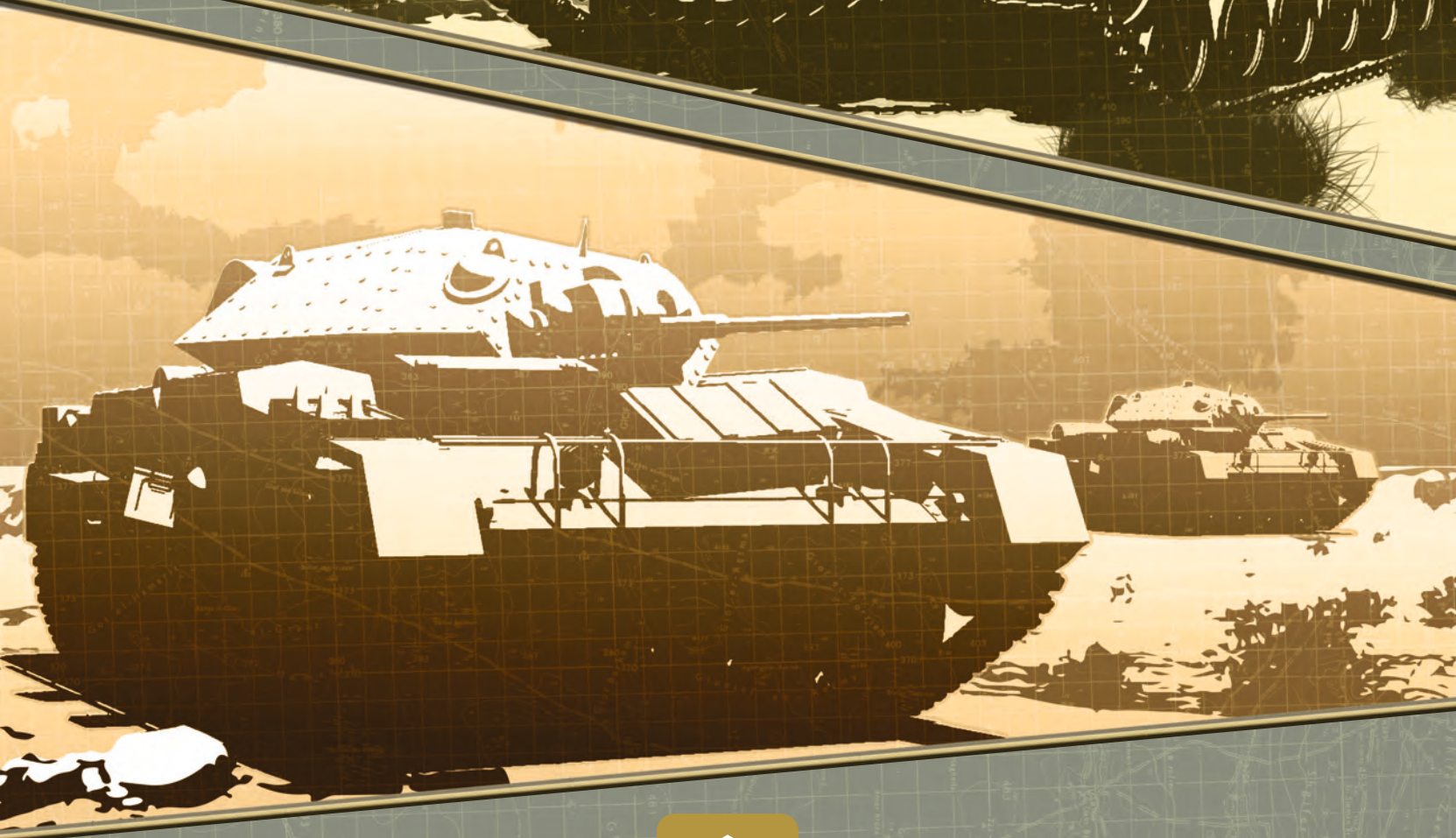
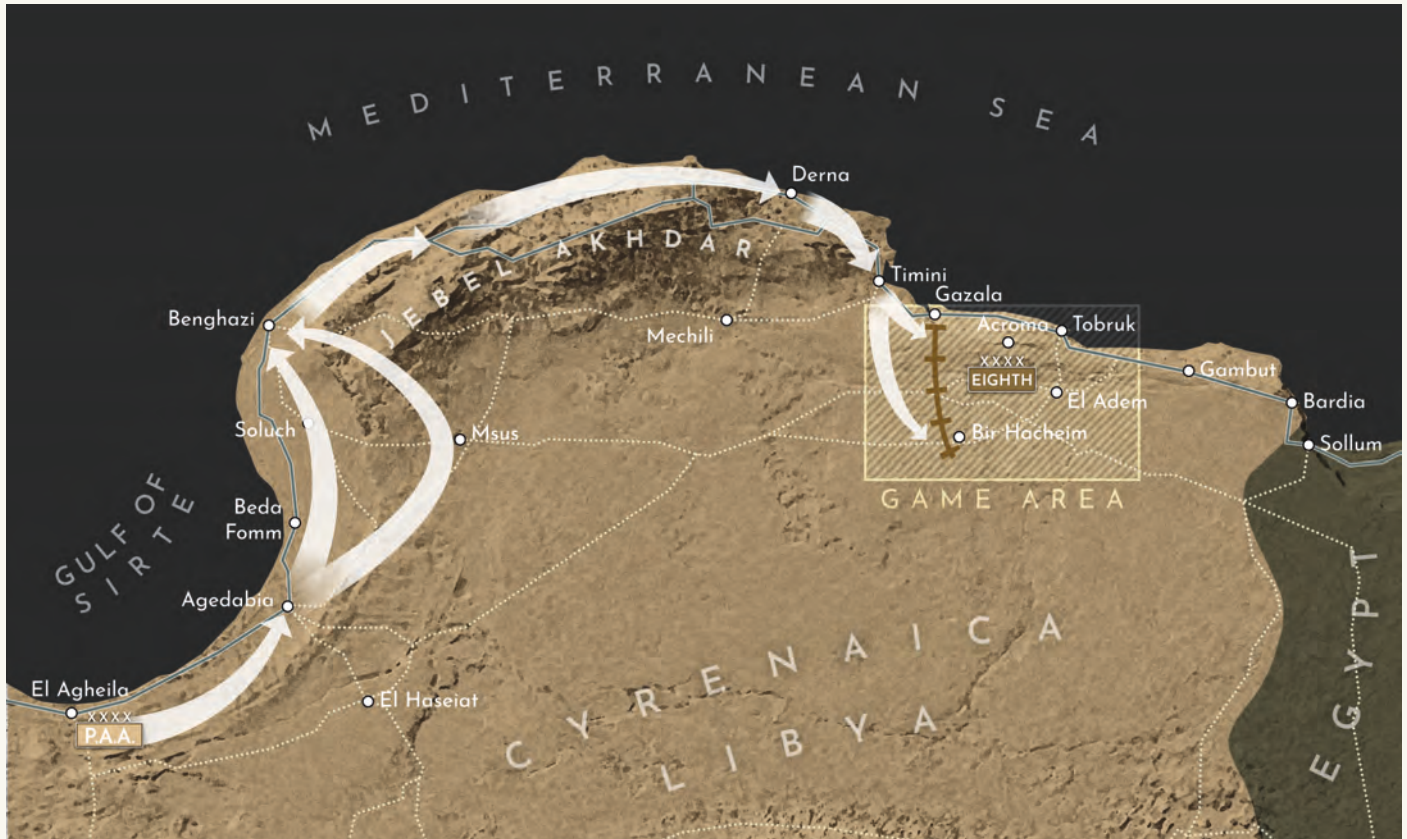


***** OPERATION THESEUS

GAZALA 1942

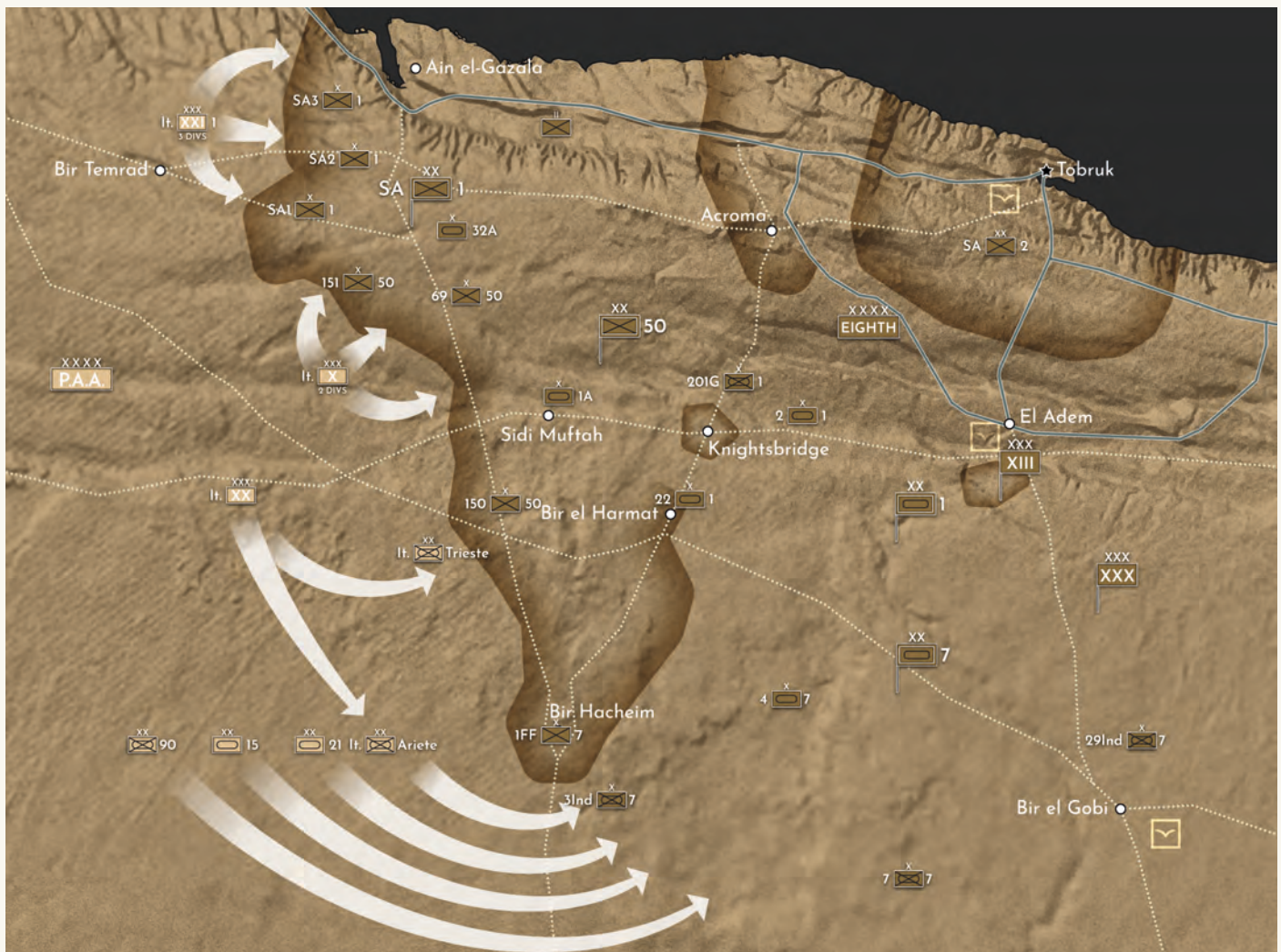


Reglamento



La Situación

Tras la ofensiva Aliada de la Operación Crusader, el Eje invadió por segunda vez la Cirenaica y se preparó para la captura de Tobruk. Si tenía éxito, el Eje podría tener la oportunidad de dirigirse a Egipto, quizás cruzando el río Nilo y llegando a El Cairo. Para evitarlo, el 8º Ejército Británico estableció una línea defensiva formada por inmensos campos de minas y posiciones fortificadas de unas 43 millas (70 kms) de longitud.



© 2021

Operación Theseus - Gazala 1942

es fabricado y distribuido por
VUCA Simulations, una marca
de Bruncken & Gebhardt GmbH.
Todos los derechos reservados.

Créditos

Diseñador

Dirk Blennemann

Desarrollador & Director de Arte

P. Gebhardt

Artista Gráfico

P. Bazerque

Editor de Reglas

P. Gebhardt

Especial Agradecimiento a

(sin un orden particular)

Flavio Acquati

Alessandro Bray

Angus Clarke

Dirk Dahmann

Dave Deitch

Edgar Gallego

Hans Korting

Juan Francisco Navarro

Andrew Notch

Szymon Orzechowski Pepito

Sbazzeguti

Hannes Sperka

and last but not least:

Sven "Running Turkey"

Weiser

Abreviaturas

Admin Administrativa
AFV Vehículo Blindado
Armado

AP Puntos de Acción
AT Puntos Puntos Antitanque
CRT Tabla de Resultados
de Combate

DRM Modif. Tirada de Dado
EC Chequeo de Eficacia
EZOC Zona de Control
Enemiga

HQ Cuarteles Generales
MA Movimiento Permitido
MP Puntos de Movimiento
Ops Operaciones
RP Puntos de Reemplazos
TEC Carta Efectos Terreno
VP Punto de Victoria
ZOC Zona de Control



Encontrarás más información
sobre nuestros juegos y
materiales útiles en:

vucasims.com

Traducido: Jose Antonio Polo
(vonderheyde)

Club Gran Capitán

TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	3	6.2 Opciones del Jugador con la Iniciativa	13
2. SUMARIO SECUENCIA DE JUEGO	3	6.3 Activación de la Formación	13
3. ESQUEMA COMPONENTES DE JUEGO	3	6.3.1 Determinación Puntos de Activación	13
3.1 Mapa	3	6.3.2 Niveles de Activación Formación	13
3.1.1 Hex de Terreno	3	6.3.3 Activando Formaciones Sin Suministro	13
3.1.2 Lado de Hex de Terreno	3	6.3.4 Gastando Puntos de Activación	13
3.1.3 Hexes Campos de Minas & Cajas	3	6.4 Activación de Unidad Independiente	14
3.1.4 Registros & Cajas de Mantenimiento	3	6.5 Reacción de Formación	14
3.1.5 Hexes de Entrada de Suministro	3	6.5.1 Desencadenando Intentos de Reacción	14
3.2 Unidades de Combate	4	6.5.2 Resolviendo Intentos de Reacción	14
3.3 Cuarteles Generales (HQ)	5	6.5.3 Efectos de una Reacción Exitosa	14
3.4 Unidades Aéreas del Eje	5	6.5.4 Efectos de una Reacción Fallida	14
3.5 Marcadores de Juego	5	7. ACCIONES	15
3.6 Ayudas de Juego	6	7.1 Posibles Acciones (Visión General)	15
3.6.1 Ayuda Jugador A, lado 1	6	7.2 Procedimiento	15
3.6.2 Ayuda Jugador A, lado 2	6	7.3 Acción de Movimiento	15
3.6.3 Ayuda Jugador B, lado 1	6	7.3.1 Moviendo Apilamientos	15
3.6.4 Ayuda Jugador B, lado 2	6	7.3.2 Movimiento Máximo	16
3.7 Pantallas de Preparación	6	7.3.3 Movimiento por Carretera	16
3.8 Registro Juego Ayuda Jugador (Opcional)	6	7.3.4 Movimiento en Pantalla	16
3.9 Dados	6	7.3.5 Movimiento y HQs Enemigos	16
4. SECUENCIA DE JUEGO	6	7.3.6 Campo de Minas & Cajas	16
5. PROCEDIMIENTOS ESTÁNDAR	7	7.4 Acción Abrir Brecha en Campo de Minas	16
5.1 Convenciones de Cálculo	7	7.5 Acción de Combate	18
5.2 SNAFU/Schlachtenglück	7	7.5.1 Resolviendo el Combate	18
5.3 Apilamiento & Inteligencia Limitada	7	7.5.2 Resultados de Combate	22
5.3.1 Apilamiento	7	7.5.3 Victoria en la Batalla	23
5.3.2 Desplazamiento del HQ	7	7.6 Acción de Recuperación	23
5.3.3 Desplazamiento de una Unidad	7	7.7 Acción de Defensa Mejorada	23
5.3.4 Inteligencia Limitada	7	8. FASE DE FIN DE TURNO	24
5.4 Zonas de Control	8	9. FASE ADMINISTRATIVA	24
5.4.1 Efectos de la ZOC	8	9.1 Segmento de Recuperación	24
5.5 Formaciones y Unidades Independientes	8	9.1.1 Recup. Nivel de Activación de Formación	24
5.5.1 Unidades de Formación	8	9.1.2 Recuperación de Unidades Aéreas	24
5.5.2 Unidades Independientes	8	9.1.3 Autorecuperación Unidades de Combate	24
5.6 Chequeos de Eficacia	9	9.1.4 Recup. Unidades Indep. No Asignadas	24
5.6.1 Realizando un CE	9	9.1.5 Desgaste de Unidades Aisladas	24
5.6.2 Fallando un CE	9	9.2 Segmento de Organización	24
5.6.3 Efectos de la Desorganización	9	9.3 Segmento de Reemplazos	24
5.6.4 Recuperación de la Desorganización	9	9.3.1 Reemp. Tanques-Tanques Pesados Commonwealth	24
5.7 Suministro	9	9.3.2 Reemp. Infantería A Pie Commonwealth	24
5.7.1 Cuando se Chequea el Suministro	9	9.4 Segmento de Refuerzos	24
5.7.2 Trazando una Ruta de Suministro	9	9.4.1 Colocación de Refuerzos	24
5.7.3 Fuentes de Suministro	10	9.4.2 Movimiento de Refuerzos	25
5.7.4 Rutas de Suministro Cortadas	10	9.4.3 Refuerzo de Nueva Formación	25
5.7.5 Efectos Fuera Suministro & Suministro Emergencia	10	10. ESCENARIOS	25
5.8 Estado de Mando	11	10.1 Escenario 1: Asalto a Bir Hacheim	25
5.8.1 Cuando se Chequea el Alcance de Mando	11	10.2 Escenario 2: La Fase de Apertura	26
5.8.2 Rutas de Mando Cortadas	11	10.3 Escenario 3: Las Batallas de Gazala	27
5.8.3 Efectos de Fuera de Mando	11	11. NOTAS DEL DISEÑADOR	30
5.8.4 Aislamiento	11	12. NOTAS DE JUGADOR	31
5.9 Marcador de Schwerpunkt	12	13. CONTEXTO HISTÓRICO	31
6. FASE DE OPERACIONES	13	14. ÍNDICE	32
6.1 Determinación de la Iniciativa	13		

Formato

❖ Las notas útiles y la información adicional sobre las reglas se redactan de esta forma.

● Las excepciones a las reglas se redactan así.

Las erratas se redactan así

Las erratas o reglas que no deben tenerse en cuenta se escriben así.

Diciembre 2022



Nota: Hemos decidido utilizar el Inglés Británico para este juego, ya que creemos que es apropiado para cubrir la campaña en el Desierto Occidental.

2 OPERATION THESEUS - GAZALA 1942

1. INTRODUCCIÓN

El Juego

Operación Theseus - Gazala 1942 es una simulación a nivel operacional de las batallas de Gazala de 1942, que tuvieron lugar durante mayo y junio de 1942.

El juego está pensado para dos jugadores, pero también es adecuado para jugar en solitario o en equipo. El objetivo del jugador del Eje es golpear duramente a las fuerzas de la Commonwealth y tomar lugares específicos de victoria, abriendo así la puerta a Egipto. El jugador de la Commonwealth quiere evitar que esto ocurra, eliminando así el potencial del Eje para nuevas ofensivas. El juego se desarrolla de forma semi-interactiva y tiene a los jugadores involucrados todo el tiempo...

La Escala

- Un hex representa 3,5 kms (2,2 millas) de terreno de lado a lado.
- Cada turno representa un período de uno a seis días.
- Las Unidades de Combate son en su mayoría regimientos/brigadas de infantería, y batallones/regimientos blindados.

2. SUMARIO DE SECUENCIA DE JUEGO

La Operación Theseus - Gazala 1942 se juega en un número variable de turnos de juego, dependiendo del escenario. Un turno de juego suele consistir en una Fase Administrativa (Fase Admin), seguida de la Fase de Operaciones (Fase Ops), existente en un número variable de los llamados Ciclos de Operaciones (Ops). Por último, cada turno termina con la Fase de Fin de Turno. El primer turno de un escenario se salta la Fase de Administración, tal y como se indica en el Registro de turnos. Por lo tanto, la Fase de Operaciones se explica en las reglas antes de la Fase de Administración.

Los Procedimientos Estándar son reglas generales, que se aplican en cualquier momento de cada turno.

3. ESQUEMA COMPONENTES DE JUEGO

El juego incluye los siguientes componentes:

- Un libro de reglas.
- Un mapa montado.
- 383 fichas grandes.
- 4 ayudas al jugador de doble cara.
- 1 pantalla de preparación de doble cara.
- Dos dados de 10 caras, denominados "d10".

3.1 MAPA

El mapa muestra la zona del Norte de África en la que se libraron las batallas de Gazala. Se superpone una cuadrícula hexagonal para regular el movimiento de las fichas de juego. Hay varios elementos de terreno en el mapa, que pueden dividirse en elementos de Hex de Terreno y de Lado de Hex de Terreno. Cada hex también tiene un número de identificación único para facilitar la preparación.

3.1.1 Hex de Terreno

El Hex de Terreno indica los costes de movimiento básicos para las unidades de a pie, motorizadas y de HQ para entrar en un hex. También define la columna de la Tabla de Resultados de Combate que se usa. Algunos presentan más de un tipo de terreno. En estos casos, importa el que domina el hex (es decir, que cubre la mayoría). En caso de duda, se recomienda el sentido común o una tirada de dados.



Cuanto más obstruye el Terreno, más beneficia al defensor:



Las Carreteras y los Caminos son un tipo especial de Hex de Terreno, y sólo influyen en los costes de movimiento, no en la resolución del combate. Una Carretera o Camino niega los costes de movimiento del resto del terreno en el hex. Cuando se mueve desde un hex de Carretera a otro de Carretera a través de esa Carretera en particular, se pueden utilizar costes de puntos de movimiento reducidos indicados en la Tabla de Efectos del Terreno (TEC). Los hexes de Camino funcionan de la misma manera que los hexes de Carretera, pero con una menor reducción de costes de PMs.

❖ Las unidades NO pueden usar el beneficio en movimiento de Carretera/Camino cuando entran o salen de una ZOC o de un hex de Campo de Minas enemigo Sin Brecha.

3.1.2 Lado de Hex de Terreno

Los dos tipos de terreno de lado de hex en este juego son las Crestas y los Wadis. A una unidad le cuesta todos sus Puntos de Movimiento cruzar una Cresta o un Wadi, por lo que una unidad sólo puede cruzar uno en una Acción de Movimiento si comienza adyacente a él.



Las Crestas y los Wadis también tienen un impacto en el combate: reducen a la mitad los valores del Tanque atacante para la resolución del combate. El terreno del lado de hex beneficia al Defensor. Además, no se puede proyectar una Zona de Control (ZOC) a través de un lado de hex de Cresta o de Wadi (ver 5.4).

3.1.3 Hexes de Campos de Minas & Cajas

Un hex de Campo de Minas o de Caja tiene diferentes efectos sobre el movimiento, el combate y el suministro, dependiendo de si es amigo o enemigo y de si presenta Brecha o no. El estado de amigo o enemigo depende del bando propietario original (y del color de la representación del mapa) y NO CAMBIA durante el juego, incluso si el oponente toma o abre Brecha en el hex. Los efectos se explican en las respectivas secciones de las reglas. Las Cajas siempre se consideran también hexes de Campo de Minas.

❖ Los Campos de Minas y las Cajas son Hexes de Terreno, no de Lado de Hex.

3.1.4 Registros & Cajas de Mantenimiento

Registro de Turno:

Muestra el paso del tiempo e indica cuando los Refuerzos son elegibles para ambos bandos. El Calendario de Refuerzos se encuentra debajo.

Registro de DRM de Iniciativa:

Indica el Modificador Positivo de la Tirada de Iniciativa que se aplica actualmente a la tirada de Iniciativa del bando de Reacción.

Registro de Formaciones:

Registra el número de veces que una Formación puede ser Activada 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).

Cajas de Asignación de Formación:

Se utiliza para seguir la Asignación de Unidades Independientes a una Formación.

Cajas de Mantenimiento de Unidades Aéreas:

Las Unidades Aéreas de un bando se pueden colocar en ellas para su control.

3.1.5 Heses de Entrada de Suministro

Estos hexes actúan como Fuentes de Suministro para el bando indicado. Las unidades del HQ necesitan tener una Ruta de Suministro clara hacia uno de sus propios hexes de Suministro para estar En Suministro (ver 5.7 Suministro).



3.2 UNIDADES DE COMBATE

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

La mayoría de las Unidades de Combate están subordinadas a una división o brigada, cada una con su propia franja de color única en la parte superior de la ficha. Las Unidades Independientes tienen una franja de blanca de Formación en lugar de un color de Formación o no tienen ninguna franja (según tipo). Los siguientes símbolos marcan todas las Unidades Independientes (permanentes y no permanentes):



Las unidades del Eje son Alemanas o Italianas y tienen el siguiente código de colores:

Alemán		90th Leichte Division
		15th Panzer Division
		21st Panzer Division
		15th Schützen Brigade
Italiano		Littorio Division
		Pavia Division
		Brescia Division
		Trento Division
		Sabratha Division
		Ariete Division
		Trieste Division

Las unidades de la Commonwealth son Británicas, Indias, Sudafricanas o Francesas Libres y tienen el siguiente código de colores:

Británicas		7th Armoured Division
		1st Armoured Division
		50th Northumbrian Division
Francia Libre		Free French Brigade
Indias		5th Indian Division
Sudafricanas		1st South African Division
		2nd South African Division

Las Unidades de Combate generalmente se dividen en unidades de tipo Infantería (Puntos Antitanque Blancos) y unidades de tipo AFV (Puntos de Tanque Amarillos). Las unidades FLAK Alemanas tienen Puntos Antitanque, y características adicionales (ver 7.5.1.5 DRMs de Combate). A efectos de movimiento, las unidades se pueden dividir en unidades de A Pie (MPs en hexágono blanco) y unidades Motorizadas (MPs en hexágono rojo).

