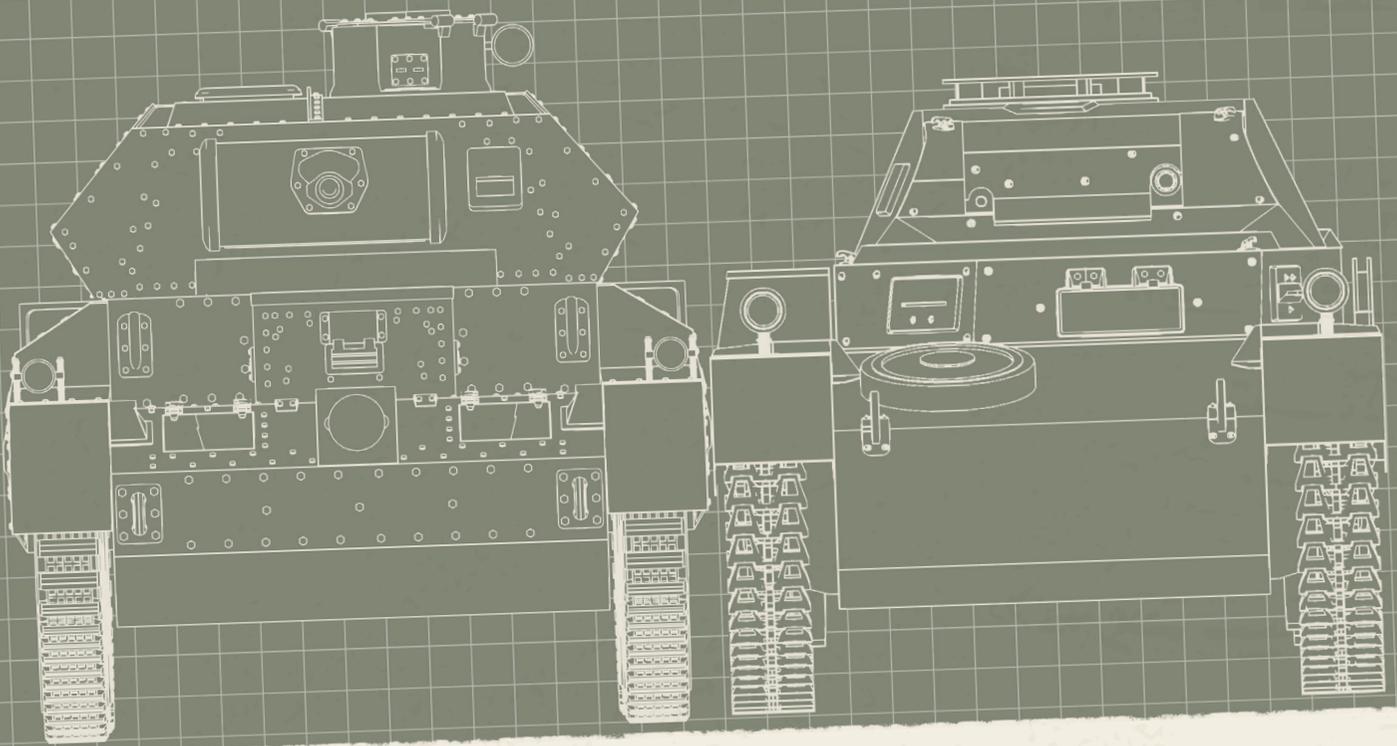


REGLAS BÁSICAS PARA

FORMATION SERIES



SERIE POR *DIRK BLENNEMANN*

v1.0



TABLA DE CONTENIDOS

1.0 INTRODUCCIÓN	3	6.1.1 N° máximo de Iniciativas seguidas	11
2.0 SUMARIO SECUENCIA JUEGO	3	6.1.2 No más Activaciones de Formación	11
3.0 COMPONENTES DEL JUEGO	3	6.2 OPCIONES JUGADOR INICIATIVA	11
3.1 MAPA	3	6.3 Fin del Ciclo de Operaciones	12
3.1.1 Hex de Terreno (varía en cada Juego)	3	6.4 Activación de Formación	12
3.1.2 Lado de Hex Terreno (varía)	3	6.4.1 Determinación de Puntos de Acción	12
3.1.3 Puntos Fuertes	3	6.4.2 Niveles Activación Formación	12
3.1.4 Registros	4	6.4.3 Activando Formaciones Sin Suministro	12
3.1.5 Hexes de Entrada de Suministro	4	6.4.4 Gastando Puntos de Acción	12
3.2 Unidades de Combate	4	6.5 Reacción de Formación	12
3.2.1 Unidades Estáticas	4	6.5.1 Desencadenar Intentos de Reacción	12
3.4 Marcadores de Juego	5	6.5.2 Resolviendo Intentos de Reacción	13
3.5 Ayudas de Juego al Jugador	6	6.5.3 Efectos Exitoso de Reacción	13
3.6 Cartas de Preparación	6	6.5.4 Efectos Fallidos de Reacción	13
3.7 Registro Cartas Ayuda Jugador (opcional)	6	7.ACCIONES	13
3.8 Dado	6	7.1 Posibles Acciones (Descripción):	13
4.0 SECUENCIA DE JUEGO	6	7.2 Procedimiento	14
5.0 PROCEDIMIENTOS BÁSICOS	7	7.3 Acción de Movimiento	14
5.1 Convención de Cálculos	7	7.3.1 Moviendo Apilamientos	14
5.2 SNAFU/Schlachtenglück	7	7.3.2 Máximo Movimiento	14
5.3 Apilamiento & Inteligencia Limitada	7	7.3.3 Movimiento en Carretera	14
5.3.1 Apilamiento	7	7.3.4 Movimiento de Pantalla	14
5.3.2 Unidad Comb.: Sobreapilamiento y Desplazamiento	7	7.3.5 Movimiento y HQs Enemigos	14
5.3.3 HQs: Sobreapilamiento y Desplazamiento	7	7.3.6 Localizaciones de Victoria	15
5.3.4 Inteligencia Limitada	7	7.4 Acción de Combate	15
5.4 Zonas de Control	8	7.4.1 Resolviendo el Combate	15
5.4.1 Efectos ZOC	8	7.4.2 Resultados del Combate	18
5.5 Formaciones	8	7.4.3 Victoria de Batalla	19
5.5.1 Unidades Formación	8	7.5 Acción de Recomponer	20
5.6 Chequeo de Eficacia (EC)	8	7.6 Acción de Defensa Mejorada	20
5.6.1 Hacer un EC	8	8.0 FASE DE FIN DE TURNO	20
5.6.2 Fallando un EC	9	9.0 FASE ADMINISTRATIVA	21
5.6.3 Efectos Desorganización	9	9.1 Segmento de Recuperación	21
5.6.4 Recuperación Desorganización	9	9.1.1 Nivel Recup. Activación Formación	21
5.7 Suministro	9	9.1.2 Auto-Recomponer Unidades Combate	21
5.7.1 Cuando Chequear Suministro	9	9.2 Segmento Organización	21
5.7.2 Trazar una Ruta de Suministro	9	9.3 Segmento de Reemplazos	21
5.7.3 Fuentes de Suministro	9	9.4 Segmento de Refuerzos	21
5.7.4 Rutas Suministro Bloqueadas	9	9.4.1 Colocación de Refuerzos	21
5.7.5 Efectos Sin Suministro	9	9.4.2 Movimiento de Refuerzos	21
5.8 Estado de Mando	10	9.4.3 Nuevas Formaciones de Refuerzo	21
5.8.1 Cuándo Chequear Rango Mando	10	9.4.4 Colocación ficha HQ sustituto y del marcador	21
5.8.2 Rutas de Mando Bloqueadas	10	de Activación de Formación	21
5.8.3 Efectos Sin Mando	11	10.0 NOTAS DE DISEÑADOR	22
5.9 Schwerpunkt marcador	11	11.0 NOTAS EDITORIAL	24
6.FASE OPERACIÓN	11	REGLAS TRANSICIÓN A LA SERIE	24
6.1 Determinación Iniciativa	11	12.0 ÍNDICE	25

Traducido por: José Antonio Polo (vonderheyde) Club Gran Capitán

© 2024

Las Reglas Básicas de *Formation Series* son diseñadas y distribuidas por VUCA Simulations, una marca de Bruncken & Gebhardt GmbH.

Todos los derechos reservados.

Créditos

Diseñador

Dirk Blennemann

Desarrollador

Detlef Borchert

Director de Arte

Patrick Gebhardt

Artista Gráfico

Pablo Bazerque

Agradecimiento Especial a (sin orden particular)

Nicolas Blanchart Dirk

Dahmann

Steve Hanzelman Lennart

Lindbäck Hannes Sperka

Dennis Benson

Abreviaturas

Admin	Administrativo
AFV	Vehículos Blindados Combate
AP	Punto de Acción
AT Points	Puntos Antitanque
CRT	Tabla de Resultados Combate
DRM	Tirada de Dado Modificada
EC	Chequeo de Eficacia
EZOC	Zona de Control Enemiga
HQ	Cuarteles Generales
MA	Capacidad de Movimiento
MP	Puntos de Movimiento
Ops	Operaciones
OOC	Fuera de Mando
OOS	Sin Suministro
RP	Punto de Reemplazo
TEC	Carta de Efectos del Terreno
VP	Puntos de Victoria
ZOC	Zona de Control



VUCA
SIMULATIONS

Puedes encontrar información adicional sobre nuestros juegos y materiales útiles en:

vucasims.com

1.0 INTRODUCCIÓN

La Serie

Estas son las Reglas de la Serie "Formation Series", basadas en la idea de juego de Dirk Blennemann. En esta serie habrá una serie de juegos que se pueden jugar con estas Reglas Básicas complementadas con Reglas Específicas del juego. En las Reglas Específicas de cada juego de la serie se pueden agregar Reglas adicionales o se pueden modificar u omitir algunas Reglas de la serie.

La serie está pensada para dos jugadores, pero también es adecuada para jugar en solitario o en equipo. El objetivo de ambos jugadores es atacar a las fuerzas enemigas y apoderarse o defender posiciones de victoria específicas. El juego se desarrolla de forma semiinteractiva y mantiene a ambos jugadores involucrados en todo momento.

2.0 RESUMEN SECUENCIA DEL JUEGO

El "Formation Series" se juega en un número variable de Turnos de Juego, dependiendo del juego y del escenario.

Un Turno de Juego suele estar compuesto por una Fase Administrativa (*Admin Phase*), seguida de una Fase de Operaciones (*Ops Phase*), que consta de un número variable de los denominados Ciclos de Operaciones (*Ops*). Por último, cada Turno finaliza con la Fase de Fin de Turno.

El primer Turno de un escenario omite la Fase Administrativa, como se indica en el marcador de Turnos. Por lo tanto, la Fase de Operaciones se explica en las Reglas antes de la Fase Administrativa.

Los Procedimientos Estándar describen Reglas Generales que se aplican en cualquier momento durante cada Turno para todos los juegos de la serie.

3.0 ESQUEMA COMPONENTES DEL JUEGO

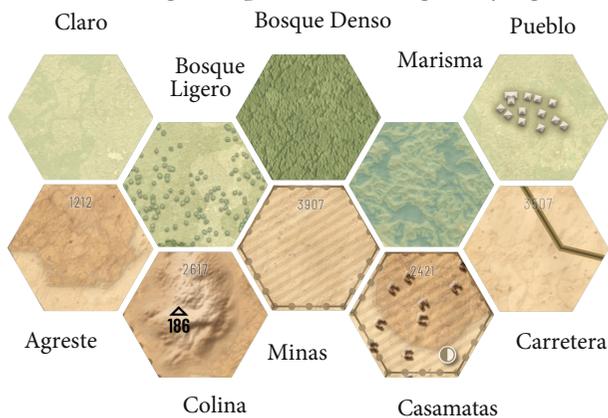
Puedes encontrar una descripción general de los componentes del juego en las Reglas Específicas del juego.

3.1 MAPA

El mapa muestra la zona en la que se libraron las batallas. Se superpone una cuadrícula hexagonal para regular el movimiento de las piezas de juego. Hay varias características del terreno en el mapa, que se pueden dividir en características de terreno de hex y de lado de hex. Cada hex también tiene un número de identificación único para facilitar la preparación.

Un mapa puede incluir áreas fuera del tablero; los detalles sobre esto se explicarán en las Reglas Específicas del juego.

3.1.1 Terreno hexagonal (puede variar según el juego)



El terreno del hex indica los costes básicos de Movimiento de las unidades a Pie, Motorizadas y del HQ para entrar en un hex. También define la columna de la Tabla de Resultados de Combate que se utiliza para la resolución del Combate. Algunos hexes presentan más de un tipo de terreno. En estos casos, el tipo de terreno que domina el hex (es decir, que cubre la mayoría) es importante.

Cuanto más obstructivo sea el terreno, más beneficia al defensor:



Las Carreteras son un tipo especial de terreno hexagonal, ya que influyen únicamente en los costes de Movimiento, no en la resolución del Combate. Una Carretera básicamente anula los costes de Movimiento del resto del terreno del hex.

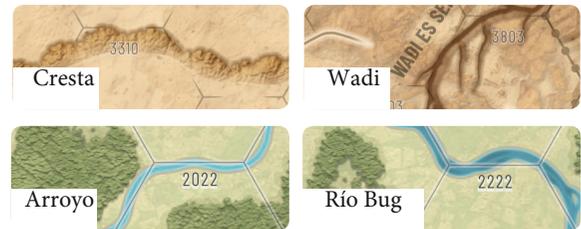
Al moverse de un hex de Carretera a otro hex de Carretera a través de esa Carretera en particular, se pueden usar costes de MPs reducidos como se indica en la Tabla de Efectos del Terreno (TEC).

Puede haber diferentes tipos de Carreteras en un juego, los detalles se explicarán en las Reglas específicas del juego.

❖ Las unidades NO pueden usar la tasa de Movimiento por Carretera al ingresar o salir de una EZOC. Las unidades pueden usar la tasa de Movimiento por Carretera antes de entrar o después de salir de un hex de EZOC.

3.1.2 Lado de Hex de Terreno (puede variar según el juego)

Hay diferentes tipos de terreno de lado de hex que influyen en el juego, como se explica en las Reglas Específicas del juego.



3.1.3 Puntos Fuertes

Un Punto Fuerte tiene distintos efectos en el Movimiento, el Combate y los Chequeos de Eficacia, dependiendo de si es amigo/enemigo o está Agotado/Funcional.



El estado de amigo depende del bando propietario original (y se indicará mediante el color de la ficha respectiva) y NO CAMBIA durante el juego, incluso si el oponente entra en el hex. Tan pronto como una unidad enemiga entra en un Punto Fuerte o una unidad amiga lo desocupa al final de una Activación de Formación amiga (ver 6.3), la ficha se gira a su lado "agotado" y permanece "agotado" durante el resto del juego, incluso si vuelve a entrar el bando propietario original.

Los Puntos Fuertes son marcadores que no constituyen terreno, sino que existen además del terreno del mapa de un hex. Su Preparación depende del escenario y se indica en las Cartas de Preparación (consulta 3.6).

Un Punto Fuerte agotado sirve de apoyo a ambos bandos, independientemente de que esté ocupado por el bando propietario original o por el bando opuesto. Los Puntos Fuertes no comprueban por Suministro (véase 5.7) o Mando (véase 5.8), y no se ven afectados por los resultados del Combate (véase 7.4.2). Las ZOCs no se pueden proyectar en un Punto Fuerte funcional.

Se puede ingresar a un Punto Fuerte enemigo desocupado y agotado durante la Retirada; NO se puede ingresar a un Punto Fuerte enemigo funcional desocupado durante la Retirada.

3.1.4 Registros

Registro de Turno:

Muestra el paso del tiempo e indica cuándo son elegibles los Refuerzos para ambos bandos. El cronograma de Refuerzos se puede encontrar debajo.

Registro DRM de Iniciativa:

Indica el modificador de Iniciativa positivo aplicado actualmente a la tirada de Iniciativa del bando de Reacción.

Registros de Formación:

Registra la cantidad de veces que se puede Activar una Formación durante la Fase de Operaciones e indica el nivel de Activación que recibirá una vez Activada.

Registro de Puntos de Acción:

Registra el gasto de Puntos de Acción de cada Formación Activada durante su Activación de Formación. (Ver 7. Acciones).

3.1.5 Hexes de Entrada de Suministro

Estos hexes actúan como Fuentes de Suministro para el bando indicado. Las unidades de HQ (solamente) deben tener una ruta de Suministro despejada hacia uno de sus propios hexes de Suministro para estar En Suministro (ver 5.7).



Si un juego incluye áreas fuera del tablero, pueden funcionar como Fuentes de Suministro. Los detalles se explicarán en las Reglas Específicas del juego.

3.2 UNIDADES DE COMBATE

Las unidades de Combate representan las fuerzas militares que participaron en la campaña histórica.

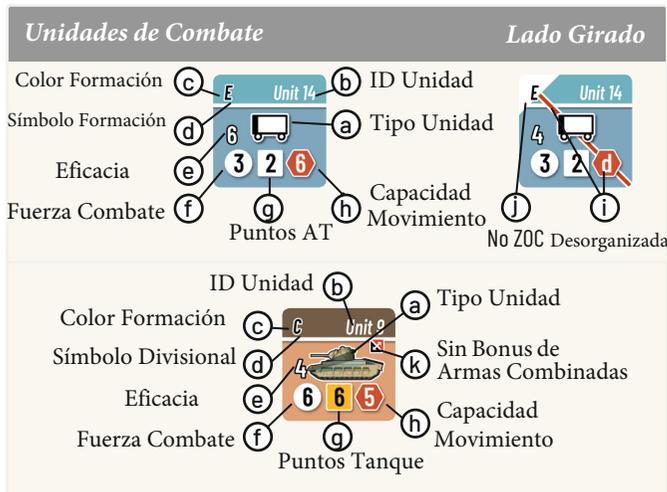
Las unidades de Combate están subordinadas a una Formación, como un cuerpo, división, brigada o Kampfgruppe/Fuerzas de Tareas. Cada Formación tiene su franja de color exclusiva en la parte superior de la ficha.

Las unidades de Combate se dividen en unidades de tipo Infantería (Puntos Antitanque marcados en blanco) y tipo AFV (marcados en amarillo).

+ Las unidades de Coches Blindados son unidades de tipo AFV pero vienen con Puntos Antitanque.

Para fines de Movimiento, las unidades se pueden dividir en unidades a Pie (MPs en hex blanco) y unidades Motorizadas (MPs en hex rojo).

Los Valores numéricos y los símbolos impresos en las unidades de Combate se pueden leer de la siguiente manera:



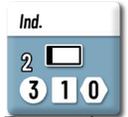
a. Tipo de Unidad: Se muestra principalmente por interés histórico, pero también es importante para los Reemplazos.

Infantería		Ingenieros	
Infantería Mot.		Ingenieros Mot.	
Panzergranadier		Recon	
Infantería Blind.		Coches Blindados	

- b. ID Unidad:** se muestra por interés histórico y se utiliza para facilitar la Preparación y para fines de Asignación.
 - c. Símbolo de Formación:** Todas las unidades de una Formación específica muestran el símbolo histórico de la División original.
 - d. Franja de Color de la Formación:** se usa como identificador de todas las unidades de la misma Formación. Las Formaciones de esta serie pueden ser Cuerpos, Divisiones, Brigadas o Kampfgruppen/Fuerzas de Tareas.
 - e. Valor de Eficacia:** capacidad de una unidad para realizar diversas Acciones, soportar la fatiga de la batalla y permanecer en buen estado.
 - f. Fuerza de Combate:** El Valor básico que utiliza una unidad terrestre en Combate. Puede reducirse al sufrir bajas en Combate. A diferencia de muchos otros juegos, las pérdidas de Pasos de Fuerza NO se indican girando la ficha hacia su parte posterior, sino con marcadores de Pasos de Fuerza.
 - g. Puntos de Tanque o Antitanque (AT):** Valores de Combate especiales que se usan en Combate cuando hay Blindados involucrados. También indica si una unidad es de tipo AFV (Puntos de Tanque en el recuadro amarillo) o de tipo Infantería (Puntos Antitanque en el recuadro blanco).
- +** Los Coches Blindados son unidades de tipo AFV pero vienen con Puntos AT.
- h. Capacidad de Movimiento:** Número máximo de Puntos de Movimiento (MPs) que una unidad puede gastar durante una Acción de Movimiento. También indica el tipo de Movimiento (MPs en hex blanco: a Pie, MPs en hex rojo: Motorizado/Mecanizado). Si la unidad está Desorganizada, se muestra una "d" en su lugar.
 - i. Franja de Desorganización:** esta franja diagonal también indica que una unidad está Desorganizada.
 - j. Símbolo No-ZOC:** Esquina superior izquierda en blanco, indica que una unidad no puede proyectar una ZOC.
 - k. Sin Símbolo de Bonificación de Armas Combinadas:** indica que la unidad no califica para la Bonificación de Armas Combinadas.

3.2.1 Unidades Estáticas

Las unidades con una franja de Formación blanca son unidades Estáticas (ver 3.4) y permanentemente independientes.



Las unidades Estáticas nunca están subordinadas a una Formación, no pueden ser Activadas y, por lo tanto, no pueden realizar ninguna Acción, no pueden atacar, no pueden moverse ni retirarse, no pueden proporcionar ni recibir Apoyo al Combate y no tienen ninguna franja de Formación. Las unidades Estáticas cuentan para el Apilamiento y siempre se consideran En Suministro y En Mando (nunca deben Chequear el Mando).

Las unidades Estáticas ejercen una Zona de Control. Niegan las EZOCs para el Rango de Mando y las Rutas de Suministro y se ven Desorganizadas si no cumplen un EC (ver 5.6.2).

Las unidades sufren las mismas penalizaciones que otras unidades (ver 5.3.2) pero no pueden Desplazarse para cumplir con los límites de Apilamiento.

Las unidades Estáticas prohíben a todas las unidades apiladas con ellas la Retirada antes del Combate (ver 7.4.1.1). No pueden moverse ni Retirarse y deben recibir todos los Impactos de Combate como pérdidas de Pasos. Son eliminadas si se ven obligadas a realizar una Retirada (ver 7.4.2.3). En hexes de Puntos Fuertes amigos no agotados (ver 3.1.3), las unidades Estáticas siempre se consideran en una Defensa Mejorada (ver 7.6).

