



— 1914 —

Naach Paris

A GAME BY BERTRAND MUNIER



LIBRO DE REGLAS

JULIO 2023

TABLA DE CONTENIDOS

[1] INTRODUCCIÓN	3	[10] OBRAS DE CAMPO	22
[1.1] Información General	3	[10.1] Construir Obras de Campo	22
[2] FICHAS DE UNIDAD	3	[10.2] Ventajas de Obras de Campo	22
[2.1] Los Beligerantes	3	[10.3] Perdiendo Beneficios O. de Campo	22
[2.2] Tipo de Unidad	3	[11] FORTIFICACIONES	22
[2.3] Tamaño de Unidad	4	[11.1] Atrincheramientos Regulares	22
[2.4] Pasos, Pérdida de Pasos & N. Desgaste	4	[11.2] Zona Fortificada	23
[2.5] Aclaraciones de Unidad	5	[11.3] Fuertes	23
[2.6] Mejora de Unidades	6	[11.4] La "Feste"	24
[2.7] Designación Histórica	6	[11.5] Bombardeo Artillero Asalto vs. Fortificaciones	24
[3] TURNO Y SECUENCIA DE JUEGO	6	[11.6] Atrincheramientos Mejorados & Campos Atrincherados	25
[3.1] Turno de Juego (GT)	6	[11.7] Fortificaciones Antiguas	26
[3.2] Turno del Jugador	6	[12] FERROCARRILES	27
[3.3] Carta Preparación & Registro de Turno	7	[12.1] Control, Conexión y Utilización de la Red Ferroviaria	27
[4] TOPOGRAFÍA	8	[12.2] Embarque o Desembarque	27
[4.1] Tipos de Hex de Terreno	8	[12.3] Movimiento Ferroviario (RMV)	28
[4.2] Tipos de Lado de Hex de Terreno	8	[12.4] Capacidad de Transporte	28
[4.3] Red de Ferrocarril	8	[12.5] Desplegar SAR Posición de Disparo	28
[4.4] Obstáculos Estratégicos	9	[13] LÍNEA DE COMUNICACIONES	29
[4.5] Otros Símbolos	9	[13.1] Determinación de Línea de Comunicaciones (LOC)	29
[5] PRUEBA HABILIDAD COMBATE	10	[13.2] Restricción Radio de Mando Alemana	32
[5.1] Prueba Hab. Comb. (CAB Prueba)	10	[13.3] Unidades con LLC o OOC	32
[6] DETALLES DE UNIDAD	10	[14] REEMPLAZOS	32
[6.1] Zona de Control (ZOC)	11	[14.1] Absorción de Reemplazos (REPs)	32
[6.2] Encaramiento (UFA)	11	[15] TIEMPO	33
[6.3] Múltiples Encaramientos	11	[15.1] Influencia del Tiempo	33
[6.4] Apilamiento	11	[16] DESTRUCCIÓN PUENTE/FERROCARRIL	33
[6.5] Consolidación de Unidad	11	[16.1] Destrucción Estruct. Específicas	33
[6.6] División o Recombinación de Unidad	12	[17] ACCIONES DE INGENIEROS	34
[7] MOVIMIENTO DE UNIDAD	12	[17.1] Reparación Estructuras	34
[7.1] Movimiento y Encaramiento	12	[17.2] Apertura de Esclusas	34
[7.2] Cruzar Lado de Hex de Terreno	12	[18] TRANSPORTE NAVAL	34
[7.3] Tránsito	13	[18.1] Embarque y Desembarque	34
[7.4] Movimiento Extendido (EXM)	13	[18.2] Transporte Naval	35
[7.5] Marcha Forzada (FOM)	13	[19] MARCADORES "NIEBLA DE GUERRA"	35
[7.6] Moviendo dentro de ZOC enemiga	13	[19.1] Ganando Marcadores FOW	35
[7.7] Llegada de Unidad	13	[19.2] Obligaciones Marcadores FOW	35
[7.8] Retirada Obligatoria	14	[19.3] Ventajas Marcadores FOW	35
[7.9] Desplegar SAR Posición de Disparo	14	[19.4] Perdiendo un Marcador FOW	36
[8] BOMBARDEO	14	[20] RECON	36
[8.1] Preparación de Bombardeo Artillero	14	[20.1] Recon Aéreo	36
[8.2] Bombardeo Artillero vs. Unidad (ABU)	14	[20.2] Recon Caballería	37
[8.3] ABU Tabla y Resultado	14	[21] DOCTRINA "OFFENSIVE A OUTRANCE"	37
[8.4] ABU Modificadores	15	[21.1] Unidades Adoctrinadas	37
[8.5] Bombardeo Art. vs Fortificación (ABF)	15	[21.2] Consecuencias de la Doctrina	37
[8.6] ABF Tabla y Resultado	16	Offensive à Outrance	37
[8.7] ABF Modificadores	16	[21.3] Fin del Adoctrinamiento	37
[8.8] Baja Munición	16	[22] ÍNDICE	38
[9] COMBATE	17	[23] ABREVIATURAS	39
[9.1] Combate	17		
[9.2] Retirada de Caballería	17		
[9.3] Tabla de Resultados de Combate	17		
[9.4] Modificadores de Combate	18		
[9.5] Prueba CAB durante Combate	20		
[9.6] Retirada o Avance desp. Combate	20		
[9.7] Movimiento de Combate	20		

© 2023

1914 - Nach Paris es fabricado y distribuido por VUCA Simulations, una marca de Bruncken & Gebhardt GmbH. Todos los derechos reservados.

CRÉDITOS

Diseñador

B. Munier

Desarrollo y Director de Arte

P. Gebhardt

Artistas

P. Bazerque, G. Chiesa,

M. von Martial

Pruebas de Reglas

J. Bruncken, P. Gebhardt,

C. Kirkland, H. Korting,

L. Martinez, N. Michon,

C. Mulcahy, M. Pires, N.

Sevaux, F. Sistach, M. Willner.

Agradecimiento Especial a

(sin orden particular):

Andreas Bauer, Nicolas

Blanchart, Tom Collipi,

Patrick Corbon, Dave Deitch,

Thierry Ehret, Edgar Gallego,

Matthew Hudson, Philipp

Klarmann, Thierry Munier,

John Nicodemo, Jean-François

Pakula, Mark Popofsky, Pepito

Sbazzeguti, Simon Strevens, y

el último pero no menor,

Léopold Thiry.

PALABRAS EN COLORES :

En las Reglas del Juego, puedes encontrar:

- en letra azul negrita, las referencias a las Reglas y los Capítulos,
- en negrita y fuente naranja, Reglas y Capítulos opcionales,
- en letra cursiva negra, nombres y abreviaturas Belgas, Francesas, Británicas y Alemanas,
- Erratas y aclaraciones resaltadas con este estilo.

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



Encontrarás más información sobre nuestros juegos y materiales útiles en:

VUCASIMS.COM

JULIO 2023

[1] INTRODUCCIÓN

[1.1] Información General

[1.1.1] **1914 - Nach Paris** ofrece escenarios pequeños y medianos para jugar sólo una parte específica de la Campaña, así como la opción de jugar el gran escenario de Campaña "En rase campagne" para simular las seis primeras semanas de la WWI en el Oeste. Los beligerantes deben obtener una victoria decisiva o enfrentarse al lento descenso a la guerra de trincheras.

[1.1.2] **1914 - Nach Paris** es muy fácil de jugar en solitario. También puede jugarse con dos jugadores, uno para el bando Alemán (GER) y otro para el bando Aliado (Francés (FRE), Belga (BEL) y Británico), o con más de dos jugadores, dividiendo las Nacionalidades Aliadas y los Ejércitos Alemanes. Los diferentes escenarios le mostrarán fácilmente las posibilidades existentes.

[1.1.3] La escala del juego es de un Turno de Juego por dos días de tiempo real, y un hex mide 10 km de lado a lado.

[1.1.4] Sólo son jugables los hexes completos o parciales señalados.

[1.1.5] Sea cual sea el escenario elegido, todas las unidades y posiblemente las Fortificaciones se colocan en la Carta de Despliegue asociada. Las unidades se moverán al mapa a medida que avance la partida. Las Reglas específicas del escenario y las Condiciones de Victoria se encuentran en el Libro de Escenario.

[1.1.6] Todas las Reglas tienen números específicos; ésta es la Regla [1.1.6], dentro del Tema [1], dentro del Capítulo [1.1].

[1.1.7] Las Reglas Específicas de cada Escenario (SSR) tienen prioridad sobre las Reglas del Juego.

[1.1.8] Debido a la descripción tan detallada de las características y capacidades individuales de cada unidad, es posible que desees utilizar una calculadora para jugar al juego.

[1.1.9] La lista completa de Abreviaturas figura al final del Reglamento.

[2] FICHAS DE UNIDAD

[2.1] Los Beligerantes

[2.1.1] La Nacionalidad de una ficha se muestra mediante su bandera nacional y los colores principales basados en sus uniformes reales. En la mayoría de los casos, las fichas de las unidades Francesas y Belgas se muestran con colores bicolores (chaqueta y pantalones): Azul oscuro y rojo para los Franceses, azul oscuro y gris para los Belgas. Los Alemanes irán en "Feldgrau" y los Británicos en caqui (como probablemente habrás adivinado). Sin embargo, habrá algunas excepciones: Los HQs Franceses de negro y rojo (los oficiales Franceses de mayor rango llevaban chaquetas negras), la Artillería Pesada Austriaca de azul claro y la Brigada Marroquí de Infantería Ligera Francesa de caqui marrón claro.



Fichas de unidades Aliada



Fichas de unidades Alemanas

[2.2] Tipo de Unidad

[2.2.1] Los distintos tipos de unidades se muestran en la mayoría de los casos como símbolos de unidad de la OTAN:

	Unidad Infantería (INF)
	Unidad ad hoc con varias compañías de Ametralladoras, considerada igual que las Unidades INF
	Unidad de Caballería (CAV)
	Unidad Francesa que mezcla "groupes d'artillerie issus de Paris" de Artillería y Escuadrones de Caballería, considerada una unidad CAV
	Unidad de Artillería Pesada Francesa (HAR)
	Unidad de Artillería Pesada Alemana (HAR) usando símbolos de mapas militares Alemanes de 1914
(1)	(1) 10 cm Gun, 10-cm K. 04
(2)	(2) 13 cm Gun, 13-cm K.
(3)	(3) 15 cm Howitzers, 15-cm s.F.H.02
(4)	(4) 21 cm Mortars, 21-cm MrsL/12
	Unidad de Pioneros Alemanes (PIO). Estas unidades se tratan como unidades INF con algunas Reglas específicas. Nota: Las PIOs no son unidades ENG
	Unidad de Maquinistas Ferroviarios (ENG) capaz de Reparar o Inutilizar Capacidades de Transporte.
(1)	(1) HQs Franceses
(2)	(2) HQs Belgas
(3)	(3) HQs Británicos
(4)	(4) HQs Alemanes
(5)	(5) HQs Franceses
(6)	(6) HQs Belgas
(7)	(7) HQs Británicos

[2.2.2] Las Unidades de Artillería de Asedio Alemanas (SAR) se representan por iconos de cañón/obús/mortero. Los Aliados no tienen ninguna SAR.

	Cañón u Obús: 42-cm Kurze Marine Kanonen M-Gerät, 30.5-cm Haubitze, 28-cm Haubitze L/12 i.R
	Cañón Naval Corto: 42-cm Kurze Marine Kanonen M-Gamma
	Mortero Pesado: 30.5-cm Schwere Küsternmörser
	Cañón de Artillería Semimóvil Fortaleza Metz: 15-cm Kanone in Schirmlafette
	Obús Austriaco: 30.5-cm Mörser M11

[2.2.3] Información adicional: a continuación se indican otros símbolos de mapas militares:

	Cuatro ruedas pequeñas para las unidades de Artillería (ART) que mueven sólo por Ferrocarril (RR)
	Dos ruedas pequeñas para unidades Motorizadas
	Triángulo son unidades de Infantería Montaña (MIN)
	Ancla para unidades Terrestres de la Armada
	Línea gris dentro del símbolo de tipo de unidad para unidades Relacionadas con Fortificaciones

[2.2.4] El color de la franja superior de la mayoría de las fichas Alemanas distingue a los distintos Ejércitos. Los Ejércitos Belga, Francés y Británico no tienen este color.

[2.2.5] En agosto de 1914, para reforzar la Artillería Pesada Alemana, se enviaron al frente occidental dos Batallones de Artillería de Asedio, ÖFAB.2 y ÖFAB.8, con un total de ocho Obuses Austriacos (Mörser M11 de 30,5 cm). Estas dos unidades Austriacas también se consideran parte de la SAR Alemana. [2.2.2].



[2.3] Tamaño de Unidad

[2.3.1] Para mostrar el diferente tamaño de las fichas de unidad, se utilizan símbolos de mapa militar de tamaño OTAN.

XX	X	III	II
División	Brigada	Regimiento	Batallón

[2.4] Pasos Unidad, Pérdida de Pasos & Nivel de Desgaste

[2.4.1] El número de Pasos de una unidad se indica por el número de puntos negros en la esquina superior derecha. En la movilización, las unidades están a plena fuerza, y sólo aparecen puntos negros en la ficha. Si no hay ningún punto en la ficha, la unidad tiene un Paso.

[2.4.2] El número de puntos rojos en la esquina superior derecha indica el número de Pasos perdidos, es decir, el aumento del Nivel de Desgaste de la unidad. Las unidades pueden perder Pasos por Bombardeos de Artillería [8.3.3] o Combate [9] o Asalto ABF contra Fortificaciones [11.5].

[2.4.3] A plena fuerza, las unidades INF pueden tener hasta cinco Pasos:

Plena Fuerza	Fuerza Representada	Fichas	Símbolo Unidad	
			Frontal	Trasera
Un Paso (sin punto)	Menos de 6.300 soldados. Regimiento INF o unidad ad-hoc con varios batallones. Representado por una ficha. De 6.300 a 10.500 soldados.	1st		
Dos Pasos ••	Brigada INF o unidad ad hoc con varios Regimientos o Batallones. Rep. por una ficha de dos caras.	1st		
Tres Pasos •••	De 10.501 a 14.700 soldados. División INF reducida o tres Regimientos INF. Representado por una ficha de dos caras (1) y otra de una cara (2).	1st 2nd	 	
Cuatro Pasos ••••	De 14.701 a 18.900 soldados. Casi todas las Divisiones INF del juego. Representadas por dos fichas diferentes, ambas de dos caras (1-2).	1st 2nd	 	
Cinco Pasos •••••	De 18.901 a 23.100 soldados. División INF con cinco Regimientos o con cuatro Regimientos y varios Batallones Independientes. Representada por dos fichas de dos caras (1-2) y una ficha de una cara (3).	1st 2nd 3rd	 	

[2.4.4] A plena fuerza, las unidades CAV pueden tener hasta tres Pasos:

Plena Fuerza	Fuerza Representada	Fichas	Símbolo Unidad	
			Frontal	Trasera
Un Paso (sin punto)	Menos de 4.000 soldados. Brigada o pequeña División CAV. Representada por una ficha unilateral.	1st		
Dos Pasos ••	De 4.000 a 6.700 soldados. Casi todas las Divisiones CAV del juego. Rep. por una ficha de dos caras.	1st	 	
Tres Pasos •••	De 6.701 a 10.500 soldados. División CAV con varios Batallones Independientes Representada por una ficha de dos caras (1) y otra de una cara (2).	1st 2nd	 	

[2.4.5] Todas las demás fichas de unidades sólo tienen un Paso, ya sean HAR (con unos 30 cañones cada una), PIO [2.2.1], ENG, HQ, o SAR [2.2.2], y en consecuencia sólo están representadas por una ficha cada una, aunque podría ser una ficha de dos caras como para SAR [7.9] & [12.5].

[2.4.6] La Tabla siguiente indica el Nivel de Desgaste actual de una unidad según el número de pérdidas de Pasos que haya sufrido.

Plena Fuerza	Desgaste Nivel • (1st pérdida Paso)	Desgaste Nivel •• (2nd pérdida Paso)	Desgaste Nivel ••• (3rd pérdida Paso)	Desgaste Nivel •••• (4th pérdida Paso)	5th pérdida Paso
	Primera Ficha	Segunda Ficha	Tercera Ficha		
(sin punto) 1 Un Paso					
Frontal	Retirar				
1 Dos Pasos	1 Un Paso				
Frontal	Trasera	Retirar			
1 Tres Pasos	1 Dos Pasos	2 Un Paso			
Frontal	Trasera	Frontal	Retirar		
1 Cuatro Pasos	1 Tres Pasos	2 Dos Pasos	2 Un Paso		
Frontal	Trasera	Frontal	Trasera	Retirar	
1 Cinco Pasos	1 Cuatro Pasos	2 Tres Pasos	2 Dos Pasos	3 Un Paso	
Frontal	Trasera	Frontal	Trasera	Frontal	Retirar

Si una unidad pierde todos sus Pasos [2.4.1], es destruida y retirada del juego.

EJEMPLO 1: PASOS DE UNIDAD

El 1ere DI Francés a plena Fuerza con 4 Pasos [2.4.3] sufre la pérdida de 1 Paso. Se convierte en una unidad en Nivel de Desgaste con 3 Pasos.



El 5.KD Alemán, a plena Fuerza con 3 Pasos [2.4.4] sufre 2 Pasos de pérdidas. Se convierte en una unidad con un Nivel de Desgaste con un Paso.



[2.4.7] En adelante, "Pasos Totales" significará la suma del número de Pasos restantes de las unidades implicadas.

EJEMPLO 2: PASOS TOTALES

Si estas dos unidades Francesas están en el mismo hex:
- 1ere DI con 3 Pasos
- 71e DR con 4 Pasos.
Entonces en este hex, hay un total de 7 Pasos (3+4).



[2.5] Aclaración de Unidades

[2.5.1] Unidades de Infantería (INF) o Caballería (CAV)

Tamaño Unidad
Una Brigada [2.3.1]

Tipo Unidad
INF Unidad [2.2.1]

Nacionalidad
Unidad Alemana [2.1.1]

Rango Unidad [2.5.14]
A+, muy buena Unidad

División Unidad [2.5.13]
Unidad de la 17.ID

Factor Combater (CBF) [2.5.12]
El tipo rojo claro indica una unidad débil.

Factor Artillería (ARF) [2.5.11]
(El tipo rojo indica las bonificaciones de los Obuses Pesados).

Desigación Cuerpo & Color [2.5.7]
Las unidades que operan autónomamente de su Cuerpo tienen un color de cuerpo dividido diagonalmente.

Nivel Desgaste [2.4.6]

Color Ejército (Sólo Alemanes) [2.2.4]

Habilidad Combate (CAB) [2.5.8]

Desig. Histórica [2.7.1]
Las unidades Francesas de África están marcadas con líneas blancas por encima y por debajo de sus desig. históricas.

F. Movimiento (MF) & Tipo Movilidad [2.5.9]

Factor Artillería vs. Fuerte (AFF) [2.5.10]

[2.5.2] Unidades de Artillería Pesada (HAR)

Unidad Relacionada-Fortificación
Viene de la Guarnición de la Fortaleza de Straßburg [2.2.3] & [2.5.15]

Nacionalidad
Unidad Alemana [2.1.1]

Desig. Histórica [2.7.1]

Factor Combate (CBF) [2.5.12]

Factor Artillería (ARF) [2.5.11]

Color Ejército (Sólo Alemanes) [2.2.4]

Tamaño Unidad & Tipo
Regimiento HAR [2.2.1] & [2.3.1]
Unidad con Obuses de 15 cm.

Habilidad Combate (CAB) [2.5.8]

F. Movimiento (MF) & Tipo Movilidad [2.5.9]

Factor Artillería vs. Fuerte (AFF) [2.5.10]

[2.5.3] Unidades de Artillería de Asedio (SAR)

Las Unidades SAR tienen dos caras. Una cara es la unidad en Modo de Movimiento con símbolos de Ferrocarril o Motorizado [2.2.3]; la otra cara es la unidad en Posición de Disparo (FIP), y lista para Disparar [7.9] & [12.5].

Nacionalidad
Unidad Alemana [2.1.1]

Desig. Histórica [2.7.1]

Factor Combate (CBF) [2.5.12]

Factor Artillería (ARF) [2.5.11]

Baja Munición [2.5.17]
La unidad tiene Baja Munición desde el principio de la guerra.

Disparo a Larga Distancia [2.5.16]
La unidad puede Disparar a Larga Distancia.

CBF en gris no usable

Tipo Unidad
SAR Regimiento [2.2.2]
En este caso, Cañones Navales Cortos, *Kurze Marine Kanonen M-Gamma* de 42 cm.

