posible pero costoso. El HQ Supremo debe activarse y reducirse en un Valor de Mando cada vez, pero sólo puede recuperar un paso en el turno de Producción.

## 7.0 COMBATE

### 7.1 BATALLAS

#### 7.11 HEXES DE BATALLAS

Las Batallas se inician cuando el jugador Activo mueve sus unidades a un hex que sólo contiene unidades enemigas. A éste jugador se le llamará **Atacante**. Un hex que contenga unidades amigas y enemigas se define como **Hex de Batalla**.

#### 7.12 ATACANTE Y DEFENSOR ORIGINALES

El jugador que inicie una batalla se denomina **Atacante Original** en tanto que dicha batalla continúe. El otro jugador será el **Defensor Original**. La distinción entre Atacante Original y Defensor Original es muy importante, ya que el último mantiene el **control** del Hex de Batalla a efectos de suministro (entre otros) hasta que se Retire o sea eliminado. Para mantener esta distinción, las unidades del Defensor Original se colocan siempre de pie en el Hex de Batalla tras el combate, mientras que las del Atacante Original permanecerán descubiertas (boca arriba).

#### 7.13 ASIGNACION DE ATAQUES AEREOS

Los HQ tienen una fuerza aérea intrínseca (ver 13.0). Al inicio de una Fase de Combate, cada HQ Activado puede asignar un Ataque Aéreo a cualquier batalla dentro de su Alcance Aéreo. Esto debe hacerse antes de que se active la batalla (mientras el Defensor Original está aún de pie y oculto). No se puede asignar más de un Ataque Aéreo a cada Batalla en cada Fase de Combate.

Los Ataques Aéreos se asignan colocando un marcador de Ataque Aéreo en el Hex de Batalla que se desee. El marcador debe tener el mismo valor que el Valor de Combate que tenga el Ataque Aéreo.

#### 7.14 BATALLAS ACTIVAS

Las Batallas Activas son aquellas en las que habrá combate en la Fase de Combate en curso. El jugador Activo indica qué batallas se activan empujando hacia delante (dejándolas boca arriba) a todas las unidades no reveladas, de modo que el lado de su Valor de Combate en ese momento quede apuntando hacia el enemigo (ver diagrama).

En general, el combate es opcional. El Jugador Activo puede activar alguna, todas o ninguna de las batallas, teniendo siempre en cuenta que las que se libren más allá del Radio de Mando de un HQ activado se resolverán como Combates Sin Apoyo (véase 7.4).

#### 7.15 COMBATE OBLIGATORIO

Hay tres casos en los que el combate es obligatorio, y esas batallas deben activarse y librarse.

- **Nuevas Batallas:** cuando se ha iniciado una nueva batalla por un Ataque durante la Fase de Movimiento precedente, debe librarse al menos **una ronda** de combate. Estas batallas se consideran activas automáticamente. El movimiento de nuevas unidades a una batalla ya existente no obliga al combate, pero deben revelarse si pertenecen al Atacante Original.

- **Batallas con Ataques Aéreos:** si se asigna un Ataque Aéreo a una Batalla, el combate en ella es obligatorio (debe haber unidades amigas terrestres presentes).

- **Batallas con Fortalezas:** en Gibraltar o en Malta, el combate es obligatorio para el Atacante Original (pero opcional para el Defensor Original). Las Batallas con Fortalezas deben activarse en cada Turno de Jugador del Atacante Original, incluso si esto produce un Combate Sin Apoyo (no se pueden producir impactos).

*EXCEPCION: el Combate con Fortalezas no es obligatorio durante las Fases de Combate Blitz.*

### 7.2 RONDAS DE COMBATE

#### 7.21 RESOLUCION DEL COMBATE

Se realiza una "Ronda de Combate" en cada Batalla Activa, de batalla en batalla y en el orden que desee el Jugador Activo (de norte a sur es un buen método). Al terminarse esta Ronda de Combate, las unidades del Defensor Original de la batalla se deben colocar de pie de nuevo.

#### 7.22 SECUENCIA DE FUEGO

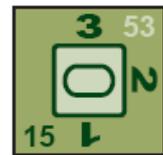
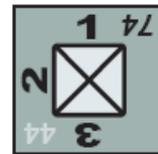
En cada Batalla Activa, una ronda de combate se resuelve como sigue:

- El jugador **Activo** realiza un Ataque Aéreo (si es que lo hay) y se aplican las bajas.
- El jugador **Pasivo** realiza Fuego Defensivo y se aplican las bajas.
- El jugador **Activo** realiza Fuego Ofensivo y se aplican las bajas.
- Las unidades del **Defensor Original** se vuelven a colocar de pie, lo que indica el final de la Ronda de Combate de esa batalla. Se resuelve entonces la siguiente Batalla Activa (si hay alguna).

#### 7.23 CONTRAATAQUES

Las batallas pueden continuarse de un turno de Jugador al siguiente. En cada turno de Jugador, el Jugador Activo puede elegir Activar o no la batalla. Si se activa la batalla, los beneficios derivados del terreno sólo se aplican al jugador pasivo durante esa ronda de combate.

*EXCEPCION: las ventajas del Terreno de una Fortaleza sólo se aplican al Defensor Original.*



#### BATALLA ACTIVA

Una Blindada 3VC y una Mecanizada 4VC se enfrentan a una unidad de Infantería 3VC enemiga.

#### FUEGO SENCILLO / DOBLE / TRIPLE

Los términos "Fuego Sencillo", "Fuego Doble" y "Fuego Triple" pueden llevar a confusión. La potencia de fuego **no** es el número de dados que se tiran (esto viene determinado por el Valor de Combate), si no que es el resultado o resultados que causan impactos (con **Fuego Sencillo** se impacta con un **6**, con **Fuego Doble** se impacta con un **5** o un **6**, y con **Fuego Triple** se impacta con un **4**, un **5** o un **6**).

#### ATACAR E IMPLICARSE

Debe hacerse una clara distinción entre implicarse y atacar. Entrar/Salir de un hex de batalla es implicar/abandonar. Atacar es implicarse en una nueva batalla.

#### ATACANTE Y DEFENSOR ORIGINALES

Debe hacerse una clara distinción entre el Atacante Original y el Defensor Original, y el "atacante" y el "defensor" en una ronda de combate determinada.

El Defensor Original controla el Hex de Batalla (a efectos del mando, suministro, etc.) a lo largo de toda la batalla.

Cuando el Defensor Original de una batalla sea el Jugador Activo, puede querer contraatacar e iniciar combate en ese turno, lo cual concede al Atacante Original las ventajas del Fuego Defensivo y del terreno, según se explica en 7.23.

Por ejemplo, si el Defensor Original de una Ciudad Mayor elige activarse en una batalla, el Atacante Original obtendrá Fuego Defensivo Doble y tendrá Defensa Doble. El Defensor Original tendrá Fuego Ofensivo Normal y sacrificará las ventajas de la Defensa Doble en esa Ronda de Combate.

#### BATALLAS DURADERAS

Las batallas no se suelen resolver en una Ronda de Combate. A menudo duran varios Turnos de Jugador, incluso varios meses. Los jugadores deben aprender a gestionar varias batallas simultáneamente a lo largo de la línea del frente durante un tiempo continuado, llevando refuerzos a las batallas más importantes, retirándose antes de sufrir una derrota total en otras, manteniendo reservas para taponar agujeros en el frente, y contraatacando al enemigo cuando éste sea débil.

## 7.3 FUEGO DE COMBATE

### 7.31 EJECUCION DEL FUEGO

Para realizar un Ataque Aéreo, Fuego Ofensivo o Fuego Defensivo, cada unidad “dispara” una vez, en el orden que desee su jugador. Para “disparar” con una unidad, se tira un dado por cada Valor de Combate (se tira 3 dados para las unidades con 3VC). Dependiendo de la Potencia de Fuego de la unidad, algunos resultados de los que se obtengan con el dado resultarán en “impactos” que reducirán el Valor de Combate de las unidades enemigas en la Batalla.

### 7.32 POTENCIA DE FUEGO

Las unidades con Potencia de Fuego Sencilla (FS) obtienen “impactos” con un 6. La infantería y la caballería disparan normalmente con Fuego Sencillo.

Las unidades con Potencia de Fuego Doble (FD) obtienen “impactos” con 5 o 6. Las unidades Blindadas disparan normalmente Fuego Doble. Por tanto, una unidad Blindada con 3VC tirará tres dados y cada 5 o 6 que consiga producirán un “impacto” sobre el enemigo.

El terreno puede modificar la Potencia de Fuego de las unidades.

- Todas las unidades en Pantanos disparan sólo FS cuando hacen Fuego Ofensivo.
- Todas las unidades en Ciudades Mayores tienen al menos FD cuando hacen Fuego Defensivo.
- Todas las unidades de montaña disparan siempre FD en terreno de Montaña.
- La unidad defensora más grande (sólo del Defensor Original) en una Fortaleza tiene Potencia de Fuego Triple (obtienen impactos con 4, 5 o 6) en Fuego Defensivo.

La potencia de fuego de los Ataques Aéreos puede ser FS, FD o FT, dependiendo del bando y del escenario (ver 13.14).

### 7.33 APLICACION DE BAJAS

Por cada impacto obtenido, normalmente se reduce un paso de una unidad enemiga (1VC). Las unidades activas en combate siempre aplican pérdidas completas.

Las unidades defensoras (pasivas) en combate podrían sólo tener que aplicar pérdidas parciales debido al terreno y otros beneficios (ver: 7.34, Defensa Doble).

Las bajas deben aplicarse a las unidades **más fuertes** (con mayor Valor de Combate) presentes en el momento del disparo. El jugador propietario puede elegir cual de varias unidades con el mismo Valor de Combate sufrirá cada baja. Cuando una unidad con Valor de Combate 1 (o un HQ de nivel Ø) recibe un impacto, se la elimina, pero puede reconstruirse como un Cuadro durante la Producción (11.0).

### 7.34 DEFENSA DOBLE

En **bosque, colina, pantano o montaña**, en **ciudades mayores** y en cualquier terreno en los turnos de **Barro**, las unidades que se defiendan (pasivas) tienen Defensa Doble, lo que significa que sólo sufren la pérdida de un VC por cada **dos** impactos que consiga contra ellas el enemigo en la Ronda de Combate.

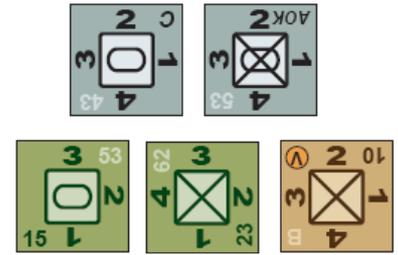
Los “medios impactos” que se obtengan se acumulan desde los Ataques Aéreos hasta el combate normal, y desde el fuego de una unidad a otra dentro de la misma Ronda de Combate. Una unidad que haya sufrido medio impacto **debe** sufrir el siguiente medio impacto. Los medios impactos sobrantes al final de una Ronda de Combate se anulan.

### 7.35 DEFENSA TRIPLE

En las Fortalezas (Gibraltar o Malta), las unidades del Defensor Original (sólo) tienen Defensa Triple (por ejemplo contra Ataques Aéreos y Fuego Ofensivo). Esto significa que pueden sufrir la pérdida de 1VC por cada **tres** impactos. Una unidad que haya recibido un tercio de impacto **debe** recibir también el siguiente tercio de impacto hasta que sufra un impacto completo. Los impactos parciales sobrantes al final de una Ronda de Combate se anulan. La Defensa Triple también se da cuando las unidades defensoras con Defensa Doble son atacadas por unidades en un Combate Sin Apoyo (7.4) y cuando una unidad de Fuerte es la unidad defensora **más grande** en una batalla.

## EJEMPLO DE COMBATE

Una batalla se inicia en terreno Claro entre tres unidades Aliadas defensoras (Blindada 3VC, Infantería 3VC e Infantería 2VC) y dos unidades alemanas (Blindada 4VC y Mecanizada 4VC). Como se trata de una batalla nueva, el combate es obligatorio.



### COMBATE DEL ATAQUE AÉREO

El jugador alemán tiene un Ataque Aéreo con Valor de Combate 2 con Fuego Simple (FS). Esto se resuelve primero. Tira dos dados, y suponiendo unos resultados de <3, 6>, obtiene un impacto. El jugador Aliado debe aplicar ese impacto a una unidad con 3VC, y naturalmente elige la unidad de Infantería 3VC, que queda reducida a 2VC.

### FUEGO DEFENSIVO

El jugador Aliado tira entonces con las tres unidades defensoras. La unidad Blindada 3VC (FD) obtiene un impacto <2, 3 y 6>, y las dos unidades de infantería 2VC (FS) obtienen otro impacto <2, 4 y 3, 6>. El primer impacto se aplica en la unidad Mecanizada 4VC y el segundo a la unidad Blindada 4VC.

### FUEGO OFENSIVO

El alemán, que tiene apoyo en el combate por un HQ activo, dispara ahora. La unidad Blindada 3VC obtiene dos impactos con FD <3, 5 y 5>, y la unidad Mecanizada 3VC falla con FS <3, 4 y 5>. El primer impacto debe aplicarse a la unidad Blindada Aliada 3VC (la unidad más fuerte), y el segundo a cualquiera de las unidades, ya que todas tienen 2VC.

Así concluye la Fase de Combate. Las tres unidades Aliadas (Blindada 2, Infantería 2 e Infantería 1) se colocan entonces de pie para señalar que son los Defensores Originales.

### DEFENSA DOBLE

Solamente las unidades pasivas en una Ronda de Combate reciben el beneficio de la Defensa Doble o Triple.

**Ejemplo:** el jugador alemán inicia una batalla por la ciudad de Lille. El combate es obligatorio en esa ronda. El jugador Aliado tiene Fuego Defensivo y Defensa Doble. En el siguiente Turno de Jugador, el jugador Aliado añade dos unidades más al hex y opta por contraatacar. En esa ronda, el jugador alemán tendrá Fuego Defensivo y Defensa Doble (y no el jugador Aliado).

### APLICACION DE BAJAS

Como regla general, se deben aplicar todos los impactos si es posible. Esto significa que si un Fuerte y una Infantería tienen ambas 1VC y se aplica un impacto, éste debe aplicarse sobre la infantería.



## 7.4 COMBATE SIN APOYO

Durante la Fase de Combate, el Jugador Activo puede optar por combatir en una batalla fuera del Radio de Mando de uno de sus HQ activos. A esto se le denomina **Combate Sin Apoyo**. En esas batallas, las unidades defensoras (pasivas) tienen Defensa Doble.

El Combate sin Apoyo contra las unidades que ya tengan **Defensa Doble** proporciona **Defensa Triple** a esas unidades (pasivas).

El Combate sin Apoyo está permitido durante una Fase de Combate Blitz, y es obligatorio cuando las unidades Blitz atacan fuera del Radio de Mando.

El Combate Ofensivo sin apoyo contra Fortalezas es **ineficaz**, pero obligatorio. Los atacantes no pueden producir impactos, pero el defensor de mayor tamaño sigue teniendo **FT** para el Fuego Defensivo.

**IMPORTANTE:** un jugador puede implicarse en un Combate sin Apoyo sin activar **ningún HQ** en ese turno. Obviamente, no habrá movimiento, pero sí que es posible resolver una ronda de combate en las batallas que elija el jugador activo, y también se comprueba el estado de suministro de las unidades enemigas.

## 7.5 ASALTOS

Cuando **todas** las unidades atacan (empiezan una batalla) a través de un río, desde el mar (Invasión Naval) o desde el aire (Salto Paracaidista) están realizando un **Asalto**. En la ronda de combate inicial, es posible el Rechazo, obligando a una o más unidades atacantes a regresar al hex desde el que atacaron.

Sin embargo, si al menos **una** unidad atacante no está realizando un Asalto, no existe la posibilidad de Rechazo.

Las batallas de Asalto por Río/Mar/Aire deben señalarse durante el movimiento para que en el combate se siga un procedimiento especial.



## 7.51 RECHAZOS

Los Asaltos se resuelven durante el Fuego Defensivo. Tras resolver cualquier Ataque Aéreo, las unidades defensoras disparan y obtienen impactos normalmente, pero ciertos números **bajos** obtenidos también **Rechazan** a las unidades atacantes, (vea la Tabla de Rechazo).

Por ejemplo, en un Asalto por Río, cada “1” o “2” obtenido **Rechaza** a una unidad atacante, forzándola a regresar por el río hacia el hex por el que cruzó. Los Rechazos no son Retiradas; no se realiza ningún Fuego de Persecución.

Los Rechazos se aplican a las unidades atacantes **más débiles** (con menor VC); en caso de empate el jugador atacante elige. Todos los “impactos” se aplican a las atacantes que no hayan sido rechazadas, si es posible. Las atacantes que no hayan sido rechazadas realizan entonces Fuego Ofensivo.

El Rechazo sólo se aplica a la Ronda de Combate **inicial** de un Asalto. Las unidades atacantes que no hayan sido Rechazadas formarán una “Cabeza de Puente” y desde ese momento la batalla se resuelve igual que cualquier otra.

Para los detalles de un Asalto por Mar vea 15.45, para Asaltos Aéreos vea 14.4.

## 7.52 ASALTOS POR RIO CON BARRO

Con tiempo de Barro, hay mayor probabilidad de Rechazo en un Asalto por Río (1-3).

## 7.53 ASALTOS COMBINADOS

Los Asaltos Combinados ocurren cuando todos los atacantes llegan por medio de algún modo de asalto (Río/Mar/Aire). En un Asalto Combinado, se aplica el número de Rechazo aplicable más bajo a **todas** las unidades asaltantes.

## TABLA DE RECHAZO

Asalto	Rechazo
Río	1-2 <sup>1</sup>
Aereo (Para)	1
Mar (Anfibia)	1 <sup>2</sup>
Mar (Inf)	1-2 <sup>2</sup>
1 1-3 durante clima de Barro 2 Implica la Supremacia Naval del Atacante	

## APOYO EN EL COMBATE

El Apoyo en Combate de un HQ activado representa el apoyo logístico de las unidades atacantes. Elementos como artillería, factor aéreo, adecuada planificación y suministros aumentan enormemente la efectividad de las operaciones ofensivas. Sin Apoyo en el Combate, el atacante debe esperar grandes bajas a cambio de pobres resultados.

## CRUCE DE RIOS (EJEMPLO)

Un jugador realiza un Asalto por Río a través de dos lados de hex de río con una unidad blindada 3VC y otra unidad de infantería 4VC. La unidad defensora es una unidad de infantería 3VC. Después realizar un Ataque Aéreo y recibir un impacto, el jugador Defensor (pasivo) dispara con su unidad (ahora 2VC) y obtiene <1, 6>, lo que significa un impacto y un Rechazo. La unidad blindada 3VC, más débil, es rechazada, y el impacto debe sufrirlo la unidad de infantería 4VC. Ésta pasaría entonces a resolver su Fuego Ofensivo.

## ASALTOS COMBINADOS

**Ejemplo:** una unidad Paracaidista 3VC realiza un Asalto Aéreo para Apoyar un Asalto por Río protagonizado por dos unidades de infantería con 3VC y 4VC. Normalmente, los Asaltos por Río son rechazados con un ‘1’ o un ‘2’, pero como un Asalto Aéreo sólo puede ser rechazado con un ‘1’, sólo se aplica dicho número más bajo de Rechazo. Suponiendo que hay una unidad defensora 4VC y que su tirada es <6, 1, 5 y 2>, sólo obtendrá un impacto y un Rechazo, en lugar de un impacto y dos Rechazos. El Rechazo afecta entonces a la unidad Paracaidista 3VC o a la unidad de Infantería 3VC (a la unidad de Valor de Combate más bajo que prefiera su jugador), y el impacto debe aplicarse a la unidad de Infantería 4VC.

Por tanto, los atacantes consiguen formar una Cabeza de Puente con dos unidades, mientras que si no hubieran gozado del apoyo de los paracaidistas, ambas unidades de infantería hubieran sido rechazadas.

## 8.0 CONTROL DE HEXES

### 8.1 CONTROL DE HEXES

El control del hex se determina al **principio** de cada fase (Mando, Movimiento, Combate, Suministro, Política y Producción) y **permanece sin cambiar** a lo largo de esa fase. Este detalle es **sumamente importante** a la hora de jugar.

El control de los hexes se determina por la posición de las unidades (y sus Zonas de Control) al inicio de cada fase. El movimiento **a través** de un hex, por sí mismo, no afecta al control del mismo [para ganar el control de un hex, las unidades deben permanecer en el hex o adyacentes (8.2) hasta que comience una fase].

### 8.2 ZONAS DE CONTROL

Las unidades **no implicadas** tienen una Zona de Control (ZDC) que se proyecta a los hexes adyacentes no ocupados. Las ZDC no se ejercen a través de ríos ni lados de hexes infranqueables. Las unidades **Desabastecidas** y las unidades **Implicadas** no tienen ZDC.

### 8.3 ESTADO DEL CONTROL DE HEXES

Los hexes pueden ser Amigos, Enemigos o Disputados.

#### 8.31 HEXES AMIGOS

Un hex ocupado sólo por unidades amigas, o dentro de la ZDC no disputada de unidades amigas. Los Hexes de Batalla son amigos del Defensor Original.

