

RED STRIKE

AIR, LAND & NAVAL
COMBAT IN CENTRAL
EUROPE 1989



A GAME BY YVES RETTEL



LIBRO DE REGLAS

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	5		
1.1. Organización de las reglas	5		
1.2. Escala	5		
1.2.1. Escala del mapa	5		
1.2.2. Escala de tiempo	5		
1.2.3. Escala del juego	5		
1.3. Datos	5		
1.4. Mapas	5		
1.4.1. Mapa operacional	5		
1.4.1.1. <i>Control de los hexs</i>	5		
1.4.1.2. <i>Países neutrales</i>	5		
1.4.2. Mapa estratégico	6		
1.4.2.1. <i>Casillas de espera</i>	6		
1.5. Fichas	6		
1.6. Tracks y tablas	6		
1.6.1. Componentes	6		
1.7. Cartas (opcional)	6		
1.8. Redondeo	6		
1.9. Juego estándar y avanzado	7		
2. CONCEPTOS GENERALES	8		
2.1. Iniciativa	8		
2.1.1. Batallas ganadas	8		
2.2. Jerarquía de mando	8		
2.2.1. Formaciones	8		
2.2.2. Unidades	8		
2.2.3. Formaciones de combate de unidades terrestres	9		
2.3. Modos de unidad	9		
2.4. Niebla de guerra	9		
2.5. Interceptación	9		
2.6. Zonas de Control (ZOC)	9		
3. ESQUEMA DE LA SECUENCIA DE JUEGO	10		
4. INSTRUCCIONES DE DESPLIEGUE	10		
4.1. Guía del usuario para la lista de despliegue	10		
4.2. Reglas especiales del escenario	10		
5. EL TURNO DE JUEGO	12		
6. PASO ESTRATÉGICO	12		
6.1. Opinión Mundial (WO)	12		
6.2. Determinación de la iniciativa	12		
6.3. Evaluación de los refuerzos	13		
7. PASO ADMINISTRATIVO	13		
7.1. Fase de asignación de unidades	13		
7.1.1. Modos de unidades terrestres	13		
7.1.2. Modos de unidades navales	13		
7.1.3. Modos de unidades aéreas	13		
7.2. Meteorología	13		
8. SUMINISTRO	13		
8.1. Estado de suministro	13		
8.2. Efectos del desabastecimiento (OOS)	13		
8.3. Línea de suministro	13		
8.3.1. Líneas de comunicación del Pacto de Varsovia	14		
8.4. Fuentes de suministro	14		
8.5. Nivel de suministro	14		
8.6. Puntos de suministro (SP)	14		
9. PASOS DE ACCIÓN	15		
9.1. Primer paso de acción	15		
9.1.1. Primera fase de movimiento	15		
9.1.1.1. <i>Primer segmento de iniciativa</i>	15		
9.1.1.2. <i>Primer segmento de reacción</i>	15		
9.1.2. Primera fase de combate	16		
9.2. Segundo paso de acción	16		
9.2.1. Segunda fase de movimiento	16		
9.2.1.1. <i>Segundo segmento de iniciativa</i>	16		
9.2.1.2. <i>Segundo segmento de reacción</i>	16		
9.2.1.3. <i>Segundo segmento de iniciativa</i>	16		
9.2.2. Segunda fase de combate	16		
9.2.2.1. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.2. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.3. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.4. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.5. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.6. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.7. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.8. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.9. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.10. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.11. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.12. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.13. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.14. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.15. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.16. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.17. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.18. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.19. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.20. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.21. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.22. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.23. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.24. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.25. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.26. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.27. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.28. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.29. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.30. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.31. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.32. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.33. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.34. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.35. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.36. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.37. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.38. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.39. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.40. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.41. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.42. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.43. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.44. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.45. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.46. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.47. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.48. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.49. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.50. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.51. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.52. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.53. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.54. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.55. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.56. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.57. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.58. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.59. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.60. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.61. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.62. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.63. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.64. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.65. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.66. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.67. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.68. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.69. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.70. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.71. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.72. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.73. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.74. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.75. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.76. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.77. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.78. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.79. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.80. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.81. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.82. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.83. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.84. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.85. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.86. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.87. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.88. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.89. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.90. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.91. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.92. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.93. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.94. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.95. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.96. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.97. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.98. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.99. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.100. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.101. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.102. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.103. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.104. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.105. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.106. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.107. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.108. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.109. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.110. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.111. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.112. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.113. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.114. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.115. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.116. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.117. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.118. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.119. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.120. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.121. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.122. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.123. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.124. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.125. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.126. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.127. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.128. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.129. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.130. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.131. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.132. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.133. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.134. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.135. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.136. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.137. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.138. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.139. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.140. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.141. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.142. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.143. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.144. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.145. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.146. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.147. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.148. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.149. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.150. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.151. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.152. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.153. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.154. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.155. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.156. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.157. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.158. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.159. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.160. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.161. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.162. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.163. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.164. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.165. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.166. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.167. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.168. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.169. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.170. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.171. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.172. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.173. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.174. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.175. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.176. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.177. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.178. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.179. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.180. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.181. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.182. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.183. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.184. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.185. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.186. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.187. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.188. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.189. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.190. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.191. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.192. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.193. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.194. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.195. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.196. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.197. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.198. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.199. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.200. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.201. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.202. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.203. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.204. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.205. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.206. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.207. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.208. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.209. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.210. <i>Segunda fase de combate</i>	16		
9.2.2.211. <i>Segunda fase de movimiento</i>	16		
9.2.2.212. <i>Segunda fase</i>			

16.2.8. Despegue y aterrizaje vertical (VTOL)	33	17.4. Interceptación naval-naval	43	24.3. Detección aeronaval	51
16.3. Modos de las unidades aéreas	33	17.5. Combate naval-terrestre	44	24.4. Detección naval-aérea	51
16.3.1. Modo de interceptación	33	17.6. Combate aeronaval	44	24.5. Detección naval-naval	51
16.3.2. Modo ofensivo	33	17.7. Minas	44	24.6. Detección StratMap y combate tierra-aire	52
16.4. Misiones de las unidades aéreas	33	17.7.1. Minado	44	24.7. Detección entre mapas	52
16.4.1. Requisitos previos de la misión	34	17.7.2. Efectos de las minas	44	25. NORUEGA - FEBA	52
16.4.2. Incursiones	34	17.7.3. Barrido de minas	44	25.1. Puntos de victoria	52
16.4.3. Misiones de combate aéreo	34	17.8. Convoyes	45	25.2. Suministro de la OTAN	52
16.4.3.1. Misión EWDA	34	17.9. Fuerza de escolta	45	26. GUERRA AÉREA	52
16.4.3.2. Misión de transporte aéreo	35	17.10. Transporte anfibio por mar a un hex costero	45	26.1. Bombardeos de largo alcance	52
16.4.3.3. Unidades aéreas en alerta	35	18. GUERRA NBC	45	26.2. Interceptación aire-aire	52
16.4.3.4. Transporte aéreo de unidades paracaidistas/aerotransportables	35	18.1. Track DEFCON	45	26.3. Operaciones en bases aéreas	52
16.4.3.5. Interceptación aire-aire	35	18.2. Guerra nuclear	46	26.4. Patriot ABM	52
16.4.3.6. CAP (Patrulla aérea de combate)	36	18.2.1. Ataque nuclear estratégico	46	27. GUERRA NAVAL	53
16.4.3.7. Interceptación aeronaval	38	18.2.2. Ataque nuclear táctico	46	27.1. Convoyes	53
16.4.3.8. Superioridad aérea	38	18.2.3. Contaminación nuclear	46	28. FUERZAS ESPECIALES	53
16.4.3.9. Escolta	38	18.2.4. Fallout	46	28.1. Misión SF de Reconocimiento	53
16.4.3.10. Ataque anti buque (AS)	38	18.3. Guerra química	46	28.2. Incursiones de SF	54
16.4.3.11. Ataque a superficie	38	19. FASE FINAL	47	29. SUMINISTRO DE UNIDADES TERRESTRES DEL WP	54
16.4.3.12. Apoyo aéreo cercano (CAS)	39	19.1. Fin del Juego	47	30. REGLAS OPCIONALES	54
16.4.3.13. Ataque de interdicción	39	19.2. Reparaciones	47	30.1. Puentes	54
16.4.3.14. Minado/ Dragado de minas	39	20. CONDICIONES DE VICTORIA	47	30.2. Doctrina	54
16.4.3.15. Ataque antisubmarino (SS)	39	20.1. Victoria automática	47	30.3. Guerra estratégica ampliada	55
16.4.3.16. Misión aérea de reconocimiento	39	20.2. Contar puntos de victoria	47	30.4. Lluvia radiactiva y contaminación nuclear	55
16.5. Combate aire-aire	40	20.3. Nivel de victoria	47	30.5. Fuego amigo	55
16.5.1. Combate aire-aire con armamento "más allá del rango visual" (BVR)	40	20.4. Puntos de victoria	47	30.6. Bases aéreas reforzadas	55
16.6. Combate aire-tierra	40	20.4.1. Cuenca del Ruhr	48	30.7. Reabastecimiento en vuelo	55
16.6.1. Bombardeo de precisión	41	20.4.2. Cabeza de puente sobre el Rin	48	30.8. Refugiados	55
16.7. Combate aeronaval	41	20.4.3. Alcanzar el canal	48	30.9. Misión de ataque de una sola salida	55
16.8. Redes de defensa aérea	41	20.4.4. Opinión Mundial	48	30.10. Quedarse atrás - Wallmeister	55
16.8.1. Red de defensa aérea en combate	41	20.4.5. Nivel DEFCON	48	30.11. Stealth-Sigilo/Furtivos	55
17. GUERRA NAVAL	42	20.4.6. Minar	48	30.12. SSBN - submarinos de misiles balísticos	55
17.1. Unidades navales	42	20.4.7. Convoyes	48	30.12.1. Submarinos SSBN ocultos	55
17.1.1. Portaaviones	42	20.4.8. Objetivos estratégicos	48	30.13. Velocidad variable del avión	55
17.1.1.1. CV y CVN	42	20.4.8.1. Lista de objetivos estratégicos:	48	30.14. Meteorología	56
17.1.1.2. CGH, CVH, LHD Y LHA	42	20.4.9. Primer ataque	48	30.15. Wild Weasels-Comadreja salvajes	56
17.1.1.3. Daños	42	20.4.10. SSBN (regla opcional 30.12)	48	30.16. Unidades especiales antitanque de la OTAN	56
17.1.2. Grupos de acción en superficie (GAS)	42	20.4.11. Noruega - FEBA	48	30.17. EF-111A Raven y EA-6B Prowlers	56
17.1.3. Submarinos	42	21. MAPA ESTRATÉGICO	48	30.18. Detección de HQ y LRMU	56
17.1.4. Guerra antisubmarina (ASW)	43	21.1. Escala del mapa	48	30.19. Existencias de misiles lanzados desde tierra	56
17.1.5. Guerra antiaérea (AAW)	43	21.2. Suministro del Pacto de Varsovia	48	30.20. Navegación civil	57
17.2. Modos de las unidades navales	43	21.3. Suministro de la OTAN	49	30.21. Dr. Strangelove	57
17.2.1. Modo "En el mar"	43	22. ACCIONES ENTRE MAPAS	49	30.22. Buques capitales dañados	57
17.2.2. Modo "En puerto"	43	22.1. Movimiento entre mapas	49	30.23. Cartas	57
17.3. Combate naval	43	22.2. Combate entre mapas	49	30.24. Evaluación de daños	57
17.3.1. Misiles anti buque	43	23. PAÍSES NEUTRALES	49	31. ESCENARIOS	57
17.3.1.1. Agotamiento de misiles	43	23.1. Suecia	49	32. GLOSARIO Y ABREVIATURAS	59
17.3.1.2. Recarga de misiles	43	23.2. Finlandia	49	33. ÍNDICE	65
		23.3. Austria y Suiza	49		
		24. DETECCIÓN	49		
		24.1. Detección tierra-aire	51		
		24.1.1. DETECCIÓN TIERRA-AIRE EN EL STRATMAP	51		
		24.2. Detección aire-aire	51		

© 2023

Red Strike is manufactured and distributed by VUCA Simulations, a brand of Bruncken & Gebhardt GmbH. All Rights Reserved.

DESIGNER & DEVELOPER

Yves Rettel

ART DIRECTOR

Patrick Gebhardt

GRAPHIC ARTISTS

Pablo Bazerque
Gustavo Chiesa
Peter Robichaud

SPECIAL CONTRIBUTORS

✦ Jim Falkus
✦ Guy Michael Benson
✦ Nicolas Michon
✦ Etienne Rignault
✦ John Rainey
✦ Jeff Newell
✦ Minshuo Chen
✦ Xavier Harduin
✦ Philippe Hemeury
✦ Hristos Kanistras
✦ Giorgos Papazoglou
✦ Treb Courie
✦ Jeff Martin
✦ Thierry Remacle
✦ Peter Rider
✦ Andrew Ralls
✦ Stuart Sheppard
✦ Per Fischer
✦ Roberto Cerutti
✦ Angus Clarke
✦ Paul MacGillivray
✦ Michael Reed
✦ Fred Schwarz
✦ Andy Doty

SPECIAL THANKS

TO THESE YOUTUBE

CHANNELS:

Big Board Gaming
idjester
Rough Swordsman Wargamer
Moe's Game Table
The Players Aid

Traducción y maquetación al castellano: Juan Fco "hammermig"



You can find additional information about our games, and helpful materials on:

VUCASIMS.COM

It would be great if you would consider rating our games on boardgamegeek.com. This would help us tremendously.

REGLAS DE JUEGO ESTÁNDAR

1. INTRODUCCIÓN

Red Strike se basa en los juegos Gulf Strike y Aegean Strike y utiliza muchas de sus mecánicas. Mark Herman diseñó los juegos Strike como simulaciones detalladas y complejas. Red Strike, como sus predecesores, no es para pusilánimes.

El juego viene con este libro de reglas y el libro de escenarios. El libro de reglas cubre todo el sistema de juego y el libro de escenarios contiene todo lo necesario para preparar el juego.

1.1. Organización de las reglas

A lo largo del reglamento se utilizan abreviaturas y términos militares. Su significado se puede encontrar rápidamente consultando la sección glosario y abreviaturas.

El juego puede jugarse con las reglas estándar, que simplifican algunas mecánicas de juego y restringen el juego principalmente al mapa operacional (OpMap), o con las reglas avanzadas, que añaden más realismo, alcance y complejidad.

Al final de algunas reglas, puede encontrar una referencia, por ejemplo [17.7] *Minas*, a la ubicación de una regla adicional que proporciona más detalles o está directamente relacionada de alguna otra manera.

- Reglas generales del Juego estándar, secciones 1-14
- Regla de guerra terrestre sección 15
- Regla de guerra aérea sección 16
- Regla de guerra naval sección 17
- Regla NBC-Warfare sección 18
- Regla de fin del turno sección 19
- Regla con las condiciones de victoria sección 20
- Reglas avanzadas, secciones 21-29
- Reglas opcionales sección 30

También se añaden notas del diseñador a algunas reglas para aclarar su contenido, explicar la intención de su diseño o simplemente proporcionar información de fondo.

1.2. Escala

El juego cubre los aspectos operativos de la guerra en Europa Central sin perder de vista la situación estratégica en todo el mundo. Aunque los eventos estratégicos se manejan de forma abstracta mediante cartas, pueden tener un impacto directo o indirecto en el campo de batalla.

1.2.1. Escala del mapa

Cada hexágono del Mapa Operacional (OpMap) equivale a 28 km. Cada hexágono del mapa estratégico (StratMap) equivale a 280 km.

1.2.2. Escala de tiempo

Cada turno de juego (GT) representa 2 días de tiempo real, subdivididos en etapas, fases y segmentos.

1.2.3. Escala unitaria

Las fichas de unidades terrestres, que representan a las tropas de combate, incluyen batallones, regimientos, brigadas y divisiones. Las unidades de cuartel general representan a los comandantes y su personal, así como a las tropas de apoyo (logística, etc.).

Los regimientos son el tamaño de unidad base del juego, de ahí que el término equivalente a un regimiento (RE) se encuentre en todas las reglas. 1 Regimiento = 1 RE.

BATALLÓN (BTN)

Símbolo de batallón: II

1 BTN = ½ RE para apilamiento y transporte.

BRIGADA / REGIMIENTO (BDE / RGT)

Símbolo de tamaño: X (brigada)/ III (regimiento)

1 brigada equivale a 1 regimiento, o

1 BDE/RGT = 1 RE para apilamiento y transporte.

DIVISIÓN (DIV)

Símbolo de tamaño: XX

1 división equivale a 3 brigadas o regimientos, o

1 DIV = 3 RE

CUARTEL GENERAL (HQ)

Representar las estructuras de mando y control a nivel división, cuerpo y el ejército/frente.

1 HQ = 1 RE

Las fichas de las **unidades aéreas** representan grupos de entre 10 y 60 aviones, o incluso menos como en el caso de aviones para misiones especiales, como aviones ECM o EWDA/AWACS.

Las fichas de **unidad naval** pueden ser buques capitales individuales o grupos de buques.

[10] *Apilamiento*

1.3. Dados

A lo largo del juego se utilizan dados de diez caras (abreviado 1d10). Trata un resultado 0 como un 10.

Los impactos de las unidades de proyectiles se determinan usando un 1d100 (de hecho 2d10): Tira dos dados de diez caras simultáneamente, un dado representa dígitos simples y el otro (típicamente distinguido por el color) representa unidades de diez. Una tirada de dos ceros indica un resultado de 100 y una tirada de "0" en el dado de las decenas y "9" en el dado de las unidades sería "09".

1.4. Mapas

Red Strike utiliza dos mapas: El mapa operacional (OpMap) y el mapa estratégico (StratMap). Ambos mapas están superpuestos con una cuadrícula hexagonal y cada hex está numerado. Los hexágonos del OpMap se identifican con un número de 4 dígitos (1613) y los del StratMap con 1 letra y un número de 2 dígitos (E17).

1.4.1. Mapa operacional

El OpMap está dividido en hexágonos de dos tamaños. Los hexágonos más pequeños representan cada uno un área de 28 kilómetros (15 millas náuticas) de anchura. Los hexágonos más grandes representan un área de 280 kilómetros (150 millas náuticas).

Muestra el terreno de Europa Central, desde Berlín hasta las orillas del Canal de la Mancha y desde el extremo sur de Noruega hasta los Alpes.

Las zonas marítimas del OpMap se utilizan para el minado y el desminado. [17.7] *Minas*

Los sectores aéreos se imprimen en el mapa a efectos de la red de defensa aérea (ADN). No restringen el movimiento de las unidades aéreas. [16.8] *Redes de defensa aérea*

Las características del terreno, ciudades, carreteras, vías férreas e instalaciones terrestres (aeropuertos, bases aéreas y puertos) se imprimen en el mapa. *Tabla de efectos del terreno [TEC]*

1.4.1.1. Control Hex

La propiedad, o control, de hexágonos en el OpMap es importante para el suministro, las condiciones de victoria y la entrada de refuerzos. Al comienzo de la partida todos los **hexágonos de tierra al este de la frontera interior alemana o IGB (Inner-German Border) están bajo control del Pacto de Varsovia (WP)** y todos los hexágonos de tierra al oeste de la frontera interior alemana o IGB están bajo control de la OTAN. La única excepción a esta regla es Berlín Occidental.

Ningún hexágono de mar puede ser propiedad/controlado por ningún jugador.

El control de un hexágono se toma siempre que cualquier bando mueve una de sus unidades terrestres a un hexágono controlado por el bando contrario. Las unidades de fuerzas especiales que realizan incursiones NO toman el control de hexágonos.

Se proporcionan fichas de control para señalar hexágonos (ferrocarril, ciudad, puerto...) de importancia que han cambiado de propietario.

1.4.1.2. Países neutrales

En los mapas hay partes de los siguientes países neutrales: Suecia, Finlandia, Austria, Suiza, Yugoslavia e Irlanda.

Las unidades nunca pueden mover a un hexágono perteneciente a un país neutral. Si no hay otro movimiento posible (en caso de retirada, por ejemplo) la unidad se considera internada (es decir, retirada del mapa y pérdida para el resto de la partida).

En el Juego Avanzado Suecia puede entrar en la OTAN y Finlandia en el WP. [23] *Países neutrales*

1.4.2. Mapa estratégico

1.4.2.1. Casillas de espera

Su finalidad es triple:

- Para mantener unidades que están fuera del ámbito geográfico de los mapas. Las unidades en casillas de espera pueden entrar libremente en el StratMap y luego continuar hacia el OpMap.
- Actuar como bases aéreas desde las que las unidades de bombarderos de largo alcance puedan realizar misiones.
- Proporcionar un refugio seguro a los submarinos con misiles balísticos.

En las casillas de espera azules sólo pueden entrar unidades de la OTAN y en las rojas sólo unidades WP. En una casilla de espera no puede haber ningún tipo de combate.

1.5. Fichas

Las unidades militares están representadas por fichas que contienen gran parte de la información necesaria para jugar.

Varias fichas, que representan formaciones de combate, estado de abastecimiento, impactos, ataques NBQ, etc., también son necesarios para el juego.

Consulta la **Leyenda de fichas de unidades** para obtener información más detallada sobre todas las fichas.

1.6. Tracks y tablas

TRACKS:

Seguimiento del turno de juego: Indica el turno de juego actual (GT) y el 1^{er} ataque químico.

Track de secuencia de juego: desglose del GT, utilizado para facilitar el juego.

Track general:

- "Misiones aéreas de reconocimiento disponibles"
- "Misiones disponibles de las fuerzas especiales"
- "Capacidad de transporte en el teatro"
- "Capacidad de transporte de combate"
- "Capacidad ferroviaria"

Track combinado de opinión mundial, batallas ganadas, puntos de suministro y puntos de victoria: La opinión mundial (WO) se inclina a favor de cada bando y puede generar puntos de victoria. Registra los puntos de victoria (VP) y el número de batallas terrestres ganadas por cada bando.

Track DEFCON: Realiza un seguimiento de la escalada nuclear.

Track de resolución de combate aéreo/naval: Se utiliza para resolver los combates en los que participa cualquier unidad aérea o naval.

TABLAS:

Tabla de resultados del combate terrestre (CRT): Se utiliza para determinar el resultado del combate terrestre.

Tabla de relación de combate terrestre (GCRT): Usada para determinar un DRM basado en la relación de fuerzas entre atacante vs defensor. *Resolución del Combate [15.5.4]*

Tabla de efectos de las formaciones de combate (CFET): Un resumen de todas las posibles formaciones de combate de unidades terrestres y su efecto sobre el combate y el suministro.

Tabla de misiles: Información relativa a los misiles utilizados en el juego, como alcance, ojivas y probabilidad de impacto.

Tabla de reparaciones e impactos: resumen de los costes de reparación de bases aéreas, unidades aéreas y capacidad de Impacto de un objetivo.

Resumen de modificadores de combate: resumen de los modificadores de combate.

Resumen del modificador de bombardeo: Se utiliza en misiones de bombardeo aire-tierra.

Tabla de efectos del terreno (TEC): tabla que contiene todos los tipos de terreno que aparecen en el OpMap, su influencia en el movimiento y el combate, y cualquiera de sus efectos adicionales. El terreno que aparece en el StratMap se explica en el StratMap.

Mapa operacional para seguimiento (formato A4): Versión reducida del OpMap de alta iluminación de bases e instalaciones aéreas. Se

utiliza como referencia y planificación rápida.

Resumen de características de alcance (RCS): Utilizado principalmente en el juego avanzado. El RCS es un resumen de los rangos de detección y combate de todas las unidades representadas en el juego. Ambos bandos tienen un RCS distinto para sus naciones principales y un RCS para sus aliados menos avanzados tecnológicamente y los países neutrales.

Registro de impactos en la red de defensa aérea: lista todos los activos ADN pertenecientes a ambos bandos y rastrea su estado actual. *[16.8] Redes de Defensa Aérea*

Tabla de puntos de victoria: lista las condiciones de victoria, objetivos y premios (puede estar sujeta a instrucciones especiales del escenario).

Tablas de detección: en el juego estándar, estas tablas se utilizan para los rangos de detección de todos los tipos de unidades representadas en el juego.

Coste de los puntos de suministro: resumen de las circunstancias que requieren puntos de suministro (SP) a gastar.

Líneas de suministro del Pacto de Varsovia: número de SPs recibidos por GT.

Tabla de éxito de misión de reconocimiento: se utiliza para determinar el resultado de las misiones de reconocimiento (por aire o fuerzas especiales).

Tabla de bajas de la misión de reconocimiento: tira en esta tabla para determinar si la misión de reconocimiento sufrió bajas.

Tabla de éxito de misión de incursión SF: Se utiliza para determinar el resultado de las incursiones de las fuerzas especiales.

Tabla de bajas en misión SF: Tira en esta tabla para determinar si la misión SF sufrió bajas.

Tabla Aeromóvil/Paracaidistas: se utiliza para determinar si el transporte de combate tiene éxito.

Diagrama de resolución del combate terrestre: ayuda al jugador para el combate terrestre, principalmente para asegurarse de que no se olvidan los modificadores.

Sistemas de defensa aérea cercana: referencia rápida que contiene DRM que pueden ser aplicables durante la resolución de combates tierra-aire.

Tabla de efectos de la guerra química: impacto en la resolución del combate del uso de armas químicas.

Retirada táctica (TW): tira 1d10 en esta tabla para determinar si la TW tiene éxito.

1.6.1. Componentes

Red Strike incluye:

- Reglamento de 56 páginas
- Libro de escenarios de 48 páginas
- 1 Mapa operacional
- 1 Mapa estratégico
- 10 mapas de escenarios (7 de ejercicios y 3 de batallas)
- 2.006 Fichas
- 2 folletos de ayuda al jugador
- 82 Cartas
- 2 dados de diez caras

1.7. Cartas (opcional)

Las 82 cartas se dividen en dos mazos: Uno para la OTAN y otro para el WP. A discreción de los jugadores, cada carta puede jugarse para el evento que describe O para recibir el número de puntos de suministro que indica. Cuando un mazo de robo está vacío, se barajan todas las cartas descartadas (excepto las retiradas permanentemente del juego como indica la carta) para crear un nuevo mazo de robo. *[30.23] Cartas*

1.8. Redondeo

Si es necesario redondear decimales a números enteros, cuando la parte fraccionaria sea inferior a 0,5, redondee hacia abajo. Cuando la parte fraccionaria sea igual o superior a 0,5, redondee hacia arriba. Todos los rangos se expresan en hexágonos de mapa operacional (OpMap), redondee estos factores hacia arriba o hacia abajo a la siguiente décima. Por ejemplo un rango de 5 se convertirá en 10 que representa 1 hex StratMap.

Siempre que más de una unidad de un bando participe en un combate, suma primero todos sus factores de combate, divide el total por la mitad y redondea el resultado.

1.9. Juego estándar y avanzado

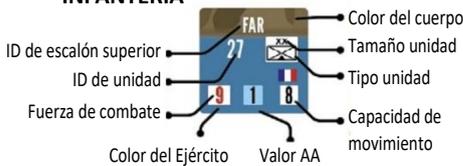
Las reglas del juego estándar (secciones 1-20 en este libro) contienen toda la carne y patatas necesarias para simular completamente la 3ª Guerra Mundial en Europa Central.

El Juego avanzado proporciona una simulación más detallada haciendo uso de numerosas reglas adicionales (secciones 21-28).

CLAVES DE LAS FICHAS

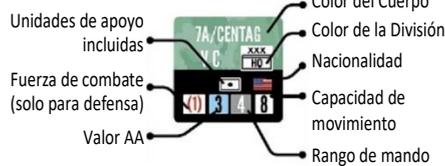
UNIDADES TERRESTRES

INFANTERÍA



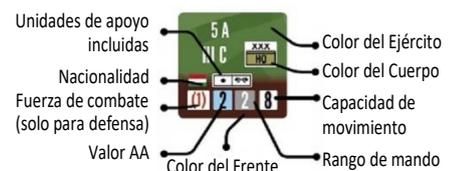
Unidad de asalto - infantería de Montaña Francesa
27ª División Alpina, parte de la FAR (Force d'Action Rapide) y bajo el mando del BAOR.

UNIDAD HQ OTAN



Unidad de cuartel general de la OTAN
V Cuerpo de EEUU bajo el mando del 7º Ejército y parte del CENTAG. Este cuartel general puede prestar apoyo de artillería.

UNIDAD HQ PACTO DE VARSOVIA (WP)



UNIDAD HQ DEL PACTO DE VARSOVIA (WP)
3er Cuerpo húngaro al mando del 5º Ejército y del Frente Sur. Este Cuartel General da apoyo artillero y NBC.

TANQUES



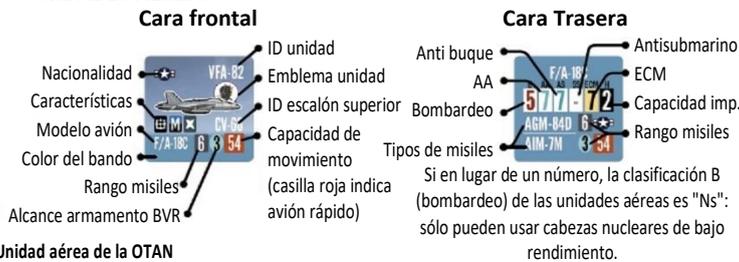
Unidad de asalto mecanizada estadounidense
1ª Brigada mecanizada de la 8ª División de Infantería (Mecanizada) equipada con tanques M-1 Abrams y parte del V Cuerpo de EE.UU. / 7º Ejército de EE.UU..

UNIDAD DE MISILES DE LARGO ALCANCE (LRMU)



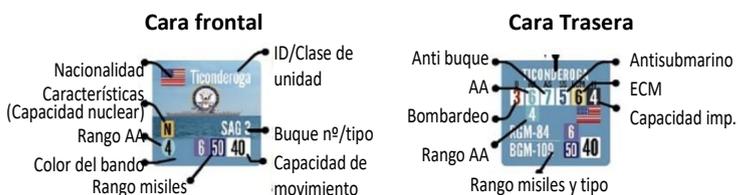
Unidad de Apoyo Checa
Unidad de Misiles de Largo Alcance (LRMU) Brigada de Misiles Superficie-Superficie (SSM) adscrita al Ejército del Este (EA) y parte del Frente Sudoeste. La fuerza de combate está entre paréntesis para recordar que se utiliza sólo en defensa.

UNIDADES AÉREAS



Unidad aérea de la OTAN
VFA-82 escuadrón de caza y ataque, conocido como los Marauders de la US Navy (el escalón superior es el portaaviones CV-66) equipado con aviones F/A-18C.

UNIDADES NAVALES



Unidad naval de la OTAN
Grupo de acción de superficie nº 3 (SAG) de la clase Triconderoga, cruceros de misiles guiados.

HQ	Electronic Warfare & Countermeasures
Infantry	Early Warning Detection Aircraft
Mechanized	Precision Bombing
Cavalry / Recce	Nuclear Capability
Amphibious Cavalry	Naval unit with multiple AS missile uses
Armored	Minelaying
Amphibious Armored	Minesweeping
Artillery	Minelaying + Minesweeping
Parachute	VTOL Aircraft
Airborne	Multirole Aircraft
Airmobile	Refueling
Marines / Naval Inf.	
SS Missile	
Mountain Infantry	
Mountain Armored	
Mountain Recce	
Territorial Infantry	
Territorial Armored	
T. Mountain Armored	
	Artillery
	NBC
	Crossing/Pontoon
	Patriot

Factor antiaéreo: factor numérico utilizado en los combates aire-aire y tierra-aire. [16.5] y [15.7]

Factor anti buque: factor numérico utilizado por las unidades aéreas y navales para atacar a las unidades navales de superficie.

Factor de bombardeo: factor numérico utilizado por las unidades aéreas en misiones de ataque contra todo lo que no sean unidades submarinas en curso y por las unidades navales que disparan sus cañones contra unidades navales de superficie, unidades terrestres o instalaciones.

Fuerza de Combate: un factor numérico utilizado por las fuerzas terrestres para el ataque y la defensa en la resolución del combate tierra-tierra.

Fuerza de Defensa: un factor numérico utilizado por las unidades de apoyo terrestre para la defensa sólo en la resolución del combate tierra-tierra cuando la unidad de apoyo no está acompañada por unidades de asalto.

Factor ECM (contramedidas electrónicas): factor numérico utilizado por las unidades aéreas y navales en combate para intentar contrarrestar los efectos de los ataques enemigos. La clasificación ECM tiene en cuenta elementos como la interferencia electrónica y las maniobras defensivas.

Capacidad de impacto: un factor numérico utilizado por todas las unidades para reflejar la cantidad de daño que una unidad puede absorber. Los impactos en unidades navales y aéreas representan la pérdida real de buques o aviones componentes, con la consiguiente reducción de la eficacia de la unidad restante. Los impactos en unidades terrestres representan la pérdida de personal, equipo y la consiguiente pérdida de cohesión de la unidad.

Capacidad de sembrado de minas: indicación en determinadas unidades aéreas y navales de que las unidades son capaces de sembrar minas.

Aviones polivalentes/multirole: estas unidades aéreas tienen una buena clasificación aire-aire y de bombardeo (ataque). [16.2.2]

Capacidad de barrido de minas: Indicación en determinadas unidades aéreas y navales de que las unidades son capaces de barrer (retirar) minas.

Asignación de puntos de movimiento: un factor numérico que indica la distancia que una unidad dada puede mover cada vez que es elegible para mover. *Movimiento* [11]

Alcance de mando: un factor numérico que sólo se encuentra en las unidades de cuartel general y que indica el número máximo permitido de hexágonos entre el cuartel general y sus unidades subordinadas para ponerse en reserva y obtener apoyo.

Capacidad de reserva: el número máximo de unidades que el cuartel general puede poner en reserva. Este factor no se incluye en las fichas.

Factor de ataque submarino: factor numérico utilizado por las unidades aéreas y navales de superficie que atacan a los submarinos; utilizado por los submarinos que atacan a cualquier unidad naval.

2. CONCEPTOS GENERALES

2.1. Iniciativa

Durante un turno de juego (GT), un jugador será el jugador con iniciativa y el otro jugador será el jugador de reacción. Esto tendrá una gran influencia en lo que cada uno puede hacer durante un GT. La iniciativa se determina una vez por GT pero puede cambiar varias veces en el juego en función del resultado de las batallas terrestres.

[6.2] *Iniciativa*

2.1.1. Batallas ganadas

Después de cada combate tierra-tierra los jugadores anotan qué bando ganó la batalla. Esto es necesario para la determinación de la Iniciativa, que se hace una vez por GT durante la fase de determinación de la iniciativa. [15.5.6] *Batallas Ganadas*

2.2. Jerarquía de mando

Las fuerzas armadas están organizadas en estructuras jerárquicas. En cada nivel, los mandos y su personal se aseguran de que los grandes

NATIONAL SYMBOLS

NATO Forces	National Flag	Air Force Roundel	Naval Ensign
Belgium (BE)			
Canada			
Denmark (DA)			
France (FR)			
Germany (GE)			
Great Britain (UK)			
Italy			
Luxembourg			
Netherlands (NL)			
Norway			
Spain			
Sweden			
USA (US)			

WP Forces	National Flag	Air Force Roundel	Naval Ensign
CSSR			
East Germany			
Hungary			
Poland			
USSR			

grupos de soldados puedan hacer su trabajo proporcionándoles las instrucciones y los recursos necesarios, como alimentos, armas, municiones e inteligencia (aunque no necesariamente en ese orden de prioridad).

Esta jerarquía de mando está representada en el juego por los cuarteles generales, que van desde los que mandan grupos de ejércitos hasta los cuarteles generales de división. Cada unidad está directamente relacionada con el cuartel general de su formación e indirectamente con todos los cuarteles generales de rango superior a ese.

Estas relaciones se denominan colectivamente "cadena de mando" y no pueden alterarse durante la partida.

Cada unidad necesita suministros para funcionar correctamente (es decir, para mantener su grado de preparación para el combate o su eficacia) y también puede necesitar apoyo al combate para cumplir su misión. Las unidades del cuartel general proporcionan ambos, pero sólo a unidades directa o indirectamente por debajo de ellas en su propia cadena de mando y dentro de su radio de mando. En situaciones de combate, la unidad que solicita el apoyo tiene que estar en el radio de mando. [15.1.3] *cuartel general*

Nota: algunas unidades independientes no están adscritas a ningún cuartel general. Pueden recibir apoyo y suministros de cualquier cuartel general amigo que esté a su alcance (por ejemplo, las unidades AMF de la OTAN).

2.2.1. Formaciones

Una **formación** se define como "dos o más aeronaves, buques o unidades que operan juntos bajo un mando".

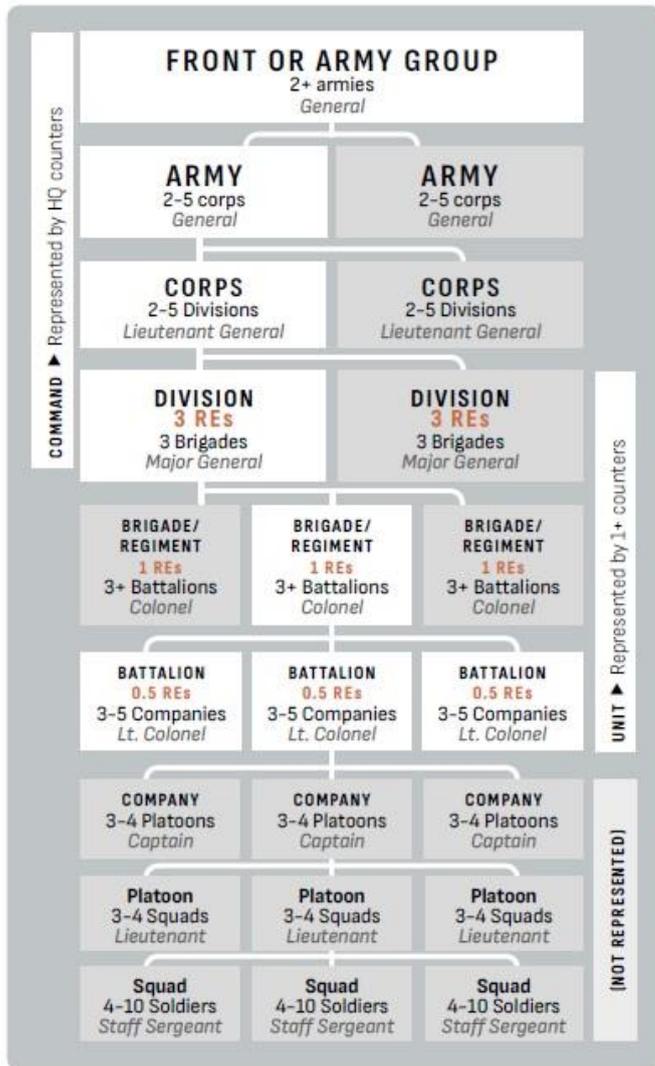
La gran enciclopedia soviética destacaba su naturaleza de armas combinadas: "las formaciones son aquellas organizaciones militares que se forman a partir de diferentes unidades de tropas especializadas de armas y servicios para crear una fuerza de combate equilibrada y combinada."

En otras palabras, una formación es una organización militar compuesta, como una división, brigada, batallón, ala, etc., que incluye una mezcla de subunidades integradas y adscritas operativamente y que suele tener capacidad de combate.

2.2.2. Unidades

Una unidad es una organización militar, representada en el juego por una ficha.

ESTRUCTURA DE MANDO DE LA OTAN



2.2.3. Formaciones de combate de unidades terrestres

Las unidades terrestres pueden elegir entre posturas específicas, que mejoran su rendimiento en el combate tierra-tierra a costa de puntos de suministro. [15.3] Formaciones de Combate de Unidades de Tierra

2.3. Modos de unidad

Las unidades terrestres, aéreas y navales se les asignan un modo específico durante la paso administrativo. Estos modos determinan qué pueden hacer exactamente, cuándo y cómo pueden actuar.

Modos de unidad terrestre: primera línea / reserva

Modos de unidad naval: en puerto / en el mar

Modos de unidad aérea: ofensiva / interceptación

Por ejemplo:

- Las unidades terrestres en modo reserva pueden activarse en pasos de acción específicas, mientras que las unidades en modo primera línea pueden activarse en otras pasos de acción.
- Las unidades aéreas en modo interceptación no pueden iniciar una misión de combate aire-tierra.
- Las unidades submarinas "en puerto" se detectan automáticamente.

[15.2] modos de unidades terrestres; [16.3] modos de unidades aéreas; [17.2] modos de unidades navales

2.4. Niebla de guerra

Las unidades e instalaciones terrestres enemigas siempre se tratan como detectadas, pero pueden ser reconocidas para mejorar los efectos del bombardeo. [16.4.3.16] Misión aérea de reconocimiento, [28.1] Reconocimiento de fuerzas especiales.

Las unidades aéreas en el display de una base aérea y los submarinos en modo "En puerto" también se consideran siempre detectados. El

jugador contrario puede inspeccionar libremente todo lo anterior.

Las unidades navales en el mar y las unidades aéreas en misión aérea, se consideran no detectadas. Tienen una ficha de no detectadas para indicarlo. Deben ser detectadas para ser atacadas o interceptadas. Una vez detectadas, el adversario puede inspeccionar la unidad o el apilamiento.

Excepción: Una vez iniciada la fase de combate, no se puede inspeccionar ninguna pila enemiga.

Nota del diseñador: Podría decirse que una misión de superioridad aérea (aire-aire) podría ser inútil, porque el otro jugador la ignora. Los jugadores deben sentirse libres de controlar la niebla de guerra.

2.5. Interceptación

La interceptación puede ocurrir en cualquier momento durante una fase de acción y se activa por el movimiento de una unidad aérea o naval enemiga detectada durante el segmento del jugador enemigo. Las unidades navales amigas pueden ser interceptadas por unidades aéreas o navales amigas, mientras que las unidades aéreas amigas sólo pueden ser interceptadas por unidades aéreas amigas. Las unidades navales atacadas por unidades aéreas pueden detectarlas y pueden devolver el fuego. Además, las unidades de portaaviones (CV) y portaaviones nucleares (CVN) poseen una capacidad especial de interceptación conocida como patrulla aérea de combate (CAP).

Nota: Las unidades aéreas detectadas pueden ser atacadas en cualquier momento por la defensa terrestre/naval-aérea, pero eso no es una interceptación.

2.6. Zonas de control (ZOC)

Una ZOC es una zona de control ejercida por una unidad, o apilamiento de unidades de asalto terrestre ([15.1.1.] Unidades de Asalto), de al menos 3 REs en los seis hexágonos circundantes. Para las unidades enemigas esto se llama EZOC = Zona de Control Enemiga. Aunque ninguna fichafísica está presente en estos seis hex, se imagina que los elementos de la(s) unidad(es) que ejercen la ZOC han tomado posiciones en los hex que las rodean. Estos hexágonos en una ZOC limitan la movilidad y el suministro de las unidades enemigas.



EZOCs y Movimiento

Las unidades que entran en una EZOC deben dejar de mover. Las unidades que comienzan la fase de movimiento en una EZOC que aún no han movido pueden mover directamente a otra EZOC y dejar de mover. Las unidades pueden abandonar una EZOC al coste de 2 Puntos de Movimiento adicionales. Una unidad amiga en un hexágono de EZOC NO niega los efectos de la EZOC sobre el movimiento en ese hexágono.

Excepción: ¡Durante el movimiento pre-GT1 las ZOCs no están en efecto!

EZOCs y retirada

Las unidades en retirada deben evitar entrar en una EZOC. Si la única ruta de retirada es a través de un hex(es) de EZOC, la unidad recibe 1 impacto por cada hex de ese tipo. Una unidad amiga en un hexágono de EZOC NO niega los efectos de la EZOC sobre la retirada en ese hexágono.

EZOCs y avance tras el combate

Las unidades que avanzan no detienen su movimiento al entrar en una EZOC.

EZOC y suministro

Las líneas de comunicación o líneas de suministro no pueden trazarse a través de un hex vacío de EZOC. Una unidad amiga de cualquier tamaño en un hex de EZOC niega los efectos de la EZOC sobre el suministro en ese hex. [8.2] *Línea de Suministro*

ZOC y terreno

Las ZOC no se extienden en terreno intransitable o a través de lados de hex intransitables o a través de ríos principales.

3. ESQUEMA DE LA SECUENCIA DE JUEGO

El siguiente esquema anotado describe el progreso de un turno de juego de Red Strike. Cada escenario especifica cuántos turnos de juego deben jugarse para completar una partida, (a menos que las condiciones de victoria automática se hayan cumplido antes). Los jugadores deben realizar todas las actividades en estricta conformidad con la secuencia de juego.

4. INSTRUCCIONES DE DESPLIEGUE

Se recomienda, antes de configurar el juego, ordenar las fichas por nación y por tipo (aéreo, terrestre, naval) y luego por jerarquía de formación (códigos de color en la parte superior de las fichas).

A continuación, coloca las fichas y fichas de unidad en ambos mapas o casillas de espera, de acuerdo con las tablas de orden de batalla (OOB) para el escenario que hayas elegido jugar. Para acelerar el juego, puede organizar los refuerzos antes de empezar a jugar.

Hay 20 escenarios. Hay 10 pequeños escenarios de ejercicio para dar a los jugadores una comprensión básica de los conceptos generales de la guerra aérea, terrestre y naval, 6 escenarios de batalla de tamaño medio y 4 grandes escenarios de campaña. Todos los escenarios se pueden jugar con las reglas estándar o avanzadas, a elección del jugador.

Todos los escenarios comienzan el 1 de agosto de 1989 y terminan según las condiciones de victoria o al final del turno 15 de juego. Las diferencias más importantes entre los escenarios se determinan en la preparación de los dos beligerantes para la guerra, y por lo tanto cómo sus unidades están dispuestas al principio.

4.1. Guía del usuario para la lista de despliegue

Cada escenario tendrá una lista detallada de despliegue. Ignora las reglas de sobrepilamiento durante el despliegue.

Si en lugar de un hex y/o GT #, la unidad tiene la mención "**especial**", sólo puede llegar debido a eventos desencadenados por el juego de cartas o por reglas de escenario especiales.

Las unidades con una identificación de hexágono de preparación se colocan en el mapa; no se compromete a un modo en este momento:

- OpMap si es un número hexadecimal de 4 dígitos
- StratMap si es 1 letra seguida de un número de 2 cifras

Siempre que se haga referencia a "**GT##**" estas unidades entran en el juego según las reglas de refuerzos y sólo son jugables a partir de ese turno. [12] *Refuerzos*

Ejemplo: La 24ª División de EE.UU. está marcada "GT6-C3", lo que significa que entrará en juego en el GT 6 en la ficha de Convoy nº 3. La "C" significa Convoy según la regla [12.2]. Refuerzos que llegan por mar.

Si la columna dice "**off-...**", la unidad se coloca en la casilla de espera específica y sólo puede llegar al mapa durante un segmento apropiado de un GT. Algunas unidades comienzan el juego fuera del mapa. Estas unidades pueden entrar en el mapa operacional por el borde del mapa correspondiente a la designación de su casilla de espera y en el GT indicado según las reglas especiales del Escenario...

Recordatorio: Las unidades Territorialheer alemanas deben tirar un 1d10 para comprobar si van a entrar en el juego; el primer GT de llegada posible va precedido de la letra d. [12.3] *Mobilización*



Las unidades aéreas se colocan en el display de la base aérea; no se compromete a un modo en este momento.

Las unidades navales se colocan en el hexágono de despliegue, en modo "En puerto" si el hexágono es un puerto.

4.2. Reglas especiales de los escenarios

Cada escenario puede tener algunas reglas especiales. Principalmente una fase de movimiento pre-GT1 y/o restricciones o amplificadores GT1. Estas reglas especiales son pocas pero muy importantes; los jugadores deben revisar cuidadosamente las instrucciones del Escenario.

1. PASO ESTRATEGICO (6)

Opinion mundial (6.1)	Fase detem. Iniciativa (6.2)	Cartas (6.3)	Fase asign. refuerzos (6.4)
-----------------------	------------------------------	--------------	-----------------------------

2. P. ADMINISTRATIVO (7)(8)

Fase asigna. unidades (7.1)	Fase suminis. (8.0)	Fase meteo (7.2)
-----------------------------	---------------------	------------------

Primer paso de acción ofensiva unidades de primera línea jugador con iniciativa (9.1)

Primera fase de movimiento (9.1.1)		Primera fase de combate (9.1.2)	
Tira para disponibilidad de movimiento naval			
Primer segmento de iniciativa (9.1.1.1)		Primer segmento de reacción (9.1.1.2)	
1. JUGADOR CON INICIATIVA		2. JUGADOR DE REACCIÓN	
Unidades del jugador con iniciativa pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden		Unidades del jugador de reacción pueden realizar las sig. actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden	
UNIDADES TERRESTRES	<ul style="list-style-type: none"> LRMU modo 1ª línea pueden disparar misiles Mover unidades modo primera línea Misiones fuerzas especiales 	UNIDADES TERRESTRES	<ul style="list-style-type: none"> LRMU modo reserva pueden disparar misiles Mover unidades modo reserva Misiones fuerzas especiales
UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Mover si estas en modo ofensivo Patrulla aérea de combate (CAP) Misiones de reconocimiento aéreo 	UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Mover si estas en modo ofensivo Patrulla aérea de combate (CAP) Misiones de reconocimiento aéreo
UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Mover y combatir Defender 	UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Mover y combatir Defender
1. JUGADOR DE REACCIÓN		2. JUGADOR CON INICIATIVA	
Unidades del jugador de reacción pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden en respuesta a los movimientos del jugador con iniciativa		Unidades del jugador con iniciativa pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden en respuesta a los movimientos del jugador de reacción	
UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar si estas en modo interceptación Patrulla aérea de combate (CAP) 	UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar si estas en modo interceptación Patrulla aérea de combate (CAP)
UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar Defender 	UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar Defender
1. UNIDADES TERRESTRES JUGADOR CON INICIATIVA		Jugador con iniciativa declara el combate terrestre	
2. CAS DEL JUGADOR EN REACCIÓN		Apoyo aéreo cercano (CAS)	
3. CAS DEL JUGADOR CON INICIATIVA		Apoyo aéreo cercano (CAS)	
4. RESOLUCIÓN DEL COMBATE		Después de la resolución se declara el sig. combate	

Segundo paso de acción explotación unidades de reserva jugador con iniciativa (9.2)

Segunda fase de movimiento (9.2.1)		Segunda fase de combate (9.2.2)	
Tira para disponibilidad de movimiento naval			
Segundo segmento de iniciativa (9.2.1.1)		Segundo segmento de reacción (9.2.1.2)	
1. JUGADOR CON INICIATIVA		2. JUGADOR DE REACCIÓN	
Unidades del jugador con iniciativa pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden		Unidades del jugador de reacción pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden	
UNIDADES TERRESTRES	<ul style="list-style-type: none"> LRMU modo reserva pueden disparar misiles Mover unidades modo reserva Misiones fuerzas especiales 	UNIDADES TERRESTRES	<ul style="list-style-type: none"> LRMU modo reserva pueden disparar misiles Mover unidades modo reserva Misiones fuerzas especiales
UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Mover si estas en modo ofensivo Patrulla aérea de combate (CAP) Misiones de reconocimiento aéreo 	UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Mover si estas en modo ofensivo Patrulla aérea de combate (CAP) Misiones de reconocimiento aéreo
UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Mover y combatir Defender 	UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Mover y combatir Defender
1. JUGADOR DE REACCIÓN		2. JUGADOR CON INICIATIVA	
Unidades del jugador de reacción pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden en respuesta a los movimientos del jugador con iniciativa		Unidades del jugador con iniciativa pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden en respuesta a los movimientos del jugador de reacción	
UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar si estas en modo interceptación Patrulla aérea de combate (CAP) 	UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar si estas en modo interceptación Patrulla aérea de combate (CAP)
UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar Defender 	UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar Defender
1. UNIDADES TERRESTRES JUGADOR CON INICIATIVA		Jugador con iniciativa declara el combate terrestre	
2. CAS DEL JUGADOR EN REACCIÓN		Apoyo aéreo cercano (CAS)	
3. CAS DEL JUGADOR CON INICIATIVA		Apoyo aéreo cercano (CAS)	
4. RESOLUCIÓN DEL COMBATE		Después de la resolución se declara el sig. combate	

Tercer paso de acción contraofensiva unidades jugador de reacción (9.3)

Tercera fase de movimiento (9.3.1)		Tercera fase de combate (9.3.2)	
Tira para disponibilidad de movimiento naval			
Tercer segmento de reacción (9.3.1.1)		Tercer segmento de iniciativa (9.3.1.2)	
1. JUGADOR DE REACCIÓN		2. JUGADOR CON INICIATIVA	
Unidades del jugador de reacción pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden		Unidades del jugador con iniciativa pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden	
UNIDADES TERRESTRES	<ul style="list-style-type: none"> Cualquier LRMU puede disparar misiles Mover cualquier unidad que no haya movido Misiones fuerzas especiales 	UNIDADES TERRESTRES	<ul style="list-style-type: none"> LRMU modo reserva pueden disparar misiles Mover unidades modo reserva Misiones fuerzas especiales
UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Mover si estas en modo ofensivo Patrulla aérea de combate (CAP) Misiones de reconocimiento aéreo 	UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Mover si estas en modo ofensivo Patrulla aérea de combate (CAP) Misiones de reconocimiento aéreo
UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Mover y combatir Defender 	UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Mover y combatir Defender
1. JUGADOR CON INICIATIVA		2. JUGADOR DE REACCIÓN	
Unidades del jugador con iniciativa pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden en respuesta a los movimientos del jugador de reacción		Unidades del jugador de reacción pueden realizar las sig actividades con la mayor frecuencia posible para las elegibles y en cualquier orden en respuesta a los movimientos del jugador con iniciativa	
UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar si estas en modo interceptación Patrulla aérea de combate (CAP) 	UNIDADES AÉREAS	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar si estas en modo interceptación Patrulla aérea de combate (CAP)
UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar Defender 	UNIDADES NAVALES	<ul style="list-style-type: none"> Interceptar Defender
1. UNIDADES TERRESTRES JUGADOR EN REACCIÓN		Jugador con iniciativa declara el combate terrestre	
2. CAS DEL JUGADOR CON INICIATIVA		Apoyo aéreo cercano (CAS)	
3. CAS DEL JUGADOR EN REACCIÓN		Apoyo aéreo cercano (CAS)	
4. RESOLUCIÓN DEL COMBATE		Después de la resolución se declara el sig. combate	

5. EL TURNO DE JUEGO

Un turno de juego (GT) en Red Strike representa aproximadamente dos días de operaciones. Cada GT consta de varios pasos que se juegan en el siguiente orden: paso estratégico, paso administrativo, tres pasos de acción y una final. Cada paso se divide en fases que también pueden dividirse en segmentos.