F. Movimiento Nulo en Gris
Reducido a 0 como recordatorio de que la unidad no puede moverse en FIP.

Factor Artillería vs. Fuerte (AFF) [2.5.10]

Habilidad Combate (CAB) [2.5.8]

F. Movimiento (MF) & Tipo Movilidad [2.5.9]
Cuatro ruedas pequeñas implican que la unidad se desplaza únicamente por Ferrocarril [2.2.3].

Factor Artillería Nulo en Gris
Reducido a 0 como recordatorio de que la unidad no puede Disparar en Movimiento.

[2.5.4] Unidades Pionier (PIO)

Tamaño Unidad & Tipo
PIO Regimiento [2.2.1] & [2.3.1]

Nacionalidad A
Unidad Alemana [2.1.1]

Rango Unidad [2.5.14]
A+, todos los PIOs son A+

Factor Combate (CBF) [2.5.12]

Factor Artillería (ARF) [2.5.11]

Color Ejército [2.2.4] (Sólo Alemán)

Habilidad Combate (CAB) [2.5.8]

Desig. Histórica [2.7.1]

F. Movimiento (MF) & Tipo Movilidad [2.5.9]

Factor Artillería vs. Fuerte (AFF) [2.5.10]

[2.5.5] HQ Unidades

Desig. Histórica [2.7.1]
Un pequeño "•" muestra una unidad considerada "evolucionada" [2.6.1]

Radio de Mando en hexes [2.5.20]

Número de Escuadrones Aéreos usados para el Recon Aéreo [2.5.21]
utilizado con Reglas Opcionales [2.0]
Si el símbolo del HQ es rojo, las unidades subordinadas tendrán que cumplir las Reglas de Doctrina "Offensive à outrance" [21]

Tipo Unidad
HQ unidad [2.2.1]
Los símbolos grises marcan los HQs de bajo Radio de Mando.

Habilidad Combate (CAB) [2.5.8]

F. Movimiento (MF) & Tipo Movilidad [2.5.9]

Además de las Características de los HQ, las fichas de los HQ Alemanes representan un estado diferente de flexibilidad organizativa en cada lado. El Lado Restringido muestra las capacidades originales del HQ y el Lado No Restringido se usa para representar una mayor flexibilidad a partir del GT22.

Lado Restringido (Pre GT22)

Radio Mando en hexes [2.5.20]
El primer Valor, reducido, se utiliza sólo con las unidades INF pertenecientes a un Cuerpo. El segundo valor se utiliza con todas las demás unidades [13.2.1].

Color Ejército [2.2.4]
Las unidades Alemanas están restringidas usando el Radio de Mando de su HQ específico. [13.2.1].

Lado No Restringido (Girado en GT22)

Sin Color de Ejército
Las unidades Alemanas ya no están restringidas al Radio de Mando de su HQ inicial, y ahora pueden usar cualquier HQ Alemán. [13.2.3].

Radio Mando en hexes [2.5.20]
Sólo se utiliza un Valor para todas las unidades [13.1.1].

[2.5.6] Unidades de Ingenieros (ENG)

Designación Histórica [2.7.1]
SCF, Sapeurs du Chemin de Fer, para las unidades Francesas y Belgas, y Ebk, Eisenbahnbaukompanie, para las unidades Alemanas. Las unidades Británicas de este tipo no existían en la época del juego.

Tipo Unidad
ENG [2.2.1]

Factor Combate [2.5.12]
Esta unidad no tiene ninguno.

Factor Artillería [2.5.11]
Esta unidad no tiene ninguno.

Habilidad Combate (CAB) [2.5.8]

F. Movimiento (MF) & Tipo Movilidad [2.5.9]

Factor Artillería vs. Fuerte (AFF) [2.5.10]
Esta unidad no tiene.

Estas unidades pueden destruir Puentes y Estructuras Ferroviarias [16.1], y por supuesto tienen Capacidades de Ingeniería [17.1].

[2.5.7] Cuerpos

El color y la numeración de la casilla del centro, encima del icono del tipo de unidad, indican a qué Cuerpo pertenece cada unidad. Las unidades que pertenecen al mismo Cuerpo deben luchar juntas para aprovechar al máximo sus capacidades ofensivas. Si hay un relleno diagonal en la casilla, la unidad es autónoma y no sufrirá los efectos negativos de la Regla [9.4.11]. Se dice que una unidad es "huérfana" cuando la otra unidad perteneciente al mismo Cuerpo es destruida, (porque en 1914, los Cuerpos estaban compuestos por 2 Divisiones INF).

[2.5.8] Habilidad de Combate (CAB)

Es el coraje, el "élan" y la voluntad de lucha de la unidad. Va de 15 para las mejores unidades a 5 para las peores. Cuanto mayor sea el CAB, menor será el riesgo de perder un Paso. Paso tras Paso, el CAB irá disminuyendo.

[2.5.9] Factor de Movimiento (MF) y Tipo de Movilidad

El MF, graduado en puntos (PTS), muestra la Capacidad de Movimiento individual de una unidad. Números negros en recuadros blancos significan Movilidad Normal. Si hay números blancos en una casilla verde, la unidad tiene Movilidad Superior, y si hay números blancos en una casilla negra da ventajas de Movimiento MIN [2.2.3] en terreno Montañoso. Las unidades ART que dependen del Ferrocarril [2.2.3] para su Movimiento tienen su MF en una casilla amarilla.

[2.5.10] Factor Artillería versus Fortificaciones (AFF)

El AFF es la capacidad de algunas unidades ART de dañar Fortificaciones.

[2.5.11] Factor Artillería (ARF)

El ARF se utiliza para Bombardear a las unidades enemigas adyacentes. Cuando el ARF es rojo, significa que los Cañones de Campaña (7,7 cm, 10,5 cm o 18 lb) están apoyados por varios Obuses Pesados. Este ARF rojo da algunas ventajas durante el Combate [6.1.3] & [9.5.2].

[2.5.12] Factor Combate (CBF)

La CBF se usa en el Combate. Cuando se ve en rojo claro, la unidad no puede atacar ni Avanzar después del Combate. [9.1.7] & [9.6.5].

[2.5.13] Unidades que pueden Dividirse y unidades Divididas



Una unidad puede dividirse cuando su símbolo de tipo de unidad está formado por dos partes. Estas unidades pueden dividirse en dos unidades más pequeñas. En las unidades más pequeñas, la Formación padre se muestra a la izquierda de su Rango de Unidad [2.5.14]. Las Reglas [6.6.3], [6.6.4] y [6.6.5] dan más detalles sobre la 4. KK y 17. ID Alemanas, así como la 14. ID Francesa. ID y la 14e CA Francesa.

[2.5.14] Rango de unidades (sólo unidades INF y CAV)

Las unidades INF y CAV se clasifican por calidad, con 5 niveles, siendo el mejor A+, luego A, B, C y D. A+ y A tienen su Rango de Unidad en una casilla amarilla, ya que es importante en el Combate y sus secuelas.

[2.5.15] Unidades Relacionadas-Fortificaciones

Las Unidades Relacionadas con Fortificaciones son más efectivas cuando operan cerca de la Guarnición de la Fortaleza a la que pertenecen [5.1.4], y mejoran la coordinación ofensiva allí. [11.3.8] & [11.4.8].

[2.5.16] Disparo de Largo Alcance

El indicador muestra que una unidad SAR esté equipada con material de Artillería capaz de Disparar más allá de un Alcance de 13 km. Estas unidades pueden Bombardear Objetivos no adyacentes.

[2.5.17] Baja Munición

La escasez de algunos proyectiles de mayor calibre, indicado por un proyectil negro (42-cm) o un proyectil blanco en azul (30.5 cm o 28 cm) requerirán de una contabilidad [8.8.2].

[2.5.18] Uniformes Llamativos

La mayoría de las unidades Francesas y Belgas, aquellas con fichas bicolores [2.1.1] tienen Uniformes Llamativos, lo que les da penalizaciones durante el Combate.

[2.5.19] BCA, BCP, y Jäger Btl unidades

Las unidades BCA, BCP y JB son Infantería Ligera de élite Francesa o Alemana. Aunque no todas las Formaciones de Chasseurs o Jäger estén presentes en el juego, ten por seguro que están incluidas en las diferentes Divisiones INF o CAV a las que se destacaron.



[2.5.20] Radio de Mando

El Radio de Mando es el número máximo de hexes de distancia de un HQ a los que puede estar una unidad y ser plenamente eficaz. [13.1.1].

[2.5.21] (Opcional) Escuadrones Aéreos

Número de Escuadrones Aéreos que pueden utilizarse para el Recon Aéreo [20.1].

[2.6] Mejora de Unidades

[2.6.1] Durante el transcurso de la Campaña, el Orden de Batalla de algunas unidades ha sufrido modificaciones importantes. Para mostrar estos cambios, dichas unidades se identificarán con un pequeño punto después de su Designación Histórica para que puedan identificarse fácilmente en las Cartas de Despliegue de los escenarios.



[2.7] Designación Histórica

[2.7.1] Las Designaciones Históricas utilizadas en el juego son las empleadas por los beligerantes en 1914. Encontrarás la Clave de estas siglas en la sección **Capítulo "Abreviaturas"** [23].

[3] TURNO Y SECUENCIA DE JUEGO

El primer turno de un escenario normalmente sólo permite colocar unidades, intentos de Atrinceramiento y, a veces, el uso de Reemplazos.

[3.1] Turno de Juego (GT)

[3.1.1] El bando Alemán del marcador de Turno de Juego se pone en el Registro de Turno de Juego en la Casilla del primer Turno del escenario. El Turno de Juego comienza con un Turno del jugador Alemán, donde el jugador Alemán es el atacante (a) y el jugador Aliado el defensor (d). Esto es seguido por un Turno del jugador Aliado donde estos papeles se invierten. El jugador Aliado es ahora el atacante y el Alemán el defensor. Por lo tanto, un Turno de Juego consta de dos Turnos de jugador.

[3.2] Turno del Jugador

[3.2.1] Un Turno de Jugador se divide en 4 Fases. En el Resumen del Turno de Jugador de la Carta de Ayuda al Jugador verás los siguientes símbolos :

a = atacante | d = defensor | GER = Jugador Alemán

Fases: Significa que debes seguir las Fases sucesivamente.

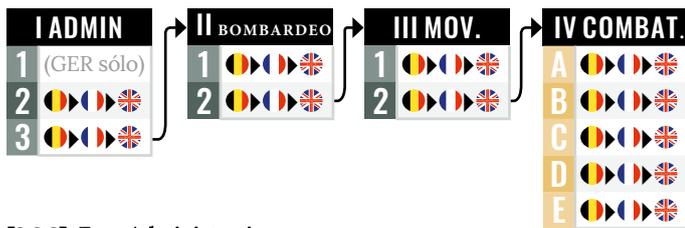
Pasos Secuenciales: Significa más pequeños Pasos a seguir.

Pasos Opcionales: Significa que por cada unidad, debes hacer una elección durante la Fase de Combate.

Retirada Marcador: Hay ciertos marcadores que deben ajustarse o eliminarse.

I FASE ADMINISTRATIVA (ADMIN)	
Sólo en la primera Fase Administración GER, Delimitación Red RR [12.1]	
1	GER GER tira por Lluvia Torrencial si aparece en el Registro de Turnos [15.12]
2	a&d Determinación de la Línea de Comunicaciones [13.1] GER Restricción Alemana hasta después del GT21 [13.2]
3	a Reparación de Estructuras [17.1] a A partir GT14, FRE o BEL Apertura de Esclusa [17.2]
II FASE DE BOMBARDEO	
1	a Paso de Preparación de Bombardeo de Artillería • ABU [8.2] • ABF [8.5]
2	a Declaración de Asalto ABFs [11.5]
III FASE DE MOVIMIENTO	
Unidades que actúan en Fase de Bombardeo no actúan en esta Fase.	
	a Retirar marcadores FOM [7.5.4]
1	a Retirada Obligatoria [7.8]
2	a Movimiento, Encaramiento y Llegada de Unidades [7] a • Destrucción de Estructuras Específicas [16.1] a • Delimitación de la Red Ferroviaria [12.1] a • Dividir o Recombinar unidades [6.6]
IV FASE DE COMBATE	
Unidades ART y CAV que actuann e la Fase de Bombardeo no pueden realizar ninguna Acción en esta Fase, y para unidades INF, sólo pueden intentar construir Obras de Campo.	
Resolución de Asalto ABF [11.5]	
A	a Combate [9] d • Retirada Temprana de CAV [9.2] a&d • Resultados Combate, Retirada, Avance, Cambio Encaramiento [9.6]
	a Retirar marcadores "Paso Perdido" [3.2.5]. Gira los marcadores "2+ Pasos Perdidos" a el lado "Paso Perdido"
B	a Movimiento de Combate [9.7]
C	a Consolidación de Unidad [6.5]
D	a Absorción de Reemplazos [14.1]
E	a Construcción Obras de Campo [10.1]
	a Retira marcadores de EXM [7.4.2], Bombardeo Preliminar Lanzado [8.1.3], y Asalto ABF [11.5.1]

Durante el Turno del Jugador Aliado, en cada Paso (Secuencial y Opcional), las unidades Belgas siempre van primero, seguidas de las Francesas y luego de las Británicas. Esta Secuencia se sigue para cada Paso, es decir, no pasas por todas las Fases con los Belgas y luego empiezas de nuevo con los Franceses.



[3.2.2] Fase Administrativa:

En la primera Fase Administrativa Alemana de cada escenario (sólo), el jugador Alemán tendrá que llevar a cabo una Delimitación de la Red Ferroviaria [12.1] y sólo eso. A partir de la Fase Administrativa del siguiente Turno de Juego, procede con los 3 Pasos siguientes:

1. Si el símbolo Lluvia se indica para el Turno actual en el Registro de Turnos, sólo en el Turno del jugador Alemán, el jugador Alemán tira para Lluvia Torrencial [15.1.2].
2. Determinación Línea de Comunicaciones, primero el atacante y luego el defensor. *Nota: Restricción Alemana hasta después del GT21* [13.2.1].
3. Realizar Acciones de Ingenieros (sólo para el atacante [17.1] & [17.2]).

[3.2.3] Fase de Bombardeo:

En la Fase de Bombardeo sólo el atacante realiza Actividades. El propósito es infligir pérdidas al defensor antes de un posible Combate, o Bombardear Fortificaciones según los dos pasos siguientes:

1. Paso de Preparación de Bombardeo de Artillería, contra unidades o Fortificaciones enemigas. [8.2] & [8.5].
2. Declaración de Asalto ABF [11.5] (que se realizan al inicio de la Fase de Combate).

[3.2.4] Fase de Movimiento:

Sólo las unidades del atacante que no actuaron durante la Fase de Bombardeo pueden actuar en la Fase de Movimiento. Se divide en dos pasos, el segundo dividido a su vez en varios pasos pequeños. Después de retirar los marcadores FOM, se procede con:

1. Retirada Obligatoria, sólo para el atacante [7.8].
2. Movimiento y Encaramiento de unidades, y a la vez Llegadas de unidades, sólo para el atacante [7.1], [7.2], [7.3], [7.4], [7.5], [7.6], [7.7] & [7.9]. En cualquier momento en este Paso el atacante puede realizar:
 - Destrucción de Estructuras Específicas [16.1],
 - Delimitación de la Red Ferroviaria [12.1],
 - Dividir o Recombinar unidades [6.6].

[3.2.5] Fase de Combate:

Antes de todas las demás Acciones de esta Fase,

- ABFs de Asalto ya declarados [11.5], que fueron declarados en la Fase de Bombardeo, son resueltos, y los resultados se dan inmediatamente. Unidades ART y CAV que actuaron en la Fase de Bombardeo no hacen ninguna Acción en esta Fase, y las de INF que actuaron en la Fase de Bombardeo sólo pueden construir Obras de Campo (Paso Opcional E).

Entonces, el atacante con estas otras unidades puede iniciar el Combate cuando quiera y con las unidades que quiera. Cada Combate debe resolverse antes de iniciar el siguiente.

El atacante declara el Combate [9.1], [9.3], [9.4] & [9.5]:

- La Retirada de Caballería puede ser realizada por las unidades de Caballería del defensor [9.2],
- Los Resultados se implementan cuando las unidades de ambos jugadores pueden Avanzar, Retirarse o cambiar Encaramiento [9.6].

Después de resolver todos los Combates, los marcadores de "Paso Perdido" se retiran y los marcadores de "2+ Pasos Perdidos" se giran a su cara de "Paso Perdido" excepto los adquiridos por el atacante durante la Fase de Combate recién concluida. Confía en tu memoria o coloca un marcador extra en las unidades del atacante que sufrieron uno o más Pasos de pérdida y retira un solo marcador, [8.3.4], [9.3.6], [9.6.2], [11.5.6].

Ahora, el atacante puede realizar 1 (y sólo 1) de las siguientes Acciones con cada una de sus unidades que no participaron en ningún Combate:

- * Movimiento de Combate, sólo con unidades que no actuaron de ninguna manera durante la Fase de Bombardeo precedente, la Fase de Movimiento y la actual Fase de Combate [9.7],
- * Consolidación de unidad [6.5],
- * Absorción de Reemplazos [14.1],
- * Construcción de Obras de Campo [10.1] .

Antes de finalizar la Fase de Combate, retira los marcadores EXM [7.4.2], Bombardeo Preliminar Lanzado [8.1.3] y Asalto ABF [11.5.1].

[3.2.6] Al final de la Fase de Combate del jugador Alemán, el marcador de Turno de Juego se gira al lado Aliado y comienza un Turno de Jugador Aliado. Al final del Turno de Jugador Aliado, transcurre un Turno de Juego y su marcador se mueve al siguiente espacio del Registro de Turno de Juego. Un nuevo Turno de Juego comienza con un Turno de Jugador Alemán.

[3.3] Cartas de Preparación y Registro de Turno de Juego

[3.3.1] Las Cartas de Preparación mostrarán la siguiente información:

	Unidades que ya han sufrido la pérdida de un Paso (●), o que han sufrido dos pérdidas de Paso (●●) [2.4.6].
	Los números hexadecimales en recuadro gris dicen la(s) unidad(es) capaz(s) de iniciar la partida en Obras de Campo. [1 0].
	Un rojo "⚡" después del número hexadecimal muestra el estado debilitado de la Línea de Comunicaciones [13.1.5].
	SAR comenzando un escenario en Posición de Disparo (FIP) [7.9] & [12.5] están marcados con un icono FIP.

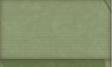
[3.3.2] En varios espacios del Registro de Turnos de Juego, los jugadores encontrarán algunas Reglas cronológicas a modo de recordatorio:

GT1	2 y 3 de agosto de 1914. El Imperio Alemán declara la guerra a Francia. Todas las Zonas Fortificadas Alemanas están operativas [11.2.1].
GT2	4-5 de agosto de 1914. Unidades Francesas y Belgas deben quedarse en su lado de la frontera. Esta restricción se levanta a partir del GT3.
GT3	6-7 de agosto de 1914. Todos los Atrincheramientos están operativos [11.1.4], la Red Ferroviaria Belga puede ser utilizada por unidades Francesas, la Red Ferroviaria de Luxemburgo se pone bajo control Alemán [12.1.7].
GT10	20-21 de agosto de 1914. Las unidades Francesas y Belgas pueden construir más fácilmente Obras de Campo [10.1.3].
GT14	28-29 de agosto de 1914. Los Belgas pueden abrir la Esclusa para inundar los alrededores de Anvers o cerca del río Yser. Los Franceses pueden hacer lo mismo en Dunkerque [17.2].
GT18	5-6 de septiembre de 1914. Los DR y DT Franceses ya pueden iniciar libremente el Combate [9.4.12].
GT20	9-10 de septiembre de 1914. Las Restricciones de Munición empiezan a impedir los Bombardeos [8.8.1].
GT22	13-14 de septiembre de 1914. Se facilitan las Obras de Campo [10.1.3] y se eliminan las Restricciones del Rango de Mando Alemán. Se giran las fichas de HQ Alemán [13.2.3]. Las Obras de Campo Alemanas pueden mejorarse a Atrincheramientos [11.1.7].

[4] TOPOGRAFÍA

[4.1] Tipos de Hexes de Terreno

El terreno de un hex se define por su tipo de terreno dominante. Ignora los pequeños nudos de terreno en un hex. Usa el sentido común.

Tipo de Hex de Terreno		Comentarios
Claro		Carece de cubierta vegetal importante o terreno quebrado.
Quebrado		Tiene una importante cubierta vegetal o numerosas colinas.
Accidentado		Está muy cubierto por cubierta vegetal o la tiene muy importante, así como colinas empinadas.
Montañoso		Está más o menos cubierta por vegetación y es montañoso con altitudes superiores a los 800 m.
Tierras Bajas		Está cerca o por debajo del nivel del mar, con numerosas pequeñas zanjas de drenaje.
Llanura Inundable		Igual que el terreno Claro hasta la apertura de la Esclusa [17.2], entonces se inunda. Sólo 2 hexes: AI41 & AI42.