Las unidades Estáticas no pueden recibir los Puntos de Acción adicionales por Victoria de Batalla (ver 7.4.3).

Las unidades Estáticas Desorganizadas se Recuperan automáticamente en el Segmento de Recuperación (ver 9.1.2).

3.3 CUARTELES GENERALES (HQs)

Los HQs son fundamentales para el mando, el control y el suministro de las Formaciones y, por lo tanto, para la capacidad de llevar a cabo Acciones exitosas en el campo. Cada Formación tiene su propio HQ de Formación principal.

Los Valores numéricos y los símbolos impresos en las unidades HQ se pueden leer de la siguiente manera:

Unidades HQ	Lado Girado
Color Formación c Símbolo Formación d Valor Reacción e Rango Mando f Puntos Apoyo Ataque g	ID b Tipo HQ a Capacidad Movimiento h Sin Suministro

- Tipo HQ:** a Pie o Motorizado/Mecanizado. Esto es importante para trazar el Suministro.
- ID Formación:** El ID único de una Formación.
- Color de la Formación:** Identifica todas las unidades que pertenecen a la misma Formación.
- Símbolo de Formación:** El símbolo histórico de una Formación.
- Valor de Reacción:** se usa cuando una Formación intenta una Reacción.
- Rango de Mando:** El alcance de hexes en los que las unidades de la misma Formación están En Mando, si tienen una ruta de Mando clara (ver 5.8 Rango de Mando).
- Puntos de Apoyo al Ataque:** representan principalmente los recursos de Artillería de una Formación, pero también otros recursos como Ingenieros o columnas de transporte. Se pueden usar como DRM en un Ataque Regular (medio ataque) o Preparado (completo) (ver 7.4.1.4 DRM de Combate). Los Puntos de Apoyo al Ataque de un HQ pueden verse reducidos permanentemente debido al Sobreapilamiento (ver 5.3.1 Apilamiento) o al Desplazamiento (ver 5.3.2 Desplazamiento del HQ).
- Capacidad de Movimiento:** Número máximo de MPs que el HQ puede gastar durante una Acción de Movimiento. Según las Reglas Específicas del juego, los MAs pueden mostrarse en un hex de un solo color (para diferenciarlos del Movimiento de una unidad normal) o pueden usarse colores diferentes para indicar el tipo de Movimiento (ejemplo: MPs en hex blanco: a Pie, MPs en hex rojo: Motorizado/Mecanizado).

Los HQs tienen las siguientes características:

- Las unidades del HQ no se tratan ni se consideran unidades de Combate.
- No más de una unidad de HQ puede ocupar un mismo hex.
- Las unidades de HQ no proyectan una ZOC (marcada en las fichas con una esquina blanca como recordatorio).
- No pueden entrar en un hex que contenga EZOC a menos que el hex ya contenga una unidad de Combate amiga (Desorganizada o no) o el HQ se esté moviendo como un Apilamiento con unidades de Combate.
- Las unidades de HQ solo se retiran del juego cuando todas sus unidades subordinadas han sido eliminadas.

3.4 MARCADORES DE JUEGO

Con estos puedes registrar ciertos estados en el mapa:



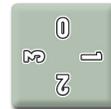
Marcador de Activación de Formación:

Se usa para hacer un seguimiento de la cantidad de Activaciones disponibles de cada Formación durante un Turno de Juego. Contiene el Valor de Recuperación de una Formación, así como el Nivel máximo de Activación.



Marcador de Puntos de Acción (APs Disponibles)

Muestra los Puntos de Acción actualmente disponibles de una Formación Activada (uno para cada bando).



Marcador de Fuerza Actual: (Valor de 0 a 9)

El marcador 0 solo se usa para unidades de HQ cuyo Valor de Apoyo al Ataque del HQ se ha reducido a cero.



Marcador de Defensa Mejorada:

Indica unidades en estado de Defensa Mejorada.



Marcador de Turno de Juego:

Se usa para realizar un seguimiento del Turno del Juego actualmente en progreso.



Marcador de Iniciativa + DRM:

Marcador único para registrar qué bando recibe un Modificador de Tirada de Dados durante la Determinación de Iniciativa.



Marcador de Iniciativas en la fila:

Indica el número de iniciativas consecutivas de un bando.



Marcador de Transferencia de Iniciativa:

Indica el número de Iniciativas transferidas a un bando.



Chit de Multiplicador de Combate:

Se utiliza para determinar los multiplicadores de Combate al resolver un Combate. El atacante y el defensor extraen un Chit aleatorio cada uno por su unidad, independientemente del número de unidades involucradas.



Marcador Sin Mando:

Cuando se descubre que una unidad está Sin Mando, se debe marcar con este marcador para indicar este estado.



Marcador de Suministro Bloqueado:

Se usa para marcar las principales Fuentes de Suministro Bloqueadas.



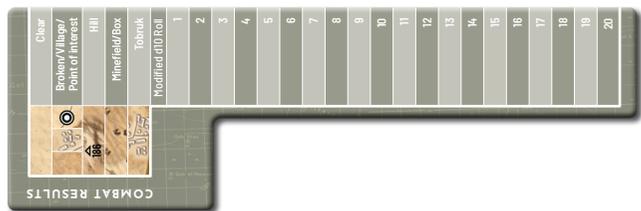
SNAFU/Schlachtenglück Marcador:

El jugador propietario puede entregar este marcador al jugador oponente para forzar una nueva tirada de dados (ver 5.2 para detalles completos).



Marcador de Puntos de Victoria:

Se utiliza para registrar la cantidad de Puntos de Victoria en el Registro de Puntos de Victoria.



Regla para Tabla de Resultados de Combate:

Se puede utilizar para facilitar la resolución del Combate en la Tabla de Resultados de Combate.



Schwerpunkt Marcador:

Otorga ciertos beneficios a una Formación (ver 5.9).



Marcador Atacando/Hex Objetivo:

Pueden usarse como marcadores de posición de unidad/Apilamiento para la resolución del Combate.



Marcador Unidad Apoyando:

Se puede usar para marcar unidades que Apoyan al atacante o al defensor en Combate, o como marcadores de posición de unidad/Apilamiento para la resolución del Combate.



Marcador de Formación Activada:

Se puede usar para marcar la Formación que está Activada actualmente, como recordatorio durante descansos más largos o interrupciones en el juego.



Marcador Punto Fuerte:

Marcadores hexagonales que indican un Punto Fuerte en un hex (ver 3.1.3).



Marcadores Determinación Puntos Acción Opcionales:

Puede usarse para reemplazar la determinación estándar de Puntos de Acción, para un Turno de Juego más predecible.

3.5 AYUDAS AL JUGADOR

Puedes encontrar toda la información relevante necesaria para el juego en las Ayudas del Jugador de un juego.

3.6 CARTAS DE DESPLIEGUE

Estas Cartas facilitan la Preparación de los escenarios y muestran las ubicaciones de Preparación de todas las unidades al comienzo del juego.

3.7 AYUDA PARA EL REGISTRO DE JUEGO (OPC.)

Se puede usar en lugar de los Registros correspondientes en el mapa para que el juego solitario sea más cómodo.

3.8 DADO

El juego incluye dos dados de diez caras, denominados «d10», que se utilizan para resolver el Combate. El número cero (0) siempre se considera diez (10).

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

Un Turno de Juego es una secuencia de eventos que deben ocurrir en un orden determinado. Cada Turno de Juego consta básicamente de una Fase Administrativa (Admin), una Fase de Operaciones (Ops) y una Fase de Fin de Turno.

La Secuencia de Juego deberá seguirse estrictamente en el orden que se presenta a continuación:



Fase Administrativa:

Consta de los siguientes Segmentos en este orden:

1. Segmento de Recuperación
2. Segmento de Organización
3. Segmento de Reemplazos
4. Segmento de Refuerzos

Fase de Operaciones:

Consiste en un número variable de repeticiones del Ciclo de Operaciones, que a su vez consta de:

1. Determinación de la Iniciativa
2. Activación de Formación: Activar una Formación permite al jugador con Iniciativa Activar todas las unidades subordinadas para realizar una o más Acciones en esta Fase (ver 7.0 Acciones).

La mayoría de las Actividades del juego se llevarán a cabo en esta Fase. A continuación, se ofrece una descripción general de las posibles Acciones:

- Acción de Movimiento
- Acción de Recomponer
- Acción de Combate (Apresurada, Regular o preparada)
- Acción de Defensa Mejorada

Durante la Activación de una Formación, el jugador pasivo puede, en determinadas circunstancias, intentar una Reacción de Formación. Si tiene éxito, interrumpe la Acción de su oponente para hacer sus propias Acciones.

Fase de Fin de Turno:

Se registrarán los Puntos de Victoria, los marcadores de VP se ajustarán en el Registro de Puntos de Victoria y se compararán con las Condiciones de Victoria. El juego termina si cualquiera de los bandos cumple con las Condiciones de Victoria. De lo contrario, el juego continúa y el marcador de Turno de Juego se moverá a la siguiente casilla en el Registro del Turno

de Juego.

- ❖ Todos los escenarios comienzan con la Fase de Operaciones. Omite la primera Fase Administrativa. Por este motivo, en estas Reglas se explica la Fase de Operaciones antes que la Fase Administrativa.

5.0 PROCEDIMIENTOS BÁSICOS

5.1 CONVENCIONES DE CÁLCULO

Al realizar un cálculo para un Combate u otra función del juego que produzca una fracción en pasos intermedios, retén la fracción hasta que se hayan sumado todos los Valores de las unidades de ese bando. Luego, redondea cualquier fracción restante al siguiente número entero. Todos los modificadores posibles son acumulativos.

- ⊕ Al calcular un Ratio para el Combate, siempre redondea hacia abajo para ajustarla a una columna con Ratio en la CRT.

- ❖ Nunca se redondean Puntos de Movimiento.

5.2 SNAFU/SCHLACHTENGLÜCK

El jugador propietario puede entregar este marcador al jugador oponente para forzar una repetición de cualquiera de sus tiradas de dados O de cualquiera de las tiradas de dados del oponente.



Solo se puede repetir una tirada de dados una vez. El oponente no puede usar el marcador SNAFU/Schlachtenglück para la misma tirada de dados.

Si el jugador que tiene el marcador SNAFU/Schlachtenglück al comienzo de un Turno de Juego no ha utilizado el marcador durante el Turno de Juego completo, el marcador se mueve automáticamente al otro jugador al comienzo del siguiente Turno de Juego.

- ❖ En algunos juegos específicos de la serie, el diseñador podría decidir aplicar una versión modificada de esta Regla.

5.3 APILAMIENTO & INTELIGENCIA LIMITADA

5.3.1 Apilamiento

Colocar más de una unidad en un hex se denomina Apilamiento; solo las unidades de Combate, las unidades Estáticas y los HQs están sujetos a límites de Apilamiento. Cada bando es libre de apilar unidades en el orden que desee y la posición de una unidad en una Apilamiento no tiene

efecto en el juego, pero un HQ siempre debe ser la unidad superior en él. Los límites de Apilamiento no prohíben el Movimiento y solo deben cumplirse al final de una Acción (ver 7.0 Acciones) y en cualquier momento durante una Retirada (ver 7.4.2.2 Resultados del Combate).

Las unidades de diferentes Formaciones pueden apilarse entre sí hasta el límite de Apilamiento, pero ten en cuenta que solo se puede Activar una Formación a la vez. Cuando se ataca la Formación, todas las unidades se defenderán juntas.

Límites de Apilamiento

Los límites de Apilamiento se darán en las Reglas Específicas del juego.

5.3.2 Unidades Combate: Sobreapilamiento y Desplazamiento

Todas las unidades de Combate en un hex sobreapilado (al final de una Acción o en cualquier momento de la Retirada) sufren una Desorganización automática. Una unidad actualmente Desorganizada queda Desorganizada y sufre una pérdida adicional de Puntos de Fuerza. El sobreapilamiento se comprueba DESPUÉS de que se hayan asignado otros Impactos (por ejemplo, de Combate o de EZOC), lo que significa que las unidades en Retirada pueden ser eliminadas antes de que se de el sobreapilamiento.

Las unidades de Combate excedentes deben desplazarse inmediatamente para que el hex cumpla con las restricciones de Apilamiento. En situaciones de sobreapilamiento de unidades de Combate (no HQs), el jugador oponente realiza el desplazamiento en lugar del jugador propietario. El jugador oponente puede desplazar unidades de Combate apiladas en exceso de su elección, una a la vez, hacia cualquier hex adyacente hasta alcanzar el límite de Apilamiento.

- Una unidad no puede “saltar sobre” unidades enemigas mientras se desplaza.
- Una unidad debe ser desplazada a un hex con Sobre apilamiento si no

hay otra alternativa que un hex en EZOC.

- Una unidad nunca puede ser desplazada a un hex EZOC a menos que no haya otro hex alternativo disponible. Si se la coloca en un hex EZOC, la EZOC NO provoca ningún otro efecto para la unidad desplazada.
- Las unidades desplazadas que terminan causando Sobreapilamiento en el hex de desplazamiento provocan la misma Desorganización y resultados de desplazamiento en este hex.
- Cualquier unidad que no pueda ser desplazada debido a la presencia de unidades de Combate enemigas o terreno prohibido se elimina hasta que se alcancen los límites de Apilamiento (a elección del jugador contrario).
- Las unidades Estáticas (ver 3.2.1) no se pueden desplazar ni eliminar para cumplir con los límites de Apilamiento.

5.3.3 HQs: Procedimiento de Sobreapilamiento y Desplazamiento

Si un hex contiene dos o más HQs, cada uno de ellos pierde un Punto de Apoyo al Ataque de su total actual y se coloca un marcador de Punto de Fuerza correspondiente debajo del HQ. Además, cualquier HQ sobrante (léase: HQ desplazado en último lugar al hex) debe ser desplazado inmediatamente (perdiendo un Punto de Apoyo adicional al hacerlo), de modo que el hex cumpla con los límites de Apilamiento. Si el HQ sobrante no puede ser desplazado porque todas las unidades de Combate de la Formación están apiladas junto con el HQ en el mismo hex, la Formación entera se elimina del juego de forma permanente.

- ❖ El caso de que un hex contenga dos HQs solo puede ocurrir como resultado de una Acción de Movimiento enemiga o un resultado de Combate. El caso es muy improbable y se incluye en la lista para que la información sea completa.

Además de sobreapilarse, un HQ debe ser desplazado si es la única unidad en un hex y una unidad enemiga que no sea un HQ se mueve adyacente a él por cualquier motivo y no está dividido por terreno intransitable. Tras el desplazamiento, la unidad que lo desencadenó puede continuar su Movimiento.

Procedimiento:

1. Coloca la unidad del HQ sobre la unidad de Combate amiga más cercana de la misma Formación que no esté apilada con otro HQ. En caso de que haya más de una opción, el jugador propietario elige el hex.
2. Resta uno del total actual de Puntos de Apoyo al Ataque del HQ hasta alcanzar el mínimo de 0. Esto puede sumarse a cualquier pérdida de Puntos de Apoyo causada por el sobreapilamiento de los HQs.
3. Mueve su marcador de Activación de Formación al siguiente espacio inferior en el Registro de Activación de Formación.

Notas:

- Un HQ PUEDE “saltar sobre” unidades enemigas mientras está siendo desplazado y SER colocado en un hex EZOC.
- Un HQ nunca puede ser desplazado a un hex que contenga otro HQ a menos que no haya otro hex alternativo disponible.
- Los HQs que terminan causando sobreapilamiento en el hex de desplazamiento provocan pérdidas de Puntos de Apoyo y resultados de desplazamiento en ese hex.

5.3.4 Inteligencia Limitada

Un atacante sólo puede examinar el contenido de un Apilamiento enemigo tras haber declarado un ataque terrestre contra el hex defensor. Un defensor sólo puede examinar el contenido de un Apilamiento atacante tras que el jugador haya decidido si intentará o no la Retirada antes del Combate (ver 7.5.1.1). Los marcadores de Fuerza Reducida debajo de las unidades nunca pueden ser vistos excepto durante la resolución del Combate. En cualquier otro momento, sólo se puede ver la unidad situada en la parte superior de un Apilamiento enemigo.

- ❖ Importante: Un jugador siempre puede ver debajo de una unidad de HQ enemiga.

- ❖ Se sugirió jugar sin “Inteligencia Limitada”. Omitiendo las Reglas de “Inteligencia Limitada”, a primera vista, parece una simplificación. Sin embargo, nuestra experiencia ha demostrado que el control constante de las unidades del oponente inhibe el flujo del juego y prolonga su duración. Pero decídelo tú mismo.

5.4 ZONAS DE CONTROL

El hex que ocupa una unidad de Combate y los seis hexes que la rodean constituyen la Zona de Control (ZDC) de esa unidad. La ZOC de una unidad enemiga se denomina Zona de Control Enemiga (EZOC).

La capacidad de una unidad para proyectar una ZOC depende del tipo de unidad, su estado y el terreno, como se ve en la columna ZOC de la TEC.

Cualquier unidad Desorganizada y las unidades de HQ nunca ejercen/proyectan una ZOC y están marcadas con una esquina blanca en su ficha:



Esquinas blancas en HQs y unidades Desorganizadas

Los hexes en los que una unidad proyecta una ZOC se denominan hexes Controlados e inhiben el Movimiento de unidades enemigas, el trazado de una ruta de Mando enemiga y una ruta de Suministro enemiga.

Si las ZOCs de ambos bandos se proyectan en el mismo hex, ambas coexisten y el hex queda controlado mutuamente por ambos bandos.

5.4.1 Efectos de la ZOC

Movimiento

Una unidad de Combate debe cesar inmediatamente su Movimiento al entrar en una EZOC, incluso si el hex ya está ocupado por una unidad amiga. No hay ninguna restricción al moverse desde una EZOC a un hex que no sea una EZOC. La única forma de moverse desde una EZOC a otra es a través del Movimiento de Pantalla (ver 7.3.4 Movimiento de Pantalla).

En el Movimiento libre de Refuerzos, unidades que hagan este Movimiento no podrán entrar en EZOC en ningún momento de esa Acción (9.4.2).

Mando y Suministro

Se pueden trazar rutas de Suministro y de Mando hasta EZOCs, pero no a través de ellas. Unidades de Combate amigas (incluso las Desorganizadas) anulan las EZOCs en el hex que ocupan solo para estos fines.

Retirada

Las unidades en Retirada sufren penalizaciones adicionales al entrar en una EZOC (ver 7.4.2 Resultados del Combate).

Apoyo al Combate

El Apoyo al Combate solo se puede utilizar cuando la unidad de Apoyo proyecta una ZOC hacia el hex atacante o defensor del enemigo.

Reemplazos

Una unidad de Combate no puede recibir Reemplazos si está en una EZOC.

Refuerzos

Una unidad de Combate no puede entrar como Refuerzo en un hex en una EZOC.

5.5 FORMACIONES

Las Formaciones son el concepto organizador clave de este juego. Los jugadores deben pensar en sus fuerzas en términos de Formaciones para usarlas de manera efectiva, tal como lo hicieron los Comandantes históricos.

5.5.1 Unidades de Formación

Las unidades de Combate están organizadas en una Formación, que se puede identificar fácilmente por su franja de color. Una Formación consta de una unidad de HQ y varias unidades de Combate. Solo las unidades que pertenecen a una Formación Activada pueden realizar una Acción asignada a esa Formación.

5.6 CHEQUEO DE EFICACIA

Las siguientes situaciones requieren un Chequeo de Eficacia (EC) para una unidad:

- Cualquier Resultado de Combate rojo y subrayado
- Acciones de Recomponerse

Los HQs no están sujetos a los ECs y nunca se Desorganizan.

5.6.1 Realizando un EC

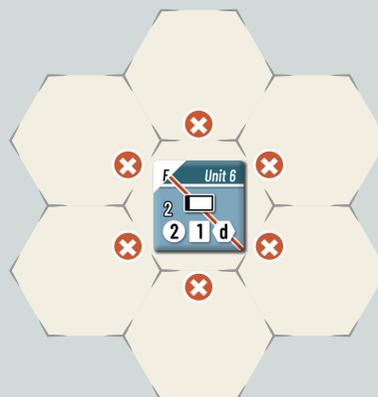
Tira 1d10 por cada unidad y compara el resultado con el Valor de Eficacia de cada unidad afectada. Las unidades ubicadas en un Punto Fuerte (ver 3.1.3) suman el bono de EC del Punto Fuerte a su Valor de Eficacia, pero el bono de EC NO se suma al Valor de Eficacia si se determina el multiplicador de combate (7.4.1.2 Determinación de la Fuerza de Combate y Ratio Preliminar de Combate).

- a. Una unidad pasa si el resultado es igual o menor que su Valor de Eficacia.
- b. Una unidad falla si el resultado es mayor que su Valor de Eficacia.

5.4 EJEMPLOS DE ZOCs



ZOC Unidad de Combate
Las unidades de Combate pueden proyectar su ZOC en la mayoría de los tipos de terreno. Algunos tipos de terreno bloquean la ZOC.



ZOC Unidades Desorganizadas
Las unidades Desorganizadas no pueden proyectar una ZOC.



ZOC Apoyo al Combate
Una característica del terreno del lado de hex impide que la unidad AFV proyecte una ZOC en el hex de la unidad enemiga, lo que hace imposible el Apoyo al Combate.

5.6.2 Fallando un EC

Cualquier unidad de Combate que falle un EC queda Desorganizada.

⊕ (Excepción: Acción de Reconponer).

Una unidad actualmente Desorganizada que falla otro EC permanece Desorganizada y sufre una pérdida de Puntos de Fuerza adicional si esta Desorganización adicional es de un Resultado del Combate.

❖ Las unidades que hacen una Acción de Reconponer no pierden Puntos de Fuerza si fallan un EC.

5.6.3 Efectos de la Desorganización

Las unidades Desorganizadas se giran y quedan en su lado Desorganizado. Ten en cuenta que una unidad Desorganizada posee un Valor de Eficacia impreso más bajo.