Nota del diseñador: aunque los tres pasos de acción se juegan secuencialmente, los jugadores deben pensar en ellas como eventos que ocurren casi simultáneamente a lo largo de un periodo de 48 horas.

PASO ESTRATÉGICO [6]

Se comprueba la **Opinión Mundial (WO)** y se conceden puntos de victoria (VP) según el nivel real de WO.

Determinación de la iniciativa: comprueba el balance de "batallas ganadas". Cambie o no la iniciativa, pon a cero la ficha de batallas ganadas.

Cada jugador roba una carta y decide si la juega inmediatamente como evento o como suministro (ajusta el nivel de suministro en consecuencia).

La llegada de refuerzos puede verse afectada por el juego de cartas de evento, convoyes hundidos o interdicción de líneas de suministro WP. Las unidades de movilización se reciben y se colocan en el mapa. Los refuerzos entran en juego durante la fase de evaluación de refuerzos.

PASO ADMINISTRATIVO [7]

Ambos jugadores asignan simultáneamente sus unidades a uno de los dos modos, lo que les proporcionará ventajas y oportunidades de acción específicas. Nota: Los modos y las formaciones de combate son dos conceptos de juego diferentes.

Durante la fase de suministro, comprueba el estado de suministro de todas las unidades, bases aéreas y puertos. Coloca las fichas de desabastecimiento según corresponda. Los puntos de suministro llegan a una reserva de suministros cada gt a través de las cartas jugadas para suministro, los convoyes que llegan a los puertos o las líneas de suministro WP. [8] *Suministro*

Ahora se realiza el **reabastecimiento de misiles** de unidades navales (y opcionalmente de LRMU).

LOS PASOS DE ACCIÓN [9]

Hay tres pasos de acción en cada GT. Cada una de los pasos de acción consta de una fase de movimiento y una fase de combate terrestre.

Durante los dos primeros pasos de acción, el jugador con la iniciativa hará la mayor parte de su movimiento y combate, teniendo el jugador en reacción una capacidad limitada para responder. Esto se invierte en el tercer paso de acción, en la que el jugador en reacción puede iniciar parte del movimiento y del combate, mientras que el jugador con la iniciativa tiene una capacidad de respuesta limitada.

Durante cada fase de movimiento, todos los tipos de unidades pueden mover, (terrestres, navales y aéreas). **Sin embargo, las unidades terrestres y navales sólo pueden mover una vez por GT y las unidades aéreas sólo pueden mover hasta su límite de salidas.** Los distintos tipos de unidades pueden moverse en cualquier orden, lo que permite a los jugadores emprender operaciones conjuntas por tierra, mar y aire.

Todos los combates navales, la mayoría de los aéreos y un tipo de combate terrestre (arrasar) tienen lugar durante las fases de movimiento. El combate terrestre tiene una fase de combate separada para su resolución, (incluyendo las unidades aéreas en misiones de apoyo aéreo cercano (CAS)).

El sistema de juego también permite amplias reacciones a los movimientos enemigos mientras están en curso. Cuando las unidades aéreas y navales enemigas se mueven -- si son detectadas durante ese movimiento -- un jugador con fuerzas debidamente posicionadas (modo intercepción) puede lanzar unidades aéreas o navales para interceptar y atacar a las unidades aéreas o navales. Las unidades navales tienen una capacidad de intercepción

limitada, mientras que las unidades terrestres en modo reserva pueden reaccionar a los movimientos enemigos.

Las unidades aéreas pueden moverse y atacar durante la fase de combate para apoyar a las unidades terrestres en situaciones declaradas de combate terrestre o para interceptar a las unidades aéreas enemigas en misiones ofensivas.

Después de que ambos jugadores hayan tenido la oportunidad de mover sus unidades disponibles (sólo pueden mover las que estén en los modos adecuados), se resuelve el combate terrestre.

Los jugadores que no logren el equilibrio adecuado entre los modos ofensivo y de intercepción/reserva encontrarán que sus fuerzas son vulnerables a los ataques ofensivos enemigos (demasiada postura ofensiva) o incapaces de iniciar operaciones ofensivas (demasiada postura de intercepción/reserva). Por lo tanto, la planificación apropiada durante la fase de asignación de unidades, basada en una factoración precisa de la situación actual, es el concepto central para el éxito durante todo el turno de juego.

PASO FINAL [19]

En el paso final deben realizarse varias acciones administrativas; las condiciones de victoria pueden poner fin a la partida en este momento.

6. PASO ESTRATÉGICO

En el paso estratégico, se registran los VP de opinión mundial (WO). Es esencial entender que los VP de la WO se añaden constantemente para cada GT.

Determinar la iniciativa.

También en este paso, ambos jugadores pueden actuar contra el enemigo o presionarle jugando eventos en las cartas que influyen en la situación política o militar general.

6.1. Opinión Mundial (WO)

Entre los acontecimientos que influyen en la opinión mundial figuran:

- Uso de armas NBQ [18.2] *Guerra nuclear*
- Desarrollo de las hostilidades en todo el mundo [30.23] *Cartas*
- Ataques con proyectiles en hexágonos de ciudad (completos y parciales): mover la ficha WO un espacio a favor del jugador defensor.

Estos eventos pueden ocurrir por jugar cartas o por acciones realizadas en el mapa o mapas.

La opinión mundial se inclinará a favor de uno de los jugadores en función de la acción que haya emprendido. Algunas acciones tendrán un impacto positivo en la opinión mundial, otras tendrán un impacto negativo.

Los jugadores deben registrar estos cambios en el registro de opinión mundial en cuanto se produzcan las acciones.

Cuando la ficha WO haya alcanzado la posición número 3 en el Indicador de opinión mundial de la OTAN o del Pacto de Varsovia, ese bando ganará 1 VP cada GT. Si alcanza la posición número 6 en el Indicador de opinión mundial de la OTAN o del Pacto de Varsovia, se asignarán 2 VP a ese bando durante el paso estratégico. Independientemente de cualquier otro cambio a su favor, la ganancia máxima de VP es de dos por GT.

6.2. Determinación de la iniciativa

Usa la ficha "jugador con iniciativa" para mostrar quién es el jugador con iniciativa para el turno actual. El jugador con iniciativa tiene la ventaja de mover sus unidades primero y declarar combate terrestre en cada una de los dos primeros pasos de acción, mientras que el jugador de reacción tiene este privilegio en el último paso de acción.

Las instrucciones del escenario designan qué bando tiene la iniciativa en el turno uno de la partida.

Después del turno uno, el jugador que gana la iniciativa para el GT actual se determina inspeccionando la posición de la ficha "batallas ganadas" durante la fase de determinación de la iniciativa [15.5.6]. Si está en el espacio 0, la iniciativa permanece con el jugador que la tenía en el turno anterior. Si la iniciativa cambia, da la vuelta al marcador "jugador con iniciativa".

Siempre: restablece la ficha "batallas ganadas" a la casilla 0 inmediatamente después de designar al jugador con la iniciativa.

6.3. Evaluación de los refuerzos

Comprueba las instrucciones del escenario o el orden de batalla (OOB) para ver si llegan refuerzos.

Como resultado del juego de cartas, se registran e implementan los ajustes de todo tipo de refuerzos programados para entrar en juego este GT.

- Las unidades terrestres que han pasado a estar disponibles se colocan ahora en sus hexágonos de entrada/despliegue
- Las unidades aéreas se colocan en una base aérea amiga (consultar calendario de refuerzos) y se considera que han utilizado 1 salida. Si esa base aérea no está disponible, los refuerzos pueden colocarse en cualquier otra base aérea amiga operada por la nación de esa unidad.
- Las unidades que llegan a los emplazamientos POMCUS se colocan en el mapa según las instrucciones del escenario; pueden moverse en el GT al destino.

[12] Refuerzos

NOTA: prepara refuerzos antes de que empiece la partida para acelerar el juego durante los pasos de acción.

7. PASO ADMINISTRATIVO

En este paso, los jugadores:

- Asignan modos a las unidades.
- Comprueba el estado de suministro de todas las unidades e instalaciones. [8] Suministro

7.1. Fase de asignación de unidades

Ambos jugadores asignan simultáneamente modos a todas sus unidades aéreas, navales y terrestres.

7.1.1. Modos de unidades terrestres

Las unidades terrestres pueden estar en dos modos diferentes, en modo primera línea o en modo reserva. El modo de una unidad terrestre determina cuándo puede gastar MP.

[15.2] Modos de la unidad de tierra

7.1.2. Modos de unidades navales

Todas las unidades navales del juego deben estar siempre asignadas al modo "En puerto" o "En el mar". En su mayor parte, las unidades navales estarán "En el mar" durante la mayor parte del juego. El modo "En Puerto" se reserva normalmente para el reabastecimiento y carga y descarga de unidades de combate terrestres.

[17.2] Modos de unidad naval

7.1.3. Modos de unidades aéreas

Cada unidad aérea (excepto EWDA y unidades aéreas en CAP, EAB o FOB) siempre debe ser asignada al modo intercepción u ofensivo. El modo de una unidad aérea, junto con el tipo de la unidad, determina qué misiones puede realizar la unidad aérea durante todo el turno de juego. [16.3] modos de unidad aérea

Colocación/movimiento de unidades aéreas EWDA: Durante la fase de asignación de unidades el propietario puede colocar cualquiera de sus unidades aéreas EWDA en cualquier hexágono que controle. Estas unidades especiales no siguen las reglas normales de movimiento y no están sujetas a intercepción durante su colocación y no se gastan puntos de suministro. [16.2.1] EWDA

Colocación de unidades aéreas en misión CAP: comprobar regla [16.4.3.6]

7.2. Meteorología

El clima no tiene impacto en el juego, excepto si es requerido por eventos jugados a través de una carta o si se usa la regla opcional del clima [30.15].

8. SUMINISTRO

El abastecimiento es un factor especialmente importante en el combate, en la guerra moderna quizá más que nunca. El flujo constante de suministros determina el resultado de muchas batallas, a gran y pequeña escala. Por lo tanto, cada unidad e instalación debe estar abastecida de municiones, alimentos, piezas de repuesto,

combustible y otros consumibles para funcionar correctamente.

En este juego hay dos conceptos distintos: el estado de suministro y el gasto de suministro.

Básicamente, cada hexágono bajo control amigo está "dentro" o "fuera" de suministro. Un hexágono debe estar abastecido para permitir el gasto de puntos de suministro para las unidades o instalaciones situadas en él.

Nota del diseñador: los jugadores deben tomar decisiones sobre qué hacer con su número asignado de puntos de suministro. El nivel de puntos de suministro no permitirá a un jugador lanzar todos los aviones, o elegir un asalto deliberado o una defensa deliberada cada vez que sus unidades participen en un combate terrestre.

8.1. Estado de suministro

El estado de suministro de cada unidad de tierra e instalación se comprueba en la fase de suministro en el paso administrativo trazando una línea de suministro válida hasta una fuente de suministro. Esta comprobación se realiza una vez por GT. Comprobar el estado de suministro no cuesta puntos de suministro.



El estado de suministro no cambia en ningún caso hasta la siguiente fase de suministro en el siguiente GT.

Las unidades e instalaciones pueden encontrarse en uno de estos tres estados:

- En suministro
- Desabastecimiento en 1 GT (OOS en 1GT)
- Fuera de servicio (OOS)

El estado normal es "Abastecido". Elimina las fichas de fuera de suministro (OOS) y (OOS en 1GT) de una unidad o instalación que se encuentre "En suministro" durante una fase de suministro.

SUMINISTRO DE UNIDADES AÉREAS

Las unidades aéreas están "Abastecidas" si la base aérea/aeropuerto/EAB o FOB que están ocupando en ese momento está "Abastecida". Las unidades aéreas en CV/CVN/CVH/AMPH están siempre "En Abastecimiento". [16.1.1] base aérea de emergencia; [16.1.3] base operativa de avanzada.

ABASTECIMIENTO DE UNIDADES NAVALES

Las unidades navales siempre se consideran "Abastecidas", pero pueden necesitar reponer sus existencias de misiles anti-buque. [17.3.1] misiles anti-buque

Durante el turno en que desembarcan, las unidades terrestres transportadas en unidades navales se consideran "Abastecidas". Después de ese turno deben comprobar el suministro de la forma normal.

SUMINISTRO DE BERLÍN OCCIDENTAL

Las reglas de suministro estándar están en vigor, excepto que el suministro de Berlín Occidental se comprueba por primera vez en GT4.

8.2. Efectos del desabastecimiento

Las unidades e instalaciones incapaces de trazar una línea de suministro válida durante la fase de suministro se marcan como "OOS en 1 GT". Si una unidad o instalación se encuentra desabastecida por primera vez, se pone una ficha "OOS en 1GT" sobre la unidad o instalación. Si se descubre que una unidad o instalación está desabastecida por segundo turno consecutivo, da la vuelta al marcador "OOS en 1 GT" a su cara "OOS".

Los siguientes efectos de estar OOS, (no OOS en 1GT), están en vigor mientras dure el GT hasta el siguiente chequeo en la fase de suministro del siguiente GT:

- Las bases aéreas, FOB y aeropuertos no pueden lanzar ninguna misión incluyendo CAS por unidades de helicópteros adyacentes.
- Reducción a la mitad del valor de movimiento.
- Reducir a la mitad la fuerza de combate y antiaérea.
- No puede entrar en ninguna formación de combate deliberado.
- Las instalaciones no pueden repararse.
- Los cuarteles generales no pueden dar apoyo al combate.

8.3. Línea de suministro

Para estar abastecida, una unidad o instalación terrestre debe poder trazar una línea de suministro hasta una fuente de suministro. Una LOS

es un camino de hexágonos no obstruidos desde una unidad o instalación hasta una fuente de suministro amiga. La LOS puede ser de cualquier longitud y no tiene en cuenta el terreno excepto el terreno prohibido.

Las unidades e instalaciones incapaces de trazar una línea de suministro se marcan con una ficha "sin suministro en 1 GT" y se tratan como "en suministro".

Las unidades e instalaciones incapaces de trazar una línea de suministro y ya marcadas con una ficha "sin suministro en 1 GT" son tratadas como "sin suministro". Coloca una ficha OOS en esas unidades.

Las obstrucciones son:

- Terreno prohibido para el movimiento a unidades terrestres.
- Hexágonos marcados con interdicción, ataque nuclear o contaminación nuclear.
- Hexágonos de ciudad o puerto destruidos o marcados con disturbios civiles.
- Cualquier hexágono bajo control enemigo.
- Hexágonos de ZOC enemiga (la EZOC en un hexágono se niega a efectos de suministro (¡sólo!) si el hexágono está ocupado por unidades amigas).

Excepción: Se puede trazar una línea de suministro desde una unidad en un hexágono costero hasta un puerto a lo largo de un máximo de 40 hexágonos de zona marítima no minada. Esta línea no puede atravesar unidades enemigas.

Nota del Diseñador: La tupida red de carreteras para todo tipo de clima en Europa Occidental (no mostrada exhaustivamente en el mapa) y 40 años de planificación detallada permiten abastecer tropas casi en cualquier lugar. Sin embargo, las reglas avanzadas imponen limitaciones adicionales al WP, debido a la fragilidad de su logística (número insuficiente de camiones, organización rígida....) [29] Suministro de unidades terrestres WP

8.3.1. Líneas de comunicación del Pacto de Varsovia (Sólo juego avanzado)

El mapa estratégico muestra 4 líneas de suministro que van de este a oeste. Interdicar estos hexágonos ralentizará los refuerzos procedentes de la URSS. [21.2] Suministro del Pacto de Varsovia

8.4. Fuentes de suministro

Existen dos tipos de fuentes de suministro:

- Puertos.
- Hexágonos de suministro del borde del mapa.

Las fuentes de alimentación deben estar operativas; comprueba a continuación cuándo dejan de estarlo.

PUERTOS

Los puertos son fuentes de suministro y objetivos estratégicos.

Algunos puertos pueden reabastecer las reservas de misiles antibuque de las unidades navales. [17.3.1.2] Reabastecimiento de misiles

Un puerto queda inoperativo y deja de ser una fuente de suministro y no puede utilizarse para desembarcar si:

- **Controlado por el enemigo**
- "Minado". Un puerto está "minado" si el nivel de minas de la zona marítima adyacente es 5 o superior. Los jugadores pueden usar fichas de "Minado" para marcar esos puertos. [17.7.2] Efectos de las Minas
- **Destruído permanentemente** por ataque nuclear. Coloca una ficha de "Destruído" en el hexágono, además de la ficha de "Ataque nuclear". Cualquier unidad naval "En puerto" mientras el puerto es destruido también es inmediatamente destruida y retirada del mapa y del juego. [18.2] Guerra nuclear
- **Destruído** si ha recibido 8 impactos se considera destruido para el resto de la partida. Los puertos no pueden ser reparados. Utiliza las fichas de impacto en el mapa para registrar el número de impactos. [20.4.8] Objetivos Estratégicos

Por cada impacto de ataque no nuclear que reciba un puerto, inflige 1 impacto (a elección del propietario) a cualquier unidad naval "En Puerto" en el hexágono atacado.

HEXÁGONOS DE SUMINISTRO DEL BORDE DEL MAPA

Los hexágonos con este símbolo son fuentes de suministro definitivas. Se vuelven "inoperativas" si una unidad terrestre enemiga entra en el hex. Vuelven a estar "operativas" inmediatamente una vez que la unidad enemiga ya no ocupa el hex. Estas fuentes de suministro nunca pueden ser destruidas.



LÍNEA DE COMUNICACIÓN PARA WP

Comprueba la regla avanzada [29] Suministro de unidades terrestres del WP

8.5. Nivel de suministro

Cada escenario detalla el número de puntos de suministro (SP) disponibles inicialmente para cada bando, representando los arsenales en el área de batalla. El número de SPs es el nivel de suministro inicial y se controla en el registro general; comprueba las instrucciones del escenario. El suministro no depende de la nacionalidad, sólo hay un nivel por bando.

El nivel de suministros debe ajustarse inmediatamente para todas las acciones que requieran el gasto de SPs y la llegada de suministros.

Si el nivel de suministro se agota (SP = 0) durante la fase de suministro, se aplica lo siguiente al bando agotado:

- no se puede entrar en formaciones de combate deliberado o precipitado
- no pueden lanzarse misiones aéreas
- las unidades navales y de misiles no pueden reabastecerse
- no podrá efectuarse ninguna reparación.

En resumen: todo lo que necesita puntos de suministro para ser gastado es imposible.

Diferencias importantes respecto a los efectos individuales del desabastecimiento [8.2.]:

- La fuerza de combate y antiaérea de las unidades terrestres no se reduce a la mitad
- El valor de movimiento no se reduce a la mitad
- Se permite el apoyo al combate desde el Cuartel General.

8.6. Puntos de suministro (SP)

Los puntos de suministro (SP) constituyen el nivel de suministro.



El número de SP disponibles para cada bando se define en la descripción del escenario.

Los SPs se añaden cada GT durante la fase de suministro, como se explica en las reglas de escenarios especiales y dependiendo de las cartas de reglas opcionales [30.23] jugadas o no (las diferencias son visibles en las tablas de suministro).

La OTAN recibe suministro durante la fase de suministro por algunos hexágonos de suministro no interdicted (nota del traductor: interdictado no existe... pero la usare por su similitud con la palabra inglesa), controlados por fuerzas amigas y por puertos y para cada convoy "en Puerto" en Europa Occidental continental (consulta la tabla de suministro de la OTAN para más detalles). [17.8] Convoyes

WP recibe suministro durante la fase de suministro por cada línea de comunicación ininterrumpida. (Consulta la tabla de suministro WP para más detalles). [21.2] Suministro del Pacto de Varsovia

Action		# SPs	
Combat	Hasty Assault	2	per unit
	Deliberate Assault	4	per unit
Formation	Hasty Defense	2	per unit
	Deliberate Defense	4	per unit
Air Missions	Strike (incl. CAS)	Regular Range	2 per unit
		In-Flight Refueling (Opt. Rule 30.7)	NATO 4 WP 6 per unit
	Any other mission (incl. Air reconnaissance)	Regular Range	1 per unit
		In-Flight Refueling (Opt. Rule 30.7)	NATO 2 WP 3 per unit
Repair (per hit removed)	Air Bases and Airports	2	max 1 hit p/inst p/GT
	Air units	1	max 1 hit p/unit p/GT
Replenish	Naval units	1	per missile shot
	LRMU (Optional rule [30.19])	4	per unit

Los suministros se utilizan gastando SP para ejecutar misiones aéreas, participar en combates terrestres y asignar recursos de reparación y reabastecimiento. El control se realiza instantáneamente en el Track general.

Las unidades navales gastan puntos de suministro cuando reponen sus reservas de misiles: 1 SP por disparo de misil. [17.3.1.2] *Reabastecimiento de misiles*

9. PASOS DE ACCIÓN

Hay 3 pasos de acción (EA) en cada GT. Durante estos pasos de acción los jugadores realizarán todo su movimiento y combate con sus unidades. Se recomienda encarecidamente usar el resumen de pasos de acción como ayuda para el jugador.

NOTAS IMPORTANTES:

- Las unidades terrestres sólo pueden moverse un máximo de una vez por GT.
- Las unidades navales sólo pueden moverse un máximo de una vez por GT. Sin embargo, el número de unidades navales que cada jugador puede activar para el movimiento en cada AS se determina mediante una tirada de dado al comienzo de ese AS. Por lo tanto, los jugadores deben prever que no todas sus unidades navales pueden moverse en un turno de juego y priorizar en consecuencia.
- Las unidades aéreas pueden mover hasta su límite de tasa de salida. Generalmente es 3 para la OTAN y 2 para el Pacto de Varsovia [16.1.2] *Velocidad de salida*
- Los jugadores deben consultar cuidadosamente el Resumen de la paso de acción cuando decidan en qué modo poner sus unidades aéreas y terrestres. Sin embargo, el número de unidades terrestres que pueden ponerse en modo reserva está restringido por la Capacidad del Cuartel General de ese bando [15.1.3].
- La mayoría de los combates navales y aéreos tienen lugar durante la fase de movimiento, (excepto el Apoyo Aéreo Cercano (CAS)).
- El combate entre unidades navales y aéreas sólo puede tener lugar cuando al menos un bando ha sido detectado [13] *Detección*. La detección de unidades navales y aéreas sólo puede producirse como resultado de un movimiento
- Una unidad naval debe gastar puntos de movimiento para iniciar el combate, pero nunca para defenderse
- El Combate Terrestre sólo tiene lugar durante la Fase de Combate Terrestre
- Las operaciones de las fuerzas especiales y los ataques de las unidades LMRU sólo tienen lugar durante la fase de movimiento.

FLEXIBILIDAD:

Los pasos de acción están diseñadas para recompensar a los jugadores por usar un enfoque de armas combinadas. Aunque las acciones disponibles para un jugador durante su segmento (Iniciativa o Reacción) de la fase de movimiento están listadas en un cierto orden en el Resumen de la paso de acción, en realidad pueden hacerlas en el orden que deseen.

Ejemplo: Normalmente, un jugador puede lanzar una misión de reconocimiento aéreo, seguida de un ataque con misiles y, a continuación, se mueve una unidad terrestre. La siguiente acción podría ser una misión aérea de ataque. Sin embargo, cualquier combate terrestre que el jugador pueda realizar tendrá que esperar a la Fase de Combate Terrestre.

INICIATIVA PL AYER FRENTE A REACCIÓN PL AYER:

Consultar el Resumen de los pasos de acción mostrará que los turnos de juego están deliberadamente estructurados para que el Jugador con Iniciativa tenga ventaja sobre el jugador de reacción durante un turno de juego. Por ejemplo, el jugador de reacción generalmente sólo responde a los movimientos de sus oponentes en las dos primeras pasos de acción y sólo puede declarar combate terrestre en la tercera EA. Ganar batallas es la clave para que el jugador de reacción se convierta en el jugador con iniciativa [6.2] *Iniciativa*.

Durante las Fases de Combate de cada fase de acción, se resuelven todas las situaciones de combate entre unidades terrestres

adyacentes. El combate terrestre puede ser apoyado en esta fase por unidades aéreas que vuelen en apoyo aéreo cercano (CAS).

9.1. Primer paso de acción - ofensiva de la primera línea del jugador con iniciativa

3. First Action Stage Initiative Frontline Offensive (9.1)		
First Movement Phase (9.1.1)		First Combat Phase (9.1.2)
First Initiative Segment (9.1.1.1)	First Reaction Segment (9.1.1.2)	
1. Initiative Player Ground Units	1. Reaction Player Ground Units	1. Initiative Player Ground U.
Air Units	Air Units	2. Reaction CAS
Naval Units	Naval Units	2a. Reaction Player
2. Reaction Player Air Units	2. Initiative Player Air Units	3. Initiative CAS
Naval Units	Naval Units	3a. Initiative Player
		4. Combat Resolution

9.1.1. Primera fase de movimiento

Cada jugador tira 1d10 y divide el resultado por la mitad. Este número indica cuántas unidades navales de ese jugador pueden gastar Puntos de Movimiento en este paso de acción. El número es un total para todas las unidades navales bajo el control del jugador - no para cada nacionalidad que pueda controlar.

Durante este paso (y la segunda y tercera fase de movimiento), tiene lugar todo el movimiento real. También pueden resolverse muchos combates. La única forma de combate que nunca puede tener lugar en una fase de movimiento es el combate declarado entre unidades terrestres.

Nota del diseñador: arrasar no se considera combate y forma parte del movimiento. [11.1.2]

9.1.1.1. Primer segmento de iniciativa

Las unidades del **jugador con iniciativa** pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles y en cualquier orden.

- Las unidades terrestres en modo primera línea pueden gastar puntos de movimiento (MP) y las unidades de misiles pueden disparar misiles (hasta el límite de sus existencias).
- Todas las unidades aéreas asignadas al modo ofensivo pueden realizar misiones.

Nota: ¡El apoyo aéreo cercano se realiza durante la fase de combate!

- Todas las unidades aéreas basadas en unidades navales CV o CVN (portaaviones), asignadas al modo de interceptación pueden realizar CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el Mar" puede gastar MPs para mover o iniciar combate. [17.3.] *Combate Naval-Naval*
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

Las unidades del **jugador de reacción** pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles en respuesta a los movimientos del **jugador con iniciativa**.

- Todas las unidades aéreas asignadas al modo interceptación pueden realizar misiones de interceptación o de patrulla aérea de combate (CAP).
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede intentar interceptar una unidad naval enemiga detectada que gaste MP.
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

9.1.1.2. Primer segmento de reacción

Las unidades del **jugador de reacción** pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles y en cualquier orden:

- Las unidades terrestres asignadas al modo reserva pueden gastar MP y las unidades de misiles pueden disparar misiles (hasta el límite de sus existencias).
- Todas las unidades aéreas asignadas al modo ofensivo pueden realizar misiones.

Nota: ¡El apoyo aéreo cercano se realiza durante la fase de combate!

- Todas las unidades aéreas basadas en unidades navales CV o CVN (portaaviones), asignadas al modo de interceptación pueden realizar CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede gastar MP. Solo pueden realizar combate contra unidades navales enemigas ya detectadas.
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

Las unidades del **jugador con iniciativa** pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles en respuesta a los movimientos del jugador de reacción.

- Todas las unidades aéreas asignadas al modo de interceptación pueden realizar misiones de interceptación o CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede intentar interceptar una unidad naval enemiga detectada que gaste MP.
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

9.1.2. Primera fase de combate

Durante esta fase se resolverán los combates tierra-tierra. El jugador con iniciativa declara un combate cada vez, los jugadores proceden a resolver el combate. Entonces el jugador con iniciativa puede declarar el siguiente combate. [15.5] *combate tierra-tierra*

Procedimiento de combate tierra-tierra:

- El jugador con iniciativa declara el combate.
- El jugador de reacción declara y ejecuta misiones de apoyo aéreo cercano (CAS).
- El jugador con iniciativa declara y ejecuta misiones de apoyo aéreo cercano (CAS).
- Se resuelve el combate tierra-tierra.

9.2. Segundo paso de acción - Explotación por las reservas del jugador con iniciativa

4. Second Action Stage Initiative Reserve Exploitation (9.2)		
Second Movement Phase (9.2.1)		Second Combat Phase (9.2.2)
Second Initiative Segment (9.2.1.1)	Second Reaction Segment (9.2.1.2)	
1. Initiative Player Ground Units	1. Reaction Player Ground Units	1. Initiative Player Ground U.
Air Units	Air Units	2. Reaction CAS
Naval Units	Naval Units	2a. Reaction Player
2. Reaction Player Air Units	2. Initiative Player Air Units	3. Initiative CAS
Naval Units	Naval Units	3a. Initiative Player
		4. Combat Resolution

Se destacan las diferencias con el primer paso de acción.

9.2.1 Segunda fase de movimiento

Cada jugador tira 1d10 y divide el resultado por la mitad. Este número indica cuántas unidades navales de ese jugador pueden gastar puntos de movimiento en este paso de acción. El número es un total para todas las unidades navales bajo el control del jugador - no para cada nacionalidad que pueda controlar.

9.2.1.1. Segundo segmento de la iniciativa

Las unidades del **jugador con iniciativa** pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles y en cualquier orden, sujeto a las reglas que rigen los tipos de unidad y las actividades implicadas.

- Las unidades terrestres en **modo reserva** pueden gastar MP y las unidades de misiles pueden disparar misiles (hasta el límite de sus existencias).

Nota: Los modos no son formaciones de combate.

- Todas las unidades aéreas asignadas al modo ofensivo pueden

realizar misiones.

Nota: ¡El apoyo aéreo cercano se realiza durante la fase de combate!

- Todas las unidades aéreas basadas en unidades navales CV o CVN (portaaviones), asignadas al modo de interceptación pueden realizar CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede gastar MP para mover o iniciar combate.

[17.3.] *Combate naval-naval*

- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

Las unidades del **jugador de reacción** pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles en respuesta a los movimientos del **jugador con iniciativa**.

- Todas las unidades aéreas asignadas al modo de interceptación pueden realizar misiones de interceptación o CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede intentar interceptar una unidad naval enemiga detectada que gaste MP.
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

9.2.1.2. Segundo segmento de reacción

Las unidades del **jugador de reacción** pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles y en cualquier orden:

- Cualquier unidad terrestre asignada al modo reserva puede gastar MPs y las unidades de misiles pueden disparar misiles (hasta el límite de sus existencias).
- Todas las unidades aéreas asignadas al modo ofensivo pueden realizar misiones.

Nota: ¡El apoyo aéreo cercano se realiza durante la fase de combate!

- Todas las unidades aéreas basadas en unidades navales CV o CVN (portaaviones) pueden realizar CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede gastar MP. Solo puede realizar combate contra unidades navales enemigas ya detectadas.
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

Las unidades del **jugador con iniciativa** pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles en respuesta a los movimientos del jugador de reacción.

- Todas las unidades aéreas asignadas al modo de interceptación pueden realizar misiones de interceptación o CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede intentar interceptar una unidad naval enemiga detectada que gaste MP.
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

9.2.2 Segunda fase de combate

Durante esta fase se resolverán los combates tierra-tierra. El jugador con iniciativa declara un combate cada vez, los jugadores proceden a resolver el combate. Entonces el jugador con iniciativa puede declarar el siguiente combate. [15.5] *combate tierra-tierra*

Procedimiento de combate tierra-tierra:

- jugador con iniciativa declara el combate.
- El jugador de reacción declara y ejecuta misiones de apoyo aéreo cercano (CAS).
- El jugador con iniciativa declara y ejecuta misiones de apoyo aéreo cercano (CAS).
- Se resuelve el combate tierra-tierra.

9.3. Tercer paso de acción - contraofensiva del jugador de reacción

5. Third Action Stage Reaction Player Counteroffensive (9.3)		
Third Movement Phase (9.3.1)		Third Combat Phase (9.3.2)
Third Reaction Segment (9.3.1.1)	Third Initiative Segment (9.3.1.2)	
1. Reaction Player Ground Units	1. Initiative Player Ground Units	1. Reaction Player Ground U.
Air Units	Air Units	2. Initiative CAS
Naval Units	Naval Units	2a. Initiative Player
2. Initiative Player	2. Reaction Player	3. Reaction CAS
Air Units	Air Units	3a. Reaction Player
Naval Units	Naval Units	4. Combat Resolution

Se destacan las diferencias con la Segunda paso de acción.

9.3.1. Tercera fase de movimiento

Cada jugador tira 1d10 y divide el resultado por la mitad. Este número indica cuántas unidades navales de ese jugador pueden gastar puntos de movimiento en este paso de acción. El número es un total para todas las unidades navales bajo el control del jugador - no para cada nacionalidad que pueda controlar.

9.3.1.1. Tercer segmento de *reacción*

Las unidades del *jugador de reacción* pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles y en cualquier orden.

- Las unidades terrestres en *modo Primera Línea* y las unidades *en modo Reserva* que aún no se hayan movido en el GT actual pueden gastar MPs y las unidades de Misiles pueden disparar misiles (hasta el límite de sus existencias).
- Todas las unidades aéreas asignadas al modo Ofensivo pueden realizar misiones.
- Todas las unidades aéreas basadas en unidades navales CV o CVN (portaaviones), asignadas al modo de interceptación pueden realizar CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede gastar MP para mover o iniciar combate.
[17.3.] *Combate naval-naval*
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

Las unidades del *Jugador con Iniciativa* pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles en respuesta a los movimientos del *jugador de reacción*.

- Todas las unidades aéreas asignadas al modo de interceptación pueden realizar misiones de interceptación o CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede intentar interceptar una unidad naval enemiga detectada que gaste MP.
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

9.3.1.2. Tercer segmento de *iniciativa*

Las unidades del *Jugador con Iniciativa* pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades elegibles y en cualquier orden:

- Las unidades terrestres asignadas al modo Reserva pueden gastar MP y las unidades de Misiles pueden disparar misiles (hasta el límite de sus existencias).
- Todas las unidades aéreas asignadas al modo Ofensivo pueden realizar misiones.
- Todas las unidades aéreas basadas en unidades navales CV o CVN (portaaviones) pueden realizar CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede gastar MP. Solo puede realizar combate contra unidades navales enemigas ya detectadas.
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

Las unidades del *jugador de reacción* pueden realizar las siguientes actividades, tan a menudo como sea posible para las unidades

elegibles en respuesta a *los movimientos del jugador con iniciativa*.

- Todas las unidades aéreas asignadas al modo de interceptación pueden realizar misiones de interceptación o CAP.
- Cualquier unidad naval asignada al modo "En el mar" puede intentar interceptar una unidad naval enemiga detectada que gaste MP.
- Cualquier unidad naval puede defenderse sin gastar MPs.

9.3.2. Tercera fase de combate

Durante esta fase se resolverán los combates tierra-tierra. El *jugador de reacción declara* un combate cada vez, los jugadores proceden a resolver el combate. Entonces el jugador de reacción puede declarar el siguiente combate. [15.5] *Combate tierra-tierra*

Procedimiento de combate tierra-tierra:

- El jugador de reacción declara el combate.
- El jugador con iniciativa declara y ejecuta misiones de apoyo aéreo cercano (CAS).
- El jugador de reacción declara y ejecuta misiones de apoyo aéreo cercano (CAS).
- Se resuelve el combate tierra-tierra.

10. APILAMIENTO

El término apilamiento se refiere a dos o más fichas/unidades ocupando el mismo hexágono. Las unidades aéreas y navales de la OTAN y del WP pueden ocupar el mismo hexágono, las unidades terrestres no.

10.1. Unidades terrestres

Si hay más de 6 equivalentes de regimiento (RE) en el hexágono, se considera sobreapilado.

Excepción: La formación de combate de asalto deliberado permite que 9 ER se apilen en un solo hexágono para participar en un ataque (por hexágono en DA).

[1.2.3] Escala unitaria

Un equivalente de regimiento (RE) equivale a una brigada o regimiento. Una división equivale a 3 RE, un cuartel general a 1 RE y las unidades de batallón equivalen a 0,5 RE. [1.2.3] *Escala de unidades*

Excepción: Las divisiones francesas no acorazadas equivalen a una brigada (1 RE).

Las unidades terrestres pertenecientes a diferentes cadenas de mando pueden apilarse, pero no pueden entrar en formaciones de combate deliberado. [2.2] *Jerarquía de mando*

El sobreapilamiento se comprueba sólo durante la resolución del combate después de que se hayan decidido las formaciones de combate. Un apilamiento que se encuentre sobreapilado pierde cualquier formación de combate apresurada o deliberada y vuelve a la formación de avance al contacto.

Además, las unidades sobreapiladas no participan en el combate (el propietario elige qué unidades se ignoran), pero sufren cualquier resultado adverso del combate, como retirada o impactos. [15.3] *Formaciones de combate de unidades de tierra*

10.2. Unidades aéreas:

El apilamiento durante una misión está limitado a 6 unidades aéreas activas. Las unidades VTOL y helicópteros mientras operan desde una FOB o EAB están limitadas a 1 por FOB o EAB en el hex. [16.1.3] *Base de operaciones avanzada (FOB); 16.1.1] Base aérea de emergencia (EAB).*

10.3. Unidades navales

Sin límite por hexágono o zona marítima.

11. MOVIMIENTO

El movimiento es la acción por la que una unidad se desplaza por la cuadrícula hexagonal del mapa. Hay dos escalas de mapas en Red Strike, y cuando las unidades pasan de un mapa al otro, se realiza un procedimiento especial basado en el tipo de unidad (terrestre, aérea o naval). [22] *Movimiento entre mapas (Juego avanzado)*

Las unidades navales y terrestres sólo pueden moverse una vez durante un GT.

Las unidades aéreas están limitadas por su tasa de salida en cuanto a cuántas veces por GT pueden mover toda su asignación de movimiento

(MA). La tasa de salida indica el número de veces que una unidad aérea puede despegar para una misión durante un GT.

Todas las unidades capaces de mover tienen una capacidad de movimiento (MA). La MA es el número de puntos de movimiento (MPs) de que dispone una unidad. El número de MPs a pagar para entrar en un hex depende del coste del terreno y de los modificadores según la tabla de efectos del terreno. Las unidades navales también gastan MPs para colocar o barrer minas o iniciar combate. [TEC]

11.1. Movimiento de unidades terrestres

Cada unidad terrestre tiene una asignación de MP, expresada en puntos de movimiento (MP), impresa en su ficha, abajo a la derecha. Por cada hex entrado, la unidad debe pagar el coste del terreno indicado en la tabla de efectos del terreno (TEC). [TEC]

Nota del Diseñador: Las unidades que mueven en hex consecutivos de carretera o ferrocarril pagan sólo 0.5 MP por hex y pueden ignorar otro terreno (ríos inclusive). El uso de vías férreas NO es lo mismo que el movimiento por ferrocarril [11.1.1].

Consulta la TEC para conocer todos los costes de movimiento.

Las unidades terrestres sólo pueden moverse una vez durante un GT.

Nota: Girar las fichas 90° después de haber movido es un método probado para marcar estas unidades. Presta atención a mantener las fichas de impacto rotando con la ficha de unidad a la que están unidas. Durante la fase final es menos lento y complicado girar las unidades que no han movido, ya que hay menos.

Una unidad terrestre puede gastar sus MPs durante cualquier fase de movimiento apropiada a su modo y si pertenece al jugador con iniciativa o de reacción. Una unidad debe poder pagar todos los costes de MP para salir o entrar en un hexágono.

No se pueden guardar MP para un próximo segmento ni transferirlos entre unidades.

Por ejemplo, esta unidad tiene 4 puntos de movimiento que puede gastar.



11.1.1. Movimiento ferroviario

Para mover una unidad terrestre por ferrocarril, la unidad (o apilamiento de unidades) debe comenzar la fase de movimiento en un hexágono de ferrocarril. El jugador anuncia las unidades que desea mover por ferrocarril. La unidad o apilamiento de unidades puede entonces mover un número ilimitado de hexágonos de ferrocarril en el OpMap (o 3 hexágonos en el StratMap). Debe terminar su movimiento en un hex de ferrocarril.

El movimiento ferroviario está prohibido hacia y a través de los siguientes hexágonos:

- Hexágonos marcados como interceptados, bombardeados o destruidos.
- Hexágonos ocupados por unidades enemigas.
- Hexágonos bajo control enemigo.

Ninguna unidad puede entrar en ninguno de estos hexágonos mientras realiza movimiento ferroviario; debe detenerse en un hexágono antes de llegar a ellos.

Una unidad no puede gastar MPs para ningún otro propósito durante una fase de movimiento cuando realiza movimiento ferroviario y no puede participar en combate tierra-tierra.

11.1.1.1. Capacidad ferroviaria

La capacidad ferroviaria es el número máximo de equivalentes de regimiento (RE) que cada bando puede mover por ferrocarril por GT. Un RE equivale a 1 regimiento o brigada, un HQ equivale a 1 RE y un batallón a 0,5 RE.

Las reglas del escenario especifican la capacidad ferroviaria por bando.

Usa la ficha RR en el registro general para llevar la cuenta de la capacidad del ferrocarril. Cada impacto en un hexágono de línea de suministro en el StratMap y cada ciudad o puerto destruido o controlado por el enemigo en el OpMap reduce la capacidad ferroviaria del jugador propietario inmediata y permanentemente en 1.

11.1.2. Arrasar

Arrasar lo inicia el jugador activo, ocurre durante el movimiento y no se considera combate. Arrasar refleja unidades grandes apartando a unidades más pequeñas. Arrasar se puede intentar sin coste de MP mientras se entra o se comienza en un hex adyacente a una unidad enemiga. Compara la fuerza de combate impresa (teniendo en cuenta los efectos del terreno) de las unidades/apilamientos y calcula las probabilidades.

La unidad activa en movimiento debe tener suficientes MP disponibles para entrar en el hexágono del defensor sin cruzar lados de hexágono prohibidos.

Si las probabilidades son iguales o superiores a 10:1, el rechazo tiene éxito automáticamente.

Si las probabilidades están entre 6:1 y 9:1 inclusive, tira 1d10. Con una tirada de 1-5, el arrasamiento tiene éxito.

Las probabilidades inferiores a 6:1 no permiten el arrasamiento.

Si el arrasamiento tiene éxito retrocede la unidad defensora 1 hexágono, la unidad que mueve continúa su movimiento y paga el coste de MP por el hexágono entrado. Entonces puede continuar moviendo pero no puede iniciar otro arrasamiento.

Si el arrasamiento no tiene éxito: La unidad atacante detiene su movimiento inmediatamente.

Nota del Diseñador: Cualquier forma de retirada (arrasar, retirada después del combate, TW) no implica perder la capacidad de mover en un segmento posterior si se puede hacer de otra manera.

11.1.3. Interdicción

Los hexágonos que han sido atacados con éxito por un ataque de interdicción se marcan con una ficha "interdicción". Los ataques de interdicción tienen éxito si se inflige al menos 1 impacto. [16.4.3.13] *Ataque de interdicción* Múltiples fichas de interdicción no tienen más efecto que 1 marcador.



EFFECTOS SOBRE EL MOVIMIENTO:

Excepción: En el juego avanzado se necesitan 5 impactos para interceptar un hexágono de línea de suministro en el StratMap. Utiliza un marcador de interdicción y un marcador de impacto en consecuencia.

OpMap: Añade 2 MP adicionales al coste del terreno para entrar en un hexágono interceptado para cualquier unidad terrestre.

Ferrocarril: Las unidades que mueven por ferrocarril deben dejar de mover 1 hexágono antes de un hexágono interceptado.

EFFECTOS EN LA RETIRADA: Una unidad puede retirarse a un hex interceptado pero debe recibir 1 impacto (la unidad no recibe un impacto si éste destruyera la unidad).

RETIRADA DE LOS MARCADORES DE INTERDICCIÓN:

Las fichas de interdicción se retiran inmediatamente del OpMap en el momento en que una unidad terrestre entra en el hexágono.

Las fichas de interdicción en el StratMap pueden repararse en la fase final.

11.1.4. Ataques nucleares

Efectos sobre las unidades que se mueven hacia o a través del hexágono atacado o contaminado:

- Añade 2 MP adicionales al coste del terreno para entrar
- La unidad o pila recibe 3 impactos (distribuir uniformemente, incluso si esto significa eliminar una unidad)

La presencia de unidades NBQ o el apoyo NBQ de un HQ elegible reduce los impactos a 1 impacto, pero no cambia el coste de MP adicional.

[18.2.2] *Ataque nuclear táctico*; [18.2.3] *Contaminación nuclear*; [18.2.4] *Lluvia radiactiva*



11.1.5. Transbordadores daneses

Un total máximo de 2 RE pueden mover entre los hex 36.24 y 36.25 y 33.25 y 32.24 en un GT. La primera vez que una unidad WP entra en

cualquiera de estos hexes pierde permanentemente toda capacidad especial de transbordador. Usa una ficha de destruido para indicarlo.

11.1.6. Autopista IJsselmeer

Sólo las unidades de la OTAN pueden mover directamente del hex 26.11 al 26.10 o viceversa, y hay un coste de 2 MPs para cruzar el lado de hex intermedio. La autopista se considera destruida una vez que una unidad WP ha entrado en el hex 26.11 ó 26.10. Ninguna unidad puede mover directamente de un hex al otro durante el resto de la partida. Utiliza una ficha de destruida para indicarlo.

11.2. Movimiento de la unidad aérea

Cada unidad aérea tiene una asignación de movimiento expresada en puntos de movimiento (MP) utilizados para todo el viaje de ida y vuelta, no simplemente un radio de movimiento. La unidad aérea puede gastar todos sus MP para mover durante cualquier paso de acción apropiada a su modo y tanto si pertenece al jugador con iniciativa como al de reacción, siempre que cumpla todos los requisitos previos para cualquier misión que emprenda.

Una unidad aérea gasta un MP por cada hexágono del OpMap en el que entra, cada hexágono del mapa estratégico cuesta 10 MP. Sin embargo, al calcular su movimiento en el StratMap, los jugadores deben aplicar el método de redondeo descrito en 1.8. Redondeo, a los MPs en la ficha de la unidad.

Ejemplo: Una MA de 55 se traduciría en 6 hexágonos en el StratMap.

Una unidad aérea que ha gastado todos sus MPs y no está en una base aérea amiga o en otro hexágono elegible es eliminada. Las unidades aéreas se mueven por su cara de silueta y se giran a su cara de factor de combate durante la resolución del combate. El tipo de misión determina qué factores de combate pueden usarse, por tanto cualquier unidad aérea o apilamiento de unidades aéreas en una misión debe ir siempre acompañada de la ficha de misión apropiado puesto encima de la(s) unidad(es) o apilamiento.

Nota: Una pila mixta de unidades aéreas en misión de ataque y escoltadas por unidades aéreas en misión antiaérea debe tener 2 fichas de misión y debe quedar claro qué unidades están en qué misión.

Un jugador puede salir con unidades aéreas en modo ofensivo desde una o más bases aéreas (para este último caso, usando la regla [16.4.2] Raids) y puede mover hasta seis unidades aéreas como un apilamiento. Ninguna otra unidad aérea puede salir hasta que las unidades aéreas amigas en una misión hayan concluido (no necesariamente aterrizado) su misión. Un jugador puede salir con unidades aéreas en modo interceptación desde una base aérea y puede mover hasta tres unidades aéreas como apilamiento.

Excepción: Si un interceptor (unidad o pila) ha concluido su misión, puede lanzarse otro mientras el primer interceptor regresa a su base aérea.

No puede haber interceptación de una interceptación.

El número de veces que una unidad aérea puede moverse (iniciar una misión) por GT está limitado por la tasa de salidas. La tasa de salidas es diferente según el bando. Como regla general, los aviones de la OTAN pueden realizar 3 salidas por GT y los aviones WP 2.

[16.4.3.5] Interceptación aire-aire, [16.1.2] Tasa de Salida

11.3. Movimiento de unidades navales

Al comienzo de cada paso de acción, cada jugador tira 1d10 y divide el resultado por la mitad. Este número indica cuántas unidades navales de ese jugador pueden gastar puntos de movimiento en este paso de acción. El número es un total para todas las unidades navales bajo el control del jugador - no para cada nacionalidad que pueda controlar. Las unidades navales sólo pueden mover una vez durante un GT.

Cada unidad naval tiene una capacidad de movimiento expresada en puntos de movimiento (MP).

Las unidades navales "En Puerto" nunca se mueven.

Las unidades navales "En el mar" pueden mover durante el segmento de movimiento del jugador propietario o en el segmento de movimiento del adversario si realizan interceptación naval.

Las unidades navales mueven en hexágonos que contienen cualquier

cantidad de terreno marítimo. Nunca pueden cruzar o entrar en un hexágono completo de tierra. Cada hex de mar abierto entrado en el OpMap cuesta a la unidad 1 punto de movimiento, cada hex de mar costero en el OpMap cuesta 5 MPs y cada hex entrado en el StratMap cuesta 10 MPs. Algunos lados de hex no pueden ser cruzados; éstos se llaman lados de hex bloqueados. Consulta la tabla de efectos del terreno.

Excepción: Nord-Ostsee-Kanal [11.3.1]

Las unidades navales que comienzan una fase de movimiento en el mismo hexágono pueden moverse juntas, usando la asignación de MP de la unidad más lenta del apilamiento. Sin embargo, cada unidad del apilamiento cuenta como 1 para el límite del jugador.

El movimiento de una unidad naval puede ser interrumpido por interceptación naval o aérea enemiga. Ten en cuenta que una unidad naval no gasta MPs para participar en un combate que no inició; a una unidad naval no le cuesta MPs devolver el fuego si es atacada.

[17.4] Interceptación naval-naval; [16.4.3.7] Interceptación aéreo-naval

Una unidad naval mueve trazando una ruta de hexágonos de mar y/o costa, hexágono a hexágono, a través del mapa, hasta una distancia máxima permitida por su capacidad de movimiento impresa en la ficha.

Las unidades navales se mueven por su cara de silueta y se giran a su cara de factor de combate sólo para llevar a cabo el combate.

Nota: gire las fichas para indicar que la unidad ha movido en el turno de juego. Asegúrate de que gira las fichas con la ficha de unidad a la que están unidos.