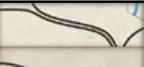
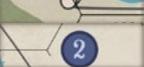
[4.2] Tipos de Lados de Hex de terreno

Tipo de Lados de Hex		Comentarios
Bosque Profundo		Hexes sin una red de Carreteras adecuada que permita un desplazamiento normal.
Cordillera		Hexes sin una red de Carreteras adecuada que permita un desplazamiento normal.
Río Menor (simple o doble), Canal, Canal Subterráneo		Pueden existir Puentes en algunos lados de hex; los Canales Subterráneos en línea de puntos no tienen efecto en el juego.
Río (simple o doble), Pantano o Estanque		Puede haber Puentes en algunos Ríos o un pequeño espacio alrededor del Estanque.
Río Mayor (simple o doble)		Sólo se puede cruzar por los Puentes.
Orillas que se pueden Inundar		Tras abrir la Esclusa [17.2], estos lados de hex pueden pasar a Orillas parcialmente Inundadas o Inundadas. Inundados los lados de hex de Río Menor o Río pasan a lado de hex de Río Mayor (incluso con Puentes).

Representación de Ríos y terrenos hexagonales en el Mapa



[4.3] Red de Ferrocarriles

Descripción	Mapa Símbolos	Comentarios
Alta Capacidad Ferrocarril (HCR) Mejorada Regular		Puede soportar el tráfico Ferroviario principal en múltiples direcciones.
Baja Capacidad Ferrocarril (LCR)		Puede soportar tráfico Ferroviario limitado en una sola dirección
Conexión Ferroviaria	Direcciones Múltiples	En el mapa con un punto negro. Permite cambios en el tráfico Ferroviario en todas las direcciones. Las Fortificaciones Antiguas [4.4] y las Ciudades de todos los tamaños [4.5] permiten estos cambios.
	Una Dirección	Un nudo Ferroviario que admite cambios de tráfico Ferroviario en una dirección.
Estación de Ferrocarril (fuera de la Ciudad)		En este caso, el embarque y desembarque tiene lugar en la ubicación de la Estación, no de la Ciudad.
Número de Ferrocarril		Importante para la llegada de Refuerzos como se ve en la Preparación del escenario.
Estructuras Específicas Ferroviarias		"V" significa Viaducto, "P" significa Puente y "T" significa Túnel, en el mapa también se puede encontrar la fecha en que fueron destruidos. Cuando la Estructura Ferroviaria Específica está con un : <ul style="list-style-type: none"> • círculo rojo: es una estructura crítica, • círculo naranja: es una estructura importante, • círculo amarillo: es una estructura normal, • y con un círculo blanco: no hay impacto en el juego, sólo para referencia histórica.

[4.4] Obstáculos Estratégicos

Descripción	Mapa Símbolos	Comentarios	
Atrincheramientos Regulares		Los Atrincheramientos existen al comienzo de la partida tal y como están impresos en el mapa. Las unidades Alemanas también pueden construir Atrincheramientos normales [11.1] en Obras de Campo [10] a partir del GT22. Los Atrincheramientos Mejorados sólo pueden encontrarse en Campamentos Atrincherados (ENC) [11.6.1].	
Atrincheramientos Mejorados			
Zonas Fortificadas		Son obras defensivas Alemanas específicas [11.2].	
Fortifications	Fuerte de Mampostería		Tiene un fondo blanco [11.3]. Si está equipado con Cañones, están bajo torretas o en posiciones preparadas; encontrarás un punto negro en su interior.
	Fuerte Mejorado de Mampostería		Parcialmente de hormigón, con o sin Cañones, tiene un fondo negro [11.3].
	Fuerte de Hormigón Mejorado		Siempre con Cañones, tiene un fondo amarillo [11.3].
	Fuerte Moderno "Feste"		Una Fortificación Alemana específica, compuesta por varios fuertes modernos descentralizados, baterías blindadas y trincheras. Los últimos "Feste" instalados estaban particularmente optimizados. El ejército Estadounidense descubriría su dureza durante la batalla por Metz en otoño de 1944 [11.4].
Campamento Atrincherado (ENC)		Es un cinturón defensivo repartido en varios hexes, reforzado por varias Fortificaciones [11.6].	
Fortificaciones Antiguas		Existen en Ciudades Normales o Grandes. Puede proporcionar cierta protección a algunas unidades dentro de su hex [11.7].	

[4.5] Otros Símbolos

Descripción	Mapa Símbolos	Comentarios
Ciudades		En tres tamaños: Pequeño, Normal y Grande.
Área Urbana		Las Ciudades de Bruselas (Bruxelles), (AG37 y AH37), Anvers (AG41), y París (AY14, AY15, AX15) con sus suburbios (AX14 y AX16) en 1914.
Puente de Carretera		Permite cruces más eficientes del Río Mayor
Paso de Montaña		Donde existen algunas Carreteras importantes en una Cordillera.
Borde de Estado		Al comienzo de Agosto de 1914.
Puerto		El pequeño número dentro del símbolo del ancla indica la capacidad de embarcar o desembarcar tropas por Transporte Naval en este lugar.
Objetivos y Minas de Hierro		Representadas como medallas (Eisernes Kreuz / Cruz de Hierro Alemana, Croix de Guerre / Cruz de Guerra Francesa) para identificar los hexes de Puntos de Victoria (VPs); Lorraine Iron para conocimiento histórico, y para el escenario N°12 da VPs.

[5] PRUEBA HABILIDAD COMBATE

[5.1] Prueba de Habilidad de Combate (Prueba CAB)

[5.1.1] En diferentes momentos de la partida, las unidades o Fortificaciones tendrán que probar su Habilidad de Combate (CAB) [2.5.8]. Para superar una Prueba de CAB, el jugador debe tirar un d20 con un resultado igual o menor que la CAB de la unidad o Fortificación en el momento de la Prueba. Si el resultado es mayor que la CAB, la Prueba de CAB es fallida, a menudo con un Paso de pérdida.

[5.1.2] Varios modificadores pueden cambiar la CAB de la unidad o Fortificación que se está probando; siempre se aplican a la CAB antes de tirar el dado. Los modificadores negativos reducen la CAB y dificultan la Prueba de CAB. Con modificadores positivos, la Prueba CAB será más fácil. Después de la modificación, y antes de tirar el dado, si el CAB es igual o menor que "0", la Prueba de CAB es automáticamente un fracaso.

[5.1.3] Cuando una unidad sufre una o más pérdidas de Pasos durante una descarga de Artillería o Combate [8.3.3] y [9.3.2], la CAB utilizada en la siguiente Prueba de CAB es la anterior a las pérdidas.

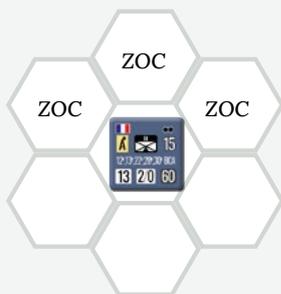
[5.1.4] Unidades En-Fortificaciones [2.5.15] dentro o adyacentes a su Campamento Atrincherado (ENC) ganan + 2 cuando comprueban su CAB.

[6] DETALLES DE UNIDADES

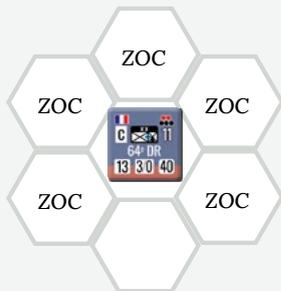
En agosto de 1914, a excepción de las unidades de Caballería, los Regimientos, Brigadas y Divisiones tenían pocos medios para saber lo que había al otro lado de la colina, ya que todas estas Formaciones se movían a pie. Las unidades pequeñas de tamaño de Regimiento o Brigada, casi sin Caballería, sólo pueden ejercer un control bastante débil sobre el terreno adyacente (ZOC) y tienen una línea de frente muy limitada ("Unit Facing"). Para unidades más grandes (Divisiones de Infantería) que sólo disponen de unos pocos escuadrones de Caballería, la línea de frente y el control sobre el terreno adyacente mejoran, pero siguen siendo inferiores a los de una División de Caballería. Para tener en cuenta estos parámetros, se introdujeron las Reglas "Unit Facing". Tras las diversas pruebas que realizamos, nos dimos cuenta de que esto no creaba problemas y hacía el juego más realista. Sin embargo, si estas Reglas te parecen demasiado complejas, puedes prescindir de ellas. En este caso, trata a todas las unidades como unidades CAV para ZOC y UFA, lo que, por supuesto, hará que el juego sea menos realista.

DIAGRAMA 1

ZONA DE CONTROL



Unidad INF con 1 o 2 Pasos, PIO o HAR

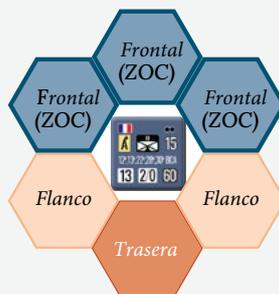


Unidad INF con 3 o más Pasos

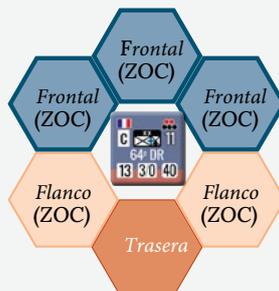


Unidad Caballería

ENCARAMIENTO



Unidad INF con 1 o 2 Pasos, PIO, HAR o SAR (pero SAR no tiene ZOC [6.1.2])

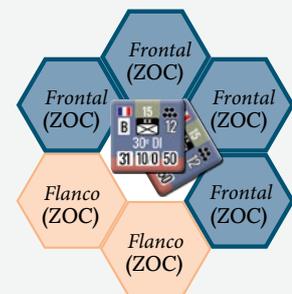


Unidad INF con 3 o más Pasos



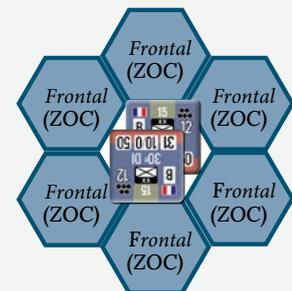
Unidad Caballería

MÚLTIPLES ENCARAMIENTOS



Estas dos unidades tienen un total de 6 ZOCs superpuestas, y en caso de defensa obtendrán:

- 4 hexes frontales
- 2 hexes de Flanco
- No hay hex Trasero



Estas dos unidades están orientadas en direcciones opuestas por lo que tienen un total de 6 ZOCs, y en caso de defensa obtendrán:

- 6 hexes frontales
- No hay hexes de Flanco
- No hay hex Trasero

[6.1] Zona de Control (ZOC)

[6.1.1] En el mapa de juego, las unidades siempre deben estar orientadas hacia un lado de hex, nunca hacia un vértice de hex.

[6.1.2] Todas las unidades, excepto el HQ, SAR y ENG [2.5.5] y [2.5.6], y las unidades Embarcadas [12.2.3], ejercen una ZOC en los diferentes hexes que las rodean. El número de hexes de ZOC depende del tipo de unidad [2.2.1] y del número de Pasos de la unidad [2.4.6], según el Diagrama 1 de la página anterior.

[6.1.3] Las unidades con un ARF < 6 no ejercen una ZOC más allá de un lado de hex de Río Mayor [4.2]. Sólo HAR, MIN, e INF con ARF rojo [2.5.11], ejercen una ZOC sobre un lado de hex de Bosque Profundo o Cordillera. Cuando un lado de hex de Orilla Susceptible de Inundación se Inunda [4.2], ninguna unidad puede ejercer una ZOC más allá de él.

[6.2] Encaramiento (UFA)

[6.2.1] El Encaramiento de la Unidad (UFA) es importante para determinar la línea de frente de la unidad. Según el tipo de unidad y su número de Pasos [2.4.6], el Diagrama 1 indica la posición de la ZOC en los hexes que rodean a una unidad e identifica sus hexes de Frente, Flanco y retaguardia. CAV, HQ y ENG no tienen Encaramiento de Unidad. Las unidades Embarcadas sólo tienen hexes de Flanco.

[6.3] Encaramiento de Múltiples Unidades

[6.3.1] Si varias unidades están en el mismo hex, sus diferentes ZOCs y UFAs se acumulan y se suman de la forma más favorable.

[6.4] Apilamiento

[6.4.1] Al final de la Fase de Movimiento, el Total de Pasos [2.4.7] en cada hex no debe ser excedido de acuerdo con la siguiente tabla:

Hex de Terreno	Límite de Apilamiento (Max Total Pasos)
Claro o Llanura Inundable	15
Quebrado	12
Accidentado o Montañoso	9
Tierras Bajas	12
Terreno Inundable (Inundado)	No Permitido

[6.4.2] Sólo las unidades (INF, CAV, HAR) cuentan para el Apilamiento, los marcadores y las unidades ENG, SAR, HQ y embarcadas no.

[6.4.3] Si después de un Resultado de Combate una unidad debe Retirarse [9.2] y [9.6] a un hex donde se producirá Sobreapilamiento (excediendo el máximo de Pasos Totales del hex), la unidad incurre en suficientes pérdidas de Pasos hasta que pueda apilarse en el hex o sea eliminada.

EJEMPLO 3: APILAMIENTO



Al final de la Fase de Movimiento, ¿es posible que las siguientes unidades estén apiladas juntas en un hex Accidentado?

- El 1ere DI está a plena Fuerza y no ha sufrido ninguna pérdida, así que tiene 4 Pasos
- El 51e DR está en el nivel de Desgaste - [2.4.6], por lo que tiene 3 Pasos.
- La 8e Bde no ha sufrido ninguna pérdida, por lo que tiene 2 Pasos.

Respuesta: Sí, porque los Pasos Totales de las unidades son 9, (4 + 3 + 2 = 9) y el Límite de Pasos del hex Accidentado es 9.

[6.5] Consolidación de Unidad

[6.5.1] Durante el Paso C (opcional) de la Fase de Combate, dos unidades diferentes del mismo tipo de unidad y Nacionalidad [2.1.1] pueden Consolidarse de forma que se aumente el número de Pasos de la primera (que se denomina unidad Consolidada) y se Degraden los Pasos de la otra (la unidad Degradada) [2.4.6], incluso hasta el punto de destruir la segunda unidad para Consolidar a la primera. La unidad Degradada puede formar parte de múltiples Consolidaciones durante la misma Fase de Combate.

[6.5.2] Para Consolidarse, ambas unidades deben cumplir estas condiciones:

- Debe estar en el mismo hex,
- No debe hacer nada más durante esta Fase de Combate [3.2.5],
- No debe pertenecer a un Cuerpo, salvo que sea "huérfano" [2.5.7],
- Ninguna de las unidades puede estar en una ZOC enemiga.

[6.5.3] La Consolidación de unidades entre unidades que comparten el mismo Rango de unidad [2.5.14] es posible cuando las diferencias CBF y ARF entre el nuevo Nivel de Desgaste y el antiguo son iguales o inferiores a +2 PTS para CBF y +2 PTS para ARF de la unidad Degradada. (Véase el Ejemplo 4 para una explicación más detallada).

EJEMPLO 4: CONSOLIDACIÓN UNIDAD

El 22e DI está en el Nivel de Desgaste ●● y el 145e RI está a plena Fuerza y el jugador quiere aplicar la Consolidación de unidades.

Estas 2 unidades cumplen todas las condiciones preliminares [6.5.2] y pertenecen al mismo Rango de Unidad [2.5.14], que es "B". Para la 22e DI quiere recuperarse el Nivel de Desgaste a ● [6.5.1] necesita obtener 7 PTS de CBF y 2 PTS de ARF. La Consolidación es posible porque la 145e RI puede dar al DI 22e lo que se necesita [6.5.3]:

6 + 2 = 8 PTS de CBF y 1 + 2 = 3 PTS de ARF.

El 145e que perdió su Paso se retira del juego, y el 22e DI recupera el Nivel de Desgaste a ●.



[6.5.4] La Consolidación de unidades entre unidades que no comparten el mismo Rango de Unidad [2.5.14] es posible pero está limitada a un nivel de diferencia, (es decir, entre A+ y A, o A y B, o B y C, pero no entre B y D). Las ganancias de CBF y ARF obtenidas entre el Nivel de Desgaste anterior y el nuevo deben ser inferiores o iguales a la CBF y ARF de la unidad Degradada. Véase el Ejemplo 5 para más explicaciones.

EJEMPLO 5: CONSOLIDACIÓN UNIDAD

El 22e DI está en el Nivel de Desgaste ● y el 52e DR está en el Nivel de Desgaste ●●●, y el jugador quiere implementar la Consolidación de unidades.

Estas dos unidades cumplen todas las condiciones preliminares [6.5.2] y aunque no pertenecen al mismo Rango de unidad [6.5.4], la diferencia entre ellas es sólo de un nivel, que es "B" para la 22e DI y "C" para la 52e DR.

Para que la 22e DI recupere toda su Fuerza [6.5.1] necesita obtener 3 PTS de CBF y 1 PT de ARF.

La Consolidación es posible porque el 52e DR puede dar al 22e DI lo que necesita [6.5.4]: 5 PTS de CBF y 2 PTS de ARF.

La 22e DI recupera toda la Fuerza y la 52e DR, al haber perdido su último Paso, se retira del juego.

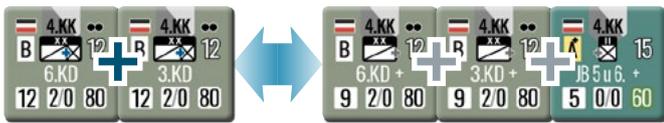


[6.6] Dividir o Recombinar Unidades

[6.6.1] Durante la Fase de Movimiento, si dos unidades Divididas [2.5.13] están en el mismo hex, pueden Recombinarse en una unidad, que será elegible para Dividirse. Ambas fichas son reemplazadas por la ficha de la unidad "Recombinada". Si esta operación se realiza durante el Movimiento, se usa el MF de la unidad que haya gastado más MFs hasta el momento. También durante la Fase de Movimiento, una unidad elegible puede Dividirse en dos unidades separadas.

[6.6.2] Cuando se Recombinan dos unidades, si una o ambas han sufrido pérdidas de Pasos, la unidad Recombinada tendrá el mismo número total de pérdidas de Pasos que sus partes componentes (sumándolas). Para que una unidad pueda Dividirse, debe tener al menos dos Pasos.

[6.6.3] El 4.KK Alemán se compone inicialmente de 3.& 6.KD con 2 Batallones de Jäger adjuntos. Si estas dos unidades no han sufrido pérdida de un Paso y están en el mismo hex o hexes adyacentes, pueden Dividirse, creando una unidad Jäger autónoma [2.5.7] con un Paso. Pueden Recombinarse si están en el mismo hex o adyacentes, pero sólo si ninguna de las unidades ha sufrido pérdida de un Paso.

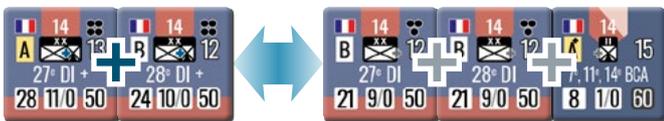


Un "+" azul en las fichas sirve de recordatorio. Cuando aparecen en el juego, 3. & 6.KD se despliegan siempre como unidades Recombinadas, es decir, no Divididas. Es decisión del jugador Alemán dividir las durante el transcurso de la partida.

[6.6.4] La 34.IB Alemana entra en juego en el Turno de Juego 1 como unidad de tres Pasos. Más tarde, durante la Fase de Movimiento, podría Recombinarse con la 33.IB Alemana para formar la 17.ID Alemana. Al mismo tiempo, la 15.ID Alemana, con sólo tres Pasos al inicio, será reemplazada por su versión de cuatro Pasos. Si en el momento de la creación de la 17.ID, la 34.IB o la 33.IB (o ambas) ya han sufrido una pérdida de Pasos, se trasladarán a la nueva 17.ID. Una vez Recombinada la 17.ID, ya no podrá Dividirse.



[6.6.5] La 14e CA Francesa está formada inicialmente [6.6.5] por la 27e & 28e DI, ambas unidades de cuatro Pasos. Si estas dos unidades están en el mismo hex o en hexes adyacentes, pueden Dividirse en la misma 27e & 28e DI, ambas con tres Pasos y creando una nueva unidad autónoma BCA [2.5.7] con un Paso. Pueden Recombinarse si están todas en el mismo hex o adyacentes. Si las DI 27e y 28e han sufrido una pérdida de Pasos, se llevarán a la nueva organización, Dividida o no. Un "+" azul en las fichas de las DI 27e y 28e está ahí como recordatorio.



27e & 28e DI, con 4 Pasos, no son Unidades de Infantería de Montaña [2.2.3]. Tras la División, sólo la unidad BCA es una Unidad MIN.