Unidades Desorganizadas:

- No pueden realizar una Acción de Movimiento.
- No proyectan una ZOC y, por lo tanto, no puede dar Apoyo al Combate.
- No se puede desencadenar una posible Reacción de Formación.
- No pueden atacar ni Apoyar un Ataque.
- No pueden dar Puntos de Tanque/Antitanque al Movimiento de Pantalla.
- No pueden intentar Retirarse antes del Combate (ver 7.4.1.1).
- No pueden estar en Defensa Mejorada.
- Usa la columna izquierda de la ficha de Combate (roja) si estás defendiendo, pero en un Punto Fuerte no agotado amistoso: usa la columna derecha de la ficha (verde) (ver 7.4.1.2 Determinación de Fuerza de Combate).
- No pueden recibir Apoyo al Combate
- No pueden recibir Reemplazos
- No pueden calificar para Bonificación Armas Combinadas (ver 7.4.1.3)

❖ La única Acción que una unidad Desorganizada puede hacer es la Acción de Reconponerse desde la Desorganización.

5.6.4 Recuperarse de la Desorganización

Durante el Segmento de Recuperación de cada Turno de Juego:

- Las unidades de Combate Desorganizadas se Recuperan automáticamente si se encuentran actualmente en el Rango de Mando de su HQ.

Las unidades que se Recuperan de una Desorganización se giran nuevamente hacia su lado original.

❖ Las unidades de Combate también pueden Recuperarse de una Desorganización realizando una Acción de Reconponer.

5.7 SUMINISTRO

Cada unidad de HQ se encuentra en uno de dos estados en cualquier momento del juego: En Suministro o Sin Suministro (OOS).

Sólo los HQs deben comprobar el Suministro en el momento de su Activación; todas las unidades de Combate sólo deben comprobar su Rango de Mando (véase 5.8 Rango de Mando) cuando deseen realizar una Acción. Las unidades de Formaciones con un HQ OOS sufren consecuencias negativas (véase 5.7.5).

5.7.1 Cuando se Comprueba el Suministro

Los HQs deben Chequear el Suministro en las siguientes situaciones:

- Al realizar la Activación de Recuperación de Formación (consulta el Segmento 9.1 Recuperación)
- Al comienzo de una Activación de Formación (ver 6.0 Fase de Operación y 5.7.5 Efectos Sin Suministros OOS).
- Antes de realizar un intento de Reacción de Formación (ver 6.5 Formación).
- Según las Reglas del final del escenario del juego.

Si se descubre que un HQ está Sin Suministros, gíralo hacia atrás o coloca los marcadores correspondientes en la unidad del HQ. Consulta las Reglas Específicas del juego para obtener todos los detalles.

5.7.2 Trazando una Ruta de Suministro

Los HQs a Pie y los HQs Motorizados/Mecanizados tienen sus propias restricciones para trazar una ruta de Suministro.

HQs a Pie

Para comenzar a trazar el Suministro, un HQ a Pie debe estar ubicado en un hex de Carretera o adyacente a él. Este hex de Carretera debe estar conectado por una cadena ininterrumpida (ver 5.7.4) de hexes de Carretera de cualquier longitud a una Fuente de Suministro amiga desbloqueada (ver 5.7.3). Cada hex en la ruta debe estar conectado por Carretera. Ignora todo el resto del terreno en los hexes o lados de hex.



HQs Mecanizados/Motorizados

Un HQ Mot./Mec. puede comenzar a trazar el Suministro en cualquier hex. Primero debe trazar una ruta a través de cualquier hex y a través de cualquier lado de hex que no esté prohibido al Movimiento hacia los HQs hasta cualquier hex de Carretera. Esta ruta "campo a través" no debe exceder el Rango de Mando impreso del HQ (en hexes). Desde el hex de Carretera, traza el Suministro como un HQ a Pie.



5.7.3 Fuentes de Suministro

Las Fuentes de Suministro están impresas en el mapa. Una Fuente de Suministro deja de funcionar en el instante en que cualquier unidad enemiga finaliza una Acción de Movimiento en su hex. Coloca un marcador de Suministro bloqueado en el hex. Este marcador se retira cuando una unidad amiga entra en el hex y comienza a funcionar como Fuente de Suministro una vez más.



Punto Fuerte

Se considera automáticamente que cualquier unidad de HQ está En Suministro si se encuentra en un Punto Fuerte amigo o junto a él. Una vez que se agota, un Punto Fuerte amigo deja de funcionar como Fuente de Suministro durante el resto de la partida.

5.7.4 Rutas de Suministro Bloqueadas

Una ruta de Suministro se bloquea si entra o solo puede trazarse a través de un hex:

- Que contenga una unidad enemiga de cualquier tipo (incluidos HQs y unidades Desorganizadas).
- Que contenga una EZOC, a menos que al menos una unidad amiga de cualquier tipo también esté presente (incluso si está Desorganizada).

5.7.5 Efectos de Fuera de Suministro

Una unidad de HQ Sin Suministros todavía puede ser Activada moviendo su marcador de Activación de Formación hacia abajo en el marcador de Activación de Formación hasta 0 (independientemente de su posición anterior). Si la ruta de Suministro se ha restaurado en el Segmento de Recuperación (ver 9.1 Segmento de Recuperación), el HQ se Recupera y se gira para volver a su lado frontal y/o se eliminan todos los marcadores. Ver las Reglas Específicas del juego para obtener todos los detalles.

Efectos sobre todas las unidades de una Formación con un HQ Sin Suministros:

- La Fuerza de Combate actual se reduce a la mitad si se ataca.
- Fuerza de Combate actual normal si se defiende
- Valor de Movimiento reducido a la mitad
- No puede proporcionar Apoyo al Combate.
- No se pueden recibir Reemplazos

Los demás Valores no se ven afectados, incluidos los Valores de un HQ Sin Suministro (un HQ Sin Suministro puede dar el DRM de Apoyo al Ataque del HQ [7.4.1.4 B]).

❖ Los HQs solo verifican su estado de Suministro para los eventos enumerados en 5.7.1. El estado es válido hasta la siguiente verificación según 5.7.1.

5.8 ESTADOS DE MANDO

Cada unidad de Combate se encuentra en uno de dos estados con respecto a su capacidad de comunicarse con su HQ principal en cualquier momento del juego: En Mando o Fuera de Mando (OOC).

Antes de realizar cualquier Acción (ver 7.0 Acciones) o en diferentes momentos (5.8.1) cada unidad de Combate que actualmente pertenece a una Formación debe verificar si está En Mando de su HQ original.

Una unidad está En Mando si puede trazar una ruta de Mando ininterrumpida (es decir, una cantidad de hexes consecutivos) (véase 5.8.2) que no sea más larga que el Valor del Rango de Mando de su HQ principal. Cuenta el hex del HQ, pero no el de la unidad, al comprobar la longitud de la ruta de Mando (véanse los ejemplos).

❖ El Rango de Mando se cuenta en hexes, no en Puntos de Movimiento.

Las unidades más allá del Rango de Mando del HQ principal o que no traza una ruta de Mando ininterrumpida (o ambas) están Fuera de Mando.

ESTADO DE MANDO



A En Mando

Una unidad se considera En Mando si está dentro del Rango de Mando de su HQ principal y es capaz de trazar una ruta de Mando ininterrumpida hasta él.



B Fuera de Mando

Una unidad se considera Fuera de Mando si está fuera del Rango de Mando de su HQ original y/o no puede trazar una ruta de Mando ininterrumpida hasta él.

5.8.1 Cuándo comprobar el Rango de Mando

Las unidades de Combate deben verificar el Rango de Mando en:

Segmento de Recuperación:

- Unidades Recuperándose de una Desorganización.

Activación de Formación:

- Unidades que deseen realizar una Acción.
- Unidades que intentan calificar su HQ original para un intento de Reactivación de Formación.
- Recibiendo Apoyo al Ataque del HQ.
- Proporcionar o recibir Apoyo al cCmbate.
- Califica para recibir un bono de Puntos de Acción de Victoria de Batalla.

Segmento de Reemplazos:

- Unidades que deseen recibir Reemplazos.

Fase de Fin de Turno:

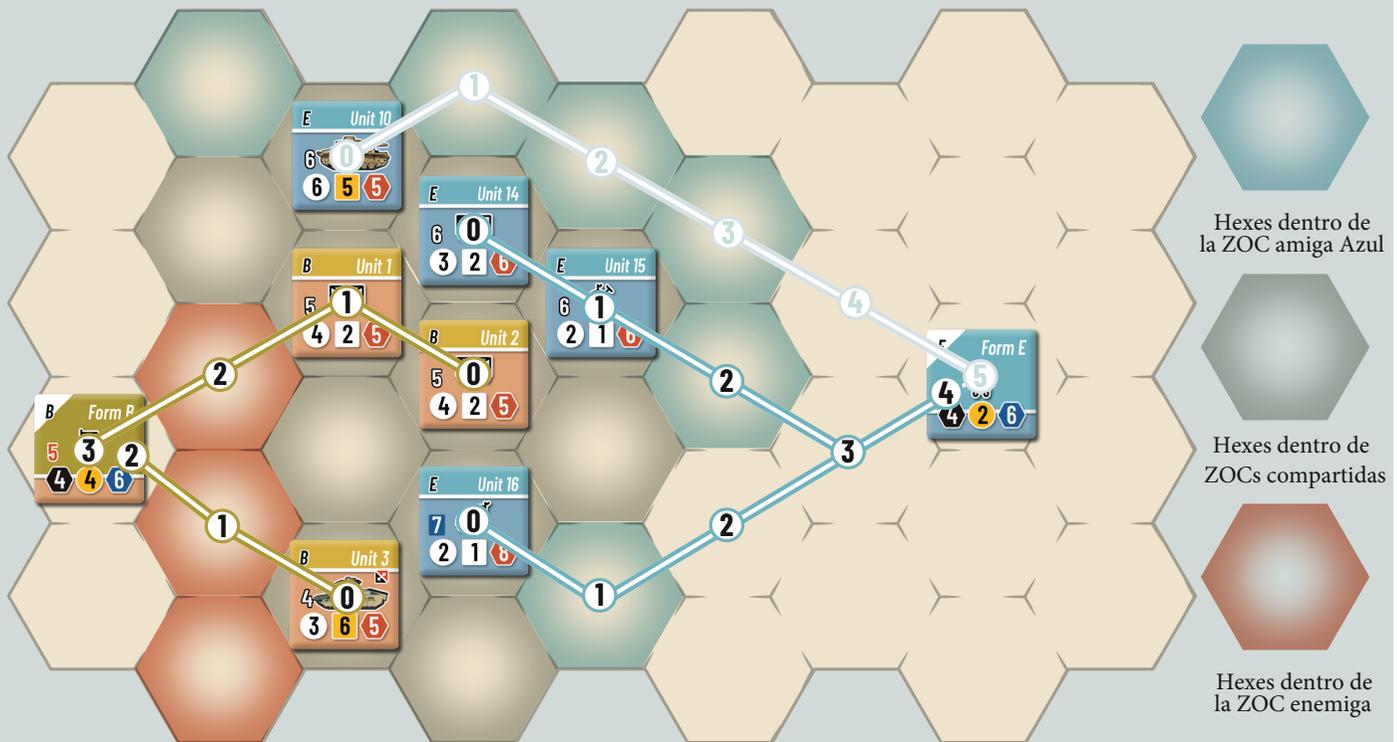
- Al verificar los Puntos de Victoria obtenidos por objetivos geográficos y/o cumplir otras condiciones. Esto se especificará en las Reglas Específicas del juego.

5.8.2 Rutas de Mando Bloqueadas

Una ruta de Mando se considera bloqueada si no se puede trazar sin entrar en un hex que:

- Contiene una unidad enemiga de cualquier tipo.
- Contiene una EZOC, a menos que haya al menos una unidad amiga de cualquier tipo (incluso si está Desorganizada) también presente.

5.8 EJEMPLOS DE RUTA/RANGO DE MANDO



Ambos HQs tienen un Rango de Mando de 4 hexes.

A A la unidad Azul 10 le falta 1 hex para estar en Rango de Mando de su HQ.

B Las unidades Rojas 1 y 3 están dentro del Rango de Mando y pueden trazar una ruta hacia su HQ. Las unidades Azules 15 y 16 también están dentro del Rango de Mando y pueden trazar una ruta de Mando.

C La unidad Roja 2 está rodeada por EZOCs pero puede trazar una ruta de Mando hasta su HQ a través de la unidad 1

5.8.3 Efectos de Fuera de Mando:

Unidades Fuera de Mando:

- Están marcados con un marcador Fuera de Mando, que se elimina tan pronto como la unidad se encuentre nuevamente En Mando.
- Solo puede participar en Acciones de Movimiento y Ataque Apresurado y pagar 2 Puntos de Acción en lugar del AP normal para estas Acciones.
- No se puede utilizar para desencadenar la Reacción de Formación.
- No se Recupera de la Desorganización en el Segmento de Recuperación.
- No puede proporcionar ni recibir Apoyo al Combate.
- No puede recibir Reemplazos.
- No se puede recibir Apoyo al Ataque del HQ.
- No puede recibir ninguno de los Bonos de *Schwerpunkt*.
- No puede recibir la Bonificación AP de Victoria de Batalla.

Algunas Aclaraciones:

1. Para simplificar el proceso del juego, para las unidades que están marcadas Fuera de Mando que los marcadores se eliminen tan pronto como la unidad en cuestión ya no entre en esta categoría.
2. Las unidades que no hacen "nada" pueden quedar Fuera de Mando.
3. Incluso si una unidad Fuera de Mando no puede activar la Reacción de Formación, una unidad Fuera de Mando puede recibir Puntos de Acción (realizar Acciones) durante la Reacción de Formación.

5.9 MARCADOR SCHWERPUNKT

El marcador *Schwerpunkt* puede estar disponible tanto para el jugador del Eje o el Aliado (nunca ambos), o ninguno de los dos. En la Preparación, el marcador *Schwerpunkt* se pone sobre el marcador de Activación de Formación, tal como se indica en la Carta de Preparación y permanece allí durante el Turno de Juego actual. Si la unidad HQ de la Formación se retira del mapa, el jugador coloca el marcador en el espacio del marcador de Turno de Juego correspondiente al siguiente Turno de Juego.



En cada Segmento de Organización, se comprueba si el marcador *Schwerpunkt* permanece con el jugador que lo poseía anteriormente, si se mueve al otro jugador o si se elimina del juego por completo. El cambio de propietario y la eliminación se indican en el registro de Turnos de Juego. Con la excepción de la Preparación del primer Turno de Juego, el jugador propietario puede colocar libremente el marcador con cualquier marcador de Activación de Formación en una unidad de HQ que esté En Suministro.

La Formación a la que está asignado actualmente el marcador *Schwerpunkt* y todas las unidades de Combate En Mando que pertenecen a la Formación se benefician de los siguientes efectos:

- La Formación recibe un Punto de Acción adicional al determinar los Puntos de Acción, pero al menos un total de tres APs.
- Unidades de Combate reciben un DRM de Combate +n/-n (7.4.1.4, D). "n" se definirá en las Reglas del escenario.
- Las unidades de Combate reciben un Bonus adicional de APs por Victoria de Batalla (ver 7.4.3).

6. FASE DE OPERACIONES

Consiste en:

1. Determinación de la Iniciativa

2. Activación de Formación

Una repetición de los Segmentos de Determinación de Iniciativa y Activación de Formación se denomina Ciclo de Operaciones. Este Ciclo se repetirá hasta que se produzca el final del Ciclo de Operaciones (ver 6.3).

6.1 DETERMINACIÓN DE INICIATIVA

Cada Ciclo de Operaciones empieza con la Determinación de Iniciativa. Ambos jugadores lanzan un dado y el Valor actual de Iniciativa + DRM se suma al resultado de la tirada de dado del jugador cuyo bando se muestra en el marcador.



El bando con el resultado modificado más alto gana la Iniciativa. Con empate, sigue las Reglas del escenario.

El jugador ganador se denomina jugador de Iniciativa, mientras que el otro se denomina jugador de Reacción.



Iniciativa + DRM:

La mecánica de Iniciativa + DRM hace que sea cada vez más probable que el jugador de Reacción gane el siguiente Segmento de Determinación de Iniciativa. El marcador de Iniciativa + DRM está en el espacio 0 al comienzo de la Fase de Operaciones.

Esto significa que ningún bando obtiene una Iniciativa + DRM en el primer Ciclo de Operaciones. Cuando se determine el jugador con Iniciativa, mueve el marcador de Iniciativa + DRM de la siguiente manera:

- a. Si el símbolo del jugador de Reacción ya se muestra, mueve el marcador a lo largo del siguiente espacio en el Registro DRM de Iniciativa sin girarlo.
- b. De lo contrario, gira el marcador, de modo que el lado del nuevo jugador de Reacción esté arriba y colócalo en el espacio +2 del Registro DRM de Iniciativa.

❖ Una vez que el marcador de Iniciativa + DRM se retira del espacio 0, no volverá a él durante toda la Fase de Operaciones.

6.1.1 Número Máximo de Iniciativas Seguidas

Siguiendo las Reglas del escenario, la cantidad máxima de Iniciativas consecutivas para un bando PUEDE estar limitada. Mueve el marcador de Iniciativas consecutivas en el Registro DRM de Iniciativas para indicar la cantidad de Iniciativas consecutivas para un bando.

La Determinación de Iniciativa se omite si se excede el número máximo de Iniciativas consecutivas de un bando. En este caso, el otro bando obtiene automáticamente la Iniciativa. Gira el marcador de Iniciativa + DRM para que el bando del nuevo jugador de Reacción esté ahora en la parte superior y colócalo en el espacio +2 del marcador DRM de Iniciativa.

❖ Si un bando ha usado todas las opciones de Activación, el otro bando puede gastar la cantidad máxima de Iniciativas consecutivas para un bando (no más); el Ciclo de Operaciones termina automáticamente después de eso. El caso es muy improbable y se incluye en la lista para completar.

6.1.2 No es Posible Realizar más Activaciones de Formación

Omite la Determinación de Iniciativa si no es posible realizar más Activaciones de Formación para un bando. El otro jugador debe actuar o finalizar el Ciclo de Operaciones actual (ver 6.2); el jugador no puede transferir la Iniciativa al otro bando.

❖ Este caso es muy poco probable y se enumera para mayor exhaustividad.

6.2 OPCIONES JUGADOR DE INICIATIVA

El jugador con la Iniciativa debe elegir una de las dos opciones siguientes:

Acción

El jugador con Iniciativa puede decidir llevar a cabo una Activación de Formación. Una vez que se haya completado dicha Activación, se procederá al siguiente Ciclo de Operaciones.

Transferir la Iniciativa

El jugador con iniciativa puede ceder la Iniciativa al oponente. El jugador que recibe la Iniciativa debe actuar y no puede transferir la Iniciativa al jugador con la iniciativa original. La transferencia de la Iniciativa no afecta al marcador de iniciativa + DRM de ninguna manera.

❖ Un jugador PUEDE transferir la Iniciativa si obtuvo la Iniciativa porque superó el número máximo de iniciativas consecutivas (véase 6.1.1). Las Reglas del escenario PUEDEN limitar el número máximo de Iniciativas transferidas a un bando. Un jugador que recibió la Iniciativa y no puede transferirla al oponente debido a las Reglas del escenario debe Actuar. Mueve el marcador de Transferencia de Iniciativa en el marcador de Iniciativa + DRM para indicar el N° de Iniciativas transferidas a un bando.

6.3 FINALIZAR EL CICLO DE OPERACIONES

El Ciclo de Operaciones actual finaliza inmediatamente cuando se produce una de las siguientes condiciones. Sigue al siguiente Ciclo de Operaciones.

- Un jugador que ha recibido la Iniciativa debido a la Transferencia de Iniciativa (ver 6.2) decide finalizar el Ciclo de Operaciones.
- ❖ Transferir la Iniciativa conlleva el riesgo de que la otra parte la ponga fin al Ciclo de Operaciones de forma inmediata.
- No son posibles más Activaciones de Formación para un bando y el otro jugador decide finalizar el Ciclo de Operaciones (ver 6.1.1).

6.4 ACTIVACIÓN DE FORMACIÓN

La Activación de una Formación permite al jugador con Iniciativa Activar todas las unidades subordinadas para que realicen una o más Acciones (ver 7.0 Acciones). La Activación de una Formación permite Activar las unidades de una Formación gastando tantos Puntos de Acción como el coste de la Acción elegida. A veces, el jugador en Reacción puede llevar a cabo Reacciones de Formación durante una Activación del jugador con Iniciativa.

Utiliza la siguiente Secuencia al comienzo de una Activación de Formación:

1. Ver cuántos Puntos de Acción están disponibles para la Formación.
2. Ajuste el marcador de Activación de Formación 1 espacio hacia abajo.

❖ Los requisitos del escenario pueden restringir las Acciones de las unidades. Si ninguna unidad de una Formación puede realizar cualquier Acción, la Formación no puede ser Activada.

6.4.1 Determinación de los Puntos de Acción

Una vez que un jugador ha decidido qué Formación se Activará, debe determinar la cantidad de Puntos de Acción que pueden gastar las unidades de la Formación durante esta Activación tirando 1d10 y consultando la Tabla de Puntos de Acción para obtener el resultado. Agrega un Punto de Acción al resultado si el marcador *Schwerpunkt* está asignado a la Formación Activada.

El nivel de Activación actual de la Formación Activada define la columna de la Tabla de Puntos de Acción que se utilizará para determinar la cantidad de Puntos de Acción disponibles para la Formación. El resultado de d10 determina la fila y la caja de intersección muestra la cantidad de Puntos de Acción disponibles en negro (máximo 7, excepto con *Schwerpunkt*). Cuanto mayor sea el nivel de Activación de la Formación, mayores serán las posibilidades de tener más Puntos de Acción disponibles.

Coloca el marcador AP en el espacio correspondiente en el Registro de Puntos de Acción.

Determinación Opcional de los Puntos de Acción

❖ La siguiente Regla Opcional reemplaza la determinación estándar de Puntos de Acción descrita anteriormente. La Regla Opcional es una sugerencia para reducir la dispersión de la determinación de Puntos de Acción y hacer que el Turno de Juego sea un poco más predecible. Este enfoque es efectivo para escenarios cortos/pequeños con pocas Formaciones.