Una unidad naval también gasta MPs para realizar funciones de combate ofensivo, como minar o desminar, Bombardear, AS (misil antibuque) o Combate submarino. Cada una de estas funciones cuesta 10 MP. Las unidades navales sólo pueden realizar 1 combate ofensivo por GT. Pueden defenderse tantas veces como sean atacadas. [17.3] Combate naval-naval

Una unidad naval (o apilamiento) puede gastar MP para mover y disparar en cualquier orden, hasta agotar su asignación de MP.

Las unidades navales no necesitan regresar a un puerto al finalizar su movimiento.

11.3.1. Nord-Ostsee-Kanal

Las unidades navales de la OTAN pueden moverse hacia y desde el Mar del Norte al Mar Báltico a través de este canal. El coste en MP es de 2 por hex. Los hexágonos de entrada/salida son 3222 y 2920. Mueve a través de los hex 3122/3121/3020.



La primera vez que una unidad WP entra en cualquiera de estos hexágonos el canal se considera destruido.

El canal puede ser interceptado. El canal se considera destruido si alguno de sus hexágonos recibe el segundo impacto.

11.4. Transporte

Durante cualquier segmento elegible determinado por el modo en el

que se encuentra la unidad a transportar, un jugador puede lanzar una misión de transporte. El transporte es el proceso de mover unidades terrestres de la localización A a la localización B.

Puede realizarse por aire o por mar y puede tratarse de un simple traslado (transporte de teatro) o de un traslado ofensivo (transporte de combate).

11.4.1. Transporte de teatro

El Transporte en teatro de operaciones permite a los jugadores mover unidades de combate terrestres a una distancia ilimitada desde una base aérea/aeropuerto o puerto a otra base aérea/aeropuerto o puerto amigo controlado en el mapa operacional. Este movimiento no puede ser interceptado.

Mueve la ficha de transporte teatral correspondiente 1 espacio hacia 0 por cada re que se haya movido.

La capacidad de transporte del teatro por GT se indica en el SSR. Reinicia la ficha en la fase final. Los blindados, la caballería acorazada, las unidades mecanizadas, los cuarteles generales y las unidades de artillería movidas por transporte de teatro de operaciones tienen su coste RE duplicado.

Las unidades deben comenzar la fase de movimiento en una base aérea, aeropuerto o puerto.

Al llegar se consideran trasladados para el GT.

11.4.2. Transporte de combate

El transporte de combate es un movimiento ofensivo desde una base aérea, aeropuerto o puerto a cualquier hexágono del OpMap (incluso controlado por el enemigo).

Hay 2 tipos de transporte de combate:

- Transporte anfíbio por mar a un hexágono costero [17.10]
- Transporte aeromóvil/paracaidistas por vía aérea [16.4.3.4]

Mover la ficha de transporte de combate correspondiente 1 casilla hacia 0 por cada RE que se haya movido. Restablecer la ficha "transporte de combate disponible (GT)" durante la fase final, teniendo en cuenta las bajas sufridas.

El número de RE que se pueden mover por GT está limitado por las reglas especiales del escenario (SSR).

Por cada impacto que reciba una ficha de transporte, el número respectivo de RE que pueden transportarse por GT se reduce en 1 durante el resto de la partida. Utiliza las fichas Available Combat Transport (GAME) para llevar la cuenta de esto.

Los blindados, caballería acorazada, unidades mecanizadas, HQs o unidades de artillería movidos por transporte de combate, tienen su coste RE duplicado. El transporte aeromóvil/paracaidista puede hacerse con helicópteros o aviones (con sus fichas distintivas), pero ambos usan los mismos fichas de transporte de combate disponible, ya que esa capacidad se trata como una sola. Se permite cualquier combinación de transporte por aviones o helicópteros.

Ejemplo: Una división mecanizada (3 REs) consumirá 6 REs.

11.5. Movimiento de entrada/salida de casillas de espera en el StratMap

Las unidades navales y aéreas (ino las terrestres!) pueden moverse desde un hexágono de borde del StratMap hacia o desde una casilla de espera de su propio bando: casillas azules para la OTAN y rojas para el WP.

Los hexágonos de borde de mapa elegibles se identifican con el mismo nombre que la casilla de espera a la que están conectados.

Algunas casillas de espera representan zonas tan alejadas que entrar o salir de ellas cuesta puntos de movimiento. Este coste se menciona en el gráfico de la casilla de espera.

Ejemplo: una unidad naval de la OTAN podría usar cualquiera de los hexágonos Q19 a Q24 para entrar en la casilla de espera del Ártico gastando 30 MP.

Los bombarderos de largo alcance WP en la casilla East Holding entran en el StratMap en los hexágonos B24, C24 o D24.

12. REFUERZOS

Hay varias formas de recibir refuerzos durante una partida. Pueden ser movilizados en una ciudad, llegar por aire, mar o aparecer en una casilla de espera, en un Display de base aérea o en un hexágono de borde de mapa, y están programados para estar disponibles en un turno de juego predeterminado.

El orden de batalla (OOB) o las instrucciones del escenario indican cuándo y dónde entran en juego los refuerzos. Estos calendarios y disponibilidades están sujetos a variaciones debido a eventos jugados en las cartas, ataques de interdicción profunda o hundimiento de convoyes.

Solo cuando sean elegibles, se colocan en el mapa (en un hexágono o casilla de espera) o en el display de la base aérea durante la Fase de Evaluación de Refuerzos. Pueden ser retrasados voluntariamente y traídos durante un GT posterior.

Excepciones: [12.2] Unidades terrestres que llegan por mar. [12.3]

12.1. POMCUS

Los refuerzos POMCUS se identifican en el calendario con una P más un número de 1 dígito donde P significa sitio POMCUS y el número del sitio específico (hay 6). Esto significa que una unidad que entre en P1-GT5 entra en juego en el GT 5 en el emplazamiento POMCUS #1.

Las unidades que llegan a emplazamientos POMCUS pueden mover toda su MA en el GT en el que llegan. Los refuerzos programados para llegar a un emplazamiento POMCUS destruido se pierden permanentemente. [14.4.1] Impactos en emplazamientos POMCUS

12.2. Refuerzos transportados por mar

Los refuerzos que llegan por mar se identifican en el calendario con una C más un número de 1 dígito donde C significa Convoy y el número el Convoy específico.

El programa del convoy enumera el GT y el hex de llegada para el juego estándar. Las unidades que llegan a un puerto vía convoy pueden mover su MA completa en el GT en el que desembarcan. *Convoyes [17.8]*

Las unidades programadas para llegar a puertos destruidos o capturados pueden llegar en el GT programado a cualquier otro puerto en funcionamiento.

Juego Avanzado: Una unidad para entrar en GT3-C1 entra en el juego siendo transportada por la ficha de Convoy #1. La entrada es siempre la fila de hexes A, el hex exacto se determina con un 1d10, 1-2 es A1, 3-4 es A2, 5-6 es A3, 7-8 es A4, 9-10 es A5.

Ejemplo: 1d10=3 da como resultado la entrada hexadecimal A2.

12.3. Movilización

Los refuerzos de movilización son nuevas unidades reclutadas o usadas para aumentar unidades (reemplazando la ficha en juego por la nueva ficha aumentada). Se reciben y colocan en el hex según las instrucciones de despliegue durante la fase de evaluación de refuerzos en el paso estratégico; pueden mover en el GT de colocación. Nunca pueden aparecer en un hex controlado por el enemigo y están permanentemente fuera de juego si no pueden entrar en el GT en el que hicieron una tirada de llegada con éxito.

Las unidades territoriales (TU) son las unidades de combate de reservistas llamados a filas de la Bundeswehr alemana, denominadas "Territorialheer". Estas unidades se identifican en el programa con una d más un número, donde la d significa tirada de dado y el número el GT de llegada. En el turno de llegada, el jugador de la OTAN debe tirar 1d10 por cada unidad territorial:

- Con una tirada de 1-8 la unidad se coloca en el hexágono indicado en el horario
- Con una tirada de 9-10 la unidad se retiene y puede volver a entrar en el siguiente turno, y en los siguientes hasta que la tirada tenga éxito.

12.4. Borde del mapa y casillas de espera

Los refuerzos que entran en el mapa en un hex de borde de mapa o que llegan desde una casilla de espera pueden usar el movimiento por ferrocarril si son elegibles. De otro modo, pueden mover normalmente



en el GT de Llegada. Las unidades programadas para llegar a un hex de borde de mapa controlado por el enemigo pueden retrasarse o entrar en el mapa en otro hex de borde de mapa de la misma dirección de compás.

12.5. Líneas de comunicación (sólo Juego avanzado)

Las unidades WP programadas para llegar a través de Líneas de Comunicación (LOC) específicas (mostradas en el StratMap) llegan al hex de borde del mapa en el OpMap, la primera vez durante un paso de acción que permitirá a ese jugador mover unidades terrestres. Pueden retrasarse debido a ataques de interdicción con éxito en el StratMap por parte de la OTAN. [21.2] *Líneas de Suministro del Pacto de Varsovia*

12.6. Refuerzos especiales

Estas unidades sólo pueden ser liberadas debido a eventos desencadenados por el juego de cartas o por reglas especiales del escenario.

Al ser liberados pueden entrar en el mapa en el hexágono de entrada designado o en la casilla de espera en la fase de evaluación de refuerzos.

13. DETECCIÓN

Cada unidad no detectada en el mapa tiene una ficha de no detectada colocado sobre ella. En el momento en que una unidad es detectada, se retira la ficha de no detectada. Cualquier unidad aérea o naval no cubierta por una ficha de no detectada se considera detectada.

Cada unidad elegible puede intentar detectar unidades o apilamientos enemigos. Un apilamiento que contenga unidades de superficie y submarinas puede hacer dos intentos, uno con cada tipo de unidades navales. Un apilamiento del mismo tipo de unidades se detecta como un todo. Las unidades de superficie y submarinas apiladas juntas deben detectarse por separado.

Ejemplo: Un hexágono enemigo está lleno de múltiples unidades aéreas y navales. Tras una detección exitosa de una unidad aérea, todas las unidades aéreas se consideran detectadas, pero se necesita otro intento de detección para detectar también las unidades navales.

Las unidades aéreas en una base aérea se consideran no detectadas y no pueden ser inspeccionadas por el otro jugador excepto en caso de una misión de reconocimiento exitosa. Las unidades aéreas comienzan cada misión sin ser detectadas. Una vez detectada, una unidad aérea permanece detectada hasta que aterriza.

Una unidad no detectada no puede ser atacada de ninguna manera por una unidad enemiga, ni puede desencadenar un intento de interceptación.

13.1. Detección en el juego avanzado

En las reglas del juego avanzado la detección es mucho más detallada. Unidades aéreas y navales específicas tienen sus propias capacidades de detección. [24] *Detección Nota: Detección y Reconocimiento son dos mecánicas de juego diferentes.*

13.2. Detección en el juego estándar

La detección del juego estándar se aplica en tres casos principales: detección automática, siempre detectada y detección basada en una probabilidad predeterminada.

Siempre detectado

Las unidades terrestres, las instalaciones y las unidades aéreas EWDA se consideran siempre detectadas.

Detección automática

Cualquier unidad naval con una ficha "En Puerto" sobre ella es detectada automáticamente y se vuelve no detectada al dejar el modo "En Puerto".

Cualquier unidad naval en un hexágono costero que sea también un hexágono de ciudad es detectada automáticamente.

Cualquier unidad aérea o naval es detectada automáticamente en el instante en que utiliza cualquier factor de combate.

Excepciones: Cuando las unidades usan armas más allá del alcance visual y están fuera del alcance de detección de cualquier unidad amiga de la unidad atacada, no son detectadas.

Las unidades aéreas se detectan automáticamente al entrar en un sector de la red de defensa aérea (ADN) plenamente operacional.

Detección si no hay detección automática

Las capacidades de detección son diferentes para las unidades OTAN y WP y cada tipo de unidad detectora tiene una capacidad diferente en relación con la unidad a detectar y puede hacerlo sólo a un alcance máximo especificado.

NATO Unit Type Attempting Detection	WP Unit Type To Be Detected					
	Air		Naval Surface		N. Submarine	
	Det. if equal to or less	Max det. range	Det. if equal to or less	Max det. range	Det. if equal to or less	Max det. range
Air Unit	5	2	5	5	—	—
EWDA Air Unit	7	10	8	10	—	—
Maritime Patrol Air Unit	—	—	6	5	5	2
Naval Surface	6	4	7	3	4	1
Submarine	—	—	6	2	4	1
Ground Unit	7°	0	—	—	—	—
ADN Inst.	[16.8]	—	—	—	—	—

°DRM+2 if air unit to be detected is a helicopter unit on CAS mission.

WP Unit Type Attempting Detection	NATO Unit Type To Be Detected					
	Air		Naval Surface		N. Submarine	
	Det. if equal to or less	Max det. range	Det. if equal to or less	Max det. range	Det. if equal to or less	Max det. range
Air Unit	4	2	5	5	—	—
EWDA Air Unit	5	8	6	8	—	—
Maritime Patrol Air Unit	—	—	5	5	5	2
Naval Surface	6	4	6	3	4	1
Submarine	—	—	6	2	3	1
Ground Unit	6°	0	—	—	—	—
ADN Inst.	[16.8]	—	—	—	—	—

°DRM+3 if air unit to be detected is a helicopter unit on CAS mission.

Procedimiento de detección

Cada unidad en un hex puede intentar, individualmente, detectar una unidad o apilamiento enemigo, pero los intentos de detección sólo se permiten una vez por unidad detectora y por hex no detectado. Un número ilimitado de unidades de un número ilimitado de hexes pueden realizar un intento de detección en el mismo hex. Cruza el tipo de unidad que quiere detectar una unidad enemiga con el tipo de esa unidad y encuentra un número de detección (probabilidad de detección). Tira 1d10. Si la tirada es igual o menor que el número de detección, el intento de detección ha tenido éxito.

Una pila de unidades que se mueven juntas desencadena un intento de detección como una sola unidad.

Para intentar detectar una unidad, la unidad a detectar debe estar dentro del alcance de detección.

Una unidad dada sólo puede realizar un nuevo intento de detección sobre la misma unidad objetivo en el mismo GT después de que la unidad objetivo haya gastado 10 MP (incluye misiones de minado, por ejemplo), pero una unidad siempre puede intentar detectar una unidad naval enemiga con la que comparta hexágono, **siempre que no se haya realizado una detección previa** a esa distancia (y haya fallado). Las unidades navales que intenten detectar unidades navales sólo pueden hacerlo en línea recta a través de hexágonos de aguas abiertas. Traza una línea de visión entre los centros de los hexágonos de ambas unidades navales.

Restricciones de detección

Detección de submarinos

- Bloqueo por cualquier hexágono de tierra intermitente total o parcial (costero) y sólo en una línea recta de hexágonos.
- Sólo las siguientes unidades aéreas pueden intentar la detección de submarinos:
OTAN: P-3 Orion, Nimrod MR-2, S-3 Viking, Br.1050 Alizé, Br.1150 Atlantic, Lynx MK86, SH-3 Sea King, Lynx HAS2
WP: Mi-14, Ka-27, Ka-25, IL-38 May, TU-142

Detección de superficie naval

- Sólo las siguientes unidades aéreas pueden intentar la detección de unidades navales de superficie: OTAN: E-3A Sentry, E-2C Hawkeye, AEW2 Shackleton, P-3 Orion, Nimrod MR-2, S-3 Viking, Br.1050 Alizé, Br.1150 Atlantic, Lynx MK86, SH-3 Sea King, Lynx HAS2
WP: Tu-16K, IL-38, A-50

13.3. Pérdida de detección/Contacto perdido

Una unidad submarina que fue detectada previamente se considera no detectada una vez que ya no está dentro de ningún alcance de detección submarina enemiga durante la fase final del GT.

Coloca una ficha no detectado.

14. COMBATE

El combate se resuelve entre unidades de combate que comparten un hexágono, están en hexágonos adyacentes o al alcance del sistema de armas utilizado según la RCS (unidades aéreas y navales), la tabla de misiles (misiles de crucero) o el alcance indicado en la ficha de la unidad (armas a distancia, unidades de misiles de largo alcance).

[RCS] Resumen de las características de alcance; Tabla de misiles; [15.1.4] Unidades de misiles de largo alcance; [16.5.1] Combate aire-aire con armas a distancia

Las unidades terrestres amigas nunca pueden compartir un hexágono con unidades terrestres enemigas. Las unidades aéreas y navales pueden compartir con cualquier tipo de unidades enemigas. En las reglas relativas al combate terrestre, naval y aéreo se describen detalladamente todas las formas posibles de combate. Las fichas de "combate declarado" se proporcionan como fichas de posición para usar mientras los jugadores resuelven el combate y quizás retiran las fichas de unidad del mapa para facilitar el juego.

Después de que las unidades de combate reciban impactos, se muestra el nuevo total de impactos colocando debajo la ficha de impacto correspondiente. La ficha se gira de tal manera, que el número total correcto de impactos siempre se muestra en la parte superior.

Se pueden reparar bases aéreas, unidades aéreas y aeropuertos. [19.2] Reparación



14.1. Impactos en unidades terrestres

El daño absorbido por una unidad de combate se mide en términos de impactos. Un impacto representa la pérdida de soldados, material y adicionalmente la pérdida de cohesión de la unidad, simulando la cualidad disruptiva del combate. Las unidades terrestres se dividen en cuatro tipos de unidades: Unidades de asalto, de apoyo, de proyectiles y de cuartel general.

14.1.1. Impactos en unidades de asalto

El primer impacto infligido a una unidad terrestre de asalto en combate tierra-tierra voltea la ficha hacia el lado de fuerza reducida, los impactos posteriores se registran con fichas de impacto. Las unidades volteadas a su lado de fuerza reducida permanecen por ese lado durante el resto de la partida. Los impactos debidos a combate aire-tierra, combate naval-tierra o misiles con cabezas HE no dan la vuelta a una unidad terrestre, pero reciben sus impactos.

Nota del diseñador: el primer impacto que voltea a la unidad representa la cualidad disruptiva del bautismo de fuego y el sufrimiento de las primeras pérdidas importantes. Además, los expertos de la época coinciden en que los primeros enfrentamientos de la 3ª Guerra Mundial habrían sido muy caóticos, con enormes pérdidas de hombres, material y cohesión.

Si una unidad tiene actualmente una fuerza de uno y sufre otra pérdida de puntos de fuerza, es eliminada. Retira la ficha de unidad del juego.

Cada impacto en una unidad terrestre reduce en uno cada uno de los Ratings de la unidad (pero no su MA o alcance de misiles y detección).

En caso de que una unidad hubiera recibido varios impactos de proyectiles o del combate aire-tierra antes de ser volteada debido al combate tierra-tierra, la unidad es eliminada si el número de esos impactos excede su fuerza de combate reducida.

Las unidades de asalto deben recibir todos los impactos posibles antes de que una unidad de apoyo pueda recibir impactos.

Las unidades defensoras pueden retirarse 1 hexágono en lugar de recibir 1 impacto del combate tierra-tierra (máximo 1x). Las unidades terrestres pueden recibir 1 impacto en lugar del resultado obligatorio de retirada. [15.6.1] Retirada

Las unidades atacantes pueden anular 1 impacto si renuncian a su derecho a avanzar tras el combate o si pierden el estatus de endurecidas en batalla. [15.4.1] Endurecido en Batalla (BH).

Ten en cuenta que cuando una pila de unidades recibe uno o más impactos, todos los impactos se distribuyen por igual antes de que ninguna unidad reciba impactos adicionales. Cada impacto / pérdida de puntos de fuerza aplicado a una unidad causa que la fuerza de combate actual de la unidad terrestre se reduzca en uno. El propietario decide la distribución de los impactos.

Excepciones: Ataque nuclear táctico [18.2.2]; [16.6.1] Bombardeo de precisión; [14.1.2] Impactos sobre apoyo y LRMU.

[2.1.1] Batallas ganadas

14.1.2. Impactos en unidades de apoyo y misiles de largo alcance

Se destruyen al primer impacto. No tienen lado de fuerza reducida. Si se apilan juntas, las unidades de asalto deben recibir todos los

Ejemplo: regla 13. Detección (Reglas de juego estándar)



Una unidad de submarinos de Alemania Occidental mueve a menos de 1 hex de un submarino soviético. Ambos no están detectados.

La unidad submarina alemana tiene un alcance de detección máximo de 1 hex, y el jugador de la OTAN declara un intento de detección.

NATO Unit Type Attempting Detection	WP Submarine To Be Detected	
	Detection if equal to or less	Max detection range
Submarine	4	1

Tira 1d10, y el resultado es un 8. El número de detección para una unidad de submarinos de la OTAN detectando un submarino WP es 4. Para tener éxito la tirada debe ser igual o menor que este número. Por tanto, el submarino soviético no es detectado.

Excepción: Cuando las unidades usan armas a distancia y están fuera del alcance de detección de cualquier unidad amiga de la unidad atacada, no son detectadas.

WP Unit Type Attempting Detection	NATO Submarine To Be Detected	
	Detection if equal to or less	Max detection range
Submarine	3	1

Ahora el jugador soviético anuncia un intento de detección. Tira un dado, y el resultado es un 1. El número de detección para una unidad de submarinos WP detectando una unidad submarina OTAN es 3; la unidad submarina alemana es por lo tanto detectada, y se retira el marcador Undetected.

Los alemanes han sido detectados.

El siguiente intento de detección sólo puede hacerse cuando ambas unidades ocupen el mismo hex. El jugador OTAN mueve su submarino al hex donde el submarino WP lo está esperando. El jugador OTAN declara otro intento de detección. Tira un dado, y el resultado es un 9, los soviéticos siguen sin ser detectados.

Los soviéticos pueden abrir fuego y los impactos sobre los alemanes se aplicarán inmediatamente, antes de que puedan disparar de vuelta.

Cuando se usa cualquier valor de combate, las unidades son detectadas automáticamente.

Retira el marcador "Undetected".

impactos posibles antes de que una unidad de apoyo o de proyectiles de largo alcance reciba impactos.

Excepción: Bombardeo de precisión [16.6.1], Ataque nuclear táctico [18.2.2]

14.1.3. Impactos en unidades de cuarteles generales (HQ)

Las unidades HQ son destruidas en su cuarto impacto. No tienen lado de fuerza reducida. Si se apilan juntas, las unidades de asalto deben recibir todos los impactos posibles antes de que una unidad HQ reciba impactos.

Excepción: Bombardeo de precisión [16.6.1], Ataque nuclear táctico [18.2.2]

14.2. Impactos en unidades aéreas

Para las unidades aéreas, un impacto refleja básicamente la pérdida de aviones debido a daños o a la destrucción total y desorganización de la unidad. Cada unidad aérea puede soportar un número de impactos igual a su capacidad de impacto antes de ser destruida. Cada impacto en una unidad aérea reduce cada uno de los factores de la unidad (pero no su MA, detección y alcance de misiles) en uno. Una vez que una unidad aérea ha recibido un número de impactos igual a su capacidad de impacto, es eliminada permanentemente. En el momento en que una unidad aérea sufre un impacto, aborta inmediatamente su misión (excepto la unidad aérea en misión CAP en el OpMap). Aquellas unidades en una pila que no sufrieron un impacto pueden continuar su misión. Ten en cuenta que cuando un apilamiento de unidades aéreas recibe uno o más impactos en combate tierra-aire o naval-aire, todos los impactos se distribuyen equitativamente antes de que cualquier unidad aérea reciba impactos adicionales (a elección del propietario).

Nota: Si el número de impactos es inferior a su capacidad de impacto, la unidad aérea aún tiene oportunidad de repararse. Sin embargo, si el número de impactos es igual a su capacidad de impacto, la unidad aérea no tiene posibilidad de reparación y es eliminada permanentemente.

14.3. Impactos en unidades navales

Para las unidades navales, un impacto refleja básicamente las capacidades reducidas debido a daños o pérdida de buques. Cada unidad naval puede soportar un número de impactos igual a su capacidad de impacto. Cada impacto en una unidad naval reduce cada uno de los factores de la unidad (pero no su MA, misiles o rango de detección) en uno. Una vez que una unidad naval ha recibido un número de impactos igual a su capacidad de impacto, es eliminada permanentemente. Ten en cuenta que cuando una pila de unidades navales es atacada, el atacante elige qué unidad naval es el objetivo del ataque.

Excepción: [17.9] Fuerza de Proyección. Esta regla anula [16.6.1] Bombardeo de Precisión.

Para unidades navales que transportan unidades aéreas como

Excepción: Bombardeo de precisión [16.6.1]

CV/CVN/CVH etc. referirse a [14.4.2 Impactos en Bases Aéreas].

14.4. Impactos en instalaciones y objetivos estratégicos

El daño se mide en términos de impactos.

Las instalaciones y los objetivos estratégicos pueden atacarse con misiles o ser atacados por aviones, unidades navales o fuerzas especiales. Cada objetivo es eliminado después de haber recibido un cierto número de impactos. [20.4.8] *Objetivos estratégicos*

14.4.1. Aciertos en los sitios POMCUS

El número de aciertos se muestra con una ficha de acierto bajo la ficha POMCUS. Una vez que un emplazamiento POMCUS recibe cuatro impactos, retira la ficha del juego. Aplica el número de impactos que ha sufrido el emplazamiento POMCUS a los refuerzos

que lleguen. CADA unidad sufrirá esta penalización. No des la vuelta a las unidades terrestres como sería normal con la regla del primer impacto. [12.1] *POMCUS*

14.4.2. Impactos en bases aéreas

El número de impactos se muestra con una ficha de impacto en el display de la base aérea (casilla de información). Por cada impacto que recibe la base aérea, EAB (Base Aérea de Emergencia), o aeropuerto, se inflige un impacto a una unidad aérea con base allí, (que no esté en el aire cuando se produce el ataque). Estos impactos deben ser distribuidos equitativamente antes de que cualquier unidad aérea reciba impactos adicionales (a elección del propietario).

Las unidades aéreas que reciben un impacto también pierden 1 salida. Las unidades en misión CAP o de intercepción se consideran aerotransportadas y no reciben impactos. [16.1] *Base Aérea*

14.4.3. Aciertos en las instalaciones de ADN

El número de impactos se registra en el registro de impactos de ADN. [16.8] *Red de Defensa Aérea*

Ejemplo: 14.4.2 Impactos en una base aérea

Una base aérea recibe tres impactos de bombardeo durante el turno de juego. Ubicadas en la base aérea en el momento en que el daño fue causado había 1 unidad aérea MiG-21 y 1 MiG-23. Dos impactos tienen que ser repartidos a una unidad aérea y un impacto a la otra, a elección del jugador propietario. No importa si las unidades aéreas están en cualquiera de los dos modos o en la casilla de información.



LA BASE AEREA DE DREWITZ EN ALEMANIA ORIENTAL HA SIDO ATACADA Y HA RECIBIDO 3 IMPACTOS.

1. Coloca un marcador de impacto en la casilla de información para mostrar el número de impactos recibidos. Por cada impacto, reduce la capacidad de la base aérea (CPY) y el rating aire-aire (AA) en uno.

2. El mismo número de impactos debe distribuirse equitativamente entre las unidades aéreas en el display de la base aérea. En caso de números impares, el propietario elige.

El jugador propietario comprueba los valores de sus unidades aéreas y por supuesto no va a poner un segundo impacto en la unidad MiG-23 porque eso la eliminaría ya que tiene una capacidad de impacto = 2 (número blanco en la casilla negra). Por lo tanto, asigna los marcadores de impacto bajo las unidades aéreas como se muestra. Además ambas unidades aéreas pierden 1 salida, mueve las fichas a la casilla de salidas inmediatamente inferior.

15. GUERRA TERRESTRE

15.1. Tipos de unidades terrestres

Los tipos básicos de unidades terrestres representados en Red Strike son: unidades de asalto, de apoyo, de misiles de largo alcance y de cuartel general. Cada uno de estos tipos está sujeto a restricciones y reglas de uso particulares. Las unidades terrestres difieren en tamaño y calidad de tropas.

Algunas fichas de unidad pueden estar giradas hacia su bando de fuerza reducida, mostrando una banda de color más brillante detrás de las clasificaciones de las unidades.

Las fuerzas especiales se tratan en las reglas de juego avanzadas. [28.0] *Fuerzas especiales*

15.1.1. Unidades de asalto

Se utiliza para capturar y defender terreno.

Unidades blindadas

Tanque, mecanizado, caballería blindada / reconocimiento

Todas las fichas de unidad con silueta de tanque se tratan como unidades acorazadas.

Excepción: Las siluetas en las fichas de misiles de largo alcance no son tanques y no se categorizan como blindados.

Una unidad acorazada está especializada para participar en la guerra acorazada. Incluirá personal militar y carros de combate y otros vehículos blindados de combate, así como vehículos de apoyo. Estas unidades de combate utilizan carros de combate principales (MBT), vehículos blindados de transporte de tropas (APC) o vehículos de combate de infantería (IFV) para el transporte y el combate. Sus vehículos proporcionan un cierto grado de protección contra el fuego hostil y son totalmente oruga o son vehículos de tracción a las cuatro ruedas para la movilidad a través de terreno accidentado. La infantería mecanizada puede mantener un rápido movimiento táctico.



Unidades de infantería

Infantería, aerotransportada, aeromóvil

Esencialmente, todos los demás tipos de combate terrestre del juego cubren un amplio espectro de tropas de combate, desde los pequeños batallones de reconocimiento con unos 500 soldados hasta las grandes divisiones de infantería con más de 10.000 soldados.



15.1.2. Unidades de apoyo

Artillería, antiaéreo, NBQ, pontoneros

Cada tipo de unidad de apoyo tiene una función distintiva y especializada; todas ellas tienen el objetivo común de apoyar las operaciones de las unidades de asalto acorazadas y de infantería.

Las unidades de apoyo tienen una fuerza de defensa (entre paréntesis) en lugar de una fuerza de combate; la fuerza de defensa sólo se usa cuando una unidad de apoyo está sola o sólo con otras unidades de apoyo y defendiendo en una situación de combate declarada. Suma la fuerza defensiva de las unidades de apoyo. Todos los demás modificadores se aplican normalmente.

Las unidades de apoyo atacadas no pueden retirarse, sino que son eliminadas a menos que estén apiladas con una unidad de asalto. Entonces se retiran con la unidad de asalto.

15.1.2.1. Unidades de apoyo integradas en unidades del cuartel general

La mayoría de las unidades de apoyo no están representadas con fichas, sino que están integradas en la ficha del HQ, como muestran los símbolos de unidad táctica en la ficha del HQ. Cada unidad de combate del mismo HQ de formación puede beneficiarse del apoyo si está dentro del alcance de mando de su HQ.

15.1.2.2. Artillería

Pueden ser cañones de campaña remolcados u obuses autopropulsados. Dependiendo de las formaciones de combate que adopten las unidades defensoras y atacantes, pueden obtener modificadores de combate.

[15.5.3.3] *Apoyo de artillería*



15.1.2.3. Defensa antiaérea

Los tipos de armas de defensa antiaérea varían desde sistemas de defensa antiaérea portátiles, pasando por vehículos blindados con lanzacohetes o cañones antiaéreos, hasta misiles antiaéreos.

15.1.2.4. Pontoneros y anfibios

Si están apiladas con estas unidades de apoyo o al alcance de mando de una unidad de HQ con capacidad de pontoneros, las unidades

terrestres pagan penalizaciones menores al cruzar ríos.

15.1.2.5. NBQ

Si está al alcance de una unidad HQ con capacidad NBQ, los impactos debidos a la guerra nuclear se reducen a 1 y los desplazamientos de columna debidos a ataques químicos se limitan a 1.

[18] *Guerra NBQ*

15.1.3. Cuarteles generales

Las fichas de cuartel general (cuartel general) representan el personal de organización y las tropas de la estructura de mando y control y se utilizan con fines de apoyo al combate y para poner unidades de combate en reserva.



[2.2] Jerarquía de mandos

Divisiones, Cuerpos, ejércitos y frentes son las unidades de mando de escalón superior y están representadas por fichas de Cuartel General.

	Command Size	Size Symbol	Command Range in hexes	Reserve Mode Capacity (xREs)
NATO HQ	Army	XXXX	8	6
	Corps	XXX	4	3
	Division	XX	2	1
WP HQ	Front	XXXXX	8	6
	Army	XXXX	4	3
	Corps	XXX	2	1

Los HQ pueden colocar unidades terrestres en **modo reserva**: Cada HQ tiene una capacidad de reserva expresada en REs, según su rango en la jerarquía de mando (ver la tabla anterior). Los HQ sólo pueden poner unidades de su propia formación y de las que están más abajo en la cadena de mando en modo reserva y sólo si la unidad está en rango de mando (ver la tabla anterior) durante la fase de asignación de unidades.

[15.2.2] Modo de reserva

Los HQs (incluso si ellos mismos están en modo reserva) pueden proporcionar **apoyo de combate** a unidades terrestres (incluso a ellos mismos) en forma de artillería, pontoneros, capacidades antiaéreas o NBQ. El apoyo disponible se muestra mediante el símbolo táctico respectivo o el factor (antiaéreo) en la ficha del HQ. Cualquiera número de unidades puede beneficiarse del apoyo en combate, pero deben formar parte de la misma formación, o estar más abajo en la cadena de mando de ese HQ, y sólo si la unidad está en rango de mando (ver la tabla anterior) durante la fase de combate. En situaciones de combate, la unidad que solicita el apoyo debe estar al alcance del mando.

Las mismas ayudas de varios cuarteles generales NO son acumulables.

Los cuarteles generales son eliminados tras su 4º impacto y nunca pueden ser reconstituidos.

El cuartel general puede colocarse en modo reserva y proporcionarse a sí mismo apoyo en combate.

Sólo juego avanzado: los cuarteles generales WP abastecen a las unidades de combate terrestres.

[15.3] *Formaciones de combate de unidades de tierra*; [15.5.3] *Modificadores de combate*

[18] *Guerra NBQ*; [29] *Suministro de unidades WP (Juego Avanzado)*

15.1.4. Unidades de misiles de largo alcance (LRMU)

Este tipo de unidades puede atacar todo tipo de objetivos y también realizar ataques de interdicción. Los ataques de interdicción tienen éxito si se inflige al menos 1 impacto. [11.1.3] *interdicción*



Las unidades LRMU son unidades de infantería.

Las unidades de misiles terrestres capaces de atacar a superficie son unidades SSM (Surface-Surface Missile/misiles superficie-superficie).

Ejemplo 15.1.3 Cuarteles Generales

El HQ del V Cuerpo de EE.UU. puede poner 3 unidades del V Cuerpo en reserva, si están en rango de mando, por ejemplo la 1ª Brigada de la 4ª División de Infantería (Mecanizada) en el hex 1022 porque esa división es parte del V Cuerpo como puede verse por la banda de color superior.

La 3ª División Acorazada es parte del V Cuerpo de EE.UU. pero su HQ de División sólo puede poner 1 unidad de la 3ª División Acorazada en modo reserva, por ejemplo su 2ª Brigada en el hex 1021 como muestra el "3AD" en la banda de color superior de la ficha y el símbolo OTAN de color rojo en la ficha del HQ y de la unidad de combate.



Las unidades SSM pueden disparar tres veces antes de quedarse sin misiles. Una unidad sin marcador tiene 3 disparos disponibles. Después del primer disparo se pone una ficha "Misil-1" debajo de la unidad de misiles. Voltea esa ficha a su bando "Misil-2" si es el segundo disparo. Después del tercer disparo se retira la unidad LRMU del juego. Una unidad puede disparar todos sus misiles en el mismo segmento y contra el mismo objetivo. *Regla opcional [30.19] Stocks de misiles lanzados desde tierra*

Según el modo en el que se encuentren, los ataques con misiles se ejecutan durante cualquier segmento elegible, antes o después de moverse, hasta el límite de su reserva de misiles.

Ejemplo: Suponiendo que el WP tiene la iniciativa, la 449ª Brigada de Misiles Soviética en modo primera línea puede disparar en el primer segmento de iniciativa, mientras que el 350º Raketentartilleriebattalion alemán en modo reserva puede disparar en el próximo primer segmento de reacción.

PROCEDIMIENTO:

1. Comprueba si el objetivo está dentro **del alcance**. Cada unidad de misiles tiene un alcance especificado en la ficha (número negro en la casilla amarilla) y en la tabla de misiles. Si el objetivo está dentro del alcance, se realiza un ataque con misiles.
2. El **tipo de objetivo** se especifica en la tabla de misiles.
3. El jugador declara el tipo de ojiva: alto explosivo (HE), químico (CH) o nuclear (pequeña, mediana o masiva). la unidad debe ser elegible para usar ese tipo de ojiva según la tabla de misiles.
4. **Tira d100**. Si la tirada modificada es igual o menor que el número de impacto de la cabeza de guerra, entonces se produce un impacto. Dependiendo del tipo de cabeza de guerra elegida, las unidades de combate y los objetivos estratégicos reciben impactos o pueden ser destruidos por un ataque nuclear. Las ciudades no reciben impactos, pero sólo son destruidas por un ataque nuclear exitoso.

Los ataques con proyectiles contra unidades navales o terrestres (incluyendo LRMU y HQs; excluyendo instalaciones) que no hayan sido reconocidos sufren un DRM de +20 en la tirada de 2d10. Los impactos "seguros" nunca se tiran. Éstos se indican con un símbolo de "tick" en la tabla de ojivas e impactos de misiles.

Nota del diseñador: La desaparición de una ciudad con una cabeza nuclear parece poco realista.

Todos los ataques con proyectiles son ataques de bombardeo de precisión, el atacante puede elegir el objetivo en el hex que tiene que

recibir los impactos, esto es una excepción a la regla 14.1.2. Impactos sobre unidades de proyectiles de apoyo y de largo alcance. **(Recuerde: Reconocimiento y detección son mecánicas de juego diferentes).**

Los ataques contra objetivos en hexágonos de Ciudad tienen un impacto en la Opinión Mundial, regla [6.1].

Nota del diseñador: un lanzamiento de misiles no es un único cohete, sino una salva masiva que puede extenderse durante varias horas (recuerda que un GT = 48 horas). Las existencias no eran ilimitadas. Conseguir los números correctos = imposible. Algunos comentarios de los que manejaban las baterías Hawk: Habríamos tenido misiles para menos de una semana de combate sostenido. Y eran misiles más pequeños destinados a ser utilizados "en masa".

[Tabla de misiles]; [26.4] Patriot ABM

15.1.5. Misiles de crucero

Algunas unidades terrestres, navales o aéreas están equipadas con misiles de crucero (MA). Se trata de una capacidad especial diferente de los AS (misiles anti buque). Estas unidades pueden atacar a cualquier objetivo detectado y elegible dentro del alcance del tipo de misil de crucero como está impreso en la ficha y se encuentra en la tabla de misiles. No uses el factor AS o B; en su lugar, comprueba los resultados del combate en la tabla de misiles. Los misiles de crucero pueden lanzarse en cualquier momento durante cualquiera de los segmentos de los jugadores activos, ya que pueden usarse para atacar instalaciones y unidades terrestres enemigas o atacar/interceptar unidades navales enemigas.

Excepción: usa el valor AS incluso si atacas a larga distancia (fuera del hexágono objetivo) si disparas los siguientes tipos de proyectiles, su alcance está impreso en la ficha bajo el valor AS:

OTAN: AGM-84D Harpoon, Sea Eagle, AM-39 Exocet, AS.34 Kormoran

WP: Rbs-15 Mk1

Formation	SP Cost (p/Unit)	Combat Effects		
		Supply points are spent preceding combat resolution		
Advance to Contact	AC	0	CSx1 ATT artillery DRM +1	Unit may declare combat
Hasty Assault	HA	2	CSx2 ATT artillery DRM +2	
Deliberate Assault (possible only if in command range of HQ)	DA	4	CSx3 & 9 RE stacking ATT artillery DRM +3	
Hasty Defense	HD	2	←	Unit may not declare combat
Deliberate Defense (possible only if in command range of HQ)	DD	4	←←	Unit may not declare combat or retreat, instead takes 1 additional hit (per stack)

El procedimiento de combate es el mismo que la regla [15.1.4] Unidades de misiles de largo alcance

Todos los ataques MA son bombardeos de precisión, el atacante puede elegir el objetivo en el hexágono y la distribución de los impactos.

Excepción: Escolta [17.9]

[16.6.1] Bombardeo de precisión

15.2. Modos de las unidades terrestres

Las unidades terrestres tienen dos modos diferentes en los que pueden estar: primera línea o reserva.

A las unidades terrestres se les asignan los modos durante la fase de asignación de unidades de cada turno de juego, y permanecen, a pesar de cualquier resultado de combate o suministro, en su modo asignado hasta la siguiente fase de asignación de unidades. El modo de una unidad terrestre determina cuándo puede gastar MPs y declarar combate. Las unidades apiladas juntas pueden estar en modos diferentes; considera que todas las unidades bajo la ficha de reserva están en modo reserva, las que están encima de la ficha de reserva están en modo primera línea.

15.2.1. Modo primera línea

Para colocar una unidad terrestre en modo primera línea durante una fase de asignación de unidades, basta con retirar la ficha de reserva. No se necesita ninguna ficha para designar el modo primera línea.

Una unidad de primera línea perteneciente al jugador con iniciativa puede gastar MPs sólo en el primer segmento de iniciativa.

Una unidad de primera línea perteneciente al jugador de reacción puede gastar MPs sólo en el tercer segmento de reacción.

15.2.2. Modo reserva

Para colocar una unidad terrestre en modo reserva durante una fase de asignación de unidades, coloca una ficha de reserva sobre la unidad o pila.

Para que una unidad sea asignada al modo reserva debe estar dentro del radio de mando de un HQ de rango superior de la misma formación durante la fase de asignación de unidades hasta la capacidad de reserva del HQ.

Si todas las unidades de Cuartel General de un mando son destruidas, ninguna unidad de ese mando puede entrar en modo reserva. [2.2] *Jerarquía de mando, [15.1.3] Cuartel general*

Una unidad de reserva perteneciente al jugador con iniciativa puede: Gastar MPs sólo durante los segmentos de iniciativa segundo o tercero. Una unidad de reserva perteneciente al jugador en reacción puede:

- Gastar MPs en cualquier segmento de reacción.

Las unidades vuelven al modo de primera línea en el momento en que declaran el combate terrestre, incluso si el defensor elige la retirada táctica.

15.3. Formaciones de combate de unidades terrestres

Cada unidad terrestre o apilamiento de unidades debe adoptar una formación de combate durante la resolución del combate tierra-tierra. La formación de combate por defecto es avanzar al contacto. [15.5] *Combate tierra-tierra*

Las unidades en retirada y atacantes en avance tras el combate cambian a formación de avance al contacto.

Todas las unidades de una pila deben estar en la misma formación de combate.

Los apilamientos no pueden entrar en formaciones de combate deliberado si contienen:

- unidades de diferentes formaciones.
- unidades que están fuera del radio de mando de un HQ de su formación. La tabla de efectos de las formaciones de combate [CFET] proporciona información sobre todos los costes y efectos. La formación de combate de una unidad o apilamiento de unidades afecta:

- Su gasto en puntos de suministro durante el combate. [8.5] *Puntos de suministro (SP)*
- El múltiplo de fuerza de combate (CS) de la unidad. [CFET]
- Los límites de apilamiento (9 REs si DA)
- Cambios de columna durante la resolución del combate

Ejemplo: Supongamos que el apilamiento A y el apilamiento B están atacando. La formación de combate de A es DA, y la de B es HA. Entonces el CS del apilamiento A será x3, y el CS del apilamiento B será x2. El jugador debe pagar 4 SP por unidad en el apilamiento A y 2 SP por unidad en el apilamiento B.

15.3.1. AC = Avanzar al contacto

Esta es la formación de combate estándar y por defecto que utiliza la fuerza de combate impresa.

Además, si una unidad o apilamiento atacante está al alcance de un HQ con apoyo de artillería, aplica +1 DRM durante la resolución del combate. No hay modificador de combate de artillería para unidades defensoras en AC.



15.3.2. HA = Asalto precipitado

Coste de 2 puntos de suministro por unidad para entrar en esta formación de combate durante la resolución del combate tierra-tierra.

Efecto en combate tierra-tierra: CS multiplicado x2.

Además, si la unidad o apilamiento está al alcance de mando de un HQ de su propia cadena de mando con apoyo de artillería, aplica +2 DRM.



15.3.3. DA = Asalto deliberado

Para entrar en DA, la unidad de combate debe estar al alcance de mando de una unidad HQ de su propia cadena de mando.

Coste de 4 puntos de suministro por unidad para entrar en esta formación de combate durante la resolución del combate tierra-tierra.

Efecto en el combate tierra-tierra: CS multiplicado x3.

Además, si la unidad o apilamiento está al alcance de mando de un HQ de su propia cadena de mando con apoyo de artillería, aplica +3 DRM.

La Formación de combate de asalto deliberado permite que 9 RE en un solo hexágono participen en un ataque (por hexágono en DA).



15.3.4. HD = Defensa precipitada

Coste de 2 puntos de suministro por unidad para entrar en esta formación de combate durante la resolución del combate tierra-tierra.

Efecto en el combate tierra-tierra: 1 desplazamiento de columna a favor del defensor.

Además, si la unidad o apilamiento está a distancia de mando de un HQ de su propia cadena de mando con apoyo de artillería, aplica 1 desplazamiento de columna a la izquierda en la CRT.



15.3.5. DD = Defensa Deliberada

Para entrar en DD, la unidad de Combate debe estar al alcance de mando de una unidad HQ de su propia cadena de mando.

Coste de 4 puntos de suministro por unidad para entrar en esta formación de combate durante la resolución del combate tierra-tierra.

Efecto en combate tierra-tierra: 2 desplazamientos de columna a favor del defensor. Además, si la unidad o apilamiento está al alcance de un HQ de su propia cadena de mando con apoyo de artillería, aplica 1 desplazamiento de columna a la izquierda en la CRT.

No puede retirarse debido a los resultados del combate, debe recibir un impacto adicional (por apilamiento, no por unidad) si la CRT pide la retirada.



15.4. Calidad de la tropa de unidades terrestres

La calidad de las tropas ha jugado un papel a menudo infravalorado en la guerra, pero es importante y la regla "Battle-hardened" (endurecido en batalla) lo refleja dando ventaja a las tropas que luchan bien en el campo de batalla.

Endurecido en batalla: Las unidades pueden ganar y perder la condición de endurecidas durante el juego.

Regulares: Todas las unidades sin una ficha "Battle-hardened".

15.4.1 Endurecido en batalla (BH)

Nota del diseñador: en una guerra en la que no muchas unidades (si es que hay alguna) de ambos bandos han visto un combate, la inyección de moral que supone ganar un enfrentamiento, la experiencia (tanto a nivel táctico como de liderazgo) y la cohesión ganadas pueden ser decisivas. Quiero destacar la importancia del factor humano en el combate. Las unidades pueden utilizar el mismo equipo pero comportarse de forma diferente.

Al ganar una batalla tierra-tierra, todas las unidades terrestres victoriosas implicadas ganan el estatus de endurecidas en batalla (BH).

El estatus de endurecido en batalla se otorga por apilamiento. Sólo las unidades terrestres pueden obtener el estatus BH. Muestra el estatus de endurecido en batalla ganado inmediatamente con la ficha BH.



Siempre que se altere la composición de un apilamiento (cualquier unidad de combate que voluntaria o involuntariamente abandone o entre en el apilamiento por movimiento, retirada o siendo destruida) se pierde el estatus de BH para el apilamiento. Retira la ficha BH.

Las unidades terrestres BH tienen el beneficio de 1 desplazamiento de columna a su favor. Sólo hay 1 desplazamiento, incluso si más de una pila atacante es BH.

Las unidades terrestres BH pueden perder el estatus de endurecidas en batalla en lugar de recibir 1 impacto.

NOTA IMPORTANTE: ¡NO es posible perder y ganar el estatus BH en el mismo combate! Esto significa que una unidad que intercambia su estatus BH para cancelar un impacto no recupera el estatus BH, aunque haya ganado la batalla.

[15.5.6] Batallas ganadas

Si más de una unidad endurecida en batalla participa en un ataque y el atacante sufre un resultado de impacto convertido en pérdida del estatus de BH; todas las unidades implicadas en el ataque pierden su estatus de BH. ¡No es una conversión de 1 por 1!

15.4.2 Regulares

Las unidades regulares son las unidades profesionales o de reclutas que han recibido una formación exhaustiva y han experimentado meses o incluso años de trabajo en equipo. Conocen a sus compañeros soldados, saben manejar sus armas y están mental y físicamente preparados para ir a la guerra.

Estas son las unidades estándar sobre las que se construyen las reglas.

Las unidades regulares pueden endurecerse ganando batallas.

15.5. Combate terrestre

El jugador atacante declara un ataque colocando fichas de combate declarados en el hexágono del defensor y en el hexágono o hexágonos desde donde tendrá lugar la batalla. Las unidades atacantes pueden ocupar más de un hex, pero las unidades defensoras sólo pueden ocupar un hex. Un hex sólo puede ser atacado una vez y las unidades sólo pueden defender o atacar una vez por fase de combate.



Una vez declarada, una situación de combate debe resolverse antes de que el jugador atacante pueda declarar el siguiente combate.

Guía para la resolución de combates tierra-tierra:

1. Asegurarse de que se cumplen todos los requisitos previos de combate tierra-tierra.
2. Ambos jugadores toman decisiones que luego comparten.
3. Determinar los modificadores de resolución de combate.
4. Resuelve el combate, asegurándose de que se utilizan todos los modificadores adecuados para el combate.
5. Se aplican los resultados del combate.
6. Avanza tras el combate.
7. Fin del combate tierra-tierra.

Si el combate ocurrió durante la primera fase de combate, y la unidad atacante está adyacente a la unidad defensora de nuevo en la segunda fase de combate, la unidad atacante puede declarar de nuevo un ataque a la misma unidad(es) defensora(s) junto con cualesquiera otras unidades de combate amigas adyacentes a la(s) unidad(es) enemiga(s).

15.5.1. Requisitos previos

15.5.1.1. Paso de acción

Atacar es siempre voluntario, y sólo el jugador atacante puede declarar un combate.

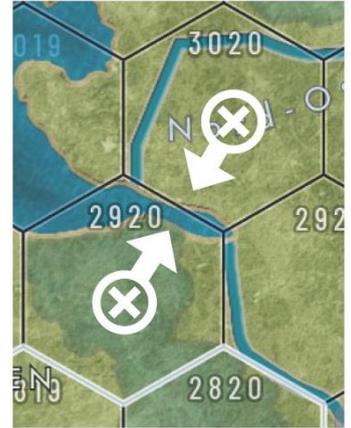
Durante el primer y segundo paso de acción, el jugador con iniciativa es el atacante, y el jugador de reacción es el defensor. Durante el tercer paso de acción, el jugador que reacciona es el atacante y el que tiene la iniciativa es el defensor.

15.5.1.2. Adyacencia

El combate tierra-tierra sólo puede ocurrir cuando las unidades enemigas de tierra ocupan hexágonos adyacentes entre sí y el terreno del lado de hexágono intermedio no prohibiría al atacante entrar en el hexágono del defensor.

15.5.1.3. Suministro

El combate sólo puede ser declarado por unidades en suministro. Las unidades del atacante que hayan resultado estar desabastecidas (OOS) durante la fase de abastecimiento del turno en curso y estén marcadas en consecuencia no podrán participar en el combate declarado. [8] Suministro



Ejemplo: un ataque no es posible entre estos hexes

15.5.1.4. Modo

En la primera fase de combate sólo las unidades del jugador con iniciativa y en modo primera línea pueden declarar combate.

En la segunda fase de combate cualquier unidad del jugador con iniciativa puede declarar combate.

En la tercera fase de combate cualquier unidad del jugador de reacción puede declarar combate.

15.5.2. Decisiones

15.5.2.1. Retirada táctica (TW)

La retirada táctica (TW) la inicia el jugador no activo. TW puede declararse en el segmento de asalto, después de que se haya declarado un combate y antes de elegir formaciones de combate.

Tira 1d10 por la unidad o apilamiento que inicia la TW. Comprueba la tabla de TW cruzando el tipo de unidades atacantes con las unidades defensoras.

Si una pila defensora contiene infantería y blindados, el defensor tiene una opción:

1) usar la fila de infantería defensora, o 2) usar unidades acorazadas para apantallar, en cuyo caso usar la fila de unidades acorazadas y sufrir un impacto en cualquiera de sus unidades blindadas.

Si un apilamiento atacante contiene infantería y blindados, usa la columna de blindados del atacante. Para esta regla y sólo para las unidades defensoras, trata a las unidades HQ, LRMU y de apoyo como blindados si su MA >7 y como infantería si su MA ≤7.