[7] MOVIMIENTO DE UNIDAD

[7.1] Movimiento y Encaramiento

[7.1.1] Durante su Fase de Movimiento, el jugador puede mover sus unidades que no hayan actuado en la Fase de Bombardeo. El otro jugador, el defensor, no podrá mover ninguna unidad en esta Fase de su adversario.

[7.1.2] El jugador puede mover sus unidades según su MF establecido en PTS [2.5.9]. Cada unidad se mueve individualmente y sólo una vez.

[7.1.3] Las unidades mueven hex a hex como deseen, pagando el coste del terreno al hacerlo. Al final de su Movimiento, una unidad debe estar posicionada con un UFA precisa [6.2.1].

[7.1.4] Puedes cambiar la UFA (Encaramiento) de tus unidades sin moverlas durante la Fase de Movimiento. Cambiar la UFA no cuesta ningún PTS de MF pero esto contará como si actuara durante la Fase de Movimiento.

[7.1.5] La División o Recombinación de unidades [6.6] puede realizarse en la Fase de Movimiento. Estas unidades pueden seguir moviendo normalmente.

[7.1.6] Una unidad no puede entrar en un hex ocupado por una unidad enemiga, a menos que la unidad enemiga sea una unidad HQ o ENG sola en su hex. Efectivamente, una unidad CAV o INF que entra en un hex ocupado únicamente por unidades HQ o ENG las destruye automáticamente.

[7.1.7] La siguiente Tabla indica el coste en PTS para cada tipo de terreno según cada tipo de Movilidad [2.5.9], y los Límites de Apilamiento [6.4].

Hex de Terreno	Límite de Apilamiento (Max Total Pasos)	MFs coste
Claro o Inundable	15	10 10 10
Quebrado	12	12 12 12
Accidentado	9	12 12 12
Montañoso	9	15 15 15
Tierras Bajas	12	12 12 12
Inundado	No Permitido. Ninguna unidad puede entrar en estos hexes	

[7.1.8] A menos que se use Transporte Naval [18], una unidad que sale del mapa voluntaria o involuntariamente es destruida inmediatamente.

[7.2] Cruzando Lados de Hex de Terreno

[7.2.1] Sólo a unidades específicas se les permite cruzar algunos tipos de terreno de lados de hex, pagando un MF adicional al hacerlo, más allá del coste normal de entrar en un hex [7.1]. La siguiente Tabla da el coste adicional de MFs en PTS para cruzar tales lados de hex:

Lado de Hex de Terreno	Símbolo Mapa	MFs coste
Cruzar Lado de Hex Bosque Profundo		NA +10 +5
Cruzar Cordillera		NA +25 +10
Cruzar un Río Menor (simple o doble) o Canal		+0 +0 +0
Cruzar un Río (simple o doble), Pantano o Estanque		+0 +0 +0
Cruzar un Río Mayor (simple o doble) con un Puente, Orillas parcialmente Inundadas.		+0 +0 +0
Cruzar un Río Mayor (simple o doble) con un Puente Destruído.		NA NA NA
Cruzar una Orilla Inundada		NA +40 +30

NA - No Permitio

[7.3] Tránsito

[7.3.1] La Capacidad de Tránsito es el número máximo de Pasos Totales [2.4.7] que pueden entrar en un hex Montañoso durante la Fase de Movimiento. El hex puede estar ya ocupado o no; esto no importa. La Tabla siguiente da la capacidad de Pasos Totales.

Hex de Terreno	Capacidad de Tránsito (Max Total Pasos)
Montañoso	9

[7.3.2] El terreno de Lado de Hex [4.2] afectará al Total de Pasos capaces de cruzarlos, salvo Ríos Menores (simples o dobles). La siguiente Tabla muestra la Capacidad de Tránsito para cruzar dichos lados de hex.

Terreno de Lado de Hex	Símbolo Mapa	Cap. Tránsito (Max Total Pasos)
Cruzar lado de hex Bosque Profundo		6
Cruzar lado de hex Cordillera		3
Cruzar lado de hex Río Menor (simple o doble) o un Canal		Sin Restricción
Cruzar un Río (simple o doble), Pantanos o Estanques		8
Cruzar un Río Mayor (simple o doble) con un Puente y Orillas parcialmente Inundadas		8
Cruzar un Río Mayor (simple o doble) con un Puente destruido		0
Cruzar lado de hex de Orilla Inundada		4

[7.3.3] Cuando se alcanza la Capacidad de Tránsito, ya no se puede mover al hex ni cruzar el lado de hex. Así no hay más Carreteras disponibles para mover fuerzas militares suplementarias a esos hexes o lados de hex de terreno restringido. Para saber los Pasos Totales que entraron en tal hex o lado de hex, se proporcionan marcadores de "Tránsito" beige y rojo en la contramuestra.



[7.4] Movimiento Extendido (EXM)

[7.4.1] Una unidad INF o CAV ejecuta un EXM de 1er Nivel (y recibe el marcador correspondiente) cuando gasta el 50% o más de su MFs en la Fase de Movimiento. Una EXM de 2º Nivel se produce cuando se ha gastado el 100% del MFs.

[7.4.2] Durante la siguiente Fase de Combate y sólo para esta Fase de Combate, una unidad que recibió una EXM de 1er Nivel incurrirá en un - 1 a su CAB; esto aumentará a - 2 para una unidad que haya ejecutado una EXM de 2º Nivel. Los marcadores EXM-1 o EXM-2 deben colocarse encima de tales unidades como recordatorio.



[7.5] Marcha Forzada (FOM)

[7.5.1] En la Fase de Movimiento, una unidad INF o CAV que use todo su MF puede extender su movimiento con una Marcha Forzada (FOM).

[7.5.2] Sólo unidades INF a plena Fuerza o a Nivel de Desgaste • y las unidades CAV a plena Fuerza pueden usar FOM.

[7.5.3] FOM otorga una bonificación MF según la Tabla siguiente:

Unidad CAV o INF, Francesa o Alemana, de Rango A+, A y B	+ 30 MFs
Todas las demás unidades CAV o INF	+ 20 MFs

[7.5.4] Una unidad que use FOM incurrirá en un - 3 a su CAB hasta su próxima Fase de Movimiento inicial.

[7.5.5] Una unidad no puede ejecutar dos FOMs seguidas. Como recordatorio, se coloca un marcador FOM - 3 en dichas unidades hasta su siguiente Fase de Movimiento.



[7.6] Moviendo dentro de una ZOC enemiga

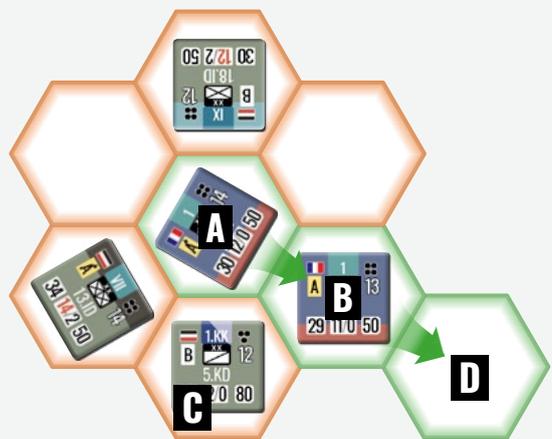
[7.6.1] Durante la Fase de Movimiento, si una unidad que no sea una unidad CAV entra en una ZOC enemiga [6.1], debe detener inmediatamente su movimiento (MVT). Su MVT ha terminado.

[7.6.2] Durante la Fase de Movimiento, si una unidad CAV entra en una ZOC enemiga, su MVT no termina automáticamente. Sin embargo, su siguiente movimiento no puede ser a otra ZOC enemiga.

[7.6.3] En la Fase de Movimiento, una unidad que comienza su MVT en una ZOC enemiga puede salir de ZOC(s), (la inicial e incluso otra según más abajo):

- si no entra directamente en otra ZOC enemiga
- o si, en el primer hex en el que entra en su MVT, una unidad INF o CAV de la misma Nacionalidad está presente al comienzo de la Fase de Movimiento y proyecta una ZOC en el hex inicial de la unidad que mueve, (Ver Ejemplo 6 para más explicaciones). Las unidades que mueven de ZOC a ZOC deben mover antes que cualquier otra unidad.

EJEMPLO 6: MOVER A ZOC ENEMIGA



La unidad Francesa "A" está rodeada por tres unidades Alemanas, y la unidad Francesa "B" estaba presente en su hex al comienzo de la Fase de Movimiento con una ZOC hacia la unidad Francesa "A". El hex de la unidad Francesa "B" está en la ZOC de la unidad Alemana "C". Así, la unidad Francesa "A" puede mover al hex ocupado por la unidad Francesa "B" y al hex "D" si quiere, ya que el hex "D" no está en una ZOC enemiga.

[7.7] Llegada de Unidades

[7.7.1] Durante la Fase de Movimiento, en el momento del Paso de Movimiento y Encaramiento de la Unidad, también tendrán lugar la Llegada de Unidades. Las unidades del atacante identificadas en la Carta de Despliegue del escenario como Refuerzos se colocan en su hex de Llegada, sin poder mover en este Turno. *Nota: Este es también el caso al comienzo de cada escenario.* Todas las unidades entran en el juego en su Fase de Movimiento según las Cartas de Despliegue. Esto significa que, al contrario que en otros wargames, no hay despliegue al comienzo de un escenario (antes de que comience el juego).

Hay una excepción: las unidades que entran por Ferrocarril (RR) [7.7.3].

[7.7.2] Un jugador puede elegir la UFA de una unidad de Refuerzo pero esperará a la siguiente Fase de Movimiento para moverla. Si hay una unidad enemiga en su hex de Llegada o si se hay sobreapilamiento [6.4], la unidad de Refuerzo se colocará en un hex adyacente a su HQ matriz.

[7.7.3] Las unidades de Refuerzo que llegan al juego por Ferrocarril (RR) se colocan en el primer hex de la red de Ferrocarril en juego con 50 MFs. Para las unidades que sólo pueden mover por Ferrocarril [2.2.3], mantienen su MF específico.

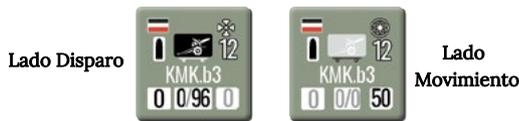
[7.7.4] Un jugador puede retrasar la llegada de sus unidades de Refuerzo.

[7.8] Retirada Obligatoria

[7.8.1] En algunos escenarios, unidades específicas, identificadas en la Carta de Despliegue del escenario, tendrán que ser retiradas del juego. Estas Retiradas Obligatorias, a menudo impuestas por la necesidad de reforzar otros frentes, deben realizarse al comienzo de la Fase de Movimiento. *Nota: Tales unidades no podrán actuar durante la Fase de Bombardeo precedente [8.1].*

[7.8.2] Si las unidades que se retiran han sufrido pérdidas de Pasos, el jugador afectado, según sus unidades presentes en el mapa y sus elecciones, aún necesitará retirar el número requerido de Pasos, perdiendo Pasos de unidades con el mismo tipo de unidad [2.2.1] y Rango de Unidad [2.5.14] que la(s) unidad(es) que debe(n) retirarse.

[7.9] Despliegue del SAR en Posición de Disparo



[7.9.1] Las unidades SAR Motorizadas [2.2.2] & [2.2.3] necesitan un largo tiempo de despliegue antes de poder Disparar. Para hacerlo, reducirán su MF en 10 para poder Disparar durante la siguiente Fase de Bombardeo [8.1]. Para mostrar que la SAR está en Disparo (FIP), la unidad se gira hacia el lado apropiado. Abandonar un (FIP) cuesta + 5 MFs y la unidad se vuelve por el lado de Movimiento.

[7.9.2] Como las unidades SAR Austriacas (ÖFAB) [2.2.5] están equipadas con obuses móviles, sólo tendrán que gastar + 5 MFs adicionales para poder Disparar durante la siguiente Fase de Bombardeo, y abandonar su (FIP) no cuesta MFs adicionales.

[8] BOMBARDEO

La Artillería en 1914 puede clasificarse en tres categorías diferentes:

- Artillería de Campaña, para apoyar a la Infantería.
- Artillería Pesada, HAR para dañar o destruir Atrincheramientos e Interceptar las baterías de Artillería de Campaña enemigas.
- Artillería de Asedio, SAR, exclusiva Alemana o Austriaca y sólo usada para Bombardear Fortificaciones o Campos Atrincherados. A partir de agosto de 1914, la Artillería de Campaña demostró rápidamente sus capacidades letales, y algunas compañías de Infantería sufrieron un 80% de bajas a manos de la Artillería de Campaña sin haber disparado. Según el general Francés Percin, los grandes obuses Alemanes no eran especialmente letales, pero tendían a desmoralizar a sus objetivos. También explicó que la coordinación Francesa entre Infantería y Artillería era deficiente.

[8.1] Preparación de Bombardeo Artillero

[8.1.1] Antes de un Combate, el Paso Bombardeo de Artillería Preliminar del atacante se hace con unidades que no sufren un resultado de ●● (pérdidas de dos Pasos), o más [8.3.3] & [9.3.2] durante el Turno de Juego anterior, realiza las siguientes Acciones contra el defensor:

- Lanzar un Bombardeo de Artillería contra unidades (ABU) o,
- Lanzar un Bombardeo de Artillería contra Fortificaciones (ABF).

[8.1.2] Las unidades que quieran lanzar una ABU deben tener un ARF [2.5.11] y las que quieran lanzar una ABF deben tener un AFF [2.5.10]. Las unidades SAR sujetas a las Reglas de Preparación SAR [7.9] así como SAR de Ferrocarril [2.2.3], deben estar en (FIP) [12.5] para lanzar un Bombardeo Preparatorio.

[8.1.3] Una unidad que lance una Bombardeo Preparatorio no podrá actuar durante la siguiente Fase de Movimiento [7.1.1], y la Fase de Combate, salvo una unidad INF construyendo Obras de Campo [10]. Para recordar, se usa un marcador para ver qué unidades han hecho un Bombardeo Preparatorio.



[8.1.4] Durante un Bombardeo, una unidad puede usar su ARF o su AFF, pero no ambas. El ARF y el AFF no son divisibles y no pueden Bombardear más de un hex.

[8.1.5] En un Apilamiento de unidades, cada unidad con un ARF o AFF puede Bombardear el hex de su elección.

[8.2] Bombardeo de Artillería vs. Unidades (ABU)

[8.2.1] Una unidad puede lanzar un ABU sólo en sus hexes frontales [6.2.1].

[8.2.2] Durante una ABU, el potencial final del ataque es la suma de los ARFs de todas las unidades que participan en el mismo Bombardeo. No es posible que unidades Aliadas de diferentes Nacionalidades (por ejemplo, Francesas, Belgas y Británicas) lancen un Bombardeo juntas.

[8.2.3] Durante un Bombardeo, las unidades del atacante apiladas en el mismo hex tienen la opción de Bombardear juntas o no. Es elección del atacante qué unidades lanzan un ABU o no.

[8.2.4] El resultado de un ABU siempre se aplica antes de lanzar el siguiente.

[8.2.5] Durante el Paso de Bombardeo de Artillería Preparatorio, sólo se puede lanzar una ABU contra cada hex ocupado por el enemigo.

[8.3] ABU Tabla y Resultado

[8.3.1] Un ABU realizado con un ARF total < 20 PTS es menos eficaz:

- Con un ARF de 6 PTS, sólo se puede Bombardear una unidad.
- Con un ARF de 8 PTS, sólo se pueden Bombardear dos unidades.
- Con un ARF de 12 PTS, sólo se pueden Bombardear tres unidades.
- Con un ARF de 16 PTS, sólo se pueden Bombardear cuatro unidades.

Un atacante con un ARF total < 20 PTS debe elegir la(s) unidad(es) que quiere que sea(n) Bombardeada(s) en el hex. Con un ARF total igual o superior a 20 PTS, un hex puede ser Bombardeado completamente, golpeando a cada unidad apilada en él.

[8.3.2] Los resultados de un ABU se resuelven mediante la tirada de un d20. A continuación, el resultado debe dividirse por dos (redondeado al alza). Ahora resuelve los resultados para cada unidad Impactada, uno tras otro, teniendo en cuenta los modificadores individuales que se apliquen.

[8.3.3] Se mira la Tabla de Resultados ABU que está en la Carta de Ayuda al Jugador, eligiendo la columna del total de PTS ARF redondeado a la baja si es necesario. El resultado del Bombardeo está en el cruce del resultado de d20 con todas las modificaciones aplicables (0.5 x d20 + modificadores ABU) y la columna seleccionada como se explicó anteriormente.

Explicación de un Resultado ABU	
Resultado:	Explicación:
○+2	Las unidades defensoras deben superar una Prueba CAB, de lo contrario pierden un Paso. +2: Modificador positivo al CAB (beneficioso para el defensor).
●○-2	●: Las unidades defensoras pierden un Paso cada una y luego deben superar una Prueba CAB; si esta Prueba es un fracaso, se pierde un segundo Paso. -2: Modificador negativo al CAB (no beneficioso para el defensor).

[8.3.4] Una unidad que pierde uno o dos Pasos después de una ABU no podrá realizar Combate en su siguiente Fase de Combate [9.1]. Se marca tal unidad con el correspondiente marcador de "Paso Perdido". Este marcador se retira o se le da la vuelta al comienzo del Paso B de la Fase de Combate [3.2.5].



[8.4] ABU Modificadores

[8.4.1] Durante una resolución ABU, los modificadores positivos son beneficiosos para el defensor y los modificadores negativos son beneficiosos para el atacante. Se suman como números relativos y cambian el resultado de la tirada ABU [8.3.2].

[8.4.2] Los modificadores del terreno basados en el terreno del hex del defensor se enumeran a continuación:

Terreno del Defensor	ABU modificador
Claro o Tierras Bajas	0
Quebrado	+ 2
Accidentado o Montañoso	+ 3

[8.4.3] Como la coordinación Francesa (y Belga) entre Infantería y Artillería era muy deficiente, las ABU Francesas o Belgas que incluyan más de una unidad sufren un modificador + 1.

[8.4.4] Una unidad CAV Objetivo de una ABU, incluso si está apilada en un hex con otras unidades, recibe un modificador +3.

[8.4.5] Un HAR Alemán o HAR Francés 120L apilado con una unidad CAV o INF, Objetivo de una ABU, recibe un modificador +3.

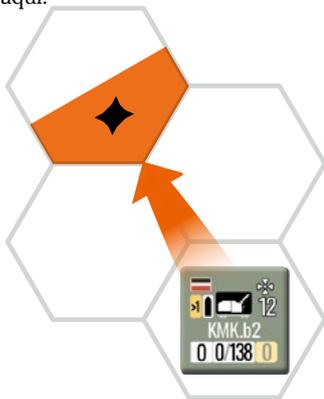
[8.4.6] Un SAR Alemán apilado con una unidad CAV o INF, Objetivo de un ABU, recibe un modificador + 5.

[8.4.7] Si la tirada modificada va más allá de 16, el resultado ABU debe leerse una columna a la izquierda, añadiendo - 2 a los modificadores.

[8.5] Bombardeo de Artillería vs. Fortificación (ABF)

[8.5.1] Una unidad puede lanzar un ABF sólo en sus hexes frontales [6.2.1], y sólo contra un hex donde existan una o varias Fortificaciones [4.4]. No tendrá efecto alguno sobre ninguna unidad enemiga en el hex.

[8.5.2] Las unidades SAR que tienen Capacidades de Fuego de Largo Alcance [2.5.16] y no están en una ZOC enemiga pueden Bombardear Fortificaciones en la primera mitad de su Alcance de segundo hex, como se muestra aquí.



[8.5.3] Durante una ABF, se suman los Valores AFF de todas las unidades que participan en este Bombardeo.

[8.5.4] En un hex donde varias unidades están apiladas juntas, el atacante puede elegir cuál de ellas atacará en el mismo ABF.

[8.5.5] Un ABF se resuelve completamente antes de lanzar otro ABF.

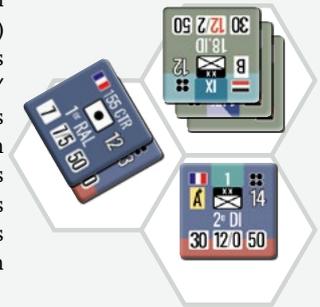
[8.5.6] Contra cada Fortificación, sólo puede lanzarse un ABF (con o sin Asalto [11.5]) durante la Fase de Bombardeo, a menos que se explique en la Regla [8.6.4].

[8.5.7] Los ABF de Asalto [11.5] se dan en la Fase de Bombardeo pero se dan al inicio de la Fase de Combate. Así, una unidad implicada en un ABF de Asalto no Dispara durante la Fase de Bombardeo [11.5.1].