#### 8.32 HEXES ENEMIGOS

Se define como cualquier hex que sea “amigo” para el oponente.

#### 8.33 HEXES DISPUTADOS

Un hex no ocupado sobre el que ambos bandos ejerzan una ZDC se considera **Disputado**.

#### 8.34 CONTROL PREVIO

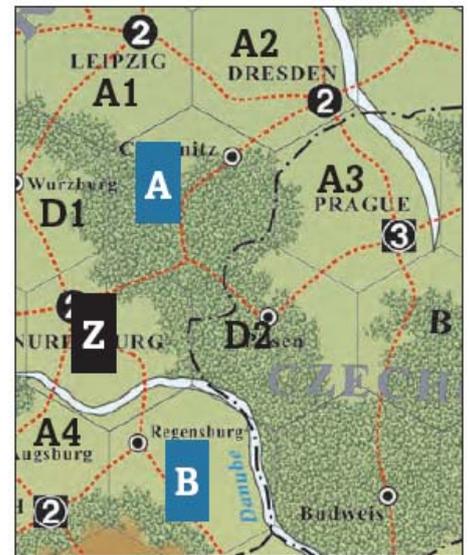
Los hexes que en un momento dado no estén ocupados ni en una ZDC siguen siendo amigos del último bando que los controlara. Esta regla requiere un poco de memoria, pero su aplicación práctica suele ser muy sencilla.

### 8.4 EFECTOS DEL CONTROL

El control del hex no afecta al movimiento normal: las unidades pueden mover libremente por y a través de hexes Disputados y hexes Enemigo vacíos. Sin embargo, el control de los hexes tiene efectos cruciales como estos:

- **Mando:** los HQ pueden Destacarse sólo a hexes amigos. El Radio de Mando puede trazarse a través de hexes Amigos o Disputados, nunca a través de hexes Enemigos.
- **Abandono de Batallas:** las unidades sólo pueden Abandonar una batalla pasando directamente a hexes amigos.
- **Movimiento Estratégico:** las unidades pueden mover estratégicamente (por ferrocarril o por mar) sólo a o a través de hexes Amigos.
- **Suministro Terrestre:** las líneas de suministro terrestres pueden trazarse a través de hexes Amigos o Disputados, pero nunca a través de hexes Enemigos.
- **Líneas Ferroviarias:** las líneas ferroviarias (o férreas) pueden trazarse a través de hexes Amigos, nunca a través de hexes Enemigos ni Disputados.

## CONTROL DE HEXES

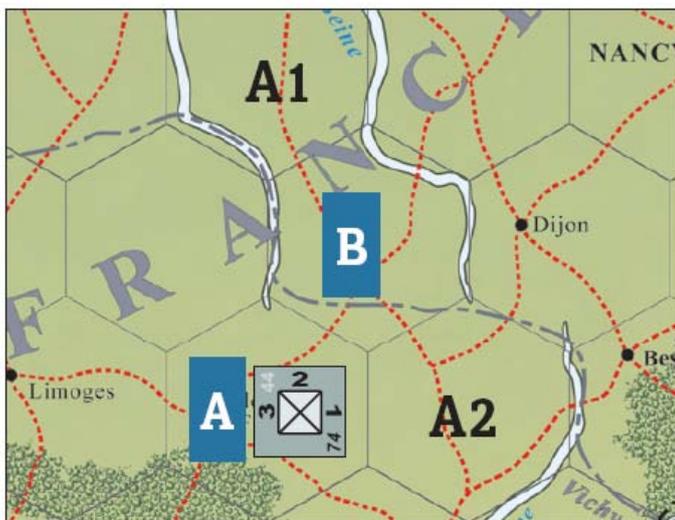


### CONTROL DE HEXES

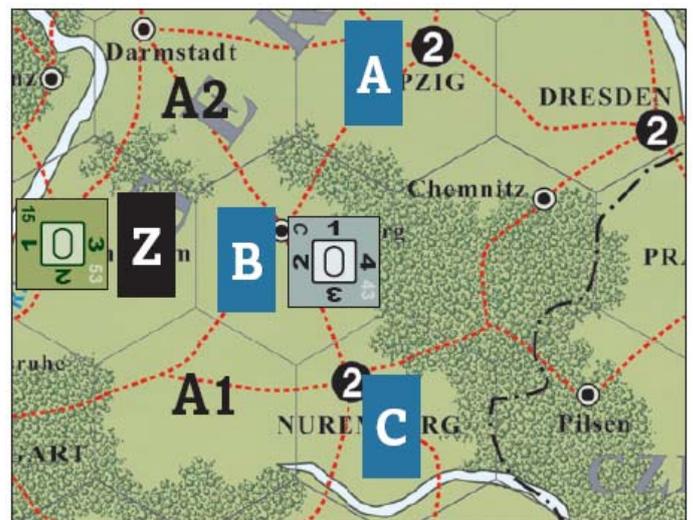
Las unidades Aliadas A y B controlan sus propios hexes, igual que la unidad alemana Z. Los hexes A1, A2 y A3 están dentro de la ZDC de la unidad A y son Amigos para el jugador Soviético. Los hexes D1 y D2 son Disputados, dentro de las ZDC de las unidades A y Z. El hex A4 **no** es un hex disputado porque la ZDC de la unidad alemana Z no se extiende a través de un río.

### RADIO DE MANDO

El Radio de Mando siempre se puede trazar a través de cualquier hex que contenga una unidad Amiga de pie o una ZDC amiga.



La unidad Aliada A está implicada con la unidad alemana de forma que ninguna unidad tiene una ZDC. La unidad Aliada B proyecta una ZDC sobre 2 hexes adyacentes (A1, A2) pero no por los ríos o en el hex ocupado (batalla).



Las unidades B y Z son los Defensores Originales (de pie) y controlan sus hexes de batalla. Las unidades en ambas batallas no tienen ninguna ZDC. Las unidades A y C controlan sus propios hexes y todos los hexes adyacentes desocupados (excepto aquéllos a través de los ríos). La unidad B puede abandonar la batalla hacia cualquier hex adyacente excepto a la otra batalla. La unidad de blindados alemana no puede abandonar la batalla en absoluto. Si la Blindada Aliada no estuviera, los hexes A1 y A2 serían disputados (por la ZDC de la unidad Z), pero la unidad blindada no podría aún abandonar la batalla hacia ninguno de esos hexes.

## 9.0 LINEAS FERROVIARIAS

### 9.1 LINEAS FERREAS

#### 9.11 HEXES DE ENTRADA DEL FERROCARRIL

Se definen como los hexes en que una Línea Férrea entra al mapa por un borde del mismo.

La Línea Férrea que va de Aarhus W1 a Odense es continua a través de un puente/viaducto. Está permitido el Movimiento Ferroviario normal a través de este estrecho (o las unidades pueden mediante movimiento terrestre normal cruzar por un Estrecho).

#### 9.12 CONTROL DE LA LINEA FERREA

Una Línea Férrea es **amiga** en tanto que se extiende dentro del territorio amigo a partir de un Hex de Origen del Suministro (vea la barra lateral). Las Líneas Férreas quedan bloqueadas por hexes Enemigos o Disputados. En caso de duda, el **Extremo de la Línea Férrea** puede señalarse con un marcador de Extremo de Línea Férrea/*Railhead* al inicio de cada fase.

Las Líneas Férreas amigas pueden trazarse hasta llegar a Hexes de Batalla **amigos**, pero nunca atraviesan Hexes de Batalla.

### 9.2 MOVIMIENTO FERROVIARIO

El Movimiento Ferroviario es una forma de Movimiento Estratégico, sólo posible cuando el HQ Supremo está activado. Cada Movimiento Estratégico gasta un Movimiento Supremo (ver 6.5).

#### 9.21 MOVIMIENTOS FERROVIARIOS

Un Movimiento Ferroviario consiste en mover una unidad que esté en una Línea Férrea amiga diez (10) o menos hexes yendo siempre por Líneas Férreas amigas. Las unidades pueden hacer múltiples Movimientos Ferroviarios (para mover más de 10 hexes), pero cada Movimiento Ferroviario consume un Movimiento Supremo.

*NOTA: Bajo Supremacía Aérea Aliada (empieza en junio de 1944), los Movimientos Ferroviarios del Eje se **dividen** por dos hasta 5 hexes por Movimiento Ferroviario.*

Las unidades no pueden mover estratégicamente y normalmente en una misma fase de movimiento. Por tanto, para hacer un Movimiento Ferroviario, una unidad debe empezar la fase de movimiento situada en un hex de ferrocarril, debe mover sólo por hexes de ferrocarril amigos, y debe terminar su movimiento en un hex de ferrocarril amigo.

**IMPORTANTE:** *las unidades no pueden Implicarse usando Movimiento Ferroviario.*

#### 9.22 ABANDONO DE UNA BATALLA POR FERROCARRIL

Aunque las unidades no pueden Implicarse mediante Movimiento Ferroviario, sí **pueden** Abandonar una Batalla con Movimiento Ferroviario, saliendo de un Hex de Batalla **amigo** (las líneas férreas amigas no se extienden a los hexes de Batalla enemigos). Abandonar Batallas mediante una línea férrea cuenta normalmente a efectos del límite de movimiento por cada lado de hex. Las unidades de **Retaguardia** no pueden nunca Retirarse mediante Movimiento Ferroviario.

### 9.23 TRASBORDO FERROVIARIO POR ESTRECHOS

El Movimiento Ferroviario es posible por algunos Estrechos (en rojo). El Movimiento Ferroviario actual acaba al alcanzar dichos estrechos, al cruzarlo se consume un Movimiento Ferroviario completo y puede comenzar otro Movimiento Ferroviario al otro lado. Estos Movimientos Ferroviario se pueden enlazar.

### 9.3 SUMINISTRO FERROVIARIO

Un hex está Abastecido por ferrocarril cuando una Línea Férrea amiga llega **hasta** el hex. Recuerde que las Líneas Férreas llegan (aunque no atraviesan) hasta los hexes de Batalla **amigos**.

#### 9.31 SUMINISTRO FERROVIARIO / NAVAL

Las Líneas Marítimas (ver 15.3) que se extiende a través de los mares entre puertos amigos pueden proporcionar Suministro Naval al conectar segmentos amigos de Líneas Férreas.

Un hex está abastecido por Ferrocarril/Mar cuando tiene Suministro Ferroviario, Suministro Naval o una combinación de ambos.

Las Ciudades y Centros de Recursos requieren Suministro Ferroviario y Naval para producir.

### 9.4 EXTREMO DE LINEA FERREA

Los marcadores de Extremo de Línea Férrea (*Railheads*) pueden colocarse al inicio de cualquier fase para indicar cuán lejos llega el control de las distintas Líneas Férreas.

### 9.5 MOVIMIENTO FUERA DEL MAPA POR FERROCARRIL

Los jugadores pueden mover por fuera del mapa entre hexes de Entrada Ferroviarios del borde del mapa natal (sólo).

Se considera que las unidades mueven por fuera del mapa 2 hexes ferroviarios por cada hex del borde entre los dos hexes de Entrada Ferroviarios.

El movimiento ferroviario fuera del mapa puede combinarse libremente con el movimiento ferroviario normal contando los hexes ferroviarios como de costumbre. El movimiento no puede acabar fuera del mapa; si no se dispone de los suficientes movimientos ferroviarios para volver a entrar, no puede llevarse a cabo el movimiento.

Las reglas de movimiento ferroviarias normales se aplican (las unidades pueden abandonar batallas pero no pueden implicarse, etc.).

### SUMINISTRO DE ORIGEN

**EJE:** **Berlín** (suponiendo que tiene Suministro Ferroviario con otra Ciudad de Victoria amiga).

**ALIADOS:** **Londres** (suponiendo que tiene Suministro Ferroviario / Marítimo hacia el Océano Atlántico)

### TRASBORDO FERROVIARIO POR ESTRECHOS

El Traslado Ferroviario (Estrechos Rojos) existe a través de los Estrechos de Messina-Reggio (Sicilia) y Odense-Copenhague (Dinamarca). El Suministro Ferroviario y/o el Movimiento Ferroviario por otros estrechos no son posibles.

### SUMINISTRO FERROVIARIO / NAVAL Y PRODUCCION

Una ciudad aislada no puede producir materiales de guerra de forma efectiva. Equipar a una unidad de combate requiere una gran variedad de productos y/o recursos proporcionados en grandes cantidades y generalmente provenientes de varias fuentes.

## 10.0 SUMINISTRO

### 10.1 ESTADO DE SUMINISTRO

Las unidades en juego están, bien Abastecidas, o bien Desabastecidas. Para estar **Abastecida**, una unidad debe ser capaz de trazar una Línea de Suministro Terrestre hasta una Línea Férrea/Marítima en el momento en que se haga la prueba de Suministro. Las unidades que no puedan hacerlo se consideran **Desabastecidas**.

### 10.2 CHEQUEO DE SUMINISTRO

El Estado de Suministro de una unidad se determina durante la Fase de Suministro enemiga, y **no se altera** hasta la siguiente Fase de Suministro (las unidades abastecidas llevan suficiente material con ellas como para que les dure hasta la siguiente prueba de Suministro). Esto es **sumamente** importante para jugar.

### 10.3 LINEAS DE SUMINISTRO

Las Líneas de Suministro Terrestre conectan una unidad a una Fuente de Suministro Ferroviaria/Marítima. No pueden tener una longitud de más de **dos hexes**. Las Líneas de Suministro Terrestres pueden trazarse a través de hexes amigos (incluyendo hexes de batalla amigos) o de hexes Disputados. No pueden trazarse a través de hexes Enemigos ni a través de terreno infranqueable.

### 10.4 DESGASTE POR DESABASTECIMIENTO

Durante la Comprobación **enemiga** del Suministro, cada unidad **amiga** que se determine como Desabastecida pierde inmediatamente un paso. Las unidades con 1VC (o Estáticas y HQ con 0VM) son eliminadas.

### 10.5 SUMINISTRO FORTALEZAS

Los hexes de Fortaleza proporcionan Suministro de Fortaleza a la unidad defensora **más grande** (sólo del **Defensor Original**) que está exenta de sufrir Desgaste por Desabastecimiento. El dueño puede elegir cual de las unidades con igual fuerza (VC) recibirá Suministro de Fortaleza, pero todas las demás unidades sufren el normal desgaste por desabastecimiento.

Durante la producción, **no se pueden** añadir pasos a las unidades que dependen del Suministro de Fortaleza.

### 10.6 SUMINISTRO DE LAS CABEZAS DE PLAYA

Las Cabezas de Playa colocadas tras las invasiones Anfíbias pueden también proporcionar una fuente limitada de Suministro, incluso cuando estén implicadas en Batallas Ofensivas. Ver 15.52.

### 10.7 INTERCEPTACION DEL SUMINISTRO

El Suministro por medio de una Cabeza de Playa y Marítimo (vea 15.52 y 15.3) a través mares controlados por el enemigo están sujetos a Interceptación (vea 15.7) que puede impedir el suministro.

### ESTADO DE SUMINISTRO

Como el Estado de Suministro sólo se evalúa una vez en cada Quincena (en la Fase de Suministro enemiga) y no se altera a partir de ese momento, estar Abastecido no es lo mismo que disponer de una Línea de Suministro.

Por tanto, una unidad Abastecida puede perder su Línea de Suministro pero seguir Abastecida (tiene ZDC, no sufre Desgaste) durante un tiempo considerable, durante todo el turno amigo y la mayor parte del Turno enemigo (hasta que se comprueba el Suministro). Por tanto, las unidades abastecidas pueden usar sus ZDC para bloquear Líneas de Suministro o Líneas Férreas enemigas, ¡Incluso aunque ellas mismas no tengan una Línea de Suministro!

En cambio, una unidad Desabastecida que recupere su Línea de Suministro, no recuperará su Estado de Abastecimiento hasta el siguiente Chequeo del Suministro.

**Producción:** para añadir pasos de reemplazo, una unidad debe tener una Línea de Suministro en ese momento (determinar esto en ese instante ya que el control del hex puede cambiar durante las fases de Suministro y Política).

### LINEAS DE SUMINISTRO

Las Líneas de Suministro Terrestres siempre pueden trazarse a través de hexes que contengan unidades amigas **de pie**, y a través de hexes vacíos en ZDC amigas.

### DESGASTE DE DESABASTECIMIENTO

Las unidades activas que se muevan a un lugar desabastecido para cortar las líneas de abastecimiento enemigas no sufren este Desgaste inmediatamente, pero en cambio las unidades enemigas que queden desabastecidas de esta manera sufren desgaste de inmediato.

Los jugadores deben estar al tanto de situaciones en que unas pocas unidades activas pueden envolver y embolsar a un gran número de unidades pasivas, lo que infligirá graves bajas a las unidades "embolsadas" antes de que puedan reaccionar.

### EJEMPLO DE ABASTECIMIENTO

Los Aliados han movido recientemente las unidades X e Y tras una ruptura en Lyon, cortando el Suministro del Eje a través de estos hexes. Los Extremos de Línea Férrea del Eje están indicados y las dos unidades del Eje (E, F) en el radio de 2 hexes están abastecidas. La Línea de Suministro hasta estas dos unidades puede atravesar Burdeos o Burdeos E1 aunque ese hex sea Disputado. Sin embargo, el Extremo de Línea Férrea regresa a La Rochelle porque las líneas Férreas no pueden trazarse a través de hexes Disputados. Las unidades del Eje A, B, C y D están aisladas y serán reducidas un paso en la próxima Fase de Suministro Aliada.

Los Aliados deben ser conscientes que su propia posición es algo vulnerable. Si el Eje implica con éxito la unidad en Avignon (el rechazo es posible), las unidades Aliadas X e Y podrían ser reducidas ya que los Extremos de Línea Férrea Aliados estarían en Avignon (las líneas Férreas pueden entrar en las batallas amigas pero nunca atravesarlas). Atacar a la unidad Aliada en Lyon SE1 desde Grenoble aislaría sólo a la unidad X, pero ahí no hay riesgo de rechazo. El Eje también podría atacar Lyon o Clermont-Ferrand con las unidades aisladas con la finalidad de retirarse a hexes amigos al otro lado en un turno posterior.



## 11.0 PRODUCCION

### 11.1 FASE DE PRODUCCION

Al inicio de cada mes (excepto al inicio de cada partida), los jugadores realizan, independiente y simultáneamente, una Fase de Producción:

- Determinan el Nivel de Producción.
- Añaden Pasos de Reemplazo a unidades en juego.
- Forman y colocan Cuadros.
- Colocan Refuerzos (si los hay).

### 11.2 NIVEL DE PRODUCCION

El Nivel de Producción es la suma de la Producción Básica, de las Ciudades y de los Recursos. El Nivel de Producción inicial de cada bando se indica en cada escenario. Según se conquistan o se pierdan Centros de Producción, el Nivel de Producción vigente se ajusta en el Registro de Producción/*Production Track* para reflejar estos cambios.

### 11.3 PUNTOS DE PRODUCCION

Cada mes los jugadores reciben Puntos de Producción (PP) equivalentes a su Nivel de Producción actual.

Los Puntos de Producción se gastan para construir los VC de las unidades (incluyendo los HQ), o añadiendo pasos de Reemplazo a unidades en juego, o reconstruyendo unidades eliminadas en Cuadros. Los PP sin usar durante la Producción se pierden.

### 11.31 PP BASICOS

Ambos bandos reciben PP de Producción Básica (automática) cada mes, los cuales representan tanto la producción realizada fuera del mapa (positiva) como la producción destinada a otros frentes o fines cívicos (negativa).

### 11.32 PP DE LAS CIUDADES

Las Ciudades Mayores tienen un valor de producción (el número en blanco dentro de un círculo negro) que representa el número de PP que producen cada mes. Para que una Ciudad de Producción produzca PP, debe tener Suministro Ferroviario/Marítimo (ver 9.3). Las ciudades que estén en un hex en batalla pero que sigan estando abastecidas por ferrocarril/mar pueden producir.

### 11.33 PP POR RECURSOS

Los Centros de Recursos (símbolos de petróleo o de minas) que se controlen también producen Puntos de Producción mensualmente. También pueden estar en una batalla, pero deben estar abastecidos por ferrocarril/mar para producir.

Como la economía alemana estaba tan necesitada de recursos, los Centros de Recursos producen el doble de Puntos de Producción para los alemanes. Por lo tanto, Gyor, un centro petrolífero con un valor de 1PP, en realidad produce 2PP para el jugador alemán.

*NOTA: Las Ciudades y Recursos en áreas de fuera del mapa de juego no producen Puntos de Producción.*

## PRODUCCION BASICA (PP)

Scen.	S43	W43	S44	W44
Aliados	50	60	70	70
Eje	-60	-55	-40*	-30*
* Excluye la Ruta Mineral perdida -5PP				

### PRODUCCION SIMULTANEA

Si se resuelve la producción de ambos bandos simultáneamente, se acelera el juego y se consigue un beneficioso grado de desconocimiento sobre el enemigo, ya que al estar cada jugador resolviendo su producción, no tendrá tiempo de fijarse en la producción de su contrincante.