Si el intento de TW no tiene éxito, todas las unidades permanecen en su lugar y el combate declarado se resolverá.

Las unidades que realizan TW pueden alejarse hasta 2 hexes (no MPs), este movimiento no puede terminar adyacente al hex ocupado por la unidad enemiga que desencadenó la TW y no puede entrar en ninguna EZOC. Las unidades que realizan TW nunca pueden entrar en ningún hex o cruzar un lado de hex en el que tengan prohibido entrar durante el movimiento normal.

El jugador activo debe mover la unidad atacante al hexágono ahora vacante. Si las unidades en retirada retrocedieron dos hexágonos, la unidad atacante puede seguirlos al primer hexágono al que se retiraron. No puede declarar otro combate hasta la siguiente fase de combate elegible.

Tactical Withdrawal		Attacker	
		Armor	Infantry
Defender	Armor	1-5	1-9
	Infantry	1	1-5
1d10 DR to successfully retreat			

15.5.2.2. Formaciones de combate

1. Ambos jugadores eligen en secreto la formación de combate de cada apilamiento afectado colocando la ficha apropiada en el hex(es), mostrando sólo el bando genérico.
2. Ambos jugadores revelan simultáneamente la ficha o fichas que indican su elección.
3. Ambos jugadores pagan puntos de suministro por el suministro de combate correspondiente a la formación de combate que eligieron. Las unidades que no pueden pagar el coste de puntos de suministro debido a un bajo nivel de suministro, son tratadas como si estuvieran en formación de combate de avance al contacto. Comprueba en la tabla de efectos de las formaciones de combate el número de puntos de suministro que deben gastar tanto el atacante como el defensor. El coste en puntos de suministro es por unidad, no por hex.

Las unidades terrestres **atacantes** en formaciones de combate de asalto rápido o deliberado multiplican su fuerza de combate según la formación de combate elegida. El apoyo de artillería puede dar DRM adicionales.

Las unidades terrestres **defensoras** en formaciones de combate defensivas apresuradas o deliberadas aplican desplazamientos de columna según la formación de combate elegida. El apoyo de artillería puede dar desplazamientos de columna adicionales.

[15.3] Formaciones de combate de unidades terrestres, [CFET]

15.5.2.3. Apoyo aéreo cercano (CAS)

Ambos jugadores declaran y ejecutan misiones aéreas CAS contra unidades atacantes o defensoras del combate declarado. En la primera y segunda fase de combate el jugador de reacción declara y ejecuta misiones CAS antes que el jugador con iniciativa. En la tercera fase de combate el jugador con iniciativa va primero.

15.5.2.4. Guerra NBC

Los jugadores pueden declarar el uso de armas químicas o nucleares.

[18.2] Guerra nuclear; [18.3] Guerra química

15.5.3. Modificadores de combate

15.5.3.1. Suministro

Aquellas unidades defensoras que hayan sido marcadas como desabastecidas (OOS) durante la fase de abastecimiento sufren los siguientes efectos:

- Fuerza de combate reducida a la mitad (esto no significa que se le dé la vuelta a su bando de fuerza reducida, su fuerza de combate actual se reduce a la mitad (si es más de una unidad, primero suma y luego redondea) durante el cálculo de la proporción atacante/defensor.
- No puede entrar en formación de combate de defensa precipitada o deliberada.

[8] Suministro

15.5.3.2. Terreno

El terreno puede dar multiplicadores de fuerza de combate o desplazamientos de columna. Sólo el terreno en el hexágono del defensor (o lados de hexágono entre atacante y defensor) es relevante. Si hay varios tipos de terreno en el hex, se usa el que prevalezca. Si no está claro, el defensor puede elegir cuál se aplicará para maximizar la defensa.

Si se aplicara un modificador al combate por terreno de hexágono y terreno de lado de hexágono, sólo un tipo puede ser elegido por el defensor, no ambos. Los lados de hexágono son siempre los que se encuentran entre el hexágono del defensor y el del atacante y sólo pueden usarse si todos los ataques cruzan el mismo tipo de terreno de lado de hexágono. [TEC]

15.5.3.3. Apoyo de artillería

DEFENSOR: Si al menos una unidad de artillería está presente en el hexágono del defensor o el apoyo de artillería está disponible desde un HQ (en rango de mando) o se aplica una unidad naval con capacidad de bombardeo (B):

- Un desplazamiento de columna a la izquierda en la tabla de proporciones de combate para unidades o apilamientos en

formación de combate de defensa apresurada.

- Dos desplazamientos de columna a la izquierda en la tabla de relación de combate para unidades o apilamientos en formación de combate de defensa deliberada.

ATACANTE: Si al menos una unidad de artillería está presente en cualquiera de los hexes del atacante o se dispone de apoyo de artillería desde un HQ (en rango de mando y desde su propia cadena de mando) o una unidad naval con capacidad de bombardeo (B), se aplica:

- +1 DRM si alguna unidad o apilamiento atacante está en formación de combate de avance al contacto.
- +2 DRM si todas las unidades o apilamientos atacantes están en formación de combate de asalto rápido o deliberado.
- +3 DRM si todas las unidades o pilas atacantes están en formación de combate de asalto deliberado.

Attacking units/stacks in combat formation			
DA	HA	AC	DRM
YES	NONE	NONE	+3
YES OR NONE	YES	NONE	+2
YES OR NONE	YES OR NONE	YES	+1

Ejemplo: Supongamos que el apilamiento A y el apilamiento B están atacando. La formación de combate de A es DA, y la de B es HA. El DRM de la artillería será +2.

No multiplique estos modificadores si puede haber más de un apoyo de artillería disponible.

Nota del Diseñador: El alcance de mando para el apoyo de artillería desde el cuartel general se refiere al envío y organización de unidades/baterías de artillería y no al alcance de cañones específicos. Esto significa que la unidad a ser apoyada tiene que estar dentro del alcance de mando, no la unidad en el hex entrante.

15.5.3.4. Apoyo aéreo cercano (CAS)

Si el **defensor** consiguió un ataque CAS con éxito contra cualquiera de los hexágonos de los atacantes, aplica un desplazamiento de 1 columna a la izquierda en la tabla de ratio de combate.

Si el **atacante** logra un ataque de apoyo aéreo cercano (CAS) exitoso contra el hexágono defensor aplica +3 DRM.

Utiliza la ficha de CAS como recordatorio del éxito de la misión. Los impactos de CAS exitosos adicionales infligen impactos en su lugar. Como en todos los combates aire-tierra, los impactos no dan la vuelta a la unidad terrestre.

[16.4.3.12] Apoyo aéreo cercano

15.5.3.5. Calidad de la tropa

Se aplica un desplazamiento de una columna a favor de las tropas endurecidas que participen. Una unidad endurecida es suficiente para obtener el desplazamiento (¡máximo un desplazamiento!). Si ambos bandos tienen tropas endurecidas, no hay efecto. [15.4.1.] *Endurecido para la batalla*

15.5.4. Resolución de combates

Determina la fuerza de combate (CS) de todas las unidades implicadas en el combate declarado, aplicando **modificadores de fuerza de combate**.

Compara el CS del atacante y del defensor: Divide el CS del atacante por el CS del defensor para obtener un ratio. Redondea este ratio según la regla de redondeo.

Ejemplo: Un combate 15-6 se convierte en un 3-1. $15/6 = 2,5$, redondeado a 3.

Una vez que se ha determinado la **columna de resolución de combate inicial** en la tabla de relación de combate terrestre (GCRT) (¡la real, por lo que la relación inicial podría ser muy superior a 10-1!), se consideran **varios modificadores de desplazamiento de columna**. Todos los desplazamientos son acumulativos. Una vez aplicados todos los desplazamientos, la columna final de resolución del combate obtenida se utiliza para determinar un DRM aplicado a la tirada de 1d10 de la TRC. Si la columna final es superior a 10-1, se utiliza la columna 10-1 y la columna 1-4 si es inferior a 1-4.

Tira 1d10, aplicando los modificadores de la tirada. Cruza la tirada

modificada en la tabla de resultados del combate (TRC) con las columnas del atacante y del defensor para encontrar el resultado del combate.

15.5.5. Resultados

Modified 1d10	ATT		Extra hits		DEF		Extra hits ≥5 REs
			≥ 5 REs	≥9 REs			
1	2	R	+1	+1	0	—	—
2	2	R	+1	+1	0	—	—

El resultado del combate se expresa como número de impactos y/o una retirada del atacante / defensor. Los resultados "R" siempre se refieren a todas las unidades de ese bando implicadas en el combate. Una densidad de tropas de ≥5 o ≥9 REs (suma total de todos los hexes implicados por bando) puede resultar en impactos adicionales.

Ejemplo: Un 1d10 de 1 o 2 resulta en que el atacante recibe 2 impactos en total y una retirada obligatoria de 1 hex por cada unidad implicada. Si los atacantes tienen entre 5 y 8 REs; aplica 1 impacto más y si tiene 9 Res o más atacando, añade otro impacto para un total de 4.

15.5.4.1. Hits-Impactos

Aplicar impactos según la regla [14.1.] Impactos sobre unidades terrestres

15.5.6. Batallas ganadas

Las batallas (sólo combates tierra-tierra) las pierde el bando que sufra más impactos. Los impactos transformados en retiradas cuentan. En caso de igual número de impactos, la ficha no se mueve. Los empates no cuentan a efectos de iniciativa. Usa la ficha de batallas ganadas para anotar el resultado de cada batalla, mueve la ficha una casilla por batalla ganada. Pon la ficha a cero al final de cada fase de determinación de la iniciativa.

15.5.7. Limpieza

- Elimina las fichas de CAS, combate declarado y formación de combate.
- Las unidades en modo reserva pierden ese estatus y vuelven al modo primera línea.
- Se añaden fichas de endurecimiento en batalla a las unidades/apilamientos que han ganado la batalla terrestre. [15.4.1] Endurecido en batalla.

15.6. Movimiento tras la resolución del combate terrestre

Nota del diseñador: cualquier forma de retirada (arrasar, retirada después del combate, TW) no implica perder la capacidad de mover en un segmento posterior si se puede hacer de otra manera.

15.6.1. Retirada

El CRT puede solicitar una retirada obligatoria. Retirada obligatoria (resultado "R" en la CRT): TODAS las unidades se retiran 1 hex y deben evitar entrar en una EZOC. Si el único camino de retirada es a través de un hex(es) de EZOC, la unidad recibe 1 impacto por cada hex de ese tipo (un apilamiento de unidades también recibe sólo 1 impacto). Las unidades defensoras en retirada no pueden terminar su retirada adyacentes a ninguna de las unidades atacantes. Si el único hex de retirada está adyacente a un hex atacante, el defensor recibe 1 impacto.

Las unidades atacantes en retirada no pueden terminar su retirada en o adyacente al hex de batalla.

Una unidad termina su retirada en formación de combate de avance al contacto.

Una unidad en formación de combate de defensa deliberada nunca puede retirarse debido a los resultados del combate, en su lugar recibe un impacto adicional si la CRT pide la retirada.

Una unidad puede retirarse a un hex interceptado al coste de 1 impacto adicional (quitar la ficha de interdicción) pero no más allá.

Los apilamientos en retirada pueden separarse.

Ninguna unidad puede retirarse a un hexágono en el que normalmente le estaría prohibido entrar (terreno, países neutrales,

etc.). Las unidades incapaces de cumplirlo son eliminadas en su lugar.

CONVERSIÓN DE LOS IMPACTOS EN RETIRADAS: Las unidades/apilamientos defensores que reciben 1 o más impactos en combate tierra-tierra pueden retirarse 1 hexágono en lugar de recibir 1 impacto. Los restantes impactos hay que recibirlos. Un apilamiento puede retirarse un máximo de 2 hexágonos. TODAS las unidades defensoras se retiran y deben evitar entrar en una EZOC. Si la única ruta de retirada es a través de un hex(es) de EZOC, la unidad recibe 1 impacto por cada hex (un apilamiento de unidades también recibe sólo 1 impacto). Estos impactos aún cuentan para el cálculo de batallas ganadas [15.5.6].

1 IMPACTO → TODAS LAS UNIDADES 1 R (MA X 2 HEXÁGONOS)

CONVERSIÓN DE LA RETIRADA EN IMPACTOS: Los apilamientos defensores y atacantes llamados a retirarse pueden en su lugar recibir un impacto; ¡cada unidad en el apilamiento recibe un impacto! Este impacto cuenta para el cálculo de batallas ganadas [15.5.6].

1 R → 1 HIT P/UNIDAD

Una unidad de apoyo no puede retirarse, sino que es eliminada si no está apilada con una unidad de asalto.

Una unidad puede retirarse del mapa, pero se considera eliminada a todos los efectos del juego.

Una vez que una unidad/apilamiento defensor se ha retirado, las unidades atacantes pueden seguir según el procedimiento de avance tras el combate.

Las unidades que se retiran a un hexágono ocupado por tropas amigas no participan en la defensa si este hexágono es atacado posteriormente, pueden tener que recibir impactos y deben retirarse con las unidades defensoras si se pide en la CRT.

Si el atacante se retira, ¡no hay avance tras el combate!

Excepción: Si el combate es un desembarco anfibio, ningún impacto puede ser convertido en retirada y las retiradas no pueden ser convertidas en impactos. 17.10. Transporte anfibio por mar a un hex

15.6.2. Avance tras el combate

Si el hex defensor está vacío después de la resolución del combate, las unidades o apilamientos atacantes vuelven inmediatamente a la formación de combate de avance al contacto y pueden avanzar a ese hex o a cualquier hex de la ruta de retirada de las unidades en retirada, ignorando la ZOC enemiga. El atacante puede anular un impacto absteniéndose de avanzar después del combate.

15.7. Combate tierra-aire

Siempre que una unidad o apilamiento de una misión aérea sea detectada mientras **mueve a** su hex objetivo y esté dentro del alcance de combate de cualquier unidad(es) o instalación enemiga (no necesariamente el objetivo de la misión aérea) con un factor anti-aéreo, el jugador propietario puede disparar a la misión aérea con cualquiera o todas las unidades o instalaciones elegibles por cada hex que mueve la unidad aérea. Las unidades aéreas que sufren un impacto abortan inmediatamente su misión, las demás unidades aéreas de la misión continúan su misión.

Excepción: Las instalaciones ADN pueden atacar misiones aéreas en su radio de detección una sola vez, no una vez por hexágono.

Si unidades aéreas amigas (que no sean unidades de helicópteros en FOB) están aerotransportadas en el mismo hexágono que las unidades aéreas enemigas, no puede haber combate tierra-aire. El índice de combate antiaéreo está en el rectángulo azul de las fichas de unidad. En el StratMap el índice antiaéreo está en el símbolo azul pálido de la parte inferior del hexágono.



En el hexágono objetivo pueden darse dos situaciones distintas:

15.7.1. La unidad aérea fue detectada

a) ...antes de entrar en el hexágono objetivo:

El combate tierra-aire puede iniciarse antes de cualquier ataque aire-tierra. Aplicar impactos a las unidades aéreas antes de realizar el combate aire-tierra. Si hay más de una unidad capaz de combate tierra-aire, cada unidad dispara individualmente.

Las unidades aéreas que sufren un impacto, abortan inmediatamente su misión, las unidades aéreas no abortadas llevan a cabo la misión aérea.

b) ...después de haber entrado en el hexágono objetivo:

Los combates aire-tierra y tierra-aire ocurren "simultáneamente", los impactos a las unidades aéreas no influyen en los índices de combate y ninguna unidad aborta su misión debido a los impactos.

15.7.2. La unidad aérea no fue detectada

Si la unidad aérea no ha sido detectada se ejecuta el combate aire-tierra y se aplican los impactos. Las unidades aéreas son detectadas automáticamente tras haber completado sus ataques y sometidas a combate tierra-aire.

15.7.3. Procedimiento de combate tierra-aire

Los combates tierra-aire se resuelven uno tras otro, cada unidad de tierra con un factor antiaéreo y dentro del alcance de combate puede disparar una vez por cada hex al que mueve la misión aérea DETECTED. El jugador propietario de la unidad terrestre tira un dado; si la tirada es igual o menor que el factor antiaéreo de la unidad, la ficha de objetivo se coloca en el registro de resolución de combate aéreo/naval en el espacio que represente la diferencia entre la tirada y el factor antiaéreo. Recuerda: *DRM de defensa aérea cercana [15.7.4]*

El jugador propietario de la unidad aérea o apilamiento tira inmediatamente 1d10; si la tirada es menor que el factor ECM más alto de cualquier unidad aérea del apilamiento, la ficha de objetivo se mueve hacia cero en el registro de resolución de combate aéreo/naval. Mueve la ficha un número de espacios correspondiente a la diferencia entre la tirada y el factor ECM.

El resultado del ataque, expresado en impactos sobre la unidad aérea o apilamiento se lee en la casilla sobre la que termina la ficha. Si la ficha se mueve más allá del espacio cero del Track, no hay efecto.

Cuando un apilamiento de unidades aéreas sufre un número específico de impactos, estos impactos se distribuyen equitativamente, no se infligen a una unidad. El propietario de la unidad aérea distribuye los impactos. Cuando los impactos se reparten entre las unidades aéreas de un hex, ninguna unidad aérea puede recibir un segundo impacto hasta que cada una de las unidades haya recibido uno. Las unidades aéreas que reciben impactos abortan su misión aérea actual al final de la resolución del combate tierra-aire.

El combate tierra-aire no gasta puntos de suministro y puede ocurrir una vez por cada unidad terrestre por cada hex en el que entre la unidad aérea detectada.

Las unidades con índices antiaéreos de 0 pueden llevar a cabo combate tierra-aire exclusivamente contra unidades aéreas que las tengan como objetivo directo. *[15.7.4] Sistemas de defensa aérea cercana*

15.7.4. Sistemas de defensa aérea cercana

Para tener en cuenta las diferentes capacidades de defensa aérea cercana de las unidades terrestres y de las instalaciones y bases aéreas de la ADN objetivo de una misión aérea de ataque (Bombardeo o CAS), utiliza el siguiente DRM en la resolución del combate tierra-aire:

- Países Bajos -3 DRM
- Unidades de EE.UU., Francia y Alemania Occidental -2 DRM
- Bélgica -1 DRM
- Todos los WP -1 DRM

Nota del diseñador: *Considera la clasificación impresa de combate tierra-aire como capacidad frente a unidades aéreas de media y gran altitud que vuelan sobre las unidades o instalaciones terrestres. Los DRM enumerados anteriormente entran en juego cuando se utiliza la capa más baja de sistemas de defensa aérea, como los misiles antiaéreos lanzados desde el hombro.*

16. GUERRA AÉREA

16.1. Base aérea (AB)

Para lanzar misiones aéreas, una base aérea debe estar abastecida (comprobado durante la fase de abastecimiento).

Hasta 6 unidades aéreas pueden participar en una sola misión, incluso si las misiones son lanzadas desde más de 1 base aérea *[16.4.2] Raids*.

Todas las bases aéreas tienen un factor de defensa antiaérea (AA) impreso en la casilla de información del display de la base aérea.

Recuerde: *Defensa aérea cercana [15.7.4]*. El número de unidades aéreas que pueden asignarse modos por GT o iniciar misiones está limitado por la capacidad de la base aérea (CPY). 1 unidad aérea por punto CPY.

Ejemplo: 15.7 combate tierra-aire



SITREP

Una unidad aérea soviética detectada entra en el hexágono del HQ de la 3ª División Blindada para lanzar un ataque contra ella.

Como la unidad aérea soviética ha sido detectada antes de entrar en el hexágono, el combate tierra-aire se resuelve antes de que pueda completar su misión. El HQ de la 3ª División Blindada tiene un valor antiaéreo de 3. El jugador de la OTAN tira 1d10. Si obtiene un resultado igual o menor que el valor antiaéreo del HQ, coloca el marcador "Target" en el Registro de Combate Aéreo/Naval en el espacio correspondiente. Sin embargo, se aplica un DRM de -2 a la tirada porque las unidades estadounidenses tienen el beneficio de los sistemas de defensa aérea cercana de EE.UU. *[15.7.4]*.

Air / Naval Target											
0 Hit	1 Hit	1 Hit	1 Hit	2 Hits	2 Hits	2 Hits	3 Hits	3 Hits	3 Hits	4 Hits	4 Hits
< 0	0 Equal	1 Less	1 Hit	3 Less	4 Less	5 Less	6 Less	7 Less	8 Less	9 Less	> 10 Less

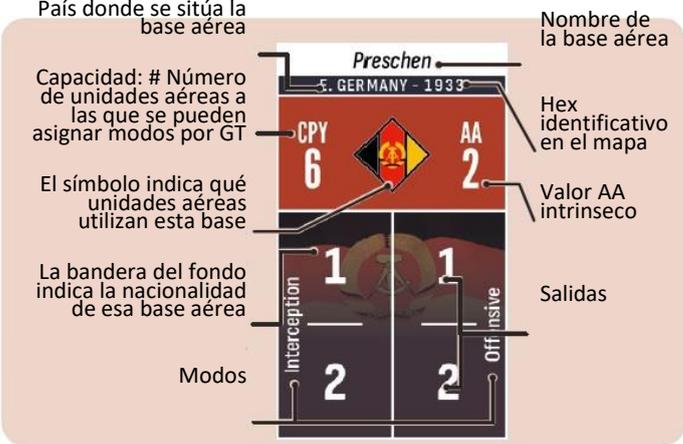
El jugador de la OTAN saca un 3, que es modificado por el -2DRM a un 1. Coloca el marcador de objetivo sobre la casilla "2 Less", ya que la tirada modificada es 2 menos que su valor antiaéreo. Mirando la fila sobre el espacio menos 2 para el número de impactos que pueden ser aplicados, (la fila inferior es sólo para combate tierra-tierra), ven que han conseguido potencialmente un impacto.



Sin embargo, antes de que se resuelva cualquier impacto, todas las unidades aéreas pueden realizar una acción evasiva usando su valor ECM. Para este avión Tu-22M3, el ECM es 6. El jugador soviético debe hacer una tirada de 1d10 para comprobar si la unidad aérea escapa de los cañones y misiles antiaéreos. El marcador de objetivo se moverá a la izquierda un número de espacios igual a la diferencia entre su tirada de 1d10 y su valor ECM.

El jugador soviético saca un 4 que moverá el marcador de objetivo 2 espacios a la izquierda ya que es 2 menos que el valor ECM del Tu-22M3. Esto significa que la unidad aérea recibirá 1 impacto. La unidad aérea debe abortar su misión. Suponiendo que el 1d10 hubiera sido 3, (3 menos que su valor ECM), el marcador de objetivo se desplazaría tres espacios lo que significa que la unidad aérea soviética habría recibido 0 impactos y podría haber continuado con su misión de ataque.

Resta 1 del factor de capacidad y antiaéreo por cada impacto sufrido



por la base aérea. Utiliza fichas de impacto en la casilla de información de la base aérea para mostrar el número de impactos.

Utiliza la casilla de información del display de la base aérea para aparcar las unidades aéreas que:

- Los jugadores deciden no utilizar
- Que no pueden realizar misiones aéreas porque superan la capacidad de la base aérea o ésta está desabastecida
- No me quedan salidas

Por cada impacto en una base aérea, base aérea de emergencia o aeropuerto, inflige también 1 impacto a cualquier unidad aérea en tierra en la base aérea. Distribuir equitativamente en caso de más de 1 impacto, a elección del propietario. Las unidades aéreas que reciben un impacto también pierden 1 salida. Las unidades aéreas (incluso las alcanzadas) pueden permanecer en las respectivas pistas de la base aérea mientras esté "operativa". Una base aérea está "inoperativa" una vez que ha acumulado impactos iguales a su capacidad, y cada impacto reduce esta capacidad. Las bases aéreas pueden recibir más impactos que su capacidad. Las bases aéreas "inoperativas" no pueden utilizarse para aterrizar o salir de ellas hasta que sean reparadas.

❖ Regla opcional [30.6] "Bases aéreas reforzadas"

Las bases aéreas, las bases aéreas de emergencia y los aeropuertos pueden ser destruidos permanentemente mediante el uso de armas nucleares: coloca una ficha de destruido en el display AB. Las unidades aéreas en el display de la base aérea son eliminadas y retiradas del juego. Los ataques con armas químicas reducen la tasa de salidas en uno para el turno de juego actual y marcan impactos. Múltiples ataques químicos no tienen efectos acumulativos en la tasa de salidas.

Las bases aéreas capturadas por fuerzas enemigas dejan inmediatamente de ser operativas para cualquiera de los dos jugadores durante todos los turnos de juego siguientes. Las unidades aéreas en una base aérea capturada pueden ser reposicionadas a cualquier base aérea amiga a su alcance, pero les quedarán 0 salidas después de este movimiento forzado.

Todos los portaaviones actúan como bases aéreas. [17.1.1.]

Portaaviones [19.2] Reparación

16.1.1. Base Aérea de Emergencia (EAB)

Las fuerzas aéreas de la OTAN y del WP prepararon bases aéreas de emergencia o aeródromos por toda Europa para garantizar que las operaciones aéreas pudieran continuar incluso tras la pérdida de algunas bases aéreas. Estas EAB incluían tramos especialmente contruidos de Autobahns alemanas. El juego proporciona fichas EAB que pueden ser desplegadas en cualquier momento durante el GT. Sólo pueden colocarse en hexágonos de Carretera o aeropuerto, al oeste de la IGB para la OTAN y al este de la IGB para el WP. Cualquier EAB colocado no puede ser movido de nuevo en el juego. Las unidades aéreas estacionadas en EABs se colocan en el mapa en el EAB respectivo. Los EAB son destruidos permanentemente después de recibir el tercer impacto y cualquier unidad aérea con él.

Por cada impacto en una base aérea de emergencia inflige 1 impacto a cualquier unidad aérea en tierra en la base aérea. Distribuir equitativamente en caso de más de 1 impacto, a elección del propietario.

Capacidad: 1

Tasa de salida: 1

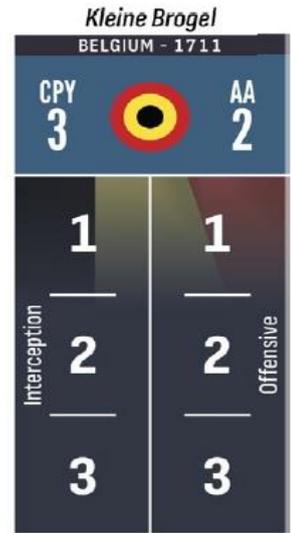
La única unidad aérea que usará un BEF no tiene que elegir un modo durante la fase de asignación de unidades, puede elegirlo al iniciar una misión. Voltea la ficha EAB a su reverso después de la primera y última salida para el GT; NMC=sin capacidad de misión. Durante la fase final será volteado y elegible para lanzar una misión aérea durante el siguiente GT.

Nota del diseñador: para aquellos que buscan una mayor precisión histórica, utiliza el número hexadecimal impreso en las fichas EAB.

16.1.2. Tasa de salidas

El número de veces que una unidad aérea puede moverse por GT es la tasa de salidas. Las casillas numeradas de salidas en el mapa de la base aérea se usan para mostrar las salidas restantes de una unidad aérea colocando la unidad en la casilla apropiada. Las unidades aéreas con 0 salidas restantes se colocan en la casilla de información.

La tasa de salidas es diferente para la OTAN y WP. Como regla general, las unidades aéreas OTAN tienen 3 salidas por GT y las WP 2. La tasa de salidas se reduce para el GT actual si una base aérea ha sido atacada con éxito con productos químicos. Mover las unidades aéreas en consecuencia. Las unidades aéreas en EAB de FOB tienen 1 salida por GT.



Ejemplo: 16.1.2 Índice de salidas

Una unidad aérea belga con 3 salidas se encuentra en la casilla de salidas #3 y comienza una misión. A su regreso ha gastado 1 salida y "aterriza" en la casilla de salida #2.

1 El 23º Escuadrón de la Real Fuerza Aérea Belga ha sido asignado al modo de interceptación y todavía no se ha movido este turno de juego, le quedan 3 salidas.



2 El Escuadrón ha salido en una misión de interceptación, el marcador inicio de misión aérea se coloca en la base aérea como recordatorio.



3 La unidad aérea regresa a la misma base aérea de la que despegó, permanece en el modo al que fue asignada para el GT y se coloca en el espacio de salida 2. Ahora le quedan 2 salidas. El marcador de inicio es quitado.



16.1.3. Base de operaciones avanzada (FOB)

Unidades de despegue y aterrizaje vertical (VTOL) y helicópteros (solamente) pueden usar FOBs en lugar de una base aérea regular (AB) o base aérea de emergencia (EAB) debido a su capacidad de operar sin pistas de aterrizaje. Cualquier unidad terrestre amiga puede funcionar como FOB.

Capacidad: 1

Tasa de salida: 1

Unidades VTOL y helicópteros:

- El límite de apilamiento por FOB es de 1, excepto durante la preparación.
- Las unidades basadas en una FOB no tienen que elegir un modo durante la fase de asignación de unidades.
- Sólo pueden apilarse con unidades de su formación.
- Las unidades aéreas que operan desde una FOB pueden iniciar una misión especial de CAS por fase de combate. Esto no cuenta contra su salida disponible (1). Esta misión de apoyo aéreo cercano (CAS) puede ser en ataque o defensa. Si es en ataque, solo puede ser a un hex adyacente a la FOB de la unidad aérea, donde haya un combate terrestre declarado. Si es en defensa, debe ser usada para defender el hexágono ocupado por el FOB.
- Las unidades aéreas que inician cualquier otra misión aérea que no sea CAS han usado su única salida por GT. Utiliza las fichas NMC (sin capacidad de misión) para mostrar este estado.

Siempre que la única unidad terrestre en el hexágono que se usa actualmente como FOB se mueve, debes mover la unidad aérea con la unidad terrestre.

En situaciones de retirada, la unidad aérea debe permanecer apilada con la unidad terrestre en retirada.

En caso de que la unidad terrestre sea destruida mientras es usada como FOB, la unidad aérea también es destruida. Los impactos sobre unidades terrestres que funcionan como FOB NO se transforman en impactos sobre unidades aéreas. Esto es diferente a todos los otros tipos de bases aéreas.

[16.2.8] Unidades aéreas VTOL

16.1.4. Aeropuerto (AP)

Los aeropuertos civiles pueden ser utilizados por unidades aéreas. Estas unidades permanecen en el mapa. En el siguiente Segmento en el que el jugador propietario esté activo, la unidad puede volar a un AB amigo, no permitiéndose ninguna otra misión aérea. Esa unidad aérea se queda sin salidas para el GT.

Utiliza las fichas NMC (no apto para misiones) para mostrar este estado.

Por cada impacto en un aeropuerto inflige 1 impacto a cualquier unidad aérea en tierra en la base aérea. Distribuir equitativamente en caso de más de 1 impacto, a elección del propietario.

Capacidad: 1

Si en el hexágono entran unidades terrestres enemigas, la unidad aérea es destruida.

16.2. Unidades aéreas

La mayoría de los aviones representados en el juego son aviones de combate. Se incluyen algunas unidades aéreas especiales, como aviones de detección de alerta temprana (EWDA/AWACS) y unidades de guerra electrónica y contramedidas electrónicas (EW/ECM), así como aviones VTOL y helicópteros.

16.2.1. EWDA/AWACS

Avión de detección de alerta temprana / Sistema aerotransportado de alerta temprana y control

Las unidades aéreas EWDA/AWACS aumentan sustancialmente la capacidad de detección. Mediante el posicionamiento adecuado de las unidades EWDA se consigue el control del espacio aéreo de un bando. Estas aeronaves están diseñadas para detectar aeronaves, buques y misiles a larga distancia y realizar el mando y control del espacio de batalla en un enfrentamiento aéreo dirigiendo los ataques de cazas y aviones de ataque. Cada ficha representa unos 3 aviones.

Siempre están detectados, siempre están en el aire y no es necesario asignarles un modo.

Durante la fase de asignación de unidades se colocan en el mapa y/o pueden moverse a cualquier otro hexágono del mapa (sin trazar una ruta de vuelo). 1 impacto es suficiente para destruirlos permanentemente. No pueden ser reparados.

El número de fichas es el límite que pueden jugarse.



Las unidades aéreas E-3A EWDA (sólo) de la OTAN afectan al combate aire-aire de la OTAN en un radio de 10 hexágonos desde la unidad E3A como sigue:

- 1 DRM a la tirada de ataque aéreo de la unidad aérea de la OTAN;
- 1 DRM a la tirada defensiva ECM de la unidad aérea de la OTAN.

Nota sobre el diseño: Los AWACS de la OTAN eran mucho más capaces que sus homólogos de la OTAN y mejoraban significativamente el conocimiento de la situación de los aviones de la OTAN.

16.2.2. Aviones polivalentes/Multirole

Estas unidades aéreas tienen una buena capacidad antiaérea y de bombardeo (ataque), aunque el examen de los tipos individuales de unidades aéreas indicará que una capacidad es mayor que la otra. Estas unidades se caracterizan por su flexibilidad. Cuando están ubicadas en la misma base aérea, crean una amenaza variada e impredecible que el otro bando puede contrarrestar. Las unidades aéreas polivalentes (MR) en misión de ataque pueden desprenderse del armamento aire-tierra. Si lo hace, no podrá continuar su misión de ataque, sino que sólo podrá llevar a cabo combate aire-aire. Si la unidad aérea multirole no desecha su artillería aire-tierra, puede llevar a cabo combate aire-aire con la mitad de su factor AA y continuar su misión de ataque si no es abortada.



16.2.3. Interceptores - Cazas

Estas unidades aéreas tienen una capacidad predominantemente aire-aire con una capacidad de bombardeo extremadamente limitada o nula.

16.2.4. Ataque de superficie - Bombarderos

El uso principal de estas unidades aéreas es el ataque de superficie (terrestre o naval de superficie), como cabría esperar con sus considerables capacidades de bombardeo. Algunas de estas unidades tienen una capacidad aire-aire secundaria pero deficiente. Los helicópteros de ataque (AH-1, Mi-24) tienen un alcance limitado, lo que les obliga a estar basados cerca de sus objetivos, eventualmente más cerca de la línea del frente en una FOB.

16.2.5. Multi-Strike

Se trata de unidades aéreas de ataque multitarea caracterizadas por una buena capacidad de bombardeo y/o de misiles anti buque. Algunas tienen capacidad de ataque de largo alcance.

16.2.6. Ataque antisubmarino

Estas unidades pueden detectar y atacar submarinos, tienen una clasificación de combate Sub (SS). Los Ka-25, S-3 y SH-3 suelen estar basados en portaaviones, mientras que el P-3 es un activo terrestre de largo alcance. Tanto el P-3 como el S-3 disponen también de una capacidad de misiles anti buque.

16.2.7. EW/ECM (guerra electrónica /contramedidas electrónicas)

El EA-6 y el EF-111 son unidades aéreas de contramedidas electrónicas (ECM). Cuando se apilan con otras unidades aéreas, su alta capacidad ECM puede utilizarse en beneficio de todo el apilamiento.

❖ *Regla opcional recomendada para un mayor realismo: [30.17] EF-111A Raven y EA-6B Prowlers*

16.2.8. Despegue y aterrizaje vertical (VTOL)

Una aeronave de despegue y aterrizaje vertical (VTOL) es aquella que puede estar en estacionario, despegar y aterrizar verticalmente e **incluye aeronaves de ala fija y helicópteros**. Algunas aeronaves VTOL también pueden operar en otros modos, como CTOL (despegue y aterrizaje convencional), STOL (despegue y aterrizaje corto) y/o STOVL (despegue corto y aterrizaje vertical). A efectos del juego, todos se tratan como una sola clase.

Las unidades VTOL pueden operar desde cualquier base aérea amiga en el display de bases aéreas, pudiendo generar 2 o 3 salidas al igual que las unidades aéreas de ala fija.

Habilidad especial: Las unidades VTOL también pueden usar FOB según la regla [16.1.3.] *Base de operaciones avanzada*.

Estas unidades también pueden desembarcar en un hex despejado vacío de unidades terrestres bajo las siguientes limitaciones: El hex despejado debe estar controlado amigo y "en suministro". Si no hay tal hexágono al alcance, la unidad es eliminada. El único movimiento posible en el siguiente segmento es el regreso a una base aérea amiga. Trata a esas unidades como si hubieran agotado todas las salidas posibles para todo el GT.

Capacidades especiales de las unidades aéreas de helicópteros:

- Debido a su extrema capacidad de vuelo rasante, las unidades de helicópteros nunca son detectadas automáticamente por la ADN, y las unidades detectoras sufren un DRM.

Unidad OTAN intentando detección +2 DRM

Unidad WP intentando detección +3 DRM

16.3. Modos de las unidades aéreas

El modo de una unidad aérea, en conjunción con el tipo de la unidad, determina qué misiones puede realizar la unidad aérea durante todo el turno de juego. Cada unidad aérea (excepto EWDA y unidades en un FOB o EAB) siempre debe ser asignada al modo interceptación u ofensivo para poder realizar misiones. Las unidades aéreas en un display de base aérea sin modo asignado no pueden iniciar ningún tipo de misión.

Las unidades aéreas se asignan a los modos durante la fase de asignación de unidades de cada GT; en ningún otro momento durante el GT en curso se puede cambiar de modo. Para colocar una unidad aérea en modo interceptación u ofensivo, coloca la ficha de la unidad aérea en el display de la base aérea en el registro de interceptación u ofensivo en la casilla con el número de salida más alto. Durante la fase de asignación de unidades un jugador también puede asignar unidades aéreas elegibles desde una base aérea o un portaaviones en una misión CAP colocándola -sin trazar una ruta de vuelo- en cualquier hex (llamado AO-hex) en el OpMap.

No hay límite en el número de unidades aéreas que se pueden apilar, pero la capacidad (CPY) de una AB es el número máximo de unidades aéreas que se pueden asignar a los modos, ergo emprender misiones.

NOTA: Los modos se atribuyen durante la fase de asignación de unidades. Las misiones se planifican y ejecutan durante los pasos de acción (excepto las misiones CAP en el OpMap [16.4.3.6]).

16.3.1. Modo de interceptación

OBJETIVO: Interceptar unidades aéreas o navales enemigas e impedir que ejecuten su misión.

Una unidad aérea en modo interceptación sólo puede realizar

misiones de interceptación o CAP.

Las unidades aéreas asignadas a interceptación se mueven durante el segmento de movimiento enemigo y durante la misión aérea de apoyo aéreo cercano enemiga.

Los interceptores deben despegar de la misma base aérea y deben moverse como un apilamiento, excepto las unidades aéreas que deben abortar. El límite de apilamiento por misión es de 6 unidades aéreas. La regla de incursiones no es aplicable a las misiones de interceptación; los interceptores sólo pueden despegar de 1 base aérea.

Para llevar a cabo una misión de interceptación, la unidad enemiga a interceptar debe ser una unidad aérea o naval detectada. La unidad objetivo puede estar en camino hacia o desde su objetivo de misión actual.

Los interceptores pueden ser detectados por cualquier unidad o instalación admisible.

En el subsiguiente combate aire-aire, si no se detectan los interceptores, los impactos se aplican primero a la fuerza interceptada y surten efecto inmediatamente antes de cualquier otra resolución del combate aire-aire.

Ten en cuenta que, a diferencia de otras misiones, una misión de interceptación se considera concluida una vez que la unidad ha finalizado su combate, no una vez que aterriza. Esta regla permite lanzar otras interceptaciones al mismo objetivo antes de que las unidades de interceptación anteriores hayan regresado a la base. Las misiones de interceptación no pueden ser interceptadas.

16.3.2. Modo ofensivo

OBJETIVO: Ejecutar misiones aéreas para infligir daños a las instalaciones, unidades terrestres, navales y aéreas enemigas.

Una unidad aérea en modo ofensivo puede realizar cualquier misión (para la que sea elegible), excepto Interceptación y CAP.

16.4. Misiones de las unidades aéreas

Generalmente, una misión aérea comienza con unidades aéreas que despegan de una base aérea, trazan una ruta de vuelo a través de la cuadrícula hexagonal, ejecutan una misión específica contra un objetivo determinado y luego trazan una ruta de vuelo de regreso para aterrizar en la base aérea de la que despegaron.

Las unidades aéreas detectadas al alcance de unidades enemigas con factor de combate tierra-aire pueden ser disparadas en cada hex al que muevan, en la ruta de vuelo hacia y desde su hex objetivo de misión.

Excepción: combate tierra-aire por ADN sólo un ataque por misión, no por hexágono.

Ejemplo: En el vuelo de ida la unidad aérea puede ser detectada automáticamente por la ADN enemiga y atacada por combate tierra-aire ADN. También puede ser atacada por unidades terrestres si sobrevuela unidades terrestres enemigas.

Dependiendo del modo y tipo de una unidad aérea, la unidad puede ser elegible para cualquiera de las varias misiones disponibles:

Anti-aérea (interceptación u ofensivo)

El objetivo principal de la misión anti-aérea es la destrucción de unidades aéreas enemigas intentando atraer a los interceptores enemigos a situaciones de combate aéreo o escoltar una misión de ataque.

Ataque (interceptación u ofensivo)

Las misiones de ataque implican el lanzamiento de munición aire-superficie contra diversos objetivos terrestres y navales.

Detección temprana

Las unidades EWDA (Early Warning and Detection Aircraft) proporcionan capacidades de detección de largo alcance para mejorar los radios de interceptación. [16.4.3.1]

Ferry – Transporte de unidades aéreas

Reposicionamiento de unidades aéreas. [16.4.3.2]



Reconocimiento

Al reconocer objetivos, estas misiones multiplican la eficacia de los ataques de superficie y con misiles contra ese objetivo. Las misiones de reconocimiento se representan de forma abstracta mediante puntos y Tracks. No son realizadas por unidades aéreas propiamente dichas. [16.4.3.16]



Transporte de combate

El transporte de combate es una misión aérea que proyecta unidades terrestres aeromóviles o con capacidad paracaidista a cualquier hexágono elegible en el OpMap. Las misiones de transporte de combate se representan abstractamente por puntos y Tracks. No son llevadas a cabo por unidades aéreas propiamente dichas. [16.4.3.4]

Nota del diseñador: consulta los diagramas de flujo en las ayudas al jugador.

16.4.1. Requisitos previos de las misiones

Para llevar a cabo cualquier misión, una unidad aérea debe cumplir los siguientes requisitos:

Modo: Una unidad aérea debe estar siempre en el modo apropiado al tipo de misión. [16.3] *Modos de Unidad Aérea*

Tasa de Salida: Cada fuerza aérea en el juego tiene una tasa de salida, que limita el número de misiones que una unidad aérea de esa fuerza aérea puede emprender en un solo turno de juego. Ninguna unidad aérea puede emprender una misión en exceso de su tasa de salida. [16.1.2] *Tasa de salida*

Suministro: Las unidades aéreas siempre deben comenzar una misión desde un hexágono abastecido (AB, AP, FOB, EAB) del mismo bando y gastar puntos de suministro por misión dependiendo de la misión:

- Misiones de ataque: 2 SP por unidad aérea
- Todas las demás misiones: 1 SP por unidad aérea

[8] *Suministro*

Excepción: Las unidades aéreas que despegan de unidades de portaaviones o en misiones aéreas EWDA no gastan SPs.

Segmento apropiado: Una unidad aérea sólo puede emprender una misión en el segmento o segmentos designados según la regla de los pasos de acción.

16.4.2. Raids - incursiones

Las misiones aéreas generadas con unidades aéreas desde 2 (¡como máximo!) hexágonos de despegue se denominan incursiones. Para planear una incursión el jugador designa el punto de formación/recuperación con la ficha apropiada. El punto de formación debe estar tan cerca como sea posible pero no dentro de uno de los hexes de despegue. El punto de recuperación es el mismo hexágono que el punto de formación, girando la ficha del punto de formación se mostrará el símbolo del punto de recuperación.

- Las reglas estándar de movimiento, detección y combate de las unidades aéreas están en vigor durante cada uno de los puntos de paso.
- El apilamiento no puede separarse voluntariamente.
- Mueve las unidades aéreas como una pila con la ficha(es) de misión aérea apropiada(s).
- Un máximo de 6 unidades aéreas pueden apilarse en una misión, no 6 por base aérea.

1º punto de paso (punto de formación): todas las unidades aéreas participantes deben reunirse y agruparse en el hexágono inicial o punto de formación. Se mueven desde su hexágono de origen hasta el punto de formación y pueden ser detectadas y/o interceptadas individualmente hasta llegar al punto de formación.

2º punto de paso (objetivo): desde el punto de formación siguen moviendo hacia el hexágono objetivo como un solo apilamiento. Da la vuelta al marcador de punto de formación después de que las unidades aéreas hayan abandonado el hexágono.

Ejecutar la misión aérea.

3º punto de paso (punto de recuperación): una vez concluida la misión aérea, las unidades aéreas se mueven apiladas al punto de recuperación, donde se reúnen tras la incursión.

4º punto de paso (bases origen): en el punto de recuperación, las unidades constituyentes se separan y se dirigen a la base aérea de la que partieron.

16.4.3. Misiones de combate aéreo

Las misiones de combate aéreo son misiones **ANTI-AÉREA** o **ATAQUE** y deben ejecutarse en **modo intercepción u ofensivo**.

PROCEDIMIENTO: Coloca la ficha de misión apropiada con su cara genérica no detectada mostrada encima de la unidad aérea o apilamiento. Esto es para ocultar al oponente el tipo de misión y las unidades aéreas implicadas y señalar que la misión aérea no ha sido detectada.

Una vez que la unidad o apilamiento es detectado, gira la ficha de misión hacia su lado detectado.

Una unidad aérea en una misión anti-aérea tiene una ficha de misión anti-aérea colocado sobre ella. Independientemente de sus factores reales, la unidad se trata como si no tuviera factores de bombardeo (B), misiles anti buque (AS) o antisubmarino (SS) hasta que aterrice de nuevo en una base aérea.

Una unidad aérea en una misión de ataque tiene una ficha de misión de ataque colocado sobre ella. Independientemente de sus factores reales, la unidad es tratada como si no tuviera factor antiaéreo hasta que aterrice de nuevo en una base aérea.

Excepción: Multirole (M) Una excepción a estas restricciones se aplica a los designados como unidad aérea Multirole [16.2.2], que tienen mucha mayor flexibilidad.

Siempre que una unidad o apilamiento de misión aérea, sea detectada **mientras mueve hacia o desde su hexágono objetivo** y esté dentro del alcance de combate de cualquier unidad enemiga (no necesariamente el objetivo de la misión aérea) con un factor antiaéreo, el jugador propietario puede disparar a la misión aérea.

En el hexágono objetivo el combate tierra-aire puede ocurrir antes o después de la regla de chequeo de ataque [15.7] *Combate tierra-aire*.

Se proporcionan fichas de "inicio de misión" para ayudar a los jugadores a recordar desde qué base aérea despegaron las unidades aéreas. Estas fichas deben colocarse en la base aérea del mapa y en la casilla de salidas del display de la base aérea desde la que despegó la misión aérea.

16.4.3.1. Misión EWDA

Cualquier unidad aeronave de detección de alerta temprana (EWDA) es elegible para realizar una misión EWDA. Pueden ser identificadas como tales por el indicador EWDA en la ficha.

El propósito general de una misión EWDA es mantener una capacidad aérea a largo plazo para la detección de unidades aéreas y navales enemigas. Las unidades aéreas EWDA y las misiones EWDA son algo anómalas en el contexto del sistema general del juego. Mientras que otras unidades representan escuadrones reales de aviones, la unidad EWDA representa una capacidad abstracta. Además, mientras que otras misiones aéreas requieren que una unidad aérea parta de una base aérea, realice una misión y regrese, la misión EWDA puede durar toda la partida, independientemente de las tasas de salida. Por estas razones, las reglas para el uso de unidades EWDA varían de las que gobiernan el uso de otras unidades aéreas.

PROCEDIMIENTO: Cada Escenario especifica las unidades EWDA disponibles para la OTAN y WP. Cada unidad EWDA disponible puede ser colocada en el mapa durante la fase de asignación de unidades por el jugador propietario en cualquier hexágono, donde se considera que está volando.

Especificaciones de la misión de la EWDA:

- Sin coste de puntos de suministro.
- Nunca aterriza ni despegue de una base aérea.
- Siempre está detecta.
- Sin factores de combate, pero pueden ser atacados y eliminados.
- No es necesario asignarlo a uno de los dos modos de unidad aérea.
- Nunca se mueven dentro del mapa durante un paso de acción, lo que significa que no pueden ser interceptados.
- Puede reposicionarse de un hexágono a otro durante la fase de asignación de unidades.



- Las unidades aéreas E-2C Hawkeye EWDA se colocan en el mismo hexágono que el portaaviones del que despegaron y mueven con él.

Nunca se pueden asignar escoltas para volar con unidades EWDA, aunque se pueden lanzar interceptores para impedir que las unidades aéreas enemigas ataquen a la unidad EWDA.

Excepción: Una unidad E-2 que esté en el mismo hexágono que su portaaviones estadounidense, puede mover con el portaaviones, pero no puede ser interceptada. Si el E-2 abandona el hexágono del portaaviones, ya no puede mover con el portaaviones, hasta que haya sido reposicionado - durante una fase de asignación de unidades - sobre el portaaviones. Mientras el E-2 esté en el mismo hexágono que el portaaviones, no puede ser forzado a aterrizar. Si el portaaviones es hundido, el E-2 es retirado definitivamente del juego.

16.4.3.2. Misión de transporte aéreo (Ferry)

OBJETO: Cualquier unidad aérea puede realizar una misión de redespigue en cualquier segmento de jugador elegible. El propósito de una misión Ferry es reposicionar la unidad aérea a otra base aérea operativa amiga en el rango de la unidad aérea.

PREREQUISITO: Las unidades aéreas no pueden ver reducidas sus salidas por ningún medio (desplazamiento, ataque químico...) antes de iniciar una misión Ferry.

PROCEDIMIENTO: El jugador que desea reposicionar una unidad aérea anuncia la misión ferry y traza una ruta de vuelo en el mapa desde la base aérea actual hasta la base aérea de destino, donde debe colocarse en la casilla de información, señalando que ha agotado sus salidas y que no puede iniciar ninguna otra misión este GT. El jugador enemigo puede interceptarlo o emprender un combate tierra-aire si es elegible. Este reposicionamiento cuesta 1 punto de suministro.

16.4.3.3. Unidades aéreas en alerta

MISIÓN: ALERTA

MODO: INTERCEPCIÓN u OFFENSIVO

Siempre que una unidad aérea enemiga detectada entre en el hexágono de una base aérea (AB) amiga, las unidades aéreas en el display de la AB pueden ser alertadas, hasta la capacidad de la AB. Si la misión aérea atacante no es detectada, ninguna unidad aérea amiga puede alertar.

Ahora sólo los cazas pueden participar en combates aire-aire. Las unidades aéreas alertadas ven reducido a la mitad su índice antiaéreo.

Las unidades aéreas alertadas no reciben impactos de ataques contra su AB. Las unidades aéreas a las que no les quedan salidas no pueden ser alertadas.

Las unidades aéreas alertadas han gastado 1 salida. No se gastan SP.

Si la capacidad de la base aérea se ve reducida por la misión de ataque, las unidades aéreas alertadas que excedan de la nueva capacidad deberán aterrizar en otra base aérea, cumpliendo la regla *Operaciones en bases aéreas* [26.3] y dentro del radio de acción.

16.4.3.4. Transporte aéreo de unidades paracaidistas /aerotransportables

Durante cualquier segmento elegible determinado por el modo en el que está la unidad a ser transportada, un jugador puede lanzar una misión de transporte de combate, un transporte aeromóvil/paracaidista indicando si se hace usando helicópteros o aviones de transporte. [11.4.2] *Transporte de combate*

Unidades terrestres elegibles: Unidades terrestres aerotransportadas, aeromóviles, de montaña, paracaidistas o de marines que aún no hayan movido en el turno de juego actual y estén en un hexágono de partida válido. Traza una ruta de vuelo hasta el hexágono de destino de la unidad usando la ficha de transporte aeromóvil/paracaidista.

Hexágonos de destino elegibles: claro, bosque, ciudad, duro (rough) o duro arbolado. Comprueba los modificadores DRM en la tabla de



la columna derecha.

Sigue las reglas de detección y combate tierra-aire por unidades enemigas o instalaciones enemigas con capacidad de combate tierra-aire.