En la Preparación y el Segmento de Organización (9.2) de cada Turno de Juego, cada bando coloca sus 10 marcadores de Determinación de Puntos de Acción en una taza separada. Cuando el jugador decide qué Formación se Activará, extrae un marcador de Determinación de Puntos de Acción al azar.

Sacar un marcador de Determinación de Puntos de Acción reemplaza la tirada de 1d10 de la Regla Estándar (ver arriba). En lugar de la tirada de 1d10, el número impreso en el reverso del marcador de Determinación de Puntos de Acción define la cantidad de Puntos de Acción disponibles para la Formación. Todas las demás partes de la Regla Estándar para la Determinación de Puntos de Acción están en vigor.

Chits APs Opcionales



Frontal



Trasera

Primera columna: Nivel actual de Activación de la Formación
Segunda columna: APs Activación de la Formación
Tercera columna: APs Reacción de la Formación

Los marcadores de Determinación de Puntos de Acción extraídos NO se vuelven a colocar en la taza de un jugador. En cuanto solo quedan dos marcadores en la taza, esta se vuelve a llenar con los 10 marcadores. La extracción comienza de nuevo hasta que solo quedan dos marcadores en la taza. Además, ambas tazas se vuelven a llenar con los 10 marcadores durante el Segmento de Organización (9.2) de cada Turno de Juego.

Los jugadores pueden examinar sus propios marcadores en cualquier momento durante el juego, pero nunca los del otro bando.

6.4.2 Niveles de Activación de Formación

Cada Formación tiene un marcador de Activación de Formación ubicado en su Registro de Activación de Formación.

Cada vez que se Activa una Formación, y después de que se hayan determinado los Puntos de Acción, mueve el marcador de Activación de Formación un espacio hacia abajo en el Registro de Activación de Formación. El Nivel de Activación también puede reducirse debido al Desplazamiento del HQ (ver 5.3.2 Desplazamiento del HQ). Una Formación con un Nivel de Activación de 0 no puede ser Activada. El Nivel de Activación puede aumentar nuevamente en la Fase Administrativa (ver 9.1 Segmento de Recuperación).

6.4.3 Activación de Formaciones Sin Suministro

El suministro del HQ de una Formación se ve en el momento de la Activación. Si un HQ Sin Suministro desea Activarse, tira 1d10 en la Tabla de APs usando la posición actual del marcador de Nivel de Activación y luego mueve el marcador de Nivel de Activación al espacio 0 en el marcador.

6.4.4 Gastando Puntos de Acción (APs)

Cada vez que una Formación realiza una Acción, ajusta el marcador de Puntos de Acción (AP) en el Registro de Puntos de Acción según el coste de la Acción seleccionada (ver 7.0 Acciones).

6.5 REACCIÓN DE FORMACIÓN

A diferencia de muchos otros juegos, ambos bandos participan en el proceso de juego. El bando de Reacción no se queda sentado de brazos cruzados mientras el oponente se dedica a mover sus tropas. En cambio, el bando de Reacción puede hacer lo que su nombre indica: puede reaccionar ante algunas amenazas enemigas.

6.5.1 Intentos de Desencadenación de la Reacción

Cuando una unidad o Apilamiento de unidades realiza una Acción de Movimiento durante la cual entra o intenta salir de un hex adyacente a una unidad de Combate enemiga (sin importar una ZOC), el jugador de Reacción puede anunciar un intento de Reacción de Formación.

Si una unidad quiere abandonar un hex, basta con anunciarlo. El jugador no tiene que especificar el hex de destino del Movimiento ni el número de unidades que quieren abandonar el hex.

Retirarse antes del Combate (ver 7.5.1.1) no es una Acción de Movimiento, sino parte de una Acción de Combate, y no desencadena intentos de Reacción. Solo se puede declarar un intento de Reacción si al menos una de las unidades de Combate del jugador de Reacción está adyacente a la unidad o Apilamiento en Movimiento y:

- a. No está Desorganizada.
- b. Está dentro del Rango de Mando de su HQ principal.

Solo se puede realizar un intento de Reacción por cada Acción de Movimiento de la Formación de Iniciativa. Por lo tanto, el bando de Reacción deberá sopesar cuándo debe realizar un intento de Reacción. Sin embargo, si la Formación de Iniciativa realiza más de una Acción de Movimiento, se puede realizar un intento de Reacción durante cada Acción de Movimiento.

❖ **Aclaración:** Si el intento de Reacción es desencadenado por un Movimiento EN un hex, el intento de Reacción de Formación se produce después de que se haya producido el Movimiento desencadenante. Si en virtud de ese Movimiento, una unidad de Reacción que de otro modo estaba En Mando se pone Fuera de Mando una vez que la unidad Activa se ha movido adyacente a ella, NO se le permite hacer un intento de Reacción. Si en virtud de ese Movimiento, el HQ de una unidad de Reacción que de otro modo estaba En Suministro queda Sin Suministro Y el intento de Reacción tiene éxito, el HQ se marca OOS y su marcador de Activación de Formación se mueve hacia abajo en el Registro de Activación de Formación hasta 0 (ver 5.7.5).

6.5.2 Resolviendo los Intentos de Reacción

El HQ de la Formación seleccionada para realizar un intento de Reacción debe pasar un Chequeo de Reacción. Tira un dado; si el resultado es igual o inferior al Valor de Reacción impreso del HQ, el intento de Reacción de la Formación es exitoso; de lo contrario, falla.

Una Formación que Reacciona con éxito tira un dado y recibe una cantidad de APs igual al número subrayado en rojo en la Tabla de Puntos de Acción. Coloca el marcador de APs en el espacio del Registro de APs correspondiente a ese número. El marcador de Nivel de Activación de Formación de la Formación que Reacciona se ajusta un paso hacia abajo. Si el HQ de una Formación que Reacciona está Sin Suministro en la Reacción, aplica todas las penalizaciones al Activar una Formación Sin Suministro.

6.5.3 Efectos de una Reacción Exitosa

La unidad o Apilamiento que realice cualquier Movimiento debe detenerse en el hex en el que acaba de entrar o del que ha intentado salir. La Acción de la Formación de Iniciativa termina inmediatamente. Trata los APs de la Acción de Movimiento como gastados y los MPs restantes como perdidos, incluso si la unidad no se mueve en absoluto. Cualquier unidad sobreapilada debido al intento de Reacción debe sufrir inmediatamente los efectos adversos (ver 5.3.1 Apilamiento). Si la unidad que Activa la Reacción enemiga exitosa se encuentra en una posición de Defensa Mejorada (ver 7.6 Acción de Defensa Mejorada), el marcador de Defensa Mejorada NO se elimina.

Una vez que el bando de Reacción termina la Reacción de Formación gastando la cantidad de APs que se acaba de determinar, el bando de Iniciativa reanuda la Activación de Formación actual con la Formación seleccionada previamente. La Formación debe seleccionar y comenzar una nueva Acción. Puede gastar los APs restantes, pero cada Acción de Movimiento podría suponer un nuevo intento de Reacción de Formación.

❖ En una Reacción de Formación, no hay contrarreacción por parte del bando de Iniciativa.

6.5.4 Efectos de una Reacción Fallida

Si un intento de Reacción falla, la Formación no sufre ningún resultado adverso. Su marcador de Nivel de Activación de Formación permanece donde está. Si la Formación del oponente realiza otra Acción de Movimiento en el mismo Segmento de Activación de Formación, se puede realizar otro intento de Reacción de Formación.

Si un intento de Reacción enemigo no tiene éxito, la unidad Activa puede continuar su Movimiento normalmente: recuerda que como solo se puede realizar un intento de Reacción por Acción de Movimiento de la Formación de Iniciativa, no se pueden realizar más intentos de Reacción durante el resto de esta Acción de Movimiento.

7 ACCIONES

Una Formación Activada puede llevar a cabo Acciones. Una Formación recibe la cantidad de Puntos de Acción (APs) indicada en la Tabla de Puntos de Acción (Reacción: valores subrayados en rojo).

Coste de Acción Unidad/Apilamiento	
Tipo Acción	AP
Movimiento	1
Recomponer	1
Defensa Mej.	1
Ataque Apresurado	1
Ataque Regular	+1 (2 total)
Ataque Preparado	+2 (3 total)

Efectos del Rango de Mando y Desorganización

Las unidades en Fuera de Mando (5.8.3) solo pueden hacer Acciones de Movimiento o de Ataque Apresurado: los costes APs para estas Acciones se duplican.

Unidad Desorganizada está estrictamente limitada a una Acción de Recomponer.

7.1 ACCIONES POSIBLES

❖ Algunos de los juegos de la Serie pueden tener Acciones adicionales. Estas Acciones se explican en las Reglas Especiales del juego.

Acción de Movimiento (ver 7.3) (1 AP por Apilamiento)

Una unidad de Combate o un HQ (o un Apilamiento de unidades) pueden realizar Movimientos. Utiliza la Capacidad de Movimiento impresa de la unidad más lenta del Apilamiento. No se pueden recoger ni soltar unidades de un Apilamiento en Movimiento (consulta las Reglas de Movimiento, Zonas de Control y Apilamiento para obtener más detalles).

Acción de Combate (ver 7.4)

(Ataque Apresurado: 1 AP. Escalar a Ataque Regular: 1 AP adicional. Escalar a Ataque Preparado: 2 APs adicionales)

El bando que realiza la Acción debe declarar un Ataque Apresurado con una sola unidad o un grupo de unidades contra cualquier hex adyacente ocupado por el enemigo. El atacante decide qué unidades del hex atacante participarán; todas las unidades defensoras deben participar.

Después de la decisión de Retirarse antes del Combate, el jugador puede escalar el Combate a un Ataque Regular o Preparado pagando los costes de APs adicionales.

❖ No se permite el Combate multihex.

- Ataque Apresurado: no se puede usar ni el Apoyo al combate ni al Ataque del HQ.
- Ataque Regular: se puede usar el Apoyo al Combate del atacante (limitado) y el Apoyo al Ataque del HQ (a la mitad de su fuerza).
- Ataque Preparado: se puede utilizar el Apoyo al Combate del atacante y el Apoyo al Ataque completo del HQ.

Acción de Recomponer (ver 7.5) (1 AP por unidad)

Una unidad que pertenece a la misma Formación y se encuentra dentro del Rango de Mando del HQ original puede intentar Recomponerse de una Desorganización.

Acción de Defensa Mejorada (ver 7.6) (1 AP por Apilamiento)

Una unidad de Combate (o un Apilamiento de unidades de Combate de la misma Formación) puede realizar una Acción de Defensa Mejorada para fortalecer su posición; una unidad/Apilamiento que defiende en un hex de Defensa Mejorada usa la columna mejorada del Chit de Combate extraída si es atacada.

❖ Se considera que un hex de Punto Fuerte funcional siempre tiene Defensa Mejorada. Por lo tanto, NO se puede aplicar una Acción de Defensa Mejorada a un hex de Punto Fuerte funcional. La Defensa Mejorada SÍ se puede usar en un hex de Punto Fuerte agotado (ambos bandos).

Registro de Puntos de Acción

Cada bando tiene un Registro de Puntos de Acción, que se usa para registrar cuántos Puntos de Acción están disponibles para una Formación Activada durante su Activación (o Reacción).

- Cada Acción elegida cuesta una cantidad de APs. Se puede elegir una Acción si la Formación o unidad Activada tiene la cantidad requerida de Puntos de Acción restantes en su marcador de Puntos de Acción.
- A medida que se gastan los Puntos de Acción, se ajusta el marcador de AP para registrar cuántos APs quedan. Un bando no necesita gastar todos sus APs disponibles en una Activación de Formación determinada. Todos los APs no usados simplemente se pierden cuando el bando propietario decide finalizar la Activación de Formación.

7.2 PROCEDIMIENTO

Sigue estos pasos al realizar Acciones:

A. Seleccionar unidades/Apilamiento elegibles

B. Comprobar Rango de Mando

C. Seleccionar una Acción

D. Ajusta el marcador AP correspondiente a los APs gastados

E. Realizar una Acción

La Acción ahora la llevan a cabo las unidades Activadas que puedan hacerlo. Recuerda que una Activación de Formación puede verse interrumpida temporalmente por a un intento exitoso de Reacción de Formación.

F. Realizar otra Acción

Si quedan suficientes Puntos de Acción, el jugador puede realizar otra Acción. De lo contrario, la Activación de la Formación finaliza.

- ❖ Una unidad puede realizar más de una Acción en una sola Activación de Formación.

7.3 ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Las unidades se mueven gastando Puntos de Movimiento (MPs) hasta su Capacidad de Movimiento (MA).

El Movimiento puede verse afectado o totalmente impedido por la presencia de unidades de Combate enemigas y EZOC, terreno, límites de Apilamiento, etc.

Mira la Tabla de Efectos del Terreno haciendo una referencia cruzada del tipo de unidad con el terreno. No hay límite para la cantidad de unidades amigas que pueden pasar por un mismo hex en la Acción de Movimiento, ya que los límites de Apilamiento solo se aplican al final de una Acción.

7.3.1 Moviendo Apilamientos

Las unidades que actualmente pertenecen a la misma Formación y comienzan una Acción de Movimiento en el mismo hex pueden moverse juntas como un Apilamiento sin ningún coste adicional en APs.

- Gasta el coste de AP de Movimiento para mover todo el Apilamiento.
- La MA del Apilamiento está limitado por la MA de la unidad más lenta.
- Un Apilamiento en Movimiento nunca puede dejar o recoger unidades mientras realiza un Movimiento.
- Todas las unidades que comienzan a moverse como un Apilamiento deben finalizar su Movimiento en el mismo hex, a menos que se vean obligadas a desplazarse por un sobreapilamiento por cualquier motivo.

7.3.2 Movimiento Máximo

Una unidad nunca puede exceder su MA (o la MA de su Apilamiento) durante una sola Acción de Movimiento.

- ➕ Una unidad siempre puede moverse un hex, siempre y cuando no:

- Entre en un hex ocupado por el enemigo.
- Entre o cruce terreno prohibido.
- Pase directamente de una EZOC a otra (excepción: Movimiento de Pantalla, ver 7.3.4)
- Activa una Reacción de Formación enemiga exitosa antes de salir de su hex de origen

No es necesario que las unidades gasten todo su MA, pero los MPs no utilizados no se pueden acumular ni transferir.

- Una unidad o Apilamiento puede participar en cualquier número de Acciones de Movimiento durante una Activación de Formación, siempre que haya Puntos de Acción disponibles para permitirle participar.
- Una unidad de Combate debe cesar inmediatamente el Movimiento al entrar en una EZOC, incluso si el hex ya está ocupado por una unidad amiga.
- Una unidad amiga nunca puede entrar en un hex que contenga una unidad de Combate enemiga. Cuando se mueve adyacente a un hex ocupado únicamente por un HQ enemigo, éste se desplaza (ver 5.3.2 Desplazamiento del HQ).
- Todas las unidades en una Formación con un HQ Sin Suministro tienen su Valor de Movimiento actual reducido a la mitad.

7.3.3 Movimiento por Carretera

Una unidad que se mueve desde un hex de carretera directamente a un hex de carretera adyacente a través de un lado de hex cruzado por la carretera, gasta MPs de acuerdo con el Movimiento por carretera e ignora todo el resto del terreno en el hex al que ha entrado y el lado de hex cruzado. Las unidades NO pueden usar la tasa de Movimiento por carretera al entrar o salir de un hex en EZOC. Las unidades pueden usar la tasa de Movimiento por carretera antes de entrar o después de salir de un hex en EZOC.

7.3.4 Movimiento de Pantalla

Cualquier unidad o Apilamiento que comience una Acción de Movimiento en un hex con al menos el DOBLE de Puntos de Tanque que la suma de los Puntos de Tanque y Antitanque impresos de todas las unidades enemigas que ejercen EZOC en su hex puede moverse de una EZOC directamente a otra gastando todo su MA. Una unidad o Apilamiento sin Puntos de Tanque o con cero Puntos de Tanque "0" no puede realizar un Movimiento de Pantalla. El jugador que actúa debe anunciar el Movimiento de Pantalla ANTES de calcular los Puntos de Tanque/Antitanque enemigos. Si el Movimiento de Pantalla no es posible porque no se cumplen las condiciones, la Acción de Movimiento termina inmediatamente y se gastan los Puntos de Acción.

Puntos de Tanque y Antitanque del jugador Inactivo para fines de Movimiento de Pantalla: las unidades Desorganizadas no pueden contribuir con Puntos de Tanque o Antitanque para este propósito. ¡No aplica modificadores de terreno!

- ❖ Las unidades Activas que contribuyen al total de Puntos de Tanque no tienen que participar en la Acción de Movimiento, pero no pueden estar Desorganizadas.

- ❖ ¡El Movimiento de Pantalla puede desencadenar un intento de Reacción de Formación! El jugador Activo no tiene que especificar que quiere realizar un Movimiento de Pantalla, o el hex objetivo del Movimiento, o si se van a mover todas o solo una de las unidades de un Apilamiento.

- ❖ La Retirada antes del Combate (7.4.1.1) no puede realizarse como Movimiento de Pantalla.

7.3.5 Movimiento y HQs Enemigos

Cuando una unidad enemiga (no HQ) se mueve adyacente a un HQ enemigo ubicado solo en un hex (a menos que esté separado por terreno intransitable):

- La unidad HQ se desplaza inmediatamente (véase 5.3.3 Desplazamiento del HQ).
- Ninguna otra unidad de Combate adyacente que pertenezca actualmente a la Formación del HQ desplazado puede intentar una Reacción de Formación en esta Acción de Movimiento.
- La unidad/Apilamiento en Movimiento puede continuar su Acción de Movimiento después del Desplazamiento del HQ si aún hay MPs disponibles.

- ❖ Unidades pertenecientes a otra Formación que no haya sufrido un desplazamiento de HQ aún puede realizar un intento de Reacción. Cualquier intento de Reacción solo se puede ejecutar después de que se hayan completado todos los desplazamientos del HQ.

7.3.6 Ubicaciones para Conseguir la Victoria

Una unidad de Combate en una ubicación de Victoria puede gastar un AP adicional para apoderarse de la ubicación de Victoria. No se requiere ninguna Acción de Movimiento para apoderarse de ella, ni es necesario finalizar una Acción de Movimiento en curso. Coloca/gira el marcador en la ubicación de Victoria y ajusta los marcadores de Puntos de Victoria en el registro de Puntos de Victoria.

- ❖ Una unidad de Combate ubicada en una ubicación de Victoria NO necesita gastar un AP para poseer una ubicación de Victoria en la Fase de Final del Turno 8.0.

SECUENCIA ACCIÓN COMBATE

A

Declaración de Ataque

Ataque Apresurado

B

Retirada Antes del Combate

El defensor opta por hacer una tirada de dados (es éxito si es mayor que la tirada del atacante): **Éxito:** se produce la Retirada (no hay Victoria en la Batalla) **Fallo:** efecto en el Combate (+2 DRM para el atacante)

C

Escalada de Ataque

El ataque puede escalar a Ataque Regular o Preparado.

D

Chits de Combate

Determina el multiplicador de Combate

E

Determinación de Fuerza y Ratio Preliminar de Combate

1. Ver Bonus Armas Combinadas
2. Determina la Fuerza de Combate final. Unidades OOS atacantes con fuerza 50 %.

F

Determinación DRM y tirada 1d10

1. Apoyo al Combate atacante/defensor
2. Apoyo al Ataque del HQ
3. Superioridad Blindada
4. Bonus Schwerpunkt
5. Retirada Fallida antes del Combate
6. El atacante tira 1d10 y se aplican DRMs.

G

Resultados de Combate

Los Impactos sufridos por cada bando se ve mediante una referencia cruzada de la tirada de ataque modificada en la CRT.

H

Distribución Impactos de Combate

1. Primer Paso de Pérdida
2. Chequeo de Eficacia
3. Retiradas Forzadas y Voluntarias
4. Pérdidas de Pasos adicionales
5. Victoria de Batalla: Bonificación de AP

7.4 ACCIÓN DE COMBATE

El Combate se produce entre unidades opuestas en hexes adyacentes mediante la declaración de una Acción de Combate. El Combate siempre es voluntario, nunca se exige que una unidad ataque. Si un bando inflige más daño al oponente del que sufre él mismo, se obtiene la Victoria en la Batalla.

- ❖ *NO cuente las pérdidas de Puntos de Fuerza causadas por la Retirada después del Combate, EC, etc.*

Unidades HQ en Combate

Las unidades de HQ nunca se ven afectadas por el Combate ni reciben Impactos de Combate; su presencia en un Apilamiento simplemente se ignora. Los HQs no pueden Retirarse; un HQ se desplaza inmediatamente si de repente se encuentra solo en un hex como resultado del Combate. Esto es así incluso si no está adyacente a una unidad enemiga al comienzo de una Acción de Combate. También se desplazan si hay 2 HQs en el mismo hex.

7.4.1 Resolviendo el Combate

A. Declaración de Ataque

El bando que realiza la Acción declara una Acción de Ataque Apresurado con una unidad de Combate amiga o un Apilamiento de unidades amigas adyacentes a un solo hex ocupado por el enemigo.

- ❖ *No se permite el Combate multi-hex, aunque las unidades adyacentes pueden proporcionar Apoyo (ver 7.4.1.5 Combate DRMs).*

B. Retirada Antes del Combate

El defensor puede intentar Retirarse antes del Combate (ver 7.4.1.1).

C. Escalada de Ataque

El atacante decide si escalar el Combate a un Ataque Regular o Preparado pagando los costes de APs adicionales para hacerlo (ver 7.1).

D. Chits de Combate

Cada jugador roba un Chit de Combate para determinar los multiplicadores de Combate (un Chit en total por jugador).

E. Determinación de Fuerza y Ratio Preliminar de Combate

Ambos bandos miran si obtienen la bonificación de Armas Combinadas y ven su Fuerza de Combate final. (ver 7.4.1.2 Determinación de la Fuerza de Combate).

Compara la Fuerza de Combate final del atacante con la del defensor y expresa la comparación como una razón de probabilidades numérica. Redondea esta razón de probabilidades hacia abajo para que se ajuste a una de las columnas de la CRT.