### SECUENCIA DE PRODUCCION

La secuencia de producción asegura que los pasos de reemplazo no puedan añadirse inmediatamente a los Cuadros recién formados ni a refuerzos recién llegados.

### PRODUCCION BASICA

La Producción Básica Aliada es positiva, representando la producción de fuera del mapa del Imperio Británico, Canadá y Estados Unidos, menos la producción destinada (distribuida) a otros teatros de operaciones.

En *WestFront*, la Producción Básica del Eje es negativa porque la producción de dentro del mapa se está transfiriendo hacia fuera del mapa, a Rusia, y asignándose a los U-Boats (submarinos), la defensa aérea, etc. (elementos fuera del alcance de este juego).

La producción global de guerra del Eje aumentó a lo largo de 1943, gracias a *Albert Speer* y su racionalización de la economía de Guerra Alemana, pero después descendió debido a la campaña Aliada de bombardeo estratégico.

### Valor de los Puntos de Producción

El sistema de producción de *WestFront* es completamente compatible con el de *EastFront*.



## 11.4 CONSTRUIR UNIDADES

### 11.41 REEMPLAZOS

Durante la Producción, los jugadores pueden añadir **un paso** a cualesquiera unidades no implicadas del mapa, siempre que tengan una **Línea de Suministro** (10.3) segura (es decir, no interceptable) en ese momento.

**No se pueden** añadir reemplazos a nuevos cuadros o a refuerzos en el mismo mes en que aparezcan.

**NOTA:** no se puede reconstruir más de 1 paso SS al mes.

### 11.42 CUADROS

Durante la Producción, pueden formarse Cuadros (unidades con 1VC) a partir de unidades eliminadas. El coste en PP de un Cuadro se indica en la columna de Cuadros de la **Tabla de Coste de las Unidades**.

Los Cuadros de los HQ se tratan igual que las demás unidades, excepto en que su paso más bajo es "Ø". Por tanto, la reconstrucción del cuadro de un HQ eliminado cuesta 20PP, y cada paso adicional cuesta 10PP. Los costes de los HQ alemanes aumentan bajo determinadas circunstancias.

### 11.43 COSTE DE LOS REEMPLAZOS

Vea la Tabla de Coste de las Unidades.

El coste de los HQ aumenta en algunos casos.

- **HQ en ultramar.** Los HQ con Suministro Naval cuestan reconstruirlos +5PP/paso (+10 los Cuadros), a no ser que estén en o adyacentes a un Puerto Mayor amigo.
- **Bombardeo Estratégico.** Empezando en Invierno de 1943 (W'43), el coste de los HQ del Eje aumenta en 5PP/paso (+10/cuadros) Vea: 13.21.
- **Ploesti.** Empezando en septiembre de 1944, el coste de los HQ del Eje aumenta en 5PP/paso (los cuadros +10PP). Vea: 16.6.

**IMPORTANTE:** Las unidades dependientes del Suministro de las Cabezas de Playa pueden recibir reemplazos pero al doble del coste normal por cada paso. Para los HQ esto no es acumulativo con el aumento del coste de los HQ en Ultramar.



### 11.44 CABEZAS DE PLAYA

Las Cabezas de Playa eliminadas (15.51) se pueden reconstruir en estado "BH Prep" (Cabeza de Playa en preparación) o avanzar de "BH Prep" a "BH Lista" (Cabeza de Playa lista para su uso) por 20PP (no ambos) durante la Producción.

### 11.5 REFUERZOS

Los Refuerzos son nuevas unidades que deben entrar a la partida, según se indica en cada escenario y las cartas de despliegue de batalla (OB). Cuando llegue el mes de Producción en que esté prevista su llegada, se colocan en el mapa según se indica en 11.6.

### 11.51 LLEGADA ANTICIPADA

El mes de llegada de una unidad de refuerzo puede adelantarse un mes (por Producción) reduciéndola en 1VC o si se paga el coste de producción de la formación de su cuadro.

### 11.52 DISOLVER UNIDADES

Durante la Producción, los jugadores pueden eliminar voluntariamente unidades amigas. Estas no se pueden reconstruir hasta la siguiente Producción.

### 11.6 COLOCACION DE CUADROS Y REFUERZOS

Los refuerzos y cuadros reconstruidos del Eje pueden llegar a cualquiera de las siguientes localizaciones: Ciudades de Victoria, Ciudades Natales Alemanas o hexes de Entrada Ferroviarios del borde oriental del mapa.

Los refuerzos y las unidades en cuadros reconstruidas Aliados pueden llegar a cualquiera puerto mayor controlado (sólo las unidades británicas) o ciudades natales británicas.

Un máximo de una nueva unidad por Producción puede llegar a una Ciudad Menor o hex de Entrada de Ferrocarril, y dos unidades por Ciudad Mayor. Las localizaciones de llegada deben tener Suministro Ferroviario/Marítimo y no estar implicadas en una batalla.

**NOTA:** Los refuerzos cuya fecha de llegada sea el primer mes del escenario que se está jugando deben colocarse siguiendo las mismas reglas durante la colocación inicial del escenario.

CARTA DE COSTE DE UNIDADES (PP)				
TIPO UNIDAD	EJE		ALIADOS	
	PASO	CUADRO	PASO	CUADRO
	8	12	8	16
	6	9	6	12
	4	6	4	8
	6	9	•	•
	3	2	•	•
	10	15	•	•
	•	•	4	12
	5	8	•	•
	12 <sup>1</sup>	18 <sup>1</sup>	12	24
	10 <sup>2</sup>	20 <sup>2</sup>	10 <sup>2</sup>	20 <sup>2</sup>
1 La Mitad si Confinadas en tierra (14.7) 2 El coste de los HQ aumenta bajo ciertas circunstancias (11.43)				

### REEMPLAZOS

Las unidades sólo se pueden reconstruir un paso por mes, debido a que reconstruir una unidad necesita de tiempo (entrenamiento) además de equipamiento.

### COSTES DE LOS CUADROS

El coste de los cuadros es mayor para reflejar el precio de tener que reformar unidades completamente destruidas en combate. Es mucho más fácil reconstruir una unidad cuando su infraestructura (organización, servicios de apoyo, mandos, etc.) está intacta. Los cuadros alemanes más baratos reflejan la superioridad de su entrenamiento y de sus mandos.

### ESTATICAS

El coste de los cuadros es más bajo que el coste de sus pasos porque los cuadros estáticos tienen sólo 0CV.

### COSTE DE LOS HQ ALIADOS

Los HQ Aliados en el continente europeo cuestan 15PP por paso (30/cuadros) a no ser que estén en un puerto mayor. Los HQ que reciben Suministro de una Cabeza de Playa son aun más caros.

## 12.0 CLIMA

### 12.1 DETERMINAR EL CLIMA

Entre los meses de Junio a Septiembre siempre hay clima **Seco**. En Diciembre y Enero siempre hay clima con **Barro** (vea la Hoja de Registros del Juego).

En los meses de Noviembre y Febrero el clima es variable. Durante esos meses, cada **Quincena** comienza con una tirada del dado para el Clima. Cada jugador tira un dado: la suma de los dos dados (par o impar) determina el clima que habrá en esa Quincena, tal y como se indica en las Tablas de Clima. En la segunda **Quincena** de cada uno de estos meses, se tiran de nuevo los dados y el clima puede cambiar.

### 12.2 EFECTOS DEL BARRO

#### 12.2.1 DESORGANIZACION DE LOS HQ

Durante los turnos de Barro, todos los HQ están Desorganizados y no se pueden Destacar un hex para activarse. Los HQ funcionan un nivel por debajo de su Valor de Mando nominal (vea 5.8).

**EXCEPCIÓN:** Los **SHQ** localizados en *Berlín (Eje)* y *Londres (Aliados)* están exentos de la desorganización debida al clima.

#### 12.2.2 MOVILIDAD DE LAS UNIDADES

El clima de Barro reduce la velocidad de **todas** las unidades a **1 Hex** por Fase de Movimiento (excepto la caballería, que puede mover dos hexes).

### 12.23 TERRENO

Durante el clima de Barro las reglas de los pantanos (incluyendo los límites por lado de hex) se aplican también donde haya terreno Claro y de Bosque (excepto en que el límite de apilamiento sigue siendo 4). La Defensa Doble (o superior) siempre se aplica con Barro.

Con Barro, todas las unidades disparan **FS** ofensivamente en todo tipo de hex. La potencia de fuego de los Ataques Aéreos no se ve afectada por el Barro (aunque el Valor de Mando de los HQ puede verse reducido por la desorganización).

### 12.24 RECHAZO

El tiempo de Barro aumenta las posibilidades de un Rechazo a 1-3 en un Asalto a través de un Río.

### 12.3 TORMENTAS

Durante los meses con clima de Barro (Noviembre-Febrero) puede haber **Tormentas**. Las Tormentas afectan a las Invasiones y Cabezas de Playa, pero no afectan al Movimiento Naval ni al Suministro Naval (excepto el Suministro de las Cabezas de Playa) ya que los puertos son a prueba de mal tiempo.

Se realiza una tirada del dado para el Clima antes de cada Quincena de estos meses (incluso en Diciembre y Enero, cuando el Barro es seguro). Todas las tiradas **IMPARES** dan como resultado una Tormenta en una de las cuencas marítimas (vea la Tabla de Tormentas). Todos los mares dentro de esa cuenca son afectados mientras dure el Turno. Ponga el marcador "*Storm*" (Tormenta) en el área apropiada.

Las invasiones son **imposibles** en las Áreas de Mar afectadas por las Tormentas. Las tormentas también **desorganizan** las Cabezas de Playa, impidiendo su suministro y anulando temporalmente sus capacidades como puerto. Vea: 15.54.

## TABLA DEL CLIMA

MES	PAR	IMPAR
Noviembre	Seco	Barro
Diciembre	Barro	Barro
Enero	Barro	Barro
Febrero	Seco	Barro

## TABLA DE TORMENTAS

RESULTADO	TORMENTA
Par	Ninguna
3 o 11	Cuenca Mediterranea
7	Cuenca Baltica
5 o 9	Cuenca Atlantica

### CUENCA MEDITERRANEA

Esta incluye el Mar de Alboran (Alboran Sea), Mediterráneo Occidental (Western Mediterranean), Golfo de León (Gulf of Lyon), Mar de Liguria (Ligurian Sea), Mar Tirreno (Tyrrhenian Sea), Mediterráneo Central (Central Mediterranean), Mar Jónico (Ionian Sea) y Mar Adriático (Adriatic Sea).

### CUENCA BALTICA

Esta incluye el Skagerrak y el Mar Báltico Occidental (Western Baltic Sea).

### CUENCA ATLANTICA

Esta incluye el Océano Atlántico (Atlantic Ocean), Atlántico Norte (North Atlantic), Bahía de Vizcaya (Bay of Biscay), Canal de la Mancha (English Channel), Mar de Irlanda (Irish Sea) y Mar del Norte (North Sea). (Los Fiordos Noruegos [Norwegian Leads] y el Mar de Noruega [Norwegian Sea] están fuera del juego en *WestFront*).

### VARIABILIDAD DEL CLIMA

Al usarse el sistema de determinación del clima de forma aleatoria, ningún jugador puede afectar al resultado: es pura suerte.

### TORMENTAS

Las tormentas sólo ocurren en una cuenca cada vez. Las Cabezas de Playa quedan completamente incapacitadas durante las tormentas, y las invasiones son imposibles.

### CONSIDERACIONES SOBRE EL APILAMIENTO

Los cambios en el terreno debidos al clima no reducen los límites de apilamiento.



## 13.0 FUERZA AEREA

### 13.1 FUERZA AEREA DEL HQ

Los HQ tienen recursos aéreos adjuntos. Durante el combate, cada HQ activado puede realizar un Ataque Aéreo sobre una Batalla Activa dentro de su Alcance Aéreo. La propia Fuerza Aérea no puede atacar a la enemiga, y las unidades terrestres no pueden devolver el fuego de los Ataques Aéreos.

### 13.11 ALCANCE AEREO

El Alcance Aéreo es igual al Radio de Mando, excepto que no se ve interrumpido por los hexes controlados por el enemigo o un terreno infranqueable.

Los HQ Supremos activados durante el Combate pueden iniciar un Ataque Aéreo con Alcance Aéreo doble. Es decir, un HQ Supremo III tendrá un Alcance Aéreo de seis (6) hexes. El Valor de Combate de ese Ataque Aéreo (13.14) no cambia.

### 13.12 VC DE LOS ATAQUES AEREOS

El Valor de Mando (VM) del HQ que dirija un Ataque Aéreo determina la fuerza del mismo. Se tira un dado por cada HQ. La fuerza aérea de un HQ no puede dividirse en múltiples Ataques Aéreos.

### 13.13 ELECCION DEL OBJETIVO

Los Ataques Aéreos sólo pueden hacerse en Batallas que se vayan a librar en esa misma Fase de Combate. Sólo se puede aplicar un Ataque Aéreo a cualquier Batalla en cada Fase de Combate.

Todos los Ataques Aéreos deben asignarse antes de que las unidades defensoras de alguna batalla se revelen e inicien el combate. Se pone un marcador "Airstrike" (Ataque Aéreo) del mismo valor que el HQ activado en el hex de batalla elegido. Es decir, si se trata de un HQ II, se coloca un marcador "Airstrike 2" (Ataque Aéreo 2) en el hex de la Batalla.

### 13.14 POTENCIA DE FUEGO AEREA

La potencia de fuego (FS, FD o FT) de un Ataque Aéreo depende del período de la guerra (escenario), aumentando para los Aliados y disminuyendo para los alemanes según pasa el tiempo.

El terreno y el clima **no afectan** a la Potencia de Fuego de los Ataques Aéreos (pero sí se aplica la Defensa Doble).

### 13.15 EJECUTAR ATAQUES AEREOS

Los Ataques Aéreos se realizan antes del Fuego Defensivo. Se tira un dado por cada VC del Ataque Aéreo.

Los "Impactos" se obtienen más o menos fácilmente, según la Potencia de Fuego del Ataque Aéreo (FS, FD o FT) y se aplican inmediatamente a las unidades pasivas que haya en el hex. Se aplican todas las ventajas defensivas debido al terreno y el clima (como, por ejemplo, Defensa Doble en bosques). Los impactos "parciales" causados por los Ataques Aéreos se "acumulan" hasta que se resuelva el combate terrestre normal.

*NOTA: Como el Alcance Aéreo puede atravesar hexes controlados por el enemigo, los Ataques Aéreos pueden hacerse contra Batallas que se vayan a resolver como Combates Sin Apoyo. Igual que sucede con los ataques de este tipo de las unidades terrestres, la efectividad se reduce a la mitad.*

### 13.16 DESORGANIZACION DE LA FUERZA AEREA

Los HQ se Desorganizan (5.8) bajo ciertas circunstancias. La Desorganización de un HQ reduce su Valor de Mando efectivo (y por tanto su Alcance Aéreo y el Valor de Combate de sus Ataques Aéreos) en un punto, pero la Potencia de Fuego (FS, FD o FT) no se ve afectada.

### 13.2 FUERZA AEREA ALIADA

#### 13.21 ALCANCE AEREO EXTENDIDO

Empezando en Diciembre de 1943, el Alcance Aéreo Aliado se aumenta al Doble de Valor de Mando del HQ que los realiza (Triple para los SHQ). El Valor de Combate del propio Ataque Aéreo (es decir, el número de dados que se tira) no cambia.

#### Campana de Bombardeo Estratégico.

Empezando en Diciembre de 1943, el coste de los HQ del Eje aumenta en 5PP/paso (+10PP/cuadro).

#### 13.22 SUPREMACIA AEREA

En Junio de 1944, empieza la Supremacía Aérea Aliada. Hay varios efectos estratégicos.

- Se suprimen todos los movimientos del Eje: todas las velocidades de las unidades del Eje se reducen un hex (mínimo 1), y el Eje reduce a la mitad todos los Movimientos Ferroviarios, a 5 hexes cada uno.
- Todas las áreas marítimas de la Cuenca Atlántica pasan a control Aliado, sin tener en cuenta la propiedad de las bases navales (por ejemplo Brest ya no controla la Bahía de Vizcaya). Todo poderío naval del Eje en esa cuenca se pierde.
- Los Paracaidistas alemanes son confinados en tierra (14.7).
- La Ruta Marítima de Mineral del Eje se pierde (Eje -5 PP, vea 16.2).

## POTENCIA DE FUEGO AEREA

Escenario	Eje	Aliada
Verano 43	FS	FT
Invierno 43	FS	FT†
Verano 44	Ninguna	FT†*
Invierno 44	Ninguna	FT†*

† Alcance Aereo Extendido Aliado  
\* Supremacia Aerea Aliada

### APOYO AEREO

Los Ataques Aéreos son particularmente útiles para realizar Asaltos por Río o por Mar. Como los Ataques Aéreos se resuelven primero en una Ronda de Combate, cualquier impacto disminuirá la oportunidad de un impacto de rechazo del Fuego Defensivo.

### LOS P-51 MUSTANG

El invierno de 1943-44 vio la aparición de los P-51 Mustang americanos. Con tanques de combustible desechables, este eficaz caza podía escoltar de principio a fin las misiones de bombardeo de largo alcance hasta el blanco y volver. El P-51 aseguró los cielos sobre Europa para los Aliados, y la campaña de bombardeo en masa acabó siendo brutalmente efectiva.

## 14.0 PARACAIDISTAS

### 14.1 PARACAIDISTAS

Los Cuerpos Paracaidistas tienen capacidad para hacer Saltos Aerotransportados. Los Paras (paracaidistas) alemanes pierden esta habilidad cuando son confinados en tierra (vea: 14.7) y bajo la Supremacía Aérea Aliada.

### 14.2 HQ PARACAIDISTA

Cualquier HQ (o SHQ) puede ordenar un Salto Paracaidista gastando **toda** su capacidad de mando (incluyendo la fuerza aérea) para ese Turno de Jugador (marcar con un marcador "Paradrop HQ" [HQ Paracaidista]). El HQ Paracaidista debe estar ya ubicado en el mismo hex que las unidades de Paracaidistas ordenadas (no puede Destacarse). Los HQ Paracaidistas que hagan Blitz deben ordenar dos Saltos Paracaidistas, uno en cada fase.

### 14.3 HEXES DE LANZAMIENTO DE LOS PARACAIDISTAS

Durante la Fase de Movimiento, la unidad paracaidista puede saltar desde el aire a cualquier hex (que no sea de Montaña) dentro del Alcance Aéreo normal del HQ Paracaidista.

*NOTA: cuando una unidad paracaidista está dirigida por un SHQ, el Alcance Aéreo es doble. Todavía se aplica el Alcance Aéreo Extendido.*

### 14.4 ASALTOS AEREOS

El ataque de una unidad paracaidista a un hex ocupado por el enemigo, si es una nueva batalla, se define como **Asalto Aéreo**. Estos asaltos se tratan igual que los Asaltos por Río (7.5), excepto en que el Asalto Paracaidista sólo es rechazado si el resultado de la tirada es un 1. Si la unidad paracaidista es rechazada, debe sufrir la pérdida automática de IVC (además de las pérdidas normales que haya sufrido por el fuego defensivo) y debe regresar al hex del que ha partido.

Los lanzamientos paracaidistas sobre batallas ya **existentes**, o los que se combinen con ataques terrestres normales (no asaltos) no se consideran Asaltos Aéreos (no es posible rechazarlos).

### 14.41 ASALTOS COMBINADOS

Cuando un lanzamiento de paracaidistas se combina con un Asalto por Río y/o por Mar, el número necesario para Rechazar a **todos** esos asaltos se reduce a 1. Ver 7.53.



### 14.5 COMBATE PARACAIDISTA

Los paracaidistas en tierra se mueven y combaten como la infantería normal (no-motorizada), excepto con Fuego Ofensivo **FS** y con Fuego Defensivo **FD**. Los Paracaidistas no reciben apoyo de combate de su HQ Paracaidista, pero pueden recibir apoyo de otro HQ de Combate activado hasta el que puedan trazar una línea de mando.

### 14.6 REUNION PARACAIDISTA

Una unidad paracaidista queda **Dispersa** cuando se lanza desde el aire (se la coloca boca abajo para indicar este estado), lo cual significa que no altera el control de ningún hex, ni siquiera el que ocupa. La Dispersión dura todo el Turno del Jugador que haya lanzado la unidad, hasta la Fase de Suministro **amiga**. La dispersión **no** afecta a la unidad paracaidista en el combate, pero los paracaidistas Dispersos no pueden moverse (por ejemplo, Movimiento Blitz).

En la Fase de Suministro **amiga** (antes de que las unidades **enemigas** comprueben su estado de suministro), se comprueba la posible **Reunión** de la unidad paracaidista (este es el único momento en que se comprueba el estado de una unidad amiga en esta fase). La Reunión permite a la unidad sobrevivir y dejar de estar dispersos.

Durante la comprobación de la Reunión de Paracaidistas, los paracaidistas Dispersos deben cumplir una de las siguientes condiciones para efectuar la Reunión.