EJEMPLO 7:

BOMBARDEO DE ARTILLERÍA VS. UNIDADES

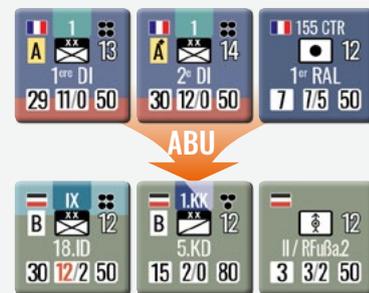
La 1ere DI Francesa, la 2e DI y el 155 CTR de la 1er RAL (HAR) Bombardean a las unidades Alemanas de la 18.ID, 5.KD & II/RFuSa.2 con un ABU. Las unidades Francesas se sitúan en dos hexes de frente Claros diferentes [8.2.1]. Las unidades Alemanas, adyacentes a todas las unidades Francesas, también están en un hex Claro.



Cálculo del ARF:

El ARF Francés total es: $12 + 11 + 7 = 30$ PTS. Esto se redondea a la columna 26 [8.3.3]. Con un total de 26, el ARF puede golpear a cada unidad Alemana apilada en el hex Objetivo [8.3.1].

La tirada de un d20 obtiene un "3" dividido por dos y redondeado a un "2" [8.3.2]. El resultado, que se encuentra en la columna "26" con una tirada de dados de "2" [8.3.3] es: "-1".



Resultados ABU:

• Resultado ABU vs. la 18.ID:

La unidad Alemana tiene + 1 modificador ya que varias unidades Francesas están participando en el ABU [8.4.3]. El resultado de la Tabla pasa de "2" (+ 1) a "3". Así, el resultado es ahora un "o". Entonces, la 18.ID debe pasar una Prueba CAB [5.1]. El jugador Alemán saca un "4" en el d20; necesitaba un "12" o menos (el CAB de la 18.ID es 12) así que la unidad GER pasa con éxito [5.1.1].



• Resultado ABU vs. 5.KD:

La unidad Alemana recibe un modificador + 1 ya que varias unidades Francesas están participando en la ABU [8.4.3]. La unidad Alemana también recibe un modificador + 3 ya que es una unidad CAV, que es el Objetivo de una ABU [8.4.4]. El -1 se modifica así a un resultado +3. Entonces, el 5.KD debe pasar una prueba CAB [5.1]. El jugador Alemán saca un "6" en el d20, y necesitaba un "15" o menos (5.KD CAB es $12 + 3 = 15$ [5.1.2]), así que la unidad GER tiene éxito, de nuevo. [5.1.1].



• Resultado ABU vs. la II/RFuSa.2:

La unidad Alemana obtiene un modificador + 1 ya que varias unidades Francesas están participando en el ABU [8.4.3]. La unidad Alemana también recibe un modificador + 3 ya que es una unidad HAR Alemana, con una unidad CAV o INF en su hex, que es el Objetivo de una ABU [8.4.5]. El -1 se modifica así a un resultado +3. Entonces, el II/RFuSa.2 debe pasar una Prueba CAB [5.1]. El jugador Alemán saca un "16" en el d20, y necesitaba un "15" o menos (II/RFuSa.2 CAB es $12 + 3 = 15$), así que la unidad GER falla [5.1.1] con un Paso de pérdida, eliminando la II/RFuSa. [2.4.6].



[8.6] Tabla ABF y Resultado

[8.6.1] El atacante que lanza un ABF determina primero un hex Objetivo donde existan una o varias Fortificaciones. Si existen varias Fortificaciones en el hex Objetivo, el atacante anunciará, antes de resolver el ABF, su orden de prioridad.

[8.6.2] Los resultados de un ABF se resuelven mediante la tirada de un d20, y el resultado debe dividirse por dos (redondeado al alza).

[8.6.3] Según cada categoría de Fortificaciones, son:

-  Fuerte de Mampostería, identificado por un fondo blanco,
-  Fuerte de Mampostería Mejorada o "Feste" Normal, identificado por un fondo negro,
-  Fortaleza de Hormigón Mejorada o un "Feste" Moderno, identificado por un fondo amarillo,

El atacante utilizará la línea correspondiente de la Carta de Ayuda al Jugador. La columna a utilizar es la correspondiente al Valor total de AFF (redondeado a la columna más cercana de la Tabla si es necesario). El resultado del Bombardeo se encuentra en la intersección de la columna explicada anteriormente y el resultado de d20 con todas las modificaciones aplicables (0.5 x d20 + modificadores ABF).

Explicación de un Resultado ABF	
Resultado	Explicación
○+2	<ul style="list-style-type: none"> • si la Prueba CAB falla para un Fuerte, se destruye. • si la Prueba CAB falla para un "Feste", pierde un Paso y la ficha se gira hacia su trasera. + 2 : Mod. positivo al CAB (beneficioso para el defensor).
● ○-2	<ul style="list-style-type: none"> • Un Fuerte (Mampostería, Mampostería Mejorada, Hormigón Mejorada) es destruido automáticamente, y como bonificación, otro Fuerte situado en el mismo hex debe pasar su Prueba CAB [5.1.1] con los modificadores del resultado ABF y es destruido si falla. • La "Feste" pierde automáticamente un Paso y la ficha se gira a su trasera. Debe superar su Prueba CAB y se destruye si falla. - 2 : Mod. negativa al CAB (beneficiosa para el atacante).

[8.6.4] Cuando un ● En caso de que el resultado del ABF ocurra en un hex en el que existan múltiples Fortificaciones, una segunda Fortificación, elegida por el atacante, tendrá que pasar su Prueba CAB con los modificadores negativos ya explicados; si esta segunda Fortificación tiene mejor protección que la primera Fortificación Objetivo, añadirá un + 10 al CAB; si la segunda Fortificación tiene menor protección que la primera, añadirá un - 6 al CAB. En caso de que esta segunda Fortificación no sea destruida, un segundo ABF puede, como excepción, ser hecho contra ella con otras unidades ART.

[8.7] Modificadores ABF

[8.7.1] En la resolución ABF, los modificadores + son beneficiosos para el defensor y los modificadores - para el atacante. Se suman como números relativos y cambian el resultado de la tirada.

[8.7.2] Una unidad SAR que Dispara más allá de un hex de Alcance [8.5.2] tiene un modificador desfavorable de + 5.

[8.7.3] Una Fortificación en un hex de terreno Accidentado o Montañoso da a un ABF un modificador desfavorable de + 4.

[8.7.4] Si la tirada modificada es más de 12, el resultado ABF debe leerse una columna a la izquierda, añadiendo - 2 a los modificadores.

[8.8] Baja Munición

[8.8.1] La escasez general de Munición comenzará en el Turno de Juego 20. Así que desde ese Turno hasta el final de la partida todos los ABUs y ABFs, a menos que sean hechos por SAR ya bajo la Regla de Baja Munición desde el comienzo de la partida [2.5.17], incurrirán en un modificador desfavorable + 4. A partir del Turno de Juego 22 y hasta el final de la partida, todos los ARF se reducen en un 50% además del modificador desfavorable + 4.

[8.8.2] Las unidades SAR marcadas con iconos de Munición blancos o azules [2.5.17] pueden Disparar desde el primer Turno de Juego (GT1) 12 veces para cañones de 42 cm y 25 veces para morteros pesados de 30,5 cm u obuses de 28 cm. Para escenarios específicos o aquellos que no comienzan en el primer Turno de Juego, un SSR menciona la Munición disponible. Tras cada Bombardeo, el marcador de Munición se desplazará una casilla hacia abajo en el Registro General. Si el marcador llega a 0, no hay Bombardeos.



EJEMPLO 8: BOMBARDEO DE ARTILLERÍA VS. FORTIFICACIONES

El HAR III/Fuša.1 Alemán (ocho morteros de 21 cm) lanza un ABF contra la Ciudadela de Charlémont en Givet.

No hay ninguna unidad Francesa en el hex. La unidad Alemana está adyacente a la Ciudadela, que también está situada en uno de sus hexes frontales [8.5.1].



Cálculo de la AFF:

El AFF Alemán total es: 12 PTS [8.5.3].

La Ciudadela de Charlémont es un Fuerte de Mampostería identificada por un fondo blanco [4.4], por lo que la línea que debe utilizarse en la Tabla de resultados ABF es la que está escrita en negro sobre fondo blanco; la columna que debe utilizarse, redondeada hacia abajo, es la de 10 PTS [8.6.3].

Resultados ABF:

La tirada d20 obtiene un "11" dividido por dos y redondeado a un "6" [8.6.2]. El Bombardeo recibe un modificador desfavorable de + 4 ya que la Ciudadela está situada en Terreno Quebrado [8.7.3], por lo que tenemos "6" + 4 = 10. Así, el resultado en la Tabla de Resultados ABF [8.6.3] es "○-1":

La CAB de la Ciudadela de Charlémont de 12 debe probarse ahora, con un modificador desfavorable de -1, por lo que su CAB pasa a ser ahora de 11 [5.1.2].

El jugador Francés saca un "5" en el d20; la Ciudadela resiste el ABF y no es destruida como "5" ≤ 11 [5.1.1].

Durante el siguiente Turno, el jugador Alemán lanza un nuevo ABF con el III/Fuša.1 reforzado por el ÖFAB.2 contra la Ciudadela.

Todas sus unidades ART están adyacentes a la Ciudadela, que también está situada en uno de sus hexes frontales [8.5.1].



Cálculo de la AFF:

El AFF Alemán total es: 12 + 40 = 52 PTS [8.5.3].

La Ciudadela de Charlémont es un Fuerte de Mampostería identificada por un fondo blanco [4.4], por lo que la línea que debe utilizarse en la Tabla de Resultados ABF es la escrita en negro sobre fondo blanco; la columna que debe utilizarse, redondeada hacia abajo, es la columna 52 PTS, [8.6.3].

Resultados ABF:

La tirada d20 obtiene un "15" dividido por dos, y por tanto redondeado a un "8" [8.6.2].

El Bombardeo recibe un modificador desfavorable de + 4 ya que la Ciudadela está en terreno Quebrado [8.7.3], así que tenemos "8" + 4 = 12. Por lo tanto el resultado en la ABF [8.6.3] es "○-13": La Ciudadela de Charlémont queda automáticamente destruida, ya que, con un CAB de 12, no puede pasar una Prueba -13 CAB [5.1.2].



[9] COMBATE

Los primeros Combates del verano de 1914 eran enormes choques de Infantería. Un buen trabajo de campo, un apoyo Artillero eficaz, una identificación precisa del enemigo y ataques realizados con fuerzas fuertes eran las claves para ganar una batalla.

[9.1] Combate

[9.1.1] El atacante puede iniciar un Combate sólo durante su Fase de Combate contra un hex ocupado por el enemigo si todas las unidades atacantes cumplen las siguientes condiciones:

- no están Activas (han Bombardeado) en la Fase de Bombardeo [8.1.3],
- están adyacentes y la unidad atacada está en sus hexes frontales [6.2.1],
- son de la misma Nacionalidad,
- y no están marcadas con "Paso Perdido" por las pérdidas sufridas en un ABU [8.3.4] o un Combate [9.3.6] & [9.6.2] o en ABF de Asalto [11.5.6].

No más de 12 Pasos Totales, sean INF o CAV, pueden atacar fuera de un hex.

[9.1.2] Durante la Fase de Combate, el atacante puede iniciar tantos Combates como quiera, siempre cumpliendo [9.1.1]. Estos Combates se resuelven en el orden elegido por el atacante.

[9.1.3] Cuando un hex es atacado, todas las unidades enemigas que ocupen ese hex deben ser atacadas.

[9.1.4] En una Fase de Combate una unidad sólo puede iniciar un ataque o sólo puede ser atacada una vez, excepto cuando se da [9.3.3].

[9.1.5] El atacante no está obligado a que todas las unidades presentes en el mismo hex participen en el mismo Combate. Algunas pueden atacar un hex, otras otro, y otras pueden quedar inactivas. No es posible un Combate que incluya sólo ARF(s) del bando atacante contra un hex ocupado por el enemigo.

[9.1.6] Una unidad CAV o INF Alemana o Británica que inicia el Combate tiene la opción de comprometerse totalmente en el Combate con su CBF o parcialmente sólo con su ARF. Aún así, para que se produzca un Combate, al menos una unidad atacante debe estar totalmente comprometida.

[9.1.7] Una unidad que haya sufrido pérdidas no podrá ser totalmente comprometida como atacante en un Combate si su CBF está en rojo claro [2.5.12]. En este caso, y si su tipo y Nacionalidad lo permiten [9.1.6], sólo puede participar parcialmente en un Combate.

[9.1.8] Durante un Combate, el atacante [9.1.1] & [9.1.4] sumará:

- El CBF de las unidades CAV e INF totalmente comprometidas [9.1.6],
- El ARF de las unidades CAV e INF parcialmente comprometidas [9.1.6],
- El CBF de todas las unidades ART comprometidas.

El defensor no cuenta las unidades que ya han combatido [9.1.4], (por ejemplo, ya se han retirado al hex ahora atacado en un Combate anterior en este Turno de Jugador).

Suma el CBF de todas las unidades presentes en el hex.

[9.1.9] En el bando Aliado, cuando varias Nacionalidades están apiladas juntas en el hex defensor, el jugador Aliado tendrá que elegir qué Nacionalidad usará su Valor completo (es decir, CBF) y los demás estarán al 50% (es decir, dividido por dos, sin redondeo).

[9.1.10] Unidades SAR [2.2.2] sin ARF serán automáticamente destruidas si son atacadas por al menos 1 PT CBF si están solas en un hex.

[9.1.11] El Combate se resuelve en base a la relación entre el total de ARFs & CBFs del atacante contra el total de CBFs del defensor [9.1.8]. A mayor proporción, más posibilidades tendrá el atacante de derrotar al defensor.

[9.1.12] En la Tabla de Resultados del Combate, busca la columna correspondiente al Ratio exacto, redondeando a la baja si es necesario.

[9.1.13] Los Resultados de un Combate se aplican inmediatamente antes de pasar al Combate siguiente.

[9.1.14] Las unidades HQ o ENG no aportarán nada al bando atacante o defensor durante un Combate.

[9.1.15] Dada la gran cantidad de casos históricos de sorpresa táctica y para evitar que los Combates se conviertan en un tedioso ejercicio matemático, recomendamos que para cada Combate contra un hex, al atacante sólo se le permita calcular una relación de probabilidades con su calculadora antes de decidir si ataca o no.

[9.2] Retirada de Caballería

[9.2.1] Si el atacante inicia el Combate sin ninguna unidad CAV contra una unidad CAV enemiga, ya sea sola o apilada con otras unidades enemigas, esta unidad CAV puede Retirarse inmediatamente de este Combate.

[9.2.2] La(s) unidad(es) CAV que se Retira(n) debe(n) ser Retirada(s) un hex por el defensor, hacia su Línea de Comunicaciones (LOC) [13]. Las unidades del atacante pueden ahora avanzar al hex vacío o deben iniciar Combate si alguna unidad enemiga está todavía en el hex desalojado.

[9.2.3] Si múltiples unidades de CAV se Retiran de un hex según la Retirada de Caballería, se les permite Retirarse a hexes diferentes siempre que cumplan [9.2.1] & [9.2.2].

[9.2.4] Si una unidad CAV en Retirada entra en la ZOC de una unidad enemiga durante la Retirada de Caballería, debe pasar una Prueba CAB [5.1], a menos que una unidad amiga ocupe el hex en el que entra.

[9.2.5] Una unidad CAV no puede mover fuera del mapa o a través de un lado de hex de Cordillera en Retirada de Caballería.

[9.2.6] Una unidad atacante que no pueda iniciar el Combate debido a la Retirada de Caballería no podrá iniciar ningún otro Combate durante su Fase de Combate.

[9.2.7] Una unidad CAV que ya se ha Retirado de un hex según la Retirada de Caballería debe Combatir si es atacada de nuevo durante la misma Fase de Combate y no puede Retirarse de nuevo.

[9.2.8] Una unidad de HQ apilada en un hex con CAV o unidad INF, que es atacada por una fuerza que no incluye CAV, también puede realizar Retirada de Caballería, cumpliendo [9.2.2], [9.2.3], [9.2.4] y [9.2.5].

[9.2.9] Tras la Retirada de Caballería, debe cumplir el Límite de Apilamiento [6.4.3].

[9.3] Tabla de Resultados de Combate

[9.3.1] Las unidades no implicadas en Combate [9.1.5], o sólo parcialmente implicadas en un Combate [9.1.6], no se ven afectadas de ninguna manera por los Resultados de ningún Combate.

[9.3.2] Un Combate se resuelve por la tirada de un d20. El Resultado del Combate se puede encontrar en el cruce de la línea del d20 y la columna del Ratio de Combate entre probabilidades en la Tabla de Resultados del Combate. Prisioneros, heridos, muertos, desaparecidos en acción y equipo perdido son las consecuencias del Combate, representadas en el juego a través de varios resultados de pérdida de Pasos.

Explicación del Resultado de Combate		
Parte Superior del Resultado		
Cada unidad atacante afectada debe superar una Prueba CAB, de lo contrario pierde 1 Paso.	Cada unidad atacante afectada debe superar una Prueba CAB, de lo contrario pierde 1 Paso.	Cada unidad atacante afectada debe superar una Prueba CAB, de lo contrario pierde 1 Paso.
- 4 : Modificador negativo para CAB.	+ 6 : Modificador positivo para CAB.	+ 8 : Modificador positivo para CAB.
○- 4	○+6	○+ 8
○- 4	● ○ 0	● ● ○- 4
Cada unidad defensora afectada debe superar una Prueba CAB, de lo contrario pierde 1 Paso.	● ○ : Cada unidad defensora afectada pierde 1 Paso y si falla la Prueba CAB, pierde otro Paso.	● ● ○ : Cada unidad defensora afectada pierde 2 Pasos y si falla la Prueba CAB, pierde un tercer Paso.
- 4 : Modificador negativo para CAB.	0: Modificador neutral para CAB.	- 4 : Modificador negativo para CAB.
Parte Inferior del Resultado		

[9.3.3] El jugador con el peor Resultado de Combate debe tomar una pérdida automática de Paso [9.3.2] (●, ○ ● ●, ○ ● ● ●) para cada una de sus unidades INF y CAV totalmente comprometidas [9.3.1] primero. Entonces, las unidades de INF y CAV totalmente comprometidas de ese jugador deben pasar una Prueba CAB, y recibir otro Paso de baja si la unidad falla. El otro jugador tomará entonces las pérdidas de Pasos automáticas de sus unidades INF y CAV totalmente comprometidas y realizará las Pruebas CAB de sus unidades totalmente comprometidas. Recuerda que las PIOs se tratan como INF [2.2.1].

- es decir, en (a) $\circ +3$ / (d) $\bullet \circ -5$, el defensor (siempre totalmente comprometido [9.1.6]) sufre un Paso de pérdida por cada una de sus unidades INF y CAV primero, y hace una Prueba CAB con un -5 por estas mismas unidades y sufrir otro Paso de pérdida si falla/ Entonces el atacante hace una Prueba CAB con un +3 por cada una de sus unidades INF y CAV totalmente comprometidas [9.3.1], y sufrir un Paso de pérdida si la unidad falla.

- es decir, en (a) $\circ -4$ / (d) $\circ -5$, el defensor debe superar su Prueba CAB con un -5 para cada una de sus unidades INF y CAV primero y perder un Paso si la unidad falla / Entonces, el atacante debe superar una Prueba CAB con un -4 para cada una de sus unidades INF y CAV totalmente comprometidas, y perder un Paso si falla.

- Si los resultados son los mismos, el defensor debe Probar primero, es decir, en (a) $\circ -4$ / (d) $\circ -4$, y debe pasar primero sus Pruebas CAB. El bando con la primera unidad en sufrir 1 o más Pasos de pérdida es el bando que debe Retirarse un hex con todas las unidades que perdieron 1 o más Pasos. El otro bando, sea cual sea el Resultado, nunca se ve obligado a Retirarse, ni siquiera en el caso de una Prueba CAB fallida.

Las unidades con un Rango de Unidad de A+ o A sólo deben Retirarse cuando estén en un Nivel de Desgaste $\bullet \bullet$ o peor [2.4.6]. Después de todas las Pruebas CAB (y cualquier posible Retirada) de las unidades INF y CAV de un jugador, si sólo hay unidades HQ, ENG, ART o unidades que estuvieron implicadas en un Combate previo este Turno de Jugador en el hex [9.1.4], entonces esas unidades tendrán que aplicar los Resultados del Combate.

En este caso específico, una unidad SAR transportada por Ferrocarril siempre realizará su Prueba CAB en último lugar, y si está sola en el hex en ese momento, es destruida automáticamente, sin tirada de dado. En esencia, esta unidad no tuvo tiempo suficiente para escapar.