Las unidades terrestres transportadas reciben 1 impacto (y son giradas a su bando reducido si no lo están ya) por cada impacto infligido a los aviones o helicópteros de transporte. Mueve la ficha de transportes disponibles en la partida para ese jugador, 1 espacio hacia 0.

Los aviones o helicópteros de transporte no tienen capacidad ECM defensiva.

Nota: Los jugadores pueden querer usar la regla de incursiones para escoltar el transporte con una misión antiaérea. [16.4.2] *Incursiones*

Helicópteros de transporte

Los hexágonos de partida válidos para el transporte de helicópteros son cualquier hexágono despejado o duro, bases aéreas o aeropuertos en funcionamiento. El movimiento permitido es de 10 OpHexes. Este movimiento puede ser detectado, y se puede entablar combate tierra-aire. Un helicóptero de transporte detectado puede ser interceptado.



Aviones de transporte

Los hexágonos de partida válidos para el transporte aéreo son bases aéreas o aeropuertos en funcionamiento. La ruta de vuelo puede ser de longitud ilimitada. Este movimiento puede ser detectado, y se puede entablar un combate tierra-aire. Un avión de transporte detectado puede ser interceptado. Inmediatamente después de que el transporte (ya sea helicóptero o avión) haya llegado al hex de destino, tira 1d10 por unidad terrestre. Los DRM son acumulativos.



Tirada (1d10)	Resultado
≤1-5	Éxito. Colocar unidad en hex.
6-8	Éxito. Gana un impacto. Coloca la unidad en hex.
≥9	Unidad eliminada
Modificadores de la tirada	
-1	si la unidad se transporta en helicópteros
-1	Si la unidad se lanza en claro
+1	si la unidad se lanza en terreno duro, bosque o ciudad
+2	Si la unidad cae en terreno boscoso
+1	si el hex de destino en EZOC

Después de ser transportadas, las unidades terrestres pueden gastar la mitad de su asignación normal de MP.

No se permite ningún transporte aeromóvil o paracaidista en hexágonos interceptados u ocupados por el enemigo.

MODO INTERCEPCIÓN

16.4.3.5. Interceptación Aire-Aire

MISIÓN: ANTIAÉREA

PROPÓSITO: La interceptación aire-aire se usa para atacar a unidades aéreas enemigas que están comprometidas en misiones ofensivas. No es posible interceptar misiones de interceptación.

PREREQUISITOS ESPECIALES: La unidad enemiga a interceptar debe ser una unidad aérea enemiga detectada, que haya movido al menos un hexágono durante la paso de acción actual. Poner las unidades o fichas de misión aérea en el hexágono de despegue se considera mover a efectos de detección.

PROCEDIMIENTO: El jugador que intenta interceptar anuncia su intención, indica el objetivo de su intento, y pone la ficha de misión antiaérea encima de la unidad o apilamiento de unidades que interceptan, por su cara no detectada. Se siguen estos pasos inmediatamente después del anuncio:

- Colocar las unidades aéreas interceptoras con una ficha de misión aérea no detectada en el hexágono de despegue. Esto se considera movimiento a efectos de detección.
- Las unidades aéreas de la misión mueven dos hexágonos (OpMap)

o 1 hexágono (StratMap) y dejan de moverse.

- Los interceptores se mueven dos hexágonos (OpMap) o 1 hexágono (StratMap).
- La misión aérea se desplaza dos hexágonos (OpMap) o 1 hexágono (StratMap).

Este movimiento alterno continúa hasta que uno o ambos interceptores y/o unidades aéreas de la misión estén en rango de combate aire-aire (si están disponibles, en rango de sus respectivas armas BVR [16.5.1] *Combate aire-aire con armas "más allá del rango visual" (BVR)* y puedan iniciar el combate aire-aire (los interceptores deben haber sido detectados para que las unidades interceptadas puedan iniciar el combate). El combate no es obligatorio, y los jugadores pueden elegir continuar moviendo sus unidades. La última oportunidad para el combate aire-aire ocurre cuando ambas unidades/apilamientos entran en el mismo hex.

A las unidades aéreas en misión se les permite moverse a su hexágono objetivo por una ruta más indirecta para intentar evadir a sus interceptores o simplemente volver a su/s base/s aérea/s sin completar la misión. Si las unidades aéreas interceptoras acaban volviendo a su base sin haber interceptado a las unidades aéreas enemigas, siguen contando como que han gastado una salida.

[16.5] *Combate aire-aire*; [30.13] *Velocidad variable del avión (opcional)*

Procedimiento de combate de interceptación aire-aire

Si la interceptación aire-aire se desencadena porque unidades aéreas enemigas en misión de ataque entran en el hexágono de base aérea o portaaviones del interceptor sin haber sido detectadas, se produce la siguiente cadena de acontecimientos. En primer lugar, las unidades aéreas de ataque enemigas pueden llevar a cabo su combate aire-tierra/superficie aplicándose los resultados del mismo. A continuación, tiene lugar todo el fuego tierra-aire o naval-aéreo elegible debido a la detección automática de unidades aéreas después de ejecutar misiones de ataque. Por último, cualquier avión interceptor elegible en la base aérea puede interceptar la misión aérea.

Si los interceptores ya han despegado y las unidades enemigas ofensivas entran en el hexágono que ocupan, el combate aire-aire se produce inmediatamente antes de que pueda continuar cualquier misión.

Una vez que las unidades aéreas contrarias están en el mismo hexágono o en rango de combate, puede tener lugar el combate aire-aire. La secuencia del combate aire-aire depende de tres factores: ¿Qué tipo de misión aérea es interceptada? ¿Está escoltada? ¿Han sido detectados los interceptores?

Las unidades aéreas interceptadas están en **Misión antiaérea**:

- A. Han **detectado** a los interceptores; entonces tiene lugar un combate simultáneo aire-aire, al término del cual todas las unidades regresan a sus bases aéreas, la misión y la interceptación se consideran terminadas.
- B. **No han detectado** a los interceptores; los interceptores realizan combate aire-aire. Una vez aplicados los resultados del combate, las unidades aéreas de la misión realizan un combate aire-aire contra los interceptores. Tras el combate, todas las unidades regresan a sus bases aéreas la misión y la interceptación se consideran finalizadas.

Las unidades aéreas interceptadas están en **Misión de Ataque con escolta**:

- A. Han **detectado** a los interceptores; entonces tiene lugar un combate aéreo simultáneo entre interceptores y unidades aéreas de escolta. Si el número de unidades interceptoras excede el número de unidades de escolta (¡y sólo entonces!), el jugador propietario puede asignar individualmente sus unidades interceptoras sobrantes para participar en el ataque a las escoltas o para evitar la cobertura de los escoltas y atacar a otras unidades aéreas de la misión. Ninguna unidad aérea puede hacer ambas cosas. Tras el combate, la misión de los interceptores se considera entonces finalizada. Las unidades de misión ofensiva que no abortaron pueden continuar su misión.
- B. **No han detectado** a los interceptores; los interceptores llevan a

cabo un combate aire-aire contra las unidades aéreas de escolta. Si el número de unidades interceptoras excede el número de unidades de escolta (¡y sólo entonces!), el jugador propietario puede asignar individualmente sus unidades interceptoras sobrantes para participar en el ataque a los escoltas o para evitar la pantalla de escoltas y atacar a otras unidades aéreas de la misión. Ninguna unidad aérea puede hacer ambas cosas. Una vez aplicados los resultados del combate, las unidades aéreas de escolta realizan un combate aire-aire contra los interceptores. Tras el combate, la misión de los interceptores se considera finalizada. Las unidades de misión ofensiva que no han abortado pueden continuar su misión.

Es una **misión de ataque sin escoltas**:

Normalmente, las unidades aéreas en la misión de ataque no pueden devolver los disparos a los interceptores. Los interceptores tienen "tiro libre". La excepción son las unidades aéreas multirole que pueden usar $\frac{1}{2}$ de su factor de combate antiaéreo o el factor completo. Ver la regla [16.2.2] *Unidades aéreas multirole*.

- A. **Han detectado** a los interceptores; entonces tiene lugar un combate aire-aire simultáneo entre los interceptores y cualquier unidad aérea de ataque multirole que desee participar. Los interceptores que no estén participando en un combate aéreo simultáneo por unidades aéreas de ataque multirole, pueden atacar a otras unidades aéreas de ataque presentes en el hexágono. Una vez resueltos todos estos combates, la misión de los interceptores se considera finalizada. Las unidades de misión ofensiva que no hayan abortado o lanzado su armamento aire-tierra pueden continuar su misión.
- B. **No han detectado a los interceptores**; los interceptores realizan combate aire-aire contra las unidades aéreas de ataque que deseen. Una vez aplicados los resultados del combate, cualquier unidad aérea de ataque multirole superviviente puede realizar un combate aire-aire contra los interceptores. Una vez resueltos todos estos combates, la misión de los interceptores se considera finalizada. Las unidades de misión ofensiva que no hayan abortado o lanzado su armamento aire-tierra pueden continuar su misión.

Nota importante: ¡las unidades aéreas multirole en misión de ataque que se desprendan de su armamento y cambien a misión antiaérea NO pueden continuar su misión! [16.2.2] *Unidades aéreas multirole*

Procedimiento posterior a la interceptación

Tras el combate, los interceptores y las unidades aéreas que hayan abortado (las que han recibido al menos un impacto) regresan a las bases aéreas, mientras que las unidades aéreas ofensivas no afectadas continúan su misión. Todas las unidades aéreas usan el movimiento alterno apropiado como antes del combate aire-aire. La misión interceptora se considera concluida en este momento (aunque las unidades aéreas no hayan necesariamente aterrizado) y pueden iniciarse nuevos intentos de interceptación, lo que significa que otros interceptores pueden despegar.

Nota: Si los interceptores usaron armamento BVR, la misión del interceptor NO concluye, pero no pueden usar armamento BVR de nuevo en esta misma misión.

Si los interceptores que regresan de una misión llegan a su base aérea simultáneamente con unidades aéreas enemigas en una misión de ataque dirigida a la base aérea del interceptor, se considera que los interceptores siguen en el aire (no reciben impactos del bombardeo de la base aérea).

16.4.3.6. CAP (*patrulla aérea de combate*)

MISIÓN: ANTIAEREA o ATAQUE

PROPÓSITO: El propósito general de una CAP es proteger un área o activo específico de fuerzas hostiles.

La CAP es un tipo muy específico de misión de interceptación. Se diferencia de una interceptación normal porque, aunque reduce el alcance al que puede interceptar una unidad aérea y el número de unidades que pueden interceptar, sigue siendo capaz de responder con mayor eficacia a las amenazas aéreas o navales enemigas.

Reglas relativas a las misiones CAP en ambos mapas.

- La(s) unidad(es) aérea(s) o naval(es) detectada(s) puede(n) ser interceptada(s) por una unidad aérea al alcance, elegible en una

misión CAP con la capacidad de combate apropiada; antiaérea (AA) contra unidades aéreas, anti buque (AS) contra unidades navales de superficie; antisubmarina (SS) contra submarinos.

- Ninguna misión CAP puede moverse para interceptar unidades enemigas mientras otra misión CAP esté sin resolver.
- Una unidad aérea sólo puede realizar CAP contra una/s unidad/es enemiga/s una vez durante su movimiento/misión. No puede interceptarla dos veces.
- Las misiones CAP están limitadas a una unidad aérea.
- Las misiones CAP no pueden ser interceptadas.
- Las misiones CAP desde un portaaviones (o un AO-hex originado desde un portaaviones) no cuestan puntos de suministro. Tampoco cuentan para el límite de CAP permitido en OpMap.

Regla opcional [30.7]: Pagar los puntos de suministro de reabastecimiento en vuelo amplía el alcance de la CAP en 1 hexágono en el StratMap y a 20 hexágonos en el OpMap.

Procedimiento CAP en ambos mapas

- Un jugador inicia una misión CAP colocando una unidad aérea elegible dentro del alcance CAP -- sin trazar una ruta de vuelo -- directamente en el hexágono desde el que desea atacar a la/s unidad/es enemiga/s que está interceptando.
- Cada unidad enemiga elegible puede hacer un intento de detectar a la unidad que realiza CAP. Esto no se limita al hexágono que está siendo interceptado.
- Si la detección tiene éxito, la unidad CAP puede ser atacada por cualquier unidad enemiga que pueda hacerlo. Esto se resuelve simultáneamente con el ataque de la unidad que realiza su misión CAP.
- Si no tienen éxito, la unidad CAP realiza su ataque primero. Entonces será detectada automáticamente y podrá ser atacada por cualquier unidad enemiga que pueda hacerlo.
- Si la/s unidad/es enemiga/s vuelve/n a moverse (hayan abortado o no), otra unidad aérea en misión CAP puede interceptar a esta/s unidad/es.

Si la misión CAP utiliza armamento BVR para su primer ataque

Los jugadores utilizan el mismo procedimiento descrito anteriormente, aparte del último punto. Si la unidad CAP usa armamento BVR que están fuera del alcance de detección de cualquier unidad enemiga, no son detectadas automáticamente. Después de que se haya realizado el ataque BVR, la unidad aérea en la misión CAP puede entonces entrar en el hex de la/s unidad/es enemiga/s que desea interceptar para realizar otro enfrentamiento. Si lo hace, esto proporciona a las unidades enemigas una última oportunidad de detectarla. Si la detección tiene éxito, la unidad CAP puede ser atacada por cualquier unidad enemiga que pueda hacerlo. Esto se resuelve simultáneamente con el ataque de la unidad que realiza su misión CAP. Si no tienen éxito, la unidad CAP realiza su ataque primero. Entonces pasará automáticamente a ser detectada y podrá ser atacada por cualquier unidad enemiga que pueda hacerlo.

Independientemente de si la unidad en la misión CAP usó su BVR o no, si entra en un hex que ya contiene unidades de ambos bandos, la misión CAP en el hex se resuelve completamente primero, (tanto fuego amigo como hostil).

Procedimiento post-CAP: (misión CAP resuelta)

- OpMap: Unidad aérea CAP vuela de regreso a su AO-hex.
- StratMap: Se vuelve a colocar (no regresa volando) en el display de la base aérea en un espacio que indica que se ha producido una salida.

16.4.3.6.1. Patrulla aérea de combate (CAP) en el StratMap

Existen diferencias importantes entre el funcionamiento de la CAP en el mapa estratégico (StratMap) y en el mapa operacional (OpMap).

Unidades aéreas elegibles para llevar a cabo la CAP:

- Modo: Debe estar en modo interceptación
- Salidas: Debe tener al menos una salida restante
- Impactos: No puede tener ningún impacto

Para realizar CAP una unidad aérea o naval enemiga detectada debe estar dentro del alcance de la CAP. El alcance CAP es:

- 2 StratHexes desde un portaaviones o base aérea estadounidense

- 1 StratHex si se trata de cualquier otra nación.

16.4.3.6.2. Patrulla aérea de combate (CAP) en el OpMap

Las misiones CAP en el OpMap se manejan de manera diferente a las del StratMap. Para realizar CAP en el OpMap, las unidades aéreas deben tener asignada un área de operaciones (AO).

Área de operaciones (AO):

Durante la fase de asignación de unidades un jugador puede asignar unidades aéreas elegibles desde una base aérea o un portaaviones en una misión CAP colocándolas - sin trazar una ruta de vuelo - en cualquier hex (llamado su AO-hex) en el OpMap. Este AO-hex debe estar fuera del alcance de cualquier instalación enemiga ADN operativa (incluso si sólo está parcialmente operativa) y dentro de los 10 hexes del portaaviones o base aérea de la que se originó. Este puede ser el hexágono que contiene el portaaviones o la base aérea. La unidad aérea no puede tener ningún impacto sobre ella, durante la fase de asignación de unidades (no pierde la capacidad de hacer CAP si recibe impactos durante el GT y permanece en su AO-hex).

Importante: Cada unidad aérea asignada para realizar una misión CAP desde un AO-hex con origen en una base aérea cuesta 9 SPs para el WP y 6 SPs para la OTAN. Este es un pago único para el GT y se abona en el momento de la asignación. No hay coste de SP para CAP desde portaaviones. Un máximo de 5 unidades aéreas OTAN y 3 WP pueden ser asignadas a misiones CAP desde AO-hexes originadas en bases aéreas. Cada portaaviones puede iniciar 1 CAP.

Reglas relativas a la utilización de la CAP de los AO-hexos:

- No puede haber más de una unidad en cada AO-hex.
- Las fichas CAP deben utilizarse para indicar de qué base aérea despegó la unidad aérea y para ocultar la unidad aérea en su AO-hex con el lado no detectado de la ficha.
- Una vez detectada, la unidad aérea permanece detectada durante el resto del GT. Dale la vuelta al marcador CAP para mostrar su lado detectado y mantenlo en el AO-hex.
- Las unidades aéreas de misión CAP pueden moverse fuera de su AO-hex e interceptar cualquier unidad(es) aérea(s) enemiga(s) detectada(s), pero la distancia no puede exceder 4 hexágonos, (contados desde el AO-hex). Mueve las unidades como durante la interceptación aire-aire.
- Durante la fase final de un GT, los jugadores deben retirar las fichas de misión CAP de los hexágonos AO y volver a colocar las unidades aéreas en su portaaviones/base aérea.

Como excepción importante a la tasa normal de salidas, no hay límite al número de interceptaciones CAP que una unidad aérea puede realizar desde un AO-hex durante su misión CAP. De ahí el elevado coste de suministros. Sin embargo, los jugadores deben recordar que sólo pueden realizar CAP con una unidad aérea. Sólo puede ser contra una/s unidad/es enemiga/s una vez durante el movimiento/misión de esa/s unidad/es.

Efecto de un AO-hex atacado o invadido:

- Los impactos de armas nucleares o químicos en un hexágono AO son ignorados por las unidades allí en CAP ya que la localización hexagonal de la unidad CAP es sólo un posicionamiento abstracto que en realidad son vuelos de escuadrones desplazando su presencia sobre un área de patrulla pre designado.
- Del mismo modo, el hexágono AO invadido no afecta a las unidades en misión CAP.

Nota del diseñador: durante las pruebas de juego se hizo evidente que, con demasiada frecuencia, las reglas normales de interceptación no permitían una interceptación y, por tanto, dejaban desprotegidas a las unidades terrestres de vanguardia. Dada la doctrina de la OTAN, esto no era realista. Gracias a mis evaluadores, se reescribió la regla de CAP existente para reflejar la CAP y el AO (Área de Operaciones) de la forma más comprensible. Aunque las reglas sobre CAP añaden complejidad y fichas, estoy convencido de que completan el sistema de guerra aérea. La doctrina WP dependía en gran medida de los SAM móviles (S-75 y S-12, que la OTAN designó como SA-2 y SA-6) en lugar de una gran cobertura de cazas, pero no excluía la posibilidad de lograr una superioridad aérea local allí donde sus tropas terrestres estuvieran logrando un avance.

16.4.3.7. Intercepción aeronaval

MISIÓN: ATAQUE

OBJETO: La interceptación aéreo-naval se usa para atacar a unidades navales enemigas durante la porción de una fase de movimiento del jugador enemigo.

PREREQUISITOS ESPECIALES: La unidad enemiga a interceptar debe ser una unidad naval enemiga detectada, que acaba de mover al menos un hexágono durante el paso de acción actual.

PROCEDIMIENTO: Una vez cumplidos todos los requisitos previos, el jugador anuncia qué unidad naval enemiga tiene como objetivo y coloca una ficha de misión de ataque encima de su(s) unidad(es) interceptora(s).

La unidad naval enemiga cesa inmediatamente su movimiento en el hex que ocupa al anunciarse el intento de interceptación. El jugador que intercepta traza una ruta de vuelo hacia el objetivo con su(s) unidad(es) aérea(s) hasta dentro de su alcance de AS o SS (si el objetivo es un submarino "En el mar"), o de misiles crucero (el que vaya a usar el jugador que intercepta) de la unidad naval objetivo. A continuación, debe atacar a la unidad naval objetivo y luego regresar a la base aérea desde la que inició la misión.

Si las unidades aéreas interceptoras fueron detectadas antes de su ataque, la unidad naval o apilamiento en el hex objetivo puede iniciar un combate naval-aéreo. Aplica los resultados del combate de ambos combates (naval-aéreo y aéreo-naval) simultáneamente.

Si la unidad/apilamiento aérea de interceptación no fue detectada antes de lanzar su ataque, será detectado automáticamente al concluir el ataque y podrá ser atacado por las unidades navales en el hex objetivo después de que se hayan aplicado los resultados del combate aeronaval. [17.6] Combate aeronaval

Las unidades navales interceptadas pueden continuar moviendo después de la interceptación, incluso si han recibido impactos, y pueden ser interceptadas de nuevo en el siguiente hexágono al que muevan.

MODO OFENSIVO

16.4.3.8. Superioridad aérea

MISIÓN: ANTIAÉREA

OBJETIVO: El objetivo de una misión de superioridad aérea es establecer el dominio aéreo e impedir que el enemigo lleve a cabo cualquier operación aérea ofensiva o defensiva eficaz. Las misiones de superioridad aérea suelen ser llevadas a cabo por aviones de combate equipados con armas aire-aire y avanzados sensores y aviónica. Estos aviones están diseñados y optimizados para el combate aéreo.

PROCEDIMIENTO: Se pone una ficha de misión antiaérea con la unidad aérea y se traza una ruta de vuelo. Independientemente de sus factores reales, la unidad se trata como si no tuviera factores de bombardeo, misil anti buque (AS) o antisubmarino hasta que aterrice de nuevo en una base aérea.

16.4.3.9. Escolta

MISIÓN: ANTIAÉREA

PROPÓSITO: El propósito general de una misión de escolta es evitar que los interceptores enemigos destruyan las unidades aéreas de ataque amigas.

PREREQUISITOS ESPECIALES: La unidad de escolta debe acompañar al menos a una unidad aérea que esté en una misión que no sea antiaérea.

PROCEDIMIENTO: Se coloca una ficha de misión antiaérea encima de la unidad aérea y se traza una ruta de vuelo junto con cualquier otra unidad aérea que no esté en misión antiaérea.

Una unidad de escolta nunca puede abandonar el hexágono ocupado por la unidad a la que escolta, a menos que la propia escolta sea destruida o forzada a abortar.

Todas las unidades escolta en un hexágono deben ser atacadas antes de que un interceptor pueda atacar a una unidad escoltada. El exceso de interceptores puede atacar a la(s) unidad(es) aérea(s)

escoltada(s).

Independientemente de sus factores reales, la unidad de escolta se trata como si no tuviera factores de bombardeo, misil anti buque (AS) o antisubmarino hasta que aterrice de nuevo en una base aérea.

[16.4.3.5] Interceptación aire-aire; [16.4.2] Incursiones

16.4.3.10. Ataque anti buque (AS)

MISIÓN: ATAQUE

OBJETIVO: El objetivo general de una misión AS es destruir o dañar unidades navales de superficie enemigas, incluidas las unidades de convoy.

PREREQUISITOS ESPECIALES: El objetivo debe ser detectado y estar al alcance.

PROCEDIMIENTO: Se pone una ficha de misión de ataque con la unidad aérea atacante y se traza una ruta de vuelo al objetivo. Si la unidad alcanza (o está al alcance de) el hex objetivo, el jugador propietario revela la ficha de misión de ataque y puede atacar a cualquier unidad naval de superficie enemiga (dentro de los límites de la regla [17.9] fuerza de escolta), o convoy presente. Los resultados del ataque se determinan según el procedimiento para combate aeronaval.

Las unidades aéreas capaces de lanzar misiles a larga distancia no tienen que entrar en el hex objetivo y no usan su factor de AS. En su lugar, el jugador propietario debe consultar la ficha o la tabla de misiles para encontrar el alcance de estos misiles y usar la tabla de misiles para la resolución del combate. La trayectoria de los misiles anti buque de largo alcance nunca debe entrar en un hex costero de agua o tierra pero puede zigzaguear si su alcance lo permite.



Si la unidad entra en el hex objetivo para realizar su ataque, entonces debe usar su factor de AS. No utilizar la tabla de proyectiles para la resolución del combate. [RCS] Ver también [17.9] Fuerza de escolta.

EJEMPLO: El Tu-22M2 soviético lleva el misil anti buque AS-4. La unidad aérea puede atacar a unidades navales a una distancia de 14 hexágonos operacionales y entonces usaría la tabla de misiles para la resolución del combate. Esto muestra una probabilidad del 57% de alcanzar el objetivo con una cabeza nuclear HE. Si la unidad aérea entrara en el hexágono de la unidad naval podría usar su factor AS de 9, elevando la probabilidad de impacto al 90%. Los soviéticos probablemente impactarían o incluso hundirían la unidad naval pero correrían el riesgo de ser derribados a corta distancia.



16.4.3.11. Ataque a superficie

MISIÓN: ATAQUE

PROPÓSITO: El propósito general de una misión de ataque de superficie es destruir o dañar unidades o instalaciones enemigas bombardeando el hexágono objetivo.

PROCEDIMIENTO: Se pone una ficha de misión de ataque sobre la unidad aérea atacante y se traza una ruta de vuelo hasta el objetivo. Si la unidad alcanza (o está al alcance de) el hex objetivo, el jugador propietario revela la ficha de misión de ataque y puede atacar cualquier instalación enemiga, unidad terrestre, o unidad naval de superficie detectada presente en el hex objetivo. Los resultados del ataque se determinan según el procedimiento para combate aire-tierra o aire-naval.

Las unidades aéreas capaces de lanzar misiles a larga distancia no

tienen que entrar en el hex objetivo y no usan su factor B. En su lugar, el jugador propietario debe consultar la ficha o la tabla de misiles para encontrar el alcance de estos misiles y usar la tabla de misiles para la resolución del combate.

Si la unidad entra en el hex objetivo para realizar su ataque, entonces debe usar su factor B. No utiliza la tabla de proyectiles para la resolución del combate. [16.7 Combate aeronaval; 15.1.5 Misiles de crucero.

Consulta también la Tabla de Modificadores de Bombardeo.

16.4.3.12. Apoyo aéreo cercano (CAS)

MISIÓN: ATAQUE

CUÁNDO: Apoyo aéreo cercano en fase de combate

PROPÓSITO: El propósito de una misión de apoyo aéreo cercano es apoyar a unidades terrestres amigas adyacentes a unidades terrestres enemigas, en defensa y ataque. Múltiples misiones CAS desde diferentes bases aéreas o FOBs pueden ser voladas secuencialmente contra el mismo hex(es) hasta que una misión CAS haya sido volada con éxito. No se pueden realizar más ataques aéreos después de eso.

PROCEDIMIENTO: Se pone una ficha de misión de ataque sobre la unidad aérea atacante y se traza una ruta de vuelo hasta el objetivo. Si la unidad alcanza (o está al alcance de) el hex objetivo, el jugador propietario revela la ficha de misión de ataque y puede atacar a cualquier unidad terrestre presente en el hex objetivo. Los resultados del ataque se determinan según el procedimiento para el combate aire-tierra.

Las unidades aéreas capaces de lanzar misiles a larga distancia no tienen que entrar en el hex objetivo y no usan su factor B. En su lugar, el jugador propietario debe consultar la ficha la tabla de misiles para encontrar el alcance de estos misiles y usar la tabla de misiles para la resolución del combate.

Si la unidad entra en el hex objetivo para realizar su ataque, entonces debe usar su Factor B. No utiliza la tabla de proyectiles para la resolución del combate.

Utiliza las fichas "CAS" para visualizar una misión de apoyo aéreo cercano exitosa. Éxito = según el registro de resolución aéreo/naval el ataque habría resultado en al menos un impacto sobre una unidad de combate terrestre. Sin embargo, este impacto es virtual y NO se inflige a ninguna unidad presente en el hex. La ficha CAS supone un modificador de combate en la resolución de combate tierra-tierra subsiguiente. Impactos adicionales más allá del primero son infligidos a cualquier unidad/es terrestre/s en el hex objetivo. Sólo se coloca una ficha de CAS en un hex.

Consulta también la tabla de modificadores de bombardeo.

[16.6] Combate aire-tierra

16.4.3.13. Ataque de interdicción

MISIÓN: ATAQUE

PROPÓSITO: El propósito general de una misión de ataque de interdicción es interceptar las rutas enemigas de avance, cortar el suministro, los refuerzos o la retirada.

PROCEDIMIENTO: Se coloca una ficha de misión de ataque sobre la unidad aérea y se traza una ruta de vuelo hacia el objetivo. Si la unidad alcanza (o está al alcance de) el hex objetivo, el jugador propietario revela la ficha de misión de ataque y puede atacar el hex para "interdicarlo". Los resultados del ataque se determinan según el procedimiento para el combate aire-tierra.

Las unidades aéreas capaces de lanzar misiles a larga distancia no tienen que entrar en el hex objetivo y no usan su factor de bombardeo (B). En su lugar, el jugador propietario debe consultar la ficha la tabla de misiles para encontrar el alcance de estos misiles y usar la tabla de misiles para la resolución del combate.

Si la unidad entra en el hex objetivo para realizar su ataque, entonces debe usar su factor B. No utiliza la tabla de proyectiles para la resolución del combate.

Utiliza fichas de "interdicción" para visualizar una misión de interdicción con éxito. Éxito = según el registro de resolución

aéreo/naval el ataque habría resultado en al menos un impacto sobre una unidad de combate terrestre. Sin embargo, este impacto es virtual y NO se inflige a ninguna unidad presente en el hex. Los impactos adicionales más allá del primero son ignorados. Múltiples fichas de interdicción no tienen más efecto que 1 ficha. Los efectos de una interdicción exitosa se describen en [11.1.3.] interdicción.

Consulta también la tabla de modificadores de bombardeo.

[11.1.3] interdicción

EJEMPLO DE INTERDICCIÓN:

Un F-15 estadounidense vuela al hex operacional 1625 en una misión de ataque con la intención de interdicar un hexágono. Cuando el F-15 llega al hex, es interceptado por una unidad aérea MiG-23 enemiga. Si el MiG-23 en el subsiguiente combate aire-aire inflige un impacto en el F-15, entonces el F-15 automáticamente aborta la misión de ataque y falla en interdicar el hex. Si el MiG-23 falla en infligir un impacto al F-15, entonces se tira el dado; si la tirada es igual o menor que el factor de bombardeo del F-15, el F-15 interdicar el hex y se coloca en él una ficha de "interdicción". Si la tirada es mayor que el factor de bombardeo, entonces no se coloca ninguna ficha. Independientemente del resultado, al concluir la resolución de la tirada, la misión de ataque del F-15 concluye, y debe volar de regreso a su base aérea.

16.4.3.14. Minado/Dragado de minas

MISIÓN: ATAQUE

FINALIDAD: la finalidad de los minadores es atacar a las unidades navales de superficie mediante ataques con minas. El barrido de minas las elimina. [17.7] Minas

PRERREQUISITOS ESPECIALES: Sólo unidades elegibles que lleven uno o una combinación de símbolos de mina:

- ◆ Minador
- ⚡ Barreminas



PROCEDIMIENTO: Se pone una ficha de misión de ataque sobre la unidad aérea y se traza una ruta de vuelo a cualquier hexágono de la zona marítima que vaya a ser minado o barrido. Si la unidad penetra en la zona marítima, el jugador propietario revela la ficha de misión de ataque y puede colocar o retirar un nivel de minas en la zona marítima. Coste: +10 MP (Añadido al coste de MP)

16.4.3.15. Ataque antisubmarino (SS)

MISIÓN: ATAQUE

OBJETIVO: El objetivo general de una misión de ataque antisubmarino es destruir o dañar unidades submarinas enemigas. También llamada guerra antisubmarina (ASW).

PROCEDIMIENTO: Se pone una ficha de misión de ataque sobre la unidad aérea y se traza una ruta de vuelo hasta el objetivo. Si la unidad alcanza (o está al alcance de) el hex objetivo, el jugador propietario revela la ficha de misión de ataque y puede atacar a una única unidad submarina detectada. Los resultados del ataque se determinan según el procedimiento del combate aeronaval.

Las unidades aéreas capaces de lanzar misiles antisubmarinos a larga distancia no tienen que entrar en el hex objetivo y no usan su factor SS. En su lugar, el jugador propietario debe consultar la ficha la tabla de misiles para encontrar el alcance de estos misiles y usar la tabla de misiles para la resolución del combate.

Si la unidad entra en el hex objetivo para realizar su ataque, entonces debe usar su factor SS. La excepción es si el submarino está "En puerto", en cuyo caso la unidad aérea usa su factor AS. En cualquier caso, no utiliza la tabla de misiles para la resolución del combate.

16.4.3.16. Misión aérea de reconocimiento

Las misiones de reconocimiento aéreo se gestionan de forma abstracta, sin que se mueva ninguna ficha de unidad aérea.

OBJETIVO: El reconocimiento es crucial para aumentar la eficacia de los ataques contra unidades e instalaciones enemigas. Incluso las unidades e instalaciones terrestres, que siempre se consideran detectadas. Reconocer el objetivo antes de una misión CAS o de bombardeo, dobla el factor B de un ataque de superficie y cancela el DRM negativo para ataques con misiles contra algunos objetivos no reconocidos. Además, debe revelarse el contenido exacto del hexágono reconocido.

Durante la fase de movimiento del modo ofensivo, un jugador puede iniciar cualquier número de misiones aéreas de reconocimiento, hasta el número que tenga a su disposición por GT.

Consulta las instrucciones del escenario para ver cuántas misiones tiene disponibles cada bando por GT. Los jugadores deben registrar la finalización de cada misión moviendo la ficha "Available Recce (GT)" 1 casilla hacia 0.

PROCEDIMIENTO:

Es un proceso de 5 pasos:

1. Designar el objetivo de la misión aérea de reconocimiento (unidades o instalaciones navales terrestres/detectadas pueden ser el objetivo). Las unidades navales no detectadas no pueden ser objetivo de reconocimiento.
2. Mueve la ficha " Available Recce (GT)" 1 espacio hacia 0 en el track general. Gasta 1 SP.
3. Tira 1d10 para saber si la misión ha tenido éxito:

Terrain	Target Type					
	LRMU, Submarine u.		HQ, Assault units, ADN Inst., Naval Surface units, EAB		POMCUS, Air Base, Airport, Other Inst., Interdiction	
	WP Spotter	NATO Spotter	WP Spotter	NATO Spotter	WP Spotter	NATO Spotter
Clear/ Rough / Swamp						
Mountains / Coastal	3	4	4	5	9	9
Water / Town						
Woods / W. Rough /						
W. Mountain / Open	2	3	3	4	7	8
Water / City						
Roll 1d10: if equal to or lower ► Success: put reconnoitred marker on unit						

4. Marca cualquier objetivo terrestre con una ficha "Recon" inmediatamente después de la tirada de reconocimiento exitosa.

Importante: Retira inmediatamente la ficha "Recon" de las unidades terrestres que muevan desde el hexágono en el que tuvo lugar el reconocimiento.

5. Tira 1d10 para determinar si ha habido bajas: Con una tirada de 10 ha habido un número considerable de aviones derribados o dañados. Por cada baja, mueve "Available Recce (GT)" para indicar que se ha perdido permanentemente una misión aérea de reconocimiento.

Modificadores de la tirada:

- Hexágono objetivo en ADN plenamente operacional: +2
- ADN operacional limitado: +1
- Calificación tierra-aire del objetivo: +1/2 calificación AA.

Restablece la ficha "Available Recce (GT)" durante la fase final, reduciendo el total según las bajas sufridas. A lo largo de la partida, los jugadores verán que sus recursos de reconocimiento disminuyen.

16.5. Combate aire-aire

Siempre que unidades aéreas contrarias estén en rango de combate aéreo (comprobar el RCS) y al menos una de ellas sea detectada, se puede iniciar el combate aire-aire con unidades aéreas usando sus factores antiaéreos (AA), atacando cada unidad aérea por separado. Si el combate aire-aire se resuelve en el StratMap y ambas unidades ocupan el mismo hexágono; usa el factor AA impreso en las fichas, no los factores de combate BVR.

Paso 1: Asignación

El jugador interceptor asigna sus unidades aéreas a las unidades objetivo (primero las escoltas).

Paso 2: Anti-Aire

El jugador que dispara tira 1d10 por cada unidad aérea que dispara.

Si el resultado es igual o menor que el factor antiaéreo de la unidad que dispara, la ficha "Target" se coloca en el registro de resolución de combate aéreo/naval en la casilla correspondiente a la diferencia entre la tirada y el factor antiaéreo. Antiaéreo contra "Aviones de baja maniobrabilidad o baja velocidad": -1 DRM.

Paso 3: ECM

El otro jugador tira 1d10:

Si la tirada es menor que el mayor factor ECM entre todas sus unidades aéreas en el hex, la ficha "Target" se mueve hacia cero en el registro de resolución de combate aéreo/naval un número de espacios igual a la diferencia entre la tirada y el factor ECM. Las unidades aéreas sufren el número de impactos en el que se encuentra la ficha. Si la ficha se mueve más allá del espacio cero en el contador, no hay efecto.

Si la tirada es igual o mayor que el Factor ECM más alto entre las unidades aéreas, entonces la ficha permanece en la casilla donde ha sido colocado en el Paso 1, y las unidades aéreas sufren el número de impactos en el que se encuentra la ficha.

Nota del diseñador: las unidades aéreas EW incluidas en el juego que operan con cualquier misión aérea tienen una clasificación ECM alta para representar sus capacidades de interferencia mejoradas.

[16.2.7] Unidades aéreas EW/ECM

Paso 4: Resultados del combate

El resultado del ataque, expresado en impactos sobre las unidades aéreas, se lee en la casilla azul sobre la que termina la ficha.

Si el combate es simultáneo, todas las unidades completan su combate aire-aire antes de que se aplique cualquiera de los resultados.

Si el combate no es simultáneo (sólo un bando ha detectado al otro), entonces después de que las unidades aéreas no detectadas hayan disparado y se hayan aplicado impactos, son detectadas automáticamente, y las unidades aéreas elegibles pueden ahora contraatacar con combate aire-aire. Sin embargo, cualquier modificador a sus factores debido a los impactos que acaban de recibir se aplica, ya que el combate no es simultáneo.

Recordatorio: Las unidades E-3A EWDA de la OTAN inciden en el combate aire-aire. [16.2.1] EWDA, [16.4.3.5] Interceptación aire-aire

16.5.1. Combate aire-aire con armamento "más allá del rango visual" (BVR)

Algunas unidades aéreas son capaces de iniciar un combate aire-aire a una distancia de 1 o más hexes de mapa operacional (mostrado en la tabla [RCS]):

Strat Hex R.	0					1											
	Op Hex R.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
F-14 (AIM-54 Phoenix)	Air	•	6	5	5	4	4	3									

El uso de armas a distancia funciona exactamente igual que el combate aire-aire, usando el factor de la columna para el alcance apropiado (incluyendo el hexágono objetivo) como factor antiaéreo. Obviamente, el combate sólo es simultáneo si el objetivo también tiene armas AA a distancia y ambos bandos son detectados.

Una vez finalizado el combate BVR, todas las unidades aéreas han gastado sus misiles antiaéreos de largo alcance. Marca estas unidades aéreas con la ficha respectiva. Si no han abortado, estas unidades aéreas pueden continuar su misión y llevar a cabo un combate aire-aire con su capacidad AA siempre que compartan un hexágono con una unidad aérea enemiga detectada.

Nota: Sólo hay 1 unidad aérea (F-14) capaz de combate aire-aire BVR a 1 StratHex de distancia.

16.6. Combate aire-tierra

Siempre que una unidad aérea con un factor de bombardeo (B) en una misión de ataque esté en el mismo hexágono que una unidad o instalación terrestre, la unidad aérea puede atacar a la unidad terrestre. Si ataca más de una unidad aérea, cada una ataca por separado.

El jugador que bombardea tira un dado por cada unidad aérea que bombardea. Si el resultado es igual o menor que el factor de bombardeo de la unidad que dispara, la ficha "Target" se coloca en el registro de resolución del combate aéreo/naval en la casilla

correspondiente a la diferencia entre la tirada y el factor de bombardeo. El resultado del combate se expresa en impactos sobre la unidad terrestre en la fila verde debajo de la casilla donde está la ficha "objetivo".

[Track de resolución de combate aéreo/naval]

Cualquier unidad aérea que reciba impactos antes de su ataque, posiblemente por combate tierra-aire en el hexágono objetivo, aborta inmediatamente su misión sin llevar a cabo combate aire-tierra.

Los impactos en los apilamientos de unidades terrestres se distribuyen a elección del propietario, comprueba también

[14.1] impactos en unidades terrestres.

Excepción: si el hex objetivo ha sido reconocido, trata el combate aire-tierra de la misma manera que [16.6.1] Bombardeo de precisión.

Excepción: [16.6.1] Bombardeo de precisión

Las siguientes circunstancias modifican la tirada de un ataque aéreo (todos los modificadores son acumulativos):

- +2 al atacar a un objetivo en cualquier tipo de terreno montañoso.
- - +1 al atacar a un objetivo en una ciudad (total y parcial), bosque o hexágono boscoso agreste.
- El factor de bombardeo se duplica si el objetivo tiene una ficha de reconocimiento. Las unidades aéreas elegibles también pueden llevar a cabo combate aire-tierra lanzando misiles de crucero. [15.1.5] Misiles de crucero, [15.1.4] Unidades de misiles de largo alcance, [15.7] Combate aéreo-terrestre, [16.4.3.16] Misión aérea de reconocimiento.

16.6.1. Bombardeo de precisión

Si unidades aéreas () elegibles llevan a cabo una misión de ataque con éxito, el jugador atacante puede elegir el objetivo para recibir los impactos. No se aplican restricciones y estos impactos pueden destruir la unidad.



Todos los ataques con misiles y misiles de crucero (iniciados por unidades aéreas, terrestres o navales) son ataques de bombardeo de precisión a larga distancia. [15.1.3] Misiles de crucero; [15.1.4] LRMU.

16.7. Combate aeronaval

Siempre que una unidad aérea en misión de ataque esté en el mismo hexágono que una unidad naval de superficie enemiga detectada o una unidad submarina "En puerto", la unidad aérea puede atacar usando su factor anti-buque (AS).

Si está en el mismo hexágono que una unidad submarina "En el mar" detectada, puede atacar usando su factor antisubmarino (SS).

El jugador que dispara tira un dado; si el resultado es igual o menor que el factor de combate de la unidad que dispara (lo que se esté usando), la ficha "Target" se coloca en el registro de resolución de combate aéreo/naval en la casilla correspondiente a la diferencia entre la tirada y el factor de combate.

El otro jugador tira inmediatamente un dado; si la tirada es menor que el factor ECM de la unidad naval objetivo, la ficha "Target" se mueve hacia cero en el registro de resolución de combate aéreo/naval un número de espacios igual a la diferencia entre la tirada y el factor ECM. Si la ficha se mueve más allá del espacio cero en el contador, no hay efecto.

Nota: Una unidad submarina "En puerto" no tiene contramedidas electrónicas (ECM), ignora la clasificación ECM en la ficha.

El resultado del combate se expresa en impactos sobre la unidad naval en la fila azul encima de la casilla donde está la ficha "Target".

Las unidades aéreas elegibles también pueden realizar combate aeronaval lanzando misiles de crucero. [15.1.5] Misiles de crucero

16.8. Redes de defensa aérea (ADN)

Tanto la OTAN como el WP se apoyaban en una red de sistemas de alerta temprana, mando y control, instalaciones de radar y unidades de misiles tierra-aire (SAM). La red de defensa antiaérea (ADN)

facilita la detección y puede iniciar ataques tierra-aire.

Instalaciones

ADN en el **mapa operacional** se compone de las siguientes instalaciones, representadas por fichas:

- CRP/CRC/RP (puntos o centros de control e información).
- SOC (centro de operaciones sectoriales).
- Sectores de HQ.

Estas instalaciones pueden recibir un máximo de 4 impactos cada una. Son destruidas permanentemente con su 4º impacto, retirando la ficha del mapa. Los impactos superiores a 4 no cuentan para el total del sector aéreo. Anote los impactos en el Registro de Impactos de Defensa Aérea.

Cualquier instalación de la ADN en un hex en el que entren tropas terrestres enemigas (no fuerzas especiales en operaciones especiales) se considera destruida para el resto de la partida. Registra los impactos para el sector aéreo en consecuencia.

Las instalaciones de ADN en el **StratMap** no tienen límites de sector y no están representadas en el registro de impactos de defensa aérea, en su lugar utilizan fichas de impacto en el mapa. Mientras dicha instalación no haya recibido 3 impactos está plenamente operativa, con 3 impactos queda limitada y el 4º impacto destruye la instalación. El alcance máximo para la detección de unidades aéreas es de 1 StratHex.

Sectores

Los sectores aéreos agrupan las instalaciones ADN. El espacio aéreo OTAN se divide en 5 sectores (AFNORTH, 4 ATAF, 2 ATAF, Reino Unido y Francia), el espacio aéreo WP en 3 sectores (LVD 3, LVD 1 y CSSR). Los límites de los sectores aéreos están impresos en el mapa.

Un sector puede estar en pleno funcionamiento, en funcionamiento limitado o fuera de servicio en función del número de impactos acumulados en sus activos e instalaciones.

Totalmente operacional: Todas las unidades aéreas enemigas que entran en un sector ADN (a continuación si ya están dentro de uno) son detectadas automáticamente. Tras la detección automática resuelve inmediatamente 1 combate tierra-aire como se especifica en la regla [16.8.1] Combate de red de defensa aérea.

Operatividad limitada: Un sector ADN tiene operatividad limitada una vez que sus instalaciones han recibido un número de impactos, tal y como figura en el registro de impactos ADN. Sin detección automática. [13] Detección (estándar). Después de una detección exitosa resuelve 1 combate tierra-aire como se especifica en la regla [16.8.1] Combate de red de defensa aérea.

Fuera de servicio: Un sector ADN queda fuera de servicio una vez que sus instalaciones han recibido un número determinado de impactos, según el registro de impactos ADN. No hay detección automática ni combate tierra-aire ADN.

Las instalaciones dañadas de la red de defensa antiaérea no pueden repararse.

Ejemplo: CRC Visselhövede ha recibido 4 impactos, esta destruido. Brokzetel ha recibido 1 impacto

2 ATAF (AA 5)		Limited if 8 hits (AA 4)	<input type="checkbox"/>	
		Out of service if 12 hits	<input type="checkbox"/>	
Installation	Location	Hex	Hit Roster	Destroyed
CRC	Visselhövede	2621		
SOC	Brokzetel	2816		<input type="checkbox"/>
SOC	Uedem	2012	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CRC	Erndtebrück	1718	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

16.8.1. Red de defensa aérea en combate

Inmediatamente después de la detección mediante ADN y si está al alcance de una instalación ADN, la unidad aérea se somete a un combate tierra-aire según [15.7.3] Procedimiento de combate tierra-aire utilizando los siguientes valores antiaéreos:

Sector plenamente operacional:

NATO ADN valor antiaéreo 5 (rango 6 OpHex y 0 StratHex)

WP ADN valor antiaéreo 4 (rango 6 OpHex y 0 StratHex)

Nota: ¡Excepcionalmente, en este caso, 6 OpHex no se redondean a 1 StratHex!

Sector operacional limitado:

NATO ADN valor antiaéreo 4 (rango 5 OpHex y 0 Strat hex)

WP ADN valor antiaéreo 3 (rango 5 OpHex y 0 Strat hex)

Estos valores también están impresos en las fichas, no olvides dar la vuelta a las fichas de instalación ADN cuando el sector al que pertenecen pase a estar con operatividad limitada.

Las unidades aéreas sólo pueden ser atacadas una vez por cada instalación ADN al alcance en cada sector aéreo al entrar en ese sector. Las unidades aéreas que se crucen entre sectores pueden ser atacadas varias veces.

Excepciones: Las unidades de helicópteros no son detectadas automáticamente y no son atacadas por ADN. [16.2.9] Unidades de helicópteros

Nota del diseñador: estos ataques automáticos tierra-aire son la abstracción de los ataques con misiles antiaéreos.

Nota: Si utilizas el StratMap, consulta las reglas [24.6] y [24.7].

17. GUERRA NAVAL

Las reglas navales de Red Strike distinguen entre las múltiples características de los portaaviones estadounidenses, los cruceros de misiles soviéticos y los potentes submarinos.

Algunos buques capitales se identifican con su nombre, símbolos oficiales del casco y números. Por ejemplo, el CVN-65 es el portaaviones de propulsión nuclear estadounidense "Enterprise". La mayoría de las fichas de unidades navales representan varios buques de distintos tipos y clases.

Las unidades navales no necesitan suministros ni LOC. No necesitan puntos de suministro y no gastan ninguno; en su lugar gastan MPs para acciones de combate ofensivas. El OpMap está dividido en zonas marítimas, éstas sólo son relevantes en la guerra de minas.

17.1. Unidades navales

Las capacidades de las unidades navales varían en función de su tipo. Los tipos de unidades en Red Strike se agrupan en unidades navales de superficie o submarinas:

Unidades navales de superficie

- Portaaviones
- Grupos de acción en superficie (GAS)
- Convoyes (sólo OTAN)
- Guerra antisubmarina (ASW)
- Guerra antiaérea (AAW)

Unidades navales submarinas

- Submarinos de ataque
- Submarinos de misiles balísticos (SSBN)

Cada uno de estos tipos está sujeto a restricciones y reglas de uso.

17.1.1. Portaaviones

Todos los portaaviones actúan como bases aéreas, pero no necesitan puntos de suministro para enviar unidades aéreas. Todos ellos tienen sus propios displays de base aérea.

Los portadores están disponibles en dos tamaños: grandes (CV, CVN) y pequeños (CGH, LHA, CVH). El tipo CV, CVN es un portaaviones grande con aviones con gancho de cola, mientras que los CGH, CVH y LHA son plataformas pequeñas solo para aviones de despegue y aterrizaje vertical (VTOL).

[16.2.8] Despegue y aterrizaje vertical (VTOL)

Nota del diseñador: los portaaviones son más vulnerables a los misiles anti buque, que pueden lanzarse desde fuera de su alcance de interceptación aérea. Una forma de evitarlo es mantener los portaaviones fuera del alcance de las unidades aéreas hostiles o crear una pantalla de unidades EWDA por delante del portaaviones para detectarlo antes y poder interceptarlos. ¡Mantén algunos Tomcats en CAP!

17.1.1.1. CV y CVN

Los grandes portaaviones se caracterizan por la capacidad de lanzar más unidades aéreas y de proyectar misiones de patrulla aérea de combate (CAP).

Son unidades navales que funcionan como bases aéreas flotantes,

cumpliendo todas las reglas de las bases aéreas.

Excepción: Cuando un portaaviones recibe su primer impacto, la tasa de generación de salidas de la unidad se reduce en 1. Al recibir el segundo impacto, la tasa de generación de salidas se reduce en 2. Los impactos adicionales no reducen la tasa de salidas.

Las unidades aéreas se identifican por el número de casco del portaaviones al que están asignadas.

Las unidades aéreas de portaaviones son capaces de realizar CAP, y si están en modo interceptación pueden realizar esta misión. [16] Guerra aérea; [16.3.1] Modo interceptación; [16.4.3.6] CAP (patrulla aérea de combate)



17.1.1.2. CGH, CVH, LHD Y LHA

Estos portaaviones tienen una capacidad limitada (consulta los displays aéreos).

Sólo las unidades aéreas que sean helicópteros, AV-8B o Yak-36 (38) pueden aterrizar o salir de este tipo de unidades.

[16.2.8] Despegue y aterrizaje vertical (VTOL)

17.1.1.3. Daños

Cada impacto en un portaaviones también inflige un impacto en la unidad de aviación actualmente en la unidad naval.

Ejemplo: Un portaaviones recibe tres impactos. Hay dos unidades aéreas basadas en el portaaviones. El jugador propietario debe distribuir los impactos equitativamente entre las unidades aéreas y tiene la opción de dar el tercer impacto a una unidad aérea de su elección.

Las unidades aéreas en misión (CAP por ejemplo) no reciben impactos si su portaaviones los recibe.

Si un portaaviones es hundido, las unidades aéreas aerotransportadas pueden aterrizar en otro portaaviones. Estas unidades aéreas también pueden aterrizar en bases aéreas amigas, sujetas a todas las reglas que rigen las unidades aéreas terrestres.

[14.2.] Impactos en unidades aéreas

17.1.2. Grupos de acción en superficie (GAS)

Aunque los portaaviones son técnicamente unidades de combate de superficie (además de sus otros atributos), los CGN, DD, FAC y otras unidades de combate de superficie puros se designan más apropiadamente como unidades de acción de superficie. Para propósitos de juego se disponen en grupos de acción de superficie (SAG). Los SAGs tienen diversas capacidades de bombardeo, anti-aéreo, misiles anti-buque, minado, barrido de minas y antisubmarino. La clase de buque en la ficha representa el buque insignia o la clase predominante de buques en el SAG, pero no exclusivamente.