- Estar localizados **en un hex amigo**.
- **Adyacentes a un hex amigo no-implicado** (a través de un lado de hex transitable).
- Localizados en un hex enemigo (batalla) **con otras unidades "de tierra" amigas** (que no sean paracaidistas lanzados).

La **Reunión** es el **único** método para sobrevivir a un lanzamiento de paracaidistas. Si tiene lugar la Reunión, la unidad paracaidista se recupera de su Dispersión y recupera el control normal del hex que ocupa y establece una **ZDC** sobre los hexes adyacentes. En caso contrario, la unidad paracaidista será **eliminada**.

Observa que la obtención de suministros para la unidad paracaidista no tiene en este sentido ninguna importancia. Por ejemplo, saltar en un puerto tras las líneas enemigas **no** es suficiente para conseguir Reunirse y asegurar su supervivencia. Los paracaidistas lanzados deben hacer contacto con unidades de "tierra" amigas, incluso si las unidades de tierra están a su vez desabastecidas.

### 14.7 CONFINAMIENTO

Las Tropas Paracaidistas alemanas pueden ser Confinadas en Tierra en cualquier momento por el jugador del Eje. Si están confinadas en tierra, ya no podrán realizar más saltos aéreos, pero su coste de reemplazo disminuye a 6PP/paso (los cuadros 9PP). Los Paras alemanes son confinados automáticamente en tierra con la Supremacía Aérea Aliada (13.22) empezando en verano de 1944. Los Paras confinados en tierra tienen **FD** con Fuego Defensivo.



## Paracaidistas USA

### RECHAZO DE LOS PARACAIDISTAS

Apenas un 20-30% de los hombres de un cuerpo paracaidista saltan en paracaídas. El trabajo de los paracaidistas es asegurar los aeródromos para permitir que el resto de las tropas aterricen en planeadores y transportes aéreos. Un Rechazo de paracaidistas indica que la oleada inicial no ha conseguido asegurar los aeródromos necesarios y que la operación se ha cancelado. La pérdida de IVC refleja la pérdida de los paracaidistas que ya han llegado al suelo.

### ASALTOS COMBINADOS

Los asaltos con paracaidistas son muy útiles para apoyar Asaltos por Ríos y Navales debido a que minimizan la posibilidad de Rechazo de todas las unidades asaltantes, además que añadir una unidad adicional al asalto, reduciendo consecuentemente la posibilidad de un Rechazo total.

### DISPERSION DE LOS PARACAIDISTAS

Debido a la Dispersión, los paracaidistas no alteran el control de los hexes en el turno en que saltan (si no fuera así, ello permitiría que las unidades en Blitz abandonararan una batalla "hacia delante" hacia un hex en el que hubieran saltado unidades paracaidistas amigas), y tampoco cortan las vías férreas ni de suministro enemigas, a menos que se hayan Reunido con otras unidades amigas antes de acabar el Turno.

### REUNION DE LOS PARACAIDISTAS

Las unidades paracaidistas tienen una dotación logística especialmente ligera, sobre todo en lo que se refiere a armamento pesado y munición. Saltar con paracaidistas sobre posiciones avanzadas para desorganizar al enemigo y con la esperanza de reunirse (en un movimiento Blitz o con una invasión naval simultánea), es una aventura arriesgada.

## 15.0 PODERIO NAVAL

### 15.1 CONTROL DEL MAR

Cada área marítima es controlada por una Base Naval (símbolo negro de ancla). Cuando la Base Naval es amiga un jugador puede mover, abastecerse o invadir por ese mar con total seguridad. Si la Base Naval es enemiga, hay posibilidad de interferencias enemigas (vea Interceptación Naval 15.7).

Las Bases Navales que controlan cada mar se nombran debajo, junto con otros puertos en ese mar. Los Puertos Mayores (símbolo grande) se señalan en negrita. Los Valores de Interceptación Naval son indicados entre [corchetes], los puertos con varios mares (que bordean dos o tres mares) tiene dos o tres líneas cruzadas en el símbolo del ancla.

#### CUENCA ATLANTICA

- **Atlantic Ocean (Océano Atlántico)** [3]: siempre controlado por los Aliados. Los puertos son Cork, Vigo, Porto, Lisboa, Cádiz, Tangiers, Casablanca y **Gibraltar**.
- **North Atlantic (Atlántico Norte)** [3]: controlado por **Glasgow**. Otros puertos son Belfast, Shetlands y Orkneys.
- **Irish Sea (Mar de Irlanda)** [3]: controlado por **Liverpool**. Otros puertos son **Glasgow**, Swansea, Bristol, Cork, Dublín y Belfast.
- **North Sea (Mar del Norte)** [2]: controlado por **London**. Otros puertos son Shetlands, Orkneys, Aberdeen, Edinburgh, Newcastle, Hull, Yarmouth, Ipswich, Dover, Calais, Ostende, **Antwerp**, Rotterdam, **Hamburg**, Amsterdam y Bremen.
- **English Channel (Canal de la Mancha o Canal Inglés)** [2]: controlado por **Portsmouth**. Otros puertos son Dover, Weymouth, Plymouth, Calais, Le Havre, Cherbourg y Brest.
- **Bay of Biscay (Bahía de Vizcaya)** [1]: controlado por **Brest**. Otros puertos son Lorient, Bordeaux, Bayonne, Bilbao y Gijón.

#### CUENCA MEDITERRANEA

- **Alboran Sea (Mar de Alborán)** [2]: controlado por **Gibraltar**. Otros puertos son Málaga, Almería, Cartagena, Valencia, **Barcelona**, Mallorca, Tangiers, Melilla, Orán y Argelia.
- **Western Med (Mediterráneo Occidental)** [1]: controlado por **Algiers**. Otros puertos son Mallorca, Bizerte y Cagliari.
- **Gulf of Lyon (Golfo de León)** [1]: controlado por **Marsella**. Otros puertos: Mallorca, Toulon, Sassari y **Barcelona**.
- **Ligurian Sea (Mar de Liguria)** [2]: controlado por **Genoa**. Otros puertos son Toulon, Sassari, La Spezia, Livorno, Olbia y Bastia.
- **Tyrrhenian Sea (Mar Tirreno)** [1]: controlado por **Tunis**. Otros puertos son Rome, **Naples**, Reggio, Messina, Olbia, Cagliari, Palermo y Bizerte.

**Central Med. (Mediterráneo Central)** [1]: controlado por **Tripoli**. Otros puertos: **Tunis**, Sfax, Malta, Palermo, Catania y **Benghazi** (vea la barra lateral).

- **Ionian Sea (Mar Jónico)** [1]: siempre controlado por los Aliados. Los puertos son Catania, Messina, Reggio, Taranto y **Benghazi** (vea la barra lateral).
- **Adriatic Sea (Mar Adriático)** [2]: controlado por **Trieste**. Otros puertos: Brindisi, Bari, Termoli, Ancona, **Venice**, Fiume, Split y Dubrovnik.

#### CUENCA BALTICA OCCIDENTAL

- **Skagerrak** [3]: controlado por **Copenhagen**. Otros puertos son **Hamburg** y Aarhus.
- **Western Baltic Sea (Mar Báltico Occidental)** [2]: controlado por **Stettin**. Otros puertos son **Copenhagen**, **Hamburg** y Rostock.

#### OTRAS AREAS DE MAR

- Todas las demás áreas marítimas están **fuera de juego** en *WestFront* (entran en juego en *EuroFront*).

### 15.2 MOVIMIENTO NAVAL

En *WestFront* hay un desequilibrio naval fundamental entre los Aliados y el Eje. Los Aliados tienen una **Supremacía Naval** que esencialmente los autoriza a un movimiento por mar duplicado y a una capacidad de Interceptación Naval superior. En las reglas de Poderío Naval que van a continuación, se definen las capacidades Aliadas separadamente de las capacidades del Eje por esta misma razón.

El Movimiento Naval (al igual que el Ferroviario) es un Movimiento Estratégico, sólo posible cuando se activa un HQ Supremo.

Las unidades que ya estén situadas en un puerto amigo pueden mover por Mar a través de una o más zonas de mar adyacentes controladas para ir a otro puerto amigo (donde no puede haber una batalla). Cada área de mar que se cruce gasta **un** Movimiento Naval.

Las unidades del **Eje** (normal) mueven **un** mar por cada Movimiento Supremo gastado.

Las unidades **Aliadas** mueven **uno** o **dos** mares por cada Movimiento Supremo gastado. (Supremacía Naval).

Las unidades no pueden Implicarse usando el Movimiento Naval. Sí pueden Abandonar una batalla, pero no pueden Retirarse (vea en cambio 15.6). El Movimiento Naval a través de áreas de mar enemigas está sujeto a Interceptación (15.7).

#### AREAS DE MAR NO JUGABLES

En *WestFront* el Océano Ártico (Arctic Ocean), los Fiordos Noruegos (Norwegian Leads), el Mar de Noruega (Norwegian Sea), el Océano Indico (Indian Ocean), el Mar Rojo (Red Sea) y el Golfo Pérsico (Persian Gulf) están fuera de juego.

#### ESTRECHOS

El Movimiento Naval, el Suministro Naval y las Invasiones Navales a través de Estrechos están prohibidos si cualquier hex de tierra adyacente es enemigo-controlado.

#### ENCALLADEROS

El Movimiento y el Suministro por mar son posibles a través de estos hexes porque los Puertos que los controlan tienen canales dragados.

#### VALORES DE INTERCEPTACION NAVAL

Estos valores reflejan las bases locales aéreas y navales, y la accesibilidad de esa área marítima.

#### EJEMPLO DE MOVIMIENTO NAVAL

Los Aliados controlan Tunis, Malta, Taranto y Benghazi. Con el SHQ AF activado, una unidad Aliada en Tunis mueve por mar a Taranto. Esto supone dos Movimientos Navales (ya que se cruzan dos áreas de mar) pero sólo cuesta un Movimiento Supremo debido a la Supremacía Naval Aliada). Ambos mares están controlados por los Aliados (no hay Interceptación Naval).

#### BENGHAZI

El puerto mayor de Benghazi (Norte de Africa) está localizado en el medio hex al NE de El Agheila. Benghazi es la Base Naval para el Mar Jónico y bordea el Mar Jónico y el Mediterráneo Central.

Como Benghazi es un lugar de preferencia para las invasiones Aliadas en el Mar Adriático, este medio hex es un puerto mayor totalmente jugable para los Aliados.

#### MOVIMIENTO NAVAL ALIADO

La Supremacía Naval duplica la distancia (en áreas de mar) que las unidades Aliadas pueden mover por mar en cada Movimiento Supremo. Esto no permite que dos unidades puedan mover con cada movimiento supremo.

#### IGUALDAD NAVAL

En los mapas de *WestFront*, la tabla de Interceptación Naval tiene una columna para la Igualdad Naval (*Naval Parity*) nunca aplicada en *WestFront*. La Igualdad Naval existe antes de la guerra; estos números se usan para jugar a *EuroFront*.

### 15.21 CAPACIDAD PORTUARIA

La capacidad de los puertos menores es de **1**, lo que significa que sólo puede entrar o abandonarlos 1 unidad en cada Turno de Jugador usando Movimiento Naval. La capacidad de los puertos mayores es de **2**.

### 15.3 SUMINISTRO NAVAL

Las líneas marítimas (líneas marítimas de suministro) conectan puertos amigos a través de mares controlados. Por tanto, una Línea Férrea amiga puede llevar desde una Fuente de Suministro de Origen a un puerto amigo, luego pasarse por una Línea Marítima a otro puerto amigo, donde continúa otra Vía Férrea amiga.

El término Suministro Ferroviario/Marítimo significa Suministro Ferroviario que incluye conexiones marítimas. Las fuentes de producción necesitan Suministro Ferroviario/Marítimo para producir.

### 15.31 SUMINISTRO DE ASEDIO

Las Líneas de Suministro Marítimas, al igual que las Férreas, se pueden trazar hasta pero no a través de un Hex de Batalla amigo. Por tanto, una Línea de Suministro Marítima termina en un puerto implicado.

Los puertos implicados en batalla (asediados) pueden apoyar sólo a una unidad, con fuerza “**en cuadros**” (con Supremacía Naval amiga, una unidad con **cualquier** fuerza). Las unidades que defienden en hexes de Fortaleza (Gibraltar o Malta) reciben Suministro de Fortaleza (10.5) **en lugar de** Suministro de Asedio.

### 15.4 INVASIONES NAVALES

Las Invasiones Navales permiten mover desde un puerto a través de Áreas de Mar controladas hasta llegar a cualquier hex de costa (no necesariamente un puerto amigo).

Las Invasiones **no** son un Movimiento Estratégico: exigen el gasto de **toda** la capacidad de mando de movimiento de un HQ dedicado a ello para ese turno.

### 15.41 MANDO DE INVASION

Durante la Fase de Mando, un jugador puede activar uno o más HQ para una Invasión Naval. Los **HQ de Invasión** tienen que estar en un puerto al inicio de la Fase de Mando (no pueden Destacarse a ellos) y se deben marcar con un marcador “*Invasión HQ*” (HQ de Invasión).

### 15.42 MOVIMIENTO DE INVASION

Cada HQ de Invasión dirige el movimiento de **una** unidad tipo infantería desde el puerto del HQ hasta cualquier hex de costa dentro de la misma Área de Mar (la **Supremacía Naval Aliada** aumenta el radio a 2 Áreas de Mar). El HQ de Invasión no puede dirigir ningún otro movimiento.

**No** se permiten Invasiones Navales sobre montañas, pantanos o hexes de encalladeros, o a través de estrechos controlados por el enemigo. Las unidades de Caballería y Fuertes no pueden Invadir por Mar.

Aunque son posibles múltiples Invasiones Navales simultáneas (cada una ordenada por un HQ de Invasión por separado), sólo **una** unidad puede Invadir por Mar un hex de costa **defendido** por Fase de Movimiento (los ataques terrestres/paracaidistas simultáneos están permitidos). Esto se llama Asalto Naval (15.45). Los hexes **indefensos** pueden ser Invadidos por Mar por más de una unidad.

Hasta que no se capture un puerto, sólo se pueden llevar unidades adicionales a tierra mediante Invasiones Navales adicionales. Una vez capturado un puerto, y no contiene ninguna batalla, se pueden desembarcar unidades más eficazmente mediante Movimiento Naval estratégico.

### 15.43 APOYO DE COMBATE DE INVASION

Un HQ de Invasión puede proporcionar Apoyo de Combate a las batallas dentro de su Radio de Mando y asignar un Ataque Aéreo a una batalla dentro del Alcance Aéreo (13.11, 13.21).

Para los HQ de Invasión, el Radio de Mando se traza **sólo** a través de lados de hex de hexes **marítimos**, incluso a través de los mares controlados por el enemigo y a través de la porción de mar de hexes de tierra controlados por el enemigo. No puede trazarse por hexes no-franqueables o a través de estrechos controlados por el enemigo.

El Alcance de Mando de los HQ del **Eje** (normal) es igual al CV del HQ, trazado según lo anteriormente dicho.

El Radio de Mando de los HQ **Aliados** (con Supremacía Naval) es igual a **dos veces** el VM del HQ (es decir, 6 hexes de mar para un HQ III), trazados según lo dicho anteriormente.

*NOTA: Las invasiones de hexes más allá del Radio de Mando del HQ de Invasión son posibles, pero las batallas serán combates sin apoyo (y sin apoyo de la fuerza aérea).*

### 15.44 INVASIONES BLITZ

**Invasiones Blitz.** Los HQ de Invasión pueden hacer Blitz, permitiéndoles durante el Movimiento Blitz invadir con una **segunda** unidad desde el puerto de invasión en el mismo hex objetivo u otro diferente (debe marcarse de antemano con el marcador “*Sea Assault*” [Asalto Naval]). Los HQ de Invasión Blitz deben operar como tales a lo largo del Turno de Jugador (no pueden cambiar a modo de mando normal o de Salto Paracaidista durante la fase Blitz).

Los HQ de Invasión **Blitz Aliados** (con Supremacía Naval) pueden dirigir unidades anfibas (sólo) para hacer **Invasiones Navales de Largo Alcance** a través de 3 o 4 Áreas de Mar, consumiendo su total capacidad de mando para ese turno. Se considera que todos los Movimientos de Invasión de Largo Alcance ocurren durante la fase de Movimiento Blitz.

### EJEMPLO DE SUMINISTRO NAVAL

Con la rendición de Italia, los Aliados empiezan **W’43** con 8 unidades en Yugoslavia abastecidas a través de Split. Los alemanes contraatacan e implican dicho puerto, pero como los Aliados tienen Supremacía Naval, aun mantienen el Suministro Naval completo “dentro” pero no a través de Split. Las unidades en el radio de 2 hexes de Split también están abastecidas pero la línea ferroviaria que sale desde ahí estará bloqueada.

*NOTA: Los Aliados son los defensores originales en la batalla por Split.*

### MANDO DE INVASION

Las invasiones son un modo costoso de movimiento por lo que se refiere al gasto del HQ. Sin embargo, el apoyo de combate de Invasión bajo la Supremacía Naval puede ser bastante bueno (simulando el fuego de apoyo naval), a menudo aún mejor que el apoyo de combate terrestre (alcance doble).

Las playas son un buen lugar para luchar para ambos, tanto Aliados (buen apoyo de combate) como alemanes, ya que mantener la BH implicada impide el refuerzo a bajo precio y el desembarco de los HQ enemigos (los HQ no puede entrar en una implicación).

### DOS OLEADAS DE INVASION

Las invasiones Blitz de dos oleadas son la norma en *WestFront*. En primer lugar, existe la posibilidad de Rechazo y una segunda oleada tiene una segunda oportunidad. Además, casi siempre es aconsejable conseguir la fuerza máxima lo más pronto posible en tierra, para resistir o detener los contraataques enemigos en las Cabezas de Playa.

### INVASIONES DE LARGO ALCANCE

Las invasiones de largo alcance son caras pero a veces merecen el valor de la sorpresa. El apoyo de combate es más que probable que no esté disponible.

### EJEMPLO 1 DE INVASION

Los Aliados controlan London y Portsmouth. La Supremacía Naval aliada está en efecto. Un HQ III Aliado activado y un cuerpo Anfibio están en Portsmouth. La unidad anfibia se mueve por mar hasta Esbjerg (Dinamarca) que no está defendido. Se pone una BH en el hex durante la Fase de Suministro, proporcionando una fuente de suministros Aliada. El Movimiento Naval no podría usarse porque la unidad está moviendo a un hex controlado por el enemigo.

### EJEMPLO 2 DE INVASION

En 1943, los Aliados tienen un HQ II y un cuerpo Anfibio en Portsmouth. El HQ se activa como un HQ de Invasión y la unidad anfibia se mueve por mar para invadir Brest, controlado por el Eje pero actualmente indefenso.

Capturando el puerto, los Aliados establecen una Línea Marítima de Suministro, por lo que Brest (y cualquier línea de ferrocarril que emane de allí) se convierte en una fuente de suministro Aliada. El control de Brest también proporciona a los Aliados el control de la Bahía de Vizcaya.

### 15.45 ASALTOS NAVALES

Las Invasiones Navales que inician batallas se denominan **Asaltos Navales** y están sujetas a un posible **Rechazo**, igual que los Asaltos por Río y Paracaidista. Durante la primera ronda de Fuego Defensivo, una unidad es Rechazada por cada tirada baja del dado (además de los impactos del combate). Una unidad rechazada debe regresar a su puerto de embarque. El número para el Rechazo depende del tipo de unidad asaltante (anfibia es superior) y la Supremacía Naval (amiga o enemiga). Vea la tabla en la siguiente página (barra lateral) o la contraportada de las reglas originales.

Los asaltos **no** ocurren (no hay oportunidad de Rechazo) si al menos una unidad ataca el hex sin Asaltar. Los Asaltos Combinados (7.53) pueden reducir la posibilidad de un Rechazo. Por ejemplo, añadir un Asalto Aéreo reduce todos los números de Rechazo a **1**.

Las unidades Blindadas y Estáticas no pueden hacer Asaltos Navales (pero pueden Invadir por Mar).

### 15.5 UNIDADES ANFIBIAS

Las unidades Anfibias tienen capacidades mejoradas de desembarco naval (un número de rechazo reducido para Asaltos Navales y velocidad de Persecución 2 cuando se Retiran usando una Evacuación Naval).

También tienen una **Cabeza de Playa** asociada (*Beachhead* [BH]) que puede servir como fuente de suministro en el hex invadido (aunque siga bajo control enemigo), y que les da potencia de fuego doble (FD) en ese hex.

### 15.51 CABEZAS DE PLAYA

Cuando una unidad Anfibia desembarca por medio de una Invasión Naval, su marcador BH asociado puede desplegarse en el hex invadido (incluso aunque se trate de un hex de Batalla enemigo) durante cualquier Fase de Suministro Aliada posterior en la que esté presente la unidad Anfibia.

La Cabeza de Playa sólo puede desplegarse si está "Lista/Ready" (vea la casilla "Ready" en el mapa). Las BH en estado de "Preparación/Prep" (en la casilla "Prep") pueden ser convertidas al estado de "Lista" (boca arriba) si se paga un coste de **20PP**. Si es eliminada, la BH puede ser reconvertida al estado "Prep" por **20PP**. Las BH sirven como fuente de suministro para las unidades amigas en el hex, incluso si el hex contiene una batalla y es controlado-enemigo.