Las Valores Numéricos y los Símbolos Impresos en las

Unidades de Combate pueden leerse como sigue:

Unidades de Combate		Lado Reverso	
Color Formación (c)	Unidad ID (b)	Color Formación (c)	Unidad ID (b)
Símbolo Divisional (d)	Unidad Tipo (a)	Símbolo Divisional (d)	Unidad Tipo (a)
Eficacia (e)	Puntos AT (g)	Eficacia (e)	Puntos AT (g)
Fuerza Combate (f)	Movimiento Permitido (h)	Fuerza Combate (f)	Movimiento Permitido (h)
			Desorganizado (i)
			Sin ZOC (j)
			Libre Apilamiento (k)
			Sin Bonif. de Armas Combinadas (l)
			Puntos de Tanques (g)

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

Infantería		Ingenieros	
Infantería Mot.		Recon	
Panzergrenadier		Coches Blindados (Sd.Kfz. 222 / AB41)	
Valentine		Pz.Kpfw. III	
Matilda		Pz.Kpfw. IV	
M3 Grant		M. 14/41	
Crusader MkII			
8,8 cm. FlaK			

b. **Unidad ID:** Se muestra por interés histórico y se utiliza para facilitar la Preparación y para fines de Asignación.

c. **Símbolo Divisional:** Todas las unidades de una Formación específica muestran el símbolo histórico de la División matriz.

d. **Franja de Color de Formación:** Se utiliza como identificador de todas las unidades de una misma Formación. Las Formaciones en este juego son Brigadas y Divisiones. Las unidades con una franja blanca son permanentemente Independientes. Las unidades sin franja pueden ser Asignadas a una Formación (ver 5.5).

e. **Valor de Eficacia:** La capacidad de una unidad para llevar a cabo varias Acciones, soportar la fatiga de la batalla y permanecer en buen orden. Valores de 2 (peor) a 7 (mejor).

f. **Fuerza de Combate:** El valor básico que una unidad terrestre utiliza en combate. Puede reducirse al sufrir bajas en combate.

g. **Puntos de Tanques o Antitanques (AT):** Valores especiales de combate usados cuando hay Blindados implicados. También indica si una unidad es de tipo AFV (Puntos de Tanque en caja amarilla) o de tipo Infantería (Puntos AT en caja blanca). Las FLAK Alemanas tienen Puntos AT y datos adicionales (ver 7.5.1.5 DRMs de Combate).

h. **Movimiento Permitido:** Número máximo de Puntos de Movimiento que una unidad puede gastar durante una Acción de Movimiento. También indica el tipo de movimiento (PMs en hexágono blanco: A Pie, PMs en hexágono rojo: Motorizado). Si la unidad está Desorganizada, se muestra una "d" en su lugar.

i. **Banda Desorganizada:** Esta banda diagonal también indica que una unidad está Desorganizada.

j. **Símbolo de Sin ZOC:** La esquina superior izquierda en blanco, indica que una unidad no puede proyectar una ZOC.

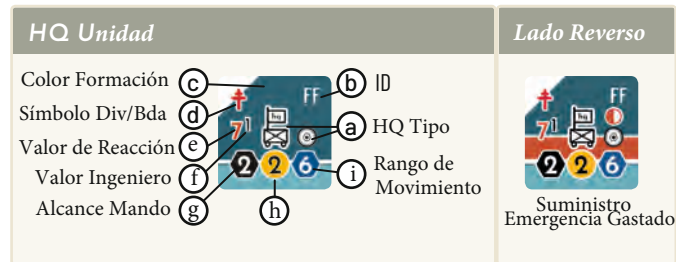
k. **Símbolo de Libre Apilamiento:** Indica que una unidad no cuenta para las restricciones de Apilamiento.

l. **Sin Bonif. de Armas Combinadas:** Indica que la unidad (un Tanque Italiano o una unidad de Tanques Pesados Británicos) no tiene derecho a la Bonificación por Armas Combinadas.

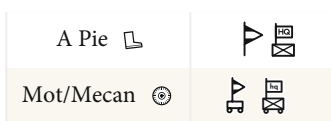
3.3 HQ

Los HQs representan la base organizativa y logística de las Formaciones que participaron en la campaña histórica. Los HQs son cruciales para el mando, el control y el abastecimiento de las Formaciones y, por tanto, para la capacidad de llevar a cabo con éxito las acciones sobre el terreno. Cada Formación tiene su propio HQ de Formación matriz.

Los Valores Numéricos y los Símbolos Impresos en las unidades HQ pueden leerse como sigue:



a. **HQ Tipo:** Es A Pie o Motorizado/Mecanizado. Esto es importante para trazar el Suministro.



- b. **División o Brigada ID:** El ID único de una Formación.
- c. **Color Formación:** Identifica todas las unidades que pertenecen a la misma Formación.
- d. **Símbolo Divisional o de Brigada:** El Símbolo histórico de una Formación.
- e. **Valor de Reacción:** Es usado cuando una Formación intenta una Reacción.
- f. **Valor Ingeniero:** Un modificador que un HQ puede dar para entrar o abrir una Brecha en un hex de Campo de Minas enemigo Sin Brecha (ver 7.4 Acción de Abrir Brecha en Campo de Minas).
- g. **Alcance de Mando:** El Rango de hexes en los que las unidades de la misma Formación están en Mando, si tienen una Ruta de Mando clara (ver 5.8 Alcance de Mando).
- h. **Puntos de Apoyo al Ataque:** Representan los recursos de Artillería de una Formación, pero también otros activos como ingenieros o columnas de transporte. Pueden utilizarse como DRM's en un ataque Regular (medio) o Preparado (completo) (véase 7.5.1.5 DRM's de combate). Los Puntos de Apoyo al Ataque de un HQ pueden reducirse debido al Sobreapilamiento (ver 5.3.1 Apilamiento) o al Desplazamiento (ver 5.3.2 Desplazamiento HQ).
- i. **Movimiento Permitido:** Número máximo de puntos de movimiento que el HQ puede gastar durante una Acción de Movimiento.

Los HQs tienen las siguientes características:

- Las unidades HQ no se tratan ni se consideran Unidades de Combate.
- No puede haber más de una unidad de HQ en un mismo hex.
- Las unidades HQ no proyectan una ZOC (marcada en las fichas con una esquina en blanco como recordatorio).
- No pueden entrar en un hex que contenga EZOCs a menos que el hex tenga una Unidad de Combate amiga (Desorganizada o no) o la unidad HQ nueva como Apilamiento con Unidades de Combate.
- Las unidades HQ sólo se retiran del juego cuando todas sus unidades subordinadas o asignadas en ese momento han sido eliminadas.



3.4 UNIDADES AÉREAS DEL EJE

Las unidades Aéreas del Eje no son unidades sino marcadores. Proporcionan un bono de desplazamiento de columna de +1 en el combate.

3.5 MARCADORES DE JUEGO

Con ellos puedes seguir ciertos estados en el mapa:

Valor de Recuperación
Máx. Nivel de Activación

Marcador de Activación de Formación: Se utiliza para registrar el número de Activaciones disponibles de cada Formación durante un turno de juego.

Marcador de Puntos de Acción (PAs disponibles): Muestra los Puntos de Acción disponibles actualmente de una Formación activada (uno para el bando del Eje, otro para el bando de la Commonwealth).

Marcador de Fuerza de Combate actual: (valores 0 a 15) el marcador de 0 sólo se usa para unidades HQ cuyo Valor de Apoyo al Ataque por el HQ se ha reducido a cero.

Marcador de Defensa Mejorada: Indica las unidades en estado de Defensa Mejorada.

Marcador de Turno de Juego: Se utiliza para registrar el Turno de Juego en curso.

Marcador de Iniciativa +DRM: Un único marcador para saber qué bando recibe un modificador de la tirada durante la determinación de la Iniciativa.

Ficha de Multiplicador de Combate: Se utiliza para determinar los Multiplicadores de Combate cuando se resuelve el combate. El atacante y el defensor sacan cada uno un marcador al azar para su(s) unidad(es).

Marcadores de Activación Independientes (1, 2, sin Activación): Se utiliza para hacer un seguimiento del número de Activaciones que ha realizado una unidad Independiente.

Marcador de Fuera de Mando: Cuando una unidad se encuentra Fuera de Mando, debe marcarse con este marcador para indicar este estado.

Marcador Aislado: Se utiliza para marcar el estado de las unidades Aisladas.

Marcador de Suministro Cortado: Se utiliza para marcar las principales Fuentes de Suministro Cortadas.

Marcador de Control de Tobruk: Actúa como Fuente de Suministro para el bando cuyo símbolo está actualmente boca arriba.

Marcador de Campo de Minas con Brecha: Indica que se ha despejado un camino a través de un Campo de Minas enemigo.

Marcadores de Asignación: Muestra que una unidad está actualmente Asignada a una Formación. También se incluyen marcadores ficticios.

Marcadores de Hex de Victoria: Marcadores hexagonales que indican los PVs dados de un lugar en un marco temporal específico (ver 10. Escenarios).

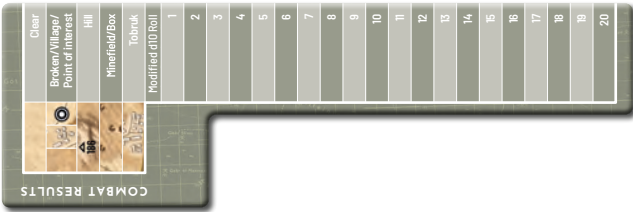


Marcadore SNAFU/Schlachtenglück:
Se puede dar al oponente para volver a lanzar un sólo dado.



Marcadores de Punto de Victoria:
Se utiliza para registrar el número de Puntos de Victoria en el registro de Puntos de Victoria durante la Fase de Fin de Turno (ver 9).

Regla de la Tabla de Resultados de Combate:
Puede utilizarse para facilitar la resolución del combate en la Tabla de Resultados del Combate.



Marcador del Eje Schwerpunkt:
Da ciertos beneficios a una Formación (ver 5.9).



Marcador de hex de Atacante/Objetivo:
Pueden utilizarse como marcadores de posición de Unidades/Apilamientos para la resolución del combate.



Marcador de Unidad de Apoyo:
Puede usarse para marcar unidades que apoyan al atacante o al defensor en el combate, o como posición de Unidades/Apilamiento en la resolución del combate.



Marcador de Activación Restringida:
Se usa como recordatorio para Formaciones o Unidades que no pueden ser Activadas hasta que se cumplan ciertas condiciones.



Marcador de Formación Activada:
Puede usarse para marcar la Formación que está Activada en ese momento, como recordatorio durante las pausas más largas o las interrupciones del juego.

3.6 AYUDAS DE JUEGO

Puedes encontrar toda la información relevante que se necesita para el juego agregada en las Ayudas al Jugador. Hay dos Ayudas al Jugador: cada una tiene una cara con información general y otra con información necesaria en la Fase de Operaciones.

3.6.1 Ayuda de Juego A, lado 1

Contiene:

- Tabla de Resultados de Combate (CRT)
- Carta de Efectos del Terreno (TEC)

3.6.2 Ayuda de Juego A, lado 2

Contiene:

- Secuencia de Combate
- DRMs de Combate

3.6.3 Ayuda de Juego B, lado 1

Contiene:

- Secuencia de Juego
- Tabla de Puntos de Acción
- Tabla de Coste de Puntos de Acción
- Tablas de Campos de Minas
- Límites de Apilamientos

3.6.4 Ayuda de Juego B, lado 2

Contiene:

- Explicación de Fichas
- Información de Unidad
- Información de Mando & Suministro

3.7 PANTALLAS DE PREPARACIÓN

Estas Tablas facilitan la Preparación para los respectivos escenarios y muestran las ubicaciones en la Preparación de todas las Unidades al comienzo de la partida.

3.8 REGISTRO DE JUEGO AYUDA AL JUGADOR (OPCIONAL)

Puede usarse en lugar de los Registros correspondientes en el mapa para hacer más cómodo el juego en solitario.

3.9 DADOS

El juego incluye dos dados de diez caras, denominados "d10", que se utilizan para la resolución del combate. El número cero (0) se trata siempre como diez (10).

4. SECUENCIA DE JUEGO

El juego de Campaña dura hasta ocho turnos de juego. Un turno de juego es una secuencia de eventos que deben ocurrir en un orden determinado. Cada turno de juego consiste básicamente en una Fase Administrativa (Admin), una Fase de Operaciones (Ops) y una Fase de Fin de Turno. La Secuencia de Juego debe seguirse estrictamente en el orden preestablecido a continuación:



Fase Admin:

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 Ops:

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

1. Determinación de la Iniciativa
2. Activación de la Formación o Activación de la Unidad Independiente:
La Activación de una **Formación** permite al jugador con Iniciativa activar todas las unidades subordinadas, incluidas las unidades Independientes actualmente Asignadas a ella, para realizar una o más Acciones (ver 7. Acciones). La Activación de una **Unidad Independiente** puede ser elegida para activar una Unidad No Asignada.

La mayoría de las actividades del juego tendrán lugar en esta Fase. He aquí un resumen de las posibles Acciones:

- Acción de Movimiento
- Acción de Recuperación
- Acción de Abrir Brecha en Campo de Minas
- Acciones de Combate (Precipitada, Regular o Preparada)
- Acción de Defensa Mejorada

Durante una Activación de Unidad Independiente o de Formación, el jugador Pasivo puede, bajo ciertas circunstancias, intentar una Reacción de Formación. Si tiene éxito, interrumpe la Acción de su oponente para realizar Acciones propias.

Fase de Fin de Turno:

Se registrarán los Puntos de Victoria, se ajustarán los marcadores de PVs en el Registro de Puntos de Victoria, y el marcador de Turno de Juego se moverá a la siguiente casilla en el registro de Turno de Juego.

- ❖ Todos los escenarios comienzan con la Fase de Ops. Omite la primera Fase Admin enteramente. Esta es la razón por la que la Fase de Ops se explica en estas reglas antes que la Fase Admin.

5. PROCEDIMIENTOS ESTÁNDAR

5.1 CONVENCIONES DE CÁLCULO

Cuando se haga un cálculo para un combate, u otra función del juego, que haga una fracción en los pasos intermedios, mantén la fracción hasta que se hayan sumado todos los valores de las unidades de ese bando. Entonces redondea cualquier fracción restante al siguiente número entero. Todos los modificadores posibles son acumulativos.

- ❗ Cuando se calcula una proporción de probabilidades para el combate, siempre se redondea hacia abajo para ajustarse a una columna de proporción en la CRT.

- ❖ Nunca se redondean los Puntos de Movimiento

5.2 SNAFU/SCHLACHTENGLÜCK

El jugador Propietario puede dar este marcador al jugador contrario para forzar una nueva tirada de cualquiera de las tiradas del contrario. El bando del Eje siempre posee este marcador al inicio.



5.3 APILAMIENTO & INTELIGENCIA LIMITADA

5.3.1 Apilamiento

Colocar más de una unidad en un hex se llama apilar. Cada bando es libre de apilar unidades en el orden que desee. La posición de una unidad en un Apilamiento no tiene efecto en el juego, aunque las unidades pueden estar "escondidas" debajo de la unidad superior de un Apilamiento. Una unidad de HQ debe ser siempre la unidad más alta de un Apilamiento. Un jugador siempre puede mirar debajo de una unidad de HQ. Sólo las Unidades de Combate y los HQs están sujetos a las restricciones de Apilamiento. Los Límites de Apilamiento no prohíben el movimiento y sólo deben cumplirse al final de una Acción (ver 7. Acciones) o de una Retirada (ver 7.5.2 Resultados del Combate)

Límites de Apilamiento

Los Límites de Apilamiento son diferentes para ambos bandos y se definen de la siguiente manera (también se pueden encontrar en la Ayuda al Jugador B):

LÍMITE DE LA COMMONWEALTH



Dos unidades de las cuales sólo una puede ser de Infantería A Pie. Una unidad de HQ se apila gratis.

LÍMITE DEL EJE



Una unidad HQ y una unidad de Infantería, dos unidades Panzer y/o de Reconocimiento, y cualquier número de unidades Flak/de Ingenieros.

- ❗ *Brigada Francesa Libre: Cuando se apilan juntas, cuenta las dos medias Brigadas Francesas Libres como una unidad de Infantería A Pie.*

Sobreapilamiento

Todas las Unidades de Combate en un hex Sobreapilado (al final de una Acción o en cualquier momento durante una Retirada) sufren una Desorganización automática.

Una unidad actualmente Desorganizada permanece Desorganizada y sufre una pérdida adicional de Puntos de Fuerza.

Si un hex contiene dos o más HQs, cada HQ pierde un Punto de Apoyo al Ataque de su total actual, colocando un marcador de Puntos de Fuerza correspondiente debajo del HQ. Además, los HQs y unidades sobrantes deben ser Desplazados inmediatamente (perdiendo un Punto de Apoyo adicional al hacerlo, 5.3.2), para que el hex cumpla los Límites de Apilamiento. En situaciones de Sobreapilamiento de unidades (sólo), no de HQs, el jugador contrario puede hacer el Desplazamiento(s) en lugar del jugador propietario. Si no hay otra opción que el desplazamiento a un hex que queda Sobreapilado por el Desplazamiento, este hex sufre los mismos efectos. Una unidad nunca puede "saltar" sobre unidades enemigas mientras esté siendo Desplazada. Si el Desplazamiento es imposible debido a la presencia de unidades enemigas y terreno prohibido, el bando propietario elimina las unidades Sobreapiladas hasta que se cumplan los Límites de Apilamiento. Las unidades de diferentes Formaciones pueden apilarse juntas hasta los Límites de Apilamiento. Sólo se puede activar una Formación al mismo tiempo. Cuando el Apilamiento sea atacado, todas las unidades se defenderán juntas.

5.3.2 Desplazamiento de HQ

Además del Sobreapilamiento, un HQ debe ser Desplazado si es la única unidad en un hex y una unidad enemiga que no sea HQ mueve adyacente a él por cualquier razón (excepto si está dividido por terreno Impasable como los lados de hex de Mar en Tobruk). También es Desplazado si durante una Retirada, dos HQs están en el mismo hex. También es Desplazado si se encuentra repentinamente solo en un hex como resultado de un combate, incluso si no está adyacente a una unidad enemiga (ver 7.5). Después del Desplazamiento, la unidad desencadenante puede continuar su movimiento.

Procedimiento: Coloca el HQ en la Unidad de Combate terrestre amiga más cercana de la misma Formación, que no esté actualmente apilada con otro HQ y que no esté situada en un hex de Campo de Minas Sin Brecha Enemigo. En el caso de que haya más de una opción, el jugador propietario elige el hex. En el improbable caso de que todas las Unidades de Combate estén situadas en hexes de Campo de Minas Sin Brecha, el HQ se coloca adyacente a una Unidad de Combate seleccionada por el jugador propietario.

Adicionalmente:

1. Resta uno del total de Apoyo al Ataque actual del HQ hasta que se alcance el mínimo de 0 y
2. Mueve su marcador de Activación de Formación a la siguiente casilla inferior del Registro de Activación de Formación.

5.3.3 Desplazamiento de Unidad

El jugador contrario puede desplazar las unidades apiladas de su elección de una en una a cualquier hex(s) adyacente(s) hasta alcanzar el Límite de Apilamiento. El jugador contrario no puede Desplazar una unidad a un hex totalmente apilado a menos que no haya otro hex alternativo disponible.

- a. Las unidades Desplazadas que terminan causando un Sobreapilamiento en el hex de Desplazamiento provocan los mismos resultados de Desorganización y Desplazamiento en este nuevo hex.
- b. Cualquier unidad que no pueda ser Desplazada debido a la presencia de Unidades de Combate enemigas es eliminada.

5.3.4 Inteligencia Limitada

Un bando sólo puede examinar el contenido de un Apilamiento enemigo después de haber declarado un Ataque Terrestre contra el hex defensor. Los marcadores de Fuerza Reducida debajo de las unidades nunca pueden ser inspeccionados. En cualquier otro momento, sólo se puede ver la unidad más alta de un Apilamiento enemigo.

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

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 (ZOC) de esa unidad. La ZOC de una unidad enemiga se llama Zona de Control Enemiga (EZOC). La capacidad de una unidad para proyectar una ZOC depende del tipo de unidad, de su estado y del terreno, como se detalla en la columna ZOC de la TEC.

❖ Las ZOCs no pueden ser proyectadas a través de hexes Cajas/Campos de Minas enemigos y a través de lados de hexes de Wadi y Crestas.

❖ El estado amigo o enemigo de un hex de Campo de Minas o Caja depende del bando propietario original y no cambia durante el juego.

Las siguientes unidades nunca ejercen/proyectan una ZOC y están marcadas con una esquina blanca en su ficha:

- Cualquier Unidad Desorganizada
- Unidades HQs
- Unidades Flak Alemanas
- KG Hecker
- Unidades Aéreas

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 y una Ruta de Suministro enemiga. Si las ZOCs de ambos bandos se proyectan en el mismo hex, ambas coexisten y el hex es controlado mutuamente por ambos bandos.

5.4.1 Efectos de la ZOC

Movimiento

Una Unidad de Combate debe dejar de mover inmediatamente al entrar en una EZOC, incluso si el hex ya está ocupado por una unidad amiga. No hay ninguna restricción cuando se mueve desde una EZOC a un hex que no sea una EZOC. La única manera de mover directamente desde una EZOC a otra EZOC es a través del Movimiento en Pantalla (ver 7.3.4 Movimiento en Pantalla). Durante el movimiento libre de Refuerzos, las unidades que realizan este movimiento no pueden entrar en una EZOC en ningún momento de esa Acción (9.4.2).

Mando y Suministro

El Alcance de Mando y las Rutas de Suministro pueden trazarse hacia las EZOCs, pero nunca a través de ellas. Las Unidades de Combate amigas (incluso las Desorganizadas) anulan las EZOC en el hex que ocupan sólo a estos efectos.

Retirada

Las unidades en Retirada sufren penalizaciones adicionales al entrar en una EZOC (ver 7.5.2 Resultados del Combate).

Acción de Abrir Brecha en un Campo de Minas

Las unidades y Apilamientos en un hex de Campo de Minas enemigo Sin Brecha, situadas en una EZOC, aún pueden realizar Acciones de Abrir Brecha en un Campo de Minas, pero con penalizaciones especiales (ver 7.4).

Apoyo al Combate

El Apoyo al Combate sólo puede usarse cuando la Unidad de Apoyo proyecta una ZOC en el hex enemigo atacante o defensor.

Reemplazos

Una Unidad de Combate no puede recibir Reemplazos si está en una EZOC. Una Unidad de Combate de la Commonwealth no puede ser canibalizada si está en una EZOC.

Refuerzos

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

5.5 FORMACIONES Y UNIDADES INDEPENDIENTES

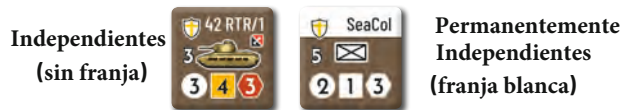
Las Formaciones son el concepto organizativo clave en este juego. Los jugadores deben pensar en sus fuerzas en términos de Formaciones para utilizarlas eficazmente, al igual que los comandantes históricos.

5.5.1 Unidades de Formación

La mayoría de las Unidades de Combate están organizadas permanentemente por una Formación, que se puede identificar fácilmente por su franja de color. Una Formación se compone de una unidad de HQ y varias Unidades de Combate, incluyendo cualquier unidad Independiente Asignada actualmente a la Formación. Sólo las unidades pertenecientes a una Formación Activada pueden realizar una Acción asignada a esa Formación.

5.5.2 Unidades Independientes

Las unidades Independientes no pertenecen a una Formación específica. Las unidades Independientes sin franja blanca de Formación pueden ser Asignadas y Reasignadas a y desde Formaciones durante el Segmento de Organización, y siempre deben formar parte de una Formación calificada. Las unidades con franja blanca de Formación son permanentemente Independientes y nunca pueden ser Asignadas a una Formación.



Asignación

Para ser Asignada, una unidad Independiente sin franja blanca debe estar sin interrupción y dentro del Alcance de Mando del HQ de la Formación a la que desea ser Asignada.



Los jugadores deben registrar cualquier Asignación en secreto colocando su marcador de Asignado en la casilla de Formación correspondiente. Los marcadores Ficticios también pueden colocarse en este momento. Una Asignación no necesita ser mostrada al jugador contrario a menos que sea Cuestionada por el jugador contrario. Una vez Asignada, la unidad se trata exactamente como cualquier otra unidad de la Formación. Los Refuerzos Independientes (sin franja blanca) deben ser Asignados a una Formación antes de entrar en el mapa.

5.4 EJEMPLOS DE ZONA DE CONTROL



Unidades sin ZOC (esquina blanca)
HQs, Unidades de Flak Alemanas, KG Hecker, y Unidades Aéreas no proyectan ZOC.



ZOC de Unidad de Combate
Las Unidades de Combate pueden proyectar su ZOC en la mayoría de los tipos de terreno, excepto a través de lados de hex de Cresta y Campo de Minas Sin Brecha.



ZOC de Unidad Desorganizada
Las unidades Desorganizadas no están capacitadas para proyectar una ZOC.



ZOC de Apoyo al Combate
La unidad AFV no puede proporcionar Apoyo al Combate ya que no puede proyectar una ZOC en el hex de la unidad enemiga. (7.5.1.5 A)

Reasignación

Una vez Asignada, una unidad Independiente permanece subordinada a la Formación hasta que el jugador decida Reasignarla a otra Formación durante el Segmento de Organización. Tiene que estar sin interrupción y en el Alcance de Mando de los HQs de su Formación actual y de la nueva.

Restricciones de Asignación

Las unidades Independientes Alemanas pueden ser Asignadas como sigue:

Kpf FLAK y KG Hecker: a cualquier Formación del Eje.