Nota del diseñador: Por simplicidad y flexibilidad, todas las unidades que reagrupan buques de superficie se denominan "Grupos de acción de superficie". "Grupo de batalla de portaaviones" era el término correcto de la armada para aquellos buques que protegían portaaviones.

17.1.3. Submarinos

El objetivo principal de las unidades submarinas es infligir el mayor daño posible a las unidades navales enemigas, o al menos amenazar con ese daño.

Las unidades de submarinos SSBN transportan misiles balísticos nucleares. Como tales, normalmente no participan en combates, pero son uno de los principales objetivos porque transportan SLBM que pueden atacar el territorio nacional con un periodo de alerta temprana muy limitado.

Un submarino "En el mar" sólo puede ser atacado por unidades enemigas usando su factor antisubmarino y si es detectado.

Una unidad submarina "En puerto" se considera una unidad de superficie a efectos de detección.

Una unidad submarina "En puerto" no tiene contramedidas electrónicas (ECM); ignora el factor ECM de la ficha.

Un submarino "En puerto" no puede usar sus habilitaciones de combate antisubmarino.

17.1.4. Guerra antisubmarina (ASW)

Un buque de guerra antisubmarina es una embarcación naval diseñada y equipada específicamente para detectar, rastrear y contrarrestar amenazas submarinas, como los submarinos, utilizando diversos sensores y sistemas de armas avanzados.

17.1.5. Guerra antiaérea (AAW)

Un buque de guerra antiaérea es una embarcación naval diseñada específicamente para defenderse y enfrentarse a amenazas aéreas, como aviones, misiles y drones enemigos.

17.2. Modos de las unidades navales

Cada unidad naval en el juego siempre debe ser asignada, durante la fase de asignación de unidades, al modo "En puerto" o "En el mar". Durante la mayor parte del juego, las unidades navales estarán "En el mar". El modo "En puerto" se reserva normalmente para reabastecimiento y descarga. [17.8] *Convoyes*

17.2.1. Modo "En el mar"

Cualquier unidad naval puede ponerse en modo "En el mar". Para colocar una unidad naval en modo "En el mar", simplemente retira la ficha "En puerto" durante la fase de asignación de unidades y coloca una ficha de no detectada en la unidad o apilamiento que acaba de salir del puerto. No se necesita ninguna ficha para designar este modo.

17.2.2. Modo "En puerto"

Cualquier unidad naval puede ser colocada "En puerto". Para colocar una unidad naval "En puerto" durante la fase de asignación de unidades, simplemente coloca una ficha "En puerto" sobre la unidad, que debe estar en un hexágono de puerto amigo y operacional. Una unidad naval "En puerto" nunca puede gastar MPs. Una unidad submarina que está "En puerto" se considera una unidad de superficie a todos los efectos. Cualquier unidad naval con una ficha "En puerto" sobre ella es detectada automáticamente. Una unidad naval debe estar en modo "En puerto" para reabastecer SSMS, y para descargar unidades terrestres de convoyes. [17.8] *Convoyes*

Ten en cuenta que en cualquier momento en que unidades terrestres enemigas de cualquier tipo entren en un hexágono de puerto, cualquier unidad naval amiga que esté "En puerto" se pone instantáneamente en modo "En el mar" sin coste de ningún tipo.

17.3. Combate naval

El combate naval-naval puede tener lugar durante cualquier fase de movimiento. Una unidad naval que pueda iniciar un combate naval, puede hacerlo gastando 10 puntos de movimiento. No se gastan puntos de suministro. Puede disparar a cualquier unidad naval enemiga detectada dentro de su alcance y designa la unidad naval objetivo, que tiene que formar parte de la fuerza de escolta si la hay. Comprueba el alcance de combate anti buque o antisubmarino de las unidades navales en las fichas y en la tabla de misiles.

Las unidades navales sólo pueden realizar 1 combate ofensivo por GT. Pueden defenderse tantas veces como sean atacadas.

Las unidades navales del jugador no activo sólo pueden disparar a unidades navales enemigas detectadas que le hayan disparado o durante la interceptación naval-naval.

[17.9] *Fuerza de escolta*

PROCEDIMIENTO: Si ambas unidades se han detectado mutuamente, los resultados se aplicarán simultáneamente.

Si sólo una unidad ha detectado a la otra, resuelve primero el combate naval-naval y aplica los impactos antes de que la unidad naval atacada pueda devolver el fuego.

Si el ataque se dirige a un apilamiento, el jugador atacante designa la unidad naval objetivo, que tiene que formar parte de la fuerza de proyección.

El jugador que dispara declara qué factor se está usando para atacar, luego tira 1d10. Si el resultado es igual o menor que el factor que se está usando para atacar, la ficha "Target" se coloca en el registro de resolución de combate aéreo/naval en la casilla correspondiente a la diferencia entre la tirada y el factor de combate que se está usando.

VALORES DE COMBATE		
Unidad atacante	vs. Unidad Defensora	Factor de combate
Sub o Superficie	vs. Submarino "En el mar"	SS
Submarino	vs. superficie	SS o AS (a elección del jugador)
Superficie	vs. superficie	AS o B (a elección del jugador)
Superficie	vs. naval "En puerto"	B

El otro jugador tira inmediatamente un dado. Si la tirada es menor que el factor ECM de la unidad, la ficha "Target" se mueve hacia cero en el registro de resolución de combate aéreo/naval un número de espacios igual a la diferencia entre la tirada y el factor ECM. Si la ficha se mueve más allá del espacio cero en el contador, no hay efecto. El resultado del ataque, expresado en impactos sobre la unidad naval, se lee en la fila superior sobre la casilla en la que termina la ficha.

Si el combate es simultáneo, ambas unidades completan sus ataques antes de que se aplique cualquiera de los resultados. Cada impacto en una unidad naval reduce cada uno de los factores de la unidad (pero no su asignación de MP, detección o alcance de combate) en uno. Ten en cuenta que sólo una unidad naval que inicia un combate gasta MP para usar su factor.

Un submarino no puede atacar a una unidad naval con su factor SS si están separados por un hexágono de tierra completo o un lado de hexágono bloqueado.

17.3.1 Misiles anti buque

Al usar su factor de combate anti-buque (AS), una unidad usa sus misiles anti-buque. Aunque no requieren puntos de suministro, las unidades navales tienen un número limitado de misiles.



El alcance de combate de los misiles se puede encontrar en la ficha y en la tabla de misiles. El alcance se expresa en hexágonos OpMap. La trayectoria de los misiles anti buque de largo alcance nunca debe pasar sobre un hexágono costero o terrestre, pero puede usar una ruta más indirecta sobre hexágonos marítimos, si su alcance lo permite.

17.3.1.1. Agotamiento de misiles

Cada vez que una unidad naval usa su factor AS (disparando misiles anti buque); el suministro de misiles de la unidad se reduce en uno.

La mayoría de las unidades navales tienen 2 disparos: Coloca una ficha AS-1 en la unidad cuando dispare por primera vez y dale la vuelta al marcador a su cara "-2" después del segundo disparo.

Las siguientes unidades navales tienen una reserva mayor de misiles, lo que les proporciona 8 disparos:

URSS: SAG 1, SAG 4 y SAG 5

EEUU: BB Wisconsin, CGN Carolina del Sur, CGN Virginia

Estas unidades se marcan con un icono  para distinguirlas de las demás. Siempre que una unidad de este tipo Utiliza su factor AS, cambia la orientación de la ficha especial de misiles para mostrar el número de disparos disponibles. Cuando se hayan usado todos los misiles, no podrá usar su factor de AS hasta que recargue.

17.3.1.2. Recarga de misiles

Una unidad naval puede recargar su capacidad AS completamente durante la fase de suministro, si está en modo "En puerto" gastando 1 SP por disparo de misil repuesto. Una unidad naval no puede reponer más allá de su capacidad original.

La capacidad de reabastecimiento de cualquier puerto se elimina permanentemente si el puerto es destruido.

[8.2.3] *Puertos*

17.4. Interceptación naval

Cuando una unidad naval enemiga detectada entra en un hexágono (las unidades navales detectadas deben mover antes de poder ser interceptadas), se puede anunciar una interceptación con una unidad

naval amiga o apilamiento.

Sigue estos pasos inmediatamente después del anuncio: La(s) unidad(es) naval(es) interceptada(s) deja(n) de moverse.

Se pueden dar dos situaciones:

1. La(s) unidad(es) naval(es) interceptora(s) no es(son) detectada(s):

Los interceptores mueven dos OpHexes o 1 StratHex.

¿Pasan desapercibidos?

Los interceptores mueven dos OpHexes o 1 StratHex.

Hasta que estén en rango de combate naval-naval y ataquen a las unidades interceptadas.

2. La(s) unidad(es) naval(es) interceptora(s) es(son) detectada(s) (antes o después de haber iniciado el movimiento de interceptación):

Los interceptores mueven dos OpHexes o 1 StratHex

Las unidades interceptadas mueven dos OpHexes o 1 StratHex

Este movimiento alterno continúa hasta que una o ambas unidades navales estén en rango de combate naval-naval y puedan iniciar combate naval (el interceptor debe haber sido detectado para que las unidades interceptadas puedan iniciar combate).

Esto no es obligatorio y los jugadores pueden elegir continuar moviendo sus unidades. La última oportunidad para el combate naval ocurre cuando ambas unidades/apilamientos entran en el mismo hex. Las acciones evasivas están permitidas.

Al concluir el combate naval, la interceptación concluye: todas las unidades navales implicadas dejan de mover y se consideran movidas para el turno de juego (¡MA gastado!). Incluso si la unidad naval interceptora no movió pero usó algún factor de combate, se considera que ha movido.

Recuerda: Un movimiento por GT por unidad naval.

17.5. Combate naval-terrestre

El combate naval-terrestre puede tener lugar durante cualquier fase de movimiento.

Una unidad naval puede atacar a unidades o instalaciones enemigas en cualquier hexágono a su alcance gastando 10 MP.

Puede usar su factor de combate de bombardeo (B), (esencialmente disparos de cañón), con alcance limitado al mismo y a un hexágono de distancia y sólo una vez por GT.

El procedimiento es idéntico al del combate aire-tierra. [16.6] *Combate aire-tierra*

Las unidades navales elegibles también pueden llevar a cabo combate naval-terrestre lanzando misiles de crucero. [15.1.5] *Misiles de crucero*

Las unidades navales con capacidad de bombardeo (B) pueden dar apoyo de artillería [15.5.3.3.] en el mismo hex y a 1 hex de distancia.

Durante una Fase dada, una unidad terrestre individual no puede recibir más de 1 impacto debido al combate naval-tierra y ninguna unidad terrestre puede ser eliminada debido al combate naval-tierra. Las unidades terrestres no son volteadas a su cara reducida por impactos de combate naval-terrestre.

17.6. Combate naval-aéreo

El combate naval-aéreo puede tener lugar durante cualquier fase de movimiento. El procedimiento es idéntico al del combate tierra-aire. Todos los procedimientos para calcular el combate son los mismos. [15.7] *Combate tierra-aire*

17.7. Minas

◆ MINADOR

⊠ DRAGAMINAS

◆ MINADOR/DRAGAMINAS

Ambos jugadores pueden colocar minas con unidades navales o aéreas elegibles en cualquier zona marítima del mapa operacional (sólo) para impedir el movimiento naval a través de cualquier hexágono de esa zona marítima o para "minar" un puerto (el puerto deja de ser una fuente de suministro en ese caso).

Las minas pueden ser barridas por unidades navales o aéreas

elegibles, por ejemplo una unidad naval MCM o una unidad de helicópteros.

Las unidades navales dragaminas y dragaminas/espera de minas tienen un factor ECM especial de 7 para disuadir los efectos de un ataque con minas.

17.7.1. Minado

Ambos jugadores pueden colocar minas mientras mueven unidades aéreas o navales elegibles a cualquier hexágono de una zona marítima en el mapa operacional.

Una unidad naval con capacidad de minar puede colocar un nivel de minas por zona marítima por turno de juego, a un coste de 10 MP por zona marítima minada.

Una unidad aérea en modo ofensivo con capacidad de sembrado de minas puede colocar un nivel de minas en una zona marítima por salida.

El nivel máximo de minado en una zona marítima es 8. Utiliza las fichas de acierto para registrar el nivel de minado en cada zona marítima colocando una ficha de acierto en la casilla "nivel de minado" de la zona marítima correspondiente.

WP recibe VPs por minar la Zona del Canal. [20.4.6] *Minado del Canal*

17.7.2. Efectos de las minas

Las minas no distinguen entre amigos y enemigos. Cualquier unidad naval es atacada una vez por zona marítima minada, en el primer hexágono entrado en esa zona, no por hexágono movido en esa zona.

Cualquier unidad naval que gaste MPs en una zona marítima minada debe tirar inmediatamente 1d10, tomando el nivel de minas de la zona marítima como fuerza de ataque. Si el resultado es igual o menor que el nivel de minas, la ficha de blanco se coloca en el registro de resolución de combate aéreo/naval en la casilla correspondiente a la diferencia entre la tirada y el nivel de minas. Lee el número de impactos infligidos en la fila azul superior.

No Utiliza el ECM de la unidad naval para reducir el efecto.

Excepción: Las unidades con el símbolo de dragaminas utilizan un ECM genérico de 7 para contrarrestar los ataques con minas.

Los puertos en una zona marítima con un nivel de minado de 5 o más se consideran "minados"; dejan de ser una fuente de suministro hasta que el nivel de minado desciende por debajo de 5. Marca estos puertos en el mapa con una ficha "Minado". [8.2.3] *Puertos*

17.7.3. Barrido de minas

Las minas pueden ser barridas por una unidad naval o aérea elegible que mueve a través de cualquier hexágono de la zona marítima minada.

Cualquier unidad naval elegible puede barrer un nivel de minas por zona marítima por turno de juego, a un coste de 10 MPs. Una unidad naval de barrido de minas aún debe sufrir un ataque de campo de minas, pero se considera que tiene un factor ECM de 7 que se usa en tales ataques.

Cualquier unidad aérea elegible puede barrer un nivel de minas por zona marítima por salida.

MINAS EJEMPLO 1:

Una unidad naval SSN soviética entra en una zona marítima con nivel de minas 0 (si el nivel de minas hubiera sido 1 o más, el SSN soviético habría sido atacado al entrar en la zona marítima). El SSN gasta diez MPs y declara que está sembrando minas. Se coloca una ficha de impacto en el mapa en la casilla "nivel de minas" para indicar que la zona marítima tiene un nivel de minas presente. Si la zona marítima ya tuviera un nivel de minas, entonces esta acción aumentaría el nivel en 1. Ten en cuenta, sin embargo, que el nivel de minas nunca puede exceder de 8. Cualquier unidad naval (amiga o enemiga) que entre en cualquier zona marítima que tenga una ficha de impacto es atacada al entrar. Una unidad es atacada sólo una vez al entrar en la zona marítima de la ficha de impacto. Si la unidad entra en un segundo hexágono dentro de la zona marítima, no sufrirá otro ataque de minas hasta que haya salido de la zona marítima y vuelto a entrar.

MINAS EJEMPLO 2:

La unidad MCM de Alemania Oriental entra en una zona marítima

minada y es atacada inmediatamente por el nivel de minas actual, excepto que puede usar un factor ECM especial de 7 para reducir los efectos del ataque. Si la unidad sobrevive al ataque, puede gastar diez MP para eliminar un nivel de minas; reducir la ficha de impacto para reflejar el nivel de minas reducido. La ECM puede reducir el nivel de minas en 1 cada GT que barra.

17.8. Convoyes

Un convoy es un grupo de buques de carga que se desplazan juntos para apoyarse y protegerse mutuamente. Un convoy está destinado a llevar suministros y unidades de combate de refuerzo desde EEUU y Canadá a Europa.

La tabla de convoyes ofrece instrucciones detalladas sobre cada convoy:

- GT de entrada en el OpMap
- Zonas de entrada a utilizar
- Unidad(es) de combate transportada(s)
- Puerto de destino (nombre y OpHex)
- # Puntos de suministro entregados

Mientras se desplaza un Convoy puede ser interceptado por unidades navales y aéreas WP o atacado por minas.

Al llegar a su puerto de destino, espera a la siguiente fase de asignación de unidades GT, cambia el modo a "En puerto" y desembarca las unidades terrestres en la siguiente fase OTAN de evaluación de refuerzos e incrementa el nivel de suministro en la siguiente fase de suministro. Las unidades terrestres pueden usar todo su MA. La ficha de convoy se retira del mapa.

Importante: El número de puntos de suministro recibidos vía convoy es diferente si se usa o no la regla opcional de cartas. Por tanto, la tabla "suministro de la OTAN vía convoy" tiene dos partes diferenciadas.

Las unidades de combate transportadas sufren 1 impacto por cada impacto en su convoy. Voltar las unidades terrestres al recibir su primer impacto. Reduce el número de SPs entregados en un 33% del total original por cada impacto en el convoy (los convoyes tienen una capacidad de impacto de 3).

Si un convoy es eliminado, las unidades de combate y los SPs que transportaba también son eliminados.

El objetivo del jugador de la OTAN es proteger estos convoyes y llevar su carga al puerto de destino.

El objetivo del jugador WP es hundir estos convoyes antes de que lleguen a Europa.

17.9. Fuerza de escolta

Para mejorar su protección, las unidades navales (portaaviones, convoyes, etc.) pueden ser escoltadas apilándolas con grupos de acción de superficie (SAG) y moviéndolas como una pila.

Si es atacada, usa el factor ECM más alto de cualquier unidad naval de superficie del apilamiento. Aplica un -1 DRM por SAG.

Las unidades SAG deben recibir el primer impacto de un ataque con misiles o misiles de crucero en su apilamiento (ésta es una excepción a la regla de los misiles de crucero). [15.1.5.] *Misiles de crucero*

Otros impactos se distribuyen según la regla [14.3] *Impactos sobre unidades navales*

17.10. Transporte anfibio por mar a un hexágono costero

La unidad a transportar debe comenzar la misión en un hexágono con un puerto en funcionamiento y no haber movido en el turno de juego actual.

La unidad a transportar debe ser una unidad anfibia o de marines. Durante una fase de movimiento en la que la unidad terrestre sería elegible para mover, un jugador puede lanzar una misión de transporte anfibio moviendo la ficha de transporte de combate anfibio una ruta de hexágonos costeros o de mar hasta el hexágono costero de destino de la unidad (un hexágono costero es cualquier hexágono con terreno mixto de mar y tierra) o un hexágono de mar adyacente al hexágono de destino si este último está ocupado por unidades terrestres enemigas. El movimiento permitido es de 30

ophexes o 3 strathexes y cuenta como un movimiento naval. [11.3] *Movimiento de unidades navales*

Si se detecta, este movimiento puede ser interceptado (tratar la ficha como una unidad naval de superficie). El transporte de combate anfibio no tiene factor ECM defensivo pero funciona como un HQ. La escolta por unidades navales está permitida. [17.9] *Fuerza de escolta*

Las unidades terrestres transportadas reciben 1 impacto por cada impacto infligido al transporte anfibio.

Si el hexágono de desembarco es:

- Un hexágono despejado y no ocupado por una unidad terrestre enemiga: La unidad de desembarco se considera automáticamente en tierra y puede gastar inmediatamente la mitad de su asignación normal de MP para mover.
- No es un hexágono despejado y no está ocupado por una unidad terrestre enemiga: La unidad de desembarco se considera automáticamente en tierra y puede desembarcar pero no mover.
- Ocupada por una unidad terrestre enemiga: La unidad que desembarca declara combate y ataca a la(s) unidad(es) enemiga(s) en el siguiente segmento de combate. Si la ficha de transporte de combate está apilado con un SAG, aplica un DRM de +3 al combate tierra-tierra subsiguiente.

Si alguna unidad defensora sufre uno o más impactos, debe retirarse al menos un hexágono y la unidad de desembarco (siempre que haya sobrevivido al combate) entra en el hexágono costero de desembarco.

Si la unidad de desembarco no inflige ningún impacto a la(s) unidad(es) defensora(s), la unidad de desembarco es devuelta al puerto del que partió.

Los impactos infligidos a la unidad terrestre que intenta desembarcar se duplican en el combate terrestre. [11.4.2] *Transporte de combate*

18. GUERRA NBC

NBC es la abreviatura de guerra nuclear, biológica y química. En el juego se utilizan solo armas nucleares y químicas.

Guerra nuclear estratégica: se refiere al uso de armas nucleares como parte de una estrategia militar. Los posibles objetivos en un escenario de este tipo suelen incluir bases militares, centros de mando, complejos industriales y ciudades densamente pobladas. Tiene un impacto indirecto en lo que ocurre en Europa Central: retrasa o cancela el suministro o los refuerzos.

La guerra nuclear táctica se refiere al uso de armas nucleares de forma limitada y localizada, normalmente en el campo de batalla, con el objetivo de lograr objetivos militares tácticos.

Las armas nucleares tácticas suelen ser de menor tamaño y potencia que las estratégicas. Pueden ser lanzadas por diversos medios, como proyectiles de artillería, misiles de corto alcance o bombas de gravedad lanzadas por aviones.

Nota del diseñador: las cabezas nucleares tácticas oscilan entre 0,01 y 500 kilotonnes. Estas ojivas se habrían utilizado en grandes cantidades.

18.1. Track DEFCON

El grado de degradación de la situación global hacia el holocausto nuclear se muestra en la ficha de DEFCON. Cada vez que un jugador realiza acciones que mueven la ficha hacia DEFCON 1, el oponente gana VP. El nivel de DEFCON se ve influido por el uso de armas nucleares (se mueve inmediatamente 1 espacio hacia DEFCON 1 cuando tiene lugar un ataque nuclear, pero sólo una vez por GT) y el desarrollo de hostilidades en todo el mundo (juego de ciertos eventos en las cartas).

Siempre que el nivel de DEFCON llegue a 1, la guerra, el mundo y el juego terminan con un holocausto nuclear, se desatan 35.000 cabezas nucleares, la civilización humana se reinicia al "principio" y la Tierra se enfrenta al invierno nuclear. El jugador que activó el DEFCON 1 pierde, pero nadie gana.

Nota del diseñador: DEFCON 1 significa el estallido de una guerra nuclear total y pone fin al juego... con las palabras de Roger Waters: "two suns in the sunset, could be the human race is run", Canción: "Two suns in the sunset" en el álbum de Pink Floyd "The Final Cut".

18.2. Guerra nuclear

La guerra nuclear se trata a dos niveles, táctico o estratégico. Sea cual sea el nivel de ataque nuclear, deben consultarse los siguientes efectos:

EFFECTOS SOBRE LA OPINIÓN MUNDIAL (WO): Una vez por GT, inmediatamente después de la ejecución de un ataque nuclear (en los mapas o mediante el juego de cartas) desplaza la ficha WO 1 casilla para los ataques nucleares pequeños, 2 casillas para los medianos o 3 casillas para los masivos, a favor del oponente (una por ataque).

Ejemplo: 1 ataque nuclear pequeño y 1 masivo mueven la ficha WO 4 espacios. [6.1] Opinión mundial

EFFECTOS SOBRE DEFCON: Mueve la ficha inmediatamente un espacio hacia 1 cada vez (NO por ataque) que se hayan realizado ataques nucleares en el GT actual (máximo un espacio por GT).

EFFECTOS SOBRE LOS PUNTOS DE VICTORIA:

A) El **primer** uso de armas nucleares otorga 15 puntos de VP al jugador contrario.

B) DEFCON 3 y 2 generarán 5 VP para el bando atacado.

PREREQUISITO: Ambos jugadores sólo pueden realizar ataques nucleares si obtuvieron el permiso para ello de sus líderes políticos. Las represalias se autorizan automáticamente.

El permiso para el primer ataque en el juego se autoriza tirando 2d10 una vez en cualquier momento de un GT. Con una tirada de 11 (dos tiradas de "1") el jugador tiene autorización para usar armas nucleares a voluntad durante el resto de la partida.

Las reglas del escenario especial pueden permitir a los jugadores comprobar la autorización en el proceso previo al GT1.

18.2.1. Ataque nuclear estratégico

CUÁNDO: Durante el paso estratégico del GT.

CÓMO: Juego de un evento en una carta de ataque nuclear.

Todos los ataques nucleares jugados a través de una carta se consideran de escala masiva.

18.2.2. Ataque nuclear táctico

CUÁNDO: Una vez cumplidos los requisitos previos, un jugador puede decidir ejecutar ataques nucleares en cualquiera de los dos mapas durante cualquier paso de acción.

CÓMO: El jugador que desee utilizar armas nucleares tácticas puede declarar un ataque nuclear iniciado por cualquier unidad aérea o naval elegible o cualquier unidad terrestre (¡sólo de pequeña magnitud!).

Los ataques nucleares por unidades aéreas siguen el procedimiento normal de ataque de superficie hasta que se lanza la bomba o el misil.

El atacante declara la magnitud: Pequeña (+50 kT), mediana (+500 kT) o masiva (>1 MT). Comprueba en la tabla de misiles la disponibilidad de cabezas nucleares y la magnitud posible para un misil determinado.

Coloca una ficha de "Ataque nuclear" en el hexágono atacado con armas nucleares, ¡todos los efectos son inmediatos!

UNIDADES ELEGIBLES: Todas las unidades terrestres, aéreas y navales que lleven misiles con capacidad nuclear (consultar tabla de misiles) pueden usar cabezas nucleares en lugar de cabezas convencionales. Además, todas las unidades terrestres que reciban apoyo de artillería pueden declarar el uso de proyectiles de artillería nuclear (pequeña magnitud).

EFFECTOS:

Efectos sobre las unidades en el hexágono atacado: Según la magnitud (pequeño, mediano o masivo), el ataque exitoso resulta en 4, 7 ó 10 impactos infligidos a la unidad/apilamiento. Cuando un apilamiento de unidades recibe uno o más impactos, todos los impactos se distribuyen equitativamente antes de que ninguna unidad reciba impactos adicionales (a elección del propietario).

Efectos en las bases aéreas: Mueve todas las unidades aéreas a la casilla de información, les quedan 0 salidas este GT. Reduce la tasa de salidas en 1 si hay unidades NBQ o de apoyo presentes o al alcance.

Efectos sobre las unidades que entran o atraviesan el hexágono atacado:

- Añade 2 MP adicionales al coste del terreno para entrar (sólo unidades terrestres).
- La unidad o apilamiento recibe 3 impactos (distribúyelos equitativamente aunque esto signifique eliminar una unidad)

La presencia de unidades NBQ o el apoyo NBQ de un cuartel general elegible reduce los impactos a 1 impacto (sin cambios en el coste adicional de MP).

Efectos en hexágonos de ciudad, puertos y sonoboyas: Las ciudades, sonoboyas y puertos son destruidos por cualquier tamaño de ataque nuclear. Coloca una ficha de "destruido" en el hexágono además de la ficha de "ataque nuclear". La ficha "destruido" permanece en el hexágono de ciudad o puerto hasta el final de la partida. Los puertos y ciudades destruidos dejan de ser fuentes de suministro y los puertos no pueden realizar reabastecimiento de misiles.

18.2.3. Contaminación nuclear

Durante la fase final del GT en el que se colocó la ficha "ataque nuclear", se le da la vuelta a su lado "contaminación nuclear".

Efectos sobre las unidades que entran o atraviesan el hexágono:

- Añade 2 MP adicionales al coste del terreno para entrar
 - La unidad o apilamiento recibe 3 impactos (distribúyelos uniformemente aunque esto signifique eliminar una unidad)
- La presencia de unidades NBQ o el apoyo NBQ de un HQ elegible reduce los impactos a 1 impacto.

18.2.4. Fallout

La lluvia radiactiva es un término utilizado para describir las partículas radiactivas y el polvo que se producen cuando se detona un arma nuclear. Estas partículas son altamente radiactivas y pueden propagarse a grandes distancias, arrastradas por el viento y las condiciones meteorológicas, y contaminar el medio ambiente con niveles peligrosos de radiación.

Por cada marcador de "contaminación nuclear" tira 1d10 para determinar la dirección del viento.

Consulta la rosa de los vientos y mueve la ficha en el hexágono correspondiente a la dirección del viento.

Las tiradas de 7-10 son tiradas "sin viento", la ficha no se mueve.

Gira todas las fichas 90° después de la tirada de dirección del viento.

Si la ficha de contaminación se mueve a un hexágono con:

- Unidades terrestres o navales: infligen 3 impactos. Las unidades NBQ o de apoyo reducen los impactos a 1.
- Una base aérea: mueve todas las unidades aéreas a la casilla de información, les quedan 0 salidas este GT. Reduce la tasa de salidas en uno si hay unidades NBQ o de apoyo presentes o al alcance.

Durante la fase final, elimina todas las fichas de "contaminación nuclear" ya girados a 180°, limitando los efectos de lluvia radioactiva de un ataque nuclear dado a 3 turnos de juego.

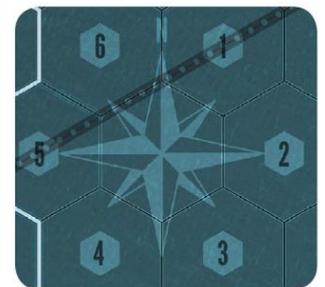
18.3. Guerra química

La guerra química sólo puede ser declarada por Unidades Soviéticas por primera vez en el juego. EE.UU. puede usar la guerra química como represalia automática.

OBJETO: Un ataque de guerra química afecta a la resolución del combate durante la fase de combate en la que se declara.

PREREQUISITO: Hay dos formas de utilizar la guerra química:

- A. Las unidades soviéticas o estadounidenses (¡únicamente!) pueden lanzar ataques químicos (pero otras unidades amigas pueden participar en el asalto) simplemente declarando el uso de sustancias químicas durante la resolución del combate tierra-tierra.
- B. Ataques con misiles, los misiles deben ser capaces de realizar ataques químicos (comprueba la tabla de misiles) y consulta la regla [15.1.4] LRMU.



PROCEDIMIENTO: Cuando un jugador decide lanzar su primer ataque químico debe anunciar este ataque durante la resolución del combate terrestre. Entonces coloca la ficha de 1er ataque químico en el contador de turnos de juego para registrar permanentemente el primer turno de uso de armas químicas. Cada combate en el que se usan armas químicas se resuelve mediante desplazamientos a la derecha en la tabla de relación de combate terrestre. El número de desplazamientos de columna varía según el número de turnos de juego que han transcurrido desde el primer uso de productos químicos, como sigue:



GT's DESDE EL PRIMER USO	COLUMNAS
0-2	5
3-5	3
6+	1

La presencia de una unidad NBQ o de apoyo NBQ de un HQ en el hexágono atacado anula 1 desplazamiento de columna.

Una unidad soviética que realiza un ataque químico recibe automáticamente un impacto obligatorio inmediatamente después de declarar el ataque químico (antes de que se resuelva el ataque); esto simula los efectos de la fatiga del traje químico. Este impacto NO da la vuelta a la unidad si es el primer impacto recibido. Si más de una unidad soviética está implicada en la declaración de uso de armas químicas, sólo una unidad recibe el impacto obligatorio. Ninguna unidad soviética puede lanzar un ataque químico si el impacto obligatorio eliminaría a la unidad.

Efectos en las bases aéreas: mueve todas las unidades aéreas a la casilla de información, les quedan 0 salidas este GT. En su lugar, reduce la tasa de salidas en 1 si hay una unidad NBQ o de apoyo presente o al alcance. Los ataques químicos múltiples no tienen más impacto.

Efecto en la opinión mundial:

Mueve la ficha de opinión mundial tres pasos hacia el bando del jugador atacado. Este es un efecto único, 1 por jugador y por partida.

❖ *Regla opcional "Doctrinas", las unidades de la OTAN nunca usan guerra química. [30.3]*

19. FASE FINAL

1. ¿Fin del juego? [19.1] *Fin del juego*
2. Comprobar [20] *Condiciones de victoria*
3. Reparar unidades aéreas, bases aéreas y aeropuertos. [19.2] *Reparación*
4. Sea cual sea el método utilizado por los jugadores para marcar que las unidades se han movido, deben deshacerlo para que dejen de estar marcadas como movidas.
5. Voltar las unidades aéreas en las fichas FOB y EAB a su lado frontal.
6. Reinicia las unidades aéreas en los displays de las bases aéreas en el espacio de salida con el número más alto hasta el número máximo de unidades aéreas permitidas (capacidad de la base aérea), ten en cuenta que las capacidades de las bases aéreas pueden estar limitadas por impactos. *Nota: No comprometas tus unidades aéreas en modo intercepción u ofensivo en este momento.*
7. Comprueba si hay Fallout. Hazlo antes de activar las fichas de "ataque nuclear". [18.2.4] *Caída*
8. Voltea las fichas de "ataque nuclear" a su bando de "contaminación nuclear". [18.2.3] *Contaminación nuclear*
9. Tira 2d10 para liberación de armas nucleares y autorización política [18.2.] *Guerra nuclear*
10. Restablece las siguientes fichas:
 - "Transporte de teatro REs / GT" fichas a la posición de partida como se indica en el SSR. [11.4.1.] *Transporte de teatro*
 - "Av. Amph. Transporte de combate (GT)" [11.4.2.1]

- "Av. Transporte de Combate Aéreo/Para (GT)" [11.4.2.2]
- Marcadores "Disponible Recce (GT)". [16.4.3.16.] *Misión aérea de reconocimiento*
- Marcadores de "Capacidad ferroviaria" [11.1.1] *Movimiento ferroviario*

SÓLO JUEGO AVANZADO:

- Comprueba el número de aciertos en la ficha FEBA y muévelo según la ruta FEBA. [25] *NORUEGA - FEBA*
- Coloca una ficha de no detectado en una unidad naval que ya no esté dentro de ningún alcance de detección de superficie o submarino enemigo.
- Los submarinos en el radio de detección de la(s) unidad(es) enemiga(s) pueden pasar desapercibidos. [24] *Detección*
- Reparación de líneas de comunicación (LOC). [19.2] *Reparación*
- Restablece las fichas "fuerzas especiales disponibles (GT)". [28.2] *Asaltos SF*

REGLAS OPCIONALES:

- Comprobación de lluvia radiactiva y contaminación nuclear [30.4]
- Primero retira las fichas de "Refugiados" de su reverso. Luego mueve las fichas de "Refugiados" restantes un hexágono al oeste (prioridad en hexágono de carretera o ferrocarril, el jugador WP decide) y dales la vuelta al reverso. [30.8] *Refugiados*
- Los submarinos SSBN podrían pasar a la clandestinidad [30.12].
- Repone LRMU terrestres gastando 4 SP por unidad. [30.19]

19.1. Fin del juego

Según [20.1] *Victoria automática* o según las instrucciones del escenario tras la fase final del último GT.

19.2. Reparaciones

Durante el paso final del GT, ambos jugadores pueden reparar:

- **Aeropuertos y bases aéreas:** 1 impacto por el coste de 2 puntos de suministro por impacto. Se puede reparar un máximo de 1 impacto por GT por aeropuerto o base aérea.
- **Unidades aéreas:** Gasta 1 SP para eliminar 1 impacto. Como máximo se puede reparar 1 impacto por GT y unidad.
- Los Objetivos Estratégicos, las unidades terrestres y navales y las instalaciones de ADN **no pueden repararse.**
- Regla opcional [30.19]: Reponer LRMU terrestres gastando 4 SPs por unidad.
- WP Líneas de Comunicación (LOC) en el StratMap: 2 SPs por impacto. Se puede reparar un máximo de 1 impacto por GT y por LOC.

Utiliza la ficha de impactos numerada o cambia su orientación para reflejar el número actual de aciertos.

20. CONDICIONES DE VICTORIA

Comprueba las condiciones de victoria en el paso final de cada GT, excepto si la victoria automática se produce instantáneamente durante un GT.

20.1. Victoria automática

Hay 2 formas de obtener la victoria automática:

- 1 bando empuja el DEFCON a 1 o 5 [18.1] *Track DEFCON*
- Unidades WP alcanzando el Canal [20.4.3] *Alcanzando el Canal*

20.2. Puntos de victoria

Si ninguna condición de victoria automática pone fin a la partida, comprueba los puntos de victoria durante el paso final del último GT. El bando con la puntuación más alta ha ganado.

20.3. Nivel de victoria

Dependiendo de la diferencia entre la puntuación en puntos de victoria de ambos jugadores, el jugador ganador habrá obtenido una victoria total, estratégica, táctica o marginal. Consulta las SSR para más detalles.

20.4. Contabilizar puntos de victoria

Para llevar la cuenta de los puntos de victoria (VP), se mueve el respectivo marcador de VP en el Registro de Puntos de Victoria.

20.4.1. Cuenca del Ruhr

Los 8 hexágonos del Ruhr están controlados por WP. Vale 26 VP, o bien 3 VP por hexágono controlado.

20.4.2. Cabeza de puente sobre el Rin

Se consigue si al menos 12 REs de unidades terrestres están en la orilla oeste del Rin. Vale 6 VP, cualquier hexágono cumple los requisitos.

20.4.3. Llegar al Canal

Se consigue si se puede trazar una línea de suministro terrestre contigua y válida (de cualquier longitud) desde cualquier hexágono costero bajo control WP y adyacente a la Zona del Canal hasta cualquier hexágono de país WP. Victoria estratégica automática.

20.4.4. Opinión mundial

Track de opinión mundial [6.1] *Opinión mundial*

20.4.5. Nivel DEFCON

Track DEFCON.

Premio en VP al jugador que ha sido atacado con armas nucleares. [18.1] *Track DEFCON*

20.4.6. Minar

El WP recibe VP iguales al nivel de minas colocadas en cualquier zona marítima, excepto la zona del Mar Báltico. Estos VP se registran mientras se colocan las minas y se mantienen incluso si el nivel de minas se reduce durante la partida.

EJEMPLO: La unidad WP A aumenta el nivel de minas de 2 a 3 en el Canal, por lo que el jugador WP consigue 1 VP adicional. Luego, el jugador WP usa la unidad B para minar en el Canal, aumentando el nivel de mina de 3 a 4, por lo que el jugador WP consigue otro VP. Los VP ganados por Minar son permanentes.

20.4.7. Convoyes

El jugador WP destruye los convoyes que transportan unidades de combate para reforzar a la OTAN en Europa. 5 VP por convoy hundido. [17.8] *Convoyes*

20.4.8. Objetivos estratégicos

Los objetivos estratégicos pueden ser capturados por unidades terrestres y atacados por fuerzas especiales, unidades navales, misiles o aviones. Cada objetivo estratégico es eliminado tras recibir un determinado número de impactos.

Los objetivos estratégicos pueden estar impresos en el mapa (ciudades y puertos), o ser fichas colocadas en el mapa (terminal o plataforma petrolífera, instalación nuclear) según las instrucciones del escenario.

Cada vez que se captura un objetivo estratégico, los jugadores obtienen puntos de victoria.

20.4.8.1. Lista de objetivos estratégicos:

Número de puntos de victoria si está controlado por fuerzas enemigas:



PUERTO: Destruído con 8 impactos. 10 VP si está controlado por el adversario. (Presentación gráfica en mapa).



TERMINAL PETROLIFERA: Destruída con 4 impactos. 5 VP si está controlada por el oponente. (Ficha en mapa).



DESPLIEGUE NUCLEAR: Destruída con 1 impacto. 1 VP si está controlado por el adversario. (Ficha en mapa).



PLATAFORMA PETROLIFERA: Destruída con 1 impacto. 1 VP si está controlado por el adversario. (Ficha en mapa).



CIUDAD (cualquier tamaño): Destruída sólo en caso de ataque nuclear. 1 VP si está controlada por el oponente. (Presentación gráfica en mapa).

20.4.9. Primer Ataque

Tras el primer ataque nuclear de la partida, el bando atacado obtiene un premio único de 15 VP.

20.4.10. SSBN (regla opcional 30.12)

Cada SSBN de la OTAN que llegue a la casilla de espera del Ártico y se esconda cuenta por 2 VP.

Cada SSBN del WP que alcanza el área WESTLANT en el StratMap y se esconde cuenta por 2 VPs.

[30.12] *SSBN*

20.4.11. Noruega - FEBA

Cada hexágono que la ficha FEBA mueve hacia el sur da al jugador WP 1 VP permanente.

REGLAS DE JUEGO AVANZADAS

21. MAPA ESTRATÉGICO

El **mapa estratégico** (StratMap) se extiende desde Halifax, en la costa este de Canadá, hasta Leningrado, y desde el norte de España hasta Cabo Norte, en Noruega.

Los hexágonos del StratMap se denominan hexágonos estratégicos. Los hexágonos pequeños del OpMap se denominan hexágonos operacionales, y los hexágonos grandes del OpMap se denominan hexágonos de cuadrícula estratégica. Cada hex de rejilla estratégica (10 hex operacionales) corresponde a un hex en el mapa estratégico.

El mapa estratégico representa un área que abarca -y excede con mucho- el área representada en el OpMap. Los hexágonos de transición indicados en la clave de terreno para el mapa estratégico definen los límites del área del OpMap. Los hexágonos de transición corresponden a aquellos hexágonos de cuadrícula estratégica que aparecen sólo parcialmente en el OpMap. A lo largo del juego, las unidades navales y aéreas pueden tener ocasión de moverse del StratMap al OpMap, y viceversa. Todo movimiento entre los dos mapas ocurre en los hexágonos de transición. [22] *Acciones entre mapas*

Las unidades e instalaciones en un OpHex que está en los lados de hexágono de dos hexágonos estratégicos se consideran presentes en ambos hexágonos estratégicos.



CRC Visselhövede se considera presente en ambos hexágonos estratégicos

21.1. Escala del mapa

Cada hexágono del mapa estratégico representa un área de 280 km de ancho.

21.2. Suministro del Pacto de Varsovia

El mapa estratégico muestra 4 líneas de comunicación (LOC) que van de este a oeste. La interdicción de estos hexágonos ralentizará los refuerzos procedentes de la URSS.

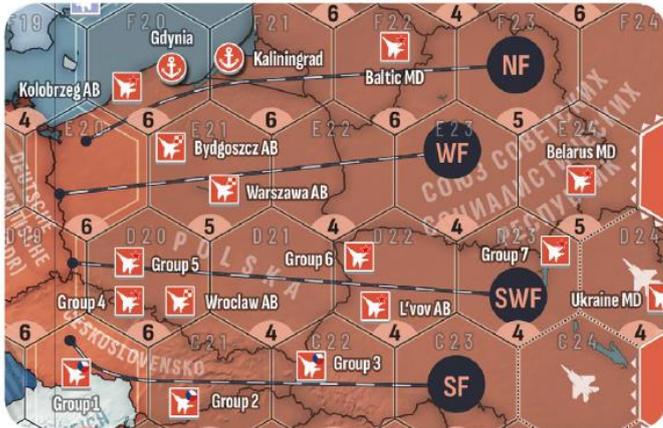
Un flujo constante y creciente de suministros está llegando al Frente Central Europeo a través de las 4 líneas de comunicación.

Este suministro, una vez que llega, NO está restringido por Frente y se

añade al nivel de suministro del WP.

Consulta el SSR para conocer la cantidad exacta de suministro recibido por GT.

Importante: El uso de la regla opcional de las cartas tiene un impacto fundamental en el nivel de suministro recibido por GT y, por lo tanto, las instrucciones citan a ambos.



Estas LOC pueden romperse interceptando al menos un hexágono de la línea respectiva. La interdicción de un hex en el StratMap funciona de la misma manera que en el OpMap excepto que se necesitan 5 impactos para interceptar un StratHex. [16.4.3.13] *Ataque de interdicción* [15.1.4] *Unidades de misiles de largo alcance* [11.1.3] *interdicción*

Romper una LOC tiene el efecto inmediato de retrasar todos los refuerzos futuros programados para usar la línea respectiva en 1 GT por cada hex interceptado y cancela cualquier suministro que se reciba a través de esta LOC para el resto de la partida a menos que se repare en el paso final.

Nota: Los refuerzos que utilizan estas líneas de suministro no se mueven físicamente en el mapa estratégico.

21.3. Suministro de la OTAN

Dependiendo del escenario jugado, la OTAN recibe SPs por los convoyes que llegan a puerto. El briefing del escenario define el número de SPs recibidos por GT, si los hay.

Si un convoy es hundido, los SP que transportaba se pierden.

22. ACCIONES ENTRE MAPAS

22.1. Movimiento entre mapas

Las unidades terrestres nunca pueden moverse en el mapa estratégico.

Una unidad aérea o naval en el mapa estratégico gasta 10 MPs para mover de hex estratégico a hex estratégico y 10 MPs de hex estratégico a un hex de transición y viceversa.

Una unidad aérea o naval debe salir de un hexágono de transición y entrar en cualquier hexágono de borde de mapa operacional (dentro de la cuadrícula de hexágonos estratégicos correspondiente) gastando 5 MP, o salir de un hexágono de borde de mapa operacional y entrar en un hexágono de transición (correspondiente al hexágono de cuadrícula estratégica del que sale) gastando 5 MP.



22.2. Combate entre mapas

Siempre que un ataque naval o aéreo se extienda desde un hexágono operacional de borde de mapa a un hexágono de transición, o desde un hexágono de transición a un hexágono operacional de borde de mapa, la distancia representada al pasar entre escalas se considera de 5 hexágonos operacionales.

Redondea los rangos de OpHex a StratHex según la *regla de redondeo* [1.8]. Ejemplos: 84=8 85=9 86=9

Nota del Diseñador: El movimiento y combate entre mapas es mucho más fácil de entender si se lee esta sección mientras se mira el mapa estratégico.

23. PAÍSES NEUTRALES

En ambos mapas hay partes de naciones neutrales.

Las unidades terrestres nunca pueden moverse a un hexágono de países neutrales, ni siquiera después de que un país neutral entre en la partida. Si no hay otro movimiento posible (en caso de retirada, por ejemplo) la unidad se considera internada en el país respectivo y efectivamente retirada del mapa y perdida para el resto de la partida.

Las unidades aéreas pueden entrar (violar) el espacio aéreo de un país neutral. En este caso, los países neutrales NO se unen automáticamente al bando no causante, sino que pueden defender su espacio aéreo interceptando a los intrusos. El bando no causante toma el control de las fuerzas aéreas de los países neutrales. Sólo la Fuerza Aérea Sueca está representada en el juego.

Suecia y Finlandia pueden entrar en la partida a través del juego del evento respectivo en una carta (unirse a la OTAN o al WP) o si su espacio aéreo es violado (no unirse a ningún bando, ver reglas para países específicos).

23.1. Suecia

Al entrar en el juego mediante el juego del evento de cartas, comienza a utilizar unidades aéreas suecas. Suecia es controlada por el jugador de la OTAN como si fuera parte de la OTAN. Ninguna unidad terrestre puede entrar en territorio sueco, las unidades aéreas sí.

23.2. Finlandia

Al entrar en el juego mediante el juego del evento de cartas, empieza a usar el display de base aérea "Finlandia". No hay unidades aéreas ni terrestres finlandesas (en el juego). Trata las bases aéreas finlandesas como bases aéreas soviéticas.

23.3. Austria y Suiza

Austria y Suiza se mantienen neutrales durante toda la partida.

24. DETECCIÓN

Esta regla introduce muchos más detalles que la regla de juego estándar.

Los mayores cambios son el uso de diferentes capacidades de detección para las unidades aéreas o navales representadas en el juego.

Esta regla hace obligatorio el uso del resumen de características a distancia (RCS). **Mientras se lee este capítulo y se miran los ejemplos que contiene, se recomienda encarecidamente a los jugadores que consulten las tablas RCS. Hará el trabajo de entender las reglas de detección en el juego avanzado mucho más fácil.** Las unidades se clasifican por país, tipo (naval de superficie, submarino, terrestre o aéreo) y modelo (sólo aviones). Además, cada una tiene capacidades y probabilidades diferentes en función de lo que intentan detectar.

Nota: los jugadores pueden desear usar esta regla como reemplazo de la regla del juego estándar mientras juegan el juego estándar de otra manera. [13] *Detección.*

Cada unidad aérea o naval no detectada en el mapa tiene una ficha de "no detectado" colocado sobre ella. En el momento en que una unidad es detectada, se retira la ficha de no detectada.

Cualquier unidad aérea o naval no tapada por una ficha "no detectado" se considera detectada.

Las unidades aéreas en una base aérea se consideran no detectadas y no pueden ser inspeccionadas por el otro jugador excepto en caso de una misión de reconocimiento exitosa. Las unidades aéreas comienzan

cada misión sin ser detectadas. Una vez detectada, una unidad aérea permanece detectada hasta que aterriza. El tipo de misión (ataque o antiaérea) se revela en el momento de la detección.

Una unidad naval que fue detectada previamente se considera no detectada una vez que ya no está dentro de ningún alcance de detección de superficie o submarino enemigo durante el paso final del GT. Coloca una ficha de no detectada sobre ella.

Los submarinos en el alcance de detección de unidad(es) enemiga(s) pueden pasar desapercibidos durante el paso final. Tira 1d10 una vez por cada submarino en el alcance de detección de unidad(es) enemiga(s) y compara el resultado con el factor ECM del submarino. Si el resultado es igual o menor que el ECM, el submarino pasa a no ser detectado.

Una unidad aérea o naval no detectada no puede ser atacada de ninguna manera por una unidad enemiga, ni puede desencadenar un intento de interceptación.

Nota: Detección y reconocimiento son dos mecánicas de juego diferentes.

Pueden distinguirse tres grandes casos: siempre detectado, detección automática y detección basada en una probabilidad predeterminada.

Siempre detectado

Las unidades terrestres, las instalaciones y las unidades aéreas EWDA (AWACS) se consideran siempre detectadas.

Detección automática

Cualquier unidad naval con una ficha "En puerto" es detectada automáticamente.

Cualquier unidad aérea o naval es detectada automáticamente en el instante en que utiliza cualquier factor de combate.

Las unidades aéreas se detectan automáticamente al entrar en un sector de la red de defensa aérea (ADN) plenamente operacional.

Excepción: Cuando las unidades usan armas a distancia y están fuera del alcance de detección de cualquier unidad amiga de la unidad atacada, no son detectadas.

Detección, si no hay detección automática

Cada tipo de unidad (y modelo en el caso de algunas unidades aéreas) o instalación tiene una capacidad de detección diferente. Su capacidad de detección se basa en la probabilidad de que detecten varios tipos de unidades enemigas a diferentes distancias. Para determinar esto, los jugadores tendrán que cruzar la referencia del tipo de unidad o instalación amiga que intenta la detección con el tipo de unidad enemiga y el alcance que tiene esa unidad enemiga. Eso les dará un número entre 1-9 en el RCS que deben tirar igual o menos para detectar con éxito la unidad enemiga.

Si la unidad aérea a detectar es una unidad de helicóptero en misión CAS aplica el siguiente DRM en la tirada de detección:

+2 DRM si la unidad de helicóptero es WP

+3 DRM si la unidad de helicópteros es de la OTAN

Detección: quién y cuándo

En teoría, cualquier unidad/instalación amiga puede intentar detectar una unidad enemiga. Sin embargo, hay tres restricciones que los jugadores deben tener en cuenta.

En primer lugar, el tipo de unidad enemiga que una unidad/instalación amiga puede detectar es limitado. Por ejemplo, los submarinos no pueden detectar aviones mientras están en el mar. Los jugadores deben consultar el RCS para ver qué tipos de unidad enemiga puede intentar detectar tu unidad/instalación amiga.

En segundo lugar, debido a sus limitados rangos de detección, la mayoría de las unidades/instalaciones amigas no podrán intentar una detección o sólo conseguirán uno o dos intentos como máximo. El rango de detección más largo para cualquier unidad amiga en el juego sólo será de 2 Hexes estratégicos!

En tercer lugar, el número de intentos de detección que se les permite hacer, es sólo uno por cada Hex estratégico (Strat Hex) en el que entren la/s unidad/es enemigas. Esto significa que, incluso para una unidad con el mayor alcance de detección, lo máximo que podría

conseguir sería un intento en el alcance 2, un intento en el alcance 1 y un último intento en el alcance 0, (para un máximo de tres intentos).