Una vez desplegada, la BH no se puede mover. Si unidades enemigas entran en el hex de la BH y no hay unidades amigas con ella, se la elimina. Puede ser eliminada voluntariamente y devuelta al estado de "Preparación" durante la Producción (pero no puede pasar al estado "Lista" durante esa misma Producción).

### 15.52 SUMINISTRO DE LA BH

La BH proporciona suministro a todas las unidades aliadas que haya en su hex (incluso aunque se trate de un hex de batalla enemigo).

Si el hex es amigo (incluso aunque esté en batalla), las unidades en el radio de 2 hexes pueden trazar normalmente Líneas de Suministro hacia la BH. Sin embargo, las Líneas Férreas nunca conectan con una BH.

Las BH debe poder trazar una Línea de Suministro por Mar hasta un puerto amigo. Esta Línea BH de Suministro no puede atravesar por estrechos o encalladeros controlados por el enemigo, y está sujeta a Interceptación Naval si atraviesa por mares enemigo-controlados (vea: 15.7).

Las unidades dependientes de la BH para abastecerse pueden recibir reemplazos durante la Producción (si no están implicadas), pero por el **doble** de su coste normal.

### 15.53 MULBERRIES

Las **Cabezas de Playa** desplegadas que **no están en una batalla** funcionan temporalmente como puertos menores para el Movimiento Naval: una unidad puede hacer Movimiento Naval para entrar o salir. Una Cabeza de Playa en el mismo hex que un puerto añade uno (+1) a la capacidad portuaria de ese hex. Sin embargo, las Líneas Férreas **no** conectan con una BH, y no se pueden lanzar Invasiones Navales desde una BH.

### 15.54 TORMENTAS

Las BH desplegadas en un Área de Mar tormentosa pierden todas sus funciones mientras dure la tormenta.

### 15.6 EVACUACIONES NAVALES

La **Evacuación Naval** es lo contrario de una Invasión. Una unidad (implicada o no) puede mover por mar desde cualquier hex de costa hasta un puerto amigo si es dirigida por un HQ de Invasión situado en el puerto objetivo. Si se está Retirando, la unidad sufre Fuego de Persecución como si tuviera una velocidad de '1' (las unidades Anfibias tienen una velocidad de retirada de '2').

### ASALTO NAVAL VS. INVASION NAVAL

Distinguir entre Asalto Naval e Invasión Naval es importante. Un Asalto Naval es un tipo específico de Invasión Naval que inicia una **nueva** batalla (sujeta a Rechazo). La mayoría de las unidades pueden Invadir o Asaltar por Mar (salvo Caballería o Fuerte, que no pueden hacer ninguna de las dos cosas). Las unidades Blindadas y Estáticas pueden invadir pero no Asaltar.

### EJEMPLO DE ASALTO NAVAL

En S'43, los Aliados controlan Tunis, y tienen allí un HQ III y el 6º Cuerpo Anfibio USA con 4VC. Un ejército italiano 3VC (Infantería) defiende Licata.

Los Aliados activan el HQ para dirigir una invasión sobre Licata por mar. El Ataque Aéreo 3 FT del HQ de Invasión anota dos medios impactos (terreno de colina) sobre el ejército defensor italiano, reduciéndolo a 2VC. La unidad italiana realiza Fuego Defensivo y dispara (2/6), anotando un impacto pero sin Rechazar al invasor. La unidad Aliada pierde un paso, luego devuelve el fuego con 3 FS (su BH no está aún colocada), anotando un impacto inútil. Durante la Fase de Suministro, los Aliados despliegan la BH 6 americana en el hex para asegurar suministro a los invasores.

### APOYO DE LA CABEZA DE PLAYA

Las BH representan la logística y el apoyo naval de las invasiones. EL **FD** de las unidades Anfibias en las BH representa el apoyo del fuego naval continuado. El bombardeo naval se demostró crucial, desbaratando varios contraataques panzer después del Día-D.

Las unidades que invaden hexes que no sean de puerto sin una BH están desabastecidas hasta que una se pueda trazar hasta ellas una línea de suministro normal. Hasta ese momento, están sujetas a sufrir desgaste por desabastecimiento en la Fase de Suministro enemiga.

### EVACUACIONES NAVALES

Cuando una unidad debe mover de regreso desde un hex de costa a un puerto amigo por mar y el Movimiento Naval es imposible, es preciso realizar una Evacuación Naval. Por ejemplo: las unidades no pueden Retirarse por Movimiento Naval, y tampoco mover por mar desde un hex que no es un puerto/BH amigo. En cualquier caso, una Evacuación Naval es el único método de extraer a las unidades.

**Ejemplo:** En verano de 1944, los Aliados controlan Portsmouth, con un HQ III allí, y tienen una unidad Anfibia 3VC y una BH estancadas en Calais después una invasión.

Los Aliados activan el HQ como HQ de Evacuación e "invertir la invasión" de la unidad Anfibia de vuelta a Portsmouth. Como esto es una retirada, los alemanes consiguen Fuego de Persecución. Una unidad blindada 3VC rueda con 3 FS (velocidad 2 en verano de 1944) anotando 1 impacto, pero una infantería 2VC (velocidad 1 en verano de 1944), no dispara. La unidad Anfibia regresa a Portsmouth con 2VC y la BH es eliminada.

### SUMINISTRO DE CABEZA DE PLAYA

Las invasiones sin Cabezas de Playa sufren desgaste por desabastecimiento continuamente hasta que se capture un puerto. Los jugadores no deben contar con el Suministro BH en invierno, debido a las Tormentas.

## 15.7 INTERCEPTACION NAVAL

El Movimiento Naval, Movimiento de Invasión, Suministro Naval y Suministro BH están totalmente libres de interferencia enemiga al atravesar mares controlados **amigos**. Sin embargo, cuando atraviesan áreas de mar controladas por el **enemigo**, el Movimiento y el Suministro Navales están sujetos a **Interceptación Naval**.

### 15.71 VALORES DE INTERCEPTACION NAVAL

Cada área de mar tiene un Valor de Interceptación Naval (triángulo), representando lo defendible que es esa área de mar con las fuerzas basadas en la Base Naval que la controla.

### 15.72 INTERCEPTACION DEL MOVIMIENTO NAVAL

El Movimiento Naval y de Invasión a través de mares enemigos puede ser Rechazado mediante Interceptación Naval enemiga, o infligir daños a las unidades. Tras completar todo movimiento de una fase de Movimiento, el jugador Pasivo puede intentar **Interceptar** cualquier Movimiento Naval o de Invasión a través de mares controlados por él.

Por cada unidad que atravesase un área de mar controlada por él, el jugador Pasivo rueda un número de dados igual al valor de Interceptación Naval de ese área marítima. Ciertos números rodados producirán el Rechazo de la unidad o la dañarán (vea: Tabla de Interceptación del Movimiento Naval). El Movimiento Naval tiene más probabilidades de ser interceptado que el Movimiento de Invasión (que está mucho más fuertemente escoltado por fuerzas navales).

Si ocurre un Rechazo, la unidad rechazada regresa a su puerto de partida. Cualquier Ataque Aéreo previsto sobre el hex objetivo de la invasión interceptada se pierde, ya que no habrá ninguna batalla en esa fase de Combate.

La **Supremacía Naval** afecta en gran medida a las probabilidades de una Interceptación Naval exitosa. Las actividades navales aliadas serán Interceptadas probablemente en menor medida y las actividades navales del Eje mucho más.

**EJEMPLO.** En S'43, el Eje controla la Bahía de Vizcaya desde Brest. Los Aliados han invadido y controlado Lorient e intentan Mover por Mar una unidad allí desde Dover. El jugador del Eje rueda uno dado para una Interceptación Naval, obteniendo (2), una interceptación exitosa a pesar de la Supremacía Naval Aliada. La unidad Aliada regresa a Dover.

### 15.73 INTERCEPTACION DEL SUMINISTRO

Durante la Fase de Suministro, se verifica el estado de suministro de las unidades enemigas. En **WestFront**, las líneas marítimas enemigas pueden atravesar los mares controlados amigos a no ser que sean Interceptadas. Cada puerto/BH enemigo que fuera capaz de trazar suministro por mar al Suministro Ferroviario/Marítimo se chequea separadamente para la Interceptación del Suministro Naval (o BH).

Por cada puerto/BH tal, el jugador activo rueda un número de dados igual al Valor de Interceptación **total** de **todos** los mares amigos que debe potencialmente cruzar la Línea Marítima enemiga para alcanzar el Suministro Ferroviario/Marítimo (usando la ruta más favorable).

Si cualquiera de estos resultados del dado es "Rechazo", el Suministro Naval hasta ese puerto/BH es inutilizable para esa Fase de Suministro (dar la vuelta a las BH). El Suministro Naval (basado en un puerto) tiene más probabilidades de ser interceptado que el Suministro BH. Si todos los posibles puertos/BH son interceptados, las unidades enemigas que dependen de ellos quedan desabastecidas.



### EJEMPLO DE SUMINISTRO

El Eje tiene 3 unidades en Sicilia (X, Y, y Z). Los Aliados acaban de invadir Reggio (6° Anfibia USA), suprimiendo el Suministro por Ferrocarril del Eje en la zona ya que el Suministro Ferroviario nunca pueden atravesar una batalla. Los Aliados invadieron Bari previamente. Italia se ha Rendido por lo que los Aliados controlan todos los mares de la Cuenca Mediterránea. En la Fase de Suministro Aliada, se verifica el estado de suministro del Eje. La unidad Z puede trazar una Línea de Suministro normal de 2 hexes hasta el Extremo de Línea Férrea de Reggio. Las unidades X e Y no pueden, pero podrían obtener Suministro Naval a través de Palermo, Messina o Catania. Los Aliados comprueban la Interceptación Naval para cada puerto como sigue (con Supremacía Naval, una tirada de 1-4 interceptaría dicho Suministro Naval):

**Palermo:** se puede trazar el Suministro Naval a través del Mar Tirreno (1 dado) hacia el Suministro Ferroviario/Marítimo del Eje de Nápoles. Los Aliados ruedan un 2. El Suministro es interceptado.

**Messina:** también se puede trazar a través del Mar Tirreno (1 dado) hasta Nápoles. Los Aliados ruedan un 4. El Suministro es interceptado.

**Catania:** La Línea Marítima más favorable es a través de los Mares Jónico y Tirreno hasta Nápoles (2 dados, uno por cada mar). Tarento no tiene Suministro Ferroviario/Marítimo debido a la unidad Aliada A (suponiendo que no haya ningún otro puerto del Eje en el Mar Jónico). La tirada de los Aliados es un 2 y un 5. El Suministro es interceptado. Las unidades X e Y sufren desgaste por Desabastecimiento.

RECHAZO DE ASALTOS (Fuego Defensivo)		
Río	1-2 (1-3 Barro)	
Aire	1	
Mar	SNA	SNE
Unidades Anfibas	n/a	1
Otras unidades	1-4	1-2
INTERCEPTACION DEL MOVIMIENTO (Tirada del Jugador Pasivo)		
	SNA	SNE
Invasiones	R 1-3 I 4-6	R 1 I 6
Movimientos Navales	R 1-4 I 3-6	R 1-2 I 5-6
INTERCEPTACION DEL SUMINISTRO (Tirada del Jugador Activo)		
	SNA	SNE
Suministro BH	R 1-3	R 1
Suministro Naval	R 1-4	R 1-2
<b>SNA:</b> Supremacía Naval <b>Amiga</b> <b>SNE:</b> Supremacía Naval <b>Enemiga</b> <b>R:</b> Numeros para Rechazo <b>I:</b> Numeros para Impacto <b>RECUERDE:</b> En la tabla superior la SNA/SNE se aplica al jugador que rueda para interceptar / rechazar el movimiento o suministro enemigo.		

## 16.0 OBJETIVOS ESTRATEGICOS

La captura de objetivos clave puede tener efectos políticos, económicos o militares.

### 16.1 RENDICION DE ITALIA

El control **Aliado** de los puertos italianos puede producir que Italia pida la paz. Al final de cualquier fase **Política** Aliada en que los Aliados controlen al menos un puerto italiano, pueden rodar por la **Rendición** Italiana. Si la tirada es **menor** al número de puertos italianos controlados por los Aliados **MÁS** las unidades italianas eliminadas, Italia se Rinde.

**RESULTADO:** Una unidad italiana que no esté en una ZDC **alemana** deserta a los Aliados (reemplázela con la unidad **"Friuli"** con 1VC). Todas las demás unidades italianas son eliminadas y no se pueden reconstruir (si ninguna unidad italiana deserta, *Friuli* llega como refuerzo Aliado con 1VC en la siguiente Producción). No hay ningún cambio de control de territorios hasta que se Conquista (vea debajo).

En segundo lugar, todas las áreas de mar de la Cuenca Mediterránea pasan a estar controladas por los Aliados **sin tener en cuenta** la propiedad de las Bases Navales. Estos efectos son irreversibles.

### 16.11 CONQUISTA

Tras la Rendición, si ninguna unidad del Eje permanece dentro del territorio italiano al final de cualquier fase Política Aliada, **todo** el territorio italiano pasa a control Aliado.

### 16.2 RUTA MARITIMA DE MINERAL DEL EJE

El control Aliado de **Copenhague** corta las comunicaciones marítimas del Eje a través del Skagerrak, bloqueando su principal ruta de entrega para el mineral de hierro sueco (por mar a través de Narvik, Noruega).

**RESULTADO:** Se reduce la Producción Básica del Eje en 5PP.

**IMPORTANTE:** *La Ruta Marítima de Mineral del Eje se pierde automáticamente en verano de 1944 debido al control Aliado de la Cuenca Atlántica (Supremacía Aérea).*

### 16.3 SUBLEVACION

#### 16.31 EL MAQUIS

Cuando los Aliados ganan el control de territorio francés, la Resistencia local puede Sublevarse.

Durante cualquier fase Política Aliada en la que los Aliados controlen territorio francés, pueden rodar un dado para la Sublevación francesa. Si la tirada es **menor** al número de hexes controlados en Francia, se Subleva.

**RESULTADO:** Los Aliados pueden poner la unidad Maquis con un 1VC en cualquier hex de Francia que no sea una ZDC **alemana**. Llega en estado de desabastecimiento (no tiene ZDC) y funciona como un cuerpo de infantería no-motorizado (mueve 2), sujeto a todas las reglas normales.

#### 16.32 TITO

Durante **cualquier** Fase Política Aliada, la unidad **"Tito"** puede construirse con 2VC en cualquier hex de montaña o colina de Yugoslavia (no ocupado por el Eje). **No** se precisa ningún control Aliado de territorio Yugoslavo.

La unidad de Tito funciona como una unidad de montaña Aliada, con estas habilidades especiales sólo dentro de o adyacente a Yugoslavia:

- Puede abandonar una batalla hacia hexes de montaña o colina vacíos sin tener en cuenta las ZDC del Eje.
- Es inmune al Fuego de Persecución y al Desgaste por Desabastecimiento.

Tito llega en condiciones de desabastecimiento (no tiene ZDC), y está sujeta a todas las demás reglas del juego (mando, suministro, etc.).

### 16.4 ESPAÑA Y PORTUGAL

España y Portugal empiezan el juego como países neutrales: están fuera del juego y sus unidades **no** se despliegan en el mapa.

En la 2ª edición de *WestFront*, los Aliados tienen la opción de entrar en Europa a través de España/Portugal en lugar de por Italia u otro lugar.

Antes de que las unidades Aliadas puedan entrar en España o Portugal, deben Declarar la Guerra, **activando** a ese neutral. Esto se hace al principio de la fase de Mando **antes** de activar los HQ.

**Importante:** *una Declaración de Guerra sobre Portugal es automáticamente también una Declaración de Guerra a España (no a la inversa).*

**RESULTADO:** El jugador del Eje despliega las fuerzas españolas como desee dentro de España (y las portuguesas dentro de Portugal si es relevante).

**España:** HQ e infantería estarán con fuerza completa, las unidades estáticas con 1VC.

**Portugal:** La infantería con 1VC, la estática con 0VC.

Una vez desplegadas, estas unidades se convierten en fuerzas normales del Eje, dirigidas normalmente por los HQ del Eje. Los HQ españoles **sólo** pueden dar órdenes a las unidades españolas.

Las declaraciones de Guerra tienen una penalización de Puntos de Victoria (se pueden ganar PV eliminando unidades neutrales activadas y capturando sus puertos).

Penalización de PV por Declaraciones de Guerra			
	S'43	W'43	S'44+
España	-12 PV	-18 PV	-24 PV
Portugal	-2 PV	-3 PV	-4 PV

Si la capital nacional (Madrid o Lisboa) es tomada por los Aliados, esa nación es **derrotada:** todas las unidades son eliminadas y se aplica la Conquista (vea 16.11). España y Portugal también pueden Rendirse al igual que Italia (vea 16.1), excepto que ninguna unidad puede desertar.

### BORDES NATALES DEL MAPA

El borde Oriental del mapa es el borde natal del jugador del Eje, el borde Occidental del mapa es el borde natal del jugador Aliado.

### RENDICION ITALIANA

En Verano de 1943, conforme se acercaba a Italia la marea de la guerra, Mussolini fue depuesto y reemplazado por el gobierno de Badoglio que inició negociaciones secretas con los Aliados. En septiembre de 1943, cuando las barcasas de desembarco Aliadas se acercaban al continente, Italia cambió oficialmente de bando. La mayoría de las fuerzas italianas fueron fácilmente desarmadas por los alemanes, pero algunos se alzaron en armas contra los Nazis, por lo que fueron ejecutados muchos oficiales y hombres.

Como estaba convenido, la poderosa Armada italiana levó anclas en La Spezia, Tarento, y Trieste y puso rumbo hacia Malta. Los ataques aéreos alemanes hundieron el acorazado Roma y dañaron a otro, pero la mayoría de la flota llegó segura, dando a los Aliados el dominio naval completa del Mediterráneo.

### HIERRO SUECO

Las minas suecas de Gallivare suministraron aproximadamente el 30% del mineral de hierro de Alemania a lo largo de la guerra, la mayor parte del volumen se enviaba desde Narvik, Noruega.

### TITO

A diferencia de los partisanos soviéticos, que desvió a las divisiones de seguridad alemanas, el Ejército de Tito en Yugoslavia atrajo a un gran número de cuerpos de combate alemanes. Sin amenazas de este tipo en el juego, estas unidades habrían estado disponibles para otros usos por parte de los alemanes.

### LA RESISTENCIA

Cuando los Aliados atravesaron Francia, fue construido un nuevo cuerpo francés y asignado para asediar los fuertes costeros de Bretaña que los alemanes todavía conservaban.

**Nota:** La unidades de "Voluntarios" Maquis y Friuli son infantería no-motorizada (mueven 2).

### DECLARAR LA GUERRA -- PENALIZACIONES DE PV

Los Aliados eran reacios a Declarar la Guerra a los neutrales por razones morales. Había un precio que pagar por la desaprobación mundial.

Aunque los Aliados pueden obtener PV eliminando unidades neutrales activadas y capturando puertos, la penalización de PV asegura que no hay mayores ganancias por Declarar la Guerra a neutrales. La penalización equivale al valor de PV de esas fuerzas neutrales, aumentando conforme pasa el tiempo porque la violación de la neutralidad se volvía menos justificable conforme se acercaba la victoria.

Los jugadores deben decidir si para ellos los beneficios estratégicos de desembarcar en la península Ibérica exceden los costes. Tenga presente que otras unidades del Eje tendrán permiso para mover dentro de las naciones invadidas después de la declaración de guerra.

**Ejemplo:** en W'43, los Aliados Declaran la Guerra a Portugal (y por tanto también a España). Incurren en una penalización en PV de **-21PV**. Si ellos derrotan y ocupan ambas naciones, la cantidad de PV netos obtenidos sería sólo de 5PV (+14PV por las unidades eliminadas, +12PV por los puertos capturados).

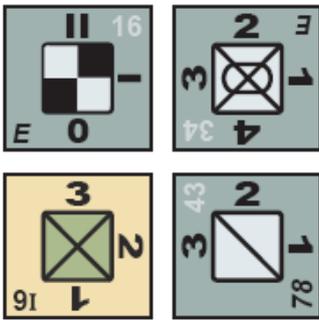
## 16.5 GRUPO DE EJERCITOS 'E'

Las unidades que se muestran debajo estaban localizadas justo fuera del mapa en Yugoslavia central. Si los Aliados hubieran invadido esa parte de Yugoslavia mostrada en el mapa, estas unidades habrían reaccionado.

**RESULTADO:** Si unidades Aliadas (incluida Tito) entran en Yugoslavia, las unidades de abajo **pueden** aparecer en **cualquier** Turno de Jugador posterior del Eje en el borde Oriental del mapa por los hexes de Entrada Ferroviarios dentro de Yugoslavia o Hungría (a menos que estén **ocupados** por los Aliados, no sólo bajo control Aliado).

Se gasta un Movimiento Supremo por cada unidad que llega. Pueden detenerse allí mismo o continuar por movimiento ferroviario solamente (5 hexes de Movimiento Ferroviario se considerarán ya gastados).