Para otras unidades (unidad SAR Motorizada incluida), si no sufren un Paso de pérdida después de la Prueba CAB, el jugador elige si Retira o no estas unidades un hex, (Ver Ejemplo 9, Caso #2).

La Retirada de una unidad SAR Motorizada está permitida independientemente de si está por su lado de Movimiento o (FIP), pero tras la Retirada, se gira a su lado de Movimiento, si no lo estaba ya.

[9.3.4] Si la tirada modificada es más de 25, el Resultado del Combate se lee una columna a la izquierda, con - 8 a los modificadores originales.

[9.3.5] Si la tirada modificada es inferior a - 4, el Resultado del Combate se lee una columna a la derecha, con + 8 a los modificadores originales.

[9.3.6] Un Paso de pérdida recibido impedirá a la unidad participar en Combate durante el siguiente Turno de Juego, a excepción de las unidades de Rango A+.

Las pérdidas de dos Pasos recibidas impedirán a la unidad entrar en Combate durante los dos Turnos de Juego siguientes, con la excepción de las unidades de Rango A+ y A, a las que sólo se les impide entrar en Combate durante el siguiente Turno de Juego. Se proporcionan marcadores para servir como recordatorio.

Sea cual sea el número de Pasos perdidos, una unidad siempre podrá participar defensivamente en un Combate.



[9.3.7] En el caso de que una unidad reciba 1 o más Pasos pérdidas adicionales mientras ya está marcada con un marcador, el marcador se gira al lado más desfavorable, "2+ Pasos Perdidos".

[9.4] Modificadores de Combate

[9.4.1] Durante la Resolución del Combate, los modificadores + benefician al defensor y los - al atacante. Se suman como números relativos y cambian el resultado del d20 [9.3.2] para la Resolución del Combate. Las unidades parcialmente comprometidas [9.1.6] no generan ningún modificador al Combate en curso; sólo las unidades totalmente comprometidas lo hacen.

[9.4.2] Cuando varias unidades totalmente comprometidas están atacando desde hexes diferentes, usa sólo los modificadores de terreno y de lado de hex [9.4.3], [9.4.4] y [9.4.5] del hex más desfavorable para el atacante.

[9.4.3] Las unidades INF o CAV atacantes en Combate totalmente comprometidas contra unidades enemigas situadas detrás de los siguientes tipos de terreno de lados de hex sufren los siguientes modificadores:

Modificadores de Lado de Hex			
Bosque Espeso		Unidades que pueden cruzar, o no pueden cruzar este lado de hex [7.2],	+3 +9
Cordillera		Unidades que pueden cruzar, o no pueden cruzar este lado de hex [7.2],	+6 +18
Río Menor o Canal		Simple o doble Río Menor o Canal	+6
Río, Pantano o Estanque		Río (simple o doble), Pantano o Estanque	+12
Río Mayor con Puente u Orilla parc. Inundada		Río Mayor (simple o doble) con Puente o lado de hex parcialmente Inundado [4.2] & [17.2]	+18
Río Mayor sin Puente u Orilla Inundada		Río Mayor (simple o doble) sin Puente o Puente destruido o lado de hex Inundado [4.2] & [17.2]	+26

Una unidad no puede estar parcialmente comprometida [9.1.6] a través de un lado de hex de Cordillera durante un Combate.

EJEMPLO 9: COMBATE



(+30+29) PTS de Combate

(33+3) PTS de Combate

59/36 => El Ratio es de 1,64 : 1, redondeado a 1,5 : 1 [9.1.12].

Adicional al Combate:

+ 1 modificador por uniformes llamativos [9.4.7],
- 1 por un ataque realizado desde 2 hexes [9.4.10].
Así que el modificador total al d20 [9.4.1] es + 1 - 1 = 0.

Caso # 1: si la tirada de d20 obtiene un "2"

El resultado final es : "2" + 0 = 2. En la columna 1,5 a 1 con un 2 es el siguiente resultado: Atacante (a) $\circ +3$ / Defensor (d) $\bullet \circ +3$. El jugador Alemán (defensor) ha obtenido los peores Resultados de Combate por lo que la 32.ID pierde un Paso y se Retira [9.3.3] y hace Prueba CAB con un +3, por lo que su CAB pasa a ser 12 +3 = 15 [5.1.2].

El jugador Alemán saca un "15", pasa su Prueba CAB. Como la ART y el el HQ están solas, sufren las consecuencias del Combate: $\bullet \circ +3$. Como estas unidades tienen un solo Paso, ahora se destruyen [9.3.3].

Caso # 2: si la tirada de d20 obtiene un "12"

El resultado final es : "12" + 0 = 12. En la columna 1,5 a 1 con un 12 obtenemos el siguiente resultado: $\circ 0$ / $\circ -7$

El jugador Alemán (d) ha obtenido los peores Resultados de Combate por lo que tendrá que pasar primero la Prueba CAB de sus unidades [9.3.3]. El 32.ID chequea su test CAB con un modificador - 7, por lo que su CAB pasa a ser: 12 - 7 = 5 [5.1.2]. El jugador Alemán saca un "18" en su Prueba, un fallo, muy por encima del "5" o menos necesario para pasar la Prueba [5.1.1].

La unidad Alemana pierde un Paso (su nuevo Nivel de Desgaste es \bullet), y debe Retirarse un hex, siendo el jugador que debe Retirarse en este Combate según [9.3.3].

Como la unidad ART & HQ están solas, sufren las consecuencias del Combate [9.3.3] $\circ -7$. La FuSa.1 chequea su Prueba CAB con un modificador - 7, por lo que su CAB pasa a ser 12 - 7 = 5 [5.1.2]. El jugador Alemán saca un "5" en su Prueba CAB y tiene éxito. La unidad puede Retirarse [9.3.3]. El HQ chequea su Prueba CAB con un modificador - 7, por lo que su CAB pasa a ser 14 - 7 = 7 [5.1.2]. El jugador Alemán saca un "5" en su Prueba CAB y tiene éxito. La unidad también puede Retirarse [9.3.3].

Caso # 3: si la tirada de d20 obtiene un "16"

El resultado final es : "16" + 0 = 16. En la columna 1,5 a 1 con un 16 obtenemos el siguiente resultado: $\circ -1$ / $\circ -6$.

El jugador Alemán ha obtenido los peores Resultados del Combate, por lo que tendrá que superar primero la Prueba CAB de sus unidades [9.3.3].

El 32.ID chequea su Prueba CAB con un modificador - 6, por lo que su CAB pasa a ser 12 - 6 = 6 [5.1.2]. El jugador Alemán saca un "6" en su Prueba CAB y tiene éxito. Por tanto, no hay necesidad de que las unidades ART y HQ chequeen su Prueba CAB, ya que no están solas [9.3.3].

[9.4.4] En el Combate, pueden surgir dificultades de despliegue cuando demasiadas unidades CAV o INF atacantes están implicadas desde el mismo hex. Dependiendo del tipo de terreno del hex del atacante y del defensor, hay un número máximo de Pasos INF o CAV que pueden atacar desde cada hex. Además, la tirada de Combate puede verse modificada negativamente por Modificador de Terreno:

Terreno Defensor	Terreno Atacante	Max Total Pasos Atac.	Modificadores Terreno
Claro o Tierras Bajas	Claro o Tierras Bajas	12 [9.1.1]	0
	Quebrado, Accidentado o Montañoso	12 [9.1.1]	+4
Quebrado	Claro o Tierras Bajas	12 [9.1.1]	+10
	Quebrado, Accidentado o Montañoso	9	+12
Accidentado	Claro o Tierras Bajas	12 [9.1.1]	+14
	Quebrado	9	+16
	Accidentado	9	+20
	Montañoso	6	+20
Montañoso	Claro o Tierras Bajas	9	+22
	Quebrado, Accidentado o Montañoso	6	+22

Los Pasos Totales de una unidad CAV o INF totalmente comprometida [9.1.6] se cuentan normalmente, pero para una unidad parcialmente comprometida, sólo cuenta 1 Paso. Para unidades BCA, BCP y JB [2.5.19] sólo cuentan la mitad de Pasos (se retienen fracciones, sin redondeo).

[9.4.5] Cuando una unidad BCA, BCP & JB [2.5.19] o MIN participa ofensivamente en un Combate donde el número máximo de Pasos de ataque es 9 [9.4.4], el atacante gana un modificador de -3. Éste se incrementa a -6 si el número máximo de Pasos es 6. Estas unidades están entrenadas para operar en terreno difícil.

[9.4.6] Una unidad CAV implicada en cualquier Combate y situada en un hex de terreno Accidentado o Montañoso, incurrirá en un modificador +12 si ataca y -12 si defiende.

[9.4.7] Si alguna unidad con uniformes llamativos [2.5.18] ataca en Combate, incurrirá en un modificador +1.

[9.4.8] Cuando el defensor es atacado por cualquier unidad por su Flanco [6.2.1] o [6.3.1], el atacante obtendrá un modificador ventajoso de -10.

[9.4.9] Cuando el defensor es atacado por una unidad por Retaguardia [6.2.1] o [6.3.1], el atacante obtendrá un modificador -16 muy ventajoso.

[9.4.10] Cuando se ataca desde varios hexes, los siguientes modificadores de ventaja ayudarán al atacante en su Combate:

Cuenta un hex sólo si una unidad INF o CAV totalmente comprometida [9.1.6] ataca. Modificadores no acumulativos.	Modificador
Atacando desde 2 hexes	-1
desde 3 hexes	-3
desde 4 hexes	-4
desde 5 o 6 hexes	-5

[9.4.11] Las unidades INF atacantes del mismo Cuerpo, a menos que sean autónomas [2.5.7], obtendrán un modificador desfavorable de +5 si hay dos o más hexes entre ellas o si una de las dos unidades pertenecientes al mismo Cuerpo está destruida o desaparecida, cuando ataquen en un Combate estando totalmente comprometidas [9.1.6].

[9.4.12] Hasta el final del Turno de Juego 17, todos los DR o DT Franceses, excepto los DR 70e (Rango de Unidad "A" [2.5.14]) tendrán que pasar con éxito una Prueba CAB cuando ataquen. Por cada fallo en la Prueba CAB, se añadirá un modificador de +3 al Combate.

EJEMPLO 10: COMBATE

El jugador Francés inicia un Combate en GT19 con estas unidades. Las unidades Francesas están adyacentes a las siguientes unidades Alemanas que están en sus hexes frontales [9.1.1].

Situación antes del Combate:



Cálculos de Combate:

77 PTS contra 33, da un Combate con un Ratio de 2,3 : 1, redondeado a 2 : 1 [9.1.12].

Resultado de Combate:

Digamos que los modificadores son +15 y el resultado del dado muestra un "17": $15 + "17" = 32$, como el resultado Máximo en la Tabla de Resultados del Combate es la línea "25", los Resultados del Combate no pueden ser leídos, por lo que debe ser leído una columna a la izquierda, en la columna 1.5 a 1 con los modificadores disminuidos en 8 [9.3.4], por lo que los Resultados del Combate, son $32 - 8 = 24$ leídos en la columna 1.5 a 1, lo que da:

a	○-3
d	○-4

El jugador Alemán (d) ha obtenido los peores Resultados del Combate por lo que tendrá que pasar la Prueba CAB de sus unidades [9.3.3].

El 20.ID mira su Prueba CAB con un modificador -4 según los Resultados del Combate, su CAB pasa a ser $12 - 4 = 8$ [5.1.2], saca un "18" y como "18" > 8, pierde un paso [5.1.1]. La ficha se gira a su lado ● [2.4.6] y la unidad se Retira un hex.

El jugador Alemán se convierte en el bando que tendrá que Retirarse en caso de fallar la Prueba CAB [9.3.3]. El II/RFuBa.2 ahora que está solo en el hex debe hacer su Prueba CAB [9.3.3] con el mismo modificador de Resultado de Combate de -4, por lo que su CAB es $12 - 4 = 8$ [5.1.2], saca "15" y como "15" > 8, pierde 1 Paso [5.1.1], y es destruido inmediatamente [2.4.6].

El jugador Francés debe ahora mirar la Prueba CAB de sus unidades con un modificador de -3, pero no tendrá que Retirarse en caso de fallo [9.3.3].

El CAB de la 1e DI es $13 - 3 = 10$, el CAB de la 2e DI es $14 - 3 = 11$, el CAB de la 51e DR es $12 - 3 = 9$ sin tener en cuenta ninguno de los modificadores del CAB de [9.5].

El 1er DI saca un "8", y el 2e DI saca un "11", por lo que no pierden un Paso ya que $8 \leq 10$ y $11 \leq 11$ [5.1.1]. El 51e DR saca un "13" y pierde 1 Paso ya que $13 > 9$ [5.1.1], y la ficha del 51e DR se gira a su lado ● [2.4.6].

Situación despues del Combate:



[9.5] Prueba CAB durante un Combate

[9.5.1] Cuando una o varias unidades con un ARF rojo [2.5.11] y o cuando una o varias unidades PIO [2.5.4] están en un Combate, cada una bajará en 1 el CAB de todas las unidades enemigas que estén en este Combate.

- es decir, no menos de -1 al CAB del enemigo sea cual sea el número de unidades con estado AFF rojo y PIO y no menos de -2 cualquiera que sea el número de unidades con estado AFF rojo y PIO.

[9.5.2] Si una o más unidades HAR con un ARF total de 5 a 11 PTS están implicadas en un Combate, disminuirán el CAB de todas las unidades enemigas implicadas en este Combate en 1. Si el ARF total de estas unidades HAR es de 12 PTS o más, el CAB disminuirá en 2.

[9.5.3] Una unidad SAR no Activa en la Fase de Bombardeo puede tomar parte en un Combate. El impacto psicológico del Bombardeo de Artillería sobre las tropas enemigas situadas en Atrincheramientos (Mejorados o Regulares) o en una Fortificación Antigua, [4.4], disminuirá en 2 el CAB de todas las unidades enemigas implicadas (atrincheradas) en este Combate. En este caso, se desplaza el marcador de Munición un espacio hacia abajo en el Registro General [8.8.2].

[9.5.4] Las unidades implicadas en Combate a menudo tendrán que probar su CAB, que será modificada según los resultados de [9.3] pero también por los listados en [7.4.2], [7.5.4], [9.5.1], [9.5.2], [9.5.3] & [15.1]. La Carta de Ayuda al Jugador contiene estos modificadores posibles.

EJEMPLO 11: PRUEBA CAB COMBATE

El jugador Alemán realiza un Combate con sus unidades:

- II, III / Fußa.12
5 PTS de CBF,
- I, II / Fußa.6
5 PTS de CBF,
- 34.ID
30 PTS de CBF con ARF rojo.

Las unidades Alemanas tienen 40 PTS de CBF en total.

Las unidades Francesas también tienen 40 PTS, así que hay un Ratio de 1:1.

La tirada es un "8", el resultado es:

a	○-3
d	○-4

Como los Alemanes tienen un total de 10 (5+5) PTS de ARF [9.5.2], y el ARF es rojo, [9.5.1], el resultado para los Franceses (d) con modificadores se convierte en $(-4 - 1 - 1) = -6$.



[9.6.4] En una Retirada, la Regla de Apilamiento [6.4.3] debe ser respetada y las unidades que no pueden Retirarse o las unidades que se Retiran fuera del mapa son destruidas.

[9.6.5] Después de la Retirada, cuando un hex está desprovisto de unidades enemigas, el jugador que no se ha Retirado, incluso con uno o más Pasos perdidos pero sin tener su CBF en color rojo claro (debilitado) [2.5.12], debe decidir inmediatamente si una o más de sus unidades implicadas en este Combate avanzarán al hex enemigo ahora evacuado. Este Avance no es obligatorio, pero cualquiera que sea la decisión del jugador no-Retirado, podrá cambiar la UFA de cualquiera de sus unidades, incluso si las unidades no Avanzan después del Combate. En caso de que el hex enemigo no esté desocupado, las unidades del atacante no pueden cambiar su AFU.

[9.6.6] El Avance después del Combate no está permitido para las unidades:

- unidades SAR,
- RAP Francesas,
- Unidades que han ejecutado un FOM [7.5].

[9.6.7] Una unidad puede Avanzar después del Combate a un hex vacío enemigo cruzando un lado de hex de terreno [4.2] si puede por MVT [7.2].

[9.7] Movimiento de Combate

[9.7.1] Este tipo de Movimiento limitado da al atacante la posibilidad de hacer pequeños ajustes en la línea de frente. Una unidad INF o CAV que no hizo nada durante la Fase de Bombardeo, la Fase de Movimiento y la Fase de Combate puede realizar un Movimiento de Combate.

[9.7.2] Durante el Paso B (opcional) de la Fase de Combate, un Movimiento de Combate da al jugador un Movimiento de un hex, pero sólo si la unidad pudiera hacer este MVT [7.2] considerando las Reglas habituales de MVT. Después de hacer un Movimiento de Combate, la UFA de la unidad puede cambiarse libremente. En lugar de mover un hex, el Movimiento de Combate también puede ser usado por una unidad sólo para cambiar su UFA.

[9.7.3] El Movimiento de Combate utilizado para entrar o salir de una ZOC enemiga tendrá que cumplir con [7.6].

[9.6] Retirada y Avance después del Combate

[9.6.1] Después del Combate, la Regla [9.3.3] dirá qué jugador y en qué condiciones las unidades que han sufrido al menos un Paso de pérdida tendrán que Retirarse automáticamente un hex. Cuando una unidad se Retira después de perder un Paso, su UFA puede ser cambiada libremente por el jugador propietario. Si una unidad se Retira después de perder dos Pasos o más, debe mantener su UFA original.

[9.6.2] Una unidad que se Retira a un hex vacío de unidades amigas y que está en una ZOC enemiga [6.1] tendrá que hacer una Prueba CAB de nuevo y perderá otro Paso si falla. En este caso, su marcador se girará al lado más desfavorable, "2+ Paso Perdido". La CAB de la unidad será modificada por cualquier unidad CAV enemiga que ejerza una ZOC en este hex y por el ARF total de todas las unidades enemigas que contribuyan a la ZOC, como sigue:

- sin ningún ARF, + 3
- con un ARF de 1 a 4 PTS: 0
- con un ARF de 5 a 11 PTS: - 3
- con un ARF ≥ 12 PTS: - 6
- con una unidad CAV enemiga que contribuya a esta ZOC: - 3.

[9.6.3] Una unidad INF que es forzada a cruzar un lado de hex con terreno que normalmente no se le permite cruzar [7.2] sufrirá un

Paso de pérdida adicional. (●) haciendo ésto. Una unidad CAV en la misma situación será destruida.

EJEMPLO 12: RETIRADA Y AVANCE DESPUES DEL COMBATE



El jugador Francés, con su 2e DIC en el hex Y25, y su 4e DI en el hex Y24, inicia un Combate contra el hex X25 donde hay Alemanes de la 11.ID. El 3e DIC está a más de dos hexes de distancia del 2e DIC (ambos están en el mismo Cuerpo, CAC) [9.4.11].

Situación antes del Combate:



Cálculos de Combate:

El RAL 2e, (1 Paso), tiene un CBF de 3 (que proviene de su ARF).
 El 2e DIC está a plena Fuerza (4 Pasos), y tiene un CBF de 29.
 El 4e DI está a plena Fuerza (4 Pasos), y tiene un CBF de 29.
 El 11.ID está a plena Fuerza (4 Pasos), y tiene un CBF de 30.
 Así que tenemos $3 + 29 + 29 = 61$ PTS frente a 30 PTS.
 El Ratio es de 2.03 a 1, redondeado a 2 a 1 [9.1.12].
 Ahora buscamos los peores modificadores del terreno para el atacante entre los hexes Y25 & Y24 [9.4.2]:
 En el hex Y25, tenemos un caso "Quebrado (atacante) vs Quebrado (defensor)", así que el modificador del terreno es +12 [9.4.4].
 En el hex Y24 tenemos un caso "Accidentado (atacante) vs Quebrado (defensor)", así que el modificador del terreno es +12 [9.4.4].
 También hay un Río Menor entre el hex Y24 y el hex X25, por lo que hay un modificador de +6.
 Así que tenemos, en Y24, los siguientes modificadores $+12 + 6 = +18$.
 Los peores modificadores del terreno para el atacante son aquellos desde donde el 4e DI está atacando, Y24 con un +18.

Cálculos Adicionales de Combate:

+1 modificador para los uniformes llamativos de 4e DI [9.4.7],
 -1 por un ataque ejecutado desde 2 hexes [9.4.10],
 +5 porque 2e DIC está a más de dos hexes de la otra unidad de su Cuerpo (la 3e DIC de CAC) [9.4.11].
 Así que el modificador total al d20 [9.4.1] es $+18 +1 -1 +5 = +23$.