18 FLAK y 35 FLAK: sólo a la 90 Le, 15 Pz o 21 Pz Alemanas.

Las unidades Independientes de la Commonwealth sólo se Asignan a divisiones de Infantería A Pie Británicas (50, 1 SA, 2 SA, 5 Ind).

5.6 CHEQUEO DE EFICACIA (CE)

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

- Cualquier Resultado del Combate Rojo & Subrayado
- Acción de Recuperación
- Unidades Aisladas intentando realizar una Acción
- Chequeo de Desgaste

Los HQs nunca están sujetos a un CE y nunca quedan Desorganizados.

5.6.1 Realizar un CE

Tira 1d10 por cada unidad y compara el resultado con el Valor de Eficacia de cada unidad afectada.

- 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.

5.6.2 Fallando un CE

Cualquier Unidad de Combate que falle un CE se Desorganiza.

! (Excepción: Acción de Recuperación)

Una unidad actualmente Desorganizada que falla otro CE permanece Desorganizada y sufre una Pérdida Adicional de Puntos de Fuerza si esta Desorganización adicional resulta del combate.

❖ *Las unidades que llevan a cabo una Acción de Recuperación no pierden Puntos de Fuerza si fallan su CE.*

5.6.3 Efectos de la Desorganización

Las unidades Desorganizadas se giran a su lado Desorganizado. Ten en cuenta que una unidad Desorganizada posee un menor Valor de Eficacia impreso y menos Puntos de Tanque o Antitanque.

Unidad Desorganizada:

- No puede realizar una Acción de Movimiento.
- No proyectan una ZOC y, por lo tanto, no pueden prestar Apoyo al Combate.
- No puede desencadenar una posible Reacción de Formación.
- No puede atacar, ni apoyar un ataque.
- No puede aportar Puntos de Tanque o Antitanque al Movimiento en Pantalla.
- No puede intentar Retirarse Antes del Combate (véase 7.5.1.1).
- No puede estar en Defensa Mejorada.
- Usa la Columna Izquierda de la Ficha de Combate (Roja) si estás defendiendo, en un Campo de Minas amigo Sin Brecha usa la Columna Derecha (Verde) (ver 7.5.1.2).
- No puede recibir Apoyo al Combate.
- No opta a la Bonificación por Armas Combinadas (véase 7.5.1.3)
- No puede ser Asignando/Reasignado.
- No puede recibir Reemplazos.

! *Las unidades Desorganizadas que defienden en un Campo de Minas amigo utilizan la Columna Derecha de la Ficha de Combate (Verde).*

❖ *La única Acción que una unidad Desorganizada puede llevar a cabo es la Acción de Recuperación para Recuperarse de la Desorganización. Las unidades Desorganizadas que también están Aisladas no pueden realizar ninguna Acción.*

5.6.4 Recuperación de la Desorganización

Durante el Segmento de Recuperación de cada turno de juego, una unidad Desorganizada se Recupera automáticamente si está actualmente en el Alcance de Mando de su HQ principal, o si no está Asignada y es Independiente. Las unidades que se Recuperan de la Desorganización se giran a su lado No Desorganizado.

❖ *Las unidades también pueden Recuperarse de la Desorganización llevando a cabo una Acción de Recuperación con éxito.*

5.7 SUMINISTRO

Sólo los HQs y las unidades Independientes No Asignadas deben comprobar el Suministro en el momento en que se activan, todas las demás Unidades de Combate comprueban el Alcance de Mando en su lugar. Un HQ Sin Suministro puede permanecer En Suministro utilizando el gasto de Suministro de Emergencia (ver 5.7.5 Efectos de estar Sin Suministro).

❖ *Sólo las unidades Independientes No Asignadas y los HQs necesitan estar en Suministro en el momento de su Activación; todas las demás Unidades de Combate sólo deben comprobar su Alcance de Mando (ver 5.8 Alcance de Mando) cuando deseen realizar una Acción.*

5.7.1 Cuando se Comprueba el Suministro

Los HQs deben comprobar el Suministro en las siguientes situaciones:

- Cuando se realiza la Activación de la Recuperación de la Formación (ver 9.1 Segmento de Recuperación).
- Al comienzo de una Activación de Formación (ver 6.0 Fase de Operaciones y 5.7.5 Efectos de Sin Suministro/Suministro de Emergencia).
- Antes de realizar un intento de Reacción de Formación (ver 6.5 R. de Formación).
- Según las reglas de Fin de Partida del escenario en lo que respecta a las unidades de HQ Sin Suministro y el recuento de PVs del Eje.

Las unidades Independientes No Asignadas deben comprobar el Suministro en las siguientes situaciones:

- Al retirar los marcadores ACT (véase 6.4 Act. de unidades Independientes)
- Cuando se Activan (véase 6.4 Activación de unidades Independientes y 5.7.5 Efectos de Sin Suministro/Suministro de Emergencia)
- Al prestar Apoyo al Combate.

5.7.2 Trazar una Ruta de Suministro

Los HQs A Pie, los HQs Motorizados/Mecanizados y las unidades Independientes No Asignadas tienen sus propias restricciones para Trazar Ruta de Suministro.

HQs A Pie

Para comenzar a Trazar el Suministro, un HQ A Pie debe estar situado en o adyacente a un hex de Carretera o Camino. Este hex de Carretera o Camino tiene que estar conectado por una cadena ininterrumpida (ver 5.7.4) de hexes de Carretera o Camino de cualquier longitud a una Fuente de Suministro Mayor Amiga No Cortada (ver 5.7.3). Cada hex en el trazado debe estar conectado por Carretera o Camino. Ignora todos los demás terrenos en los hexes o lados de hex.

HQs Motorizados o Mecanizados

Un HQ Motorizado o Mecanizado puede empezar a Trazar Suministro en cualquier tipo de hex. Primero debe trazar una ruta a través de cualquier hex y a través de cualquier lado de hex que no sea prohibido a los HQs hasta cualquier hex de Carretera o Camino. Esta ruta "a campo través" no debe exceder el Alcance de Mando impreso del HQ (en hexes). Desde el hex de Carretera o Camino, traza el Suministro como un HQ A Pie.

Unidades Independientes No Asignadas

Una unidad Independiente No Asignada puede comenzar a Trazar Suministro en cualquier tipo de hex. Primero debe trazar una ruta a través de cualquier hex y a través de cualquier lado de hex no prohibido para la unidad hasta que alcance un hex de Carretera o de Camino. Esta ruta "a campo través" no debe exceder el número del Valor de Eficacia de la unidad en el lado No Desorganizado de su ficha (este valor se utiliza incluso si la unidad está actualmente Desorganizada). Desde el hex de Carretera o Camino, traza el Suministro como un HQ A Pie.

❖ *Las unidades también pueden Trazar el Suministro directamente hasta la propia Fuente de Suministro si están lo suficientemente cerca como para que no sea necesaria una red de Carreteras para ampliar la Ruta de Suministro.*

ESTADO DE SUMINISTRO

Los HQs y las Unidades tienen diferentes criterios para ser considerados En Suministro:

HQs A Pie

Los HQs A Pie deben estar en o adyacentes a un hex de Carretera o Camino que permita Trazar una ruta ininterrumpida de hexes de Carretera/Camino hasta una Fuente de Suministro Mayor Amiga.



HQs Motorizados o Mecanizados

Los HQs Mot/Meca deben estar dentro del Alcance (el mismo que el Alcance de Mando impreso del HQ) de un hex de Carretera o Camino que permita Trazar una ruta ininterrumpida de hexes de Carretera/Camino hasta una Fuente de Suministro Mayor Amiga.



Unidades Independientes No Asignadas

Las unidades Independientes No Asignadas deben estar dentro del Alcance (el mismo que el Valor de Eficacia NoDesorganizado de la unidad) de un hex de Carretera o Camino que permita Trazar una ruta ininterrumpida de hexes de Carretera/Camino hasta una Fuente de Suministro Mayor Amiga.



5.7.3 Fuentes de Suministro

El juego cuenta con tres Fuentes de Suministro diferentes: *Las Mayores*, *las de la Caja de la Commonwealth* y *la de Tobruk*.

Las Mayores están impresas en el mapa. Las de la Caja de la Commonwealth también están impresas en el mapa.

Una Fuente de Suministro Mayor deja de funcionar en el momento en que cualquier unidad enemiga

termina una Acción de Movimiento en su hex. Coloca marcador de Suministro Cortado en el hex. Este marcador se retira cuando una unidad amiga entra en el hex. Inmediatamente comienza a funcionar de nuevo como una Fuente de Suministro Mayor.

Fuente de Suministro Commonwealth

Cualquier unidad de HQ A Pie de la Commonwealth o unidad de Infantería A Pie Independiente No Asignada se considera automáticamente En Suministro si se encuentra en o adyacente a un hex de Caja Amigo Sin Brecha. Una vez con Brecha, una Caja deja de funcionar como Fuente de Suministro de la Caja de la Commonwealth para el resto de la partida.

Fuente de Suministro de Tobruk

Cualquier unidad del HQ o unidad Independiente No Asignada puede usar Tobruk como Fuente de Suministro y ser considerada En Suministro si cumple los dos requisitos siguientes:

1. La unidad debe estar situada dentro del perímetro de Tobruk (la línea de hexes de Campo de Minas conectados desde el 3902 al 4706 inclusive) y
2. La unidad debe ser capaz de establecer una Ruta de Suministro a a Tobruk como establece 5.7.2.

A diferencia de las Cajas de la Commonwealth, Tobruk puede cambiar de dueño cualquier número de veces sin restricción. Se considera capturada cuando el bando contrario hace que una de sus unidades terrestres termine su Acción de Movimiento dentro de Tobruk (hex 4303). Se convierte en una Fuente de Suministro Amiga para el bando capturador al comienzo del siguiente Turno de Juego. Coloca el marcador de control de Tobruk del bando capturador en el espacio apropiado del Registro del Turno de Juego como recordatorio de cuándo se colocó el marcador en Tobruk. Cuando el marcador se encuentra en Tobruk, actúa como Fuente de Suministro para el bando cuyo símbolo se muestra en ese momento en él.

5.7.4 Rutas de Suministro Cortadas

Una Ruta de Suministro se corta si entra en cualquier hex:

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

Además, sólo se puede trazar una Ruta de Suministro:

- Dentro o fuera de UN hex de Campo de Minas enemigo Sin Brecha, pero nunca a través de dicho hex, y
- A través de UN lado de hex de Cresta o de Wadi que no esté cruzado por una Carretera o Camino. Si la unidad que traza la Ruta está adyacente a un lado de hex de Cresta o de Wadi, NO se cuenta ese lado de hex de Cresta o de Wadi.

5.7.5 Efectos de Sin Suministro & Suministro de Emergencia

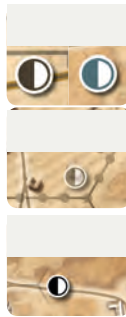
Si un HQ Sin Suministro muestra su lado frontal, todavía puede ser activado (incluida la Reacción de Formación exitosa, véase 6.5) o Recuperarse (véase 9.1 Segmento de Recuperación) gastando Suministro de Emergencia. Esto se hace simplemente girando el HQ a su lado de Suministro de Emergencia. Si una unidad HQ ya ha gastado su Suministro de Emergencia, aún puede ser Activada una vez más moviendo su marcador de Activación de Formación por el Registro de Activación de Formación hasta 0 (independientemente de su posición anterior). El HQ se Recupera y se vuelve a su cara frontal en el Segmento de Recuperación (véase 9.1 Segmento de Recuperación), si la Ruta de Suministro se ha restaurado para entonces.

Efectos sobre la Unidad Independiente Sin Suministro No Asignada y todas las unidades en una Formación con un HQ Sin Suministro:

- Fuerza de Combate actual reducida a la mitad si se ataca, Fuerza de Combate actual normal si defiende, Valor de Movimiento reducido a la mitad, no pueden prestar Apoyo al Combate y no pueden recibir Reemp.

Otros no se ven afectados, como los valores de un HQ Sin Suministro (un HQ Sin Suministro puede dar el DRM de Apoyo al Ataque del HQ [7.5.1.5 B]).

- Los HQs que utilizan el Suministro de Emergencia se consideran "En Suministro". Los HQs sólo comprueban su estado de Suministro para los eventos enumerados en 5.7.1. El estado es válido hasta la siguiente comprobación según 5.7.1.



5.8 ESTADO DE MANDO

Cada Unidad de Combate se encuentra en uno de los tres estados con respecto a su capacidad de comunicación con su HQ matriz en cualquier momento de la partida: *En Mando*, *Sin Mando* o *Aislada*. Antes de emprender cualquier Acción (véase 7.0 Acciones) o en diferentes momentos (5.8.1), cada Unidad de Combate perteneciente actualmente a una Formación debe comprobar si está En Mando de su unidad HQ matriz.

Una unidad está En Mando si puede trazar una Ruta de Mando ininterrumpida (véase 5.8.2) (es decir, un número de hexes consecutivos), que no es mayor que el Valor de Alcance de Mando de su HQ matriz. Se cuenta el hex del HQ, pero no el de la unidad, cuando se comprueba la longitud de la Ruta de Mando (ver ejemplos).

❖ *El Alcance de Mando se cuenta en hexes, no en PMs.*

Las unidades que pueden trazar Rutas de Mando Ininterrumpidas que están más allá del Alcance de Mando del HQ matriz pero todavía por debajo de los límites dados en 5.8.4 (Aislamiento), están Sin Mando (OOC). Las unidades aún más alejadas de su HQ matriz o que no tienen una Ruta de Mando Ininterrumpida están Aisladas.

❖ *Los Estados de Mando se ignoran para las unidades Independientes No Asignadas.*

ESTADOS DE MANDO



A En Mando
Una unidad se considera En Mando si está dentro del Alcance de Mando de su HQ, y puede trazar una Ruta de Mando ininterrumpida hasta él.



B Sin/Fuera de Mando
Una unidad se considera Fuera de Mando si está fuera del Alcance de Mando de su HQ, pero todavía puede trazar una Ruta de Mando ininterrumpida de 10 hexes o menos (para todas las unidades A Pie o de Tanques Pesados de la Commonwealth, MA de 3) o 20 hexes o menos (todas las unidades Mot/Meca, MA de 4+) hasta él.



C Aislada
Una unidad se considera Aislada si no puede trazar una Ruta de Mando a su HQ en absoluto, o sólo a través de una Ruta que sea más larga que 10 hexes (para todas las unidades A Pie o de Tanques Pesados de la Commonwealth, MA de 3) o 20 (todas las unidades Mot/Meca, MA de 4+) hexes.

5.8.1 Cuando se Comprueba el Alcance de Mando

Las Unidades de Combate deben comprobar el Alcance del Mando en el: **Segmento de Recuperación:**

- Unidades que se Recuperan de la Desorganización.

Segmento de Organización:

- Asignación y Reasignación de unidades Independientes.

Segmento de Reemplazos:

- Unidades que desean recibir Reemplazos.
- Canibalización de unidades de la Commonwealth para Reemplazos.

Activación de Formación:

- Unidades que desean emprender una Acción.
- Unidades que intentan usar su HQ matriz para un intento de Reacción de Formación.
- Recibir Apoyo al Ataque del HQ.
- Proporcionando o recibiendo Apoyo al Combate.
- Recibir Apoyo de Ingenieros para el Movimiento en Campos de

de Minas o un Intento de Abrir Brecha.

- Unidades que intentan Retirarse Antes del Combate.
- Por recibir Bonificación de Puntos de Acción por Victoria de Batalla.

Fase de Fin de Turno:

- El jugador del Eje, cuando comprueba los Puntos de Victoria ganados por los objetivos geográficos.

5.8.2 Cortar Rutas de Mando

Se considera que una Ruta de Mando está cortada si no se puede Trazar sin introducir un hex que:

- Contiene una unidad enemiga de cualquier tipo.
- Contiene una EZOC, a menos que una unidad amiga de cualquier tipo (aunque esté Desorganizada) también está presente.

Además, una Ruta de Mando sólo puede ser Trazada:

- Dentro o fuera de UN hex de Campo de Minas enemigo Sin Brecha, pero nunca a través de dicho hex, y
- A través de UNA Cresta o un hex de Wadi no atravesado por una Carretera o Camino. Si la unidad que traza la Ruta está adyacente a un lado de hex de Cresta o de Wadi, NO se cuenta ese lado de hex de Cresta o de Wadi.

5.8.3 Efectos de Fuera de Mando:

- Se marcan con un marcador de Fuera de Mando, que se retira en cuanto la unidad vuelve a estar En Mando.
- Sólo puede participar en Acciones de Movimiento y de Ataque Precipitado y pagar **dos** Puntos de Acción en lugar de un PA normal para estas Acciones.
- No se puede utilizar para activar la Reacción de Formación.
- No se recupera de la Desorganización durante el Segmento de Recuperación
- No puede prestar Apoyo al Combate.
- No puede recibir Apoyo al Ataque del HQ.
- No puede recibir bonificaciones de Schwerpunkt.
- No se puede recibir la bonificación de Victoria de Batalla PA.
- No se puede Asignar/Reasignar.
- No puede recibir Reemplazos.
- No se puede recibir Apoyo de Ingenieros.

5.8.4 Aislado

- Una unidad se considera Aislada si no puede Trazar una Ruta de Mando a su HQ en absoluto, o sólo a través de una Ruta que sea más larga que 10 (para todas las unidades A Pie o de Tanques Pesados de la Commonwealth, MA de 3) o 20 (todas las unidades Mot/Meca, MA de 4+) hexes.

❖ *Una unidad Independiente No Asignada (incluso permanentemente) nunca se considera Aislada.*

Efectos de Aislamiento

Las unidades Aisladas sufren los mismos efectos que las que están Fuera de Mando más:

- Las unidades de la Commonwealth no pueden ser Canibalizadas
- Se marcan con un marcador de Aislado en vez de con uno de Fuera de Mando. El marcador de Aislado se retira tan pronto como la unidad deja de estar Aislada (y es posiblemente reemplazado por un marcador OOC, si esas condiciones se aplican ahora).
- Primero deben pasar un CE para realizar una Acción. Cada unidad Aislada que falla el chequeo queda Desorganizada y no puede participar en la Acción. Los PAs se siguen gastando incluso si ninguna unidad participa o el bando propietario decide cancelar la Acción.
- No pueden Retirarse Antes del Combate (7.5.1)
- Deben realizar un Chequeo de Desgaste si se encuentran Aislados y Desorganizados en el Segmento de Recuperación.

Algunas Aclaraciones:

1. En cuanto se corta una Ruta de Mando por cualquier motivo, una unidad queda Aislada independientemente de estar dentro del Alcance de Mando de su HQ. El estado de Fuera de Mando ocurrirá normalmente cuando una unidad tenga una Ruta de Mando ininterrumpida más larga que el Alcance de Mando de su HQ principal. Pero hay que tener en cuenta que tener una Ruta de Mando aún más larga puede ponerla en estado de Aislamiento.

5.8 EJEMPLOS ALCANCE DE MANDO/RUTA



Trieste Div
ZOC hexes



Ambos Bandos
ZOC hexes



50th Northumbrian
Inf Div ZOC hexes



Tanto los HQs Italianos como los Británicos tienen un Alcance de Mando de 5 hexes.

A A la 69ª Bda. Infant. Británica le falta 1 hex para estar a Alcance de Mando de su HQ.

B La 150ª Infantería y la 151ª Infantería Británicas están a Alcance de Mando y pueden Trazar una Ruta a su HQ.

C El XI Bn de Tanques está En Mando debido a que las unidades amigas permiten Trazar la Ruta de Mando a través de la EZOC de la 151ª.

D El 65º Regimiento de Infantería Italiano está dentro del Alcance de Mando, pero sigue Aislado, porque su Ruta está bloqueada por un hex de Campo de Minas, y la EZOC del 150th de Infantería Británico.

2. Para simplificar el proceso del Juego, para las unidades que están marcadas como Fuera de Mando o Aisladas (ver 5.8.3 y 5.8.4) los marcadores se eliminan tan pronto como la unidad en cuestión deja de estar en esa categoría. Es posible que un marcador "Aislado" tenga que ser reemplazado por un marcador "OOC" en este punto.
3. Aún unidades que no hacen "nada" pueden estar Sin Mando o Aisladas.
4. Una unidad que se encuentra Aislada y Desorganizada en la Fase de Recuperación debe realizar un Chequeo de Desgaste (ver abajo).

Chequeo de Desgaste

Realiza un CE. Si la unidad falla el CE, la unidad sufre una pérdida de Puntos de Fuerza igual a la diferencia entre la tirada y el Valor del CE. Una unidad puede ser Eliminada debido a un Chequeo de Desgaste.

5.9 MARCADOR SCHWERPUNKT

Durante la Preparación se coloca el marcador del Eje Schwerpunkt en cualquier marcador de Activación de Formación elegido por el jugador del Eje (ver Tabla de Preparación) y permanece allí durante el turno de juego actual. Si el HQ de la Formación se retira del Mapa, el jugador del Eje coloca el marcador en el espacio de Registro del Turno de Juego correspondiente al siguiente turno de juego.



Durante cada Segmento de Organización, el jugador del Eje puede colocar libremente el marcador con cualquier marcador de Activación de Formación del Eje con una unidad HQ que esté En Suministro. La Formación a la que está asignado el marcador Schwerpunkt se beneficia de un Punto de Acción adicional al determinar los PAs. Todas las Unidades de Combate En Mando pertenecientes a la Formación a la que está asignado el marcador Schwerpunkt se benefician de los siguientes efectos:

- La Formación recibe un Punto de Acción adicional al determinar los PAs.
- Tienen DRM de -2 a Chequeos de Campos de Minas enemigos (ver 7.3.6).
- Tienen DRM de -1 para Abrir Brecha en un Campo de Minas (ver 7.4).
- Tienen DRM de Combate de +2 / -2 (ver 7.5.1.5, D.).
- Reciben un bono adicional de PA por Victoria de Batalla (ver 7.5.3).

6. FASE DE OPERACIONES

Consiste de:

a. **Determinación de la Iniciativa.**

b. **Activación de la Formación o Activación Unidad Independiente.**

Una repetición de los Segmentos de Determinación de la Iniciativa y Activación de la Formación se denomina Ciclo de Operaciones. El Ciclo de Operaciones se repetirá hasta que:

Ambos Bandos
eligen Pasar

0

Ningún bando puede realizar
más Activaciones de Formación

6.1 DETERMINACIÓN DE LA INICIATIVA

Cada Ciclo de Operaciones comienza con la Determinación de la Iniciativa. Ambos jugadores tiran un dado y el Valor Actual de la Iniciativa +DRM se suma al resultado de la tirada del jugador cuyo bando se muestra en el marcador. El bando con el resultado modificado más alto gana la Iniciativa. En caso de empate, el bando del Eje gana la Iniciativa. El jugador ganador se denomina jugador de Iniciativa, mientras que el otro jugador se denomina jugador de Reacción.



Iniciativa + DRM:

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

Esto significa que ningún bando obtiene una Iniciativa +DRM en el primer Ciclo de Ops. Cuando los jugadores de Iniciativa y Reacción están decididos, mueve el marcador de Iniciativa +DRM como sigue:

- Si el símbolo del jugador de Reacción ya se está mostrando, mueve el marcador a lo largo del siguiente espacio en el Registro del DRM de Iniciativa sin girarlo.
- De lo contrario, gira el marcador para que el lado del **nuevo** jugador de Reacción esté ahora en la parte superior y colócalo en el espacio +2 del Registro de la Iniciativa DRM.

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

6.2 OPCIONES JUGADOR DE INICIATIVA

El jugador de Iniciativa debe elegir una de las tres opciones siguientes:

Actuar

El jugador de Iniciativa puede decidir hacer una Activación de Formación o una Activación de Unidad Independiente. Una vez completada esa Activación, se procede al siguiente Ciclo de Ops.

Transferir la Iniciativa

El jugador de Iniciativa puede dar la Iniciativa al Contrario, a menos que ese jugador ya haya decidido Pasar para el turno de juego actual. El jugador que recibe la Iniciativa debe Actuar o Pasar y no puede transferir la Iniciativa de nuevo al jugador original de la Iniciativa. Transferir la Iniciativa no afecta al marcador de Iniciativa +DRM de ninguna manera.

Pasar

Si el jugador con la Iniciativa decide Pasar, ese bando no podrá realizar más Activaciones de Formación o Activaciones de Unidades Independientes durante el resto de la Fase de Operaciones.

❖ El Bando que pasa puede seguir realizando Reacciones de Formación e intentar la Retirada Antes del Combate.

Procede al siguiente Ciclo de Operaciones. Dado que el Bando que Pasa ha perdido el derecho a realizar cualquier otra operación excepto la de Reacción durante la Fase actual, la Determinación de la Iniciativa ya no es necesaria. El jugador que no Pasa gana la Iniciativa automáticamente a partir de ahora y debe Actuar o Pasar.

No puede transferir la Iniciativa de nuevo al Bando que Pasa. Una vez que ambos Bandos han pasado, la Fase de Operaciones termina inmediatamente.

6.3 ACTIVACIÓN DE FORMACIÓN

La Activación de Formación permite al jugador con Iniciativa activar todas las unidades subordinadas, incluidas las unidades Independientes Asignadas en ese momento, para llevar a cabo una o más Acciones (ver 7.0 Acciones). La Activación de Formación permite la Activación de las unidades de una Formación gastando tantos Puntos de Acción como cueste la Acción elegida. En determinadas circunstancias, el jugador de Reacción puede realizar Reacciones de Formación durante una Activación del jugador de Iniciativa.

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

- Determina cuántos Puntos de Acción están disponibles para la Formación.
- Ajuste el marcador de Activación de Formación un espacio hacia abajo.

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

6.3.1 Determinación de los Puntos de Acción

Una vez que un jugador ha decidido qué Formación se Activará, necesita determinar el número 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 el resultado. Añade 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 el número de Puntos de Acción disponibles para la Formación. El resultado del d10 determina la fila y la casilla de intersección muestra el número de Puntos de Acción disponibles en negro (máx. 7). En general, cuanto mayor sea el Nivel de Activación de la Formación, mayores serán las posibilidades de tener más Puntos de Acción disponibles.