Compara el Ratio con el tipo de terreno ocupado en el hex por el defensor o los defensores. Si el Ratio es mayor que la que aparece en la columna más a la derecha para el tipo de terreno indicado, utiliza la columna más a la derecha.

Si el Ratio es menor que la que aparece en la columna más a la izquierda para el tipo de terreno indicado, el ataque se trata como un resultado "5 / 0" (los APs todavía se consideran gastados).

F. Determinación del DRM y Tirada de Dado

El atacante tira 1d10, aplicando todos los DRMs relevantes (ver 7.4.1.5 DRMs de Combate):

- Apoyo al Combate atacante/defensor
- Apoyo al Ataque del HQ
- Superioridad Blindada
- Bonus Schwerpunkt
- Retirada Fallida antes del Combate

G. Resultados del Combate

Haga una referencia cruzada del d10 modificado con el Ratio ubicado en la fila de terreno apropiada en la CRT para obtener el Resultado del Combate.

H. Distribución Impactos del Combate

Aplicar los resultados del Combate inmediatamente (ver 7.4.2 Resultados del Combate).

7.4.1.1 Retirada Antes del Combate

Una vez que el atacante declara una Acción de Ataque Apresurada, pero antes de revelar ninguna unidad excepto la unidad superior del Apilamiento atacante, el defensor puede intentar Retirarse antes del Combate si:

1. todos los defensores están Desorganizados, y
2. al menos una unidad que no sea un HQ en el Apilamiento defensor es Mecanizada o Motorizada, y
3. todas las unidades defensoras pertenecen a la misma Formación, y
4. ningún defensor es una unidad Estática, y
5. el defensor tiene al menos un hex de Retirada disponible.

Una Retirada antes del Combate siempre involucra a todas las unidades del Apilamiento defensor. Ninguna unidad puede quedar en el hex.

❖ Las unidades no necesitan estar en Rango de Mando para realizar la Retirada antes del Combate.

Procedimiento:

Ambos bandos tiran 1d10 y comparan el resultado. Si el resultado modificado del defensor es mayor que el del atacante, la Retirada antes del Combate tiene éxito. De lo contrario, falla.

DRMs Retirada antes del Combate:

Cada bando puede añadir a su tirada de dados la mitad del Valor de Eficacia impreso de un coche blindado amigo no Desorganizado o de una unidad de Recon de su elección ubicada en el Apilamiento amigo.

Si el Apilamiento atacante está formado únicamente por unidades a Pie, el defensor puede añadir el Valor de Eficacia impreso completo de cualquier unidad Mecanizada/Motorizada amiga de su elección en el Apilamiento amigo.

Resultado:

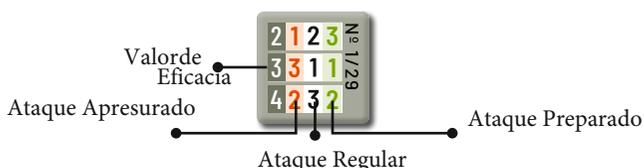
Si tiene éxito, el Apilamiento defensor recibe una Acción de Movimiento gratuita, pero no puede entrar en un hex adyacente al Apilamiento atacante. Está permitido entrar en un hex adyacente a otras unidades enemigas (incluidas otras unidades de la Formación Activada). La Retirada antes del Combate no puede realizarse como Movimiento de Pantalla (ver 7.3.4). Esta Acción de Movimiento gratuita no afecta a los APs de la Formación original ni a los marcadores de Activación de Formación de ninguna manera y no constituye una Victoria de Batalla. El atacante pierde los APs gastados por declarar una Acción de Ataque Apresurada y NO puede Avanzar después del Movimiento de Combate al hex vacío del defensor ni obtener una Victoria de Batalla (ver 7.4.3).

7.4.1.2 Determinación Fuerza de Combate y Ratio de Combate Preliminar

La Fuerza de una unidad atacante o defensora se calcula antes de cada Combate de la siguiente manera:

El atacante extrae al azar un Chit de Combate para determinar el Multiplicador de Combate (1-3) para esta Acción de Combate haciendo una referencia cruzada del Valor de Eficacia de la unidad con la columna apropiada en el Chit de Combate.

Determinación de la Fuerza de Combate del atacante



Usa la columna "7" si el Valor de Eficacia de la unidad es mayor que "7"; usa la columna "2" si el Valor de Eficacia de la unidad es menor que "2".

El Multiplicador de Combate obtenido de esta manera se usa para multiplicar la Fuerza de Combate actual de la unidad y obtener la Fuerza de Combate final de esta unidad. Si hay más de una unidad atacando (del mismo Apilamiento), el procedimiento se repite por separado para cada unidad involucrada, pero se usa el mismo Chit para todas las unidades del mismo Apilamiento.

El defensor roba un Chit de Combate separado y repite el procedimiento descrito anteriormente para obtener la Fuerza de Combate de su(s) unidad(es) involucrada(s) en el Combate.

Determinación de la Fuerza de Combate del defensor



Las columnas de los Chits de Combate se utilizan de la siguiente manera:

- Como un hex de Punto Fuerte amistoso funcional siempre se considera que tiene una Defensa Mejorada, una unidad Desorganizada defensora usa la columna de Chits de Combate de la derecha "Defensa Mejorada/Punto Fuerte amistoso". Ten en cuenta que la bonificación de EC de un Punto Fuerte NO se suma al Valor de Eficacia si se determina el Multiplicador de Combate.
- El atacante y el defensor solo sacan un Chit de Combate cada uno, independientemente de cuántas unidades estén atacando o defendiendo. Por lo tanto, en cada Combate se sacan dos Chits, uno para todas las unidades del Apilamiento atacante y otro para todas las unidades del Apilamiento defensor. Por supuesto, las unidades del mismo Apilamiento pueden tener diferentes multiplicadores, según sus propios Valores de Eficacia.
- Una vez resuelta una Acción de Combate, ambos jugadores colocan los Chits de Combate extraídos nuevamente en la Taza.

❖ Estadísticamente, una unidad tiene más posibilidades de obtener un modificador alto, cuando tiene un mejor Valor de Eficacia y si está realizando un Ataque Preparado o tiene Defensa Mejorada.

Calcular Ratio de Combate Preliminar

Compara la Fuerza de Combate final del atacante con la del defensor y expresa la comparación como un Ratio numérico de probabilidades. Redondea este Ratio hacia abajo para que se ajuste a una de las columnas de la Tabla de Ratios. Compara el Ratio con el tipo de terreno en el hex ocupado por el defensor o los defensores.

Si el Ratio es mayor que el que aparece en la columna más a la derecha para el tipo de terreno indicado, usa la columna más a la derecha.

Si el Ratio es menor que el que aparece en la columna más a la izquierda para el tipo de terreno indicado, el ataque se trata como un resultado 5/0 (todos los APs se consideran gastados).

7.4.1.3 Bonus Armas Combinadas

Una unidad Panzer o de Tanques combinada con una unidad de Infantería Motorizada, de Reconocimiento o de Motocicletas de la misma Formación proporciona un cambio de columna favorable si se ataca o se defiende.

❖ Las unidades Desorganizadas no califican para el Bonus de Armas Combinadas (ver 5.6.3)

Las unidades de Tanques que no califican para la bonificación de Armas Combinadas están marcadas (ver Reglas Especiales para más detalles).

❖ La bonificación de Armas Combinadas está limitada a un cambio de columna incluso si más de una unidad atacante/defensora califica para la bonificación.

❖ Cualquier bonificación de Armas Combinadas se ignora si el Ratio de Combate preliminar (ver 7.4.1.2) es menor que la que aparece en la columna de Ratio de Combate más a la izquierda.

7.4.1.4 DRMs Combate

Hay cinco DRMs posibles aplicables al Combate según: Apoyo al Combate, Apoyo al Ataque del HQ, Superioridad Blindada, Bonificación de Schwerpunkt y Retirada fallida antes del Combate.

1. Suma todos los modificadores positivos y luego resta todos los modificadores negativos. El DRM final no puede ser inferior a -12 ni superior a +12.
2. Ajusta el valor real del d10 de acuerdo con el DRM final. Los resultados inferiores a 1 se consideran 1; los resultados superiores a 20 se consideran 20.

A. DRMs de Apoyo al Combate

Las unidades de Combate amigas adyacentes a la unidad enemiga atacante/defensora pueden ser elegibles para proporcionar Apoyo al Combate.

Las unidades que dan Apoyo al Combate son inmunes a cualquier resultado de

Combate adverso y no se pueden utilizar para asumir pérdidas. Las unidades Estáticas NO pueden proporcionar ni recibir Apoyo al Combate.

Requisitos para el Apoyo al Combate:

1. La unidad amiga proyecta una ZOC hacia el hex defensor/atacante en ese Combate.
2. La unidad amiga está dentro del Rango de Mando de su HQ principal. El Apoyo al Combate no está disponible para el atacante si realiza un Ataque Apresurado.

El defensor no puede dar Apoyo al Combate si una o más unidades defensoras están Desorganizadas. Además, las unidades Desorganizadas no pueden dar Apoyo al Combate (ver 5.6.3 Efectos de Desorganización). Las unidades en una Formación con un HQ Sin Suministros no pueden dar Apoyo al Combate (véase 5.7.5).

- En Ataque Regular, el atacante puede dar un DRM de +1 por cada hex adyacente al hex defensor que tenga al menos una unidad de Combate amiga de la misma Formación si se cumplen requisitos ya mencionados
 - En Defensa Regular (todas las unidades defensoras no Desorganizadas, pero no en Defensa Mejorada) el defensor puede dar un DRM de -1 por cada hex adyacente al hex atacante que contenga al menos una unidad de Combate amiga de la misma Formación si se cumplen los requisitos.
 - Para un Ataque Preparado, el atacante puede contribuir con un DRM de +2 por cada hex adyacente al hex defensor que contenga al menos una unidad de Combate amiga de la misma Formación si se cumplen todos los requisitos antes mencionados.
- ❖ En un Ataque Preparado, el atacante también puede contribuir con un DRM +1 por cada hex adyacente al hex defensor que contenga al menos una unidad de Combate amiga, incluso si esta unidad es de una Formación diferente, siempre que se cumplan todos los demás requisitos.
- En Defensa Mejorada, el defensor puede contribuir con un DRM de -2 para cada hex adyacente al hex atacante que contenga al menos una unidad de Combate amiga de la misma Formación si se cumplen todos los requisitos.
- ❖ En Defensa Mejorada, el defensor también puede contribuir con un DRM de -1 por cada hex adyacente al atacante que contenga al menos una unidad de Combate amiga incluso si es de una Formación diferente, siempre que se cumplan todos los demás requisitos.

- ❖ *Aclaración: Los DRMs de Apoyo al Combate para “Amigos” y “Misma Formación” no son acumulativos si ambos tipos están en el mismo hex.*
- ❖ *Si un Apilamiento defensor tiene unidades de más de una Formación defensora, debe elegir una Formación Líder. El Apoyo al Combate se maneja como si solo la Formación Líder estuviera en el hex.*

B. DRM de Apoyo al Ataque HQ

Para calificar para el Apoyo al Ataque HQ, la unidad o Apilamiento atacante debe:

1. Estar en el Rango de Mando de su HQ principal
2. Realizar una Acción de Ataque Regular o Preparada.

No hay límite para la cantidad de veces que se puede asignar el Apoyo al Ataque del HQ durante una sola Activación de Formación. El bando defensor nunca es elegible para el Apoyo al Ataque del HQ. La cantidad de Puntos de Apoyo de Ataque recibidos se determina de la siguiente manera:

- Ataque Regular: el atacante recibe la mitad de los Puntos de Apoyo actuales del HQ principal (redondeando hacia abajo).
- Ataque Preparado: el atacante recibe todos Puntos de Apoyo actuales del HQ principal.

C. Superioridad Blindada

Para determinar si el atacante o el defensor tiene Superioridad Blindada y tiene derecho a un DRM a su favor, los Puntos de Tanque o Antitanque del defensor se restan de los Puntos de Tanque del atacante. Las unidades seleccionadas para la determinación de Superioridad Blindada pueden estar Desorganizadas y/o Sin Suministro/Fuera de Mando.

Si el Atacante no tiene Puntos de Tanque:

- y el defensor tampoco tiene Puntos de Tanque, ningún jugador puede establecer la Superioridad Blindada y ninguno de los jugadores recibirá un DRM favorable.
- y el defensor tiene Puntos de Tanque disponibles, el defensor automáticamente recibe Superioridad Blindada, y el Valor total de Puntos de Tanque de la unidad del defensor con la mayor cantidad de Puntos de Tanque se usa como un DRM de Superioridad Blindada favorable (es decir, negativo ' - ') para el defensor. Los Puntos de Tanque del defensor nunca se modifican debido al terreno, y el atacante no puede usar Puntos Antitanque contra los Puntos de Tanque del defensor.

EJEMPLOS DE COMBATE CON DRM

Apoyo **Apilamiento Defensor**

-2 DRM **+4 AT**

Rojo: Defensa Mejorada

Azul: Ataque Apresurado

Apilamiento Atacante

Un Apilamiento de unidades azules ataca a una unidad roja en un Punto Fuerte. La unidad roja 4 se apila con un Punto Fuerte, recibiendo el estado de Defensa Mejorada y Puntos ATs adicionales. La unidad roja 3 da Apoyo al Combate (-2 DRMs). El Apilamiento rojo tiene 5 Puntos ATs contra los 5 TP del azul, y el resultado es que no hay Superioridad Blindada.

El DRM Final es de -2.

Apoyo **Apilamiento Defensor**

-1 DRM **+2 DRM**

Azul: Defensa Regular

Rojo: Ataque Regular

Apoyo HQ **Apilamiento Atacante**

+3 DRM **+3 DRM**

La unidad Azul 15 Apoya a las unidades defensoras (-1 DRM). El HQ Rojo Apoya el Ataque, añadiendo la mitad de sus Puntos de Apoyo (+3 DRMs). El Apilamiento Rojo establece Superioridad Blindada (+3 DRMs). El Apilamiento Azul defensor intenta, sin éxito, Retirarse antes del Combate (+2 DRMs).

El DRM Final es de +7.

Schwerpunkt **Apoyo** **Apilamiento Defensor**

-2 DRM **-1 DRM**

Azul: Defensa Regular

Rojo: Ataque Preparado

Apoyo HQ **Apoyo** **Apilamiento Atacante**

+6 DRM **+2 DRM** **0 DRM**

La unidad Azul 14 Apoya a las unidades defensoras (-1 DRM). La unidad Roja 13 Apoya a la unidad atacante (+2 DRMs). El HQ Rojo proporciona Puntos de Apoyo completos (+6 DRMs). No se establece Superioridad Blindada. A la Formación Azul E se le ha asignado el marcador *Schwerpunkt* (-2).

El DRM Final es de +5.

Si el Atacante tiene Puntos de Tanque:

1. El Valor final del Atacante (A) se determina de la siguiente manera:

El atacante debe seleccionar primero (y siempre antes que el defensor) la unidad de Combate con el mayor número de Puntos de Tanque. Elige la unidad con mayor Fuerza de Combate si hay dos unidades con el mismo número de Puntos de Tanque. El jugador elige si las Fuerzas de Combate y los Puntos de Tanque son iguales. El atacante no puede usar una unidad de Combate con Puntos Antitanque. Consulta la TEC para conocer los efectos del terreno sobre los Puntos de Tanque.

2. El Valor final del Defensor (D) se determina de la siguiente manera:

El defensor decide si utilizará Puntos de Tanque o Puntos Antitanque. Después de esta decisión, el defensor selecciona la unidad de Combate con el mayor número de Puntos de Tanque o Antitanque. Elige la unidad con mayor Fuerza de Combate si hay dos unidades con el mismo número de Puntos de Tanque o Antitanque. El jugador elige si la Fuerza de Combate y los Puntos de Tanque son iguales. (Aclaración: el defensor siempre es libre de elegir entre Puntos de Tanque o Antitanque, independientemente de si tiene más Puntos de Tanque que Puntos Antitanque, o viceversa).

Los Puntos Antitanque de la defensa nunca se modifican debido al terreno, incluido cualquier marcador de Punto Fuerte. Aplica cualquier bonus de Puntos Antitanque en función del terreno del hex del defensor (ver TEC) y/o cualquier marcador de Punto Fuerte si defiendes con Puntos Antitanque. Incluso si una unidad no tiene Puntos Antitanque, sigue siendo elegible para recibir una bonificación de terreno defensivo y/o una bonificación de marcador de Punto Fuerte.

3. Resta los Puntos de Tanque o Antitanque del defensor (D) de los Puntos de Tanque del atacante (A).

Defensor usando Puntos de Tanque:

- Si el resultado final es 0, ningún jugador puede tener Superioridad Blindada y ninguno de los jugadores recibirá un DRM favorable.
- Si el resultado final es un número positivo (+), el atacante establece Superioridad Blindada, y el resultado final es un +DRM a favor del atacante.
- Si el resultado final es un número negativo (-), el defensor establece Superioridad Blindada, y el resultado final es un - DRM a favor del defensor.

Defensor que utiliza Puntos Antitanque:

- Si el resultado final es 0 o es un número negativo (-), ningún jugador puede establecer Superioridad Blindada y ninguno de los jugadores recibirá un DRM favorable.
- Si el resultado final es un número positivo (+), el atacante puede establecer Superioridad Blindada y el resultado final es un +DRM a favor del atacante.

D. Schwerpunkt Bonus

- Si al menos 1 unidad de Combate En Mando pertenece a la Formación con la que el marcador *Schwerpunkt* está asignado actualmente recibe automáticamente un DRM a su favor. Suma DOS (+2) si ataca y resta DOS (-2) si defiende. El DRM siempre es DOS (+2 / -2), independientemente del tipo de ataque/defensa y del estado de la unidad de Combate (Desorganizada o no).

E. Retirada Fallida antes del Combate

Si el defensor falla en un intento de Retirada antes del Combate, el atacante recibe un DRM de +2.

7.4.2 Resultados de Combate



Los resultados del Combate constan de dos números separados por una barra: el número de la izquierda se aplica al Apilamiento atacante y el número de la derecha se aplica al defensor. Los números en sí mismos indican cuántos Impactos de Combate sufre un bando. Los Impactos impresos en rojo (subrayados) requieren que todas las unidades en el hex atacante/defensor correspondiente realicen un EC.

Distribuyendo Impactos de Combate

El siguiente procedimiento debe seguirse estrictamente al aplicar resultados de Combate. El defensor siempre debe seguir el procedimiento en su totalidad antes que el atacante:

1. Si el resultado del Combate correspondiente es al menos 1, se pierde el primer Paso que debe ser tomado por una de las unidades participantes. Esta primera pérdida obligatoria de Puntos de Fuerza debe ser de la unidad que se usó para el DRM de Superioridad Blindada (es decir, Puntos de Tanque/Antitanque en defensa o Puntos de Tanque en ataque), incluso si el DRM de Superioridad Blindada es cero "0". Si no hubo Superioridad Blindada (es decir, ni el atacante ni el defensor tenían Puntos de Tanque), entonces los jugadores eligen su propia unidad para sufrir la pérdida de Fuerza.
2. Si el resultado del Combate está impreso en negro y quedan restos de Impactos por aplicar, el jugador elige una opción:
 - a. Mantener: cada Impacto restante se considera como una pérdida de un Paso por Impacto y permanece en el hex. Además, si se está defendiendo, las unidades defensoras que ya se hayan visto Desorganizadas deben realizar una Retirada Forzada de 1 hex.
 - b. Retirada Voluntaria (si se defiende): convierte cada Impacto restante en Retiradas Voluntarias de 1 hex por Impacto.
 - c. Retirada Voluntaria (si ataca): Convierte el primer Impacto restante (¡ÚNICAMENTE!) en una Retirada Voluntaria, pero todos los demás Impactos DEBEN tomarse como pérdidas de Pasos.
3. Si el resultado del Combate está impreso en rojo, el jugador debe realizar un EC con cada una de sus unidades en el Apilamiento. Todas las unidades que no superen el EC quedan Desorganizadas.

❖ Las unidades Desorganizadas que vuelvan a Desorganizarse deben tomar una Pérdida de Punto de Fuerza adicional (ver 5.6.2).

Si quedan Impactos por aplicar, estos Impactos son variables. Hay tres casos diferentes:

Caso A: Todas las unidades del Apilamiento han superado su EC. En este caso, se sigue el Paso 2 (ver arriba) en su totalidad.

Caso B: Todas las unidades del Apilamiento fallaron su EC: En este caso, el primer Impacto restante debe considerarse como una Retirada Forzada de 1 hex por parte de todas las unidades Desorganizadas del Apilamiento (en el caso del defensor, se incluyen aquellas que fueron Desorganizadas antes del Combate). Los Impactos posteriores se tratan de forma diferente para el atacante y el defensor:

- el defensor debe recibir todos los Impactos subsiguientes como un hex de Retirada Forzada adicional por Impacto.
- el atacante debe tomar todos los Impactos siguientes en pérdidas de Pasos (ver abajo)

EJEMPLO DRM SUPERIORIDAD BLINDADA

El atacante tiene Puntos de Tanque, el defensor tiene Puntos AT. La unidad 20 tiene 5 TPs contra los 2 Puntos AT del defensor, y el resultado es un DRM de Superioridad Blindada de +3 para el atacante.

+3 Sup. Blindada DRM

El atacante tiene Puntos AT, el defensor tiene Puntos de Tanque. El defensor tiene Superioridad Blindada automática, y sus Puntos de Tanque sin modificar se usan como un DRM de AS negativo para el atacante (-5 en este caso).

-5 Sup. Blindada DRM

El atacante y el defensor tienen Puntos de Tanque. El defensor tiene más TPs que el atacante. La diferencia entre la cantidad de TPs se convierte en un DRM negativo para el atacante (-1 en total).