Resultados del Combate:

La tirada de d20 obtiene un "7" por lo que el resultado final es: $"7" + 23 = 30$, por lo que el Ratio se ajusta una columna a la izquierda, de 2:1 a 1,5:1 [9.3.4], y ahora hay que restar 8 a 30 dando un 22.

En la columna 1,5 a 1 con un "22" obtenemos el siguiente resultado:

a	○ -3
d	○ -5

El jugador Alemán debe pasar la Prueba CAB de su unidad [9.3.3]. La 11.ID chequea su CAB con un modificador -5, por lo que su CAB pasa a ser $12 - 5 = 7$ [5.1.2].

El jugador Alemán saca un "18" en su Prueba CAB, un fracaso, muy por encima del 7 o menos necesario para pasar la Prueba CAB [5.1.1].

La unidad Alemana pierde un Paso (su nuevo Nivel de Desgaste es ●), y debe Retirarse un hex, siendo el jugador que debe Retirarse en este Combate según [9.3.3].

Por tanto, la unidad Francesa HAR no se ve afectada por la Prueba CAB. El jugador Francés debe comprobar ahora la Prueba CAB de sus unidades. 11.ID tiene un ARF rojo, por lo que todas las unidades Francesas tienen su CAB penalizada por -1 [9.5.1].

El CAB del 2e DIC pasa a ser $14 - 3 - 1 = 10$ [5.1.2].

La tirada de d20 da un "18", el DIC 2e pierde un Paso (su nuevo Nivel de Desgaste es ●) [5.1.1].

El CAB de 4e DI se convierte en $13 - 3 - 1 = 9$ [5.1.2].

La tirada de d20 da un "4", el 4e DI no pierde un Paso ya que $4 \leq 9$, necesario para superar la Prueba CAB [5.1.1].

Como la 11.ID Alemana tuvo que Retirarse de X25, las unidades Francesas tienen la opción de Avanzar un hex para entrar en X25, cambiando sus AFUs como deseen [9.6.5].

Situación despues del Combate:



[10] OBRAS DE CAMPO

Las primeras protecciones defensivas eran pequeños trozos de trincheras denominados Obras de Campo, cuyo objetivo era proteger del fuego de armas ligeras. Estas apresuradas Obras de Ingeniería, realizadas por los soldados con sus propias herramientas de Atrincheramiento, fueron el primer paso hacia la erección de una línea principal de resistencia. Como el Mando Francés tenía una mentalidad ofensiva hacia la "Offensive à Outrance" (Ofensiva a toda costa), al principio se construyeron pocas Obras de Campo. En el bando Alemán, las unidades eran más propensas a protegerse, ya que su doctrina no rehuía la protección como los Franceses, por lo que pudieron utilizar las Obras de Campo con mayor eficacia y rapidez.

[10.1] Construir Obras de Campo

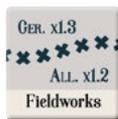
[10.1.1] Sólo las unidades INF y HAR pueden construir Obras de Campo. Para una unidad HAR, si actuó en la Fase de Bombardeo anterior, no puede construir Obras de Campo en el mismo Turno.

[10.1.2] En el Paso E (opcional) de la Fase de Combate, cuando está permitida la "Construcción de Obras de Campo", una unidad capaz [10.1.1] pero que no realizó una FOM puede intentar construir Obras de Campo. No podrá hacer nada más durante esta Fase de Combate.

[10.1.3] Para poder construir Obras de Campo, una unidad debe pasar primero una Prueba de CAB. Si se apilan varias fichas en el mismo hex, se usará la CAB más baja de las INF implicadas en el intento de construir Obras de Campo. Esta CAB tendrá los siguientes modificadores:

Condición	CAB modificador
Unidad INF que ya ha actuado durante una ABU	- 3
Unidad en Tierras Bajas	- 4
Alemán o Británico	- 5
Francés o Belga antes del GT10	- 8
Francés o Belga empezando en el GT10	- 5
La unidad no actuó durante la Fase de Movimiento precedente	+ 6
Empezando con el GT22 (con mejor equipo y experiencia)	+ 5

[10.1.4] Si se pasa la Prueba CAB, se coloca un marcador "Fieldworks" encima de la unidad o Apilamiento de unidades. Puesto que un hex puede contener algunas unidades en Campaña y otras no, el marcador "Fieldworks" se coloca sobre las unidades que están en Campaña. Aquellas unidades que están fuera de los Obras de Campo se colocan encima del marcador.



[10.1.5] Para cada escenario, el SSR indicará el N° máximo de Pruebas CAB fallidas por bando más allá del cual ese bando no puede construir más Obras de Campo en un Turno de Juego dado. Se dan marcadores para llevar el límite y el N° actual de Pruebas CAB fallidas de las Obras de Campo.



[10.1.6] Las unidades bajo marcadores de "Fieldworks" sólo recibirán sus beneficios si son atacadas sólo desde sus hexes frontales [6.2.1].

[10.1.7] Si múltiples unidades tienen Obras de Campo en el mismo hex, los hexes frontales cubiertos por las Obras de Campo se determinan por sus UFAs y ZOCs combinadas [6.3]. Para facilitar el juego, sólo se colocará un marcador de "Fieldworks" encima de un Apilamiento.

[10.2] Ventajas de las Obras de Campo

[10.2.1] Una unidad apilada con Obras de Campo verá mejorada su CBF cuando sea atacada durante el Combate, y en caso de que sea atacada por una ABU, la ARF enemiga se verá disminuida. La siguiente Tabla muestra los modificadores:

Durante un Combate		Multiplicador Defensivo
Obras de Campo Alemanas		X 1.3
Obras de Campo Aliadas		X 1.2

Durante un ABU		Multiplicador Defensivo
Obras de Campo Alemanas		Ataque ARF reducido en un 50%
Obras de Campo Aliadas		Ataque ARF reducido en un 50%

[10.2.2] En caso de un Combate contra un hex en el que algunas unidades tienen Obras de Campo y otras no, sólo las unidades con Obras de Campo obtendrán la bonificación defensiva.

[10.2.3] Para que los modificadores de las Obras de Campo ayuden al defensor en el Combate, al menos una unidad atacante debe atacar a través de un lado de hex de Obra de Campo.

[10.2.4] En el caso de un ABU contra un hex donde algunas unidades tienen Obras de Campo y otras no, el ABU se resolverá con diferentes ARFs mientras se siga cumpliendo con el número máximo de unidades afectadas por un Bombardeo.

[10.3] Perdiendo el Beneficio de Obra de Campo

[10.3.1] En cuanto una unidad abandona un hex con Obras de Campo, pierde su bonificación. Lo mismo ocurre si una unidad cambia su UFA.

[10.3.2] Tan pronto como un marcador de Obra de Campo esté solo en un hex sin que ninguna unidad se beneficie de él, se Retira del mapa.

[11] FORTIFICACIONES

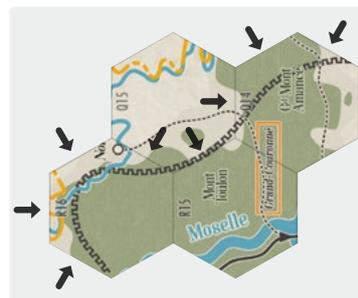
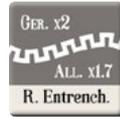
[11.1] Atrincheramiento Regular

Antes del conflicto, Franceses y Alemanes tenían líneas defensivas en el Grand-Couronné, cerca de Nancy, para los primeros, y en Morhange/Sarrebourg, al sur de la línea Ferroviaria Estrasburgo/Metz, para los segundos. Estas defensas estaban formadas por:

- Profundas trincheras mejoradas, a veces con escudos blindados.
- Posiciones para Baterías.
- Limpieza de árboles para despejar campos de tiro para Artillería.
- La primera alambrada de espino en algunos casos.
- Y para los Alemanes, la colocación de marcadores para Artillería para ayudar al registro de los disparos.

En la movilización, estas posiciones fueron dotadas de personal, reforzadas y ampliadas mediante la construcción de nuevas trincheras y la mejora de la densidad de alambradas. Con bastante rapidez, estas líneas defensivas abarcaron todas las direcciones y existieron mucho tiempo y durando hasta el final de la guerra.

[11.1.1] Los Atrincheramientos Regulares [4.4] se pueden encontrar en negro en el mapa o en fichas [11.1.7]. Los Atrincheramientos Regulares encontrados en el mapa son permanentes y los nombres originales están impresos en un marco naranja en el mapa.



[11.1.2] Las flechas pequeñas de la imagen de la izquierda representan lados de hex en los que los Atrincheramientos Regulares son eficaces.

[11.1.3] Hasta que se consideren operativos en el Turno de Juego 3, los Atrincheramientos Regulares se consideran lo mismo que las Obras de Campo [10.2].

[11.1.4] Al comienzo del Turno de Juego 3, todos los Atrincheramientos Regulares pasan a estar operativos. Todas las unidades, excepto las unidades CAV, limitadas a 8 Pasos Totales y situadas detrás de lados de hexes protegidos por Atrincheramientos Regulares obtendrán la siguiente bonificación defensiva:

Durante un Combate	Multiplicador Defensivo
Atrincheramiento Regular Alemán	X 2
Atrincheramiento Regular Aliado	X 1.7

Durante un ABU	Defensivo Mult. + ABU modificador
Atrincheramiento Regular Alemán	Ataque ARF reducido en un 50% y un modificador + 2 ABU [8.4.1]
Atrincheramiento Regular Aliado	Ataque ARF reducido en un 50% y un modificador + 1 ABU

[11.1.5] En un Combate multi-hex, la bonificación defensiva será efectiva si al menos una unidad está atacando a través de un lado de hex de Atrincheramiento Regular.

[11.1.6] Unidades en Atrincheramientos Regulares sólo tienen que Retirarse [9.3.3] en un Combate si sufrieron una pérdida automática de un Paso, independientemente de si han superado la Prueba CAB, o si se encuentra en el Nivel de Desgaste ●● o peor.

[11.1.7] A partir del GT22, las unidades Alemanas pueden, en el Paso de Construcción de Obras de Campo de la Fase de Combate, intentar mejorar sus Obras de Campo para pasarlas a Atrincheramientos Regulares si cumplen [10.1.2]. Todas las unidades apiladas en el mismo hex deben estar en Trincheras, y la unidad con la CAB más baja en este hex debe pasar una Prueba CAB con un - 1. Si la Prueba tiene éxito, el marcador "*Fieldworks*" se vuelve por su cara "*Regular Entrenchments*".

[11.1.8] En cuanto una unidad abandona un hex con Atrincheramientos Regulares, pierde su bonificación.

[11.1.9] Cuando el marcador de "*Regular Entrenchments*" esté solo en un hex sin que ninguna unidad se beneficie de él, se retira del mapa.

[11.2] Zona Fortificada

En tiempos de paz, los Alemanes erigieron cabezas de puente fortificadas conocidas como "*Brückenkopf*" a lo largo de todo el Río Rin, así como algunas Zonas Fortificadas que se consideraban semipermanentes (pequeñas obras defensivas con almenas y reforzadas con vigas, vías de ferrocarril cubiertas de tierra y redes de alambre de espino) y situadas en terrenos elevados que dominaban los pasos de los Vosgos. Dos de ellos estaban ingeniosamente situados en las alturas del paso de Sainte-Marie y del paso de Bonhomme. Desde el comienzo del conflicto, todas estas posiciones estaban ocupadas por fuerzas de cobertura que podían defender rápida y eficazmente estas posiciones estratégicas.

[11.2.1] Las Zonas Fortificadas Alemanas [4.4] situadas en dos pasos están protegidas por una Guarnición permanente. Desde el Turno de Juego 1, todas las Zonas Fortificadas están operativas con el objetivo de bloquear el Movimiento enemigo.

[11.2.2] Delante del hex donde se sitúa la Zona Fortificada, la MTV enemiga se detiene inmediatamente. Mientras una Zona Fortificada no sea destruida, ninguna unidad enemiga podrá entrar en su hex.

[11.2.3] Una Zona Fortificada tiene: CBF defensivo de 2 PTS/CAB de 13.

[11.2.4] Cuando una Zona Fortificada, sin ninguna unidad apilada con ella, es objeto de un Combate, la Zona Fortificada obtendrá el modificador del terreno [9.4.4], pero como todos sus lados están defendidos, [9.4.8] & [9.4.9] no se aplican.

[11.2.5] Una unidad atacada si está en una Zona Fortificada recibe 2 CBFs extra por su defensa, pero ningún beneficio adicional aparte de los del terreno.

[11.2.6] Contra un ABU, se utilizan los siguientes modificadores: El ARF de ataque se reduce en un 50% y existe un modificador + 2. No se usan modificadores de terreno [8.4.2].

[11.2.7] Si se falla una Prueba CAB de Zona Fortificada durante un Combate o un ABU, la Zona Fortificada es destruida. Como en cualquier otro Combate, si la Zona Fortificada es destruida y si el hex está vacío, se aplica [9.6.5].

[11.3] Fuertes

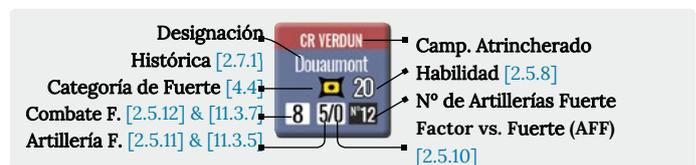
Las Fortificaciones abarcan tres tipos de Fuertes, todos ellos diseñados específicamente para resistir de forma independiente, durante el mayor tiempo posible, a un invasor. Algunos de estos Fuertes tenían una misión específica, como cubrir con el fuego de sus cañones una vía férrea, un puente, un cruce de caminos o un paso; otros estaban diseñados para apoyarse mutuamente y formar una pantalla defensiva. Se dividen en las tres categorías siguientes:

- Los primeros eran Fuertes de mampostería, construidos con ladrillos y mortero. Sus cañones estaban situados en emplazamientos abiertos y eran bastante vulnerables a las andanadas enemigas. Para mejorar su capacidad defensiva, a veces se diseñaban con casamatas o torretas blindadas.
- Los segundos eran Fuertes de mampostería mejorados, que dan una mejor protección contra los nuevos tipos de explosivos - por ejemplo, la Mélinite (Franceses), la Lyddite (Británicos), la Ecrasite (Austriacos) y la Dunnite (EEUU). Los cañones de este tipo de fortificación podían estar fuera del Fuerte en posiciones diseñadas. En este caso, el Fuerte era más bien una posición defensiva de Infantería. Podían existir torretas retráctiles de cañones o ametralladoras para reforzarlo, y el fuego de flanco era posible con diseños como la "*Casemate de Bourges*".
- Los terceros eran Fuertes de hormigón armado, diseñados con hormigón u hormigón armado. Las armas y torretas retráctiles que se encontraban en estos Fuertes eran de primera categoría.

[11.3.1] Un Fuerte es una Fortificación que puede pertenecer a tres categorías diferentes [4.4]. Históricamente, a veces se llamaban "Ciudadelas" u "*Ouvrages*". En un mismo hex se pueden encontrar varios Fuertes. Un Fuerte Activo es aquel que no ha sido destruido.

[11.3.2] Un Fuerte Activo no tiene ZOC, pero impide a las unidades enemigas entrar en su hex.

[11.3.3] Las clasificaciones de un Fuerte se pueden encontrar en su ficha o en el Cuadro General de Fortificaciones:



[11.3.4] Según la Carta de Preparación del escenario, cada Fuerte se situará en su hex designado.

[11.3.5] En cuanto a las unidades, los Fuertes tienen un ARF, lo que les permite lanzar un ABU con la ventaja añadida de poder Bombardear con un ARF < 6 PTS [8.3]. En la Tabla de Resultados ABU de la Carta de Ayuda al Jugador, la columna con 3 PTS está por tanto restringida a los ARFs procedentes de Fuertes. En el caso de una ABU [8.2.5], lanzada por varias unidades diferentes Bombardeando juntas, es posible sumar el ARF del Fuerte con el ARF de las unidades. En este caso se aplica [8.4.3].

[11.3.6] ABU hecho por Fuertes ignora los modificadores del terreno [8.4.2].

[11.3.7] Un Fuerte, por sí mismo, no puede atacar en Combate. Su CBF es útil para resistir contra un ABF de Asalto [11.5], y se añade al CBF(s) de la(s) unidad(es) amiga(s) defendiendo el hex del Fuerte en Combate. En este caso, el Fuerte(s) no es afectado por el Resultado del Combate.

[11.3.8] Una Unidad Relacionada con Fortificaciones [2.5.15], cuando está implicada ofensivamente en Combate mientras está en o adyacente a su propia ENC, puede ser apoyada por las ARFs de Fuertes amigos capaces de Bombardear el hex enemigo. Durante este Combate, los Fuertes amigos no se verán afectados de ninguna manera por los Resultados del Combate.

[11.3.9] Al ser unidades pequeñas, los HQ & ENG pueden refugiarse en un hex de Fuerte para el Combate. Así, dichas unidades no pueden ser atacadas cuando se encuentran en el mismo hex que un Fuerte Activo.

[11.3.10] Un Fuerte que pierde un Paso se considera permanentemente destruido y ningún bando puede repararlo. La ficha del Fuerte se retira del mapa.

[11.4] El "Feste"

Las "Feste" eran las características Fortificaciones Alemanas, diseñadas con una doctrina nueva y diferente de la que imperaba en aquella época con los Fuertes Belgas y Franceses. En un vasto territorio erigieron un moderno sistema defensivo que incluía:

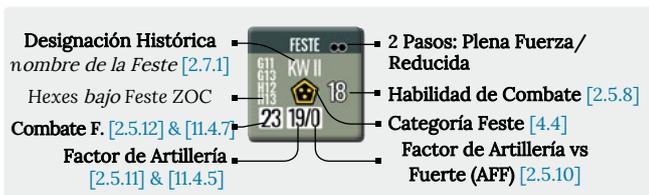
- Baterías protegidas con torretas blindadas
- Barracones de hormigón
- Refugios extendidos de infantería unidos a puestos estratégicos on galerías subterráneas
- Emplazamientos de ametralladoras y observatorios blindados
- Las zanjas contra incendios a menudo se hacen en hormigón con vistas a las zanjas protegidas con alambradas
- Y para los más grandes "Feste" uno o más Fuertes de hormigón con torretas blindadas

El hormigón de los "Feste" no estaba reforzado pero podía resistir perfectamente el fuego de los cañones Franceses de 220 mm. Los cañones que armaban los "Feste" eran potentes cañones de 10 cm o 15 cm que a veces podían alcanzar objetivos a 13 km de distancia.

[11.4.1] Una "Feste" es una Fortificación, que puede ser una de dos categorías diferentes [4.4], y a diferencia de los Fuertes tienen dos caras. Pueden soportar la pérdida de un Paso y en este caso se gira a su lado reducido. Según las Cartas de Despliegue, las "Feste" se posicionarán en el mapa. En el mismo hex, puede haber uno o más "Feste" o Fuertes. Una "Feste" Activa es aquella que no está destruida.

[11.4.2] Una "Feste" Activa tiene una ZOC en los hexes impresos en su ficha. Después de sufrir la pérdida de un Paso, una "Feste" pierde su ZOC. Una unidad enemiga no puede entrar en un hex de "Feste" Activo.

[11.4.3] La Clasificación de una "Feste" puede consultarse en su ficha o en el Cuadro General de Fortificaciones:



[11.4.4] Según la Carta de Preparación del escenario, cada "Feste" se situará en su hex designado.

[11.4.5] En cuanto a otros Fuertes, la "Feste" tiene un ARF que le permite lanzar ABU con la ventaja añadida de poder Bombardear con ARF < 6 PTS. En el caso de un ABU [8.2.5] lanzado por varias unidades diferentes que Bombardean juntas, es posible sumar el ARF de la "Feste" con el ARF del Fuerte y el ARF de la unidad.

[11.4.6] Un ABU hecho sólo por "Feste" ignora modificadores del terreno.

[11.4.7] Una "Feste", por sí misma, no puede atacar en un Combate. Su CBF es útil para defenderse contra un ABF de Asalto [11.5], y se añade al CBF de las unidades amigas que se defienden en el hex de la "Feste" en un Combate. Así, la "Feste" no sufrirá los Resultados del Combate.

[11.4.8] Una Unidad Relacionada con Fortificaciones cuando está en Combate mientras está en o adyacente a su propia ENC, puede ser apoyada por las ARFs de "Festes" amigas capaces de Bombardear el hex enemigo. En este Combate, la "Feste" amiga no sufrirá en modo alguno los Resultados del Combate.

[11.4.9] Al ser unidades pequeñas, los HQ y ENG pueden refugiarse en un hex de "Feste" para protegerlas de un Combate. Así, dichas unidades no pueden ser atacadas si hay una "Feste" Activa en el hex.