Coloca el marcador PA en el espacio correspondiente del Registro de Puntos de Acción. Si el HQ de una Formación está Sin Suministro y ha gastado previamente su Suministro de Emergencia, el marcador de Nivel de Activación de la Formación se mueve al espacio 0 del Registro de Activación de Formación.

6.3.2 Niveles de la Activación de Formación

Cada Formación tiene un marcador de Activación de Formación situado 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, se 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 de nuevo en la Fase Administrativa (ver 9.1 Segmento de Recuperación).

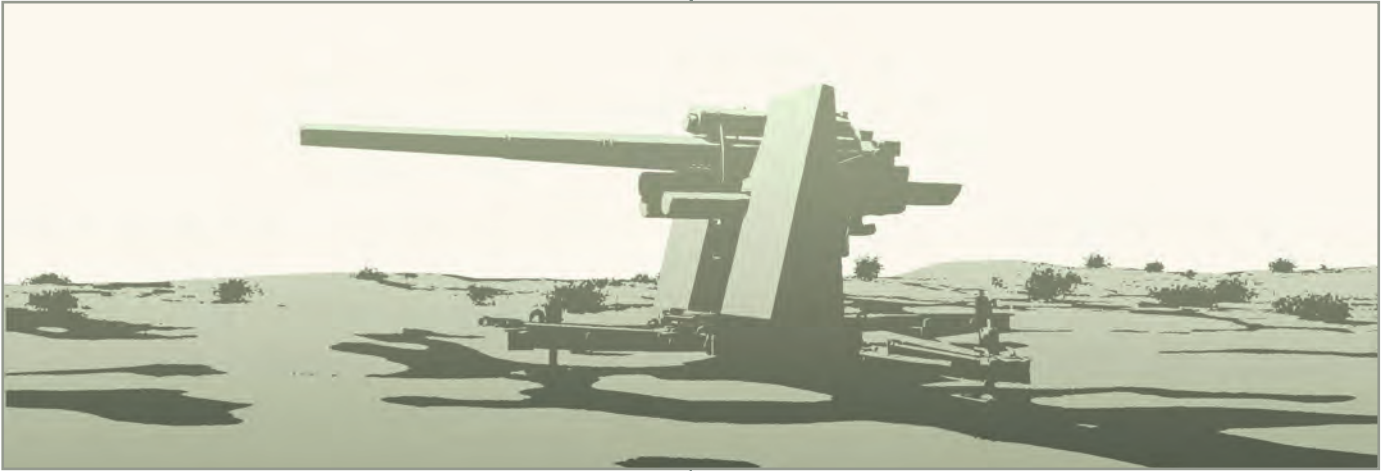
6.3.3 Activación de Formación Sin Suministro

El Suministro se determina para el HQ de una Formación en el momento de la Activación. La penalización por Activar una Formación con un HQ Sin Suministro depende de si la unidad del HQ ya ha gastado su Suministro de Emergencia o no.

Si una unidad HQ está Sin Suministro en el momento en que se Activa su Formación, y todavía está en su lado de fuerza completa, puede Activarse normalmente si gasta Suministro de Emergencia. Por lo tanto, se le da la vuelta al HQ por su cara inversa que contiene el símbolo de Suministro de Emergencia gastado. El HQ permanece girado hasta el Segmento de Recuperación. Si un HQ Sin Suministro está ya por su lado de Suministro de Emergencia y la Formación desea Activarse, tira 1d10 usando la posición actual del marcador de Nivel de Activación y luego mueve el marcador de Nivel de Activación al espacio 0 del contador.

6.3.4 Gastando Puntos de Acción

Cada vez que una Formación lleva a cabo una Acción, ajusta el marcador de Puntos de Acción (PA) en el registro de Puntos de Acción según el coste de la Acción seleccionada (ver 7.0 Acciones).



6.4 ACTIVACIÓN DE UNIDAD INDEPENDIENTE

Las unidades Independientes No Asignadas deben ser Activadas individualmente. Estas unidades realizan una única Acción por Activación. Ignoran la Determinación de Puntos de Acción (véase 6.3.1) y el gasto de Puntos de Acción para realizar Acciones. Una unidad Independiente No Asignada no puede Escalar el Combate (7.5.1 C), está limitada a Ataques Precipitados, NO PUEDE realizar Retirada Antes del Combate (véase 7.5.1 B) y NO PUEDE realizar Intentos de Reacción (6.5.1). Cuando una unidad Independiente No Asignada se Activa, la unidad recibe un marcador ACT-1. Si ya está marcada con un marcador ACT-1, el marcador se da la vuelta al lado ACT-2. Cuando se activa la siguiente vez, se coloca un marcador NO-ACT en la unidad y no puede Activarse de nuevo hasta que el marcador se retire en el siguiente Segmento de Recuperación.

6.5 REACCIÓN DE FORMACIÓN

A diferencia de muchos otros juegos, en la Operación Theseus ambos Bandos participan activamente en el proceso de juego. El Bando de Reacción no se queda de brazos cruzados mientras el adversario rodea a sus tropas. En cambio, el Bando de Reacción puede hacer lo que su nombre indica: puede reaccionar ante algunas amenazas enemigas.

6.5.1 Desencadenar Intentos de Reacción

Cuando una unidad o Apilamiento de unidades realiza una Acción de Movimiento en la cual entra o intenta salir de un hex adyacente a una Unidad de Combate enemiga (independientemente de cualquier ZOC), el jugador de Reacción puede intentar una Reacción de Formación.

- ❖ *Si una unidad quiere salir de un hex, es suficiente con el anuncio. El jugador no tiene que especificar el hex de destino del movimiento ni el número de unidades que quieren abandonar el hex.*

Sólo se puede declarar un intento de Reacción si al menos una de las Unidades de Combate del jugador que reacciona está adyacente a la unidad o Apilamiento que mueve y:

- a. No está Desorganizada.
 - b. Está dentro del Alcance de Mando de su HQ Principal.
- ❖ *Como puedes ver, una Unidad Independiente no puede realizar intentos de Reacción.*

Sólo se puede hacer un intento de Reacción por Acción de Movimiento de la Formación con Iniciativa. Por lo tanto, el bando de Reacción tendrá que sopesar cuidadosamente cuándo se debe hacer un intento de Reacción. Sin embargo, si la Formación de Iniciativa realiza más de una Acción de Movimiento, se puede hacer un intento de Reacción durante cada Acción de Movimiento en esa Formación.

- ❖ *Aclaración: Si el intento de Reacción se desencadena por un movimiento DENTRO de un hex, el intento de Reacción de la Formación tiene lugar después de que el movimiento desencadenante haya tenido lugar. Si en virtud de ese movimiento, una unidad de Reacción que de otro modo estaba al Alcance de Mando se coloca Fuera de Mando una vez que la unidad Activa ha movido adyacente a ella, NO se le permite hacer un intento de Reacción.*

6.5.2 Resolviendo los Intentos de Reacción

El HQ de la Formación seleccionada para hacer un intento de Reacción debe pasar un Chequeo de Reacción. Tira un dado; si el resultado es igual o menor que el Valor de Reacción impreso del HQ, el intento de Reacción de la Formación tiene éxito; en caso contrario, falla.

Una Formación que Reacciona con éxito tira un dado y recibe un número de Puntos de Acción igual al número rojo de la Tabla de Puntos de Acción. Añade un Punto de Acción al resultado si el marcador Schwerpunkt está asignado a la Formación que Reacciona. Poner el marcador PA en el espacio del registro de Puntos de Acción correspondiente al 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 Suministros en el momento de la Reacción, se aplican todas las penalizaciones por Activar una Formación Sin Suministros.

Si una Formación realiza otra Acción de Movimiento en el mismo Segmento de Activación de Formación, se puede hacer otro intento de Reacción de Formación.

6.5.3 Efectos de un Éxito de la Reacción

La unidad o Apilamiento que realiza cualquier movimiento debe detenerse en el hex en el que acaba de entrar o del que ha intentado salir. La Acción de la Formación con Iniciativa termina inmediatamente. Tratar el Punto(s) de Acción de la Acción de Movimiento como gastado y cualquier Punto de Movimiento restante como perdido, incluso si la unidad(es) no mueve en absoluto. Cualquier unidad sobreapilada debido al intento de Reacción debe sufrir inmediatamente los efectos adversos correspondientes (véase 5.3.1 Apilamiento).

Una vez que el bando de Reacción ha completado la Reacción de la Formación gastando el número de PAs que se acaba de determinar, el bando de Iniciativa reanuda la Activación de la Formación actual con la Formación previamente seleccionada. La Formación debe seleccionar y comenzar una nueva Acción. Puede gastar los Puntos de Acción que le queden, pero cada Acción de Movimiento emprendida podría ser objeto de un nuevo intento de Reacción de la Formación.

- ❖ *Durante una Reacción de Formación, no es posible la contrarreacción del bando de la Iniciativa.*

6.5.4 Efectos de un Fallo de Reacción

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 Contrario emprende otra Acción de Movimiento en el mismo Segmento de Activación de la Formación, se puede hacer 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 sólo se puede hacer un intento de Reacción por Acción de Movimiento de la Formación con Iniciativa, no se pueden hacer más intentos de Reacción durante el resto de esta Acción de Movimiento.

7. ACCIONES

Una Formación Activada puede realizar Acciones. Una Formación vuelve a recibir el número de Puntos de Acción indicado en la Tabla de Puntos de Acción (Reacción: Valores Subrayados en Rojo).

Costes de Acción Unidad-Apilamiento	
Tipo Acción	PA
Movimiento	1
Campo de Minas	2
Acción Recuperación	1
Defensa Mejorada	1
Ataque Precipitado	1
Ataque Regular	+1 (2 total)
Ataque Preparado	+2 (3 total)

Efectos del Alcance de Mando y de la Desorganización

Las unidades que están Fuera de Mando (5.8.3) sólo pueden realizar Acciones de Movimiento o Ataque Precipitado: los costes PA de estas Acciones se duplican, y si están Aisladas, deben pasar una CE para realizar la Acción (si la CE se falla la unidad queda Desorganizada, los PAs se gastan, y la unidad no puede participar en la Acción). Las unidades Desorganizadas están estrictamente limitadas a una Acción de Recuperación. Las unidades Desorganizadas que también están Aisladas y Fuera de Mando no pueden llevar a cabo ninguna Acción.

7.1 POSIBLES ACCIONES (VISIÓN GENERAL)

Acción de Movimiento (ver 7.3)

(1 PA por Apilamiento)

Una Unidad de Combate o HQ (o un Apilamiento de unidades) puede moverse. Utiliza la Capacidad de Movimiento impresa de la unidad más lenta del Apilamiento. Las unidades no pueden ser recogidas o abandonadas de un Apilamiento en Movimiento. (Ver las Reglas de Movimiento, Zonas de Control y Apilamiento para más detalles).

Acción de Abrir Brecha en un Campo de Minas (ver 7.4)

(2 PAs por Intento)

Una unidad de Infantería puede abrir una Brecha en un Campo de Minas enemigo con una tirada exitosa en la Tabla de Intento de Abrir Brecha en un Campo de Minas.

Acción de Combate (ver 7.5)

(Ataque Precipitado: 1 PA. Mejorar a Ataque Regular: 1 PA extra, Mejorar a Ataque Preparado: 2 PAs extra)

El bando que realiza la Acción debe declarar un Ataque Precipitado con una sola unidad o Apilamiento de unidades contra cualquier hex adyacente ocupado por el enemigo. El atacante decide qué unidades en el hex atacante participarán; todas las unidades defensoras deben participar. Después de la decisión de Retirada Antes del Combate, el jugador puede mejorar el combate a un Ataque Regular o Preparado pagando los costes de PAs adicionales. Una unidad Independiente No Asignada está limitada a Ataques Precipitados (véase 6.4).

❖ No se permite el combate Multi-hex.

- Precipitado: No se puede usar el Apoyo al Combate ni al Ataque del HQ.
- Regular: Se puede usar el Apoyo al Combate del atacante y el Apoyo al Ataque del HQ (a mitad de Fuerza).
- Preparado: Se puede utilizar el Apoyo al Combate del atacante y el Apoyo al Ataque Completo del HQ.

Acción de Recuperación (ver 7.6)

(1 PA por Unidad)

Una unidad que pertenezca actualmente a la misma Formación y esté dentro del Alcance de Mando del HQ matriz, puede intentar Recuperarse de la Desorganización.

Acción de Defensa Mejorada (ver 7.7)

(1 PA por Apilamiento)

Una Unidad de Combate (o un Apilamiento de Unidades de Combate pertenecientes a la misma Formación) puede realizar una Acción de Defensa Mejorada para reforzar su posición; una Unidad/Apilamiento que se defiende en un hex de Defensa Mejorada utiliza la columna mejorada de la Ficha de Combate extraída si es atacada.

❖ Una hex de Campo de Minas amigo Sin Brecha siempre se considera que tiene Defensa Mejorada. Por lo tanto, una Acción de Defensa Mejorada NO PUEDE aplicarse a un hex de Campo de Minas amigo Sin Brecha; la Defensa Mejorada PUEDE usarse en un hex de Campo de Minas amigo con Brecha, o en cualquier hex de Campo de Minas enemigo (con o sin Brecha).

Registro de Puntos de Acción

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

- Cada Acción elegida cuesta un N° de Puntos de Acción. Se puede elegir cualquier Acción, si la Formación o Unidad Activada tiene el N° necesario de Puntos de Acción restantes en su Registro de Puntos de Acción.
- A medida que se gastan los Puntos de Acción, se ajusta el marcador PA para Registrar cuántos Puntos de Acción quedan. Un bando no necesita gastar todos sus Puntos de Acción disponibles en una determinada Activación de Formación. Todos los PAs no utilizados se pierden simplemente cuando el bando propietario decide terminar la Activación de Formación.

7.2 PROCEDIMIENTO

Siga estos pasos al realizar las Acciones:

A. Selecciona las unidades elegibles

Cualquier unidad Subordinada o Asignada a una Formación Activada es elegible para llevar a cabo Acciones.

B. Selecciona una Acción y comprueba el Alcance de Mando

C. Ajusta el marcador PA correspondiente a los PAs gastados

D. Realiza la Acción

La Acción es ahora llevada a cabo por la(s) Unidad(es) Activada(s) capaz(es) de hacerlo. Recuerda que una Activación de Formación puede ser interrumpida temporalmente debido a un Intento de Reacción de Formación con éxito.

E. Realiza otra Acción

Si quedan suficientes Puntos de Acción, el jugador puede realizar otra Acción. En caso contrario, la Activación de la Formación termina.

❖ Una unidad puede llevar a cabo más de una Acción en una única Activación de Formación (incluso la misma Acción).

7.3 ACCIÓN DE MOVIMIENTO

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

El movimiento puede verse afectado o impedido por completo por la presencia de Unidades de Combate enemigas y EZOCs, Campos de Minas, Terreno, Limitaciones de Apilamiento, etc.

Consulta la Tabla de Efectos del Terreno cruzando el tipo de unidad con el terreno introducido. No hay límite al número de unidades amigas que pueden pasar a través de un solo hex durante la propia Acción de Movimiento, ya que los Límites de Apilamiento sólo se aplican al final de una Acción.

7.3.1 Moviendo Apilamientos

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

- Gasta el coste de PA de Movimiento para mover toda el Apilamiento.
- La MA del Apilamiento está limitada por la MA de la unidad más lenta.
- Un Apilamiento en movimiento nunca puede dejar o recoger ninguna unidad mientras realiza el movimiento.
- Todas las unidades que comienzan a mover como un Apilamiento deben terminar su movimiento en el mismo hex, a menos que se vean obligadas a Desplazarse debido al sobreapilamiento por cualquier razón.

7.3.2 Movimiento Máximo

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

- ❗ Una unidad siempre puede mover un hex, siempre que:
 - No entre en un hex ocupado por el enemigo.
 - No falle al entrar en un hex de Campo de Minas enemigo Sin Brecha.
 - No entre o cruce un terreno prohibido.
 - No pase directamente de una EZOC a otra (excepción: Movimiento en Pantalla, véase 7.3.4)
 - No active una Reacción de Formación enemiga con éxito antes de salir de su hex de origen.

Las unidades no están obligadas a gastar toda su MA, pero los PMs no utilizados no pueden acumularse ni transferirse.

- Una Unidad o Apilamiento puede participar en cualquier N° de Acciones de Movimiento durante una Activación de Formación, siempre que los Puntos de Acción estén disponibles para hacerlo.
- Una Unidad de Combate debe cesar inmediatamente el movimiento al entrar en una EZOC, incluso si el hex ya tiene una unidad amiga.
- Una unidad amiga nunca puede entrar en un hex que tenga 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).
- Una unidad Independiente Sin Suministro y 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/Camino directamente a un hex de Carretera/Camino adyacente a través de un lado de hex cruzado por la Carretera/Camino, gasta PMs según el movimiento de Carretera/Camino e ignora todo el resto del terreno en el hex entrado y el lado de hex cruzado. Las unidades no pueden usar la tasa de movimiento por carretera cuando entran o salen de una EZOC o de un hex de Campo de Minas enemigo sin Brecha.

- ❖ El KG Hecker Alemán puede utilizar el Valor de Movimiento Motorizado por Carretera/Camino cuando se desplaza por Carreteras o Caminos. Por ello, su MA se indica en la ficha como medio de A Pie y medio de Motorizado.



7.3.4 Movimiento en Pantalla

Cualquier Unidad o Apilamiento amigo que comience una Acción de Movimiento en un hex con al menos el DOBLE de Puntos de Tanque que la suma de Puntos de Tanque y Antitanque de todas las unidades enemigas que ejercen EZOC en su hex puede mover desde una EZOC a otra EZOC gastando toda su MA. No se permite el Movimiento en Pantalla a un hex de Campo de Minas/Caja enemiga sin Brecha.

Determinación de los Puntos de Tanque y Antitanque del jugador Inactivo a efectos de Movimiento en Pantalla: Las unidades Desorganizadas y las unidades que no ejercen ZOC (por ejemplo, las unidades FLAK Alemanas), no pueden aportar Puntos de Tanque o Antitanque para este propósito. No hay modificadores por Terreno. ❖

Las unidades Activas que contribuyen al total de puntos de Tanque no tienen que participar en la Acción de Movimiento.

- ❖ El Movimiento en Pantalla puede provocar un Intento de Reacción de la Formación. El jugador Activo no tiene que especificar que quiere realizar un Movimiento en Pantalla, ni el hex objetivo del movimiento.

- ❖ La Retirada Antes del Combate (7.5.1.1) no puede realizarse como Movimiento en Pantalla.

7.3.5 Movimiento y HQs Enemigos

Cuando una Unidad o Apilamiento que realiza una Acción de Movimiento mueve adyacente a un HQ enemigo situado solo en un hex (a menos que esté separado por Terreno Impasable como los lados de hex de mar en Tobruk):

- La unidad HQ es inmediatamente Desplazada (ver 5.3.2 Desplazamiento).
- 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.

- ❖ Las unidades que pertenecen a otra Formación que no ha sufrido un Desplazamiento del HQ aún pueden hacer un intento de Reacción.

7.3.6 Campos de Minas y Cajas

A un hex de Campo de Minas o Caja enemiga Sin Brecha sólo pueden entrar Unidades de Combate (no unidades HQ), que comienzan una Acción de Movimiento adyacente a él y gastan toda su MA para intentar entrar en ese hex. Entonces deben realizar un Chequeo de Campo de Minas Enemigo (ver la Tabla de Chequeo de Campo de Minas Enemigo), para determinar si se produce alguna Desorganización o Pérdida.

- ❖ El estado amigo o enemigo de un hex de Campo de Minas o Caja depende del bando propietario original y no cambia durante el juego.

Procedimiento de Chequeo de Campo de Minas:

Tira un 1d10 por cada unidad que intente entrar en un hex de Campo de Minas enemigo Sin Brecha durante una Acción de Movimiento. No se produce ningún movimiento hasta que se resuelva el Chequeo. Una Unidad o Apilamiento puede volver a recibir DRMs por:

1. El Valor de Apoyo de Ingenieros de su HQ principal si estaba En Mando cuando comenzó la Acción de Movimiento.
2. Si el KG Hecker está actualmente Asignado a su Formación, está en el mismo Apilamiento con ella, y está participando en la misma Acción de Movimiento.
3. Si su Formación tiene actualmente Asignado el marcador Schwerpunkt.

DRMs Campo de Minas Enemigo		
Valor de Apoyo de Ing. HQ	KG Hecker	Schwerpunkt
-#	-3	-2
Todos los DRMs son acumulativos.		

Una unidad que supera el Chequeo debe entrar en el hex de Campo de Minas. Las unidades que fallan el Chequeo no pueden mover en absoluto y también sufrirán una Desorganización y/o una Pérdida de Puntos de Fuerza según el resultado de la Tabla.

7.4 ACCIÓN ABRIR BRECHA CAMPO DE MINAS

Procedimiento:

Las Unidades de Infantería (Infantería, Infantería Motorizada, Infantería Acorazada/Panzergranadier) que ocupen un hex de Campo de Minas enemigo pueden intentar abrir Brecha realizando una tirada en la Tabla de Apertura de Campos de Minas. Asegúrate de usar la fila correcta en la Tabla de Apertura de Campos de Minas. Una unidad puede recibir DRMs por lo siguiente:

1. El Valor de Apoyo de Ingenieros de su HQ matriz si la unidad está En Mando.
2. Si el KG Hecker está Asignado actualmente a la Formación a la que pertenece el KG Hecker está Apilado con ella.
3. Si pertenece a la Formación a la que está Asignado el marcador Schwerpunkt.
4. La unidad se encuentra actualmente en un EZOC (modificador adverso).

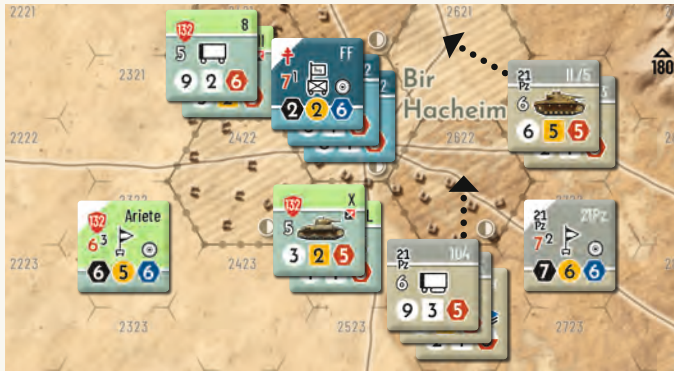
Intentos de Apertura DRMs			
Valor Apoyo Ing. HQ	KG Hecker	En EZOC	Schwerpunkt
-#	-1	+1	-1

Una vez que un Campo de Minas presenta una Brecha, se coloca un marcador de Campo de Minas con Brecha en el hex. Permanece Abierto durante el resto de la partida.

Efectos de un Campo de Minas/Caja con Brecha:

- No se requiere un Chequeo de Campo de Minas al entrar en el hex.
- Es posible la circulación por Carreteras y Caminos.
- En el combate, los hexes de Campo de Minas/Cajas con Brecha tienen efectos diferentes a los hexes Sin Brecha.
- Se puede Trazar una Ruta de Mando o una Ruta de Suministro a través de un hex de Campo de Minas/Caja con Brecha.

5: 7CG7A 67 53? BAE 67? ;@3E~ 7>7? B>A 67 4D75: 3



7^ g^SVad WW7WWW WfEd W ^ae ZMW WW5S_ ba WW? [Se WW [Yae W S(#k S(SSUa` Vae 3b/S_ [Wfae 3`W`S` W`WWS S#ZBl ž 6 [h]fa` l`SbaksVae bad eg: CžG` a` WWWae fS_ Tjé` Wfa` SbaksVa bad W=9: WJ Wl`Ua` Ta` [XLSUa` W`WbWMSVz7^` SdSVadELZi Wbg`]f fS_ Tjé` bcbadJa` SdS Ta` ge` e]MSfY SdS S`S` S#ZBl ž 6 [h]bWb SufgS_ WfWwfa` SeY Svá S` afD` 8ad` SUò` ž 3_ Tae Ab/S_ [Wfae Wfa` S`MSUWfW`S` ^ae ZMW WW5S_ ba WW? [Se S` ^ae cgW` fWfSd` _ ahW` k` WgYSvad YsS` #B3` /Lá_ a 3Ujò` W? ah_ [Wfafi bSd` W [` fWfa` WbD_ W` Ab/S_ [Wfaž EWF]d` S` W` S` TSP`S` W`5ZwG` W` W` 5S_ ba WW? [Se 7` W` Yal`Ua` 6D? ež

El jugador del Eje desea ahora abrir una Brecha en el hex de Campo de Minas enemigo en 2622 con las unidades restantes. El 21. Pz. Div. HQ y el KG Hecker proporcionan una bonificación a los intentos de Apertura, pero en este caso el intento de las unidades también se verá modificado negativamente por la ZOC de las fuerzas Francesas Libres.



KG Hecker
AfachS`g` _ aV[XLSvad WW Z%eo`a`S`Seg` [VSWWV eg bcb[a 3b/S_ [Wfafi



21. Panzer Div. HQ
AfachS`g` _ aV[XLSvad WW ;`Y` ZS` /S` faVSe` Se` g` [VSW WWS` 8ad` SUò` Wfch W3`US` Wfi



21. Panzer Div. HQ
Proporciona un modificador de Ing. -2 (a todas las unidades de la Formación dentro del Alcance)



KG Hecker
Proporciona un modificador de -1 (sólo a las unidades de su propio Apilamiento)

EZOC de unidades Enemigas Adyacentes
Activa un DRM de +1 a los intentos.

5ZwG` W`W5S_ ba WW? [Se WW [Ya bS`W3b/S_ [Wfa W`WZV`S`% F[dS`e`WWSvae_ aVzbadž /Ta` [XLSUò` Lá_ Tj` S`S`VW` C`k=9: WJ Wfi

Gasta 2 PAS para intentar abrir una Brecha con 104. Es muy poco probable que el intento tenga éxito, ya que 2622 es un hex de Campo de Minas y Caja.