**Importante:** Si Italia se ha rendido, el 9º Ejército italiano (9I) no llegará con el Grupo de Ejércitos 'E'.



### GRUPO DE EJERCITOS 'E'

**NOTA:** Si los Aliados nunca entran en Yugoslavia, estas unidades **no** aparecen en el juego.

## 16.6 SUMINISTRO DE PETROLEO DEL EJE (PLOESTI)

El esfuerzo de guerra del Eje dependía en gran medida de la producción de petróleo, y Ploesti, en Rumania era su mayor fuente de petróleo. En septiembre de 1944, los soviéticos capturaron Ploesti, interrumpiendo la Producción de Petróleo del Eje.

**RESULTADO:** Empezando en septiembre de 1944, el coste de los HQ del Eje aumenta en 5PP (los cuadros +10 PP).

## 16.7 EL TELON DE ACERO

Cuando los soviéticos avanzaron hacia el norte por los Balcanes en otoño del 44, irrumpieron por el borde oriental del mapa por el norte de Yugoslavia. Por tanto, el borde oriental del mapa se va perdiendo progresivamente para el Eje como **borde natal del mapa**.

**RESULTADO:** En octubre de 1944, el hex de Entrada Ferroviario de Sarajevo se pierde para el Eje como hex natal del borde del mapa (las unidades ya no pueden llegar allí moviendo en ferrocarril por fuera del tablero o durante la Producción).

Cada mes sucesivo, un hex de Entrada Ferroviario adicional del borde oriental del mapa, en dirección norte (más cualesquiera hexes intermedios) se pierde también para el Eje como hex natal del borde del mapa, hasta que no quede ninguno perteneciente al Eje.

**Octubre de 1944:**

**Noviembre de 1944:**

**Diciembre de 1944:**

**Enero de 1945:**

**Febrero de 1945:**

**Marzo de 1945:**

**Sarajevo**

**Vukovar E 1**

**Gyor E 1**

**Ostrava NE 1**

**Posnan E 1**

**Stettin E 3**

## GRUPO DE EJERCITOS 'E'

El Grupo de Ejércitos 'E' del Eje ocupaba el sur de los Balcanes desde 1941. Si los Aliados hubieran invadido el norte de los Balcanes en 1943-44, este Grupo de Ejércitos habría reaccionado en defensa de Croacia.

### EASTFRONT Y EUROFRONT

Las reglas del **Telón de Acero** y del **Grupo de Ejércitos 'E'** se ocupan del fenómeno del "borde del mundo" de una forma abstracta pero simple.

Nuestros juegos compañeros **EastFront** y **EuroFront** eliminan la necesidad de dichas reglas prolongando el campo de juego hacia el este. **EastFront** cubre la guerra en Rusia, Polonia y los Balcanes desde 1941 hasta 1945.

**EuroFront** introduce Escandinavia, los Urales, Oriente Medio y Africa del Norte en el juego, junto con todas las naciones y fuerzas militares que esto puede involucrar. También incluye las fuerzas nacionales de todas las demás potencias europeas y de Oriente Medio y las reglas diplomáticas necesarias para cubrir las campañas de principios de la guerra en Polonia, Escandinavia, Países Bajos, Francia y los Balcanes (1939-41), completando el retrato de la Segunda Guerra Mundial en Europa y sus posibles repercusiones.

### PETROLEO DE PLOESTI

El "Talón de Aquiles" del Tercer Reich era el petróleo. El petróleo de Ploesti constituyó aproximadamente el 40% del total de Alemania (una cantidad igual era un sustitutivo artificial, elaborado químicamente a partir de carbón). Después de que los soviéticos invadieran Ploesti en septiembre de 1944, la situación del combustible del Eje se deterioró rápidamente, afectando sobre todo a la Luftwaffe.

### CONSIDERACIONES DE JUEGO DE LOS BORDES DEL MAPA

Los nuevos refuerzos del Eje y las unidades en cuadros reconstruidas pueden llegar a hexes (no si están implicados u ocupados por los Aliados) del borde oriental (natal). El movimiento ferroviario por fuera del mapa del Eje (9.5) también está permitido entre los hexes de entrada ferroviarios del borde oriental (natal); pero no puede usarse para entrar en hexes implicados.

Los Aliados deben proteger su flanco derecho cuando muevan en dirección norte en los Balcanes ocupando todos los hexes de Entrada Ferroviarios o las unidades del Eje podrían aparecer por allí.

## 17.0 VICTORIA

### 17.1 PUNTOS DE VICTORIA

Al final de un escenario, la victoria se determina calculando los Puntos de Victoria (PV) obtenidos. Cada bando determina sus PV por el siguiente procedimiento:

- 1. PP.** Se anota el Nivel de Producción actual (en puntos de producción).
- 2. VM de los HQ.** Se suman 2 puntos de victoria por cada Valor de Mando de los HQ amigos en juego. Se restan 4 puntos de victoria por cada HQ amigo eliminado.
- 3. Unidades Eliminadas.** Se restan 2PV por cada unidad amiga eliminada (sólo 1PV por cada unidad Italiana / neutral activada / estática), y 1PV por cada unidad amiga desbastecida.

**NOTA:** Las unidades que empezaron eliminadas y nunca se reconstruyeron, y las neutrales activadas eliminadas se cuentan. Los futuros Refuerzos y neutrales no-activadas no se cuentan.

- 4. Cabezas de Playa:** Los Aliados añaden 2PV por cada BH Lista. Restar 2PV por cada BH eliminada.
- 5. Puertos Aliados Libres:** Un puerto libre es un puerto controlado no implicado. Los Aliados reciben PV por los puertos libres fuera de **Gran Bretaña**, Gibraltar, Malta y **Norte de Africa**.

REGION	Puerto Mayor	Puerto Menor
Sur	2 PV	1 PV
Norte	4 PV	2 PV

**Sur** = Italia, Córcega, Portugal, España y Yugoslavia.

**Norte** = Francia, Bélgica, Holanda, Alemania y Dinamarca.

**Nota:** En W'43 los Aliados no pueden anotar más PV por las Cabezas de Playa más los Puertos Libres que las unidades Aliadas que haya en el Norte al final del escenario.

- 6. Neutrales Atacados.** Restar la penalización siguiente de los PV Aliados por Declarar la Guerra a un neutral:

Penalización de PV por Declaraciones de Guerra			
	S'43	W'43	S'44+
España	-12 PV	-18 PV	-24 PV
Portugal	-2 PV	-3 PV	-4 PV

Esta penalización representa -1 / -1.5 / -2 PV por unidad neutral activada para el Eje.

- 7. Handicap.** Sumar/restar el Handicap del escenario al total de PV Aliados.

S'43: -55 PV  
W'43: -85 PV  
S'43: -155 PV

### 17.2 NIVELES DE VICTORIA

Los Niveles de Victoria (Decisiva, Mayor, Marginal o Empate) se basan en la diferencia entre los dos Puntos de Victoria Totales ajustados, tal y como se indica en la Tabla del Nivel de Victoria.

- **Victoria Decisiva** significa que se gana la guerra inmediatamente.
- La **Victoria Mayor** es probablemente suficiente para ganar la guerra.
- La **Victoria Marginal** otorgaría al bando que la consiga una ventaja significativa, aunque no necesariamente permanente.

#### 17.21 PUNTOS DE TORNEO (PT)

En las partidas de campeonatos en las que se tengan que evaluar varias partidas, el valor de cada resultado se indica en la tabla bajo la indicación de Puntos de Torneo (PT).

### 17.3 JUEGO DE CAMPAÑA

Al jugar el Juego de Campaña, calcule los Puntos de Victoria al final de cada escenario, y declare un vencedor si se obtiene una **Victoria Decisiva** (sólo). En caso contrario, continúe el juego en el siguiente escenario.

Si el juego se prolonga hasta el invierno de 1944 use las Condiciones de Victoria de ese escenario.

#### 17.31 CIUDADES DE VICTORIA

Las Condiciones de Victoria de W'44 no se basan en el cálculo de los Puntos de Victoria, sino en el control de **Ciudades Victoria**. Hay 13 Ciudades de Victoria, mostradas en el mapa como cuadrados negros (Berlín cuenta como dos Ciudades de Victoria, Madrid es rojo).

#### 17.32 VICTORIA EN INVIERNO DE 1944

El bando que controle la mayoría de las Ciudades de Victoria después de mayo de 1945 vence. Las Ciudades de Victoria deben tener abastecimiento ferroviario amigo para que cuenten.

Cada Ciudad de Victoria que supere las del rival equivale a un Nivel de Victoria (+1 = Marginal; +3 = Decisiva).



Niveles de Victoria		
Diferencia de PV	Resultado	PT
0-5	Empate	1/1
6-15	Marginal	2
16-25	Mayor	3
+26	Decisiva	5

#### ¿QUIÉN VA GANANDO LA GUERRA?

Las condiciones de victoria dependen deliberadamente de factores que los jugadores no pueden saber con precisión, por ejemplo el número de pasos HQ que cada bando tiene en juego. Los jugadores no pueden saber nunca con exactitud los puntos que le faltan para ganar; lo que sí se sabe es que todos los puntos que consigán serán de gran ayuda.

#### PUERTOS LIBRES

Esta regla anima a que el jugador Aliado construya para la invasión "Overlord" incluso si el juego no se va a continuar más adelante. Los Mariscales y Jefes de Junta amenazaban con cambiar los esfuerzos americanos hacia el Pacífico si este rearme no se llevara a cabo estrictamente.

#### NIVELES DE VICTORIA

Recomendamos que los empates, e incluso las victorias marginales, se sigan jugando en el siguiente escenario.

#### EJEMPLO DE VICTORIA (S'43)

Los Aliados tienen un Nivel de Producción de 73, cinco HQ con un total de 12VM (24PV) y 1 unidad eliminada (-2PV).

Tienen 7 puertos menores libres en las Islas Mediterráneas (7PV) y 4 puertos menores libres y un Puerto Mayor en Italia (6PV). Tienen 1 BH Lista (2PV).

**PV Aliados: 73 + 24 - 2 + 13 + 2 = 110**

El jugador Aliado tiene un Handicap de 55 en este escenario. Sus PV netos ajustados son:

**PV Netos Aliados: 110 - 55 = 55**

El jugador del Eje tiene un Nivel de Producción de 40, seis HQ con un total de 9VM (18PV), 10 unidades Italianas/Estáticas eliminadas (-10PV) y una unidad alemana eliminada (-2PV).

**PV del Eje: 40 + 18 - 10 - 2 = 46**

La diferencia de PV entre los dos bandos es por consiguiente de 9 a favor del jugador Aliado. Esto se traduce en una Victoria Marginal Aliada.

#### EJEMPLO DE VICTORIA (W'44)

El Eje puede ganar en W'44 conservando un perímetro que incluya Berlín, Copenhague, Praga, Viena y Hamburgo o Munich. Esto le daría 7 Ciudades Victoria, dejando un máximo de 6 para los Aliados (incluyendo Madrid).

Históricamente, los Aliados consiguieron 8 Ciudades Victoria: Roma, Milán, París, Atenas, Amsterdam, el Ruhr, Hamburgo y Munich.



# Verano '43

## OPERACION 'HUSKY'

### La Invasión de Italia



EJE	UNIDAD	VC
HQ	5	10
BLINDADA	7	15
MEC	1	2
INFANTERIA	13	19
PARA	2	4
FUERTE	5	9
ESTATICA	15	13
INF. IT.	6	10
MEC IT.	1	2
ESTATICA IT.	2	1
PRODUCCION	39	
FUERZA AEREA		FS

ALIADOS	UNIDAD	VC
HQ	4	10
BLINDADA	1	4
MEC	4	13
INFANTERIA	2	6
PARA	2	2
ANFIBIA	4	12
MONTAÑA	1	2
BH	3 LISTA	0 PREP
PRODUCCION	73	
FUERZA AEREA		FT
HANDICAP		-55

REFUERZOS DEL EJE		
JUL '43*	51 MTN CPS	MONTAÑA 2
JUL '43*	Hk MTN CPS	MONTAÑA 2
AGO '43	15 MTN CPS	MONTAÑA 1
SEP '43	5 SS MTN CPS	SS MONTAÑA 1
* EMPIEZA EN UNA LOCALIZACION DE LLEGADA VALIDA		

REFUERZOS ALIADOS		
AGO '43	POLISH CPS	INFANTERIA 4
SEP '43	SHAEF	SHQ 0
OCT '43	CDN 1 CPS	MEC 4

## REGLAS ESPECIALES S'43

### 1) DESPLIEGUE

**EJE:** Controla Dinamarca, Alemania, Holanda, Bélgica, Francia (incluyendo Córcega), Italia (incluyendo Cerdeña y Sicilia), Austria, Checoslovaquia y Yugoslavia. Despliega **primero** (mueve segundo).

**ALIADOS:** Controla Gran Bretaña, Gibraltar, Malta y Norte de África. Despliega **segundo** (mueve primero).

**DESPLIEGUE HISTORICO:** Vea las cartas de Orden de Batalla (OB) S'43.

**DESPLIEGUE SEMI-HISTORICO:** Vea las cartas OB y 3.24.

**DESPLIEGUE LIBRE:** Vea 3.23. Al menos una unidad italiana debe desplegarse en Francia y otra en Yugoslavia.

### 2) INICIO TARDIO

Este escenario empieza en Julio de 1943, un mes más tarde.

### 3) UNIDADES ITALIANAS

Todas las unidades italianas están restringidas a permanecer dentro o adyacentes a la **Gran Italia** (Italia, Yugoslavia e Islas del Mediterráneo), vea 2.66. Italia puede Rendirse (vea 16.1).

### 4) GRUPO DE EJERCITOS 'E'

Estas cuatro unidades pueden entrar en la juego si las unidades Aliadas entran en Yugoslavia. Vea 16.5.

## NOTAS DEL ESCENARIO S'43

"Husky" es un buen escenario de aprendizaje, mostrando la técnica pero poderosa naturaleza de las invasiones. Con un litoral grande por defender, el despliegue inicial del Eje es crítico. Incluso con una buena preparación, los Aliados podrán desembarcar normalmente. Aunque el potencial aéreo Aliado es desmoralizante, el Eje tiene un formidable poder de contraataque y suficientes buenos terrenos defensivos para operar en ellos.



# Invierno '43

## OPERACION 'AVALANCHE'

### El Estancamiento Cassino-Anzio



EJE	UNIDAD	VC
HQ	5	10
BLINDADA	7 <sup>1</sup>	15
MEC	1 <sup>1</sup>	3
INFANTERIA	13	22
PARA	2 <sup>2</sup>	4
MONTAÑA	4 <sup>1</sup>	9
FUERTE	5	9
ESTATICA	15	16
PROD.	43	[+5]
F. AEREA	FS	

1. Incluye una unidad SS
2. Confinadas en Tierra

ALIADOS	UNIDAD	VC
HQ	5	12
BLINDADA	1	4
MEC	5	14
INFANTERIA	4 <sup>1</sup>	9
PARA	2	2
ANFIBIA	5	14
MONTAÑA	1	3
BH	2 LISTA	1 PREP
PROD.	84	[+10]
F. AEREA	FT <sup>2</sup>	
HANDICAP	-85	

1. Incluye Friuli
2. Alcance Aereo Extendido Aliado

REFUERZOS DEL EJE		
ENE '44	75 INF CPS	INFANTERIA 1
ENE '44	80 STATIC	ESTATICA 0
FEB '44	AOK MECH CPS	MEC 1
FEB '44	86 STATIC	ESTATICA 0
ABR '44	PZRGp B	BLINDADA 1
ABR '44	67 INF CPS	INFANTERIA 1

REFUERZOS ALIADOS		
DIC '43	US 7TH CPS*	ANFIBIA 4
DIC '43	US 5 BH	LISTA
ENE '44	US 8 CPS	BLINDADA 3
FEB '44	US 15 CPS	BLINDADA 3
FEB '44	US 19 CPS	MEC 4
MAR '44	12TH ARMY GP	HQ Ø
MAR '44	US 7 BH	LISTA
APR '44	US 20 CPS	BLINDADA 3
APR '44	US 4 CPS	MEC 4
MAY '44	US 12 CPS	BLINDADA 3
* EMPIEZA EN UN PUERTO MAYOR		

## REGLAS ESPECIALES W'43

### 1) DESPLIEGUE

Los Aliados controlan Gran Bretaña, Gibraltar, Malta, Norte de Africa, Sicilia, Cerdeña, Córcega e Italia al sur de la línea de salida. El Eje controla el resto del mapa (excepto España y Portugal que son neutrales). El Eje despliega **primero** y mueve **segundo**. La Supremacía Naval Aliada permanece en el efecto. Italia se ha Rendido.

**1a) Despliegue Semi-Histórico.** Seleccionar las unidades de salida según la carta del Orden de Batalla Histórico S'43, modificando los VC de las unidades según la anterior tabla de las Fuerzas de Salida. Despliegue las unidades en el Norte o en el Sur, según el Orden de Batalla Histórico. Los Refuerzos de S'43 pueden desplegarse tanto en el Norte como en el Sur.

**1b) Despliegue Libre.** Seleccione las unidades y asigne los VC según la carta de arriba, Desplieguelas con total libertad. Vea 3.23.

### 2) ALCANCE AEREO ALIADO EXTENDIDO

El Alcance Aéreo Aliado se amplía para **duplicar** los VC de los HQ / **triple** para los SHQ (13.21). Esto también se aplica a los Lanzamientos de Paracaidistas.

**Bombardeo Estratégico.** Comenzando en diciembre de 1943, el coste de los HQ del Eje aumenta a 15PP/paso (30PP/cuadro).

### 3) CONSTRUIR PARA OVERLORD

En este escenario, **solamente**, los Aliados no pueden recibir más PV por las Cabezas de Playa más los Puertos Libres que el número de unidades Aliadas en el Norte al final del escenario (vea 17.1).

### 4) GRUPO DE EJERCITOS 'E'

Estas **tres** unidades (Italia se ha rendido) pueden entrar en juego si las unidades Aliadas entran en Yugoslavia. Vea 16.5.



# Verano '44

## OPERACION 'OVERLORD'

### La Invasión de Francia



EJE	UNIDAD	VC
HQ	5	12
BLINDADA	7 <sup>1</sup>	17
MEC	2 <sup>1</sup>	8
INFANTERIA	15	30
PARA	2 <sup>2</sup>	6
MONTAÑA	4	9
FUERTE	5	13
ESTATICA	15	17
PROD.	53 <sup>3</sup>	[+10]
F. AEREA	NINGUNA	

1. Una unidad SS
2. Confinadas en Tierra
3. Ruta Marítima de Mineral perdida (-5 PP)

ALIADOS	UNIDAD	VC
HQ	6	16
BLINDADA	5	16
MEC	7	26
INFANTERIA	4 <sup>1</sup>	12
PARA	2	4
ANFIBIA	5	18
MONTAÑA	1	3
BH	3 LISTA	2 PREP
PROD.	94	[+10]
F. AEREA	FT <sup>2</sup>	
HANDICAP	-155	

1. Incluyendo Friuli
2. Supremacia Aerea Aliada

REFUERZOS DEL EJE		
JUL '44	PZRGP EBER	SS MEC 4

REFUERZOS ALIADOS		
JUN '44	6TH ARMY GP	HQ Ø
JUL '44	FF 1ST TK Cps	BLINDADA 3
AGO '44	US 13TH Cps	MEC 4
AGO '44	US 18TH Cps	MEC 4
SEP '44	US 3RD Cps	MEC 4
SEP '44	US 16TH Cps	INFANTERIA 4
OCT '44	US 21ST Cps	INFANTERIA 4
OCT '44	BRIT 3RD Cps	INFANTERIA 4
Nov '44	US 22ND Cps	INFANTERIA 4
Nov '44	US 23RD Cps	INFANTERIA 4

## REGLAS ESPECIALES DE S'44

### 1) DESPLIEGUE

Los Aliados controlan Gran Bretaña, Gibraltar, Malta, Norte de África, Sicilia, Cerdeña, Córcega e Italia al sur de la línea de salida de verano de 1944. El Eje controla el resto del mapa. Italia se ha rendido. El Eje despliega **primero** y mueve **segundo**.

**1a) Despliegue Histórico y Despliegue Semi-histórico (recomendado).** Vea el Orden de Batalla en la siguiente página.

**1b) Despliegue Libre.** Ambos bandos despliegan libremente, usando las unidades y VC dadas en las tablas de las Fuerzas de Salida arriba, excepto que el Eje debe ocupar la Línea del Frente (Italia) con unidades del Frente.

### 2) SUPREMACIA AEREA Y NAVAL ALIADA

En S'44, comienza la Supremacía Aérea Aliada, reduciendo los movimientos ferroviarios y terrestres del Eje (vea 13.22). La Supremacía Naval y el Alance Aéreo Extendido Aliados también permanecen en efecto. El coste de los HQ del Eje es de **15PP/paso** y **30PP/cuadro** (Bombardeo Estratégico).