Calcular **cuándo una unidad amiga puede hacer cada intento** de detectar una unidad enemiga es muy sencillo en el StratMap porque se moverá de Strat Hex a Strat Hex. Es un poco más difícil en el OpMap. Los jugadores deben medir el alcance en hexes operacionales pero luego convertirlo en Strat Hex usando el siguiente método:

- Cualquier OpHex entre 16-25 OpHex = rango de 2 Strat Hex
- Cualquier OpHex entre 6-15 OpHex = rango de 1 Strat Hex
- Cualquier OpHex entre 1-5 OpHex = rango de 0 Strat Hex.
- 0 OpHexes = Especial

Strat Hex R.	0					1					2															
Op Hex R.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Air	9	9	9	9	9	9	8	8	8	7	7	7	5	5	4	4	3	3	2	2	2					
Surface	9	9	9	9	9	9	9	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	4						

Especial: En el OpMap las unidades amigas tienen una última oportunidad de detectar unidad/es enemigas a 0 hexes OpMap así como los tres rangos de Strat Hex, (para un máximo de cuatro intentos - uno más que en el StratMap).

PARA RESUMIR

StratMap - Cada unidad amiga elegible, puede hacer 1 intento de detección por rango de Strat Hex de 2-0, (tres intentos será el máximo posible).

OpMap - Cada unidad amiga elegible puede hacer 1 intento de detección por rango de Strat Hex desde 2-0, más 1 intento final a rango de 0 OpHex, (cuatro intentos será el máximo posible).

Importante: El momento exacto en que la unidad amiga apunta al enemigo para su detección durante cada oportunidad que tenga dependerá del juicio del jugador. Generalmente, querrán hacerlo en el rango OpHex en el que tengan más posibilidades de éxito, que será en los rangos OpHex de 16, 6 y 1. Sin embargo, pueden entrar en juego otros factores.

CÓMO:

- Determina qué unidad amiga (tipo y modelo) está intentando detectar qué unidad enemiga (tipo).
- En el RCS, busca la fila correspondiente a la unidad que intenta detectar y a la unidad que debe ser detectada.
- Encuentra la columna (Strat Hex R u Op Hex R) con el número de hexágonos entre ambas unidades (incluido el hexágono de los objetivos).
- Cruza la fila y la columna: El número encontrado es la probabilidad de detección en ese rango.
- Tira 1d10, si es igual o menor que el número de probabilidad el intento de detección tiene éxito, elimina la ficha no detectado

Para las detecciones en el StratMap, Utiliza el número de la casilla coloreada.

Un apilamiento de unidades del mismo tipo se detecta como un todo. Las unidades de superficie y submarinas apiladas deben detectarse por separado.

Ejemplo: Un hexágono enemigo está lleno de múltiples unidades aéreas y navales. Tras una detección exitosa de una unidad aérea, todas las unidades aéreas se consideran detectadas, pero se necesita otro intento de detección para detectar también las unidades navales.

Una unidad puede intentar la detección mientras se mueve, lo que le da la posibilidad de detectar un interceptor.

No hay coste de puntos de suministro o MP para usar la capacidad de detección, y una unidad puede usar su capacidad de detección en cualquier momento durante cualquier segmento del turno de juego.

Para intentar detectar una unidad, la unidad a detectar debe estar dentro del alcance de detección.

Una unidad siempre puede intentar detectar a una unidad enemiga con la que comparte hexágono **siempre que no se haya realizado una detección previa** a ese alcance (mismo hexágono, y fallida por esa misma unidad).

Sonoboyas en el Atlántico Norte: La red de sonoboyas que utiliza la OTAN está representada en el mapa estratégico (la famosa brecha

GIUK). Sólo pueden ser destruidas por un ataque nuclear y se utilizan para la detección de submarinos. La probabilidad de que una unidad de submarinos WP NO sea detectada es del 5%: Tira 2d10 cada vez que una unidad de submarinos WP entre en un hex con una sonoboya y si la suma de 2d10 = 6 permanecen sin ser detectados (equivale a una probabilidad del 5%).

Nota del diseñador: Esperar antes de intentar la detección aumenta la probabilidad de detección pero supone una pérdida de tiempo para interceptar a la unidad enemiga intrusa. Decisión del jugador.

EJEMPLO: Una unidad naval de superficie estadounidense va a ser atacada por una unidad aérea enemiga no detectada en el OpMap. El jugador de la OTAN mira la capacidad de detección aérea de una unidad naval de superficie estadounidense (grupos de acción de superficie o portaaviones), consultando la parte unidad naval de superficie/EEUU del resumen de características a distancia. En la fila denominada detección hay tres opciones: superficie, submarino y aéreo. Como se trata de una unidad aérea enemiga, consulta la fila aire. La unidad aérea enemiga comienza a 10 Op hex, que está más allá del alcance de detección del grupo de acción de superficie de EE.UU., (mostrado por el hecho de que no hay ningún número bajo el alcance de 10 Op hex). Sin embargo, cuando está a 9 hexes, podría ser detectada pero requeriría la tirada de un 1 o menos. El jugador de la OTAN sabe que tiene un intento entre 6-9 hexágonos, (rango Strat Hex 1) pero en el rango 6 sólo necesitaría un 3 o menos así que decide esperar hasta que la unidad aérea enemiga esté a 6 hexágonos de distancia. A 6 hexágonos saca un 4 lo que significa que ha fallado. A 5 hexágonos, el jugador de la OTAN tendrá otra oportunidad pero necesitará un 4 o menos. Decide no perder los nervios y sólo hacer su segundo intento de detección a 1 hexágono de distancia (todavía Strat Hex rango 0). Necesita un 8 o menos, pero de alguna manera saca un 9. La unidad aérea enemiga entra en el hexágono que contiene su unidad naval de superficie estadounidense. Como es el OpMap, esto le da una última oportunidad de detectarla. Sólo puede fallar con un 10, pero saca un 6 y la unidad aérea enemiga es detectada. Para simplificar, este ejemplo sólo tiene el grupo de acción de superficie de EE.UU. intentando detectar la unidad aérea enemiga. En una partida real es posible que otras unidades amigas también hubieran intentado detectarla.

24.1. Detección tierra-aire

Una unidad o instalación terrestre amiga puede intentar detectar cualquier unidad aérea que esté volando dentro del alcance de detección aérea de la unidad amiga. El jugador anuncia el intento inmediatamente cuando la unidad aérea enemiga entra en el hex en el que el intento va a tener lugar (tanto si se mueve desde un display de base aérea en el mapa o desde otro hex del mapa). Consulta el resumen de características a distancia (RCS) y tira 1d10. Si la tirada es igual o menor que el número indicado para la unidad detectora al alcance dado, la unidad aérea enemiga es detectada, y se retira la ficha de no detectada. Esta condición persiste hasta que la unidad aérea aterriza o es destruida.

❖ *Regla opcional "Sigilo" [30.11]*

EJEMPLO: Una unidad aérea soviética vuela a 1 hex de una unidad del cuartel general de EE.UU., que tiene un alcance de detección de 1 hex, y el jugador de EE.UU. anuncia un intento de detección. Tira un dado, y el resultado es 5. El número indicado en el resumen de características de alcance para una unidad del cuartel general de EE.UU. que detecta una unidad aérea enemiga a un alcance de 1 Hex es 7; la unidad aérea soviética es por tanto detectada, y se retira la ficha de no detectada.

24.1.1. DETECCIÓN TIERRA-AIRE EN EL STRATMAP

Los hexágonos StratMap con un símbolo ADN tienen una probabilidad de detección de 3 en hexágonos adyacentes y de 5 en su propio hexágono.

24.2. Detección aire-aire

Una unidad aérea amiga puede intentar detectar cualquier unidad aérea que esté dentro de su alcance de detección aérea. Los

jugadores anuncian el intento inmediatamente cuando cualquiera de las unidades entra en un hex. Consulta el RCS y tira 1d10. Si la tirada es igual o menor que el número indicado para el tipo de unidad detectora al alcance dado, la unidad aérea es detectada, y se retira la ficha de no detectada. Esta condición persiste hasta que la unidad aérea aterriza o es destruida.

❖ *Regla opcional "Sigilo" [30.11]*

EJEMPLO: Una unidad aérea soviética vuela a menos de 20 Hexes de un E-3A (EWDA) de la OTAN, que tiene un alcance de detección de 20 Hexes, y el jugador de la OTAN anuncia un intento de detección. Tira un dado, y el resultado es 7. El número indicado en el resumen de características de alcance para un E-3A detectando una unidad aérea enemiga a un alcance de 20 Hexes es 2; la unidad aérea soviética por tanto no es detectada. La unidad aérea soviética continúa su movimiento, volando a menos de 15 Hexes del mismo E-3A. El jugador OTAN anuncia otro intento de detección. Tira un dado, y el resultado es 3. El número indicado en el resumen de características de alcance para un E-3A detectando una unidad aérea enemiga a un alcance de 15 es 4; la unidad aérea soviética es por tanto detectada, y se retira la ficha de no detectada.

24.3. Detección aeronaval

Una unidad aérea amiga puede intentar detectar cualquier unidad naval de superficie o submarina enemiga que esté dentro de su alcance de detección de superficie o submarina. El jugador propietario anuncia el intento inmediatamente cuando cualquiera de las unidades entra en un hex. Consulta el RCS y tira 1d10. Si la tirada es igual o menor que el número indicado para la unidad detectora en el alcance dado, la unidad naval es detectada, y se retira la ficha de no detectada.

EJEMPLO: Una unidad aérea francesa Br1150 Atlantic vuela a menos de 2 hexes de un submarino soviético. La unidad aérea tiene un alcance de detección de 2 hexes, y el jugador declara un intento de detección. Tira un dado, y el resultado es 1. El número indicado en el resumen de características de alcance para una unidad aérea Br1150 detectando un submarino enemigo a un alcance de 2 hexes es 2; el submarino soviético es por tanto detectado, y la ficha de no detectado es retirado.

24.4. Detección naval-aérea

Una unidad naval amiga puede intentar detectar cualquier unidad aérea enemiga que esté dentro de su alcance de detección aérea. El jugador amigo anuncia el intento inmediatamente cuando cualquiera de las unidades entra en un hex. Consulta el RCS y tira 1d10. Si la tirada es igual o menor que el número indicado para el tipo de unidad detectora al alcance dado, la unidad aérea es detectada, y se retira la ficha de no detectada. Esta condición persiste hasta que la unidad aérea enemiga aterriza o es destruida.

❖ *Regla opcional "Sigilo" [30.11]*

EJEMPLO: Una unidad aérea F-15 de EE.UU. vuela a menos de 9 hexes de una unidad naval de superficie soviética. La unidad soviética tiene un alcance de detección de 9 hexes, y el jugador soviético anuncia un intento de detección. Tira un dado, y el resultado es 6. El número indicado en el resumen de características de alcance para una unidad de superficie soviética que detecta una unidad aérea enemiga a un alcance de 9 hexes es 1; la unidad aérea F-15 por lo tanto no es detectada. La unidad aérea F-15 continúa su movimiento, volando a menos de 5 hexes de la misma unidad naval soviética, lo que coloca al F-15 dentro de un nuevo rango de detección. El jugador soviético anuncia otro intento de detección. Tira un dado, y el resultado es 4. El número indicado en el resumen de características de alcance para una unidad naval de superficie soviética detectando una unidad aérea enemiga a un alcance de 5 hexes es 4; el F-15 es por tanto detectado, y la ficha de no detectado es retirado.

24.5. Detección naval-naval

Una unidad naval amiga (un apilamiento que contenga unidades de superficie y submarinas puede hacer dos intentos, uno con cada tipo de unidades navales) puede intentar detectar una unidad naval enemiga (submarina o de superficie) que esté dentro de su alcance de detección de superficie o submarina. Ambos jugadores pueden

declarar y resolver los intentos de detección simultáneamente. Consulta el resumen de características de alcance y tira un dado. Si la tirada es igual o menor que el número indicado, la unidad naval enemiga es detectada, y se retira la ficha de no detectada.

EJEMPLO: Una unidad submarina estadounidense mueve a 2 hexes de una unidad submarina soviética. La unidad submarina americana tiene un alcance de detección de 2 hexes, y el jugador americano declara un intento de detección. Tira un dado, y el resultado es un 8. El número indicado en el resumen de características de alcance para una unidad submarina estadounidense que detecta una unidad submarina enemiga a un alcance de 2 hexes es 1; la unidad soviética por tanto no es detectada.

El jugador soviético anuncia un intento de detección. Tira un dado, y el resultado es un 1. El número indicado en el resumen de características de alcance para una unidad submarina soviética que detecta una unidad submarina enemiga a un alcance de 2 hexes es 1; la unidad submarina americana es por tanto detectada, y se retira la ficha de no detectado. El siguiente intento de detección por parte del submarino americano sólo puede ocurrir si ambos comparten el mismo hexágono o después de que el submarino soviético haya iniciado el combate y los resultados del combate se hayan aplicado al submarino americano habiendo sido emboscado con éxito en este ejemplo.

24.6. Detección StratMap y combate tierra-aire

La OTAN opera una red de defensa aérea con radares posicionados en las costas del Atlántico Norte. Estos pueden hacer un intento de detección a 1 StratHex de distancia y otro a 0 StratMap hex de distancia (mismo hex), por fase de movimiento.

Las unidades aéreas que entran en un hexágono de línea de comunicación (LOC) son detectadas automáticamente. Todos los hex LOC en la URSS tienen un factor antiaéreo impreso en el mapa. El combate tierra-aire se resolverá según la regla [15.7] Combate tierra-aire.



24.7. Detección entre mapas

Siempre que un intento de detección se extienda desde un OpHex de borde de mapa a un hexágono de transición, o desde un hexágono de transición a un OpHex de borde de mapa, se considera que la distancia representada por la transición es igual a 5 OpHex.

EJEMPLO: Un E-2 EWDA estadounidense, volando sobre su portaaviones en el Strat hex D15 desea detectar una unidad aérea enemiga en el OpHex 1800. El alcance máximo de detección aérea del E-2 (según el RCS) es de 15 OpHex. El E-2 cuenta el alcance al OpHex 3919 como sigue: 10 MPs al hexágono de transición D16 y 5 MPs al OpHex 1800 para un total de 15 hexes.

25. NORUEGA - FEBA

Utiliza la ruta FEBA impresa en el StratMap.

Colocar la ficha FEBA en la frontera soviético-noruega (hex P23). Durante la fase final de cada turno de juego, si el número de impactos infligidos por el WP o la OTAN es 5 más que su oponente, la ficha FEBA se mueve al sur hacia I17 si fue el WP quien lo consiguió y al norte hacia P23 si fue la OTAN.

La ficha FEBA puede ser atacada por ambos jugadores con unidades de misiles, aéreas o navales. Utiliza fichas de impacto para cada jugador. La primera vez que la ficha FEBA entre en un hexágono con una base aérea o naval, esa base se considera destruida para el resto de la partida, (independientemente de lo que ocurra con la ficha FEBA posteriormente).

Durante la fase final de cualquier GT en el que la ficha FEBA esté en el último hexágono del camino FEBA (la ciudad de Bergen), Noruega capitula. Retira todas las unidades noruegas de los mapas de juego.

Recuerda: No se pueden poner unidades terrestres en el StratMap.

25.1. Puntos de victoria

Cada hexágono que la ficha FEBA mueve hacia el sur da al jugador WP 1 VP permanente.

25.2. Suministro de la OTAN

Cada hexágono que la ficha FEBA se mueve hacia el sur reduce el nivel de suministro de la OTAN en 5 SPs.

26. GUERRA AÉREA

26.1. Bombarderos de largo alcance

Los bombarderos estadounidenses B-1 y B-52 y los bombarderos soviéticos Tu-16, Tu-160, Tu-142, Tu-22 y Tu-95 pueden desplegarse respectivamente en las casillas del este de Estados Unidos o de la Unión Soviética.

Pueden comenzar una misión aérea en una casilla de espera fuera del mapa y entrar en el mapa estratégico desde cualquier hex de borde occidental (unidades USA) u oriental (unidades URSS) gastando 10 MP. Pueden entrar en el OpMap usando la regla de movimiento entre mapas. Pueden ejecutar misiones aéreas en el StratMap o en el OpMap.

Los bombarderos de largo alcance con base en una casilla de espera están restringidos a una salida por GT; los que tienen base en cualquier base aérea amiga son tratados como el resto de unidades aéreas y pueden realizar más de una salida. Mientras trazan su ruta de vuelo, estas unidades pueden ser interceptadas. También pueden ser atacadas por ADN y combate tierra-aire.

26.2. Interceptación aire-aire

Las unidades aéreas que entran en un sector aéreo enemigo (sólo OpMap) sólo pueden ser interceptadas por unidades aéreas basadas en una base aérea en ese mismo sector, excepto si las unidades aéreas en movimiento están en el rango de detección de una unidad aérea EWDA (AWACS) enemiga. Las unidades en movimiento no tienen que ser detectadas por la unidad EWDA, la detección automática de un sector aéreo es suficiente.

Nota del diseñador: en este caso, las unidades AWACS coordinan la defensa aérea de varios sectores.

26.3. Operaciones en bases aéreas

Las unidades aéreas siempre deben lanzar y finalizar misiones desde y en bases aéreas elegibles. Las bases aéreas elegibles son aquellas operadas por su propia nación.

Cada base aérea tiene una nacionalidad: el país en el que está situada geográficamente. Este país está representado por su bandera en el fondo de la casilla con el número de salidas.

Cada base aérea está operada por una nación: está representada por el emblema de esa nación en la casilla de información del display de la base aérea.

Ejemplo: La base aérea de Ramstein se encuentra en Alemania pero está gestionada por las Fuerzas Aéreas de EEUU. Las unidades aéreas estadounidenses (únicamente) pueden utilizar esa base aérea para iniciar una misión o terminarla allí.

Excepción: Si no hay ninguna base aérea elegible al alcance, las unidades aéreas pueden terminar su misión en cualquier base aérea bajo control amigo, pero sufren las siguientes penalizaciones:

- No quedan salidas en el GT actual
- Sólo 1 salida para cualquier GT que parta de una base aérea no elegible

26.4. Patriot ABM

El sistema Patriot ABM es un sistema de defensa aérea con base en tierra desarrollado para detectar, rastrear e interceptar misiles balísticos entrantes y amenazas aéreas.

Las siguientes unidades terrestres disponen de sistemas Patriot:

1er US ArmDiv HQ

3er US InfDiv HQ

3er US ArmDiv HQ

Cuartel General de la 5ª División Pz alemana

Cualquier unidad de la formación anterior se beneficia de la capacidad

Ejemplo: Regla 26.1 bombarderos de largo alcance (Juego avanzado)



SITREP

Cantidades de refuerzos soviéticos están en camino para alimentar la ofensiva a gran escala lanzada por las fuerzas del WP.

Cada Frente del WP (grupo de unidades de combate) tiene su propia línea de suministro usada abstractamente por los refuerzos antes de entrar en el OpMap.

Cada hex de estas líneas de suministro puede ser interceptado, retrasando cada futuro refuerzo en 1 GT por hex interceptado.

LA MISIÓN

Bombarderos B-52 con base en CONUS (EE.UU. Continental) atacan la línea de suministro en Polonia (hex E20) para retrasar estos refuerzos. Los B-52 están en la casilla de Estados Unidos en el StratMap.



Estos ataques aéreos son diferentes:

- Sin despliegue de base aérea
- 1 salida por GT
- Pueden moverse en el StratMap

El jugador OTAN coloca el Ala de Bombardeo 379 en el hex E0 (puede elegirse cualquier hex del borde occidental del mapa) gastando 10 MP y traza una ruta de vuelo hasta el hex E20 (210 MP de 500 MA) sobrevolando F19. Como es habitual para las misiones aéreas de ataque se deben pagar 2 puntos de suministro por unidad aérea.

Nota: Si los B-52 hubieran sido detectados sobre el Atlántico por unidades navales del WP, podrían haber sido interceptados por unidades aéreas o navales.

Al entrar en F19 el jugador del WP intenta la detección. Usa la fila "otras unidades" y debe sacar 5 o menos. 1d10=6, no hay detección.

Ground Units		Op Hex R.	0	1	2	3
Detection	HQ, Air Base, Airport	Air	7	5		
Combat	Limited ADN Installations on OpMap	Air	5	4	3	2
Detection		Air				
Combat		Air				

Los bombarderos entran en el hex objetivo E20 (AA=6), que es un hex de línea de suministro y significa una detección exitosa automática.



Ahora tiene lugar el combate tierra-aire: 1d10=4, 2 menos que el valor AA de 6.

at Resolution [14]		Air / Naval Target					
0 Hit	1 Hit	1 Hit	1 Hit	2 Hits	2 Hits	2 Hits	
< 0	0 Equal	1 Less	Air/Naval Target	3 Less	4 Less	5 Less	
0 Hit	1 Hit	1 Hit	1 Hit	1 Hit	2 Hits	2 Hits	

La OTAN tira su ECM 1d10=4. ECM 7 - 4 = 3. Mover el marcador de impacto 3 espacios a la izquierda es suficiente para evitar un impacto.

Los primeros B-52 vacían sus bodegas con un impresionante valor B (bombardeo) de 9: 1d10 = 1 que es un resultado de 2 impactos, los siguientes B-52 impactan tanto como el objetivo y como tal interceptan el hex con éxito.

Marca el hex con un marcador de interceptado y recuerda que todos los futuros refuerzos WP para el WF (Frente Occidental) se retrasan 1 GT (Nota: 1 GT por hex interceptado) y no hay más suministro sobre esta línea de suministro hasta que el hex sea reparado.

Traza una ruta de vuelo de vuelta a cualquier display de base aérea o a cualquier hex de borde de mapa Occidental en rango para concluir la misión.

En F19 los bombarderos se someten a combate tierra-aire. El valor antiaéreo (AA) del hex es 4. Resuelve el ataque con 1d10 = 8, sin daño para los BUFF.

Nota: ¡El alcance de estas unidades aéreas es impresionante, pero no ilimitado!

Patriot si está al alcance de mando de su cuartel general, igual que cualquier otra forma de apoyo.

La siguiente base aérea cuenta con el sistema Patriot:

Hexágono de la base aérea de Spangahlem/Bitburg.

Si el hexágono que ocupan es atacado por un misil, se tira 1d10 antes de realizar el procedimiento de ataque con misiles. Si la tirada es

- 1-7 el ataque con misiles fue eliminado y no causó daños
- 8-10 proceder con el procedimiento de ataque con misiles

27. GUERRA NAVAL

27.1. Convoyes

Esta regla avanzada es esencialmente la misma que la regla básica [17.8] Convoyes, pero añade al juego el mapa estratégico y el movimiento de convoyes a través del Atlántico Norte.

Los convoyes representados con fichas navales "Convoy" se mueven en el mapa estratégico desde Norteamérica a Europa. Cada uno transporta unidades de combate y/o suministros.

Las instrucciones del escenario dan instrucciones detalladas sobre cada convoy:

- GT de salida en el Atlántico Oeste y un rango de hexágonos de entrada (tira 1d10 para el hexágono exacto de entrada)
- Unidad(es) de combate transportada(s)
- Puerto de destino (nombre y StratMap Hex)
- # Puntos de suministro entregados

28. FUERZAS ESPECIALES

Las misiones de las fuerzas especiales (SF) se manejan de forma abstracta, sin que se mueva ninguna ficha de unidad, excepto las fichas "Available SF (GT)" y "Available SF (Game)" en el track general.

Las instrucciones del escenario especifican el número de misiones de fuerzas especiales que cada bando puede usar por GT. Los jugadores registran cada misión moviendo la ficha "Available SF (GT)" 1 espacio hacia 0. Mueve la ficha "Available SF (Game)" 1 espacio hacia 0 por cada baja. Este marcador es el límite de misiones disponibles en el siguiente GT.

Durante cualquier segmento de movimiento amigo, un jugador puede iniciar cualquier número de misiones SF, hasta el número que tenga a su disposición.

28.1. Misión SF de reconocimiento

El reconocimiento es crucial para atacar unidades e instalaciones terrestres enemigas, aunque éstas siempre se consideran detectadas y pueden ser el objetivo de una misión de ataque. Reconocer el objetivo antes del ataque de superficie duplica la eficacia al duplicar el índice de bombardeo del ataque de superficie y anula el DRM negativo de los ataques con misiles contra objetivos no reconocidos.

Es un proceso de 4 pasos:

1. Designa el objetivo de la misión de las fuerzas especiales de reconocimiento (sólo puede ser objetivo una unidad terrestre/apilamiento o instalación, no todo el hexágono).
2. Tira 1d10 para saber si la misión ha tenido éxito:

Terrain	Target Type					
	LRMU, Submarine u.		HQ, Assault u., ADN Inst., Naval Surface u.		POMCUS, Air Base, Airport, Other Inst., Interdiction	
	WP	NATO	WP	NATO	WP	NATO
Clear/ Rough/ Swamp/ Mountains/ Coastal Water/ Town	3	4	4	5	9	9
Woods/ Wooded Rough/ Wooded Mountain / Open Water/City	2	3	3	4	7	8

Roll 1d10: if equal to or lower ► Success: put reconnoitred marker on unit

3. Tira 1d10 para averiguar las bajas: Si 1d10 es mayor o igual que 7, la unidad de fuerzas especiales no ha sobrevivido. Por cada baja, el número de misiones de reconocimiento SF disponibles se reduce permanentemente en 1 para el resto de la partida. Mueve la ficha " Available SF (Game)" 1 espacio a la izquierda en el track general para marcar esto.

Bajas en misión de reconocimiento de fuerzas especiales	1d10
Tira 1d10 / DRM por misión: 1 baja si DR≥7	
El número de misiones de fuerzas especiales disponibles se reduce permanentemente en 1 durante el resto de la partida por cada baja. La ficha " Available SF (Game)" se reduce en 1.	

4. Marca cualquier objetivo con una ficha "Recon" inmediatamente después de la tirada de detección exitosa. Restablece la ficha "Available SF (GT)" durante la fase final, teniendo en cuenta las bajas sufridas. Con el tiempo, los recursos SF se reducirán.

28.2. IncurSIONES de SF

Las incursiones de SF nunca ganan el control de un hexágono. El propósito de las incursiones es infligir daño a cualquiera de los siguientes objetivos (exclusivamente):

- LRMU [15.1.4] Unidades de misiles de largo alcance
- HQ
- Instalaciones de ADN
- Base aérea

Es el mismo proceso que para las misiones SF de reconocimiento, salvo una tabla de éxitos y bajas diferente:

Tipo de objetivo			
LRMU	HQ	ADN Inst.	Base aérea y otras inst.
2	3	5	7

Tira 1d10: Si es igual o menor ► Success: inflige 1 impacto.
Si el objetivo ha sido reconocido: 2 impactos.

Bajas fuerzas especiales en misiones de incursiones	1d10
Tira 1d10 por misión: 1 baja si DR≥4	
El número de misiones de fuerzas especiales disponibles se reduce permanentemente en 1 durante el resto de la partida por cada baja. La ficha " Available SF (Game)" se reduce en 1.	

29. SUMINISTRO DE UNIDADES DE TIERRA WP

Una regla de suministro más realista sólo para las unidades terrestres del WP.

Para estar abastecida, una unidad terrestre del WP debe trazar una línea de suministro de 4 hexes hasta su HQ directo (Ejército o Cuerpo), que entonces debe trazar una línea de suministro de 8 hexes hasta un HQ de Frente, que, a su vez, debe trazar una línea de suministro de cualquier longitud hasta un hex conectado por carretera o ferrocarril a una fuente de suministro.

Las obstrucciones son:

- Terreno intransitable, prohibido para la circulación (excepto por

carretera).

- Hex interdictado, ataque nuclear, hexágonos marcados con contaminación nuclear.
- Hexágonos de ciudad o puerto destruidos o marcados por disturbios civiles.
- Cualquier hexágono bajo control enemigo o en una EZOC vacía de unidades amigas.

Excepción: Una línea de suministro puede trazarse desde una unidad en un hexágono costero hasta un puerto a lo largo de un camino de máx. 40 hexágonos de zona marítima no minada. Esta línea no puede atravesar el rango de detección de unidades navales enemigas.

[2.2] Jerarquía de mandos

30. REGLAS OPCIONALES

30.1. Puentes

Un puente se considera destruido si cualquiera de los dos hexágonos adyacentes está interceptado. No hay movimiento de ferrocarril o carretera a través de puentes destruidos. Los puentes destruidos se marcan con una ficha de destruido. Los puentes no pueden ser reparados.

30.2. Doctrina

Estas reglas opcionales sólo son aplicables a un bando concreto. Reflejan las diferentes doctrinas militares de los beligerantes.

WP

No retirada

Las unidades del KGB habrían tomado posiciones inmediatamente detrás de las tropas regulares de combate terrestre. Habrían disparado a cualquiera que se retirara. La retirada no era una opción para los comandantes del WP, ni siquiera por razones tácticas. Las unidades del WP NO pueden usar la regla [15.5.2] retirada táctica, ni pueden transformar impactos en retiradas [15.6.1].

A elección del jugador WP, las unidades aéreas WP pueden continuar su misión aérea incluso después de recibir un impacto.

CAS

La doctrina del WP sólo permite un apoyo aéreo de combate sustancial a las tropas terrestres si se ha producido un avance definitivo, o se consigue cualquier otra ventaja considerable. En contraste con la doctrina de la OTAN que habría utilizado la fuerza aérea para lograr un avance. Para reflejar esto en el juego, el jugador del WP coloca fichas de "breakthrough" (ruptura) en la unidad WP que avanza cada vez que una unidad OTAN se retira o se repliega. Sólo las unidades WP con fichas de " breakthrough " pueden solicitar apoyo aéreo cercano en situaciones de ataque. Se retiran las fichas de " breakthrough " al final de la resolución del combate tierra-tierra, excepto cuando la unidad avanzó al menos un hex después del combate, entonces retiene su marcador de breakthrough y como tal seguirá siendo elegible para CAS.

Echelon

Segundo escalón: Una unidad o unidades del WP que comiencen la fase de combate adyacentes a una unidad atacante pero no adyacentes a la unidad defensora, pueden usarse como segundo escalón. Tales unidades pueden avanzar después del combate como si hubieran participado en el ataque. Las unidades de segundo escalón siguen las reglas normales de avance tras el combate con estas excepciones: Se añaden dos hexágonos a la distancia que puede avanzar después del combate y el primer hexágono en el que entra debe ser un hexágono desde el que atacó una unidad amiga.

Asalto a partir de marzo

Las unidades terrestres de asalto a plena potencia y atacando en formación de combate "avance al contacto" o "asalto rápido" tienen un desplazamiento de 1 columna a su ventaja. Sin embargo, si el atacante sufre al menos 1 impacto, se le añade 1 impacto más.

OTAN

Guerra química

Ningún uso de productos químicos. No se permite la guerra química, ni como primer ataque ni como represalia.

Batalla Aérea

Impactos dobles infligidos por unidades terrestres de la OTAN a unidades WP si la misión CAS tiene éxito y la unidad blindada (con silueta de tanque) participó en combate tierra-tierra al atacar.

30.3. Guerra estratégica ampliada

Usar junto con la regla opcional [30.23] Cartas. Cada jugador roba 5 cartas y se queda con 3 durante el despliegue.

Un jugador puede elegir jugar más de una carta en un GT, pero si lo hace, sólo se le repartirá una nueva carta después de haber jugado las suyas.

30.4. Lluvia radiactiva y contaminación nuclear

Durante el paso final, tira 1d10 por marcador de contaminación nuclear para determinar la dirección del viento y, en consecuencia, el rumbo de la lluvia radiactiva. Consulta la rosa de los vientos y añade una ficha de contaminación en el hex correspondiente a la dirección del viento adyacente al último marcador de contaminación colocado. Las tiradas de 7-10 de resultado se tratan como tiradas de "5" porque prevalecen los vientos del oeste.

Nota: A diferencia de la regla [18.2.4.] Fallout donde las fichas de contaminación se mueven, aquí se añaden nuevas fichas. Una vez contaminado, un hex permanecerá contaminado.

30.5. Fuego amigo

El combate tierra-aire puede ocurrir en un hexágono si hay unidades aéreas amigas sobrevolando en el hexágono, pero pueden ocurrir impactos sobre aviones amigos.

Para resolverlo tira 1d10 después de la resolución del combate tierra-aire. Si las unidades terrestres OTAN realizaron el combate tierra-aire y la tirada es 1 ó 2, inflige un impacto a las unidades aéreas OTAN en vez de a las unidades WP. Si unidades terrestres WP realizaron combate tierra-aire y la tirada es 1, 2 ó 3, infligir la mitad de todos los impactos a unidades aéreas WP en vez de a unidades OTAN. Los impactos los sufrirán primero las unidades con el menor factor ECM, a elección del propietario si los factores ECM son iguales.

30.6. Bases aéreas reforzadas

Todas las bases aéreas (no FOBs o EABs o aeropuertos) se consideran reforzadas con extensos búnkeres y refugios. Se necesitan dos impactos para generar un impacto real en la base aérea, las fracciones se pierden.

30.7. Reabastecimiento en vuelo

La autonomía de un avión depende de la cantidad de combustible que lleve y de la velocidad a la que lo consuma. El uso de esta regla amplía la autonomía.

Todas las unidades aéreas elegibles (marcadas con ) pueden tener su capacidad de movimiento normal duplicada cuando realizan misiones gastando SPs extra. Las misiones OTAN cuestan el doble y las misiones WP cuestan el triple del coste normal de SP de misión. Así, una misión de ataque costaría 4 SPs a la OTAN y 6 SPs al WP.

30.8. Refugiados

Al entrar en cualquier hex adyacente a hex completo o parcial de ciudad, el jugador WP puede colocar una ficha de "Refugiados" en el hex opuesto al hex de entrada.

Tratar los hexágonos marcados con fichas de "Refugiados" como hexágonos interdictados a efectos de movimiento para la OTAN.

Mueve las fichas de refugiados hacia el oeste, un hexágono por paso final. Retira la ficha "Refugiados" cuando se muevan por tercera vez. Para recordar esto, pon la ficha boca arriba durante el primer paso final del GT.

Nota del diseñador: Los refugiados podrían haber influido en la movilidad de la OTAN cuando miles de alemanes atascaban las calles con sus coches para eludir a los soviéticos que se acercaban.



30.9. Misión de ataque de una sola salida

Las unidades aéreas estadounidenses pueden lanzar misiones de ataque de una sola salida. Todos sus factores de combate se reducen a la mitad, pero lanzar una sola unidad aérea en una misión de ataque hace más difícil que sea detectada. Cuando se hace un intento de detección contra la unidad aérea, divide las probabilidades de detección de la unidad que intenta la detección por 2. Cualquier impacto infligido por unidades de defensa aérea o por la red de defensa aérea fija se reduce a la mitad.

30.10. Quedarse atrás - Wallmeister

La OTAN había elaborado un plan para detener o ralentizar el avance de las tropas del WP. Se creó todo un ejército clandestino (el término oficial era "stay-behind") que tenía dos misiones:

- Destruir infraestructuras para detener o ralentizar a las tropas enemigas.
- Guerra de guerrillas tras las líneas enemigas.

Junto con la "zona de retraso" establecida a lo largo de la frontera interalemana, esto podría haber resultado crítico para la guerra relámpago que los soviéticos pretendían librar.

Alemania Occidental tenía preparadas un gran número de minas y otros obstáculos para frenar un empuje comunista. Estas llamadas "Sperranlagen" habrían sido activadas por unidades "Wallmeister", tropas ingenieros del Territorialheer (ejército de reserva). La mayoría de estos planes de contingencia sólo han surgido tras la caída del bloque comunista del Este.

PROCEDIMIENTO: Durante una paso administrativo cualquiera (a elección del jugador OTAN), el jugador OTAN recibe 10 fichas especiales "Wallmeister" numerados del 1 al 10, que puede colocar libremente en los países OTAN para obstaculizar a las tropas WP. Después de la colocación, el jugador WP tira 1d10 tres veces y retira la ficha "Wallmeister" correspondiente a la tirada. Si la tirada es una ficha ya retirada, no vuelvas a tirar. Se pierde la oportunidad de retirar una ficha. Si todas las fichas están en el mapa, no se pueden colocar nuevas fichas. La cantidad de fichas es el límite.

Los efectos de las fichas "Wallmeister" son los mismos que las fichas normales de interdicción pero sólo se aplican a las unidades WP. Las fichas "Wallmeister" nunca serán eliminadas.

30.11. Stealth - Sigilo/Furtivo

El F-117 estadounidense es un avión furtivo. El WP sólo puede intentar detectar un avión furtivo cuando vuela a través de un hex que contenga una unidad con capacidad de detección. Siempre que cualquier unidad intente hacer una detección contra estas unidades aéreas su tirada de detección se duplica. Además, estos aviones nunca son detectados automáticamente.



Todas las tiradas de combate tierra-aire y aire-aire contra estas unidades aéreas se duplican.

30.12. SSBN-submarinos de misiles balísticos

Los submarinos de misiles balísticos (SSBN) de la OTAN y del WP pueden ganar puntos de victoria si se despliegan cerca del corazón del enemigo y, al hacerlo, acortan considerablemente el periodo de alerta temprana del enemigo en caso de ataque nuclear.

30.12.1. Submarinos SSBN ocultos

Las unidades submarinas SSBN pueden ocultarse durante el paso final de un GT si están fuera del alcance de detección de cualquier unidad enemiga. Elimina la ficha de unidad submarina permanentemente del juego y ajusta la ficha de VP en consecuencia. [20.4.10] SSBN

Cada SSBN de la OTAN que llegue a la casilla de espera del Ártico y se oculte cuenta por dos VP.

Cada SSBN WP que alcance el área WESTLANT en el StratMap y se oculte cuenta por dos VP.

30.13. Velocidad variable del avión

Durante el procedimiento de interceptación, ambos bandos alternan el movimiento de sus unidades aéreas a distancias iguales. Cuando se

utiliza esta regla opcional, la distancia que recorre una unidad aérea cuando se inicia una interceptación depende de los tipos de unidades aéreas implicadas. Un apilamiento de aviones se mueve a la velocidad de la unidad aérea más lenta.

Hay 3 clases de unidades:

CLASE 1:

Unidades aéreas con su MA como números negros en un recuadro gris. Son aviones lentos y/o con poca maniobrabilidad. El combate aire-aire BVR contra estas unidades recibe un -1 DRM.



CLASE 2:

Todas las demás unidades aérea



CLASE 3:

F-14, F-15, F-16, F-18, F-111, F-117, B-2, Tornado, MiG-23, MiG-27, MiG-25, MiG-29, MiG-31, Su-15, Su-24, Su-27.

Todas las fichas de unidades aéreas de clase 2 tienen su MA como números blancos en un recuadro rojo.



Si las unidades aéreas interceptoras son de la misma clase que la unidad aérea más lenta de la misión aérea enemiga, entonces se sigue el procedimiento estándar de interceptación.

Si las unidades aéreas están en una clase numerada superior (ino por clase!) entonces las unidades aéreas enemigas mueven 10 hexágonos operacionales o 1 hexágono estratégico como su primer movimiento. Después de este movimiento especial se sigue el procedimiento normal de interceptación.

30.14. Meteorología

El clima se determina en el paso administrativo.

Tira 2d10; si la suma combinada de las tiradas es 2, hace mal tiempo. En los demás casos, hace buen tiempo. No vuelvas a tirar después de un turno de mal tiempo. Sólo un turno de mal tiempo por partida.

Efectos del clima

El buen tiempo no tiene ningún efecto en el juego, esta es la situación estándar.

El mal tiempo tiene los siguientes efectos:

- Reducir a la mitad las tasas de movimiento
- Reducir a la mitad las fuerzas de combate
- Reducir a la mitad el alcance de detección
- Reducir a la mitad el alcance de las armas "a distancia"
- No se permite comprobar los apilamientos de unidades enemigas
- Imposibilidad de lanzar asaltos anfibios/aéreos
- Reducir a la mitad el alcance del mando del cuartel general
- Todos los aviones WP pierden una salida (capacidad todo tiempo inferior).
- Las malas condiciones meteorológicas obligan a las unidades aéreas a volar bajo o a velocidad reducida y ofrecen a las unidades terrestres más oportunidades de derribar aviones: Aumenta en 2 todos los índices tierra-aire.

Nota del diseñador: históricamente, el tiempo en agosto y septiembre de 1989 en Europa Central fue bueno y no habría tenido ninguna influencia en el combate. Excepto quizás por el huracán sobre el norte de Alemania del 26 al 28 de agosto.

30.15. Wild Weasels - Comadreja salvajes

Misiles antirradar

Una Wild Weasels (comadreja salvaje) es una aeronave especialmente equipada con misiles buscadores de radar y encargada de destruir los radares y las instalaciones SAM de los sistemas de defensa antiaérea enemigos. La misión de un avión Wild Weasel consiste en provocar a las defensas antiaéreas enemigas para que lo apunten con sus radares, tras lo cual las ondas de radar son rastreadas hasta su origen, lo que permite al Wild Weasel o a sus compañeros apuntar con precisión para destruirlo.

A las unidades aéreas Wild Weasel que atacan instalaciones o cuarteles generales de ADN se les duplican los impactos infligidos a estos objetivos.



30.16. Unidades especiales antitanque de la OTAN

La OTAN tenía algunas unidades antitanque aerotransportadas, diseñadas para apoyar a las fuerzas amigas insertando equipos ATGM especializados del tamaño de una compañía en el punto crucial. Inmediatamente después de que el jugador WP haya declarado un combate, el jugador NATO anuncia el apoyo de combate ATGM (como el apoyo de combate de los HQs) y gasta 1 punto de transporte aéreo de combate para mover abstractamente un equipo ATGM desde el hexágono de sus unidades progenitoras al hexágono defensor, hasta 5 hexágonos de distancia. Las unidades progenitoras capaces de hacer esto son las 25, 26 y 27 Luftlandebrigaden alemanas y el 1er Régiment d'Infanterie francés.

Estas unidades dan un modificador de fuerza de combate en defensa (solamente). Para saber cuánto, tira 1d10. Con un resultado de 1 a 5 el CS = +1, con un resultado de 6 a 10 el CS = +2. Estas unidades (de hecho su unidad padre, ya que no se mueve físicamente ninguna ficha) deben recibir el primer impacto si el apilamiento al que apoyan sufre un resultado de impacto.

Mientras haya puntos de transporte aéreo de combate disponibles no hay límite a las veces que cada una de las unidades matrices puede comprometer este apoyo en defensa.

30.17. EF-111A Raven y EA-6B Prowlers

El sistema de interferencia táctica ALQ-99 instalado en los EF-111 y EA-6B Prowlers está diseñado para interferir varios radares enemigos de largo alcance simultáneamente, desde líneas en órbita sobre territorio amigo, y hacerlo durante largos periodos.

Hay dos formas de utilizar el EF-111 Raven y el EA6B Prowlers:

Interferencias a largo alcance o corto alcance

Coloca las fichas durante la fase de asignación de unidades en cualquier lugar del mapa operacional en hexágonos amigos y gasta 2 SPs. No están obligados a volver a una base aérea. Pueden ser movidos durante la fase de asignación de unidades simplemente colocando la ficha en otro hexágono.

Para cualquier ataque tierra-aire realizado contra unidades aéreas amigas en un radio de 10-hex usa el factor ECM de la ficha EF-111A en lugar del suyo propio. La tirada de ataque tierra-aire de la ADN se modifica -3.

Interferencias por escolta

Coloca la ficha con cualquier apilamiento de unidades aéreas amigas en una misión aérea ofensiva y gasta 2 SP.

La ficha no se cuenta a efectos de apilamiento. El altísimo factor ECM de estas unidades da una ventaja considerable al tirar para ECM durante la resolución del combate. Estas unidades son las últimas en recibir impactos.

La interferencia de escolta es muy útil para misiones en territorio enemigo.

30.18. Detección de HQ y LRMU

El HQ y la LRMU se consideran no detectados hasta que son detectados por una misión de reconocimiento o si una unidad terrestre enemiga se mueve adyacente a la unidad.

30.19. Existencias de misiles lanzados desde tierra

En lugar de limitar las unidades terrestres LRMU a 3 disparos en toda la partida (regla [15.1.4], se procede como sigue:

Las LRMU están limitadas a 1 disparo por GT. Marca la unidad sin misiles inmediatamente después de la resolución del disparo.

Las LRMUs pueden ser repuestas durante el paso final gastando 4 SPs por marcador de misiles retirados.

En el siguiente GT la LRMU puede volver a disparar.

Las LRMU pueden reponerse tantas veces como haya SP disponibles.

30.20. Navegación civil

Las operaciones militares en el mar se habrían visto complicadas en los primeros días por la navegación civil, los misiles anti buque se habrían desviado de su trayectoria o incluso habrían atacado a buques civiles que se encontraran por casualidad en la trayectoria de vuelo.

Aplicar +1 DRM en combate AS en GT1.

30.21. Dr. Strangelove

Durante la fase de asignación de unidades, cada jugador tira 2d10. Si el resultado es 2 un oficial de alto rango desencadena armas nucleares sin autorización del gobierno.

OTAN: en el primer paso de acción se debe ejecutar al menos 1 ataque de B-52 con armas nucleares.

WP: en el primer paso de acción, al menos 1 ataque con misiles debe ser ejecutado con armas nucleares.

30.22. Buques capitales dañados

Las naves capitales ven reducida su MA en un 50% tras el segundo impacto.

30.23. Cartas

En el juego hay dos mazos de cartas distintos: uno para el jugador de la OTAN y otro para el jugador del Pacto de Varsovia.

Cada carta contiene dos elementos: Una descripción de un evento y un número que indica cuántos puntos de suministro se añaden al nivel de suministro.

En la fase de cartas de cada turno de juego (GT) cada jugador roba dos cartas, lee la información que contienen y decide cuál de las dos jugará para su evento y cuál jugará para ganar puntos de suministro (SP).

Ambas cartas deben jugarse en el GT en el que han sido robadas.

Primero, ambos jugadores revelan simultáneamente las cartas que se juegan para el suministro y luego mueven las fichas de nivel de suministro en consecuencia. Aumenta el nivel de suministro el número de SP indicado en la carta. Nunca retires cartas del mazo si se han jugado para SP.

En segundo lugar, ambos revelan simultáneamente las cartas que se juegan para el evento. Los eventos tienen efecto inmediatamente y el jugador con iniciativa juega su evento primero. Los VP, WO, DEFCON y otros registros se ajustan inmediatamente; el juego puede terminar ahora si DEFCON llega a 1, ¡lo que podría ocurrir debido a un evento jugado! [18.1] Registro DEFCON

Los acontecimientos tienen un efecto directo o indirecto en la guerra representada en la parte operativa del juego. Efectos posibles:

- Reducir el nivel de suministros del enemigo (inmediatamente)
- Refuerzos y retiradas

Cuando se agote el mazo de robo, baraja las cartas jugadas y utilízalas como nuevo mazo de robo.

Importante: Algunas cartas jugadas como eventos sólo pueden utilizarse una vez y luego se retiran del juego. Estas cartas se indican en la cara de la carta.

Todas las cartas dan a los jugadores la posibilidad de elegir entre 2 opciones sobre cómo jugar una carta, ejecutar un EVENTO u obtener SUMINISTRO.

Algunas cartas si se juegan por el evento se retiran del juego, estas pueden ocurrir sólo una vez.

30.24. Evaluación de daños

"La evaluación de daños" es la estimación oportuna y precisa de los daños resultantes de la aplicación de la fuerza militar, contra un objetivo predeterminado. La evaluación de la misión se ocupa de la eficacia de las operaciones para las misiones encomendadas o repartidas".

Al contrario que en el mundo real, los jugadores saben exactamente y de inmediato el éxito de sus misiones aéreas o ataques con misiles. Utiliza el siguiente procedimiento para aumentar el nivel de realismo de los combates aire-tierra contra instalaciones terrestres (NO contra unidades terrestres o navales):

El defensor tira por los daños infligidos por los ataques aéreos/misiles enemigos y aplica los impactos en secreto. Por supuesto, debe aplicar inmediatamente las consecuencias de los impactos; por ejemplo, la reducción de la capacidad de la base aérea o del factor de combate tierra-aire de su ADN.

El atacante que desee saber si una instalación enemiga ha recibido daños y cuántos, puede lanzar una misión de reconocimiento. Si tiene éxito, el jugador propietario debe revelar el número de impactos.

Nota de los diseñadores: Esta norma exige un alto nivel de confianza y por eso es una norma opcional.

31. ESCENARIOS

10 "Escenarios de ejercicio" de tamaño reducido: Escenarios solitarios muy pequeños que tardan entre 15 y 60 minutos en jugarse. Están pensados como escenarios de aprendizaje de los conceptos básicos.

6 "Escenarios de Batalla" de tamaño medio: Escenarios para 2 jugadores que utilizan el reglamento completo pero con espacio de mapa limitado o incluso mapas específicos y número de fichas delimitado. Se pueden jugar en unas 16-45 horas.

4 "Escenarios de campaña" de gran tamaño: 2 jugadores o equipos: La enchilada completa. Todos los escenarios comienzan el 1 de agosto de 1989 y terminan según las condiciones de victoria o al final del GT 15. Las diferencias de los escenarios residen en el estado de preparación de los beligerantes.

"99 GLOBOS ROJOS" ESCENARIO 1 es un ataque sorpresa del WP contra la OTAN el 1 de agosto. No se han hecho grandes preparativos a ambos lados del Telón de Acero.

Niveles de suministro al inicio: OTAN 500 SP; WP 500 SP

"NOSOTROS NO INICIAMOS EL FUEGO" ESCENARIO 2 se basa en un breve periodo de tensiones crecientes que desembocan en una guerra.

Niveles de suministro al inicio: NATO 1000 SP; WP 1000 SP

"TIERRA DE CONFUSIÓN" ESCENARIO 3 es el estallido de la guerra tras

una fase de movilización prolongada en la que se realizan esfuerzos diplomáticos para evitar la guerra, en vano.

Niveles de suministro al inicio: NATO 1500 SP; WP 1500 SP

"DOS TRIBUS" ESCENARIO 4 Un periodo prolongado de ruido de sables y movilización socava los esfuerzos diplomáticos y conduce a la "continuación de la política por otros medios".

Esta vez la OTAN ataca para liberar a las poblaciones oprimidas de Europa del Este.

Niveles de suministro al inicio: NATO 1500 SP; WP 1500 SP

La siguiente tabla resume las diferentes fechas de movilización (M+) y el GT correspondiente. Las hostilidades comienzan el 1 de agosto en cada escenario, lo que varía es el tiempo de preparación para ambos bandos reflejado en más suministros a mano y diferentes posiciones de despliegue.

		99 RED BALLOONS		WE DIDN'T START THE FIRE		LAND OF CONFUSION		TWO TRIBES	
		NATO MOB.	WP MOB.	NATO MOB.	WP MOB.	NATO MOB.	WP MOB.	NATO MOB.	WP MOB.
JUL 8							M+0		M+0
JUL 12							M+1		M+1
JUL 18					M-1	M+0	M+5	M+0	M+5
JUL 22					M-1	M+1	M+6	M+1	M+6
JUL 28					M-1	M+5	M+10	M+5	M+10
JUL 30	Game Turn	M-0	M+4	M-1	M+5	M+11	M+15	M-10	M+15
AUG 1	1 GT	M+1	M+5	M+6	M+10	M+16	M+20	M+11	M+20
AUG 2		M+2	M+6	M+7	M+11	M+17	M+21	M+12	M+21
AUG 3	2 GT	M+3	M+7	M+8	M+12	M+18	M+22	M+13	M+22
AUG 4		M+4	M+8	M+9	M+13	M+19	M+23	M+14	M+23
AUG 5	3 GT	M+5	M+9	M+10	M+14	M+20	M+24	M+15	M+24
AUG 6		M+6	M+10	M+11	M+15	M+21	M+25	M+16	M+25
AUG 7	4 GT	M+7	M+11	M+12	M+16	M+22	M+26	M+17	M+26
AUG 8		M+8	M+12	M+13	M+17	M+23	M+27	M+18	M+27
AUG 9	5 GT	M+9	M+13	M+14	M+18	M+24	M+28	M+19	M+28
AUG 10		M+10	M+14	M+15	M+19	M+25	M+29	M+20	M+29
AUG 11	6 GT	M+11	M+15	M+16	M+20	M+26	M+30	M+21	M+30
AUG 12		M+12	M+16	M+17	M+21	M+27	M+31	M+22	M+31
AUG 13	7 GT	M+13	M+17	M+18	M+22	M+28	M+32	M+23	M+32
AUG 14		M+14	M+18	M+19	M+23	M+29	M+33	M+24	M+33
AUG 15	8 GT	M+15	M+19	M+20	M+24	M+30	M+34	M+25	M+34
AUG 16		M+16	M+20	M+21	M+25	M+31	M+35	M+26	M+35
AUG 17	9 GT	M+17	M+21	M+22	M+26	M+32	M+36	M+27	M+36
AUG 18		M+18	M+22	M+23	M+27	M+33	M+37	M+28	M+37
AUG 19	10 GT	M+19	M+23	M+24	M+28	M+34	M+38	M+29	M+38
AUG 20		M+20	M+24	M+25	M+29	M+35	M+39	M+30	M+39
AUG 21	11 GT	M+21	M+25	M+26	M+30	M+36	M+40	M+31	M+40
AUG 22		M+22	M+26	M+27	M+31	M+37	M+41	M+32	M+41
AUG 23	12 GT	M+23	M+27	M+28	M+32	M+38	M+42	M+33	M+42
AUG 24		M+24	M+28	M+29	M+33	M+39	M+43	M+34	M+43
AUG 25	13 GT	M+25	M+29	M+30	M+34	M+40	M+44	M+35	M+44
AUG 26		M+26	M+30	M+31	M+35	M+41	M+45	M+36	M+45
AUG 27	14 GT	M+27	M+31	M+32	M+36	M+42	M+46	M+37	M+46
AUG 28		M+28	M+32	M+33	M+37	M+43	M+47	M+38	M+47
AUG 29	15 GT	M+29	M+33	M+34	M+38	M+44	M+48	M+39	M+48
AUG 30		M+30	M+34	M+35	M+39	M+45	M+49	M+40	M+49

32. GLOSARIO Y ABREVIATURAS

AA: Factor antiaérea de una base aérea.