8 -5 = 3

3 -5 = -2

8 -5 = 3

1º Chequeo de la Apertura del Campo de Minas para el hex 2622
Tiradas de dados modificadas por -2 (DRMs combinados de HQ, KG Hecker y EZOC)



Sin Efecto
Campo de Minas Intacto

5 -2 = 3

El 104. falla pero no sufre ninguna Desorganización. El jugador del Eje gasta otros 2 PAS para intentar abrir Brecha con el KG Hecker:

7^ g^SVad WgWfEd Wfa` U`W`W`W`g`fS`Va` W`S`Lá`g` `S` Wf[ba` WW` g` [MSV` S` cgWb` W`W`W`W`S`S` g` [MSVž` 3g` cgW#` &` W;ž` ZSk` Lá` eWg[Va` S` _e` S` f[dS` _aV[XLSU` ege` baE[T] [VSW` W`W`fEd` Lá` e] [fa` W`WZV`ea` V[XW`fW`W`fVa` Seg` f[ba` Wg` [MSVž

2º Chequeo de la Apertura del Campo de Minas para el hex 2622
Tiradas de dados modificadas por -2 (DRMs combinados de HQ, KG Hecker y EZOC)



Unidad Exitosa

3 -2 = 1

El Kampfgruppe Hecker tiene éxito, el Campo de Minas en 2622 cuenta ahora como Con Brecha, y se coloca un marcador en el hex en consecuencia.

Du`g`fSvae W`5ZwG` W`W5S_ ba WW? [Se W`W`W`W` [Ya

Unidad Exitosa

Unidad Exitosa

Unidad Desorganizada

El resultado es que tanto el KG Hecker como el 104. son libres de mover al hex del campo de Minas, mientras que el I./5 se Desorganiza inmediatamente y no puede mover. El jugador gasta 1 PA y tira para el segundo Apilamiento:

Chequeo del Campo de Minas enemigo y resultados del Apilamiento en el hex 2721
Tiradas de dados modificadas por -2 (del HQ)



Unidad Exitosa

4 -2 = 2



Unidad Desorganizada y Pierde 1 Punto de Fuerza

0 -2 = 8

I./5 falla su Chequeo y sufre una Pérdida de un Punto de Fuerza además de la Desorganización. Permanece en el hex inicial, mientras que la 3. puede mover al Campo de Minas. Al final de estas Acciones, el estado de las unidades Alemanas es el siguiente:



SECUENCIA ACCIÓN DE COMBATE

A	Declaración de Ataque •Ataque Precipitado
B	Retirada Antes del Combate (No para unidades Independientes No Asignadas) •El defensor opta por hacer una tirada (con éxito si es mayor que la tirada del atacante): Éxito: Se produce la Retirada (no hay Victoria de Batalla) Falla: Efecto en el Combate (+2 DRM Ataque)
C	Escalada de Ataque (No para unidades Independientes No Asignadas) El ataque puede ser Mejorado a Ataque Regular o Preparado.
D	Chits de Combate Determinar el Multiplicador de Combate. Tratar los hexes de Campo de Minas amistosos Sin Brecha como Defensa Mejorada.
E	Determinación de la Fuerza y Relación de Combate Preliminar 1. Chequea la Bonificación Armas Combinadas. 2. Determinar la Fuerza de Combate final. Las unidades OOS tienen un 50% de su fuerza.
F	Cambios Misión Apoyo Terrestre del Eje
G	Determinación del DRM y Tirada de 1d10 1. Apoyo al Combate Atacante/Defensor 2. Apoyo al Ataque del HQ 3. Superioridad Blindada 4. Bonificación Schwerpunkt 5. Retirada fallida Antes del Combate 6. El Atacante tira 1d10 y se aplican los DRMs.
H	Resultados de Combate La cantidad de Impactos sufridos por bando se determina cruzando la tirada de ataque modificada en la CRT
I	Distribución de Impactos de Combate 1. Pérdida del Primer Paso 2. Chequeo de Eficacia 3. Retiradas Forzadas y Voluntarias 4. Pérdidas Adicionales de Pasos 5. Victoria de Batalla: Bono PA

7.5 ACCIÓN DE COMBATE

El Combate se produce entre unidades opuestas en hexes adyacentes declarando una Acción de Combate. El combate es siempre voluntario, una unidad nunca está obligada a atacar. Si un bando inflige más daño al contrario que el que sufre él mismo, se consigue la Victoria de Batalla.

❖ *NO cuentes las Pérdidas de Puntos de Fuerza causadas por la Retirada después del Combate, CE, etc.*

Unidades HQ en Combate

Las unidades de HQ nunca se ven afectadas por el combate ni reciben Impactos en el Combate; su presencia en un Apilamiento simplemente ignora. Los HQs no pueden Retirarse; un HQ es inmediatamente Desplazado si de repente se encuentra solo en un hex como resultado de un combate. Incluso si no está adyacente a una unidad enemiga al comienzo de una Acción de Combate. También son Desplazados si durante una Retirada dos HQs quedan en el mismo hex.

7.5.1 Resolviendo el Combate

A. Declaración de Ataque

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

❖ *No se permite el Combate Multihex, aunque las unidades adyacentes pueden proporcionar Apoyo (véase 7.5.1.5 DRM de Combate).*

B. Retirada Antes del Combate

El defensor puede intentar Retirarse Antes del Combate si todos los defensores no están Desorganizados y no están Aislados, hay al menos una unidad Mecanizada o Motorizada en el Apilamiento y todas las unidades defensoras pertenecen actualmente a la misma Formación. Las unidades Independientes No Asignadas NO PUEDEN realizar la Retirada Antes del Combate. Si tiene éxito, esto resulta en una Acción de Movimiento gratuita para el defensor. En caso contrario, el atacante obtiene un DRM favorable para la resolución del combate.

C. Escalada en el Ataque

El atacante decide si Escalar el Combate a un Ataque Regular o Preparado pagando los costes de PAs adicionales para hacerlo (ver 7.1). Una unidad Independiente No Asignada NO puede Escalar el Combate, y está limitada al Ataque Precipitado (véase 6.4).

D. Chits de Combate

Cada jugador saca un Chit de Combate para determinar los Multiplicadores de Combate (un Chit en total por jugador).

E. Determinación de la Fuerza y Relación de Combate Preliminar

Ambos bandos comprueban si obtienen el Bono de Armas Combinadas y verifican su Fuerza de Combate final. (ver 7.5.1.2 Determinación de la Fuerza de Combate). Compara la Fuerza de Combate final del atacante con la del defensor y expresa la comparación como una Proporción Numérica. Redondea esta Proporción hacia abajo para ajustarla a una de las columnas de la CRT. Cruza la Proporción con el tipo de terreno de hex ocupado por el/los defensor(es). Si la Proporción es mayor que la indicada en la columna más a la derecha para el tipo de terreno indicado, utiliza la columna última de la derecha. Si la proporción es menor que la indicada en la columna más a la izquierda para el tipo de terreno indicado, el ataque se trata como un resultado de "5 / 0" (los PAs se siguen considerando gastados).

F. Cambios en la Misión de Apoyo Terrestre del Eje

El jugador atacante del Eje comprueba las Misiones de Apoyo Terrestre. Esto puede dar lugar a Desplazamientos de Columna en la CRT.

G. Determinación del DRM y Tirada de Dado

El atacante tira 1d10 y aplica todos los DRMs relevantes (ver 7.5.1.5 DRMs de Combate):

- Apoyo al Combate Atacante/Defensor
- Apoyo al Ataque del HQ
- Superioridad Blindada
- Bonificación Schwerpunkt
- Retirada fallida Antes del Combate

H. Resultados de Combate

Cruza la tirada de d10 modificada con la Proporción situada en la fila de terreno correspondiente en la CRT para obtener el Resultado de Combate.

I. Distribución de Impactos de Combate

Aplica los Resultados de Combate inmediatamente (ver 7.5.2 Resultados del Combate).

7.5.1.1 Retirada Antes del Combate

Cuando el atacante declara una Acción de Combate Precipitada, antes de revelar cualquier unidad salvo la unidad superior del Apilamiento atacante, el defensor puede intentar Retirarse Antes del Combate si:

1. Todos los defensores no están Desorganizados y no están Aislados, y
2. al menos una unidad no HQ del Apilamiento defensor es Mecanizada o Motorizada, y
3. todas las unidades defensoras pertenecen actualmente a la misma Formación (una unidad Independiente No Asignada NO PUEDE realizar la Retirada Antes del Combate)

Una Retirada Antes del Combate siempre implica a todas las unidades del Apilamiento defensor. Ninguna unidad puede permanecer selectivamente en el hex.

- ❖ No es necesario que las unidades estén en Alcance de Mando para realizar una 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. En caso contrario, se falla.

DRMs Retiradas Antes del Combate:

Cada bando puede añadir a su tirada la mitad del Valor de Eficacia impreso de un **Coche Blindado o Unidad de Reconocimiento** amigos no Desorganizados de su elección situados en el Apilamiento amigo.

Ejemplos de Coches Blindados/Unidad Recon



Si el Apilamiento atacante consiste únicamente en unidades A Pie, el defensor puede añadir el Valor de Eficacia impreso **completo** de cualquier **Unidad Mecanizada o Motorizada** amiga de su elección en el Apilamiento amigo.

Resultado:

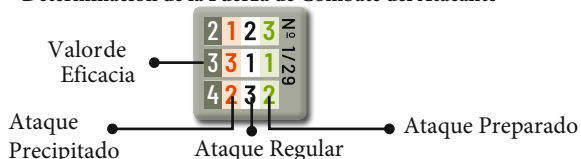
Si tiene éxito, el Apilamiento defensor recibe una Acción de Movimiento gratis con el Apilamiento, pero no puede entrar en un hex adyacente al Apilamiento atacante **ni en un Campo de Minas Enemigo Sin Brecha**. Se le permite entrar en un hex adyacente a otras unidades enemigas (incluyendo otras unidades de la Formación Activada). La Retirada Antes del Combate no puede realizarse como Movimiento en Pantalla (ver 7.3.4). Este movimiento gratis no afecta a los marcadores de Activación de Formación o PA de la Formación madre y no constituye una Victoria de Batalla. El atacante pierde el PA gastado por declarar una Acción de Combate Precipitada y no puede Avanzar Después del Combate. Si el intento falla, el atacante recibe un DRM de +2 para la resolución del combate.

7.5.1.2 Determinación de la Fuerza de Combate & Relación de Combate Preliminar

La fuerza de una unidad atacante o defensora se calcula antes de cada Combate como sigue:

El atacante saca al azar un Chit de Combate para determinar el Multiplicador de Combate (1-3) para esta Acción de Combate cruzando el Valor de Eficacia de la unidad con la columna apropiada en el Chit de Combate:

Determinación de la Fuerza de Combate del Atacante



El Multiplicador de Combate mostrado de esta manera se utiliza entonces para multiplicar la Fuerza de Combate actual de la unidad para 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 utiliza el mismo Chit para todas las unidades del mismo Apilamiento. El defensor saca un Chit de Combate distinto y repite el procedimiento descrito anteriormente para obtener la Fuerza de Combate de su(s) unidad(es) involucrada(s) en el Combate.

- ❖ Si las unidades FLAK Alemanas no están apiladas con ningún tipo de Infantería (Infantería A Pie, Motorizada o Blindada/ Panzergrenadier), atacan y defienden con un solo Punto de Fuerza.

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

Determinación de la Fuerza de Combate del Defensor



- ❖ Como un hex de Campo de Minas amigo sin Brecha se considera siempre para tener una Defensa Mejorada, una unidad defensora Desorganizada utiliza la columna de Chits de Combate de la derecha "Defensa Mejorada/Campo de Minas Amigo". Recuerda que un hex de Caja siempre se considera un hex de Campo de Minas.
- ❖ El atacante y el defensor sólo sacan un Chit de Combate cada uno independientemente de cuántas unidades estén atacando/defendiendo. Así que en cada combate se sacan dos Chits, uno para todas las unidades del Apilamiento atacante y otro para las del defensor. Por supuesto, las unidades del mismo Apilamiento pueden tener diferentes multiplicadores, dependiendo de sus propios Valores de Eficacia.

Una vez resuelta una Acción de Combate, ambos jugadores vuelven a colocar los Chits de Combate extraídos de la bolsa.

- ❖ 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.

Una unidad Independiente No Asignada y Sin Suministro, y todas las unidades en una Formación con un HQ Sin Suministro tienen su Valor de Fuerza de Combate actual reducido a la mitad.

Calcular el Ratio de Combate Preliminar

Compara la Fuerza de Combate final del atacante con la del defensor y expresa la comparación como una relación de proporción numérica. Redondea este ratio de proporciones hacia abajo para ajustarlo a una de las columnas de la CRT. Cruza la relación con el tipo de terreno de los hexes ocupados por el(los) defensor(es).

"Las minas no tienen amigos". Utiliza la columna de Campo de Minas/Caja de la CRT si el defensor ocupa un hex de Campo de Minas/Caja enemigo. Si la proporción es mayor que la indicada en la columna de la derecha para el tipo de terreno indicado, usa la columna de más de la derecha. Si la proporción es menor que la indicada en la columna de la izquierda para el tipo de terreno indicado, el ataque se trata como un resultado de "5/0" (cualquier PA se considera gastado).

7.5.1.3 Bonificación de Armas Combinadas



Una unidad Panzer o de Tanques apilada con un Panzergrenadier/Infantería Blindada o Infantería Motorizada de la misma Formación otorga un desplazamiento favorable de columna si se ataca (➡) o se defiende (⬅).

- ❖ Las unidades Desorganizadas no tienen derecho a la bonificación por Armas Combinadas (ver 5.6.3)
- ❖ Las unidades de Tanques Italianas y aquellas (marcadas como unidades de Tanques Pesados Británicos no tienen bonificación de Armas Combinadas.
- ❖ La bonificación de Armas Combinadas está limitada a un sólo desplazamiento de columna incluso si más de una unidad atacante/defensora tiene derecho a la bonificación.
- ❖ Cualquier bonificación de Armas Combinadas se ignora si el Ratio de Combate Preliminar (véase 7.5.1.2) es menor que el que aparece en la columna de Relación de Combate más a la izquierda.

EJEMPLOS DE DRM DE COMBATE



A -2 DRM Resultado

Ataque Precipitado Vs. Defensa Mejorada

El terreno del Campo de Minas Sin Brecha proporciona efectos de Defensa Mejorada, y reduce a la mitad los Puntos de Tanque del atacante. La 69ª Bda. de Infantería Británica apoya al defensor, proporcionando un DRM de -2. Como los Puntos de Tanques del I/8 se reducen a la mitad (3, igual a los del defensor) no se establece Superioridad Blindada y no se añaden otros DRMs.

B +8 DRM Resultado

Ataque Regular Vs. Defensa Regular

El Apilamiento de la División Ariete defensora intenta, y falla, Retirarse Antes del Combate, proporcionando un DRM de +2. El HQ del 7º Ejército apoya al ataque, añadiendo la mitad de sus Puntos de Apoyo como DRM (+3). El IX Bn Amd apoya al defensor (-1). Los 6 Puntos de Tanque del 3 RTR/4 contra los 2 puntos AT del 8º dan al jugador de la Commonwealth Superioridad Blindada y un DRM de +4.

C +5 DRM Resultado

Ataque Preparado Vs. Defensa Regular

Tanto el defensor como el atacante tienen apoyo de unidades de Formación amiga (-1 / +1 DRM), el HQ del 21.Pz proporciona todos sus Puntos de Apoyo (+6 DRM), y la Commonwealth establece una ligera Superioridad Blindada, proporcionando un -1 DRM; no se añaden otros DRMs.

7.5.1.4 Misiones de Apoyo Terrestre del Eje

El jugador del Eje (sólo) puede comprometer unidades Aéreas que se encuentren en la casilla de Disponible. Por cada unidad Aérea así usada, el jugador del Eje obtiene un desplazamiento de columna a su favor. Las unidades Aéreas se giran y se colocan en la casilla de Espera Usada después de su uso.

- ❖ El jugador del Eje nunca puede comprometer unidades Aéreas en combate cuando está defendiendo.

Limitaciones:

- Ataque Precipitado: 1 unidad Aérea = 1 desplaz. columna a derecha
- Ataque Regular: hasta 2 unidades Aéreas = 1 desplazamiento de columna a la derecha por cada unidad Aérea
- Ataque Preparado: hasta 3 unidades Aéreas = un desplazamiento de columna a la derecha por cada unidad Aérea

- ❖ Si la Relación de Combate Preliminar (véase 7.5.1.2) es inferior a la columna que aparece en la columna de relación de proporciones más a la izquierda, las unidades Aéreas comprometidas NO afectan al combate (= no hay desplazamiento de columna), pero se siguen colocando en la casilla de Espera Usada.

7.5.1.5 DRMs de Combate

Hay cinco posibles DRMs de Combate aplicables al combate basados en: Apoyo al Combate, Apoyo al Ataque del HQ, Superioridad Blindada, Bono Schwerpunkt y Retirada fallida Antes del Combate.

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

A. DRMs Apoyo al Combate

Las Unidades de Combate amigas adyacentes a la unidad enemiga atacante/defensora pueden elegirse para proporcionar Apoyo al Combate. Las unidades que dan Apoyo en el Combate son inmunes a cualquier resultado adverso del combate y no pueden ser utilizadas para recibir pérdidas. **Las unidades Independientes Asignadas a una Formación pueden proporcionar y recibir Apoyo al Combate. Las unidades permanentemente Independientes no pueden proporcionar ni recibir Apoyo al Combate.**

Requisitos para el Apoyo al Combate:

1. La unidad amiga proyecta una ZOC en el hex defensor/atacante enemigo.
2. La unidad amiga está en el Alcance de Mando de su HQ matriz.

El Apoyo al Combate no está disponible para el atacante si realiza un Ataque Precipitado.

El Apoyo al Combate no es posible para el defensor si una o más unidades defensoras están Desorganizadas. Además, las unidades Desorganizadas no pueden prestar Apoyo al Combate (ver 5.6.3 Efectos de la Desorganización). **Una unidad Independiente Sin Suministro y todas las unidades en una Formación con un HQ Sin Suministro no pueden proporcionar Apoyo al Combate (véase 5.7.5).**

- Para un Ataque Regular, el atacante puede contribuir con un DRM de +1 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 mencionados.
- En la Defensa Regular (todas las unidades defensoras no están Desorganizadas, pero no están en Defensa Mejorada) el defensor puede contribuir con 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 todos los requisitos.
- Para un Ataque Preparado, el atacante puede aportar 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 mencionados.

- ❖ En un Ataque Preparado, el atacante también puede contribuir con un DRM de +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 la Defensa Mejorada, el defensor puede aportar un DRM de -2 por 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 la Defensa Mejorada, el defensor también puede aportar un DRM de -1 por cada hex adyacente al atacante que contenga al menos una Unidad de Combate amiga, incluso si es una Formación diferente, si se cumplen todos los demás requisitos. Recuerda: Un hex de Campo de Minas amigo Sin Brecha siempre se considera que tiene Defensa Mejorada incluso si la unidad defensora está Desorganizada.

- ❖ Aclaración: Los DRMs de Apoyo al Combate para "Amigo" y "Misma Formación" no son acumulativos si ambos tipos están en el mismo hex. La bonificación por Ataque Preparado ya se tiene en cuenta en el DRM de -2/ +2.

- ❖ Si un Apilamiento defensor tiene unidades de más de una Formación, el defensor debe elegir una Formación líder. El Apoyo al Combate se maneja como si sólo la Formación líder estuviera en el hex.

EJEMPLO DRM SUPERIORIDAD BLINDADA



+3 DRM Sup. Blindada

El Atacante tiene Puntos de Tanque, el Defensor tiene Puntos AT. II/8 tiene 5 Puntos de Tanque contra los 2 Puntos AT del defensor, y el resultado es un DRM de +3 de Superioridad Blindada para el atacante.

-4 DRM Sup. Blindada

El Atacante tiene Puntos AT, El Defensor tiene Puntos de Tanque. El defensor tiene Superioridad Blindada automática, y sus Puntos de Tanque no modificados se usan como un DRM de Superioridad Blindada negativo para el atacante (-4 en este caso).

-3 DRM Sup. Blindada

El Atacante y el Defensor tienen Puntos de Tanque. Los Puntos de Tanque del atacante se reducen a la mitad debido al hex de Campo de Minas Sin Brecha, lo que resulta en un DRM de -3 de Superioridad Blindada.

+4 DRM Sup. Blindada

El Atacante tiene Puntos de Tanque y Flak, el defensor tiene Puntos de Tanque. II/8 tiene 2 Puntos de Tanque más que el 6 SA, y se cumplen los criterios para usar la 18 Flak en el ataque, por lo que se añaden 2 Puntos de Tanque extra. Esto resulta en un DRM de +4 de Superioridad Blindada para el atacante.

B. DRM de Apoyo al Ataque del HQ

Para tener derecho al Apoyo al Ataque del HQ, la unidad o Apilamiento atacante debe estar:

1. Al Alcance de Mando de su HQ principal
2. Realizando una Acción de Combate Regular o Preparada.

No hay límite en el N° de veces que se puede dar Apoyo al Ataque del HQ durante una sola Activación de la Formación. El bando defensor nunca puede recibir Apoyo al Ataque del HQ. La cantidad de Puntos de Apoyo al Ataque recibidos se determina como sigue:

- **Ataque Regular:** El atacante recibe la mitad de los Puntos de Apoyo actuales del HQ principal (redondea las fracciones hacia arriba).
- **Ataque Preparado:** El atacante recibe todos los Puntos de Apoyo del HQ principal de la Formación.

C. Superioridad Blindada

Para determinar si el atacante o el defensor tienen Superioridad Blindada y tienen 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 determinar la Superioridad Blindada pueden estar Desorganizadas y/o Sin Suministro/Fuera de Mando/Aisladas.

Si el atacante no tiene Puntos de Tanque:

- **y el defensor tampoco tiene Puntos de Tanque,** ninguno de los dos jugadores puede establecer la Superioridad Blindada y ninguno de los dos jugadores recibirá un DRM favorable.
- **y el defensor tiene Puntos de Tanque disponibles,** el defensor recibe automáticamente Superioridad Blindada, y el valor completo de Puntos de Tanque de la unidad del defensor con el mayor número de Puntos de Tanque se utiliza como DRM de Superioridad Blindada favorable (es decir, negativo ' - ') para el defensor. Los Puntos de Tanque defensores nunca se modifican debido al terreno, y el atacante no puede usar Puntos de Antitanque contra los Puntos de Tanque del defensor.

Si el atacante tiene Puntos de Tanque:

1. El valor final del atacante (A) se determina como sigue:

El atacante debe elegir 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. Ver la TEC para los efectos del terreno sobre los Puntos de Tanque. Las unidades FLAK Alemanas atacantes proporcionan 2 Puntos de Tanque adicionales, si:

- actualmente está apilado con cualquier unidad de Infantería Motorizada o de Infantería Blindada Y
- el Apilamiento defensor incluye un Tanque o una unidad de Tanque Pesado.

2. El valor final del defensor (D) se determina como sigue:

El defensor decide usar Puntos Tanque o Puntos Antitanque. Tras esta decisión, el defensor elige la Unidad de Combate con el mayor número de Puntos Tanque/Antitanque. 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. (Aclaración: El defensor siempre es libre de elegir entre Puntos de Tanque o Puntos Antitanque, independientemente de si tiene más Puntos de Tanque que Puntos Antitanque, o viceversa).

Las unidades FLAK Alemanas defensoras proporcionan 3 Puntos de Tanque o Puntos Antitanque adicionales si actualmente están apiladas con una unidad de Infantería Y el apilamiento atacante incluye una unidad de Tanque o Tanque pesado. Esta bonificación sigue en efecto si el defensor selecciona una unidad FLAK como Unidad de Combate con el mayor número de Puntos Antitanque.

Los Puntos de Tanque defensores nunca se modifican debido al terreno. Se aplica cualquier bonificación de Puntos Antitanque basada en el terreno del hex del defensor (ver TEC) si se defiende con Puntos Antitanque. Incluso si una unidad no tiene Puntos Antitanque, todavía puede recibir una bonificación por terreno defensivo.

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, ninguno de los dos jugadores puede establecer Superioridad Blindada y ninguno de ellos recibirá un DRM favorable.
- Si el resultado final es un número positivo (+), el atacante establece la 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 usando Puntos Antitanque:

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

D. Bonificación por Schwerpunkt

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

E. Retirada Fallida Antes del Combate

Si el defensor falló un intento de Retirada Antes del Combate, el atacante recibe un DRM de +2.

7.5.2 Resultados de Combate



Los Resultados del Combate consisten en 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 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 hagan una CE.

❖ *Los resultados contra el defensor se aplican siempre en su totalidad antes de los del atacante.*

Distribución de los Impactos de Combate

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

- Si el Resultado de Combate dado es al menos 1, la primera pérdida de pasos debe ser asumida por una de las unidades participantes. Esta primera pérdida de Puntos de Fuerza obligatoria debe ser de la unidad que se utilizó para el DRM de Superioridad Blindada (es decir, Puntos de Tanque/Antitanque en defensa o Puntos de Tanque en ataque). Si no hubiera Superioridad Blindada (es decir, ni el atacante ni el defensor tuvieron Puntos de Tanque), entonces los jugadores eligen su propia unidad para sufrir la pérdida.
- Si el Resultado de Combate está impreso en negro, y quedan impactos por aplicar, el jugador elige una opción:
 - Mantenerse:** Toma cada impacto restante como un paso de pérdida por impacto, y permaneces en el hex. Además, si se defiende, las unidades defensoras que ya estaban Desorganizadas deben realizar una Retirada Forzada de 1 hex.
 - Retirada Voluntaria (si se defiende):** Convierte cada impacto restante en Retiradas Voluntarias de 1 hex por impacto.
 - Retirada Voluntaria (si se ataca):** Convierte el primer impacto restante (¡ÚNICAMENTE!) en una Retirada Voluntaria, pero los demás impactos DEBEN tomarse como pérdidas de pasos.
- Si el Resultado de Combate está impreso en rojo, el jugador debe realizar una CE con cada una de sus unidades en el Apilamiento. Todas las unidades que fallan la CE quedan Desorganizadas.