### 3) SUMINISTRO DE PETROLEO DEL EJE

En septiembre de 1944, el Suministro de Petróleo del Eje se pierde: el coste de los HQ aumenta en **+5PP** (**+10PP/cuadro**) hasta los **20PP** (**40PP/cuadro**). Vea 16.6.

### 4) EL TELON DE ACERO

Comenzando en octubre de 1944, el Eje empieza a perder su borde oriental del mapa natal a la par que el Ejército Rojo marcha en dirección norte por fuera del mapa. Vea 16.7

### 5) GRUPO DE EJERCITOS 'E'

Estas **tres** unidades (Italia se ha rendido) pueden entrar en juego si las unidades Aliadas entran en Yugoslavia. Vea 16.5.



# Invierno '44

## A TRAVÉS DEL RIN

### El Final en el Oeste



EJE	UNIDAD	VC
HQ	5	10
BLINDADA	5 <sup>1</sup>	12
MEC	2 <sup>2</sup>	5
INFANTERIA	11	20
PARA	2 <sup>3</sup>	4
MONTAÑA	3 <sup>1</sup>	7
FUERTE	--	--
ESTATICA	12	15
PROD.	46	[+15]
F. AEREA	NINGUNA	

1. Una unidad SS
2. Dos unidades SS
3. Confinadas en Tierra

ALIADOS	UNIDAD	VC
HQ	7 <sup>1</sup>	16
BLINDADA	5	14
MEC	10	28
INFANTERIA	10 <sup>2</sup>	30
PARA	2	4
ANFIBIA	5	15
MONTAÑA	1	3
BH	1 LISTA	3 PREP
PROD.	109	[+0]
F. AEREA	FT <sup>3</sup>	
HANDICAP	N/A	

1. Incluyendo AF y SHAEF
2. Incluye Maquis y Friuli
3. Supremacia Aerea Aliada

REFUERZOS DEL EJE		
DIC '44	FHH PzrCps	SS BLINDADA 4

REFUERZOS ALIADOS		
DIC '44	FF 3 Cps	INFANTERIA 4

## REGLAS ESPECIALES DE W'44

### 1) DESPLIEGUE

Los Aliados controlan Gran Bretaña, Francia, Bélgica, Holanda al oeste de la Línea de Salida, Gibraltar, Malta, Norte de Africa e Italia al sur de la Línea de Salida. El Eje controla el resto del mapa (excepto España y Portugal que son neutrales). El Eje despliega **primero** y mueve **segundo**. La Supremacía Naval Aliada permanece en efecto. Italia se ha Rendido.

**1a) Despliegue Semi-Histórico.** Seleccione las unidades de salida según el Orden de Batalla Histórico **S'44**, modificando los VC de las unidades según la anterior tabla de Fuerzas de Salida. Despliegue las unidades en el **Norte** o en el **Sur**, según el Orden de Batalla Histórico. Los Refuerzos de **S'44** pueden desplegarse tanto en el Norte como en el Sur.

**1b) Despliegue Libre.** Seleccione las unidades y asigne los VC según la tabla de arriba, Desplíéguelas libremente. Vea 3.23.

### 2) SUPREMACIA AEREA / NAVAL ALIADA

Ambas permanecen en efecto (también el Alcance Aéreo Extendido).

### 3) ESCASEZ DE COMBUSTIBLE DEL EJE

Con el Bombardeo Estratégico Aliado en efecto y Ploesti perdido (vea 16.6), los HQ del Eje cuestan **20PP/paso** y **40PP/cuadro**.

### 4) LA SORPRESA DE LAS ARDENAS

Durante cualquier Turno de Jugador seleccionado del Eje de este escenario, las unidades Blindadas del Eje **fuego ofensivo normal** a pesar del clima de Barro.

### 5) EL TELON DE ACERO

El Eje está perdiendo su borde oriental del mapa natal mientras el Ejército Rojo marcha por los Balcanes fuera del mapa en dirección norte. Al empezar **W'44** habrán llegado a Gyor E1. Vea 16.7.

### 6) GRUPO DE EJERCITOS 'E'

Estas **tres** unidades (Italia se ha rendido) pueden entrar en juego si las unidades Aliadas entran en Yugoslavia. Vea 16.5.

### 7) VICTORIA

Use las Condiciones de Victoria de **W'44** concernientes al control de Ciudades de Victoria (vea 17.31).

*NOTA: El Eje empieza W'44 con 9 Ciudades Victoria (Berlín cuenta como 2); los Aliados con 2 (París y Roma).*

### NOTAS DEL ESCENARIO W'44

Con los rusos en Budapest y Varsovia, los Aliados inician una carrera hacia Berlín. Alemania tiene bastante terreno bueno para la defensa, pero su capacidad se está viniendo abajo.



# Verano '43 'HUSKY' JUEGO DE EJEMPLO La Invasión de Sicilia



UNIDADES DEL EJE		
LUGAR	UNIDAD	VC
PALERMO E1	BLINDADA	3
CATANIA	IT. INF	1
PALERMO	IT. EST.	1
REGGIO	OKW	III
REGGIO	PARA	2
REGGIO	ESTATICA	2
PRODUCCION		25
F. AEREA		FS

UNIDADES ALIADAS		
LUGAR	UNIDAD	VC
TUNEZ	HQ (15)	III
TUNEZ	ANFIBIA	4
TUNEZ	MEC	4
TUNEZ	MTN	2
BIZERTE	HQ (21)	III
BIZERTE	ANFIBIA	2
BIZERTE	BLINDADA	4
BIZERTE	INFANT.	4
MALTA	SHQ (AF)	II
MALTA	PARA	1
SFAX	INFANT.	2
BH	2 LISTA	0 PREP
PRODUCCION		73
F. AEREA		FT

REFUERZOS DEL EJE
NINGUNO (PARA ESTE JUEGO DE EJEMPLO)

REFUERZOS ALIADOS		
AGO '43	POLISH Cps	INFANTERIA 4

## EJEMPLO DE JUEGO HUSKY

### 1) DESPLIEGUE

Use sólo una parte del mapa que incluye Túnez, Malta, Sicilia y el hex de Reggio en la Italia continental (qué se considera sólo como una ciudad de construcción del Eje para este escenario introductorio). El resto del mapa no se utiliza en este escenario introductorio.

Despliegue las unidades como se ha indicado anteriormente en las tablas. Ignore la Rendición italiana para este escenario.

### 2) INICIO TARDIO

Este escenario empieza en julio de 1943 y acaba dos meses después, al final de agosto.

### 3) SUPREMACIA NAVAL ALIADA

La Supremacía Naval Aliada está en efecto.

### 4) PARACAIDISTAS ALEMANES

La unidad de Paracaidistas alemana está **confinada en tierra** (no puede saltar en paracaídas pero puede ser construida por 6PP/paso).

## NOTAS DEL ESCENARIO

Los Aliados están bien equilibrados para invadir Sicilia, que está ligeramente defendida por unidades mixtas italianas y alemanas. Italia está al borde del colapso, algo que los Aliados esperan acelerar con una contundente victoria. Los Aliados deben invadir y limpiar Sicilia de la forma más rápida y barata posible. El Eje debe intentar mantener los puertos Sicilianos sin excesivas pérdidas.

## COMENTARIO HISTORICO

En julio de 1943, los Aliados invadieron la costa sudeste de Sicilia. Las playas fueron fácilmente aseguradas y se rechazó un primer contraataque. Aunque la mayoría de las unidades italianas mostraron una leve resistencia, los alemanes lucharon obstinadamente retrocediendo hacia el Estrecho de Messina y evacuando hacia el continente.

## JULIO 1943, I QUINCENA

### TURNO ALIADO

#### Fase de Mando

Los Aliados activan dos HQ de Invasión Blitz (Bizerte y Tunis) y también activan su SHQ (Malta) como HQ Paracaidista.

#### Fase de Movimiento

Los Aliados invaden Licata con la unidad **A** (Anfibia) desde Bizerte. Como los Aliados tienen Supremacía Naval, Licata está dentro del Alcance de Invasión (dos mares) [15.4]. Ambas áreas de mar están bajo control Aliado [15.1], por lo que la Interceptación del Movimiento [15.72] no es una preocupación; Licata está indefensa, por tanto la invasión no es un Asalto Naval [15.45], y no puede ser rechazado.

Los Aliados también invaden Catania con un Asalto Combinado Aéreo y Naval [7.53] implicando a la unidad de Paracaidistas **H** desde Malta y la unidad Anfibia **D** desde Tunis. No se asignan hexes alternativos de oleadas secundarias [15.44] por lo que las siguientes dos unidades invadirán los mismos hexes de nuevo.

#### Fase de Combate

Los Aliados asignan un ataque aéreo IICV a la batalla del asalto [13.13]. La batalla está apoyada porque está dentro del Radio de Mando de Invasión de los HQ activados [15.43].

La unidad defensora **Z** en Catania se revela como una 1CV de infantería italiana. El ataque aéreo Aliado anota dos impactos (6/1/5) eliminándola, aunque está en terreno de colina con defensa doble [7.34]. Por consiguiente, no puede haber fuego de rechazo defensivo [15.45] y el asalto tiene éxito sin rechazo o pérdidas. Los Aliados reducen los dos HQ Blitz a IIVM sin movilizarse y deciden no movilizar el SHQ y se desactiva perdiendo un paso [5.43].

#### Fase de Movimiento Blitz

La segunda oleada de invasión Aliada refuerza ambos hexes (con la unidad de Montaña **E** y la unidad Blindada **B**). Ningún otro movimiento es posible.

#### Fase de Combate Blitz

El combate se salta ya que no hay actualmente ninguna batalla. Los HQ Blitz son reducidos entonces a 1VM y se desactivan sin movilizarse. Como la unidad Aliada **A** es Anfibia [15.5], los Aliados pueden poner su Cabeza de Playa [15.51] en su hex (Licata) que podría abastecer entonces a todas las unidades en el radio de dos hexes porque es un hex controlado por los Aliados. Sin embargo, con un puerto afianzado en Catania (el hex asaltado) no se necesita una BH por motivos de suministro. No obstante, los Aliados ponen la BH en todo caso para actuar como puerto adicional, acelerando el aflujo de fuerzas.

#### Fase de Suministro Aliada

Cuando la unidad **Z** fue destruida, el extremo de línea ferroviaria del Eje [9.4] regresa a Reggio (Messina está disputada), dejando a la unidad **X** de Palermo desabastecida, por lo que pierde un paso y se queda con 0VC [10.4].

### TURNO DEL EJE

#### Fase de Mando

El Eje activa el OKW, permitiendo hasta 6 Movimientos Supremos.

#### Fase de Movimiento

El Eje mueve la unidad **X** a Palermo E1 y la unidad **Y** a Messina, abandonando Palermo. También mueven la unidad **W** (Para) desde Reggio a Messina. Sin batallas, y todas las unidades Aliadas abastecidas, finaliza el Turno.

## JULIO 1943, II QUINCENA

Los Aliados, con escasos HQ, pasan su turno, no activando ningún HQ. Si hubiera actualmente cualquier batalla, todavía podrían lucharlas sin apoyo, pero no hay ninguna. El Eje también pasa.

Julio 1: Diagrama tras las primeras oleadas de invasión Aliadas, antes del combate y las invasiones Blitz.



## PRODUCCION DE AGOSTO DE 1943

Para este juego de ejemplo, el nivel de Producción del Eje es **25**, el Aliado **73**. La unidad Paracaidista alemana confinada en tierra se aumenta un paso (6PP), al igual que el HQ **OKW** (10PP). La (recién eliminada) 7ª Infantería italiana se construye en cuadros (6PP) en Reggio haciendo un total de 22PP. Permanecen sin usarse 3PP para reconstruir a la unidad estática **X** a 1VC.

Los Aliados añaden un paso a los 3 HQ (35PP - los dos en Túnez por 10PP cada uno y el SHQ en Malta por 15PP - en ultramar) [11.43]. También construyen un paso de infantería (4PP), un paso anfibio (4PP), un paso de montaña (5PP), y un paso paracaidista (12PP), gastando un total de 60PP. El resto se pierde. Con la captura de un puerto, todas las unidades Aliadas tiene Suministro Naval, por lo que no se duplica ningún coste de reconstrucción tal y como sería necesario si el suministro se llevara a cabo exclusivamente por medio de la BH. La unidad de refuerzo Aliada llega a Tunis.

## AGOSTO 1943, I QUINCENA TURNO ALIADO

### Fase de Mando

Con los HQ medio recuperados, los Aliados activan un HQ de Invasión IIVM en Bizerte. También Activan su SHQ en Malta, permitiendo hasta 4 Movimientos Supremos.

### Fase de Movimiento

La unidad **C** en Bizerte invade el hex de la unidad **X**. Las unidades (**F** y **G**) mueven por mar desde Tunis y Sfax hacia la BH (Licata) y el puerto (Catania). Los dos Movimientos Supremos restantes se usan para atacar a la unidad **X** con la unidad Blindada **B** (cancelando cualquier posibilidad de rechazo de la unidad **C** que invade por mar) y para atacar Messina por tierra con la unidad de montaña **E**. Observe que aunque Messina está dentro del Radio de Mando de Invasión [15.43] es un hex infranqueable (Montaña) por lo que el combate allí es sin apoyo.

### Fase de Combate

Palermo se convierte en un hex Aliado al inicio de esta fase (la unidad implicada **X** ya no ejerce una ZDC).

El HQ de Invasión está fuera del Alcance Aéreo [13.11] de cualquier batalla, pero el SHQ envía su Ataque Aéreo (2VC) contra Messina. El Alcance Aéreo Extendido Aliado [13.21] no está todavía en efecto.

El Ataque Aéreo anota 1 impacto. Las unidades defensoras tienen defensa triple (sin apoyo en montaña), por lo que éste es sólo un tercio de impacto. Los defensores del Eje anotan 2 impactos con 6 FD, reduciendo al atacante a 1VC. El único disparo FS Aliado que queda no tiene efecto ya que se necesitaría un mínimo de dos impactos más para reducir a la unidad del Eje. El tercio de impacto debido al Ataque Aéreo se pierde.

En la otra batalla, la unidad estática italiana **X** falla con su 1 FS. Los atacantes disparan 4 FD y 4 FS, anotando 2 impactos. La batalla está apoyada por el HQ de Invasión [15.41] pero el terreno de Colina proporciona Defensa Doble [7.34], por lo que la estática recibe sólo un impacto completo. Sin embargo, está ahora con 0VC, en este punto una unidad estática implicada es eliminada automáticamente [2.25].

## TURNO DEL EJE

El Eje pasa su Turno de Jugador, satisfecho con su posición y deseando conservar sus pasos de HQ.

## AGOSTO 1943, II QUINCENA

Aunque los Aliados aún tienen un HQ IICV en Tunis, deciden conservar los pasos del HQ y pasan. El Eje hace lo mismo.

En los meses que siguen, los Aliados probablemente Muevan por Mar al HQ del 15º Ejército a Catania para apoyar el combate en Messina. Alternativamente pueden elegir rodear Messina, e invadir el continente Italiano, esperando aislar a las unidades del Eje en Messina y eliminarlas sin tener que sostener una dura lucha propia de los hexes de montaña. Con tal de que Reggio esté controlado por el Eje y con Suministro Ferroviario hacia la bota de Italia, los defensores de Messina serán duros de desalojar. Una vez que el Suministro Ferroviario esté cortado, el Suministro Naval del Eje estará sujeto a Interceptación. Aunque consiga tener Suministro Naval, el puerto implicado apoyará sólo a 1 unidad con 1VC ya que el Eje no tiene la Supremacía Naval (15.31).

## Agosto 1: Diagrama tras el movimiento Aliado, antes del combate.



## ORDEN DE BATALLA HISTORICO VERANO 1943

### ALIADOS NORTE

#### BRITANICOS

Br 1 Amph Cps	Anfibia 4	Britain
Br 8 Mk Cps	Mecanizada 3	Britain
Br 12 Mk Cps	Mecanizada 3	Britain
Cdn 2 Cps	Mecanizada 3	Britain

#### ESTADOS UNIDOS

1 AG HQ	HQ II	Britain
5 Amph Cps	Anfibia 2	Britain
17 Para Cps	Paracaidista 1	Britain

### ALIADOS SUR

#### BRITANICOS

AF HQ	SHQ II	N. Africa
15 AG HQ	HQ III	N. Africa
Br 5 Cps	Infantería 2	N. Africa
FF 2 Mtn Cps	Montaña 2	N. Africa
Br 2 Para Cps	Paracaidista 1	N. Africa

21 AG HQ	HQ III	Tunisia
Br 30 Tk Cps	Blindada 4	Tunisia
Br 13 Mk Cps	Mecanizada 4	Tunisia
Br 10 Cps	Infantería 4	Tunisia

#### ESTADOS UNIDOS

US 2 Amph Cps	Anfibia 4	N. Africa
US 6 Amph Cps	Anfibia 2	N. Africa

Los Aliados tienen 3 BH Listas (Americana 2, Americana 6 y Británica 1).

### ALIADOS

#### DESPLIEGUE HISTORICO S'43

Seleccione y despliegue todas las unidades como anteriormente, usando las fuerzas históricas dadas. Las unidades de las **ciudades** deben desplegarse en la ciudad que se nombra o en un hex adyacente. Las unidades de **campo** deben desplegar en cualquier parte dentro de ese país. N. Africa = Marruecos, Argelia, Túnez o Libia).

#### DESPLIEGUE SEMI-HISTORICO S'43

Seleccione todas las unidades usando las fuerzas históricas. Despliegue las unidades del Norte (como se han dado arriba) libremente en Gran Bretaña o Gibraltar. Despliegue las unidades del Sur en Malta, Gibraltar o Norte de Africa.

### EJE

#### DESPLIEGUE HISTORICO S'43

Las unidades de **campo** deben desplegarse dentro de ese país; las unidades de las **ciudades** en esa ciudad o en un hex adyacente. Las unidades de la costa deben desplegar en hexes costeros (dentro de los límites del ejército cuando vengan indicados). **El Norte de Italia (N. Italy) se define como al norte de Florencia; la fila del hex de Florencia y hacia el sur es el Sur de Italia (S. Italy).**

#### DESPLIEGUE SEMI-HISTORICO S'43

Use los VC históricos de las unidades. Despliegue las unidades del **Norte** (como anteriormente) en Francia, Bélgica, Holanda, Dinamarca, Alemania o Checoslovaquia. Despliegue las unidades del **Sur** en Italia, Austria, Hungría o Yugoslavia.

### EJE NORTE

<b>OKW</b>	<b>SHQ III</b>	Berlin
65 Cps.	Estática 1	Germany
66 Cps.	Estática 1	Germany
Den Cps.	Infantería 1, Estática 0	Denmark
88 Cps.	Infantería 2, Estática 2	Holland

<b>OB West</b>	<b>HQ II</b>	Paris
PzrGp West	Blindada 3	Tours

<b>Army Group B</b>	<b>HQ II</b>	Rouen
<b>15th Army (Rhine-Seine)</b>		
58 Pzr Cps.	Blindada 2	Brussels
81 Cps.	Fuerte 3	Costa
82 Cps.	Fuerte 2	Costa
89 Cps.	Fuerte 2, Estática 2	Costa
65 Cps.	Estática 2	Costa

<b>7th Army (Seine-Loire)</b>		
25 Cps.	Fuerte 1, Estática 1	Brest
84 Cps.	Fuerte 1, Infantería 2	Cherbourg
2 Para Cps.	Paracaidista 2	Nantes
64 Cps.	Infantería 1	Costa
74 Cps.	Infantería 1, Estática 0	Costa

<b>Army Group G</b>	<b>HQ I</b>	Lyon
PzrGp G	Blindada 1	Lyon

<b>1st Army (Loire-Spain)</b>		
4SS Mech Cp SS	Mecanizada 2	Limoges
80 Cps.	Infantería 1	Costa
85 Cps.	Infantería 2, Estática 0	Costa
86 Cps.	Infantería 2	Costa

<b>19th Army (Spain-Italy)</b>		
90 Cps.	Infantería 1, Estática 2	Costa
62 Cps.	Infantería 1	Costa

### EJE SUR

#### Italian Forces

IT 2nd Army	Infantería 2	Trieste
IT 3rd Army	Mecanizada 2	Rome
IT 4th Army	Infantería 1	Nice
IT 5th Army	Infantería 2	Sardinia
IT Sar Coastal Army	Estática 0	Sardinia
IT 6th Army	Infantería 2	Sicily
IT Sic Coastal Army	Estática 1	Sicily
IT 7th Army	Infantería 2	Naples
IT 11th Army	Infantería 1	Genoa

<b>Army Group C</b>	<b>HQ II</b>	Italy
PzrGp C	Blindada 3	S. Italy
76 Pzr Cps.	Blindada 3	S. Italy
1SS Pzr Cps.	Blindada SS 2	N. Italy
87 Cps.	Infantería 1, Estática 0	N. Italy
73 Cps.	Infantería 2, Estática 1	N. Italy
Pzr Gp Italy	Blindada 1	Roma
1 Para Cps.	Para 2, Estática 2	Roma

<b>Army Group F</b>		
34 Cps.	Inf. 2, Estática 0	Yugoslavia
15 Mtn Cps.	Estática 0	Yugoslavia
69 Cps.	Estática 1	Yugoslavia

<b>Army Group E*</b>	<b>HQ II</b>	Yugoslavia RE
Mech Gp E.*	Mecanizada 2	Yugoslavia RE
78 Cav Cps.*	Caballería 2	Yugoslavia RE
IT 9th Army*	Infantería 3	Yugoslavia RE
[* Llegan tras la entrada de los Aliados a Yugoslavia]		

#### Refuerzos Julio 1943

51 Mtn Cps.	Montaña 2	Ciudad Natal/Victoria
Gp Houck Mtn	Montaña 2	Ciudad Natal/Victoria

## ORDEN DE BATALLA HISTORICO VERANO 1944

### ALIADOS NORTE

SHAEF	SHQ III	London
AF HQ	SHQ II	Bristol

### BRITANICOS

21 AGp HQ	HQ III	Portsmouth
Br 1 Amph Cps	Anfibia 4	Costa
Br 30 Tk Cps	Blindada 4	Costa
Br 8 Mk Cps	Mecanizada 4	Britain
Br 12 Mk Cps	Mecanizada 4	Britain
Cdn 2 Cps	Mecanizada 4	Britain

### ESTADOS UNIDOS

12 AG HQ	HQ III	Plymouth
1 AG HQ	HQ III	Dover
5 Amph Cps	Anfibia 4	Costa
7 Amph Cps	Anfibia 4	Costa
8 Arm Cps	Blindada 3	Costa
18 Mech Cps	Mecanizada 4	Costa
3 Para Cps	Paracaidista 3	Britain
12 Arm Cps	Blindada 3	Britain
15 Arm Cps	Blindada 3	Britain
20 Arm Cps	Blindada 3	Britain

### ALIADOS SUR

#### BRITANICOS

15 AG HQ	HQ II	Italy
Br 13 Mk Cps	Mecanizada 3	Frente
Br 10 Cps	Infantería 4	Frente
Br 5 Cps	Infantería 3	Frente
Pol Cps	Infantería 3	Frente
Cdn 1 Cps	Mecanizada 4	Frente
Fr2 Mtn Cps	Montaña 3	Frente
Br 2 Para Cps	Paracaidista 1	Italy

#### ESTADOS UNIDOS

US 2 Amph Cps	Anfibia 2	Frente
US 6 Amph Cps	Anfibia 4	Frente
US 4 Mech Cps	Mecanizada 3	Italy

### Refuerzos Junio/44

6 AG HQ	HQ 0	Puerto Mayor
---------	------	--------------

Los Aliados tienen 3 BH Listas (Americana 5, Americana 7 y Británica 1) y 2 BH en Preparación (Americana 2 y Americana 6).