ABM: Un misil antibalístico (ABM) es un misil tierra-aire diseñado para contrarrestar misiles balísticos (defensa antimisiles).

ADN: Red de defensa aérea.

AFCENT: Fuerzas Aliadas de Europa Central.

AFNORTH: Fuerzas Aliadas del Norte de Europa.

AFSOUTH: Fuerzas Aliadas del Sur de Europa.

Superioridad aérea: una misión de superioridad aérea es una operación militar dirigida a lograr el control sobre un espacio aéreo o región en particular neutralizando o derrotando a las fuerzas aéreas enemigas. El objetivo de una misión de superioridad aérea es establecer el dominio aéreo e impedir que el enemigo lleve a cabo cualquier operación aérea ofensiva o defensiva eficaz.

Las misiones de superioridad aérea suelen ser llevadas a cabo por aviones de combate equipados con armas aire-aire y sensores y aviónica avanzados. Estos aviones están diseñados y optimizados para el combate aéreo, lo que implica enfrentarse a aviones enemigos y denegarles el acceso al espacio aéreo. Las tácticas utilizadas en las misiones de superioridad aérea incluyen el combate aéreo, la interceptación de aeronaves enemigas y la cobertura de aeronaves y fuerzas terrestres amigas.

La superioridad aérea es un elemento crítico en la guerra moderna, ya que el control del espacio aéreo es esencial para llevar a cabo operaciones ofensivas y defensivas efectivas. Además de aviones de combate, en las misiones de superioridad aérea pueden intervenir otros medios, como sistemas de defensa aérea basados en tierra, aviones de alerta temprana y control aerotransportados y aviones cisterna de reabastecimiento en vuelo.

AMF: Allied Mobile Force, era una pequeña fuerza de reacción rápida de la OTAN, con sede en Heidelberg (Alemania). El componente terrestre de la fuerza, consistente en una formación del tamaño de una brigada de unos 5.000 efectivos, estaba compuesto por unidades de 14 estados de la OTAN.

Misil antirradar y misil antirradar de alta velocidad (ARM y HARM): Misil táctico aire-superficie diseñado para atacar las transmisiones electrónicas asociadas a los sistemas de radar de misiles tierra-aire. Hasta la fecha, la mayoría de los ARM se han diseñado para ser utilizados contra radares terrestres, pero existen sistemas aire-aire.

AO: En el lenguaje de las fuerzas armadas estadounidenses, un área de operaciones (AO) es un área operativa definida por el comandante de la fuerza para que las fuerzas terrestres, aéreas y navales lleven a cabo actividades de combate y no combate.

Unidades acorazadas: Consulta la regla 15.1.1.

AS: Paso de acción.

AS: Capacidad de misiles anti buque, disparando misiles de buque a buque.

ASMR: Alcance del combate con misiles anti buque.

ATAF: Fuerza aérea táctica aliada.

ATT: Atacante.

Bde: Brigada = regimiento. 1 RE

Bloqueo: Los puertos están bajo "Bloqueo" si se juega la carta apropiada. [8.3] Puertos

Minado: Si un puerto está en una zona naval con un nivel de minas de 5 o más, se considera minado. [8.3] Puertos, [17.7] Minas

Bn: Batallón ½ RE.

BRD = FRG: Bundesrepublik Deutschland, República Federal de Alemania, Alemania Occidental.

BVR: más allá del alcance visual (véase también armas autónomas)

CAP: CAP significa patrulla aérea de combate (Combat Air Patrol), que es un tipo de operación aérea militar que implica el despliegue de aviones de combate para proteger un área o activo específico de las fuerzas hostiles. El objetivo principal de una misión CAP es establecer la superioridad aérea y negar al enemigo la capacidad de llevar a cabo operaciones aéreas ofensivas o defensivas efectivas. Durante una misión CAP, una o más aeronaves de combate estarán en espera aerotransportada para responder a amenazas potenciales. Estas aeronaves pueden patrullar un área específica o volar en un patrón predeterminado para asegurar la máxima cobertura del activo o espacio aéreo protegido. Las aeronaves de combate pueden enfrentarse a aeronaves enemigas si son detectadas, o pueden simplemente volar para disuadir a las amenazas potenciales de acercarse al área protegida.

Cartas: suministro de influencia, refuerzos y opinión mundial.

CENTAG: El Grupo de Ejércitos Central (CENTAG) era una formación militar de la OTAN compuesta por cuatro Cuerpos de Ejército (II alemán, III alemán, V estadounidense y VII estadounidense) con tropas de Canadá, Alemania Occidental y Estados Unidos. El CENTAG era la defensa de la OTAN en la mitad sur de la República Federal de Alemania (RFA).

CINCCENT: Comandante en Jefe Central, Comandante del territorio entre Dinamarca y Suiza.

CFET: Tabla de efectos de las formaciones de combate

MA: Un misil de crucero es un misil guiado utilizado contra objetivos terrestres que permanece en la atmósfera y vuela la mayor parte de su trayectoria a una velocidad aproximadamente constante. Los misiles de crucero están diseñados para lanzar una ojiva de gran tamaño a grandes distancias con gran precisión. Los misiles de crucero modernos pueden desplazarse a velocidades supersónicas o subsónicas elevadas, se auto-navegan y son capaces de volar en una trayectoria no balística y a una altitud extremadamente baja.

COL: Cambio de columna en la resolución de combates

CONUS: EE.UU. continental

Formaciones de combate: Las unidades terrestres deben elegir entre diferentes formaciones de combate adaptadas a determinadas misiones.

CPY: Capacidad de una base aérea para lanzar ataques aéreos = número de fichas de unidad que pueden asignarse a un modo aéreo (ofensivo y de interceptación).

CRC: Centro de control e información.

CRT: Tabla de resultados de combate.

CS: Fuerza de combate

CTOL: Un despegue y aterrizaje convencional (CTOL), es el proceso por el cual las aeronaves convencionales (como los aviones de pasajeros) despegan y aterrizan, implicando el uso de pistas.

Evaluación de daños: Evaluación de daños de batalla (BDA). BDA es la estimación oportuna y precisa de los daños resultantes de la aplicación de la fuerza militar, ya sea letal o no letal, contra un objetivo predeterminado. La evaluación de daños en combate puede aplicarse al empleo de todo tipo de sistemas de armas (aéreos, terrestres, navales, espaciales, IW y fuerzas especiales) en toda la gama de operaciones militares. BDA es principalmente una responsabilidad de Inteligencia con las aportaciones necesarias y la coordinación de operaciones. La evaluación de daños en combate se compone de la evaluación de daños físicos, la evaluación de daños funcionales y la evaluación del sistema objetivo. BDA es el estudio de los daños en un objetivo o conjunto de objetivos. Se utiliza para el estudio de objetivos y análisis de sistemas de objetivos, estimaciones de reconstitución, armamento, actualizaciones de bases de datos y para decidir ataques de repliegue. El proceso BDA responde a las siguientes preguntas

¿Repercutieron las armas en el objetivo según lo previsto? ¿Lograron las armas los resultados deseados y cumplieron los objetivos, y por tanto la finalidad, del ataque?

¿Cuánto tardarán las fuerzas enemigas en reparar los daños y recuperar la funcionalidad?

¿Puede y quiere el enemigo compensar el daño real mediante la sustitución?

¿Son necesarios nuevos ataques para infligir daños adicionales, retrasar los esfuerzos de recuperación o atacar objetivos que no han sido alcanzados con éxito?

¿Cuáles son los efectos colaterales sobre el objetivo en su conjunto o sobre otros objetivos?

DEF: Defensor.

DEFCON: La condición de preparación para la defensa (DEFCON) es una medida del nivel de activación y preparación de las Fuerzas Armadas de Estados Unidos. Describe posturas progresivas para uso entre los Jefes de Estado Mayor Conjunto y los comandantes de los mandos unificados. Las DEFCON se ajustan a las situaciones de gravedad militar. El protocolo estándar en tiempos de paz es DEFCON 5, descendiendo en situaciones cada vez más graves. DEFCON 1 representa la expectativa de un ataque real inminente y nunca se ha declarado.

DEFCON 5 Es la condición utilizada para designar la preparación militar normal en

tiempos de paz. La elevación del nivel de preparación militar suele ser efectuada por el Estado Mayor Conjunto y anunciada por el Secretario de Defensa de los Estados Unidos.

DEFCON 4 Se refiere a la normalidad, al aumento de los servicios de inteligencia y a la intensificación de las medidas de seguridad nacional.

DEFCON 3 Se refiere a un aumento de la preparación de las fuerzas por encima de lo normal. Los indicativos de radio utilizados por las fuerzas estadounidenses cambian a los indicativos clasificados actualmente.

DEFCON 2 Se refiere a un nuevo aumento de la preparación de las fuerzas justo por debajo de la preparación máxima. La vez más notable en que se declaró fue durante la Crisis de los Misiles Cubanos, aunque la declaración se limitó al Mando Aéreo Estratégico. No se sabe con certeza cuántas veces se ha alcanzado este nivel de preparación.

DEFCON 1 Se refiere a la máxima disponibilidad. No se sabe con certeza si se ha utilizado alguna vez, pero se reserva para ataques inminentes o en curso contra fuerzas militares estadounidenses o territorio estadounidense por parte de una potencia militar extranjera. En este punto, las armas nucleares estarían autorizadas.

Div: División.

Escolta (aérea): En una misión de ataque aéreo, una escolta es una aeronave militar que acompaña y proporciona protección a un grupo de otras aeronaves (normalmente bombarderos u otras aeronaves de ataque) durante la misión. La misión principal de la escolta es defender al grupo de ataque de posibles amenazas de cazas enemigos o de sistemas de defensa aérea terrestres. Los aviones de escolta suelen disponer de armas aire-aire y de sensores y aviónica avanzados para detectar y enfrentarse a las amenazas enemigas. También pueden tener otras capacidades como la guerra electrónica y la interferencia para perturbar los radares y sistemas de comunicación enemigos. Los aviones de escolta suelen estar diseñados y optimizados para el combate aéreo, y vuelan muy cerca del grupo de ataque para proporcionar protección.

La presencia de la escolta puede disuadir posibles ataques al grupo de ataque, o atacar y neutralizar cazas enemigos que intenten atacar al grupo de ataque. La escolta también puede proporcionar apoyo adicional, como la designación y adquisición de objetivos, o proporcionar supresión de las defensas aéreas enemigas (SEAD) atacando y destruyendo los sistemas de defensa aérea basados en tierra.

En general, la misión de la escolta es garantizar que el grupo de ataque pueda alcanzar y completar con éxito su misión sin verse obstaculizado o destruido significativamente por amenazas enemigas.

EAB: Base aérea de emergencia; Una franja de autopista, pista de carretera o base de carretera es una sección de una autopista, autovía u otra forma de vía pública que se construye especialmente para actuar como

pista de aterrizaje para aeronaves (en su mayoría) militares y para servir como base aérea militar auxiliar. Estas pistas permiten a los aviones militares seguir operando incluso si sus bases aéreas regulares, algunos de los objetivos más vulnerables en cualquier guerra, se ven degradadas o destruidas.

EW: La guerra electrónica (EW) es cualquier acción que implique el uso del espectro electromagnético (espectro EM) o energía dirigida para controlar el espectro, atacar a un enemigo, o impedir asaltos enemigos. El objetivo de la guerra electrónica es negar al adversario la ventaja del espectro electromagnético y garantizar el acceso sin trabas de las fuerzas amigas a dicho espectro. La guerra electrónica puede ser aplicada desde el aire, el mar, la tierra y/o el espacio por sistemas tripulados y no tripulados, y puede dirigirse contra personas, comunicaciones, radares u otros activos (militares y civiles).

EWECM: guerra electrónica y contramedidas electrónicas. Véase EW y EWDA.

EWDA: Avión de detección de alerta temprana. AWACS y otros aviones especializados.

FEBA: Forward Edge of Battle Area, término que designa a las fuerzas marítimas o terrestres amigas más avanzadas en el campo de batalla en un momento dado durante un conflicto armado. En Red Strike se utiliza una ficha FEBA para abstraer el combate en Noruega.

Lluvia radiactiva: es el riesgo de radiación residual de una explosión nuclear, llamada así porque "cae" de la atmósfera en la que se esparce durante la explosión. Comúnmente se refiere al polvo radiactivo creado cuando explota un arma nuclear. Este polvo radiactivo, formado por partículas calientes, es un tipo de contaminación radiactiva. Puede provocar la contaminación de la cadena alimentaria. En muchos casos, las lesiones por explosión y las quemaduras térmicas derivadas del uso de armas nucleares para acciones militares superarán con creces a las lesiones por radiación. Sin embargo, los efectos de las radiaciones son mucho más complejos y variados que los de las explosiones o los efectos térmicos, y están sujetos a considerables malentendidos.

Cuanto más cerca del suelo se detona una bomba atómica, más polvo y escombros se lanzan al aire, lo que da lugar a mayores cantidades de lluvia radiactiva local. Desde un punto de vista táctico, esto tiene la desventaja de obstaculizar cualquier esfuerzo de ocupación/invasión hasta que se despeje la lluvia radiactiva, pero más directamente, el impacto con el suelo limita severamente la fuerza destructiva de la bomba. Por estas razones, las explosiones terrestres no suelen considerarse ventajosas desde el punto de vista táctico, salvo en el caso de objetivos subterráneos reforzados, como silos de misiles o centros de mando. Sin embargo, "salar" el territorio enemigo con una explosión atómica cargada de lluvia radiactiva puede servir para impedir el acceso de personal civil o militar mal equipado a una zona contaminada. Fuente: Wikipedia

Respuesta flexible

La respuesta flexible fue una estrategia de defensa implementada por John F. Kennedy en 1961 para hacer frente al escepticismo de la administración Kennedy ante el New Look de Dwight Eisenhower y su política de Represalias Masivas. La respuesta flexible aboga por la disuasión mutua en los niveles estratégico, táctico y convencional, dando a Estados Unidos la capacidad de responder a la agresión en todo el espectro de la guerra, sin limitarse únicamente a las armas nucleares.

- Atacar la voluntad política de los aliados
- Atacar la voluntad política de EEUU/URSS
- Aterrorizar a la población
- Elegir un régimen de "acogida
- Asesinatos
- Purgas

FOB: Una base operativa de avanzada (FOB) es cualquier posición militar de nivel operacional de avanzada asegurada, comúnmente una base militar que se utiliza para apoyar metas estratégicas y objetivos tácticos. Una FOB puede o no contener un aeródromo, un hospital, un taller mecánico u otras instalaciones logísticas.

RFA: República Federal de Alemania, Alemania Occidental, miembro de la OTAN.

RDA = RDA: República Democrática Alemana, Alemania del Este, miembro del Pacto de Varsovia.

Unidades de infantería: Consulta la regla 15.1.1.

Iniciativa: El jugador con Iniciativa tiene algunas ventajas durante el GT.

La brecha GIUK es una zona del norte del océano Atlántico que forma un punto de estrangulamiento naval. Su nombre es un acrónimo de Groenlandia, Islandia y el Reino Unido, siendo la brecha el océano abierto entre estas tres masas de tierra.

IGB: Inner-German Border, Telón de Acero entre la RFA y la RDA.

Interferencias (tácticas) "Hay tres funciones básicas del EF-111. La primera es lo que llamamos "interferencia de posición", orbitando a bastante altura e interfiriendo desde territorio amigo fuera del alcance de las defensas aéreas enemigas. Utilizando estas tácticas, interferiríamos los radares de alerta temprana de largo alcance del enemigo para detectar el movimiento de aeronaves amigas en nuestra zona.

La segunda función es la "interferencia cercana", en la que estaríamos mucho más cerca de los radares enemigos pero aún sobre territorio amigo. La potencia de interferencia que ponemos en los radares enemigos aumenta cuanto más cerca estamos de ellos, por lo que utilizaríamos esta táctica si necesitáramos golpear sus aparatos con mucha potencia.

En este caso, estaríamos a la altura de los aviones amigos a los que controlábamos, aunque no en formación con ellos. Volaríamos lo más bajo posible, lo suficiente para que nuestra interferencia llegara a los radares enemigos.

La tercera función es la "escolta de interferencias", que proporciona protección contra las interferencias a las fuerzas que realizan ataques de penetración profunda en objetivos fuertemente defendidos. Fue por esta función por la que se eligió el F-111 en lugar de otros tipos

para su conversión a la función de avión de combate electrónico: Es el único avión en el inventario de la Fuerza Aérea de EE.UU. con el rendimiento y el alcance para acompañar a cualquier otro avión táctico de la OTAN hacia y desde su objetivo".

Fuente: Air Battle Central Europe, Alfred Price

KGB: Komitet Gosudarstvennoy Bezopasnosti, era la principal agencia de seguridad de la Unión Soviética. Desempeñaba funciones de seguridad interior, inteligencia y policía secreta.

Modo: Las unidades pueden estar en diferentes modos. Los modos determinan qué misiones puede emprender una unidad (si es que puede emprender alguna) y las penalizaciones o ventajas obtenidas o pérdidas en el movimiento o el combate.

MSC: Military Sealift Command, opera buques de carga para llevar unidades militares estadounidenses desde EE.UU. a Europa. En Red Strike representado por fichas de Convoy.

OTAN: Organización del Tratado del Atlántico Norte.

Armas NBQ: Armas nucleares, biológicas y químicas.

NORTHAG: El Grupo de Ejércitos Norte (NORTHAG) era una formación militar de la OTAN destinada a defender la mitad norte de la RFA, compuesta por cuatro Cuerpos de Ejército de Europa Occidental: I Cuerpo Holandés, I Cuerpo Alemán, I Cuerpo Británico, I Cuerpo Belga.

Despliegue nuclear: Un objetivo estratégico en Red Strike. Una central nuclear es una central térmica en la que la fuente de calor es un reactor nuclear.

Plataforma petrolífera: Un objetivo estratégico en Red Strike. También llamada plataforma en alta mar o plataforma de perforación en alta mar es una gran estructura con instalaciones para la perforación de pozos para explorar, extraer, almacenar y procesar petróleo y gas natural que yace en formaciones rocosas bajo el lecho marino.

Terminal petrolífera: Un objetivo estratégico en Red Strike. Es una instalación industrial para el almacenamiento de petróleo y productos petroquímicos.

Orden de batalla: Lista de unidades militares, a menudo con equipo, ubicación y otra información relevante. En su uso moderno, el orden de batalla significa la identificación, la estructura de mando, la fuerza y la disposición del personal, el equipo y las unidades de una fuerza armada durante las operaciones sobre el terreno. Se utilizan varias abreviaturas, como OOB, O/B u OB, aunque ORBAT sigue siendo la más común.

Sitios POMCUS. (Material de Ultramar Preposicionado Configurado en Conjuntos de Unidades). Seis divisiones estadounidenses deberían haber sido enviadas a Europa Occidental en caso de hostilidades, en 10 días. Para permitir esta rápida acumulación, todo el equipo estándar de una división pesada estaba preposicionado en

emplazamientos en Europa. Sólo faltaban los soldados.

RE: Equivalente regimental. 1 RE=1 regimiento o brigada.

Reg: Regimiento. [1.2.3] *Tamaño de la unidad*

RP: Puesto informador.

SACEUR: Comandante Supremo Aliado en Europa.

SACLANT: Comandante Supremo Aliado del Atlántico.

SAG: Grupo de Acción de Superficie. Combinación de varios buques de superficie.

SOC: Mando de Sector.

SOUTHAG: Grupo de Ejércitos que se creará en caso de guerra.

SP: Puntos de suministro.

SSBN: "Los SSBN son submarinos capaces de desplegar misiles balísticos lanzados desde submarinos (SLBM) con cabezas nucleares. La misión principal de los SSBN es la disuasión nuclear. El perfil de la misión de un submarino lanzamisiles balísticos se concentra en pasar desapercibido, en lugar de perseguir agresivamente a otros buques.

Los submarinos de misiles balísticos están diseñados para ser sigilosos y evitar ser detectados a toda costa, lo que hace que la energía nuclear, que permite que casi toda la patrulla se realice sumergida, sea muy importante. También utilizan muchas características de diseño que reducen el ruido, sistemas de propulsión cuidadosamente diseñados y maquinaria montada sobre soportes que amortiguan las vibraciones. La invisibilidad y movilidad de los SSBN ofrecen un medio fiable de disuasión contra un ataque (al mantener la amenaza de un segundo ataque), así como una capacidad potencial de primer ataque sorpresa." Fuente: Wikipedia.

SSM: Misiles superficie-superficie o buque-barco.

SSN: Un SSN es un submarino de ataque de propulsión nuclear de uso general. SSN es el símbolo de clasificación del casco de este tipo de buques de la Marina estadounidense; SS significa submarino y N, energía nuclear.

Armas de separación: Las armas aisladas son misiles o bombas que pueden lanzarse a una distancia suficiente para permitir al personal atacante eludir el fuego defensivo de la zona objetivo. Su nombre se debe a su capacidad para atacar al objetivo mientras se encuentran fuera del alcance en el que los defensores pueden atacar al atacante. BVR (Beyond Visual Range) es otro término utilizado.

STOL: Un avión de despegue y aterrizaje cortos (STOL) necesita una pista corta para despegar y aterrizar. La mayoría de los aviones STOL pueden aterrizar dentro o fuera del aeropuerto. Las zonas típicas de aterrizaje fuera del aeropuerto incluyen nieve o hielo (utilizando esquís), campos o riberas de grava (a menudo utilizando neumáticos especiales de tundra de baja presión) y agua (utilizando flotadores): Estas zonas suelen ser extremadamente cortas y estar obstruidas por árboles altos o colinas.

STOVL: Una aeronave de despegue corto y aterrizaje vertical (aeronave STOVL) es una

aeronave de ala fija que puede despegar de una pista corta (o despegar verticalmente si no lleva una carga pesada) y aterrizar verticalmente (es decir, sin pista). La definición formal de la OTAN (desde 1991) es: Un avión de despegue corto y aterrizaje vertical es una aeronave de ala fija capaz de salvar un obstáculo de 15 m (50 pies) en los 450 m (1.500 pies) siguientes al inicio de la carrera de despegue, y capaz de aterrizar verticalmente. En los portaaviones, los despegues cortos de ala fija no asistidos por catapulta se realizan con el uso de vectorización de empuje, que también puede utilizarse junto con un "salto de esquí" en pista. El uso de STOVL suele permitir a los aviones transportar una mayor carga útil en comparación con el despegue y aterrizaje vertical (VTOL), al tiempo que sólo necesitan una pista corta. Los ejemplos más famosos son el Hawker Siddeley Harrier y el Sea Harrier. Aunque técnicamente son aeronaves VTOL, operacionalmente son aviones STOVL debido al peso extra transportado en el despegue para combustible y armamento. Lo mismo ocurre con el F-35B Lightning II, que demostró su capacidad VTOL en vuelos de prueba, pero que operativamente es un STOVL.

Arma nuclear táctica: Un arma nuclear táctica es un arma nuclear diseñada para ser utilizada en un campo de batalla en situaciones militares, principalmente con fuerzas amigas en las proximidades y quizás incluso en territorio amigo disputado.

Las armas nucleares tácticas incluyen bombas de gravedad, misiles de corto alcance, proyectiles de artillería, minas terrestres, cargas de profundidad y torpedos equipados con cabezas nucleares. También se incluyen en esta categoría los misiles tierra-aire (SAM) y los misiles aire-aire armados con armas nucleares.

No existe una definición exacta de la categoría "táctica" en términos de alcance o rendimiento del arma nuclear. El rendimiento de las armas nucleares tácticas suele ser inferior al de las armas nucleares estratégicas. Las cabezas nucleares tácticas modernas tienen rendimientos de hasta decenas de kilotones, o potencialmente cientos.

TW: El repliegue táctico (también conocido como defensa en profundidad o defensa elástica) es una estrategia militar que busca retrasar en lugar de impedir el avance de un atacante, ganando tiempo y causando bajas adicionales al ceder espacio. En lugar de derrotar a un atacante con una única y fuerte línea defensiva, la defensa en profundidad se basa en la tendencia de un ataque a perder impulso con el tiempo o a medida que cubre un área mayor. Así, un defensor puede ceder territorio poco defendido en un esfuerzo por estresar la logística del atacante o dispersar a una fuerza atacante numéricamente superior.

TEC: Carta de efectos del terreno.

TO: Teatro de Operaciones.

TU: Unidades Territoriales.

TVD: Teatro de operaciones, nomenclatura WP.

Disturbios: Los disturbios civiles pueden ser declarados en algunas ciudades por cualquier bando, si se juega la carta apropiada. Los hexes marcados con "disturbios civiles" dejan de ser fuentes de suministro y las líneas de comunicación o líneas de suministro no pueden

ser trazadas a través de tales hexes.

VP: Puntos de victoria.

VTOL: Avión de despegue y aterrizaje vertical. Puede planear, despegar y aterrizar verticalmente.

ADM: Armas de destrucción masiva.

WO: Opinión mundial.

WP: Pacto de Varsovia.

CLASIFICACIÓN DE CASCO EE.UU. SIMBOLOS

CV, CVN, CGH, LHA, CVH

CV	Portaaviones
CVN	Portaaviones, nuclear
CVH	Portaaviones, helicóptero
CGH	Crucero de misiles guiados con un helicóptero asignado
LHA	Buque de asalto anfibio

BB, AC, CG, CGN, DD, FAC, FF, MCM

BB	Acorazado
AC	Crucero pesado
CG	Crucero de misiles guiados
CGN	Crucero de misiles guiados,
DD	Destructor
FAC	Embarcación de ataque rápido
FF	Fragata
MCM	Buque de contramedidas de minas

SS, SSN, SSGN, SSBN

SSA	Submarino de ataque
SSN	Submarino de ataque, nuclear
SSGN	Submarino de ataque, Misil guiado, Nuclear
SSBN	Submarino, Misil Balístico, Nuclear

ABREVIATURAS DE LAS UNIDADES AÉREAS SOVIÉTICAS

IAP	Regimiento de aviación de caza
IAP-PVO	Indica que el regimiento formaba parte de las fuerzas de defensa aérea antes de 1998 y está dedicado a la defensa aérea.
IAP-VVS	Indica que un regimiento formaba parte del ejército del aire antes de 1998 y, en la mayoría de los casos, se trata de regimientos encargados de alcanzar la supremacía aérea táctica.
BAP	Regimiento de aviación de bombarderos
RAP	Regimiento de aviación de reconocimiento
(O)SAP	Independiente) regimiento de aviación mixto (también traducido a veces como regimiento de aviación compuesto)
PAU	Regimiento de aviación en formación
UVP	Regimiento de helicópteros de entrenamiento
TsBPiPLS	Centro de entrenamiento de combate y formación de

	personal de vuelo
APIB	Regimiento de aviación de cazabombarderos
APON	Regimiento de aviación para fines especiales
IBAP	Regimiento de aviación de bombarderos de instrucción
IISAP	Instructor de investigación regimiento de aviación compuesto
IVTAP	Instructor del regimiento de aviación militar de transporte
OAPSZ	Regimiento aéreo independiente de aviones cisterna
OIAP	Regimiento de cazadores independientes
OTBVP	Regimiento independiente de helicópteros de transporte y combate
OSAP	Regimiento aéreo compuesto independiente
OTBVP	Regimiento independiente de helicópteros de transporte y combate
OVP	Regimiento independiente de helicópteros
OVP BU	Regimiento independiente de helicópteros de control de batalla
OVTAP	Regimiento aéreo de transporte militar independiente
TBAP	Regimiento de aviación de bombarderos pesados
VTAP	Regimiento de aviación militar de transporte
MRAP	Regimiento de aviación naval portamísiles
PLAPPD	Regimiento de aviación ASW de largo alcance
KIAP	Regimiento de aviación de caza aerotransportada
REB	Escuadrón de aviación de guerra electrónica (EW)
OREP	Regimiento de aviación de guerra electrónica (EW)
ODRAP	Regimiento independiente de aviación de reconocimiento a larga distancia
ORAE	Escuadrón de aviación de reconocimiento independiente
OAETR	Regimiento de aviación de reconocimiento táctico independiente
ODRAO	Escuadrón independiente de aviación de reconocimiento a larga distancia
OKPLVP	Regimiento independiente de helicópteros ASW a bordo de buques
P	Regimiento
B	Escuadrón
V	Helicóptero
O	Independiente (la palabra rusa puede traducirse como "independent", "seperate" o (raramente) "detached"; designa una unidad que está

	directamente subordinada a un comandante de formación sin un escalón intermedio).
--	---

OTRAS SIGLAS

AB	Base aérea
ABON	Base aérea para fines especiales
ABSDRLO	Base aérea de aviones de detección de radiolocalización de largo alcance (aew)
AG	Grupo aéreo
BRS	Base aérea de reserva
BRV	Base de reserva de helicópteros
CBPiBP	Centro de entrenamiento y aplicación de combate
CBPiPLS	Centro de entrenamiento de combate y formación de personal de vuelo
DPVO	División de la pvo
SEDE	Cuarteles generales central
KPVO	Cuerpo de pvo (fuerzas de defensa antiaérea)[5]
SAD	División de aviación de materiales compuestos
VVS	Literalmente "fuerzas aéreas militares", el término ruso para la fuerza aérea rusa
VTAD	División de aviación militar de transporte
UCBP	Centro de formación para la aplicación del combate
VA	Ejército del Aire

33. ÍNDICE

ADN					
ADN Instalaciones	41			Fuentes de suministro	11
Red de defensa antiaérea combate	41			Estados de abastecimiento	11
Redes de defensa aérea	41			Suministro del Pacto de Varsovia	41
Sectores aéreos	41			Suministros Berlín Oeste	11
Impactos en las instalaciones de ADN	23			CUARTELES GENERALES	20
AEROMÓVIL/PARACAIDISTAS	35			Cuarteles generales	4
AEROPUERTO (AP)	32			CURTIDO EN COMBATE (BH)	22, 24
ANTI-AÉREA (COMBATE AIRE-AIRE)	34			CV Y CVN	35
APILAMIENTO	17			DADOS	4
Ataques aéreos	34			DEFENSA AÉREA	
Modos de las unidades aéreas	35			Defensa antiaérea por unidades de apoyo	24
Unidades aéreas	17			Combate de red de defensa antiaérea	35
Unidades terrestres	17			Redes de defensa aérea	41
Unidades navales	17			Guerra antiaérea (AAW) (combate aeronaval)	43
APOYO AÉREO CERCANO (CAS)	28, 39			Sistemas de defensa aérea cercana	6, 30
ARRASAR	18			Combate tierra-aire	27
ARTILLERIA	24, 28			Combate aeronaval	41
ASALTO	26			DEFENSA DELIBERADA	26
ASALTO DELIBERADO	26			DEFENSA PRECIPITADA	26
ATAQUE ANTI BUQUE (AS) - COMBATE				DESPEGUE Y ATERRIZAJE VERTICAL	33
AERONAVAL	38			DESPRENDERSE DEL ARMAMENTO	
ATAQUE ANTISUBMARINO (SS) (AERONAVAL)	32, 39			AIRE-TIERRA	32
ATAQUE DE SUPERFICIE – BOMBARDEROS	32			DETECCIÓN	21
ATAQUE A SUPERFICIE (MISIÓN AÉREA)	38			Detección reglas avanzadas del juego	49
ATAQUES NUCLEARES	18			Siempre detectado	21, 49
AUSTRIA	49			Detección automática	21, 49
AUTOPISTA IJSSELMEER	19			Detección si no hay detección automática	21
AVANCE TRAS EL COMBATE	29			Detección de unidades HQ y LRMU (opcional)	56
EZOCS y avance tras el combate	9			Detección, si no hay detección automática	42
AVANZAR AL CONTACTO	26			Detección tierra-aire en StratMap	43
AVIONES POLIVALENTES/MULTIROLE	32			Detección reglas estándar del juego	18
Desprenderse del armamento aire-tierra	32			Stealth-furtivo (opcional)	55
BASE AÉREA DE EMERGENCIA (EAB)	31			DETECCIÓN - JUEGO AVANZADO	49
BASE DE OPERACIONES AVANZADA (FOB)	31			DETECCIÓN TEMPRANA	33
BASE AÉREA	30			Misión EWDA	34
Capacidad de la base aérea	30			DOCTRINA (OPCIONAL)	54
Operaciones en bases aéreas (reglas avanzadas)	52			DR. STRANGELOVE (OPCIONAL)	57
Aeropuerto (AP)	32			ECM	33, 40
Factor de defensa antiaérea (AA)	30			EF-111A Raven y EA-6B Prowlers (opcional)	56
Base aérea de emergencia (EAB)	31			EN PUERTO (MODO NAVAL)	43
Base de operaciones avanzadas (FOB)	31			EQUIVALENTE REGIMENTAL	5
Bases aérea reforzadas (opcional)	55			ESCALA	5, 48
Impactos en las bases aéreas	23			Unidades de infantería	24
Reparación - aeropuertos y bases aéreas	47			Escala del mapa	5
Tasa de salidas	31			Escala de tiempo	5
BASES AÉREAS REFORZADAS (OPCIONAL)	55			Unidad Escala	5
BATALLAS GANADAS	8, 29			ESCALA DE LA UNIDAD	5
BOMBARDEO DE PRECISIÓN	41			ESCOLTA (MISIÓN AÉREA)	38
Comadreja salvajes (opcional)	56			EVALUACIÓN DE DAÑOS (OPCIONAL)	57
BOMBARDEROS DE LARGO ALCANCE (OPCIONAL)	52			EWDA/AWACS	32
CALIDAD DE TROPA 26, VÉASE ENDURECIDO EN BATALLA (BH)				Misión EWDA	34
CAP (PATRULLA AÉREA DE COMBATE)	36			Impacto del E-3A EWDA de la OTAN en el combate aire-aire	32
CARTAS (OPCIONAL)	6, 57			FALLOUT	46
Guerra estratégica ampliada (opcional)	57			FASE DE ASIGNACIÓN DE UNIDADES	13
CASILLAS	6			FASE FINAL	47
Borde del mapa y casillas de espera	20			FERRY (TRANSPORTE AÉREO)	35
Entrada/salida de casillas de espera	20			FICHAS	6
				Claves de las fichas	6
				FINLANDIA	49
				FORMACIONES DE COMBATE DE UNIDADES TERRESTRES	26
				AC = Avance al contacto	26
				Formaciones de combate en tierra - combate en tierra	26
				DA = Asalto deliberado	26
CGH, CVH, LHD Y LHA	42				
COMADREJAS SALVAJES (OPCIONAL)	56				
COMBATE	22				
Combate aire-aire	40				
Combate aire-tierra	40				
Combate aeronaval	41				
Combate entre mapas	49				
Combate naval	43				
Combate naval-aéreo	44				
Combate naval terrestre	44				
Combate tierra-aire	29				
Combate tierra-tierra	27				
Minas	44				
COMBATE AÉREONAVAL	41				
COMBATE NAVAL-AÉREO	44				
COMBATE AIRE-AIRE	40				
Combate aire-aire con armamento BVR	40				
COMBATE AIRE-TIERRA	40				
Bombardeo de precisión	40				
Comadreja salvajes (opcional)	56				
COMBATE ENTRE MAPAS	49				
COMBATE NAVAL	43				
Misiles anti buque	43				
Agotamiento de misiles	43				
Recarga de misiles	43				
COMBATE NAVAL-TERRESTRE	44				
COMBATE TERRESTRE	27				
Avance tras el combate	29				
Apoyo de artillería	24				
Endurecido en combate (BH)	27				
Batallas ganadas	29				
Apoyo aéreo cercano (CAS)	28				
Formaciones de combate	26				
Modificadores de combate	28				
Conversión de impactos en retiradas	29				
Conversión de retiradas en impactos	29				
Resolución del combate terrestre	28				
La guerra NBC en el combate terrestre	28				
Retiradas	29				
Retirada táctica (TW)	27				
COMBATE TIERRA-AIRE	29				
Fuego amigo (opcional)	55				
Procedimiento de combate tierra-aire	30				
CONDICIONES DE VICTORIA	47				
Victoria automática	47				
Nivel de victoria	47				
Contabilizar puntos de victoria	47				
Puntos de victoria	47				
CONFIGURACIÓN					
INSTRUCCIONES DE DESPLIEGUE	10				
Guía del usuario para la lista de despliegue	10				
CONTACTO PERDIDO (DE SUBMARINOS)	22				
CONTAMINACIÓN NUCLEAR	46				
CONTROL HEX	5				
CONVERSIÓN DE IMPACTOS EN RETIRADAS	29				
CONVERSIÓN DE RETIRADAS EN IMPACTOS	29				
CONVOYS	45				
Convoyes (avanzados)	53				
Llegan refuerzos por mar	20				
COSTE DE APROVISIONAMIENTO DE LAS MISIONES AÉREAS	34				
Abastecimiento en combate terrestre	27				
Nivel de suministro	14				
Suministro de unidades terrestres					
WP (avanzadas)	48				
Puntos de suministro (SP)	14				

DD = Defensa deliberada	26	Modos de unidades terrestres	13	Terreno	28
HA = Asalto precipitado	26	Movimiento de unidades terrestres	18	MAPA ESTRATÉGICO	5, 48
HD = Defensa precipitada	26	Unidad terrestre calidad de la tropa	26	MAPA OPERACIONAL	5
FUEGO AMIGO (OPCIONAL)	55	Tipos de unidades terrestres	23	METEOROLOGIA (OPCIONAL)	56
FUERA DE SUMINISTRO (OOS)	13	Unidades terrestres - apilamiento	17	MINAS	44
FUERA DE SUMINISTRO EN 1 GT	13	Combate terrestre	27	Efectos de las minas	44
FUERZA DE ESCOLTA	45	Impactos en unidades terrestres	22	Minado	44
FUERZAS ESPECIALES	53	HELICÓPTEROS	33	Dragado de minas por unidades aéreas	39
IncurSIONes	54	Helicópteros de transporte	35	Dragaminas	44
Misión de reconocimiento	53	IMPACTO SOBRE EL COMBATE		MISILES	
FURTIVO (OPCIONAL)	55	AIRE-AIRE DEL NATO E-3A EWDA	32	Misiles anti buque	43
GRUPOS DE ACCIÓN DE SUPERFICIE (SAG)	42	IMPACTOS		Misiles de crucero	25
GUERRA AÉREA	30	Impactos en las instalaciones de ADN	23	Existencias de misiles lanzados desde tierra (opcional)	56
Base aérea (AB)	30	Impactos en las bases aéreas	23	Unidades de misiles de largo alcance (LRMU)	25
Misiones de combate aéreo	34	Impactos en las unidades aéreas	23	Agotamiento de misiles	43
Redes de defensa aérea	41	Impactos en Unidades de Asalto	22	Recarga de misiles	43
Misiones aéreas	34	Impactos en unidades terrestres	22	MISILES ANTI BUQUE	43
Modos de la unidad aérea	33, 34	Impactos en unidades HQ	23	MISILES DE CRUCERO	25
Movimiento de la unidad aérea	17	Impactos en instalaciones y objetivos estratégicos	23	MISIÓN AÉREA DE RECONOCIMIENTO	34, 39
Suministro de la unidad aérea	13	Impactos en unidades navales	23	MISIÓN DE ATAQUE DE UNA SOLA SALIDA (OPCIONAL)	55
Unidades aéreas	32	Accesos a los sitios POMCUS	23	MISIÓN DE RECONOCIMIENTO DE LOS PUNTOS DE RECUPERACIÓN	34
Unidades aéreas - apilamiento	14	Impactos en unidades de apoyo y misiles de largo alcance	23	MISIONES AÉREAS	33
Combate aire-aire	40	IMPACTOS EN UNIDADES NAVALES	23	Transporte aéreo/ferry	35
Combate aire-tierra	40	Daños	42	Superioridad aérea	38
Combate aeronaval	41	Buques capitales dañados (opcional)	47	Intercepción aire-aire	35
Impactos en las unidades aéreas	23	INCURSIONES (FUERZAS ESPECIALES)	54	Aeromóvil/paracaidistas	35
Raids-incursiones	34	INICIATIVA	8	Intercepción aeronaval	38
GUERRA ANTISUBMARINA (ASW)	43	Determinación de la iniciativa – Paso estratégico	12	Alerta	35
GUERRA ESTRATÉGICA AMPLIADA (OPCIONAL)	55	Jugador con iniciativa contra jugador de reacción	15	Antiaéreo (combate aire-aire)	40
GUERRA NAVAL	42	INTERCEPTACIÓN	9	Ataque anti buque (AS)	41
Navegación civil (opcional)	57	Intercepción aire-aire	35	CAP (patrulla aérea de combate)	36
Convoyes	45	Intercepción aire-aire (avanzada)	52	Apoyo aéreo cercano (CAS)	39
Impactos en unidades navales	23	Intercepción aeronaval	38	Transporte de combate	20, 35
Minas	44	Intercepción naval	37	Escolta	38
Modos de las unidades navales	43	INTERCEPTACIÓN AERONAVAL	38	EWDA	34
Movimiento de las unidades navales	19	INTERCEPTACIÓN AIRE-AIRE	35	Ataque de interdicción	39
Abastecimiento de las unidades navales	13	Velocidad variable del avión (opcional)	55	Dragado de minas	39
Unidades navales - Apilamiento	17	INTERCEPTACIÓN AIRE-AIRE (AVANZADA)	52	Raid-incursión	34
Nord-Ostsee-Kanal	19	INTERCEPTACIÓN NAVAL-NAVAL	43	Reconocimiento aéreo	39
Fuerza de escolta	45	INTERCEPTORES - CAZAS	32	Misión de ataque de una sola salida (opcional)	55
GUERRA NBC	45	INTERDICCIÓN	18	Ataque	38
Guerra química	46	Ataque de interdicción	39	Ataque antisubmarino (SS)	39
Track DEFCON	48	Refugiados (opcional)	55	Ataque en superficie	39
Guerra nuclear	46	LÍNEA DE SUMINISTRO VER SUMINISTRO		MODO DE INTERCEPTACIÓN (AIRE)	33
GUERRA NUCLEAR	46	LÍNEAS DE COMUNICACIÓN	24	MODO DE RESERVA (TIERRA)	24, 26
Dr. Strangelove (opcional)	57	Líneas de comunicación WP	14	MODO OFENSIVO (AIRE)	33
Efectos en las bases aéreas	46	Reparación - Líneas de comunicación	47	MODO PRIMERA LÍNEA (TIERRA)	26
Efectos sobre los hexágonos urbanos, los puertos y las sonoboyas	46	LLUVIA RADIATIVA Y CONTAMINACIÓN NUCLEAR (OPCIONAL)	55	MODOS	13
Efectos sobre el movimiento de las unidades terrestres	46	MANDO	8, 24	Modos de las unidades aéreas	13, 33
Efectos sobre las unidades en el hexágono atacado	46	MAPA	49	Modos de las unidades terrestres	13, 33
Fallout	46	Trasbordadores daneses	18	Modos de las unidades navales	13, 33
Lluvia radiactiva y contaminación nuclear (opcional)	46	Control Hex	5	MODOS DE LAS UNIDADES AÉREAS	33
Soporte NBC	28	Casillas de espera	6	Modo de intercepción	33
La guerra NBC en el combate terrestre	23	Autopista Ijsselmeer	19	Modo ofensivo	33
Ataques nucleares - efectos sobre el movimiento	18	Borde del mapa y casillas de espera	20	MODOS DE LAS UNIDADES NAVALES	43
Contaminación nuclear	46	Hexágonos de suministro en el borde del mapa	14	Modo en el mar	43
GUERRA NUCLEAR ESTRATÉGICA	46	Mapas	4	Modo en puerto	43
GUERRA NUCLEAR TÁCTICA	46	Países neutrales	4	MODOS DE UNIDAD	9
GUERRA QUÍMICA	46	Nord-Ostsee-Kanal	16	MODOS DE UNIDADES TERRESTRES	26
Efecto en la opinión mundial	46	Mapa operacional	5	Modo primera línea	26
Efectos en las bases aéreas	46	Puertos	14	Modo reserva	26
GUERRA TERRESTRE	23	Escala	5	MODOS EN EL MAR (NAVAL)	43
Formaciones de combate de unidades terrestres	8	Mapa estratégico	5	MOVILIZACIÓN	20
				MOVIMIENTO	17
				Movimiento de las unidades aéreas	19
				Puentes (opcional)	54

Transporte de combate	20,35	Borde del mapa y casillas de espera	20	TRANSPORTE AÉREO (FERRY)	35
Trasbordadores daneses	18	Movilización	20	TRANSPORTE DE TEATRO	20
EZOCs y Movimiento	9	POMCUS	20	TRANSPORTE ANFIBIO	45
Movimiento de unidades terrestres	17	Llegan refuerzos por mar	20	TRANSPORTE DE COMBATE	20, 35
Autopista Ijsselmeer	19	Refuerzos especiales	20	Transporte aéreo aeromóvil/ de paracaidistas	35
Repostaje en vuelo (opcional)	55	Suministros y refuerzos del Pacto de Varsovia	48	Transporte anfibio por mar	45
Interdicción	18	REFUGIADOS (OPCIONAL)	55	TURNO DE JUEGO	12
Movimiento entre mapas	49	REGLAS		UNIDAD DE APOYO NBC	24
Movimiento de unidades navales	19	Reglas de juego avanzadas	48	UNIDAD DE PONTONEROS Y APOYO	
Nord-Ostsee-Kanal	19	Organización de las reglas	5	ANFIBIO	24
Ataques nucleares - efectos sobre el movimiento	18	Juego estándar y avanzado	6	UNIDAD DE TIERRA E INSTALACIONES.	
Movimiento ferroviario	18	Reglas estándar del juego	5	VER ESTADOS DE SUMINISTRO	
El arrasamiento	18	REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO	10	UNIDADES AÉREAS	32
Transporte de teatro	20	Refuerzos especiales	10	EWDA/AWACS	32
MOVIMIENTO DENTRO/FUERA EN		REGLAS OPCIONALES	46	Helicópteros	32
CASILLAS DE ESPERA EN EL STRATMAP	20	REPARACIONES	40	Interceptores - cazas	32
MOVIMIENTO FERROVIARIO	18	REABASTECIMIENTO EN VUELO		Aviones polivalentes	32
MULTI STRIKE	32	(OPCIONAL)	55	Ataque múltiple	32
NAVEGACIÓN CIVIL (OPCIONAL)	57	RESOLUCIÓN DEL COMBATE TERRESTRE		Reparación - Unidades aérea	47
BUQUES CAPITALES DAÑADOS		Impactos en unidades de asalto	22	Ataque antisubmarino	32
(OPCIONAL)	57	Impactos en unidades HQ	23	Ataque de superficie - Bombardeos	32
NIEBLA DE GUERRA	9	Impactos en unidades de apoyo y misiles de largo alcance	23	Unidades VTOL y helicópteros	33
NORD-OSTSEE-KANAL	19	RETIRADA	29	UNIDADES AÉREAS EN ALERTA	35
NORUEGA - FEBA	48	EZOCS y Retirada	9	UNIDADES BLINDADAS	24
OBJETIVOS ESTRATÉGICOS	48	Efectos de la interdicción en la retirada	18	UNIDADES DE APOYO	24
Reparación - Objetivos estratégicos	47	RETIRADA TÁCTICA (TW)	27	UNIDADES DE ASALTO	24
OCULTAR SSBN (OPCIONAL)	55	SECTORES AÉREOS	41	Unidades blindadas	24
OPINIÓN MUNDIAL (OMS)	12	SECUENCIA DE JUEGO	10	Unidades de infantería	24
PAÍSES NEUTRALES	5, 49	SOP - Esquema	10	UNIDADES DE INFANTERÍA	24
PASO ADMINISTRATIVO	13	SISTEMAS CERCANOS DE DEFENSA		UNIDADES DE MISILES DE LARGO	
Fase de asignación de unidades	13	ANTIAÉREA	30	ALCANCE (LRMU)	25
PASO ESTRATÉGICO	12	SSBN - SUBMARINOS CON MISILES		UNIDADES ESPECIALES ANTITANQUE	
PASOS DE ACCIÓN	15	BALÍSTICOS (OPCIONAL)	55	DE LA OTAN (OPCIONAL)	56
PATRIOT ABM	52	SUBMARINOS	42	UNIDADES NAVALES	42
PATRULLA AÉREA DE COMBATE (CAP)		Restricciones de detección submarina	21	Portaaviones	42
EN EL OPMAP	37	Perdida de detección	22	Guerra antiaérea (AAW)	43
PATRULLA AÉREA DE COMBATE (CAP)		SUECIA	49	Guerra antisubmarina (ASW)	43
EN EL STRATMAP	37	SUIZA	49	Submarinos	42
POMCUS	20	SUMINISTRO	13	Grupos de acción de superficie (GAS)	42
Accesos a los sitios POMCUS	21	Suministro de las unidades aéreas	13	UNIDADES NAVALES DE SUPERFICIE	42
POMCUS	13	Convoyes	45	Restricciones de detección naval en unidades de superficie	21
PORTAAVIONES	42	Efectos del desabastecimiento	13	VELOCIDAD VARIABLE DE LA	
PUNTES (OPCIONAL)	54	EZOC y suministro	9	AERONAVE (OPCIONAL)	55
PUERTOS	13	Suministro de unidades terrestres e instalaciones	13	VTOL Y HELICÓPTEROS	33
PUNTO DE ENCUENTRO-WAY POINT	34	Línea de suministro	13	ZONA DE CONTROL ENEMIGA	9
PUNTOS DE VICTORIA	47	Hexágonos de suministro Map-Edge	14	ZONAS DE CONTROL (ZOC)	9
Cabeza de puente sobre el Rin	48	Suministros de la OTAN	52		
Convoyes	48	Abastecimiento de unidades navales	13		
Nivel DEFCON	48	Desabastecimiento en 1 GT	13		
Primer ataque nuclear	48	SUMINISTRO BERLIN OESTE	13		
Minar	48	SUMINISTRO DE LA OTAN	52		
Noruega - FEBA	48, 52	Noruega - FEBA	52		
Llegar al Canal	48	SUMINISTRO DEL PACTO DE VARSOVIA	48		
Cuenca del Ruhr	48	Líneas de comunicación	14		
SSBN (regla opcional)	48	Suministro de unidades terrestres			
Objetivos estratégicos	48	WP (avanzadas)	54		
Opinión mundial	48	SUPERIORIDAD AÉREA	38		
QUEDARSE ATRÁS - WALLMEISTER		TASA DE SALIDAS	31		
(OPCIONAL)	55	TERRENO	28		
RAID-INCURSION (AÉREO)	34	TIPOS DE UNIDADES TERRESTRES			
RAIDS (AIRE)	34	Unidades de asalto	24		
Punto de formación	34	Unidades de apoyo	24		
Punto de recuperación	34	TRACK DEFCON	45		
Límite de apilamiento	34	TRACKS Y TABLAS	6		
RE VER EQUIVALENTE REGIMENTAL		TRANSPORTE	18		
REACCIÓN		Transporte de combate	20		
Jugador con iniciativa contra jugador de reacción	15	Movimiento ferroviario	18		
REDONDEO	6	Transporte al teatro	20		
REFUERZOS	20				
Convoyes	45				

© 2023

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

Puedes encontrar más información sobre nuestros juegos y materiales útiles en: vucasims.com