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

Si quedan impactos por aplicar, estos impactos serán variables. Hay tres casos distintos:

Caso A: Todas las unidades del Apilamiento han **pasado** su CE. En este caso se sigue el paso 2 (ver arriba) en su totalidad.

Caso B: Todas las unidades del Apilamiento **han fallado su CE:** En este caso, el primer impacto restante debe ser tomado como una Retirada Forzada de 1 hex por **todas** las unidades Desorganizadas del Apilamiento (en el caso del defensor, incluye a las que estaban Desorganizadas antes del combate). Los impactos subsiguientes se tratan de forma diferente para el atacante y el defensor:

- el defensor debe recibir **todos los impactos** posteriores como Retiradas Forzadas adicionales de un hex por impacto.
- el atacante debe tomar todos los impactos posteriores como pérdidas de pasos (ver abajo).

Caso C: Algunas unidades fallaron su CE y otras no. En primer lugar, todas las unidades Desorganizadas del Apilamiento deben hacer una Retirada Forzada de 1 hex (en el caso del defensor, incluye las que estaban Desorganizadas antes del combate).

La(s) unidad(es) restante(s) (con éxito) en el Apilamiento puede(n) **elegir** seguir 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 **mantenerse** con CUALQUIER unidad(es) que haya tenido éxito en su CE, todos los Impactos de Combate restantes se toman como pérdidas de pasos **de la(s) unidad(es) que se mantiene(n)**. **Nótese que una Retirada Forzada de la(s) unidad(es) que fallan(ron) su CE 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** deben tomarse como Retiradas Forzadas de 1 hex.
 - Si el atacante decide **seguir** la Retirada con **TODAS** las unidades que atacan, 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 7.5.2.1. Todas las Retiradas deben seguir las reglas 7.5.2.2. y 7.5.2.3.*

EJEMPLO DE DISTRIBUCIÓN DE IMPACTOS

Un cálculo de combate que incluya dos Apilamientos de unidades da como resultado la siguiente proporción de impactos en la CRT:

3 / 1

Apilamiento defensor (1 Impacto + CE)



El jugador del Eje debe distribuir un único impacto y realizar Chequeos de Eficacia. Dado que los Puntos AT de la 104 se usaron para determinar el DRM de Superioridad Blindada, debe recibir el único Impacto de Combate. Ambas unidades realizan ahora su CE, y la 3. falla su CE, quedando Desorganizada, mientras que la 104. lo supera y sólo sufre la pérdida de un Punto de Fuerza.

Apilamiento atacante (3 Impactos)



El jugador Aliado debe distribuir tres impactos; no se necesitan CEs. Se utilizaron los Puntos de Tanque de la 5 RTR/4 para determinar el DRM de Superioridad Blindada, por lo que debe recibir el primer impacto. El jugador Aliado decide entonces Retirarse, convirtiendo el segundo impacto en esta Retirada. Debido a que este Apilamiento atacó, el tercer impacto no puede ser convertido en una Retirada, y debe ser asignado a la 7ª Bda. de Infantería (a cada unidad del Apilamiento se le debe asignar un impacto antes de que a cualquier otra unidad se le pueda asignar un segundo impacto)

7.5.2.1 Pérdidas de Pasos

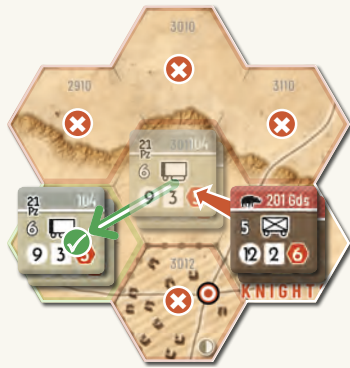
Cada pérdida de Puntos de Fuerza se aplica a una unidad individual y hace que la Fuerza de Combate actual de la unidad se reduzca en uno. Las pérdidas de Puntos de Fuerza se distribuyen como el propietario desee entre las Unidades de Combate, respetando estas directrices: todas las pérdidas de Puntos de Fuerza deben distribuirse equitativamente entre todas las unidades que no pudieron evitarlas mediante la Retirada; ninguna unidad puede absorber dos (tres) pérdidas de Puntos de Fuerza antes de que todas las demás unidades hayan absorbido una (dos) pérdida de Puntos de Fuerza en su turno. Simplemente se registra la nueva Fuerza de la unidad colocando el correspondiente marcador de Fuerza de Combate Actual debajo de ella. El marcador se gira de tal manera, que el número correcto se muestra siempre en la parte superior. Si una unidad tiene actualmente una Fuerza de uno y sufre otra pérdida de Puntos de Fuerza, es eliminada. Retira la ficha de la unidad del juego.

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

7.5.2.2 Retirada

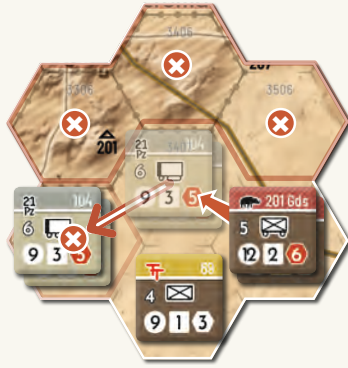
La Retirada no es Movimiento, por lo que una Unidad o Apilamiento debe Retirarse hacia la Fuente de Suministro Mayor amiga más cercana, o hacia el borde del Mapa amigo (borde este para la Commonwealth, borde oeste para el Eje) en cada hex que le sea indicado, si es posible,

EJEMPLOS DE RETIRADA



Retirada Exitosa

El Apilamiento Alemán 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 del Apilamiento Alemán en Retirada es mover al hex de la EZOC. Al hacerlo, cada unidad del Apilamiento sufre una pérdida adicional de Puntos de Fuerza.



Retirada Forzada Fallida (Crestas)

Este Apilamiento Alemán está rodeado por lados de hex de Cresta, por lo que sus unidades no pueden completar su movimiento de Retirada Forzada, y cada unidad sufre 2 pérdidas adicionales de Puntos de Fuerza.

aunque tiene prioridad evitar Pérdidas de Pasos adicionales. En caso de duda, debe seguirse la Ruta de Retirada que tenga la menor distancia (en hexes) hacia la Fuente de Suministro Mayor amiga más cercana o el borde del Mapa amigo. Los hexes y lados de hex que no pueden formar parte de la Ruta de Retirada son:

- Hexes ocupados por el enemigo (incluso los ocupados sólo por HQs).
- Hexes adyacentes a HQs enemigos, incluso si están solos en el hex.
- Lados del hex de Cresta o Wadi salvo cruzado por Carretera/Camino.
- Campos de Minas enemigos Sin Brecha.
- EZOCs (excepción: Retirada Forzada, ver 7.5.2.3).
- Fuera del Mapa.
- Terreno Impasable como los lados de hex de Mar en Tobruk.

Sobreapilamiento y Retirada

Las unidades en Retirada de un Apilamiento no pueden separarse voluntariamente. En el caso de una Retirada Forzada (ver 7.5.2.3), un Apilamiento puede ser obligado a separarse debido al Sobreapilamiento. Si se produce un Sobreapilamiento en un hex de Retirada, todas las unidades sufren una Desorganización y la(s) propia(s) unidad(es) que se Retira(n) debe(n) sufrir una pérdida extra de Puntos de Fuerza, que no cuenta para satisfacer los Impactos de Combate restantes. Los HQs y unidades sobrantes deben ser Desplazados inmediatamente, para que el hex cumpla con las Limitaciones de Apilamiento. En situaciones de Sobreapilamiento sólo para Unidades de Combate (no HQs), el jugador contrario puede hacer el Desplazamiento(s) en lugar del jugador propietario (ver Sobreapilamiento 5.3.1.).

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

7.5.2.3 Retirada Forzada

Las unidades a veces se ven obligadas a realizar una Retirada debido a los Resultados de Combate. Esto se llama una Retirada Forzada (en contraste con 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 adicional de Puntos de Fuerza que se suma a los impactos restantes del resultado de la CRT. Cada unidad que es requerida, pero que no puede hacer una Retirada Forzada, sufre dos pérdidas adicionales de Puntos de Fuerza por cada hex de Retirada en el que no pudo entrar: éstas se suman a los impactos restantes del resultado de la CRT.

7.5.3 Victoria de Batalla

El bando que recibe el número de Impactos de Combate más bajo en un 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 de Bonificación, restringido como sigue:

- Sólo las unidades que estuvieron involucradas en el combate pueden usar el PA de bonificación.
- La(s) unidad(es) debe(n) estar dentro del Alcance de Mando del HQ principal.

Una o más unidades en el Apilamiento deben gastar inmediatamente el PA de Bonificación, o se pierde. Ninguna otra unidad, incluyendo las que Apoyan el Combate, puede usar el punto o estar involucrada en la Acción elegida. Si el atacante gana el PA de Bonificación, puede complementarlo con cualquiera o todos los Puntos de Acción restantes en el Registro de PAs de la Formación. El PA de Bonificación puede desencadenar un Intento de Reacción sólo si el atacante utiliza el PA de Bonificación, no si lo utiliza el defensor. Si al menos una Unidad de Combate En Mando pertenece a la Formación a la que está asignada la ficha Schwerpunkt, el jugador del Eje recibe DOS PAs de Bonificación. El segundo PA puede usarse para una segunda Acción (incluyendo dos Acciones idénticas), o para Escalar a un Ataque Regular (ver 7.5.1. párrafo C).

- ❖ *En el improbable caso de que un atacante consiga otra Victoria de Batalla antes de gastar el segundo PA de Bonificación, el segundo PA de Bonificación original se pierde.*

7.6 ACCIÓN DE RECUPERACIÓN

Cada unidad Desorganizada que no esté Aislada debe llevar a cabo una Acción de Recuperación individualmente; una unidad puede realizar cualquier número de Acciones de Recuperación, siempre que haya Puntos de Acción disponibles en el Registro de Puntos de Acción de la Formación.

- Realiza un Chequeo de Eficacia para la unidad Desorganizada; si la unidad tiene éxito, gírala a su lado normal (no Desorganizado). Si falla, sigue Desorganizada pero no sufre efectos adversos adicionales.
- ❖ *Una Acción de Recuperación es la única Acción que puede realizar una unidad Desorganizada.*

7.7 ACCIÓN DE DEFENSA MEJORADA

Para llevar a cabo una Acción de Defensa Mejorada, basta con colocar el marcador correspondiente en la parte superior del Apilamiento (no se requiere ningún chequeo). Obtiene todos los beneficios de la Defensa Mejorada si es atacado 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 al menos una unidad en un hex es eliminada, la(s) unidad(es) restante(s) pierde(n) 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 termina una Acción de Movimiento o se Retira en el hex.
- No es posible que sólo algunas de las unidades de un hex estén en Defensa Mejorada, es un asunto de "todo o nada".

- ❗ *El marcador de Defensa Mejorada NO se elimina si se colocan Refuerzos en el hex o se utilizan Reemplazos.*

- ❖ *Una Unidad o Apilamiento defensor en un hex de Campo de Minas amigo Sin Brecha se considera siempre en Defensa Mejorada, incluso si está Desorganizada(o). No hay necesidad de una Acción de Defensa Mejorada en tal hex, ni es necesario marcar estos hexes con un marcador de Defensa Mejorada.*

8. FASE DE FIN DE TURNO

Comprueba la Victoria Automática del Eje (Escenario Tres, sólo 10.3). Si no se produce la Victoria Automática del Eje, anota los Puntos de Victoria ganados (ver las instrucciones del escenario para más detalles) y ajusta los marcadores de Puntos de Victoria en el Registro de Puntos de Victoria. Avanza el marcador de Turno de Juego al siguiente espacio en el Registro de Turno de Juego para indicar el inicio del siguiente turno. Al completar el último turno de juego (ver instrucciones del escenario), la partida termina y se mira la Victoria.

OPCIONAL: HOJAS DE REGISTRO

Los jugadores que deseen prescindir del uso 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 para las unidades HQ el número máximo de Puntos de Apoyo al Ataque disponibles. Cuando una unidad absorbe pérdidas de Puntos de Fuerza, simplemente se tacha el número de casillas correspondiente. Los jugadores anuncian la fuerza actual de las unidades cuando resuelven las Acciones de Combate. En cualquier otro momento, la fuerza actual de las unidades permanece desconocida para el jugador contrario. Se pueden descargar gratuitamente de vucasims.com.

9. FASE ADMINISTRATIVA

Coloca el marcador de Iniciativa +DRM en la casilla 0 del Registro de Iniciativa DRM. En este momento no importa en qué lado se coloque. Esta es la única vez durante un turno que el marcador se coloca en la casilla cero.

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 se adelanta un número de espacios en el Registro correspondiente.

- Un HQ que está girado en Suministro de Emergencia gastado se Recupera si vuelve a estar En Suministro (girarlo a su cara frontal).
- Un HQ girado debido a un Suministro de Emergencia gastado no se Recupera si se determina que está Sin Suministro (no se gira dicho HQ a su cara frontal).
- Si un HQ Sin Suministro muestra su cara frontal, DEBE Recuperarse gastando Suministro de Emergencia (girarlo a su cara de Suministro de Emergencia).
- Un marcador de Activación de Formación dado nunca puede ser ajustado por encima de su Nivel de Activación máximo, que está impreso en la Ficha de Activación de Formación así como marcado en el Registro de Activación de Formación en el mapa.

Todos los Niveles de Activación de la Formación se Recuperan tantos espacios hacia arriba en el Registro como indica el Valor de Recuperación que aparece en el marcador de Activación de la Formación.

9.1.2 Recuperación de Unidad Aérea

El jugador del Eje coloca todas las unidades Aéreas en la casilla de Espera disponible.

9.1.3 Recuperación Automática de las Unidades de Combate

Cada unidad Desorganizada que se determine que está al Alcance de Mando de su HQ principal o Asignado en ese momento se Recupera automáticamente de la Desorganización, independientemente del Estado de Suministro del HQ.

9.1.4 Recuperación de Unidades Independientes No Asignadas

Las unidades Independientes con un marcador de "No Activación" o cualquier marcador de Activación Independiente (Act-1 o Act-2) sobre ellas que estén En Suministro pueden eliminar el marcador y también Recuperarse automáticamente. También pueden ser retiradas como unidades Independientes y ser Asignadas o Reasignadas durante el Segmento de Organización.

9.1.5 Desgaste de Unidades Aisladas

Cada unidad que todavía está Desorganizada y Aislada, realiza un Chequeo de Desgaste (véase 5.8.4, Aislamiento).

9.1.6 Desgaste de Unidades Indep. No Asignadas Aisladas

Cada unidad Indep. No Asignada (incluyendo Permanentemente) que aún esté Desorganizada y Sin Suministro, realiza un Chequeo de Desgaste.

9.2 SEGMENTO DE ORGANIZACIÓN

Las unidades Independientes pueden ser Asignadas y Reasignadas (ver 5.5.2, Formaciones). La ficha Schwerpunkt puede colocarse en cualquier Formación del Eje con su HQ En Suministro (ver 5.9).

9.3 SEGMENTO DE REEMPLAZOS

En todos los turnos de juego pares, el bando del Eje recibe un Punto de Reemplazo Panzer Alemán (PR), que debe ser usado en Unidades de Tanques Alemanes (incluyendo Coches Blindados). En todos los turnos de juego pares, a partir del turno 4, el bando de la Commonwealth puede canibalizar unidades específicas para recibir Puntos de Reemplazo de Tanques, Tanques Pesados e Infantería A Pie de la Commonwealth. El bando del Eje siempre asigna sus PRs antes que el bando de la Commonwealth.

- Los PRs sólo pueden usarse para tipos de unidades especificados que no estén Desorganizadas y que estén dentro del Alcance de Mando del HQ principal, que a su vez debe estar actualmente En Suministro.
- Una unidad Independiente No Asignada no puede recibir PRs (5.7.5)
- Las unidades en EZOCS NO PUEDEN recibir PRs.
- Los PRs deben gastarse inmediatamente; los puntos sin uso se pierden.
- Un PR recupera un Punto de Fuerza. No hay límite en el N° de Puntos que una unidad puede recibir por segmento, pero las unidades eliminadas no pueden ser reconstruidas y ninguna unidad puede ser aumentada por encima de su Fuerza de Combate impresa original.

A CONTINUACIÓN SE ENUMERAN OTRAS RESTRICCIONES ESPECIALES:

9.3.1 Reemplazos de Tanques y Tanques Pesados de la Commonwealth

En todos los turnos de juego pares, a partir del turno 4, el bando Aliado puede canibalizar unidades de Tanques o de Tanques Pesados para generar PRs, si cumplen los siguientes requisitos:

1. Deben haber perdido al menos la mitad de su Fuerza de Combate impresa.
2. No deben estar Aislados y
3. No deben estar en un EZOC.

Canibalización: El jugador de la Commonwealth simplemente retira una unidad de este tipo del juego. Cada Punto de Fuerza así eliminado se convierte en un PR. Cada PR sólo puede ser gastado para Recuperar un Punto de Fuerza previamente perdido de una unidad del mismo tipo (Tanque o Tanque Pesado respectivamente).

9.3.2 Reemplazos de Infantería A Pie de la Commonwealth

En todos los turnos de juego pares, a partir del turno 4, el bando de la Commonwealth puede canibalizar las Brigadas de Infantería A Pie StopCol/SeaCol, independientemente de su fuerza actual, para generar PRs, si cumplen los siguientes requisitos:

1. No deben estar Aislados y Fuera de Mando y
2. No deben estar en un EZOC.

El jugador de la Commonwealth simplemente retira una o ambas unidades del juego. Cada Punto de Fuerza retirado se convierte en un PR de Infantería A Pie. Cada PR sólo puede ser gastado para Recuperar un Punto de Fuerza previamente perdido de cualquier unidad de Infantería A Pie.

9.4 SEGMENTO DE REFUERZOS

A partir del turno de juego 2, ambos bandos reciben Refuerzos según el Calendario de Refuerzos del Mapa. La entrada de Refuerzos puede posponerse hasta el siguiente turno a elección del bando propietario, incluyendo los que se hayan retrasado previamente (primero el jugador de la Commonwealth).

9.4.1 Colocación de Refuerzos

Los Refuerzos elegibles entran (primero el jugador de la Commonwealth) en cualquier hex del Borde del Mapa que:

1. Contiene una Fuente de Suministro Amiga Mayor
2. No contiene un marcador de Suministro Cortado y
3. No está en un EZOC.

Si no hay hex de Entrada Amigo disponible, los Refuerzos pueden entrar en un hex del Borde del Mapa más cercano al hex(es) de Entrada original,

si están en el Alcance de Mando y no están adyacentes a una unidad enemiga. Los Refuerzos Independientes pueden ser Asignados a una Formación calificada antes de ser colocados en el mapa.

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 realizan este Movimiento no pueden entrar en una EZOC en ningún momento de esa Acción. Ignora las Limitaciones de Apilamiento hasta la conclusión de cada Acción de Movimiento gratuita.

9.4.3 Nueva Formación de Refuerzo

El marcador de Activación de Formación de una nueva Formación de Refuerzo se coloca en el Valor Máximo de esa Formación.

10. ESCENARIOS

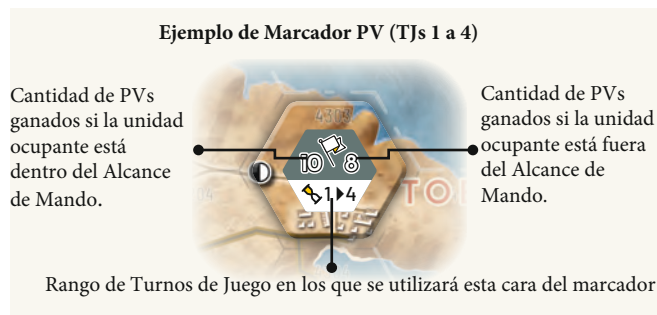
GAZALA 1942 viene con un escenario de entrenamiento en solitario, un escenario introductorio y el Juego de Campaña. El despliegue inicial y los Refuerzos se pueden encontrar en las Cartas de Preparación. Encontrarás detalles sobre las condiciones especiales y las Condiciones de Victoria en la sección correspondiente de cada escenario.

Por favor, ten en cuenta que las reglas de los escenarios especiales sustituyen a todas las reglas generales del juego.

Cada escenario comienza con la Fase de Operaciones, por lo que se salta la primera Fase de Administración.

- El jugador del Eje se considera automáticamente que ha ganado la Determinación de la Iniciativa para la primera Activación de Formación del Turno de Juego 1.
- En efecto, el marcador de Iniciativa DRM se mueve automáticamente al primer espacio (+2), en su lado de la Commonwealth.
- El jugador del Eje recibe un **DRM de +3** además de cualquier otro DRM de Iniciativa durante cada Segmento de Determinación de la Iniciativa del Turno de Juego 1 solamente.
- Ambos jugadores ponen sus unidades simultáneamente, ya que todas las unidades de la Commonwealth tienen ubicaciones iniciales fijas.

Marcadores de Punto de Victoria

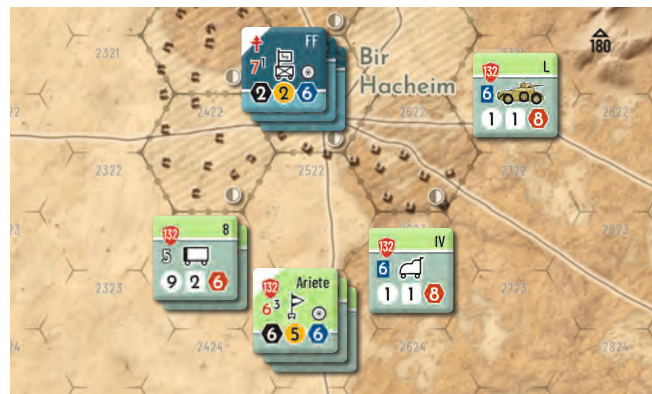


Estos marcadores hexagonales se colocan en los hexes marcados en ellos, y se utilizan para registrar los objetivos del jugador del Eje y sus valores de PVs dentro de ciertos turnos de juego. Pueden tener hasta tres caras y están pensados para ser girados o sustituidos a medida que avanza la partida. La cantidad de PVs ganados cuando una unidad ocupa el hex depende del Turno de Juego y de las condiciones que ocupan: Una unidad del Eje que esté dentro del Alcance de Mando de su HQ de Formación matriz durante la Fase de Fin de Turno ganará el número de PVs que aparece en la cara izquierda del marcador, mientras que una unidad que esté fuera del Alcance de Mando (incluyendo las unidades Aisladas) ganará el número de PVs que aparece en la cara derecha del marcador.

❖ Cada hex de PV sólo se puntúa una vez por partida; utiliza la mayor puntuación posible que el hex pueda ofrecer.

10.1 ESCENARIO UNO: ASALTO A BIR HACHEIM

Este es un escenario de entrenamiento creado específicamente pensando en los jugadores noveles para solitario. Recrea las primeras acciones llevadas a cabo por las fuerzas del Eje contra la Brigada Francesa Libre que defendía Bir Hacheim. Este escenario puede completarse en menos de una hora y se recomienda incluso a jugadores experimentados para que se familiaricen con el sistema de juego.



Duración de Juego:

Varios Ciclos de Operaciones, ver Reglas Especiales.

Reglas Especiales:

No hay una Secuencia de Juego que seguir. En pocas palabras, todo lo que se hace es Activar la División Ariete hasta que se consiga la victoria o la División Ariete haya sido Activada seis veces. El HQ de la Ariete siempre se considera En Suministro, pero el Alcance de Mando debe comprobarse al declarar cualquier Acción.

El juego en solitario continúa hasta que se consigue la Victoria Automática o la División Ariete ya no puede Activarse (espacio 0 en el Registro de Activación de Formación).

Los Refuerzos no están disponibles. Se puede realizar una Misión de Apoyo Terrestre con la unidad Aérea Italiana "2 Stormo".

Las fuerzas de la Commonwealth se consideran unidades estáticas; no pueden Activarse, Reaccionar, ganar Victoria de Batalla, Recuperarse de una Desorganización, etc. Simplemente se sientan y absorben cualquier Impacto de Combate como pérdidas de Puntos de Fuerza a menos que se vean forzadas a realizar una Retirada Forzada.

Condiciones de Victoria:

La División Ariete puede conseguir la Victoria Automática despejando de Franceses Libres de la zona de Bir Hacheim (hex 2521) y entrando en el hex con una de sus unidades. Si esto no ocurre, el rendimiento global de la División Ariete se determina como sigue:

- 1 Punto de Victoria por cada hex de Campo de Minas con Brecha.
- 1 Punto de Victoria por cada Punto de Fuerza Francesa Libre perdido.
- 1 Punto de Victoria por cada Unidad de Combate Francesa Libre Desorganizada.

Niveles de Victoria		
Resultado Histórico	Mejor que el Resultado Histórico	Mucho Mejor que el Resultado Histórico
4 PVs	5 PVs	6 PVs



COLOCACIÓN DE MARCADORES DE HEX DE VICTORIA

10.2 ESCENARIO DOS: LA FASE DE APERTURA

Este escenario recrea la acción que tuvo lugar durante las fases iniciales de las Batallas de Gazala. Puede completarse en menos de cinco horas y está recomendado para jugadores con poco tiempo de juego.

Duración de Juego:

Turnos de juego 1 - 4 (cuatro turnos de juego)

Reglas Especiales:

Ver la Carta de Preparación.

Condiciones de Victoria:

El jugador del Eje recibe PVs si una unidad del Eje ocupa objetivos geográficos específicos (hexes) durante la Fase de Fin de Turno de cada turno de juego. El número de PVs depende del turno de juego y de si la unidad situada en el objetivo está dentro del Alcance de Mando de su HQ de Formación matriz. Una unidad En Mando tiene derecho a todos los PVs, mientras que una unidad Sin/Fuera de Mando recibe el número reducido de PVs entre paréntesis. Los Puntos de Victoria sólo se pueden ganar una vez por cada Objetivo de Victoria, pero si las condiciones para un Objetivo de Victoria se cumplen más de una vez, se usa el recuento de PVs más favorable. Véase la Tabla de Puntos de Victoria para más detalles.