### DESPLIEGUE HISTORICO S'44

Seleccione y despliegue todas las unidades como anteriormente, usando las fuerzas históricas dadas. Las unidades de las **ciudades** deben desplegarse en las ciudades indicadas o en un hex adyacente. Las unidades de **campo** deben desplegarse en cualquier parte dentro de ese país. Las unidades de la **costa** deben desplegarse en los hexes costeros. Las unidades del **frente** deben desplegarse en los hexes de la Línea del Frente en Italia.

### DESPLIEGUE SEMI-HISTORICO S'44

Seleccione todas las unidades usando las fuerzas históricas. Despliegue las unidades del **Norte** (como se dan arriba) libremente en Gran Bretaña o Gibraltar. Despliegue las unidades del **Sur** en Cerdeña, Córcega, Sicilia, Malta, Gibraltar, Norte de África o Italia al sur de la Línea de Salida S'44. Las unidades del **frente** deben desplegarse en los hexes de la Línea del Frente (en Italia).

## EJE NORTE

OKW	SHQ III	Berlin
64 Cps.	Estática 1	Germany
66 Cps.	Estática 1	Germany
Den Cps.	Inf. 2, Estática 2	Denmark
AOK	Mecanizada 2	Denmark
88 Cps.	Inf. 2, Estática 2	Holland
PzrGp B	Blindada 1	Holland

OB West	HQ III	Paris
Army Group B	HQ II	Rouen

15th Army (Rhine-Seine)		
1SS Pzr Cps. SS	Blindada 3	Lille
PzrGp West	Blindada 4	Tours
58 Pzr Cps.	Blindada 3	Brussels
89 Cps.	Fuerte 3	Costa
82 Cps.	Fuerte 4	Costa
81 Cps.	Fuerte 4	Costa
65 Cps.	Estática 2	Costa
67 Cps.	Infantería 3	Lille

#### 7th Army (Seine-Loire)

84 Cps.	Fuerte 1	Cherbourg
2 Para Cps.	Paracaidista 4	Nantes
84 Cps.	Infantería 3	Costa
64 Cps.	Infantería 2	Costa
74 Cps.	Inf. 2, Estática 1	Costa
25 Cps.	Fuerte 1, Est. 2	Costa

#### Army Group G HQ II

1st Army (Loire-Spain)		
4SS Mech Cp SS	Mecanizada 3	Limoges
80 Cps.	Inf. 1, Estática 0	Costa
86 Cps.	Inf. 2, Estática 1	Costa

#### 19th Army (France Costa Sur)

PzrGp G	Blindada 2	Lyon
90 Cps.	Inf. 2, Estática 2	Costa
85 Cps.	Inf. 2, Estática 1	Costa
62 Cps.	Infantería 1	Costa

## EJE SUR

Army Group C	HQ II	N. Italy
1 Para Cps.	Paracaidista 2	Florence
PzrGp C	Blindada 2	Florence
87 Cps.	Inf 2, Estática 1	Italy
73 Cps.	Inf 2, Estática 1	Italy
75 Cps.	Infantry 2	Italy
51 Mtn Cps.	Mountain 2	Frente
Gp Houck Mtn	Mountain 3	Frente
76 Pzr Cps.	Blindada 2	Frente

#### Army Group F

34 Cps.	Inf 2, Estática 0	Yugoslavia
15 Mtn Cps.	Montaña 2, Est. 0	Yugoslavia
5SS Mtn Cp SS	Montaña 2	Yugoslavia
69 Cps.	Estática 1	Yugoslavia

Army Group E*	HQ II	Yugoslavia RE
Mech Gp E.*	Mecanizada 2	Yugoslavia RE
78 Cav Cps.*	Caballería 2	Yugoslavia RE

[\* Llegan con la entrada de los Aliados a Yugoslavia]

### DESPLIEGUE HISTORICO S'44

Las unidades de **campo** deben desplegarse en los hexes controlados dentro de ese país, y las unidades de las **ciudades** en esa ciudad o en un hex adyacente. Las unidades de **costa** deben desplegarse en hexes costeros (dentro de los límites del ejército cuando venga dado). Las unidades del **frente** despliegan en los hexes de la Línea del Frente.

### DESPLIEGUE SEMI-HISTORICO S'44

Use los VC históricos de las unidades. Despliegue las unidades del **Norte** (como anteriormente) en Francia, Bélgica, Holanda, Dinamarca y Alemania. Despliegue las unidades del **Sur** en Austria, Hungría, Yugoslavia o Italia al norte de la Línea de Salida S'44.

# **INDICE**

## **WESTFRONT**

### **ABANDONO, 6.32**

Por Ferrocarril, 9.22  
Por Mar, 15.2

### **APILAMIENTO**

Límites, 6.2  
Sobreapilamiento, 6.22

### **ASALTOS, 7.5**

Asaltos Aéreos, 14.4  
Asalto Combinado, 7.53, 14.41  
Asalto por Río, 7.51  
Asalto por Río con Barro, 7.52  
Asaltos Navales, 15.45

### **BARRO, 12.2**

Defensa, 7.34, 12.23  
Desorganización de HQ, 12.21  
Velocidad de Unidades, 12.22

### **BATALLAS, 7.1**

Hexes de Batalla, 7.11  
Lados de Hex de Batalla, 6.33

### **BORDE NATAL, 1.1, 16.7**

### **CABEZA DE PLAYA, 15.51**

### **CABEZA DE PUENTE, 7.51**

### **CENTROS RECURSO, 1.5**

### **CIUDADES, 1.4**

Ciudades Natales, 1.44  
Ciudades Mayores, 1.41  
Ciudades Menores, 1.42

### **CIUDAD NATAL, 1.44**

### **CLIMA, 12.0**

Determinación, 12.1  
Efectos, 12.2  
Tormentas, 12.3, 15.54

### **COMBATE, 7.0**

Fase de Combate, 4.43  
Rondas de Combate, 7.2  
Valor de Combate, 2.3  
Contraataques, 7.23  
Potencia de Fuego, 7.32  
Unidades que Disparan, 7.31  
Pérdidas, 7.33  
Combate Obligatorio, 7.15  
Saltos Paracaidistas, 14.5  
Resolución, 7.21  
Secuencia de Disparo, 7.22  
Combate Sin Apoyo, 7.4

### **COMBATE SIN APOYO, 7.4**

### **COMIENZO JUEGO, 3.0**

Despliegues, 3.23-3.25  
Iniciativa, 3.21  
Líneas de Salida, 3.22

### **CONTROL DEL HEX, 8.1**

Hexes Disputados, 8.33  
Efectos, 8.4  
Hexes Enemigos, 8.32  
Hexes Amigos, 8.31  
Control Previo, 8.34  
Zonas de Control, 8.2

### **CUADROS, 11.42**

Construcción, 11.42  
Despliegue, 11.6

### **CUARTEL GENERAL, 5.1**

Activación, 5.2  
Fuerza Aérea, 5.5  
Blitz, 5.7  
HQ de Combate, 5.42  
Radio de Mando, 5.3  
Desactivación, 5.43  
Destacar los HQ, 5.21  
Desorganización, 5.8  
HQ de Movilización, 5.41  
HQ Supremo, 5.6

### **CUERPO MONTAÑA, 2.62**

### **DEFENSA**

Defensa Doble, 7.34  
Defensor Original, 7.12  
Defensa Triple, 7.35

### **DISOLUCION, 11.52**

### **ESCENARIOS, 3.1**

### **ESPAÑA/PORTUGAL, 16.4**

### **ESTRECHOS, 1.39**

### **IMPLICACION, 6.31**

### **FASE POLITICA 4.47**

### **FERROCARRILES, 1.6, 9.0**

Abandonos, 9.22  
Control, 9.12  
Ferroc. Fuera del Mapa, 9.5  
Hexes de Entrada, 9.11  
Movimiento Ferroviario, 9.2  
Suministro Ferroviario, 9.3  
Suministro de Origen, 9.12

### **FORTALEZAS, 1.46**

Combate en Fortalezas, 7.15  
Suministro de Fortaleza, 10.5

### **F. PERSECUCION, 6.42**

### **FUERZA AEREA, 13.0**

Alcance Aéreo, 13.11  
Ataque Aéreo CV, 13.12  
Asignar Ataques Aéreos, 7.13  
Desorganización, 13.16  
Ejecución, 13.15  
Potencia de Fuego, 13.14  
At. Aéreos Estratégicos, 13.11  
Objetivos, 13.13

### **HANDICAP, 17.1**

### **HQ SUPREMO, 5.6**

Ataques Aéreos, 5.63  
Mando, 6.5  
Movilización, 5.62  
Movim. Supremo, 5.61, 6.51

### **INVASIONES, 15.4**

Unidades Anfibias, 15.5  
Cabezas de Playa, 15.51  
Invasiones Blitz, 15.44  
Apoyo de Combate, 15.43  
Mando, 15.41  
HQ de Invasión, 15.41  
Límites, 15.42  
Asaltos Navales, 15.45

### **LAGOS, 1.38**

### **JUEGO CAMPAÑA, 3.14**

### **MAPA, 1.0**

Hexes Jugables, 1.2  
Terreno, 1.3

### **MANDO BLITZ, 5.7**

Combate Blitz, 4.45  
Movimiento Blitz, 4.44

### **MOVIMIENTO, 6.0**

Mando, 6.1  
Abandono, 6.32  
Implicación, 6.31  
Fase de Movimiento, 4.42  
Retiradas, 6.4  
Velocidad, 6.1

### **MOV. ESTRATEGICO, 6.53**

Movimiento Ferroviario, 9.2  
Movimiento Naval, 15.2

### **OBJETIVOS**

### **ESTRATEGICOS, 16.0**

Grupo Ejércitos E, 16.5  
Suministro Petróleo Eje, 16.6  
Ruta Mineral del Eje, 16.2  
Telón de Acero, 16.7  
Sublevación, 16.3  
España y Portugal, 16.4  
Rendición de Satélites, 16.1

### **PANZER Y MEC SS, 2.65**

### **PLOESTI, 16.6**

### **PODERIO NAVAL, 15.0**

Evacuaciones, 15.6  
Invasiones, 15.4  
Capacidad Portuaria, 15.21  
Control del Mar, 15.1  
Movimiento Naval, 15.2  
Suministro Naval, 15.3

### **PRODUCCION, 11.0**

Producción Básica, 11.31  
Ciudad de Producción, 11.32  
Nivel de Producción, 11.2  
Fase de Producción, 11.1  
Puntos de Producción, 11.3  
Refuerzos, 11.5  
Reemplazos, 11.41  
Recurso de Producción, 11.33

### **PUERTOS, 1.45**

Bases Navales, 1.45, 15.1  
Capacidad Portuaria, 15.21

### **RECHAZOS, 7.51**

### **REEMPLAZOS, 11.41**

Construcción Unidades, 11.41  
Cuadros, 11.42  
Coste de Reemplazos, 11.43

### **REFUERZOS, 11.5**

Grupo Ejércitos E, 16.5  
Despliegue, 11.6  
Llegada, 2.5, 3.23, 11.6

### **RESTRINGIDA, 2.66**

### **RETIRADAS, 6.4**

Fuego de Persecución, 6.42  
Retaguardias, 6.41

### **RIOS, 1.36**

Asalto por Río, 7.51  
Asalto por Río con Barro, 7.52

### **SALTOS PARA, 14.0**

Asaltos Aéreos, 14.4  
Combate, 14.5  
Dispersión, 14.6  
Hexes de Lanzamiento, 14.3  
HQ Paracaidista, 14.2  
Reunión, 14.6

### **SATELITES**

Conquista, 16.11  
Rendición, 16.1  
Unidades (Italianas), 2.66

### **SECUENCIA JUEGO, 4.0**

### **SUBLEVACION 16.3**

### **SUMINISTRO, 10.0**

Desgaste, 10.4  
Suministro de Fortaleza, 10.5  
Suministro Ferroviario, 9.3  
Suministro Naval, 15.3  
Líneas de Suministro, 10.3  
Suministro de Origen, 9.12  
Fase de Suministro, 4.46

### **TERRENO, 1.3**

### **TURNO DE JUGADOR, 4.4**

### **UNIDADES, 2.0**

Construcción, 11.4  
Valor de Combate, 2.3  
Despliegue, 3.23-3.25  
Disolución, 11.52  
Potencia de Fuego, 2.2, 7.32  
Códigos de Identidad, 2.5  
Nacionalidad, 2.1  
Velocidad, 2.2  
Tipos, 2.2

### **UNIDADES ANFIBIAS, 15.5**

### **UNIDAD DE FUERTE, 2.26**

### **VICTORIA, 17.0**

Handicaps, 17.1  
Niveles, 17.2  
Puntos de Torneo, 17.21  
Puntos de Victoria, 17.1

*Una Traducción de:  
Javier Palacios*

## EL MES DE JUEGO PRODUCCION

- Determinar el Nivel de Producción
- Añadir los pasos de Reemplazo a las unidades en juego
- Construir y desplegar los Cuadros
- Desplegar cualquier Refuerzo

### QUINCENA I

- Determinación del Clima
- Turno de Jugador Aliado (vea debajo)
- Turno de Jugador del Eje

### QUINCENA II

- Repetir Procedimiento de la Quincena I

## EL TURNO DE JUGADOR FASE DE MANDO

- Declaraciones de Guerra
- Activar los HQ

## FASE DE MOVIMIENTO

- Mover las unidades bajo mando
- Movilizar los HQ (opcional)
- Interceptar Movimiento Naval/Invasión (tirada del jugador pasivo)

## FASE DEL COMBATE

- Designar los Ataques Aéreos
- Seleccionar las Batallas Activas
- Resolver cada Batalla Activa
  - ♦ Ataque Aéreo Ofensivo
  - ♦ Fuego Defensivo
  - ♦ Fuego Ofensivo
- Desactivar los HQ (reducir los HQ Blitz)

## FASE DE MOVIMIENTO BLITZ

(si existe)

- Repetir la Fase de Movimiento

## FASE DE COMBATE BLITZ

(si existe)

- Repetir la Fase de Combate

## FASE DE SUMINISTRO

- Chequeo de Reunión de los Paracaidistas (si es aplicable)
- Intercepción del Suministro Naval/BH (tirada del jugador pasivo)
- Desgaste por Desabastecimiento de las Unidades Enemigas

## FASE POLITICA

- Sublevación/Rendición

PRODUCCION BASICA (PP)					
Escenario	S43	W43	S44	W44	
	Basica	50	60	70	70
	Salida	73	84	94	109
	Basica	-60	-55	-40	-30
	Salida	39	43	53	47

DATOS DE LAS UNIDADES							
TIPO UNIDAD	VELOCIDAD		POT. DE FUEGO	PP DEL EJE		PP ALIADOS	
	SECO	BARRO		PASO	CUADRO	PASO	CUADRO
BLINDADA	3	1	FD	8	12	8	16
MECANIZADA	3	1	FS/FD <sup>2</sup>	6	9	6	12
INFANTERIA	2 <sup>1</sup>	1	FS	4	6	4	8
ANFIBIA	3	1	FS	•	•	4	12
FUERTE	0 <sup>5</sup>	0 <sup>5</sup>	FS/FT <sup>2</sup>	10	15	•	•
PARACAIDISTA	2	1	FS/FD <sup>2</sup>	12 <sup>6</sup>	18 <sup>6</sup>	12	24
MONTAÑA	2	1	FS <sup>3</sup>	5	8	5	10
CABALLERIA	3	2	FS	6	9	•	•
ESTATICA	1 <sup>4</sup>	1 <sup>4</sup>	FS	3	2	•	•
HQ	2	1	•	10 <sup>7</sup>	20 <sup>7</sup>	10	20

<sup>1</sup> Infanteria Aliada mueve 3 hexes en Seco (motorizada)  
<sup>2</sup> Ofensivo / Defensivo  
<sup>3</sup> FD en terreno de Montaña  
<sup>4</sup> Solo Movimiento Supremo  
<sup>5</sup> Solo Mov. (Supremo) por Ferrocarril/Mar  
<sup>6</sup> La Mitad (6/9) si confinada en tierra  
<sup>7</sup> El coste del HQ aumenta a veces (11.43)

EFECTOS DEL TERRENO					
TERRENO	APILAMIENTO	LADO DE HEX	MOVIMIENTO	POT. FUEGO	DEFENSA
CLARO	4	2	NORMAL	NORMAL	NORMAL
BOSQUE/COLINA	4	1	NORMAL	NORMAL	DOBLE
PANTANO	3	1	STOP	FS OFENSIVO	DOBLE
MONTAÑA	2	1	STOP	NORMAL	DOBLE
RIO	N/A	1	NORMAL	N/A	N/A
CIUDAD MAYOR	N/A	N/A	N/A	FD DEFENSIVO (o mejor)	DOBLE
FORTALEZA	N/A	N/A	N/A	FT DEFENSIVO*	TRIPLE**

\* SOLO LA UNIDAD MAS GRANDE \*\* SOLO EL DEFENSOR(ES) ORIGINAL N/A= No Aplicable

RECHAZO DE ASALTOS		
Río	1-2 (1-3 Barro)	
Aire	1	
Sea	SNA	SNE
Por Anfibia	n/a	1
Por Otra	1-4	1-2
Intercepción del Movimiento		
	SNA	SNE
Invasión	R1-3/14-6	R1/16
Mov. Naval	R1-4/13-6	R1-2/15-6
Intercepción del Suministro		
	SNA	SNE
Sumin. BH	1-3	1
Sum. Naval	1-4	1-2

SNA: Supremacia Naval Amiga  
 SNE: Supremacia Naval Enemiga  
 R: # Rechazo I: # Impacto

CONTROL DEL HEX			
ACTIVIDAD	Amigo	Disputado	Enemigo
Destacar HQ en un Hex	SI *	NO	NO
Mover a un Hex	SI	SI	SI
Implicarse en un Hex	SI	N/A	SI
Abandonar a un Hex	SI *	NO	NO
Mover por Ferrocarril	SI *	NO	NO
Trazar Línea Sum. Ferrea	SI **	NO	NO
Trazar Línea Suministro	SI	SI	NO
Trazar el Mando	SI	SI	NO

\* NO si hay una batalla \*\* A 1 hex de batalla, no a través

EFECTOS DEL CLIMA				
CLIMA	TERRENO	MANDO	MOVIMIENTO	COMBATE
SECO	Normal	Normal	Normal	Normal
BARRO	Bosque/Claro/Colina = Pantano Rechazos Asaltos por Río 1-3	HQ Desorganizado, no se puede Destacar	1 hex (Cab. 2 hexes)	FS Ofensivo / Defensa DD