-1 Sup. Blindada DRM

Caso C: Algunas unidades fallaron su EC y otras no. Primero, todas las unidades Desorganizadas en el Apilamiento deben realizar una Retirada Forzada de 1 hex (al defensor, incluir aquellas que fueron Desorganizadas antes del Combate). Las unidades restantes (exitosas) en el Apilamiento pueden elegir seguir las permaneciendo en el Apilamiento y uniéndose a su Retirada Forzada de 1 hex o mantenerse en el hex. Tenemos tres casos:

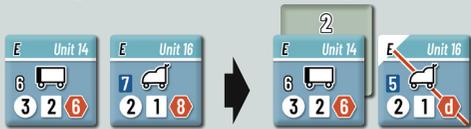
- Si el jugador decide resistir con CUALQUIER unidad que haya superado con éxito su control de EC, todos los Impactos de Combate restantes se consideran pérdidas de Pasos de la unidad que resiste. Ten en cuenta que una Retirada Forzada de una unidad que no haya superado su EC NO cuenta como uno de los Impactos restantes en este caso.
 - Si el defensor decide seguir la Retirada con TODAS las unidades defensoras, esto cuenta como uno de los Impactos restantes y todos los demás Impactos restantes pasan a Retiradas Forzadas de 1 hex.
 - Si el atacante decide continuar la Retirada con TODAS las unidades atacantes, esto cuenta como uno de los Impactos restantes y todos los demás Impactos restantes deben tomarse como pérdidas de Pasos.
- ❖ *Todas las pérdidas de Puntos de Fuerza deben seguir las Reglas del apartado 7.4.2.1. Las Retiradas deben cumplir las Reglas de 7.5.2.2. y 7.4.2.3. Recuerda que los marcadores de Puntos Fuertes no se ven afectados por los resultados del Combate.*

EJEMPLO DE DISTRIBUCIÓN DE IMPACTOS

Un Ratiode Combate que involucra 2 Apilamientos de dos unidades da como resultado la siguiente tasa de Impacto en el CRT:

3 / 1

Apilamiento Defensor (1 Impacto + EC)



El jugador Azul debe distribuir un único Impacto y realizar Chequeos de Eficacia (EC). Dado que los Puntos AT de la unidad 14 se utilizaron para determinar el DRM de Superioridad Blindada, debe recibir el único Impacto de Combate. Ambas unidades ahora hacen el EC, y la unidad 16 falla su EC, quedando Desorganizada, mientras que la unidad 14 lo pasa y solo sufre la pérdida de Puntos de Fuerza.

Apilamiento Atacante (3 Impactos)



El jugador Rojo asigna 3 Impactos; no se necesitan ECs. Los TPs de la unidad 15 se usaron para el DRM de Superioridad Blindada, por lo que debe recibir el primer Impacto. El jugador Rojo decide entonces Retirarse, convirtiendo el segundo Impacto. Debido a que este Apilamiento atacó, el tercer Impacto no se puede convertir en una Retirada y debe asignarse a la unidad 13 (a cada unidad del Apilamiento se le debe asignar un Impacto antes de que a cualquier otra unidad se le asigne un segundo Impacto).

7.4.2.1 Pérdida de Pasos

Cada pérdida de Puntos de Fuerza se aplica a una unidad individual y hace que la Fuerza de Combate actual de la unidad se reduzca en 1. Las pérdidas de Puntos de Fuerza se distribuyen como desee el propietario entre las unidades de Combate y Estáticas, teniendo en cuenta estas pautas: todas las pérdidas de Puntos de Fuerza deben distribuirse equitativamente entre todas las unidades que no pudieron evitarlas Retirándose; ninguna unidad puede absorber 2 (3) pérdidas de Puntos de Fuerza antes de que todas las demás unidades absorban 1 (2) pérdidas de Puntos de Fuerza en su Turno.

Simplemente registra la nueva Fuerza de la unidad colocando el marcador de Fuerza de Combate actual correspondiente debajo de ella. El marcador se gira de tal manera que el número correcto siempre se muestra en la parte superior. Si una unidad tiene actualmente una Fuerza de uno y sufre otra pérdida de Puntos de Fuerza, se elimina. Retira la ficha de unidad del juego.

- ❖ *La Capacidad de Movimiento de una unidad, los Puntos de Tanque o Antitanque y el Valor de Eficacia nunca se ven afectados negativamente debido a pérdidas de Puntos de Fuerza.*

7.4.2.2 Retirada

La Retirada no es Movimiento, por lo que una unidad o Apilamiento debe Retirarse hacia la Fuente de Suministro principal amiga más cercana o hacia el borde del mapa amigo. Usa la dirección en línea recta para establecer la dirección básica de Retirada; la ruta de Retirada real puede diferir debido a restricciones.

Los hexes y lados de hexe que no pueden formar

parte de la Ruta de Retirada son:

- Hexes ocupados por el enemigo (incluso aquellos ocupados únicamente por HQs).
- Hexes adyacentes a HQs enemigos, incluso si están solos en el hex.
- EZOC (excepción: Retirada Forzada, ver 7.5.2.3).
- Puntos Fuertes funcionales del enemigo (ver 3.1.3)
- Fuera del Mapa.
- Terreno Impasable.

Si la Retirada incluye más de un hex, cada hex de Retirada se evalúa individualmente a medida que se ingresa, pero no se puede ingresar a ningún hex más de una vez y la unidad en Retirada debe alejarse más del hex de Combate con cada hex de Retirada adicional. En caso de duda, tiene prioridad evitar pérdidas de Pasos adicionales.

Retirada y Sobreapilamiento

Las unidades que se Retiran en un Apilamiento no pueden dividirse voluntariamente. En el caso de una Retirada Forzada (ver 7.4.2.3), un Apilamiento puede verse obligada a dividirse debido a un sobreapilamiento.

Si se produce un sobreapilamiento en un hex de Retirada, todas las unidades que no hayan sido Desorganizadas sufren una Desorganización y las unidades que se Retiran deben sufrir una pérdida de Puntos de Fuerza adicional, que no cuenta para satisfacer los Impactos de Combate restantes. Cualquier unidad de Combate sobrante debe ser desplazada inmediatamente, de modo que el hex cumpla con las restricciones de Apilamiento. En situaciones de sobreapilamiento de unidades de Combate únicamente (no HQs), el jugador oponente puede realizar el desplazamiento en lugar del jugador propietario (ver Sobreapilamiento 5.3.2.).

Si la situación de sobreapilamiento se ha solucionado mediante desplazamiento y la unidad/Apilamiento en Retirada aún no ha compensado todos los Impactos de Combate, la Retirada puede (Retirada Voluntaria) o debe (Retirada Forzada) continuar.

- ❖ *Por favor, ten siempre presente que una Retirada no debe beneficiar a la unidad en Retirada. En caso de duda, se recomienda el sentido común o una tirada de dados.*

7.4.2.3 Retirada Forzada

En ocasiones, las unidades se ven obligadas a Retirarse debido a los resultados del Combate. Esto se denomina Retirada Forzada (a diferencia de las Retiradas Voluntarias).

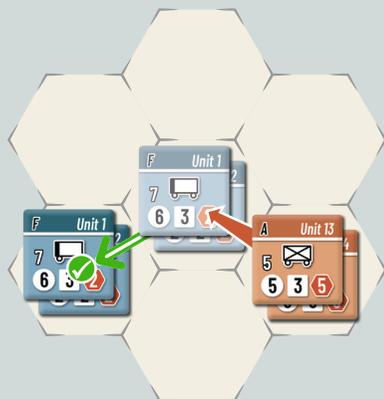
En una Retirada Forzada, se debe entrar en una EZOC si no hay otro hex disponible. Cada unidad que se retira sufre una pérdida de Punto de Fuerza adicional que se suma a los Impactos restantes del resultado de la CRT. Cada unidad que debe realizar una Retirada Forzada, pero no puede, sufre dos pérdidas de Puntos de Fuerza adicionales por cada hex de Retirada en el que no pudo entrar: estas se suman a los Impactos restantes del resultado de la CRT. Si la unidad/Apilamiento obligado a realizar una Retirada aún no ha compensado todos los Impactos de Combate, la Retirada debe continuar después de entrar en la EZOC.

7.4.3 Victoria de Batalla

El bando que reciba el menor número de Impactos en Combate gana la batalla, a menos que todas las unidades de ese bando involucradas en el Combate sean eliminadas. En ese caso, o cuando se produzcan empates, ningún bando obtiene la Victoria. La unidad o Apilamiento ganador recibe inmediatamente un Punto de Acción adicional, restringido de la siguiente manera:

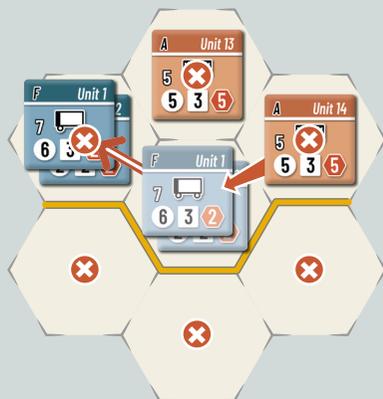
- Sólo las unidades de Combate que participaron en el Combate pueden usar el AP adicional.
- Las unidades de Combate deben estar dentro del Rango de Mando del HQ principal.

EJEMPLOS DE RETIRADAS



Retirada Exitosa

El Apilamiento Azul tiene una ruta de Retirada clara hacia una Fuente de Suministro amiga, por lo que la Retirada es posible.



Retirada Forzada Exitosa

El único camino posible para el Apilamiento Azul en Retirada es moverse hacia el hex EZOC. Al hacerlo, cada unidad del Apilamiento sufre una pérdida de Puntos de Fuerza adicional.



Retirada Forzada Fallida

El Apilamiento Azul está bloqueada por hexes infranqueables y unidades enemigas, por lo que sus unidades no pueden completar su Movimiento de Retirada Forzada y cada unidad sufre 2 pérdidas de SPs adicionales.

Una o más unidades de Combate en el Apilamiento deben gastar inmediatamente el AP adicional, o se perderá. Ninguna otra unidad, incluidas las unidades Estáticas o las que Apoyan al Combate, puede usar el punto o participar en la Acción elegida.

Si el atacante obtiene el AP adicional, puede complementarlo con cualquiera o todos los Puntos de Acción restantes en el Registro de APs de la Formación. El AP adicional puede desencadenar un intento de Reacción solo si el atacante usa el AP adicional, no si lo usa el defensor.

Si al menos una unidad de Combate En Mando pertenece a la Formación a la que está asignada actualmente el Chit *Schwerpunkt*, el jugador recibe DOS APs adicionales. El segundo AP puede utilizarse para una segunda Acción (incluidas dos Acciones idénticas) o para escalar un Ataque Apresurado a un Ataque Regular (véase 7.4.1. párrafo C).

❖ En el improbable caso de que un atacante logre otra Victoria de Batalla antes de gastar el segundo AP adicional, se pierde el segundo AP adicional original.

7.5 ACCIÓN DE RECOMPONER

Unidad de Combate Desorganizada debe realizar una Acción de Recomponer de forma individual. Una unidad de Combate puede realizar cualquier cantidad de Acciones de Recomponer, siempre que aún haya Puntos de Acción disponibles en el marcador de Puntos de Acción de la Formación.

- Realiza un Chequeo de Eficacia (5.6.1) para la unidad de Combate Desorganizada; si la unidad pasa la prueba, gírala a su lado normal (sin Desorganizarse). Si falla, permanece Desorganizada pero no sufre efectos adversos adicionales.

❖ Una Acción de Recomponer es la única Acción que una unidad de Combate Desorganizada puede llevar a cabo.

7.6 ACCIÓN DE DEFENSA MEJORADA

Para una Acción de Defensa Mejorada, todas las unidades en el hex deben ser de la misma Formación, estar En Mando (5.8 Estados Mando) y puede(n) estar Desorganizada(s). Coloca el marcador correspondiente en la parte superior del Apilamiento (no hay Chequeo). Obtiene todos los beneficios de la Defensa Mejorada si es atacada mientras el marcador esté en su lugar. El marcador de Defensa Mejorada se retira inmediatamente:

- Si al menos una unidad en el hex queda Desorganizada.
- Si se elimina al menos una unidad en un hex, las unidades restantes pierden su estado de Defensa Mejorada.
- Si al menos una unidad abandona el hex por cualquier motivo.
- Si al menos una unidad en el hex realiza alguna Acción.
- Si otra unidad finaliza una Acción de Movimiento o se Retira en el hex.
- No es posible que solo algunas de las unidades en un hex estén en Defensa Mejorada, es un asunto de “todo o nada”.

+ El marcador de Defensa Mejorada NO se elimina si se agregan Refuerzos y se colocan en el hex o se utilizan Reemplazos.

❖ Notas:

Una unidad de Combate (o Apilamiento) defensor en un hex de Punto Fuerte amigo funcional siempre se considera en Defensa Mejorada, incluso si está Desorganizada. No es necesario realizar una Acción de Defensa Mejorada en un hex de este tipo, ni es necesario marcar estos hexes con un marcador de Defensa Mejorada.

Si una unidad que desencadena una Reacción enemiga exitosa (ver 6.5 Reacción de Formación) está ubicada en una posición de Defensa Mejorada, el marcador de Defensa Mejorada NO se elimina.

8.0 FASE DE FIN DE TURNO

Una unidad de Combate ubicada en una ubicación de Victoria toma posesión de dicha ubicación. Colocar/girar marcador en la ubicación de Victoria.

❖ A diferencia del Ciclo de Operaciones (7.3.6 Toma de Ubicaciones de Victoria), la unidad de Combate ubicada en una ubicación de Victoria durante la Fase Final de Turno NO necesita gastar un AP.

Comprueba si has obtenido la Victoria. Si no la has obtenido, registra los Puntos de Victoria obtenidos (consulta las Reglas del escenario para obtener todos los detalles) y ajusta los marcadores de VPs en el Registro de Puntos de Victoria. (VPs)

Avanza el marcador de Turno de Juego hasta el siguiente espacio en el marcador de Turno de Juego para indicar el comienzo del siguiente Turno de Juego. Si se ha completado el último Turno de Juego (consulta las Reglas del escenario), el juego termina y se determina la Victoria.

OPCIONAL: Hojas de Registro

Los jugadores que deseen prescindir de los marcadores de Puntos de Fuerza para registrar la Fuerza actual de las unidades de Combate y de HQ durante el juego pueden utilizar en su lugar las Hojas de Registro. El número de casillas representa la Fuerza de Combate máxima original de una unidad de Combate o Estática, o para las unidades de HQ, el número máximo de Puntos de Apoyo al Ataque disponibles. A medida que una unidad absorbe pérdidas de Puntos de Fuerza, simplemente tacha el número de casillas correspondiente.

Los requisitos para anunciar la Fuerza actual de las unidades al jugador contrario son idénticos a los del uso de marcadores de Puntos de Fuerza. En cualquier otro caso, la Fuerza actual de las unidades sigue siendo desconocida para el jugador contrario. Las Hojas de Registro se pueden descargar gratuitamente desde vucasims.com.

9.0 FASE ADMINISTRATIVA

Coloca el marcador de Iniciativa + DRM en la casilla 0 del Registro de Iniciativa DRM. En este punto, no importa en qué lado se coloquen los marcadores. Esta es la única vez durante un Turno en que los marcadores se colocan en la casilla 0.

9.1 SEGMENTO DE RECUPERACIÓN

9.1.1 Recuperación del Nivel de Activación de la Formación

Recuperación significa que el marcador de Activación de Formación de una Formación avanza una cantidad de espacios en el marcador correspondiente. El marcador de Activación de Formación contiene el Valor de Recuperación de una Formación.

- El HQ de una Formación que se encuentra Sin Suministro durante el Segmento de Recuperación no es capaz de Recuperarse.
- Un marcador de Activación de Formación dado nunca puede ajustarse por encima su Nivel de Activación máximo, que está impreso en la ficha de Activación de Formación y también está marcado en el Registro de Activación de Formación en el mapa.
- Un HQ que actualmente está girado porque estaba Sin Suministro se Recupera si se determina que está nuevamente En Suministro (gira la unidad HQ a su lado frontal). Un HQ que actualmente está girado porque estaba Sin Suministro no se Recupera si se determina que todavía está Sin Suministro (no gires la unidad HQ a su lado frontal).

Todos los Niveles de Activación de Formación recuperan tantos espacios hacia arriba en el registro como lo indica el Valor de Recuperación que aparece en el marcador de Activación de Formación.

9.1.2 Reconstrucción Automática de Unidades de Combate

Cada unidad de Combate Desorganizada que se determine que está en Rango de Mando de su HQ original se recupera automáticamente de la Desorganización, independientemente del estado de Suministro del HQ.

9.2 SEGMENTO DE ORGANIZACIÓN

El marcador *Schwerpunkt* permanece con el jugador que lo poseía anteriormente, se mueve al otro jugador o se elimina del juego por completo. El jugador propietario puede colocar libremente el marcador con cualquier marcador de Activación de Formación con una unidad de HQ que esté En Suministro (ver 5.9).

Si la Determinación de Puntos de Acción Opcional (6.4.1) está en vigor, ambas tazas se rellenan con 10 marcadores de Determinación de APs.

9.3 SEGMENTO DE REEMPLAZOS

Ambos bandos pueden recibir Reemplazos de acuerdo con las Reglas Específicas del juego.

9.4 SEGMENTO DE REFUERZOS

Según el escenario, uno, ambos o ninguno de los bandos pueden recibir Refuerzos. La entrada de Refuerzos no puede posponerse a un Turno de Juego posterior.

9.4.1 Colocación de Refuerzos

Los Refuerzos elegibles entran en cualquier hex del borde del mapa que:

1. **Contiene una Fuente de Suministro amiga.**
2. **No contiene un marcador de Suministro Bloqueado y**
3. **No está en un EZOC.**

Si no hay ningún hex de Entrada amigo disponible, los Refuerzos pueden entrar en el hex del borde del mapa más cercano al hex o hexes de Entrada originales, si están dentro del Rango de Mando y no en una EZOC. Si no se pueden cumplir estos requisitos, los Refuerzos se eliminan del juego, pero no cuentan como "eliminados" para las Condiciones de Victoria.

9.4.2 Movimiento de Refuerzos

Inmediatamente después de ser colocada en el mapa, cada unidad de Refuerzo puede realizar una Acción de Movimiento gratuita. Las unidades que realicen este Movimiento no pueden entrar en una EZOC en ningún momento de esa Acción. Ignora los límites de Apilamiento hasta la conclusión de cada Acción de Movimiento gratuita.

9.4.3 Nuevas Formaciones de Refuerzo

El marcador de Activación de Formación de una nueva Formación de

Refuerzo es colocado en el Valor Máximo de la Formación.

9.4.4 Colocación del HQ Reemplazado y del Marcador de Activación de Formación

Tanto el HQ de una Formación como el marcador de Activación pueden reemplazarse por sustitutos siguiendo el programa de Refuerzos.

Casos:

- Ficha del HQ En Suministro: elimina la ficha de HQ original del mapa y coloca la ficha del HQ sustituto en el mismo hex.
- Ficha del HQ está Sin Suministro: la ficha del HQ permanece en juego al menos durante la duración del Turno de Juego actual; la ficha del HQ sustituto NO se coloca en el mapa. Vuelve a comprobarlo durante el Segmento de Refuerzos del siguiente Turno de Juego y reemplaza la ficha del HQ si se cumplen las condiciones.
- Ficha del HQ está fuera de juego porque todas las unidades subordinadas anteriores se han eliminado y hay unidades subordinadas adicionales disponibles como Refuerzos: coloque una ficha de HQ sustituta como Refuerzo siguiendo las Reglas del escenario.

Después de colocar la ficha del HQ sustituto en el mapa:

- Intercambia el marcador de Activación de Formación por su sustituto
- Mueve el marcador de Activación de Formación en el Registro de Activación de Formación siguiendo las Reglas del escenario.

10.0 NOTAS DEL DISEÑADOR

❖ *Los siguientes comentarios hacen referencia a Formation Series y destacan aspectos básicos de la serie. Cada juego de la serie incluye notas del diseñador independientes que cubren aspectos específicos de ese juego.*

La acogida positiva de *Crossing the Line* (1.ª edición, 2019; 2.ª edición, 2022) inspiró a VUCA Simulations a utilizar el sistema de juego como punto de partida de una serie de juegos operativos de la Segunda Guerra Mundial. Los dos siguientes lanzamientos, *Across the Bug River* (2021) y *Operation Theseus* (2022), presentan la misma mecánica básica que *Crossing the Line*, pero las adaptaciones necesarias se integran en un único conjunto de Reglas. Siguiendo las demandas de los jugadores, VUCA Simulations decidió dividir las Reglas de los próximos juegos en dos partes: Reglas de Serie idénticas a todas las de *Formation Series* y Reglas Especiales, limitadas al juego específico. Este enfoque hace que sea mucho más fácil para los veteranos de la serie empezar con un nuevo juego. *Mirages* (2023) es el primer juego que se beneficia de este concepto.

“La emoción de muchos juegos reside en la falta de sorpresas. El desarrollo del juego refleja a la perfección lo que el jugador espera”.

Richard H. Berg

Cómo Empezó Todo

Empecé a jugar a juegos de guerra en 1979. En esa época, a menudo llamada “la edad de oro de los juegos de guerra”, nuestro hobby estaba marcado por los conceptos de “Igo-Hugo” de “moverse y luchar”. Uno de los desafíos más fundamentales para un jugador era combinar los puntos de fuerza necesarios para un ataque de 3:1 o, como defensor, evitar esa proporción de ataques de 3:1. Los juegos representaban sistemas muy regulados, de modo que a menudo unas pocas tiradas de dados (incluso una sola tirada de dados) decidían la partida. Con demasiada frecuencia, el juego era predecible y carecía de sorpresas emocionantes para mi gusto.

“El trabajo de un diseñador se puede comparar con un mosaico y está compuesto de muchas piedras pequeñas y grandes, claras y oscuras. Una de esas piedras es el conocimiento y el trabajo de otros diseñadores”.

Ferdinand Porsche

El trabajo inicial en la serie se remonta a 1984 con la intención de modelar la guerra (blindada) de la Segunda Guerra Mundial a escala operacional. La idea básica del sistema de juego es la comprensión de que todos los procesos del campo de batalla se pueden identificar y desglosar en “Acciones” y “Reacciones”. Por supuesto, el sistema de juego también tiene influencias de excelentes trabajos de diseño de la época como *St. Lo* de Joe Balkoski (concepto de Iniciativa) y *Duel for Kharkov* de Jack Radey (concepto de Formaciones), por mencionar solo algunos.