- ❖ Cada Fuente de Suministro del Eje Mayor ocupada por una unidad de la Commonwealth reduce los Puntos de Victoria del Eje en dos (-2) por turno de juego (comprobar en la Fase de Fin de Turno), independientemente de si la unidad de la Commonwealth está En Mando o Sin/Fuera de Mando. Ver Tabla de Puntos de Victoria para más detalles.

Niveles de Victoria						
Decisiva	Sustancial	Menor	Empate	Menor	Sustancial	Decisiva
8+ PVs	7 PVs	6 PVs	5 PVs	4 PVs	3 PVs	2 o menos PVs

Puntos de Victoria por Objetivo

Objetivos a comprobar en cada Fase de Fin de Turno	TJ	PVs
Unidad de Combate del Eje ocupa Tobruk (4303)		6 (5)
Nota: usa el marcador PV de Tobruk en su lado TJ 7-8.		
Unidad de Combate del Eje ocupa Knightsbridge (3012)	1-3 4	3 (2) 2 (1)
Unidad de Combate del Eje ocupa Caja Acroma (3305)	1-3 4	3 (2) 2 (1)
Los Objetivos de Victoria anteriores sólo se aplican si una unidad terrestre del Eje fue la última en ocupar o atravesar el hex especificado al final de la partida. En caso contrario, si una unidad de la Commonwealth fue la última en pasar u ocupar el hex, los PVs del Eje ganados anteriormente en la partida se consideran perdidos.		
Unidad de Combate del Eje ocupa El Adem (4112)		2 (1)
Unidad de Combate del Eje ocupa Bir Hacheim (2521).		1 (0)
Unidad de Combate del Eje ocupa Ain el Gazala (2100).		1 (0)
Los Objetivos de Victoria anteriores pueden cumplirse de forma definitiva al final de cualquier turno de juego (determinado durante la Fase de Fin de Turno). Así, el jugador del Eje podría ocupar El Adem y luego abandonarlo para reforzar a otras unidades DAK; e incluso si una unidad de la Commonwealth fuera la última en atravesar u ocupar El Adem al final de la partida, los PVs del Eje seguirían en pie.		
Cada Fuente de Suministro del Eje Mayor ocupada por una Unidad de Combate de la Commonwealth (comprobar en la Fase de Fin de Turno)	Por Turno	-2
Objetivos que deben comprobarse al final del Juego		PVs
Cada unidad HQ del Eje Sin Suministro al final del Juego.		-1



10.3 ESCENARIO TRES: LAS BATALLAS DE GAZALA

Este escenario es la pieza central del juego, ya que permite a los jugadores recrear las Batallas de Gazala en su totalidad. Puede completarse en menos de diez horas.

Duración de Juego:

Turnos de juego 1 - 8 (ocho turnos de juego)

Reglas Especiales:

Ver la Carta de Preparación

Condiciones de Victoria

Victoria Automática del Eje

El jugador del Eje tiene una Victoria Automática si se cumplen las dos condiciones siguientes en la Fase de Fin de Turno de cualquier turno de juego:

- Al menos una Unidad de Combate del Eje ocupa Tobruk (hex 3703).
- Menos de dos HQs de la Commonwealth están En Suministro.

Si no se produce la Victoria Automática, la Victoria se determina tras la finalización del Turno de Juego 8.

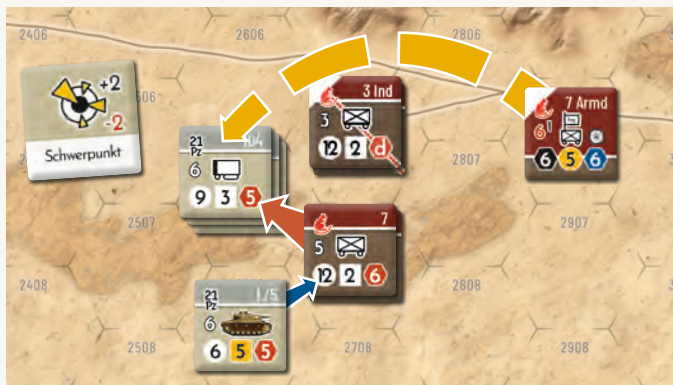
El jugador del Eje recibe PVs si una unidad del Eje ocupa objetivos geográficos específicos (hexes) durante la Fase de Fin de Turno de cada turno de juego. El número de PVs depende del turno de juego y de si la unidad situada en el objetivo está dentro del Alcance de Mando de su HQ de Formación matriz. Una unidad En Mando tiene derecho a todos los PVs, mientras que una unidad Sin/Fuera de Mando recibe el número reducido de PVs entre paréntesis. Los Puntos de Victoria sólo se pueden ganar una vez por cada Objetivo de Victoria, pero si las condiciones para un Objetivo de Victoria se cumplen más de una vez, se usa el recuento de PVs más favorable. Véase la Tabla de Puntos de Victoria para más detalles.

❖ Cada Fuente de Suministro del Eje Mayor ocupada por una unidad de Combate de la Commonwealth reduce los Puntos de Victoria del Eje en dos (-2) por turno de juego (comprobar en la Fase de Fin de Turno), independientemente de si la unidad de la Commonwealth está En Mando o Sin/Fuera de Mando. Ver Tabla de Puntos de Victoria para más detalles.

Niveles de Victoria						
Decisiva	Sustancial	Menor	Empate	Menor	Sustancial	Decisiva
15 PVs	13-14 PVs	11-12 PVs	10 PVs	9 PVs	8 PVs	7 o menos PVs

Puntos de Victoria por Objetivo		
Objetivos a comprobar en cada Fase de Fin de Turno	TJ	PVs
Unidad de Combate del Eje ocupa Tobruk (4303)	1-4	10 (8)
	5-6	7 (6)
	7-8	6 (5)
Unidad de Combate del Eje ocupa Knightsbridge (3012)	1-3	3 (2)
	4-5	2 (1)
	6+	1 (0)
Unidad de combate del Eje ocupa Caja Acroma (3305)	1-3	3 (2)
	4-5	2 (1)
	6+	1 (0)
Los Objetivos de Victoria anteriores sólo se aplican si una unidad terrestre del Eje fue la última en ocupar o atravesar el hex especificado al final de la partida. En caso contrario, si una unidad de la Commonwealth fue la última en pasar u ocupar el hex, los PVs del Eje ganados anteriormente en la partida se consideran perdidos.		
Unidad de Combate del Eje ocupa El Adem (4112).	1-4	2 (1)
	5+	1 (0)
Unidad de combate del Eje ocupa Bir Hacheim (2521).	-	1 (0)
Unidad de combate del Eje ocupa Ain el Gazala (2100).	-	1 (0)
Los Objetivos de Victoria anteriores pueden cumplirse de forma definitiva al final de cualquier turno de juego (determinado durante la Fase de Fin de Turno). Así, el jugador del Eje podría ocupar El Adem y luego abandonarlo para reforzar a otras unidades DAK; e incluso si una unidad de la Commonwealth fuera la última en atravesar u ocupar El Adem al final de la partida, los PVs del Eje seguirían en pie.		
Cada Fuente de Suministro del Eje Mayor ocupada por una Unidad de Combate de la Commonwealth (comprobar en la Fase de Fin de Turno)	Por Turno	-2
Objetivos que deben comprobarse al final del Juego		PVs
Unidades de Combate de tipo Motorizado de la Commonwealth		
Pérdidas de Puntos de Fuerza:		
45+ Puntos de Fuerza		1
65+ Puntos de Fuerza		2
Cada unidad HQ del Eje eliminada del juego o Sin Suministro al final del Juego.		-1
DAK (incluyendo FLAK Independiente de DAK y unidades Independientes Permanentes) combinado con el XX. Cuerpo (Ariete & Trieste). Pérdidas de Puntos de Fuerza:		
35+ Puntos de Fuerza;		-1
45+ Puntos de Fuerza;		-2
55+ Puntos de Fuerza;		-3

EJEMPLO DE SECUENCIA DE COMBATE



A DECLARACIÓN DE ATAQUE

El jugador de la Commonwealth gasta un único PA para declarar un Ataque Precipitado desde el hex 2707 (que tiene a la 7ª Bda de Inf. y a la 3 RTR/4) sobre el hex 2607 (que tiene al 104, 3 & 18 FLAK).



B RETIRADA ANTES DEL COMBATE



3. Recon Abt

Proporciona la mitad de su Valor de Eficacia como DRM (+4 tras redondear al alza) a la tirada de Retirada Antes del Combate.

El jugador del Eje desea intentar Retirarse Antes del Combate. El Apilamiento cumple todos los prerequisites: las unidades no están Desorganizadas, hay al menos una unidad No HQ Mecanizadas o Motorizada y todas las unidades del Apilamiento pertenecen a la misma Formación (la 18 FLAK está actualmente Asignada a la 21 División Panzer). En el Apilamiento hay una unidad de Coches Blindados, que da un DRM favorable al intento de Retirada. Ambos jugadores tiran 1d10 y comparan las tiradas modificadas:

Tirada de la Commonwealth



(Sin DRMs)

Tirada del Eje



(+4 DRM Coche Blindado)

El jugador del Eje falla la tirada por poco y no puede Retirarse, por lo que el ataque tiene lugar. El jugador de la Commonwealth también recibirá un DRM de +2 cuando se resuelva el combate.

C ESCALAR EL ATAQUE

El jugador de la Commonwealth decide ahora Escalar el Ataque de Precipitado a Ataque Regular, gastando otro PA para hacerlo.



D CHITS DE COMBATE

Ambos jugadores sacan un Chit Multiplicador de la bolsa:

Chit Multiplicador Aliado



Frontal



Trasera

Chit Multiplicador del Eje



Frontal



Trasera

E DETERMINACIÓN DE LA FUERZA DE COMBATE

- La combinación de unidades del jugador de la Commonwealth permite una Bonificación de Armas Combinadas (una unidad de Infantería Motorizada apilada con una unidad de Tanques), pero no al jugador del Eje (hay una unidad Panzergrenadier pero ningún Panzer apilado con ella, sólo Coches Blindados y FLAK). Esto da al jugador de la Commonwealth un desplazamiento de columna favorable en el Combate.
- Se mira la Fuerza de Combate Final del Apilamientos de ambos jugadores:

Fuerza de Combate del Apilamiento de la Commonwealth:

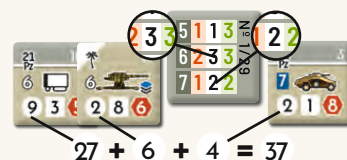
Como el jugador lanzó un Ataque Regular, se usa la columna central. Ambas unidades tienen un Valor de Eficacia de 5, por lo que se usa la fila "5".

La fuerza final añadida es de 32.



Fuerza de Combate del Apilamiento del Eje:

Como se trata de una Defensa Regular, se usa la columna central. Cada unidad multiplica su Fuerza de Combate por la fila que corresponda a su Valor de Eficacia (6 y 7) El resultado de la fuerza añadida del Apilamiento es 37.



Comparando ambas Fuerzas de Combate Finales, la proporción resultante se redondea a la columna más cercana en la CRT (2:3). Después, la Bonificación de Armas Combinadas del Jugador de la Commonwealth (→) se aplica, desplazando una sola columna a la derecha, y a la columna de relación 1:1.

Clear	1:8	1:6	1:4	1:3	1:2	2:3	1
Broken/Village Point of interest	1:4	1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2

F APOYO A TIERRA DEL EJE

Como el jugador del Eje está defendiendo, no puede asignar ninguna unidad Aérea a Apoyo Terrestre en este Combate.

G DETERMINACIÓN DEL DRM

1. Apoyo al Combate



Apoyo al Combate del Defensor:

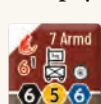
Esta unidad proyecta una ZOC al hex atacante enemigo y está en Alcance de Mando de su HQ, contribuyendo con un -1 DRM.



Apoyo al Combate del Atacante:

Las unidades de este Apilamiento están adyacentes pero Desorganizadas y por tanto no pueden proporcionar Apoyo al Combate.

2. Apoyo al Ataque del HQ



Apoyo al Ataque del HQ:

El Apilamiento de la Commonwealth recibe la mitad de los puntos de Apoyo de su HQ matriz (+3 redondeado al alza) como 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 Antitanque. El valor AT más alto es el del 18 FLAK, por lo que esa unidad será la utilizada.



$$1 + 8 + 3 = 12$$

Debido a que está apilada con una unidad de Infantería amiga, y el Apilamiento enemigo tiene una unidad de Tanques, la 18. FLAK recibe un bono de +3 AT FLAK. El terreno Quebrado proporciona un bonificador +1 AT al defensor y no penaliza los Puntos de Tanques del atacante.

El resultado final después de restar los Puntos AT del defensor de los Puntos de Tanque del atacante es -6, por lo que los Puntos de Tanque del atacante son neutralizados. Ninguno establece Superioridad Blindada y no se ganan DRMs.

4. Schwerpunkt



A la 21 División Panzer se le ha asignado el marcador Schwerpunkt, por lo que recibe un DRM favorable de -2.

5. Retirada Fallida Antes del Combate

Ahora se tiene en cuenta la Retirada Fallida del jugador Alemán, lo que otorga al jugador de la Commonwealth un DRM +2 favorable.

6. Tirada de Dado + DRM

El atacante tira ahora 1d10, suma los DRM y determina el Resultado del Combate.

Tirada Aliada	DRMs
	Apoyo al Combate: -1 DRM
	Apoyo al Ataque HQ: +3 DRM
	Superioridad Blindada: -6 DRM
	Schwerpunkt: -2 DRM
Final DRM: -4	Retirada Fallida Comb.: +2 DRM

Una tirada modificada de 6 en la columna de proporción 1:1 para Terreno Quebrado/Pueblo/Pt. de Interés da el siguiente resultado:

5	3/0	3/0	3/1	2/1	2/1
6	3/0	3/1	2/1	2/1	2/1
7	3/1	2/1	2/1	2/1	2/1

H RESULTADOS DE COMBATE



Según el Resultado de Combate, el jugador de la Commonwealth debe distribuir 2 Impactos entre las unidades de su Apilamiento, y realizar un Chequeo de Eficacia por cada una de ellas. El Apilamiento del jugador del Eje recibe un único Impacto y también debe realizar un CE por cada unidad de su Apilamiento. El resultado del defensor siempre se resuelve primero, antes de pasar al atacante.

I DISTRIBUCIÓN DE IMPACTOS

Distribución de Impactos del Defensor

1. Primer Paso Perdido.



La unidad implicada en el cálculo del DRM de Superioridad Blindada debe asumir la primera pérdida de Puntos de Fuerza. Eso deja a la 18. FLAK con sólo 1 Punto de Fuerza, que ahora se registra con un marcador de Puntos de Fuerza.

2. Chequeo de Eficacia.

Todas las unidades del Apilamiento deben realizar un CE. La tirada de la 104 supera su Valor de Eficacia, por lo que falla el chequeo y queda Desorganizada. Las otras unidades del Apilamiento tienen éxito y permanecen en su estado normal.



Tirada Fallida
Unidad Desorganizada



Tirada Exitosa
Sin Desorganización



Tirada Exitosa
Sin Desorganización

3. Retiradas Forzadas y Voluntarias.

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

4. Pérdidas de Pasos Adicionales.

Como el Apilamiento sólo sufrió un Impacto y no hay Retirada, no hay pérdidas de pasos adicionales que contabilizar.

Distribución de Impactos del Atacante

1. Primer Paso Perdido.



La unidad implicada en el cálculo del DRM de Superioridad Blindada debe asumir la primera pérdida de Puntos de Fuerza. Eso deja a la 3 RTR/4 con 3 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 CE. La tirada de la 3 RTR/4 supera su Valor de Eficacia, por lo que falla y queda Desorganizada.



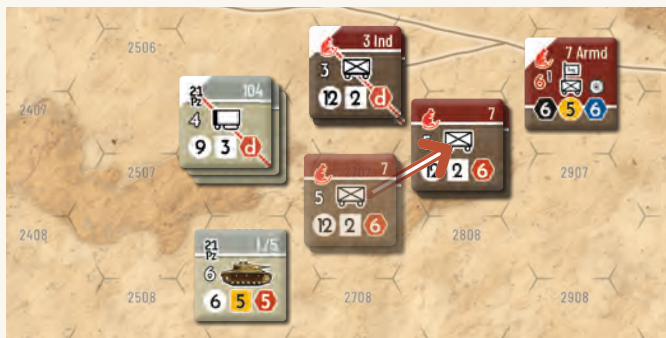
Tirada Exitosa
Sin Desorganización



Tirada Fallida
Unidad Desorganizada

3. Retiradas Forzadas y Voluntarias.

Debido a que la unidad 3 RTR/4 ha fallado su CE, la pérdida del segundo paso debe convertirse en una Retirada Forzada de un hex. El jugador de la Commonwealth elige mover la segunda unidad del Apilamiento, en lugar de dividir el Apilamiento, y ambas unidades mueven un solo hex hacia la Fuente de Suministro amiga más cercana.

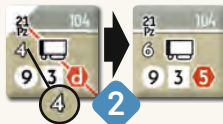


4. Pérdidas de Pasos Adicionales.

No hay pérdidas de pasos adicionales que contabilizar ya que sólo hubo 2 Impactos de Combate, y la Retirada del Apilamiento no le obligó a entrar en ningún hex/lado de hex prohibido.

Victoria de Batalla: Bonificación PA.

El jugador del Eje ha sufrido la menor cantidad de Impactos de Combate, lo que le convierte en el ganador del combate. Como la 21. División Panzer tiene asignado el marcador Schwerpunkt, el Apilamiento vuelve a recibir dos Puntos de Acción de Bonificación en lugar de uno. Estos deben ser usados instantáneamente, y sólo por las unidades implicadas en el combate. El jugador del Eje gasta un único PA para intentar eliminar la Desorganización de la 104 mediante una Acción de Recuperación.



Acción de Recuperación

Éxito en el CE

La unidad se recupera de la Desorganización

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



11. NOTAS DEL DISEÑADOR

"Los milímetros deciden si conseguimos un diseño industrial bonito o más bien feo. Es muy parecido con los sistemas de juego". Dirk Blennemann

La buena acogida de Crossing the Line (publicado en 2019) inspiró a VUCA Simulations para utilizar este sistema de juego como punto de partida de una serie de juegos operativos de la Segunda Guerra Mundial. Todos los juegos contarán con la misma mecánica básica que Crossing the Line, pero, por supuesto, vendrán con las adaptaciones necesarias para cubrir las diferentes escalas y características específicas de determinados teatros de guerra. VUCA Simulations me dio toda la libertad posible a la hora de elegir el tema. Me decidí por la Operación Theseus - Las Batallas de Gazala 1942 por tres razones principales.

- Se trata de una de las operaciones más interesantes y emocionantes de la Segunda Guerra Mundial.
- Las características de la operación son muy diferentes del juego Crossing the Line.
- Diseñar un segundo juego sobre este mismo tema después de 30 años me resultó fascinante.

Operación Theseus no es ni un lavado de cara ni una reedición de un juego anterior, ni tampoco es Crossing the Line con una apariencia diferente. Además de los ajustes debidos al (muy) diferente escenario de guerra, hemos escuchado los comentarios de los jugadores y hemos desarrollado un juego completamente nuevo.

Reglas

Subestimé seriamente el reto que suponía aplicar la mecánica central de Crossing the Line al nuevo juego con el menor número de cambios posible. El proyecto duró más de dos años y pasó por docenas de borradores e iteraciones de reglas y otros archivos del juego. Con el apoyo crucial de los probadores, nos resistimos al intento de añadir al juego demasiado material nuevo, como reglas de cromó. Mi regla a la hora de introducir material nuevo es sopesar si merece la pena el esfuerzo que supone para el jugador. Por otro lado, el cromó no es automáticamente malo, y es obligatorio en áreas en las que es necesario para entender los acontecimientos históricos, o en lugares en los que los jugadores aprecian más el detalle. A menudo, los jugadores preguntan al diseñador y al desarrollador: "¿Por qué no descubristeis esto en las pruebas?". A pesar de las docenas de revisiones, las reglas de este tipo de juegos son siempre menos que perfectas. ¿Cuál es la respuesta a este dilema? No busco la perfección de las reglas, sino la participación del jugador en el juego. En un juego, el jugador emprende un viaje de descubrimiento junto con el diseñador. Aquí, las reglas asumen el papel de guía turístico. Al igual que un guía turístico no representa el viaje, las reglas no pueden equipararse al juego. Me complacería que los jugadores siguieran esta línea de pensamiento y se quedarán con el espíritu del concepto de juego en caso de duda.

Operación Theseus

Durante la Operación Theseus todos los combatientes cometieron una serie de errores (graves). Para el resultado de la operación fue crucial la capacidad del Eje para compensar sus propios errores y explotar de forma concentrada los errores cometidos por el otro bando. ¿Por qué fue esto posible?

Basándose en las experiencias de la fase inicial de la Primera Guerra Mundial, en 1915 el ejército Alemán desarrolló el concepto de Auftragstaktik (algo así como "Táctica de Misión"; el término Alemán es más apropiado). La clave fue la idea de que los (sub)líderes tácticos deciden las batallas. Esto, combinado con los principios de la guerra de armas combinadas, permitió obtener éxitos incluso sobre adversarios aparentemente superiores, especialmente durante la primera mitad de la Segunda Guerra Mundial. Después de 1945, ejércitos como las Fuerzas de Defensa de Israel subrayaron la importancia y la eficacia de estos conceptos.

Sistema de Juego

En términos de escalas de mapa, unidad y tiempo, el sistema de juego es mucho más abstracto que la mayoría de los demás sistemas. Interactuando con las escalas de tiempo y terreno (muy) variables, las

Unidades de Combate no representan una estructura administrativa, sino unidades de maniobra capaces de una gestión independiente de la batalla dentro del marco del juego. La organización abstracta y el despliegue de unidades atraviesan directa e indirectamente todo el sistema de juego: Apilamiento, ZOC, Movimiento en Pantalla, Retirada Antes del Combate, tres tipos de Ataque y Defensa, HQ y Apoyo al Combate, etc. Ejemplo: una subunidad de una unidad de maniobra puede muy bien apoyar el ataque/defensa de otra unidad de maniobra sin que esto se muestre explícitamente moviendo fichas en el mapa. En la línea de este planteamiento, los "activos" (reconocimiento, ingenieros, cañones antitanque y antiaéreos, destructores de tanques, artillería, etc.) de las Formaciones de todos los niveles no están representados con sus propias fichas. La ausencia de mecánicas para subunidades destacadas, 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 equipo, para la guerra de armas combinadas eran diferentes entre los combatientes participantes. En combinación con el marcador Schwerpunkt, esto se refleja en particular en las reglas de Apilamiento y en la Bonificación de Armas Combinadas (también a las unidades Aéreas).

Sistema de Combate

La incertidumbre y los problemas del C3I son permanentes a los comandantes del mundo real. El sistema de combate de la Operación Theseus refleja estas cuestiones y subraya que las Acciones de Combate a esta escala son procesos que fluyen libremente. En lugar de planificar hasta el último detalle y buscar el "Punto de Fuerza que falta", 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, Ataque Escalado, Victoria de Batalla... Además, es una buena manera de representar los diferentes liderazgos, doctrinas, entrenamientos, experiencias, moral o equipamiento de los combatientes.

Unidades Aéreas

Muchos juegos a esta escala vienen con subsistemas aéreos bastante elaborados. Los jugadores de mis otros diseños saben que evito esto. Sin embargo, algunos jugadores se preguntaron por qué sólo el Eje disponía de unidades Aéreas. En cuanto al número de aviones disponibles, el Eje y la Commonwealth eran comparables, pero la guerra aérea durante la operación fue diferente. El Eje pudo establecer una superioridad aérea local y utilizar así sus aviones para un apoyo aéreo cercano decisivo. Basándose en doctrinas divergentes, que también condicionaron el equipo disponible, la Commonwealth se centró en la contraaérea y en la interdicción en el teatro de operaciones (menos en el campo de batalla). Estos aspectos se reflejan indirectamente (por ejemplo, los Puntos de Acción) sin añadir complejidad. La coordinación de las fuerzas aéreas y terrestres del Eje era sofisticada para 1942 y aumentaba enormemente la eficacia de las fuerzas terrestres. El análisis de la Bundeswehr en la década de 1970 la caracterizó como "la adición de la tercera dimensión a la guerra de armas combinadas [terrestres]". En otras palabras: Las unidades Aéreas del Eje no reflejan un número definido de aviones, sino el efecto global del apoyo aéreo cercano del Eje en una acción de ataque.

Condiciones de Victoria

¿Cuáles son las ideas clave detrás de las Condiciones de Victoria de la Operación Theseus? Durante las pruebas de juego pusimos todo nuestro empeño en mantener las Condiciones de Victoria en línea con la situación histórica, incluyendo opciones realistas (!), al tiempo que intentábamos mantener una contabilidad lo más baja posible.

El objetivo principal de la operación del Eje era rodear y destruir una gran parte del 8º Ejército de la Commonwealth. Tobruk se consideraba un objetivo secundario que podía capturarse rápidamente y con poco coste tras la derrota Aliada. Sin embargo, la importancia de Tobruk es incuestionable, especialmente por razones psicológicas debidas al curso de la guerra en 1941. Como resultado, las Condiciones de Victoria son una combinación de hitos y pérdidas de pasos. La mayoría de los jugadores aprecian los diferentes niveles de Victoria. Durante las pruebas de juego,

ha resultado útil una clasificación en siete niveles, que también incluye el "empate" como resultado. Por último, me gustaría señalar que los niveles de Victoria se refieren exclusivamente a la operación. El historiador militar Karl-Heinz Frieser ha comparado la Wehrmacht con una lanza: En un gran asta de madera se asienta una pequeña punta de lanza de metal. Esta punta de lanza está formada por unidades blindadas y motorizadas, así como por una fuerza aérea táctica. La punta de lanza puede lograr un éxito considerable durante un periodo de tiempo y en un territorio limitados, pero está sujeta a un desgaste que el asta de madera no puede compensar a largo plazo. La Campaña del Norte de África es un ejemplo perfecto de esta comparación: Con la ayuda de la punta de lanza, el Eje pudo ganar la Operación Theseus, pero no tuvo en ningún momento una oportunidad realista de decidir la campaña del Norte de África a su favor debido a la falta de recursos. Incluso si el resultado hubiera sido una Victoria Decisiva del Eje (el resultado histórico fue una Victoria Mayor del Eje), el Eje podría haber avanzado como mucho hasta el río Nilo. Por otro lado, una Victoria de la Commonwealth podría, como mucho, haber acortado la campaña.

Reflexiones Finales

Llevo muchos años estudiando la guerra operativa en la ETO de la Segunda Guerra Mundial y trato de incorporar las ideas a los Wargames en forma jugable. Los veteranos de mis diseños saben que esto a menudo conduce a enfoques y mecánicas que difieren más o menos de juegos sobre temas comparables. Al discutir mis diseños, los jugadores deben tener esto en cuenta y ser sensibles a este enfoque. La experiencia demuestra que esto resulta en una jugabilidad agradable y proporciona una visión algo diferente y fresca de los acontecimientos históricos. Espero que la información anterior haya servido para comprender mejor el sistema de juego y las decisiones de diseño. Me alegraría que los jugadores captaran el espíritu del juego y jugaran a la Operación Theseus con esa mentalidad. Cuando se trata de juegos, con demasiada frecuencia sólo se menciona al diseñador, pero la publicación de un juego requiere un buen trabajo en equipo. Por lo tanto, permítame expresar mi gratitud a todos los que han apoyado la Operación Theseus. Esto incluye, por supuesto, a la empresa de Wargames VUCA Simulations, a los artistas, desarrolladores y probadores, sin olvidar a los de mi primer wargame de hace 30 años.

Dirk Blennemann – Junio 2021

12. NOTAS DE JUGADOR

Es de suponer que muchos de los jugadores de la Operación Theseus (OTG) habrán tenido experiencia con su predecesora, Crossing the Line (CtL). Sin embargo, mientras que CtL mostraba el ataque masivo de un ejército superior contra un defensor decidido, que tenía que ganar tiempo utilizando el espacio y los escasos recursos, OTG se siente diferente y más como un duelo de oponentes bien emparejados - al menos mientras la contienda se desarrolle dentro del cinturón de campos de minas. Como agresor, lo descubrirás por las malas. Querido defensor: ten en cuenta que MÁS ALLÁ de esos campos de minas es un juego muy diferente. Tener experiencia con CtL no hace daño, de hecho acelerará considerablemente el aprendizaje de estas reglas. Pero atención: las diferencias son considerables y significativas. Sin estropear el ocio de aprender a dominar el juego, hay unos aspectos importantes que requieren toda tu atención mientras lees y aprendes las reglas.

- Asegúrate de haber asimilado lo que los campos de minas y las "Cajas" hacen a las unidades del defensor y, sobre todo, a las del atacante. Aprende a abrir brechas y a defenderlas con éxito.
- Las diferencias en la mecánica de combate en comparación con CtL (especialmente en la asunción de pérdidas) conducen a encuentros muy diferentes. Mientras que atacar a una fuerza de armas combinadas Británica intacta con una división Panzer en un campo de minas no es malo para los Tommies, atacarlos en el claro y posiblemente en parte Desorganizarlos ¡significa muy malas noticias!
- Ten en cuenta que los HQs se comportarán de forma muy diferente a como lo hacían en CtL. Proteger esos HQs requerirá mucho esfuerzo por ambas partes.
- Aprende a utilizar tus fuerzas Recon de forma inteligente. Una

pantalla de coches blindados puede marcar la diferencia en el éxito de una defensa y desesperar al adversario.

- Y por último, pero no por ello menos importante, estudia muy bien las normas de Suministro. En este juego las Carreteras y los Caminos son extremadamente importantes. Y, sí, lo has adivinado: esos campos de minas no dejarán pasar a los camiones de suministros. No ignores las diferencias entre tropas de a pie y tropas móviles.

¿Cómo se traduce todo esto en una jugabilidad satisfactoria? Empecemos por el bando del Eje. Un consejo importante: Ten un plan sólido y cúmplelo. Mira el plan original de Theseus impreso anteriormente en estas reglas. Ese era bueno y audaz. Principalmente audaz, por cierto. Las llanuras al este y norte de Bir Hacheim son terreno ideal para Tanques. Pero entonces, para abastecerse allí para tus grandes y brillantes

operaciones, necesitarás al menos un Carretera o Camino despejado.

¿Cuál? ¿Cómo despejarlo? ¿Cómo defenderlo contra contraataques? Son preguntas importantes. Por cierto, malas noticias: el territorio también es ideal para los Tanques Británicos. Si tú, como atacante, sufres demasiadas bajas al atravesar los campos de minas, los Británicos te darán una lección. Ambos adversarios tendrán que vigilar de cerca sus líneas de Suministro por el camino en todo momento. Si te encuentras cortado al final de un turno con una división y no eres capaz de refrescarla con PAs, esto puede ser una muy mala noticia. De nuevo, los campos de minas también favorecen mucho al defensor en este aspecto.

Así que, exactamente igual que CtL, OTG también es un juego de desgaste y gestión de recursos. Dicho esto, he aquí un segundo consejo: Si te das cuenta de que tu plan original no funciona, cámbialo. La flexibilidad es muy necesaria. Por supuesto, esto también es válido para la Commonwealth. Tendrás que defender los campos de minas para hacer que las tropas agresoras paguen por cada centímetro de terreno. Pero también hay que darse cuenta de cuándo es el momento de reagruparse más allá de esos campos de minas alrededor de Bir Hacheim -esperemos que todavía con alguna fuerza. Unas últimas palabras sobre las tropas Italianas: no subestimes su posible contribución. En algún momento necesitarás un camino despejado a través de los campos de minas. Pueden y deben ayudar aquí. No habrá demasiadas brechas exitosas por parte de los Italianos, pero donde se produzcan, aparecerá de repente una línea de Suministros y con ella o sin ella, el éxito o el fracaso del DAK. Y con el Kampfgruppe Hecker tienes algunos activos para darles más fuerza.

Dirk Dahmann & Hannes Sperka

13. CONTEXTO HISTÓRICO

En tiempos en los que las medias verdades y las mentiras son omnipresentes, cabe hacerse preguntas. ¿Fue realmente la guerra del Norte de África una "guerra sin odio"? De hecho, sólo pueden probarse unos pocos crímenes de guerra en este teatro de guerra, especialmente en comparación con otros teatros de la Segunda Guerra Mundial. La guerra en el Norte de África tampoco fue una guerra de exterminio ideológico como en la Unión Soviética. Tampoco se ejecutaron órdenes criminales de guerra, como el fusilamiento inmediato de soldados de Comandos Británicos.

Pero fue la población civil la que más sufrió la grave devastación causada por ambos bandos en sus retiradas. Los oasis fueron devastados y los pozos envenenados.

En el verano de 1942, Hermann Julius Walther Rauff (Jefe de Grupo en la Oficina Principal de Seguridad del Reich) se encontraba en África como Jefe de un Grupo Operativo. Su misión era tomar medidas ejecutivas "bajo su propia responsabilidad en la cuestión judía" tras la conquista de Egipto y Palestina. Lo que esto hubiera significado debería estar claro para todos. Tras la retirada del Afrika Korps, bajo el mando de Rauff, se reclutó a judíos para realizar trabajos forzados en la ampliación de las instalaciones defensivas en Túnez, se saquearon varias sinagogas, se extorsionó a las comunidades judías extrayéndoles grandes sumas de dinero y se produjeron numerosas deportaciones a campos de trabajo donde los trabajadores forzados eran hacinados en condiciones inhumanas. También hay pruebas de que 2.000 judíos fueron llevados a Italia como rehenes, donde más tarde fueron víctimas de asesinatos en masa en campos de concentración Alemanes.

La guerra limpia no existe!

14. ÍNDICE

Negrita: Número de Página.

Normal: Capítulo.

a.E.: al Final de la Sección.

→: Referencia Palabra Clave.

Puntos de Acción

Determinación **13** 6.3.1
 Acciones/Costes **15** 7.
 Registro **15** 7.1 a.E.
 Bonificación **23** 7.5.3

Acciones

15 7
 Puntos de Acción **15** 7.1 a.E.
 → **Combate**
 Brecha en Campos de Minas **16** 7.4
 Defensa Mejorada **24** 7.7
 Movimiento **15** 7.3
 Visión General **15** 7.1
 Procedimiento **15** 7.2
 Recuperación **23** 7.6
 Activación de Apilamiento **15** 7.3.1, **15** 7.1

Fase Administrativa

24 8
 Segmento de Asignación **24** 9.2
 Segmento de Recuperación **24** 9.1
 Refuerzos **24** 9.4
 Segmento de Reemplazos **24** 9.3

Unidad Tipo AFV

Explicación de la Ficha **4** 3.2

Unidades Aéreas (Eje)

5 3.4
 Misiones de Apoyo a Tierra del Eje **20** 7.5.1.4
 Recuperación **24** 9.1.2

Puntos Antitanque

Superioridad Blindada **21** 7.5.1.5 C
 Impacto de Combate **22** 7.5.2
 Efecto de Desorganización **9** 5.6.3
 Indicación en la Unidad **4** 3.2

Superioridad Blindada

21 7.5.1.5 C
 Cuando se Aplica **18** 7.5.1 Paso G

Chequeo de Desgaste

12 5.8.4. a.E.
 Segmento de Recuperación **24** 9.1
 Desgaste de unidades Aisladas **24** 9.1.5

Victoria de Batalla

23 7.5.3

Canibalización

24 9.3
 Reemp. Tanques-Tanques Pesados Commonwealth. **24** 9.3.1
 Reemp. Infantería A Pie Commonwealth. **24** 9.3.2

Combate

Acción **18** 7.5
 Misiones de Apoyo a Tierra del Eje **20** 7.5.1.4
 Victoria de Batalla **23** 7.5.3
 Bonificación Armas Combinadas **19** 7.5.1.3
 DRMs (Apoyo, Superioridad Blindada, Schwerpunkt, Retirada Fallida Antes del Combate) **20/21** 7.5.1.5
 Impactos (Paso Perdido, Retirada) **22/23** 7.5.2
 HQ **18** 7.5
 Resolución **18** 7.5.1
 Resultados **22** 7.5.2
 Retirada Antes del Combate **19** 7.5.1.1
 Determinación de la Fuerza **19** 7.5.1.2
 ZOC (efectos) **8** 5.4.1 a.E.

Apoyo al Combate

14 7.5.1.5 A

Unidades de Combate

Alcance de Mando **11** 5.8
 Chequeo de Eficacia **9** 5.6
 Formaciones y Unidades Independientes **8** 5.5.1
 Visión General **4** 3.2
 Apilamiento **7** 5.3
 Zona de Control (ZOC) **8** 5.4

Mando (Ruta/Alcance/Fuera de)

11 5.8
 Chequeo de Desgaste **12** 5.8.4. a.E.
 Ejemplo **12**
 Aislamiento **9** 5.8.4
 Cortada (Ruta) **11** 5.8.2
 Chequeo (cuando) **11** 5.8.1
 Efectos Fuera de Mando **11** 5.8.3, **15** 7
 Recup. de Unidades de Combate **24** 9.1.3
 Reemplazos **24** 8.3
 ZOC (efectos) **8** 5.4.1

Dados

Cero (es tratado como diez) **6** 3.9

Desplazamiento

Movimiento adyacente al enemigo **16** 7.3.5
 Sobreapilamiento **7** 5.3.1-HQ 5.3.2 -Unidad 5.3.3

Desorganización/Unidades Desorganizadas

Acciones **15** 7
 Asignación de unidades Indep. **8** 5.5.2
 AutoRecuperación **24** 9.1.3
 Ruta de Mando **11** 5.8.1
 Efectos **9** 5.6.3
 Fallando un CE **9** 5.6.2
 Intento de Reacción de Formación **14** 6.5.1
 Defensa Mejorada **24** 7.7
 Indicación en la ficha **4** 3.2
 (y) Aislamiento **11** 5.8.4, **24** 9.1.5
 Sobreapilamiento **7** 5.3.1
 Recuperación **9** 5.6.4
 Reemplazos **24** 9.3
 Acción de Recuperación **23** 7.6
 Ruta de Suministro **9** 5.7.1

Chequeo de Eficacia (CE)

9 5.6
 Realización **9** 5.6.1
 Desorganización **9** 5.6.3
 Mov. en Pantalla (EZOC a EZOC) **16** 7.3.4, **8** 5.4.1
 Fallando **9** 5.6.2
 Acción de Recuperación **23** 7.6

Suministro de Emergencia

10 5.7.5

→ **Suministro**

Fase de Fin de Turno

(Avanza el marcador de turno) **25** 9

Zona de Control Enemiga (EZOC)

→ **Zona de Control (ZOC)**

Formación

8 5.5
 Activación **13** 6.3
 Apoyo al Combate **20** 7.5.1.5
 (Re-) Asignación **8/9** 5.5
 Defensa Mejorada **20** 7.5.1.5 A a.E.
 Unidades Independientes **8** 5.5.2
 Refuerzos Independientes **24** 9.4.1
 Reacción **14** 6.5
 Refuerzos **24** 9.4
 Unidades **8** 5.5.1

Activación de Formación (Nivel)

13 6.3
 Acciones **15** 7. (→ Acciones)
 Puntos de Acción **10** 6.3.1, **15** 7, **15** 7.1 a.E.
 Chequeo de Alcance de Mando **11** 5.8.1
 → **Reacción de Formación**
 Desplazamiento del HQ **7** 5.3.2
 Iniciativa **13** 6.1
 Nivel **13** 6.3.2

Nivel Recuperación (Segmento de Recuperación) **24** 9.1

Marcador de Schwerpunkt **12** 5.9

Chequeo de Suministro **9** 5.7.1

Reacción de Formación

14 6.5
 Chequeo de Alcance de Mando **11** 5.8.1
 Unidades Desorganizadas **9** 5.6.3
 Efectos del Éxito **14** 6.5.3
 Desplazamiento del HQ **16** 7.3.5
 Unidad Fuera de Mando **11** 5.8.3
 Jugador que Pasa **13** 6.2
 Resolviendo **14** 6.5.2
 Chequeo de Suministro **9** 5.7.1
 Intentos de Activación **14** 6.5.1

Cuartel General (HQ)

Apoyo al Ataque **20** 7.5.1.5 B
 Combate **18** 7.5
 Desplazamiento **7** 5.3.2
 Suministro de Emergencia **10** 5.7.5
 Unidad Enemiga mueve adyacente **16** 7.3.5
 Asig. de Unidades Indep. y Formaciones **8/9** 5.5
 Moviendo con un Apilamiento **15** 7.3.1
 Sobreapilamiento **7** 5.3.1
 Visión General **5** 3.3
 Retirada **23** 7.5.2.2
 Apilamientos **7** 5.3
 Suministro **9** 5.7
 (no) Zona de Control **8** 5.4

Hex de Terreno

3 3.1.1
 Superioridad Blindada **21** 7.5.1.5
 DRM Combate (Resultado) **18** 7.5.1 Paso E, **19** 7.5.1.2 a.E.
 Retirada **23** 7.5.2.2

Lado de Hex de Terreno

3 3.1.1
 Superioridad Blindada **21** 7.5.1.5
 Movimiento por Carretera **16** 7.3.3
 Retirada **23** 7.5.2.2

Defensa Mejorada

Acción **24** 7.7
 Costes de Acción **15** 7
 Apoyo al Combate **14** 7.5.1.5.A a.E.
 Efectos de la Desorganización **9** 5.6.3
 Marcador retirado **24** 7.7
 Indicación Marcador de Fuerza **19** 7.5.1.1

Unidad Independiente

8 5.5.2
 Activación **13** 6.3
 Asignación (Re-) **8/9** 5.5.2
 → **Segmento de Asignación**
 Restricciones de Asignación **9** 5.5.2
 Chequeo de Alcance de Mando **11** 5.8.1
 Formación **8** 5.5.1
 Refuerzos **24** 9.4.1

Tipo de Unidad de Infantería

Asignación **8** 5.5.1
 Canibalización (Aliada) **24** 9.3.2
 Explicación de Ficha **4** 3.2
 Fichas de HQs **5** 3.3
 Reemplazos **24** 9.3
 Límites del Apilamiento **7** 5.3
 Ejemplo de ZOC **8** 5.4

Determinación de la Iniciativa

13 6.1
 Jugador que Pasa **13** 6.2

Transferir la Iniciativa

13 6.2

Aislamiento

11 5.8.4
 Acciones **15** 7.
 Desgaste de una Unidad **24** 9.1.5
 Unidades Asignadas a la Formación **8** 5.5.1
 Efectos **11** 5.8.3
 Chequeo de Eficacia **9** 5.6

Cajas & Campos de Minas

- 3 3.1.3
- Brecha en Campo de Minas 16 7.4
- Defensa Mejorada 24 7.7
- Chequeo de Campo de Minas 16 7.3.6
- Movimiento por Carretera 3 3.1.1
- Marcador de Schwerpunkt 12 5.9 ZOC 8 5.4

Movimiento

- Acción 15 7.3
- Siempre 1 Hex (restricción) 16 7.3.2
- Calculando Puntos 7 5.1
- Hex de Terreno 3 3.1.1
- Lado de Hex de Terreno 3 3.1.2
- Incremento A Pie 12 7.3.5
- Indicador de Ficha 4 3.2
- Pantalla (EZOC a EZOC) 16 7.3.4
- Máximo 16 7.3.2
- Chequeo de Campo de Minas 16 7.3.6
- Mover sobre HQ Enemigo 16 7.3.5
- Carretera 3 3.1.1, 16 7.3.3
- Apilamientos 15 7.3.1
- ZOC (efectos) 8 5.4.1

Ciclo de Operaciones (Ops)

- 13 6. → Acciones
- Activación de Formación
- Reacción de Formación
- Segmento de Determinación de Iniciativa 13 6.1
- DRM de Iniciativa 13 6.1
- Opciones de Iniciativa por Bando 13 6.2
- Visión General 6 4

Fase de Operaciones

- Ciclo de Operaciones
- (Consiste en varias repeticiones de Ciclos de Ops)

Segmento de Organización

- 24 9.2
- Asignación 8 5.5.2
- Chequeo de Alcance de Mando 8 5.5.2
- Unidades de Formación 8 5.5.1
- Unidades Independientes 8 5.5.2
- Reasignación 9 5.5.2

Sobrepilamiento

- 7 5.3.1 a.E.
- Desplazamiento 7 HQ 5.3.2, Unidad 5.3.3
- Fallando un CE 9 5.6.2
- Movimiento a través de hex ocupado amigo 15 7.3
- Resultado de Reacción 14 6.5.3
- Apilamiento

Reacción

- Puntos de Acción 15 7.
- Intento Fallido 14 6.5.4
- Chequeo de Alcance de Mando 11 5.8.1
- Reacción Ficha 14 6.5.3 (Nota)
- Unidad Desorganizada 9 5.6.3
- Reacción de Formación 14 6.5
- Desplazamiento de HQ 16 7.3.5
- Indicado en la Unidad 5 3.3
- Solamente uno por MA 14 6.5
- Efecto de Fuera de Mando 11 5.8.3
- Jugador que Pasa 13 6.2

- Jugador en Reacción 13 6.1
- Resolviendo los Intentos 14 6.5.2
- Intento Exitoso 14 6.5.3
- Chequeo de Suministro 9 5.7.1
- Desencadenar Intentos de Reacción 14 6.5.1

Recuperación (Segmento)

- 24 9.1
- Nivel de Activación 24 9.1.1
- Unidades Aéreas 24 9.1.2
- Desgaste de unidades Aisladas 24 9.1.5
- AutoRecuperación 24 9.1.3
- Chequeo de Alcance de Mando 11 5.8.1
- Recuperación Desorganización 9 5.6.4
- HQ 24 9.1.1
- Efectos Aislamiento 11 5.8.3
- Efectos Fuera de Mando 11 5.8.3
- Suministro 9 5.7.1, 24 9.1
- Recuperación de Unidades No Asig. Indep. 24 9.1.4

Recuperación

- Acción 16 7.6
- Costes de Acción 15 7
- Unidades de Combate (auto) 24 9.1.3
- Unidades Desorganizadas 9 5.6.3
- Fallando un CE 9 5.6.2
- Recuperación de Unidades No Asig. Indep. 24 9.1.4

Refuerzos (Segmento)

- 24 9.4
- Marcador de Defensa Mejorada 24 7.7
- Unidades Independientes 8 5.5.2, 24 9.2
- Movimiento de Refuerzos 25 9.4.2
- Colocación de Refuerzos 24 9.4.1

Reemplazos (Segmento)

- 24 9.3
- Canibalización 24 9.3.2
- Alcance de Mando 24 9.3 11 5.8.1
- Marcador de Defensa Mejorada 24 7.7
- Infantería A Pie (Commonwealth) 24 9.3.2
- Puntos de Reemplazo (PRs) 24 9.3
- Suministro 24 9.3
- Tanques-Tanques Pesados (Commonwealth) 24 9.3.1

Retirada

- (según) Resultado Combate (Forzada, Voluntaria) 23 7.5.2.2/7.5.2.3
- Dirección (área de Suministro amiga) 23 7.5.2.2
- Hexes y Ladros de Hexes (prohibidos) 23 7.5.2.2
- ZOC (efectos) 8 5.4.1

Apilamiento

- Activación/Acción 15 7.3.1, 15 7.1
- Bonificación PA 23 7.5.3
- Dejar o Coger Unidades 15 7.3.1
- CE después del Combate 22 7.5.2
- HQ presente en el Combate 18 7.5
- Movimiento en Pantalla (EZOC a EZOC) 16 7.3.4
- Inteligencia Limitada (mirar Apilamiento) 7 5.3.4
- Movimiento 15 7.3.1
- Movimiento Permitido (máximo) 15 7.3.1, 7.3.2, 15 7.1
- Sobrepilamiento
- Retirada después del Combate 23 7.5.2.2
- Apilamiento
- Determinación de la Fuerza 19 7.5.1.2

Apilando

- Desplazamiento 7 HQ 5.3.2, Unidad 5.3.3
- Movimiento a través de hex ocupado amigo 15 7.3
- Moviendo un Apilamiento 15 7.3.1
- Límites de Apilamiento & Sobrepilamiento 7 5.3.1

Pérdida de Paso

- 23 7.5.2.1
- Chequeo de Desgaste 12 5.8.4 a.E.
- Impacto de Combate 22 7.5.2
- Unidad de Apoyo al Combate 20 7.5.1.2 A
- Fallando un CE 9 5.6.2
- Retirada 23 7.5.2.2

Suministros (para HQs y Unidades Independientes No Asignadas; para otras unidades, ver Alcance de Mando)

- Activando Formaciones Sin Suministro 13 6.3.3
- Chequeo (cuando) 9 5.7.1
- Suministro de Emergencia 10 5.7.5
- Hexes de Entrada 3 3.1.5
- Fuera de Suministro 10 5.7.5
- Ruta (Cortada) 10 5.7.4
- Ruta (Trazar) 9 5.7.2
- Reacción 14 6.5.2
- Recuperar (HQ) 24 9.1.1
- Recuperación de Unidades de Combate 24 9.1.3
- Reemplazos 24 9.3
- Fuentes 10 5.7.3
- Recup. de Unidades Indep. Sin Asignar 24 9.1.4 ZOC 8 5.4.1

Puntos de Tanques

- Superioridad Blindada 21 7.5.1.5 C
- Impacto de Combate 22 7.5.2
- Indicación en la Unidad 3 3.2
- Efectos de la Desorganización 9 5.6.3

Terreno

- Hex de Terreno 3 3.1.1
- Lado de Hex de Terreno 3 3.1.2
- Hexes de Campos de Minas & Cajas 3 3.1.3
- Hexes de Entrada de Suministros 3 3.1.5

Victoria

- Introducción (objetivo) 3 1
- Victoria de Batalla 23 7.5.3
- Condiciones 25/26/27 10
- Hexes de Control de PVs (ZOC/EZOC) 25 10
- Segmento de Fin de Turno 25 9.
- Marcadores de Puntos de Victoria 25 10

Puntos de Victoria

- Hexes de Control de PVs (ZOC/EZOC) 25 10
- Marcadores 25 10

Zona de Control (ZOC/EZOC)

- 7 5.4
- Apoyo al Combate 20 7.5.1.5 B
- Unidades Desorganizadas 9 5.6.3
- Efectos (Movimiento, Alcance & Rutas de Suministro, Retirada, Combate) 8 5.4.1
- Zona de Control Enemiga (EZOC) 8 5.4
- Movimiento en Pantalla (EZOC a EZOC) 16 7.3.4
- Reemplazos 24 9.3
- Retirada 23 7.5.2.2
- Carretera 16 7.3.3

Nota sobre los Chits de Multiplicador de Combate:

La probabilidad de que los Chits de Multiplicador de Combate se desvíen de la distribución lineal es intencionada y es el resultado de elaboradas pruebas de juego.

El razonamiento detrás de esto: Una de las ideas básicas del sistema es reducir la optimización de probabilidades por parte de los jugadores. Esto se aplica no sólo, sino también, al sistema de Combate y a los Chits de Combate. Sin embargo, hemos decidido incluir siete Chits de reemplazo opcionales en la Operación Theseus para permitir a los jugadores jugar con una distribución lineal de los Multiplicadores si así lo prefieren. Para ello, sustituye los siguientes Chits:

	Nº 10	Nº 14	Nº 15	Nº 16	Nº 17	Nº 18	Nº 29
Original							
Distribución Lineal							
	Nº A10	Nº A14	Nº A15	Nº A16	Nº A17	Nº A18	Nº A29



VUCA
SIMULATIONS

© 2021

Operación Theseus - Gazala 1942 es fabricado y distribuido por VUCA Simulations, una marca de Bruncken & Gebhardt GmbH. Todos los derechos reservados.

Puedes encontrar información adicional sobre nuestros juegos, y materiales de ayuda en: vucasims.com