El hecho de que estos enfoques sigan siendo de vanguardia y aceptados por el hobby después de casi 40 años subraya lo acertado de la selección. Para mí, como diseñador, es algo realmente especial mantener y desarrollar una serie de juegos durante un período de tiempo tan largo. Sin embargo, esto no habría sido posible sin escuchar los comentarios de los jugadores y el importante apoyo de la comunidad de juegos de guerra. *Formation Series* es el resultado de un proceso de evolución del diseño durante décadas respaldado por la pasión de muchos compañeros de armas.

El Proceso de Diseño

Uno de los desafíos de una serie de juegos es la capacidad de permitir que distintos diseñadores puedan plasmar los detalles de un tema seleccionado en el mismo conjunto de Reglas de la Serie. Para la realización de cada juego se deben utilizar la menor cantidad posible de Reglas Especiales, pero no se debe impedir un mayor desarrollo e innovación.

Para ello, la serie utiliza el *Genetisches Design* (“Diseño Genético”). El *Genetisches Design* no es un desarrollo propio ni de VUCA Simulations, sino que se desarrolló en la *Hochschule für Gestaltung de Offenbach*. Los fundamentos se remontan al trabajo de la conocida BAUHAUS.

¿Cuáles son los principios básicos del *Genetisches Design* y cómo funcionan en *Formation Series*? El *Genetisches Design* representa un proceso de diseño integral que abarca todos los aspectos de un producto. Comienza ya con la “Genética”, es decir, la estructura básica y las características que definen un concepto. En lugar de perderse en los detalles, el *Genetisches Design* siempre tiene en cuenta el panorama general y centra todos los aspectos en él. El resultado parece sacado de un molde único, lo que facilita su uso (“aprender y jugar”). En mi opinión, el éxito de la conversión de *Formation Series* se ve especialmente en la interacción de las Reglas, las Cartas de Ayuda para el jugador, los componentes y la experiencia de juego.

Los cuatro principios básicos del Diseño Genético son Simbología, Función, Conversión y Estética. En *Formación Series*, estos cuatro principios básicos se implementan de la siguiente manera.

Simbología → ¿Qué se supone que el juego debe cubrir y representar?

Función → ¿Qué mecánicas son necesarias y cómo se deben de implementar?

Conversión → ¿Cómo operar (jugar) el juego?

Estética → ¿Los componentes transmiten la intención del juego y apoyan la mecánica?

Comentarios de Diseño Seleccionados

Investigación

Los mapas del juego se basan en fotografías satelitales actualizadas de las áreas en cuestión. Las fotografías satelitales se ajustaron con mapas topográficos y militares de la época. Si bien VUCA Simulations está haciendo un trabajo realmente excelente, que da como resultado mapas de juego sumamente precisos, los jugadores deben tener en cuenta que todavía estamos hablando de juegos y no de mapas topográficos (es decir, todavía es necesario un cierto grado de abstracción).

El Orden de Batalla se basa en numerosas fuentes (locales) y en la ayuda de historiadores militares, incluidos hablantes nativos y veteranos. La intención de limitar la densidad de los contraataques a una medida jugable dictó que se centrara en las unidades de maniobra en lugar de en la estructura administrativa. La gran cantidad de subbatallones (independientes) y/o unidades “ad hoc” utilizadas especialmente por la Wehrmacht está representada en varias mecánicas de juego (por ejemplo, ZOC y Reglas de Combate). Los refuerzos, reemplazos y retiradas se manejan de una manera abstracta similar, evitando Reglas Especiales extensas. En otras palabras: una unidad o refuerzo que obviamente falta no es un error del Orden de Batalla, sino que ha sido cubierto de una manera abstracta por las mecánicas del juego (“¡No es un error, es una característica!”).

A algunos jugadores les puede sorprender el hecho de que los valores de las unidades en diferentes juegos e incluso en diferentes escenarios del mismo juego pueden diferir (significativamente) de uno a otro. Dado que los valores siempre reflejan el rendimiento (*Tagesform*) en un juego/escenario concreto, esto es el resultado automático de una investigación cuidadosa (de nuevo: “No es un error, es una característica”).

Reglas

Los primeros juegos de la serie incluían una gran cantidad de Reglas con mucho cromó. Esto se ajustaba al espíritu de la época, que equiparaba los juegos ambiciosos con Reglas ricas en detalles. Con el apoyo crucial de los testadores, limpiamos las Reglas y resistimos el intento de agregar demasiado material nuevo. Mi Regla General al introducir material nuevo es sopesar si vale la pena que el jugador se enfrente a él. Por otro lado, el cromó no es necesariamente malo y es obligatorio en áreas donde es necesario comprender eventos históricos o en lugares donde los jugadores aprecian más detalles.

A menudo, los jugadores preguntan al diseñador y al desarrollador: “¿Por qué no descubriste esto o aquello en las pruebas de juego?” A pesar de las docenas de revisiones, las Reglas para este tipo de juegos siempre son menos que perfectas, aunque la minimización de los problemas de Reglas fue una clara prioridad en el proceso de diseño. ¿Cuál es la respuesta a este dilema?

No intentes lograr la perfección de las Reglas, sino que fomenta la participación de los jugadores en el juego. Me gustaría que los jugadores siguieran esta línea de pensamiento y decidieran en función del espíritu del concepto del juego en caso de tener dudas.

El Sistema de Juego

Uno de mis principios de diseño más importantes es la "objetividad": se deben evitar las tomas de partido unilaterales a través de decisiones de diseño, pero por otro lado, se deben dejar claras las diferencias esenciales entre los combatientes involucrados.

El núcleo del sistema de juego es el concepto del Ciclo de Operaciones, que se centra principalmente en el mando y control, la guerra de armas combinadas y la incertidumbre ("Niebla de Guerra"). El Ciclo de Operaciones pone a los jugadores en el lugar de un Comandante en Jefe, lo que obliga a tomar muchas decisiones interesantes en cada Turno y evita las decisiones bastante engorrosas de un empleado de un depósito de suministros. Por lo tanto, ciertos aspectos se incorporan directamente al sistema de juego en lugar de presentarlos como funciones independientes bajo el control del jugador. La capacidad de las Formaciones para llevar a cabo reacciones, pero sufrir fatiga y la inevitable confrontación con la incertidumbre, proporciona una "sensación" histórica realista e involucra a ambos jugadores activamente en el proceso de juego en todo momento.

Una de las cualidades que necesita cualquier Comandante militar es el sentido del tiempo: esperar hasta que llegue el momento adecuado antes de actuar. A menudo, ocurre lo contrario, ya que, por ejemplo, la disponibilidad de unidades de Combate, los suministros o la fatiga nunca permiten que se materialice el "momento adecuado". *Formación Series* cubre este aspecto y evita la planificación detallada, incluido el infame "síndrome del último Turno de Juego". Para que el juego sea exitoso, los jugadores deben ver los beneficios y desventajas del Ciclo de Operaciones, es decir, actuar frente a transferir la iniciativa, acción frente a reacción, impulso frente a fatiga y frente a recuperación. El Ciclo de Operaciones debe convertirse en el amigo del jugador, obligando al oponente a seguir el flujo y reflujo de la batalla según las intenciones del jugador.

Acción de Movimiento de Pantalla y ZOC

- ❖ *En función de los escenarios y escalas históricas, ciertos juegos en Formation Series no puede incluir la Acción de Movimiento de Pantalla, sino reemplazarla con otra Acción de Movimiento (por ejemplo, la Acción de Movimiento de infiltración en Crossing the Line).*

El concepto de ZOC es uno de los elementos más importantes de los Wargames. Por un lado, se suavizan los efectos del tablero de juego artificial debido a la cuadrícula hexagonal. Además, las acciones por debajo de las escalas del juego se cubren de manera jugable. Los ejemplos típicos incluyen infiltración, enfrentamientos a pequeña escala, áreas de fuego, reconocimiento con armas, patrullas en fuerza o reservas locales. Decidir si cubrir estos aspectos usando sus propias mecánicas o de manera abstracta utilizando ZOC es uno de los desafíos de crear un Sistema de Juego.

En general, *Formation Series* no permite el Movimiento de EZOC a EZOC. Este enfoque funciona bien para la mayoría de las situaciones, reduce la complejidad y acelera el juego, pero no resulta "adecuado" en determinadas circunstancias. Para resolver el conflicto, se ha añadido la Acción de Movimiento de Pantalla.

¿Qué simula el Movimiento de Pantalla? Un combatiente considerablemente inferior en cuanto a coches blindados y cañones antitanque solo podría obstaculizar los movimientos del enemigo, pero no impedirlos por completo. Además de la relación coches blindados/antitanques, la cobertura de tropas, así como el tipo y tamaño del terreno, son factores críticos. Se cubre, por tanto, una combinación de elementos de movimiento y combate, lo que requiere ciertas condiciones.

"En sistemas poco regulados, se producen muchas perturbaciones, pero rara vez incidentes graves. En sistemas muy regulados, lo normal es que no haya problemas, pero cuando las cosas van mal, van mal a lo grande".

Franz Pirsching - Ingeniero

Medida de la Dispersión

El objetivo del Sistema de Juego no es obtener resultados históricos.

En lugar de repetir la historia, debe ser posible una serie de resultados. Sin embargo, el resultado histórico debería ser una opción, pero no siempre. De lo contrario, el juego se "resuelve" después de una partida. En las publicaciones convencionales, las operaciones militares a menudo se describen como eventos cuidadosamente planificados y ejecutados con precisión. En el mundo real, ocurre lo contrario, porque el elemento dominante de cualquier conflicto militar es el caos; la incertidumbre y los problemas C3 son acompañantes permanentes de los Comandantes militares. Como consecuencia, las mecánicas aleatorias como las tiradas de dados o la extracción de Chits son los elementos más realistas en los Wargames. Sin embargo, esto no debería dar como resultado que un combate o incluso un juego entero se decidan con una sola tirada de dados. Por lo tanto, el sistema *Formation Series* está dominado por un amplio espectro de mecánicas aleatorias, que por un lado impiden la planificación y ejecución previas en el sentido de las agujas del reloj, pero por otro lado no permiten que el juego se convierta en pura suerte, ya que ningún efecto individual es decisivo por sí solo. Para comprender el Sistema de Juego, es importante no confundir la medida de variabilidad con la arbitrariedad.

"La esperanza es necesaria en cualquier situación".

Winston Churchill

Sistema de Combate

Para mí, como diseñador, es importante ofrecer al jugador no solo resultados, sino también información ("¿Por qué?") a través de la mecánica del juego. Esto es especialmente cierto en el caso del sistema de combate. El tiempo y el esfuerzo invertidos en procesar el combate son mayores que en muchos otros juegos, pero los resultados del combate deben sentirse "correctos" y brindar la comprensión deseada del resultado.

El sistema de combate de *Formation Series* refleja que las acciones de combate a esta escala son procesos que fluyen libremente, dominados por la incertidumbre y los problemas C3. Los jugadores tienen que enfrentarse constantemente a las condiciones actuales (el término Alemán es más apropiado: "*In und mit der Lage leben*"; algo así como "vivir en y con la situación actual"), considerando así los riesgos y haciendo concesiones. La clave del éxito es la gestión del campo de batalla: Reacción, Retirada antes del Combate, tres tipos de ataques y defensas que incluyen Escalada del Ataque, Cuartel General y Apoyo al Combate, Victoria de Batalla. Además, esta es una buena forma de representar los diferentes liderazgos, doctrinas, entrenamientos, experiencias, moral o equipamiento de los combatientes.

Teniendo en cuenta los temas y las escalas de *Formation Series*, la guerra de armas combinadas es un aspecto crucial del combate. La cooperación adecuada de la infantería, los tanques y el apoyo de combate, así como su interacción con el terreno, es vital para el éxito en el combate. No temas a la incertidumbre y deja que domine tu juego y tu toma de decisiones: ¡haz que tu oponente la tema!

Los resultados de combate hacen hincapié en las pérdidas de pasos y pueden provocar resultados bastante sangrientos, incluido un combate no concluyente. Un atacante con ratios de combate claramente superiores (léase: mayores recursos comprometidos) puede enfrentarse a veces a pérdidas de pasos mayores que el defensor. Ese resultado representa un exceso de confianza o descuido de las fuerzas atacantes y la reacción de los defensores, que están superados en número, con "la espalda contra la pared". Las crónicas militares están llenas de casos de este tipo.

La Tabla de Resultados de Combate es el resultado de una extensa calibración y comparación con los resultados de combate históricos. En general, las tiradas de dados más altas son favorables para el atacante, pero los jugadores reflexivos notarán una "ruptura" en cada columna de la Tabla de Resultados de Combate: las pérdidas de pasos en color negro se reemplazan por pérdidas que no son de pasos en color rojo. Esta anomalía percibida es intencional: un atacante superior puede (léase: Chequeo de Eficacia) reducir (léase: Interrumpir) el impulso del ataque a favor de pérdidas (de Pasos) menores.

Si bien ningún factor contraproducente por sí solo eclipsa a todos los demás, el Valor de Eficacia de una unidad es crucial, ya que influye en el Valor de Combate y determina la capacidad de resistir el combate en "buen estado". ¿Qué significa el Valor de Eficacia? El Valor de Eficacia representa el espíritu de cuerpo de una unidad, una medida abstracta de moral, entrenamiento,

experiencia, liderazgo, cohesión y... fortunas de la guerra.

Muchos Wargames de esta escala vienen con subsistemas de artillería (y a veces antiaérea) bastante elaborados y reglas y fichas de artillería específicas. Con demasiada frecuencia, para mi gusto, estos subsistemas consumen mucho tiempo, no se sienten "adecuados" y brindan espacio para un juego de rol. En *Formation Series*, los recursos de artillería de cuerpos y ejércitos están representados por los Valores de apoyo de ataque de las unidades del HQ, mientras que los cañones de artillería de campaña y medianos están integrados en las fortalezas de combate de las propias unidades de Combate. En la línea de este enfoque, los "recursos" (recon, ingenieros, cañones antitanque y antiaéreos, cazacarros, artillería, etc.) de las Formaciones de todos los niveles no están representados con sus propias Chis. La falta de mecánicas para subunidades independientes, o subunidades en transporte o recuperación, encaja consecuentemente en esta filosofía y evita una complejidad adicional sin disminuir la experiencia de juego y la autenticidad histórica. La doctrina y la capacidad, incluido el equipamiento, para la guerra de armas combinadas solían ser diferentes entre los combatientes participantes. En combinación con el marcador *Schwerpunkt*, esto se refleja en particular en las Reglas de apilamiento y bonus de armas combinadas.

Los veteranos saben que las Reglas de retirada son especialmente complicadas para cualquier sistema de juego; *Formation Series* no es una excepción. Hemos invertido mucha sangre y sudor para que las Reglas de retirada sean lo más inteligentes posible sin que parezcan "incorrectas" desde la perspectiva histórica. En este contexto, me gustaría centrar la atención en las Reglas de desplazamiento que abordan los inconvenientes, a menudo ignorados, de la concentración excesiva de tropas (de nuevo, el término militar Alemán es más apropiado: "Sättigung"; algo así como "saturación"), en un área determinada (léase: hex).

Unidades HQ

Los HQs en el mapa no representan unidades físicas específicas, sino el centro abstracto de la extensión administrativa de una Formación. En otras palabras, la ficha HQ y su rango de mando definen el perímetro efectivo de las actividades de una formación. Por lo tanto, las unidades del cuartel general no pueden ser atacadas ni obligadas a retirarse, pero sus capacidades pueden verse reducidas en determinadas circunstancias.

Los jugadores suelen identificar el valor de apoyo al ataque de una Formación como artillería. Esta equivalencia es incompleta, porque además de la artillería, el valor de apoyo al ataque incluye otros recursos de todo tipo (ver Sistema de Combate), así como la capacidad de usarlos en operaciones de ataque, especialmente en coordinación con otras unidades de la Formación. Los recursos no se limitan a la propia Formación, sino que también incluyen recursos de Formaciones de nivel superior, especialmente cuerpos y ejércitos. Este enfoque funciona de la mano con los diferentes tipos de ataque/defensa y el apoyo al combate.

Una de las preguntas más frecuentes que me hacen es: "¿Por qué no se da apoyo defensivo a los HQs?". *Formation Series* analiza una era de la historia militar en la que el papel de los estados mayores de mando (léase: HQ) de esta escala (léase: Formación) difería en operaciones de ataque y defensivas. Mientras que las operaciones de ataque solían estar orquestadas por estados mayores a nivel de división, la defensa estaba típicamente en manos de estados mayores a nivel de regimiento/batallón. Las diferencias se debían al recon y la comunicación con un retraso significativo en el tiempo en comparación con la actualidad, que excluía casi por completo las reacciones en tiempo real a nivel de Formación y, por lo tanto, colocaba la defensa en manos de niveles de mando subordinados. En *Formation Series*, la eficacia de una defensa está determinada por elementos como la retirada antes del combate, tres tipos de defensas, el apoyo al combate y, por supuesto, los resultados del combate.

Pensamientos Finales

Llevo muchos años estudiando la guerra operativa en la Segunda Guerra Mundial y trato de incorporar mis conocimientos a los Wargames de forma jugable. Los veteranos de mis diseños saben que esto suele dar lugar a enfoques y mecánicas que difieren más o menos de los de los juegos sobre temas comparables. Al hablar de mis diseños, los jugadores deberían tener esto en cuenta y ser sensibles a este enfoque. La experiencia demuestra que esto da como resultado una jugabilidad agradable y proporciona una visión algo diferente y fresca de los acontecimientos históricos.

Espero que la información anterior haya proporcionado una idea del Sistema de Juego y las decisiones de diseño. Me alegraría que los jugadores adoptaran el espíritu del juego y jugaran a las partidas de *Formation Series* con esa mentalidad.

Quando se trata de juegos, con demasiada frecuencia solo se menciona al diseñador, pero publicar un juego requiere un trabajo en equipo exitoso. Por lo tanto, permítanme expresar mi gratitud a todos aquellos que apoyan a *Formation Series*. Esto incluye, por supuesto, a la empresa de Wargames VUCA Simulations, que me dio la mayor libertad posible para seleccionar los temas, artistas, desarrolladores y testadores de juego, especialmente a aquellos que apoyan mis diseños durante más de 30 años.

Dirk Blennemann – Agosto 2024

11.0 NOTAS DE LA EDITORIAL: TRANSICIÓN A LAS REGLAS

¡Bienvenidos a *Formation Series*! A medida que nos embarcamos en este emocionante viaje, queremos compartir el proceso de pensamiento y los beneficios detrás de nuestra decisión de adoptar Reglas de la Serie para nuestros próximos juegos de esta línea. Estas son las razones clave por las que creemos que este cambio mejorará su experiencia de juego:

Coherencia entre los juegos: con las Reglas de la Serie, puedes esperar una experiencia de juego familiar en todos los títulos de esta línea de juegos. Esta coherencia te permite sumergirte más fácilmente en nuevos juegos, ya que las mecánicas y Reglas Básicas siguen siendo las mismas. Ya seas un jugador experimentado o nuevo en nuestra serie, te resultará fácil aprender y disfrutar de cada juego.

Desarrollo optimizado: crear Reglas Específicas para cada juego en cada nuevo lanzamiento puede llevar mucho tiempo y, a menudo, genera inconsistencias. Al implementar Reglas en serie, nuestro equipo de desarrollo puede concentrarse en perfeccionar un conjunto unificado de Reglas, lo que nos permite ofrecerle nuevos juegos y expansiones más rápidamente sin sacrificar la calidad.

Mayor participación del jugador: las Reglas de la Serie reducen la curva de aprendizaje, lo que hace que nuestros juegos sean más accesibles y divertidos desde el principio. Este enfoque lo alienta a explorar varios juegos dentro de la serie, sabiendo que ya comprende la mecánica fundamental. Su familiaridad con las Reglas le permite concentrarse en la estrategia y la diversión en lugar de aprender nuevos sistemas.

Soporte y actualizaciones eficientes: el soporte y la actualización de nuestros juegos se vuelven más sencillos con las Reglas de la Serie. Los ajustes o mejoras necesarios se pueden aplicar de manera uniforme en todos los juegos de la serie, lo que garantiza que siempre tengas la experiencia de juego más actualizada y equilibrada.

Diseño de juegos innovador: si bien las Reglas de la Serie brindan una base coherente, también nos permiten innovar dentro de ese marco. Nuestros diseñadores pueden crear temas, narrativas y desafíos únicos que distinguen a cada juego, mientras que usted se beneficia de una estructura de Reglas familiar. Este equilibrio entre coherencia y creatividad da como resultado ofertas de juegos más atractivas y diversas.

Al realizar la transición a Reglas de la Serie, nuestro objetivo es ofrecer una experiencia de juego más cohesiva, agradable y eficiente. Este cambio estratégico no solo mejora nuestra oferta actual, sino que también sienta las bases para el crecimiento y la innovación futuros dentro de VUCA Simulations.

Estamos emocionados de compartir este nuevo capítulo con ustedes y esperamos seguir contando con su apoyo y disfrute de nuestros juegos.

12.0 ÍNDICE

Negrita: Número de página.

Normal: Capítulo

a.E.: al Final de la Sección

➔: Referencia de Palabras Clave

Puntos de Acción

Determinación	12 6.4.1
Acciones/Costes	13 7
Registro	14 7.1 a.E.
Bonus	20 7.4.3

Acciones

Puntos de Acción	14 7.1 a.E.
------------------	-------------

➔ Combate

Defensa Mejorada	20 7.6
Movimiento	14 7.3
Descripción	13 7.1
Procedimiento	14 7.2
Recomponer	20 7.5
Activación Apilamiento	14 7.3.1, 13 7.1

Fase Administrativa

Segmento Recuperación	21 9.1
Refuerzos	21 9.4
Segmento Reemplazos	21 9.3

Unidad Tipo AFV

Explicación Ficha	4 3.2
-------------------	-------

Puntos Antitanque

Superioridad Blindada	16 7.4.1.4 C
Impactos de Combate	18 7.4.2
Efecto Desorganización	9 5.6.3
Indicación en la Unidad	4 3.2

Superioridad Blindada

Cuando Aplica	15 7.4.1 Paso F
---------------	-----------------

Victoria de Batalla

	19 7.4.3
--	----------

Combate

Acción	15 7.4
Victoria de Batalla	19 7.4.3
Bonus Armas Combinadas	16 7.4.1.3
DRMs (Apoyo, Sup. Blindada, Schwerpunkt, Retirada Fallida)	16/18 7.4.1.4

Impactos (Perd. Pasos, Retirada)

HQ	18/19 7.4.2
----	-------------

HQ

Resolviendo	15 7.4.1
Resultados	18 7.4.2
Retirada Antes del Combate	16 7.4.1.1
Determinación de Fuerza	16 7.4.1.2
ZOC (Efectos)	8 5.4.1

Apoyo al Combate

	16 7.4.1.4 A
--	--------------

Unidades de Combate

Rango de Mando	10 5.8
----------------	--------

Chequeos de Eficacia

	8 5.6
--	-------

Unidades de Formación

Descripción	4 3.2
-------------	-------

Apilamiento

	7 5.3
--	-------

Zona de Control (ZOC)

	8 5.4
--	-------

Mando (Ruta/Rango/Sin)

	10 5.8
--	--------

Ejemplo

Bloqueado (Ruta)	10 5.8.2
Chequeo (Cuando)	10 5.8.1
Efectos Sin Suministro	11 5.8.3, 13 7
Recomponer Unidades Combate	21 9.1
Reemplazos	21 9.3
ZOC (Efectos)	8 5.4.1

Dado

Cero (es tratado como diez)	6 3.8
-----------------------------	-------

Desplazamiento

Mov. adyacente HQ enemigo	14 7.3.5
Sobreapilamiento	7 5.3.1 -HQ 5.3.3 -unidad 5.3.2

Unidades Desorganizadas

Acciones	13 7
Auto Recomponer	21 9.1.2
Ruta de Mando	10 5.8
Efectos	9 5.6.3
Fallando un EC	9 5.6.2
Intento Reacción Formación	12 6.5.1
Defensa Mejorada	20 7.6
Indicación en ficha	4 3.2
Sobreapilamiento	7 -HQ 5.3.3 -unidad 5.3.2
Recuperación	9 5.6.4
Reemplazos	21 9.3
Acción Recomponer	20 7.5
Ruta Suministro	9 5.7.1

Chequeo de Eficacia (EC)

Realizando	8 5.6.1
Desorganización	9 5.6.3

Movimiento Pantalla (EZOC a EZOC)

	14 7.3.4, 8 5.4.1
--	-------------------

Fallando

	9 5.6.2
--	---------

Acción Recomponer

	20 7.5
--	--------

Fase de Fin de Turno (Avanzar Turno)

	20 8
--	------

Zona de Control Enemiga (EZOC)

➔ Zona de Control (ZOC)	
-------------------------	--

Formación

Activación	8 5.5
Apoyo al Combate	16 7.4.1.4
Defensa Mejorada	20 7.6
Reacción	12 6.5
Refuerzos	21 9.4
Unidades	8 5.5.1

Activación Formación (Nivel)

	12 6.4
--	--------

Acciones

	13 7. (➔ Acción)
--	------------------

Puntos de Acción

	9 6.4.1, 13 7, 13 7.1 a.E.
--	----------------------------

Chequeo Rango de Mando

	10 5.8.1
--	----------

➔ Reacción de Formación

Desplazamiento HQ	7 5.3.3
Iniciativa	11 6.1
Nivel	12 6.4.2
Nivel Rec. (Segm. Recuperación)	21 9.1
Marcador Schwerpunkt	11 5.9
Chequeo de Suministro	9 5.7.1

Reacción de Formación

	13 6.5
--	--------

Chequeo Rango de Mando

	10 5.8.1
--	----------

Unidades Desorganizadas

	9 5.6.3
--	---------

Efectos del Éxito

	13 6.5.3
--	----------

Desplazamiento HQ

	14 7.3.5
--	----------

Unidad Sin Suministro

	11 5.8.3
--	----------

Resolviendo

	13 6.5.2
--	----------

Chequeo de Suministro

	9 5.7.1
--	---------

Desencadenar Intentos

	12 6.5.1
--	----------

Cuarteles Generales (HQs)

Apoyo al Ataque	17 7.4.1.4 B
Combate	15 7.4

Desplazamiento

	7 5.3.3
--	---------

Unidad Enemiga Mueve Ady.

	14 7.3.5
--	----------

Formación

	8 5.5
--	-------

Moviendo Apilamiento

	14 7.3.1
--	----------

Sin Suministro

	9 5.7.1
--	---------

Sobreapilamiento

	7 5.3.3
--	---------

Descripción

	5 3.3
--	-------

Retirada

	19 7.4.2.2
--	------------

Apilamiento

	7 5.3.1
--	---------

Suministro

(no) Zona de Control	8 5.4
----------------------	-------

Hex de Terreno

	2 3.1.1
--	---------

Superioridad Blindada

	17 7.4.1.4 C
--	--------------

DRM Combate (resultado)

	17 7.4.1
--	----------

Paso F, a.E.

	18 7.5.1.2
--	------------

Retirada

	19 7.4.2.2
--	------------

Lado de Hex de Terreno

	3 3.1.1
--	---------

Superioridad Blindada

	17 7.4.1.4 C
--	--------------

Mov. por Carretera

	14 7.3.3
--	----------

Retirada

	19 7.4.2.2
--	------------

Defensa Mejorada

Acción	20 7.6
Costes de Acción	13 7
Apoyo al Combate	13 7.4.1.4 A a.E.
Efecto de Desorganización	9 5.6.3
Retirada de Marcadores	20 7.6

Tipo de Unidad de Infantería

Explicación Ficha	4 3.2
Fichas HQs	5 3.3
Reemplazos	21 9.3
Límites Apilamiento	7 5.3
Ejemplo ZOC	8 5.4

Determinación Iniciativa

	11 6.1
--	--------

Transferencia Iniciativa

	12 6.2
--	--------

Movimiento

Acción	14 7.3
Siempre 1 hex (restricción)	14 7.3.2
Calculando Puntos	7 5.1
Hex de Terreno	3 3.1.1
Lado de Hex de Terreno	3 3.1.2
Indicador de Ficha	4 3.2
Pantalla (EZOC a EZOC)	14 7.3.4
Máximo	14 7.3.2
Mover sobre HQ Enemigo	14 7.3.5
Carretera	3 3.1.1, 14 7.3.3
Apilamientos	14 7.3.1
ZOC (Efectos)	8 5.4.1

Ciclo Operaciones

	11 6. ➔ Acción
--	----------------

➔ Activación Formación

➔ Reacción de Formación	
-------------------------	--

Seg. Determinación Iniciativa

	11 6.1
--	--------

DRM Iniciativa

	11 6.1
--	--------

Opciones Bando Iniciativa

	11 6.2
--	--------

Descripción

	6 4
--	-----

Fase Operaciones

	➔ Ciclo Op.
--	-------------

(Consta varias repeticiones Ciclo de Op.)

Segmento Organización

	21 9.2
--	--------

Marcador Schwerpunkt

	11 5.9
--	--------

Sobreapilamiento

	7 5.3.2-5.3.3
--	---------------

Desplazamiento

	7 HQ 5.3.2, Unidad 5.3.3
--	--------------------------

Fallando un EC

	9 5.6.2
--	---------

Mov. a Través de Unidad Amiga

	14 7.3
--	--------

Resultado Reacción

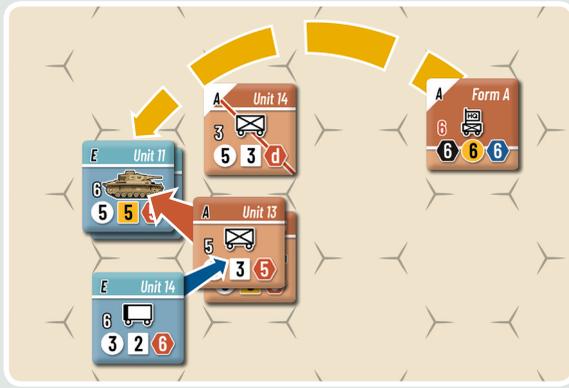
	13 6.5.3
--	----------

➔ Apilamiento

Reacción

Puntos de Acción	13 7
Intentos Fallidos	13 6.5.4
Chequeo Rango de Mando	10 5.8.1
Contra-Reacción	13 6.5.3 (Nota)
Unidad Desorganizada	9 5.6.3
Reacción Formación	12 6.5
Desplazamiento HQ	14 7.3.5
Indicada en Unidad	5 3.3
Sólo uno por MA	12 6.5
Efecto Sin Suministro	11 5.8.3
Jugador Reacción	11 6.1
Intento Resuelto	13 6.5.2
Intento Exitoso	13 6.5.3
Chequeo Suministro	9 5.7.1
Desencadenar Intento Reacción	12 6.5.1

EJEMPLO DE SECUENCIA DE COMBATE



A DECLARACIÓN DE ATAQUE

El jugador Rojo gasta un solo AP para declarar un Ataque Apresurado al Apilamiento del jugador Azul.



B RETIRADA ANTES DEL COMBATE

El jugador Azul desea intentar Retirarse antes del Combate. El Apilamiento cumple con todos los requisitos previos: unidades no Desorganizadas, hay al menos una unidad Mecanizada o Motorizada (no HQ), todas las unidades del Apilamiento son de la misma Formación, no hay unidades Estáticas y hay un hex de Retirada. En el Apilamiento hay una unidad de Coches Blindados, lo que confiere un DRM favorable al intento de Retirada.

Unidad 7
Proporciona la mitad de su Valor de Eficacia como DRM (+4 después de redondear hacia arriba) a la tirada de Retirada antes del Combate.

Ambos jugadores tiran 1d10 y comparan los resultados modificados:

Tirada Dado Rojo	Tirada Dado Azul
7 (No DRMs)	3 + 7 (+4 DRM Coche Blindado)

El jugador Azul falla por poco la tirada y no puede Retirarse, por lo que se produce el ataque. El jugador Rojo también recibirá un DRM de +2 cuando se resuelva el Combate.

C ESCALADA ATAQUE

El jugador Rojo ahora decide escalar el Ataque Apresurado a un Ataque Regular, gastando otro AP para hacerlo.



D CHITS DE COMBATE

Ambos jugadores sacan un Chit Multiplicador de la taza:

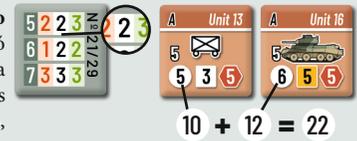
Chit Multiplicador Rojo		Chit Multiplicador Azul	
2 2 1 3 3 1 2 2 4 1 2 2 Nº 21/29	5 2 2 3 6 1 2 2 7 3 3 3 Nº 21/29	2 1 1 2 3 1 3 3 4 1 1 3 Nº 29/29	5 3 2 3 6 3 2 1 7 1 3 3 Nº 29/29
Frontal	Trasera	Frontal	Trasera

E DETERMINACIÓN FUERZA DE COMBATE

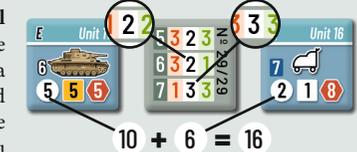
1. La composición del Apilamiento de ambos jugadores permite una bonificación de Armas Combinadas. Esto da como resultado en que ninguno de los dos bandos se le conceda un cambio de columna favorable en la parte de Resultados del Combate de la Secuencia.

2. La Fuerza de Combate final de los Apilamientos de ambos jugadores se calcula:

Fuerza de Combate del Apilamiento Rojo: debido a que el jugador lanzó un Ataque Regular, se usa la columna central. Ambas unidades tienen un Valor de Eficacia de 5, por lo que se usa la fila "5". La Fuerza agregada final es 22.



Fuerza de Combate del Apilamiento Azul: debido a que se trata de una defensa normal, se usa la columna central. Cada unidad multiplica su Fuerza de Combate por la fila que corresponde a su Valor de Eficacia (6 y 7). El resultado es de 16.



Al comparar ambas Fuerzas de Combate finales, la relación resultante se redondea hacia abajo a la columna más cercana en la CRT (1:1).

F DETERMINACIÓN DRM

1. Apoyo al Combate



Apoyo al Combate Defensor:

Esta unidad proyecta una ZOC en el hex de ataque enemigo y está dentro del Rango de Mando de su HQ, lo que contribuye con un DRM de -1.



Apoyo al Combate Atacante:

Esta unidad está adyacente pero está Desorganizada y, por lo tanto, no puede proporcionar Apoyo al Combate.

2. Apoyo al Ataque del HQ



Apoyo al Ataque del HQ:

El Apilamiento del Jugador Rojo recibe la mitad de los Puntos de Apoyo de su HQ principal (+3 redondeado hacia arriba) como un DRM favorable.

3. Superioridad Blindada

Para determinar los DRMs de Superioridad Blindada, el atacante debe usar la unidad con Puntos de Tanque y el defensor elige usar Puntos de Tanque. Los Valores de TPs más altos (y únicos) en cada Apilamiento pertenecen a la unidad Azul 11 y la unidad Roja 16. El resultado final después de restar los TPs del defensor de los TP del atacante es 0 y los TPs del atacante se neutralizan. Ninguno establece Superioridad Blindada y no se obtienen DRM.

4. **Schwerpunkt**

A la Formación Azul E se le ha asignado el marcador **Schwerpunkt** y por eso recibe un DRM favorable de -2.



5. Retirada Fallida antes del Combate

Ahora se tiene en cuenta la Retirada Fallida del jugador Azul, lo que le otorga al jugador Rojo un DRM favorable de +2

6. Tirada d Dado + DRM

El atacante ahora tira 1d10, suma los DRMs y determina el resultado del Combate.

Tirada de Dado Jugador Rojo  Final DRM: 2	DRMs Apoyo al Combate: -1 DRM Apoyo al Ataque HQ: +3 DRM Superioridad Blindada: No DRM Schwerpunkt: -2 DRM Retirada Fallida: +2 DRM
---	---

Un resultado modificado de 4 en la columna de Ratio 1:1 para terreno Claro da un resultado de:

2 / 1

H RESULTADOS DEL COMBATE

Impactos Combate Apilamiento Atacante (2 Impactos+ EC)	<u>2</u> / 1	Impactos Combate Apilamiento Defensor (1 Impacto + EC)
--	--------------	--

Según el resultado del Combate, el jugador Rojo debe distribuir 2 Impactos entre las unidades de su Apilamiento y realizar un Chequeo de Eficacia. El Apilamiento del jugador Azul recibe un solo Impacto y también debe realizar un Chequeo de Eficacia para cada unidad de su Apilamiento. El resultado del defensor siempre se resuelve primero, antes de pasar al atacante.

I DISTRIBUCIÓN DE IMPACTOS

Distribución Impactos del Defensor

1. Primer Paso de Pérdidas

La unidad involucrada en el cálculo del DRM de Superioridad Blindada debe asumir la primera pérdida de Puntos de Fuerza. Eso deja a la unidad 11 con 4 Puntos de Fuerza, que ahora se registran con un marcador de Puntos de Fuerza.



2. Chequeo de Eficacia

Todas las unidades del Apilamiento deben realizar un EC. La tirada de la unidad 16 supera su Valor de Eficacia, por lo que no supera el Chequeo y queda Desorganizada. La otra unidad del Apilamiento tiene éxito y permanece en estado normal.



Tirada Fallida
Unidad Desorganizada



Tirada Exitosa
No Desorganizada

3. Retiradas Forzadas y Voluntarias

Como el Apilamiento solo sufrió un único Impacto, no hay Retirada.

4. Pasos de Pérdida Adicionales

Como el Apilamiento solo sufrió un único Impacto y no hay Retirada, no hay pérdidas de Pasos adicionales que tener en cuenta.

Distribución Impactos Atacante

1. Primer Paso de Pérdida

La unidad involucrada en el cálculo del DRM de Superioridad Blindada debe asumir la primera pérdida de Puntos de Fuerza. Eso deja a la unidad 16 con 5 Puntos de Fuerza, que ahora se registran con un marcador de Puntos de Fuerza.



2. Chequeo de Eficacia

Todas las unidades en el Apilamiento deben realizar un EC. La tirada de la unidad 16 excede su Valor de Eficacia y, por lo tanto, falla el Chequeo y queda Desorganizada.



Tirada Fallida
Unidad Desorganizada

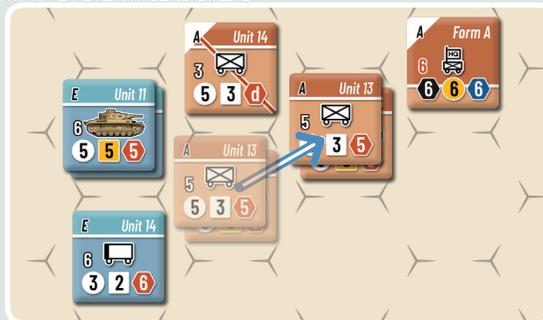


Tirada Exitosa
No Desorganizada

3. Retiradas Forzadas y Voluntarias

Como la unidad 16 ha fallado su EC, realiza una Retirada Forzada de 1 hex. El jugador Rojo elige Retirar también a la otra unidad en el Apilamiento, en lugar de mantenerse, y se mueven un solo hex hacia la Fuente de Suministro amiga más cercana. La Retirada de la unidad 13 cuenta como la resolución del segundo Impacto restante.

4. Paso de Pérdidas Adicional



No hay pérdidas de Pasos adicionales que tener en cuenta, ya que solo hubo 2 Impactos de Combate y la Retirada del Apilamiento no lo obligó a entrar en ningún hex o lado de hex prohibido.

Victoria de Batalla: Bonus AP

El jugador del Eje ha sufrido la menor cantidad de Impactos, lo que lo hace ganador del Combate. Debido a que la Formación Azul F tiene asignado actualmente el marcador *Schwerpunkt*, el Apilamiento recibe 2 APs adicionales en lugar de 1. Deben usarse instantáneamente y solo por unidades involucradas en el Combate. El jugador del Eje luego gasta un solo AP para intentar eliminar la Desorganización de la unidad 16 a través de una Acción de Recomponer.

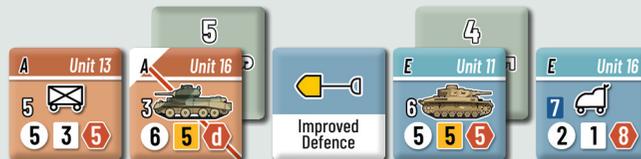


Acción Recomponer

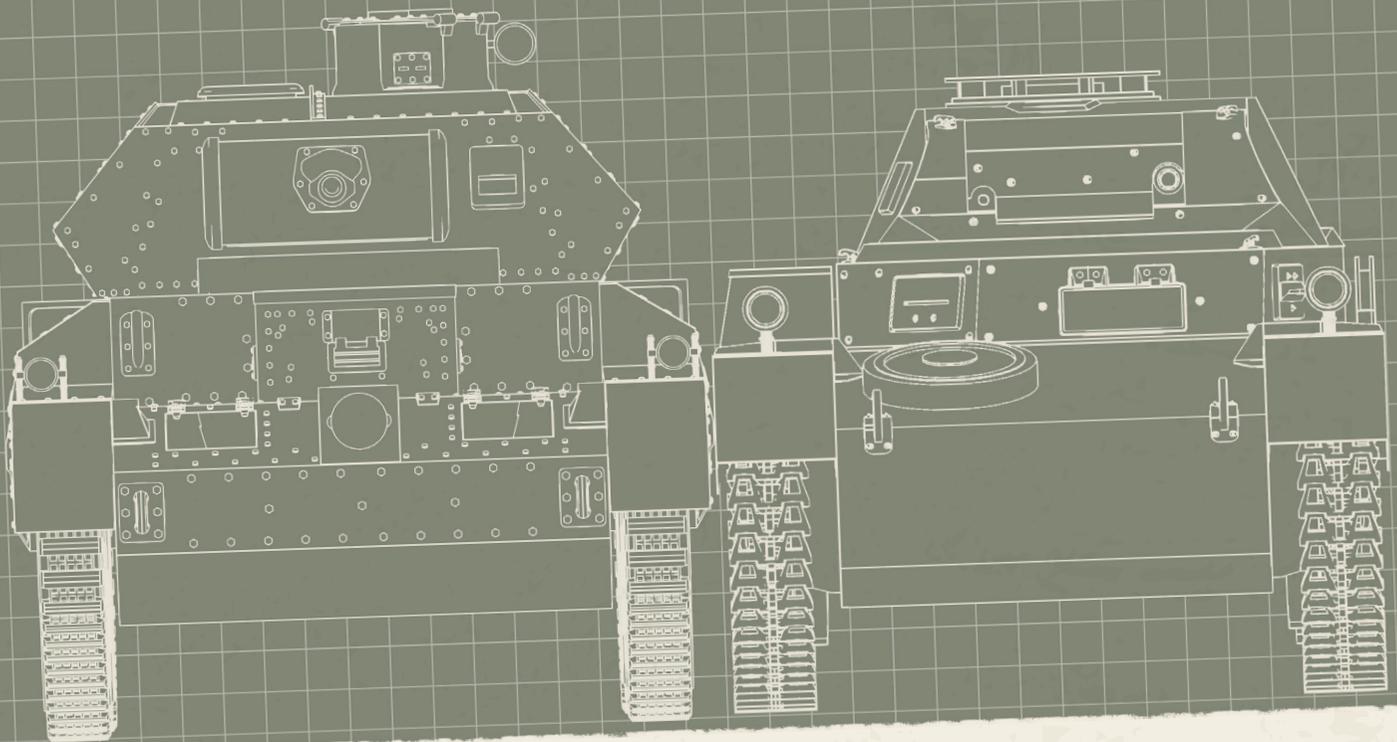
Éxito EC

La unidad se Recupera de la Desorganización

Después, la posición del Apilamiento se refuerza con una Acción de Defensa Mejorada, gastando el Punto AP final. El estado final de las unidades al final de la Secuencia es el siguiente:



REGLAS BÁSICAS *FORMATION SERIES* V1.0



© 2024

Las Reglas Básicas de serie *Formation Series* son diseñadas y distribuidas por VUCA Simulations, una marca de Bruncken & Gebhardt GmbH. Todos los derechos reservados.

Puedes encontrar información adicional en:
vucasims.com