[11.4.10] Con un Paso perdido, una "Feste" se gira a su lado Reducido donde su CBF y ARF se reducen en un 50% y su CAB se reduce en 3. Con un segundo Paso perdido la "Feste" se considera permanentemente destruida y ningún bando puede repararla. La ficha de "Feste" debe retirarse del juego.

[11.5] Bombardeo de Artillería de Asalto vs. Fortificaciones

[11.5.1] En lugar de un ABF [8.5], [8.6], & [8.7] el atacante puede elegir hacer un ABF de Asalto si se declara durante la Fase de Bombardeo y si el hex de Fortificación está desprovisto de cualquier unidad enemiga, (INF, CAV o HAR). El Asalto se resuelve en la siguiente Fase de Combate, antes del primer Combate, y justo después de la resolución de la porción de Bombardeo y **si hay** una unidad INF, o CAV, o PIO atacando la Fortificación. Se dan marcadores para llevar la cuenta de los ABFs & Asaltos declarados.



[11.5.2] Para llevar a cabo un ABF de Asalto, la unidad Asaltante debe estar adyacente al hex Asaltado al final de la Fase de Movimiento, y el hex Asaltado debe ser uno de sus hexes frontales. El Bono del Asalto es un desplazamiento a la derecha en la columna de la Tabla de Resultados ABF correspondiente al AFF usado durante el ataque:

Número de Desplazamientos de Columna para un ABF de Asalto			
Tipo Unidad / Rango	CBF de la Fortificación		
	2 a 4 PTS	5 a 8 PTS	> 8 PTS
Rango de la Unidad INF: A+, A o B	▶▶▶▶	▶▶▶	▶▶
Rango de otras unidades INF: C	▶▶▶	▶▶	▶
Unidad de CAV	▶	—	—
Si al menos una Fortificación en el hex no era objetivo de otro ABF o ABF de Asalto [11.5.3].	◀	◀	◀

[11.5.3] Una Fortificación atacada por un ABF de Asalto puede obtener un desplazamiento de columna a la izquierda si al menos otra Fortificación en el mismo hex no fue objetivo de otro ABF o ABF de Asalto.

[11.5.4] Como con el ABF normal [8.5.6], el atacante sólo puede hacer un ABF de Asalto contra una Fortificación dada.

Sin embargo, un ABF de Asalto con al menos un resultado ● contra un hex con múltiples Fortificaciones significa:

- Una Fortificación se destruye automáticamente,
- El atacante tiene la opción de Asaltar otra Fortificación en el hex con la misma unidad (incluso si esta Fortificación debería haber sido Asaltada por otra unidad inicialmente, que en este caso permanecerá Inactiva), teniendo en cuenta el resultado numérico inicial pero sin el "●" (●-2, se convierte en -2). El atacante también puede optar por detener el Asalto de la unidad y dejar que la segunda Fortificación sea Asaltada por otra unidad como estaba previsto inicialmente.

[11.5.5] Una unidad PIO que Asalta tiene un AFF de 4 PTS y un modificador de bonificación de 4 columnas a la derecha en la Tabla de Resultados ABF. Como una unidad PIO también tiene un AFF, puede hacer un ABF de Asalto por sí misma con un AFF de 14 PTS.

[11.5.6] La unidad Asaltante tendrá que pasar su Prueba CAB, y sufrir un Paso de pérdida si falla, después de la Fortificación objetivo con los modificadores listados en [7.4.2], [7.5.4] & [15.1.1] y adicionalmente con los siguientes modificadores acumulativos:

Condición	CAB Modificador
Contra una Fortificación con una CBF de 5 a 6 PTS, o con una CBF ≥ 7 PTS	- 1
Fortificación en terreno Accidentado/ Montañoso	- 2
Fortificación detrás de un Río	- 2
Fortificación detrás de un lado de hex Orilla Inundada	- 6
Unidad Asaltante es PIO	+ 1
Asalto Exitoso (si el Fuerte enemigo es destruido)	+ 3

Durante un Asalto ABF contra una sola Fortificación, si el atacante obtiene un resultado de ● o si después del ajuste el CAB de la Fortificación es ≤ 0, la unidad Asaltante no tendrá que pasar su Prueba de CAB.

No olvides si la unidad sufre un Paso de pérdida y si no es destruida, ponle un marcador de "Pérdida de Paso".

[11.5.7] Las unidades ART que participen en un ABF de Asalto están Inactivas en la Fase de Movimiento y de Combate. Se dan marcadores para llevar la cuenta de tales unidades.



[11.5.8] Si durante un Asalto ABF todas las Fortificaciones del hex son destruidas, la unidad que Asalta puede avanzar al hex incluso con uno o más Pasos perdidos.

[11.5.9] Después de un ABF de Asalto, la unidad que Asalta no puede Avanzar si aún hay una Fortificación Activa en el hex.

[11.5.10] Un ABF de Asalto contra un objetivo identificado durante la Fase de Bombardeo no puede cambiarse. Si el objetivo enemigo inicial es destruido posteriormente por otra unidad amiga, las unidades dedicadas a Asaltar este objetivo ahora destruido no pueden hacer nada durante la Fase de Combate.

EJEMPLO 13 (CONTINUA DEL EJEMPLO 8): ABF SEGUIDO DE ASALTO



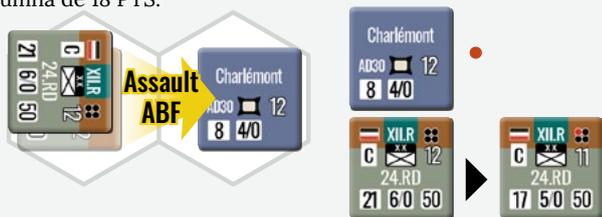
Como no hay más unidades Francesas en el hex de la Ciudadela de Charlemont en Givet, la III/FuBa.1 y la 24.RD pueden hacer un Asalto ABF contra la Ciudadela [11.5.1]. Las unidades Alemanas estánadyacentes a la Ciudadela y está en sus hexes frontales [8.5.1].

AFF Cálculos:

El AFF Alemán es de 12 PTS [8.5.3].

La Categoría de la Ciudadela de Charlemont es un Fuerte de Mampostería (fondo blanco), por lo que la línea a usar en la Tabla de Resultados ABF es la escrita en negro sobre fondo blanco; la columna a utilizar, redondeada hacia abajo, es la de 10 PTS [8.6.3].

La 24.RD hará un Asalto justo después del Bombardeo [11.5.1]. La Ciudadela de Charlemont tiene una CBF de 8 PTS, y la 24.RD obtiene una bonificación de dos columnas a la derecha [11.5.2], a la columna de 18 PTS.



Resultados del Asalto ABF:

El d20 da un "12" dividido por 2 que da un "6" [8.6.2], modificado por +4 ya que la Ciudadela está situada en un hex Accidentado, por lo que queda en "6"+4=10 [8.7.3]. El resultado en la Tabla es 5 [8.6.3].

La Ciudadela de Charlemont tiene una CAB de 12 y debe pasar primero su Prueba de CAB [11.5.6] con un modificador - 5, por lo que su CAB pasa a ser 12 - 5 = 7, [5.1.2].

El jugador Francés saca un "7" en el d20, y la Ciudadela no es destruida (por los pelos) ya que "7" ≤ 7 [5.1.1].

El 24.RD debe comprobar ahora su Prueba CAB.

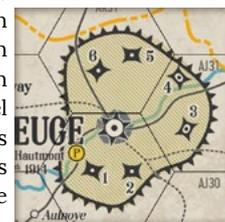
La CAB de la 24.RD pasa a ser 12 -2 (Fortificación con CBF ≥ 7 PTS) -2 (Terreno Accidentado) = 8 [11.5.6].

El jugador Alemán saca un "14", lo que es un fallo, ya que "14" > 8.

Así que 24.RD pierde un Paso y debe quedarse donde está [11.5.9].

[11.6] Atrincheramientos Mejorados y Campos Atrincherados

[11.6.1] Los Atrincheramientos Mejorados están impresos en el mapa. Estas líneas en negrita [4.4] son permanentes y sólo existen alrededor de ENC. Si el atacante hace un Combate Multi-hex, el defensor ganará el bonus defensivo de Atrincheramientos Mejorados si al menos una de las unidades atacantes ataca a través de un lado de hex de Atrincheramientos Mejorados.



[11.6.2] Una vez finalizados las obras de movilización [11.6.5], todas las unidades, excepto las CAV, por un total de hasta 8 Pasos y detrás del lado de hex de Atrincheramientos Mejorados, ganan la siguiente bonificación:

Durante un Combate	Multiplicador Defensivo
Atrincheramientos Mejorados Alemanes	X 3.5
Atrincheramientos Mejorados Belgas o Franceses	X 3
Durante un ABU	Multiplicador Defensivo + Modificador ABU
Atrincheramientos Mejorados Alemanes	Ataque Reducido ARF en un 50% y un modificador + 5 ABU, ver [8.4.1]
Atrincheramientos Mejorados Belgas o Franceses	Ataque Reducido ARF en un 50% y un modificador + 4 ABU, ver [8.4.1]

[11.6.3] Durante el Combate, las unidades protegidas por Atrincheramientos Mejorados sólo tendrán que Retirarse si están en el Nivel de Desgaste ●● (dos Pasos de pérdidas) o peor después de resolver el Combate.

[11.6.4] Un Campamento Atrincherado (ENC) está formado por varias Fortificaciones dentro de una línea defensiva en forma de cinturón. Los ENC están protegidos por Atrincheramientos Regulares [11.1], Atrincheramientos Mejorados [11.6.1], o una mezcla de ambos. Las características de las diferentes Fortificaciones de un ENC se componen de su propia fuerza y la de las fuerzas defensivas vecinas. Para algunos ENC que son estratégicamente importantes en ciertos escenarios, existen fichas específicas.

Para otras ENC, encontrará las características de cada Fuerte incluido en su ENC en la Cuadro Sinóptico de Fortificaciones.

Los Fuertes y "Feste" dentro de una ENC dependen de [11.3] & [11.4]. Las demás Reglas descritas a continuación complementan y especifican las particularidades de la ENC.

En el Cuadro Sinóptico de Fortificaciones, encontrarás las características de las distintas Fortificaciones según el sistema de numeración.



"Breusch Stellung" es el nombre de la línea de defensa que va desde Estrasburgo hasta el KWII "Feste". El hex F 13 está bajo la protección de los Atrincheramientos Regulares si el atacante viene del hex F 12.

Estrasburgo está protegida por un cinturón formado tanto por Atrincheramientos Regulares en el lado este como por Atrincheramientos Mejorados en los lados oeste, norte y sur [11.6.4].

EJEMPLO 14



- 2º Asalto ABF con 26.IB & II,III/Fuſa.4 contra el Fuerte de Sarts, (Nº5), hex AK31,
 - 3er Asalto ABF con 13.RD & I,II/Fuſa.9, ÖFAB.8 contra el Fuerte Bourdieu, (Nº2), hex AK30,
 - 4º Asalto ABF con PiR.25 contra el Fuerte de Hautmont, (Nº1), hex AK30.
- Con todas las Fortificaciones del hex sometidas a un ABF de Asalto, no habrá modificador de una columna a la izquierda, [11.5.3].



1er Cálculo AFF contra el Fuerte Leveau, (Nº6), hex AK31:

PIR 24 & KMK.b3 tienen $4 + 96 = 100$ AFF PTS [11.5.5], así que la columna a usar es la de 94 PTS [8.6.3], con un modificador de cuatro columnas a la derecha cuando se usa un PIO durante un Asalto [11.5.5], así que la nueva columna a usar es la de 179 PTS.

Resultados del 1er Asalto ABF:

El d20 da un "10" dividido por 2 que da un "5" [8.6.2], por lo que el resultado en la Tabla es: ● ○ -10. El Fuerte de Leveau se destruye automáticamente [8.6.3] & [11.5.4], y ahora el 50% de las Fortificaciones de la ENC están destruidas.

El jugador Alemán elige continuar con el resultado de la ABF de Asalto contra el Fuerte de Sarts (Nº5), [11.5.4], con un modificador $-10 - 1 = -11$ [8.6.4] & [11.6.14].

El CAB del Fuerte pasa a ser $15 - 11 = 4$ [5.1.2].

En el Turno 18, el ENC de Maubeuge sólo tiene 4 Fuertes Franceses Activos en los hexes AK30 y AK31 sin unidades Francesas en ellos -en este momento, 1/3 de los Fuertes de Maubeuge han sido destruidos-. Todos los Fuertes Franceses son de Mampostería Mejorada, con un color de fondo negro, por lo que la línea a utilizar en la Tabla de Resultados ABF debe ser la de color negro con letras blancas [8.6.3].

En el hex adyacente AL31 y en su frente, encontramos las siguientes unidades Alemanas:

PiR.24, KMK.b3, 26.IB, II,III/Fuſa.4, PiR.25, 13.RD, I,II/Fuſa.9, ÖFAB.8, con unos Pasos totales de 10 [6.4.2].

Durante la Fase de Bombardeo [11.5.1] el jugador Alemán anuncia el siguiente ataque:

- 1er Asalto ABF con PiR.24 & KMK.b3 contra el Fuerte de Leveau, (Nº 6), hex AK31,

[11.6.5] Una ENC tarda algún tiempo en estar plenamente operativa. En el Registro de Turno de Juego, encontrarás el número de Turno en el que las Obras de Movilización han terminado y la defensa es totalmente efectiva. Antes de eso, la eficacia de los Atrincheramientos se reduce en un Nivel. Los Atrincheramientos Mejorados se convierten en Atrincheramientos Regulares [11.1], y los Atrincheramientos Regulares se convierten en Obras de Campo [10.1].

[11.6.6] El ENC de Lieja fue atacado desde el 4 de agosto de 1914, por lo que nunca pudo terminar sus Obras de Movilización. Así que sus Atrincheramientos Mejorados siempre serán degradados a Atrincheramientos Regulares de las Fortificaciones [11.1].

[11.6.7] Una unidad enemiga no puede entrar en un hex ENC mientras exista en él una Fortificación Activa o una unidad amiga. Un Fuerte Activo tiene una ZOC alrededor del perímetro exterior de la ENC.

[11.6.8] En el Combate, una unidad atacada situada dentro de una ENC y detrás de Atrincheramientos aumenta su CBF sumando la suma del CBF de todas las Fortificaciones Activas presentes en el hex [11.3.7] & [11.4.7]. Las unidades HQ y ENG refugiadas dentro de una Fortificación [11.3.9] & [11.4.9] no pueden ser atacadas por un Combate.

[11.6.9] Una unidad detrás de un Atrincheramiento y en un hex ENC donde todavía hay una Fortificación Activa:

- cualquiera que sea su UFA en el mapa, siempre será atacado durante el Combate [6.2.1] como si tuviera hexes frontales de 360°, sea cual sea su número de Pasos.
- evita que el atacante inicie un ABF de Asalto [11.5.1].

[11.6.10] Mientras una Fortificación permanezca Activa en un hex ENC, no existirá ZOC enemiga en él.

[11.6.11] En un hex de ENC, cuando no hay más Fortificación Activa en él, los Atrincheramientos bajan un Nivel. Los Atrincheramientos Mejorados se convierten en Atrincheramientos Regulares [11.1], y los Atrincheramientos Regulares se convierten en Obras de Campo [10.1].

[11.6.12] Una unidad Aliada gana la bonificación defensiva del ENC de otra Nación Aliada, pero los Atrincheramientos se consideran degradados un Nivel (es decir, unidades Francesas en Namur o unidades Británicas en Amberes).

[11.6.13] El ABU de las Fortificaciones contra unidades enemigas dentro de su ENC tiene un modificador de +2 ABU.

[11.6.14] Una ENC con el 50% de sus Fortificaciones destruidas tiene sus Fortificaciones remanentes sufriendo un modificador de -1 a su CAB. Cuando este número alcanza el 75%, el modificador al CAB pasa a ser -3, y cuando sólo queda una Fortificación para toda la ENC, el modificador pasa a ser -6.

[11.6.15] Tan pronto como un ENC no tenga más Fortificaciones Activas, el atacante debe dejar una unidad INF (para realizar funciones de policía) en cualquier hex de un ENC. Si no, sus RRs son cortadas y él o ella no ganan ningún Punto de Victoria por Capturar el ENC. Este requisito está limitado a una unidad, por todo el ENC, independientemente del número de hexes del ENC.

[11.7] Fortificaciones Antiguas

[11.7.1] Las Fortificaciones Antiguas [4.4] dan cierta protección defensiva a las unidades INF y ART, limitada a 4 Pasos Totales. Una vez en el hex y tras una declaración verbal, simplemente declarando que están ocupando las Fortificaciones Antiguas por dentro, las unidades en el hex se beneficiarán de un multiplicador 1.5x a su CBF si entran en Combate mientras defienden en este hex.

[11.7.2] No está permitido añadir el beneficio de Obras de Campo, Atrincheramientos Regulares o Mejorados a una bonificación defensiva de Fortificaciones Antiguas.

El jugador Francés saca un "9" en el d20, por lo que el Fuerte de Sarts es destruido como $9 > 4$ [5.1.1].

PiR.24 debe pasar ahora su Prueba CAB, su CAB se convierte ahora en $15 + 3 + 1 - 2 = 17$ [11.5.6].

El jugador Alemán saca un "10" en el d20, por lo que la PiR.24 no es destruida como $10 \leq 17$, y puede avanzar al hex AK31 ahora vacío de cualquier Fortificación enemiga Activa [11.5.8].



2º Cálculo AFF contra el Fuerte de Sarts, (Nº5), hex AK31:

26.IB & II,III/FuBa.4 debería haber lanzado un Asalto contra el Fuerte, pero como el Fuerte de Sarts ha sido destruido, no ocurre nada, y las 2 unidades Alemanas deben permanecer Inactivas donde están [11.5.10].



3er Cálculo AFF contra el Fuerte de Bourdieu, (Nº2), hex AK30:

Ahora, 2/3 de los Fuertes de Maubeuge han sido destruidos, I,II/FuBa.9 & ÖFAB.8 tienen una AFF de $18 + 40 = 58$ PTS, y la columna correspondiente a utilizar es la "52" [8.6.3]. Después del Bombardeo, 13.RD asaltará el Fuerte [11.5.1]. El fuerte de Bourdieu tiene una CBF de 12 PTS, y el 13.RD da al Asalto un modificador de dos columnas a la derecha [11.5.2], para alcanzar la columna 78 PTS.

Resultados del 3er Asalto ABF:

El d20 da un "19" dividido por 2 redondeado hacia arriba, lo que da un "10" [8.6.2], por lo que el resultado en la Tabla es $\circ -13$. El Fuerte de Bourdieu tiene una CAB de 15. El Fuerte debe pasar su Prueba CAB primero [11.5.6], y sus modificadores CAB son $-13 - 3 = -16$ [11.6.14], por lo que el CAB se convierte en $15 - 16 = -1$ [5.1.2]. El Fuerte de Bourdieu es destruido automáticamente, la 13.RD no necesita realizar una Prueba CAB [11.5.6], y la 13.RD se queda donde está después del Asalto [11.5.9].



4º Cálculo AFF contra el Fuerte de Hautmont, (Nº1), hex AK30:

El Fuerte de Hautmont es el último Fuerte Activo del ENC de Maubeuge; PiR.25 está solo con un AFF de 14 PTS [11.5.5].

Resultados del 4º Asalto ABF:

El d20 da un "5" dividido por 2 redondeado hacia arriba, lo que da un "3" [8.6.2], por lo que el resultado en la Tabla es $\circ -4$. El Fuerte de Hautmont tiene una CAB de 15, el Fuerte debe pasar su Prueba de CAB [11.5.6], y los modificadores de CAB son $-4 - 6 = -10$ [11.6.14] por lo que su CAB pasa a ser $15 - 10 = 5$, [5.1.2].

El jugador Francés saca un "6" en el d20, el Fuerte de Hautmont es destruido como $6 > 5$ [5.1.1], y el PiR.25 debe pasar ahora su Prueba CAB, su CAB pasa a ser ahora $15 + 3 + 1 - 2 = 17$ [11.5.6], El jugador Alemán saca un "17" en el d20, por lo que el PiR.25 no es destruido como $17 \leq 17$, puede Avanzar al hex AK30 ahora vaciado de cualquier Fortificación enemiga Activa [11.5.8].

[12] FERROCARRILES

Todos los transportes ferroviarios realizados por los beligerantes durante la movilización de agosto de 1914 fueron eficaces y rápidos. Esto fue posible gracias a la buena cooperación entre los ingenieros ferroviarios y el personal militar. Se preparó minuciosamente la entrada y salida de las tropas, el suministro de alimentos durante el viaje y el alojamiento inmediatamente después de la salida. En Francia, entre el 2 y el 19 de agosto de 1914 circularon unos 11.800 trenes. Durante las primeras semanas del conflicto, los refugiados y las evacuaciones de la retaguardia militar, así como la entrega de suministros a las unidades de combate y la evacuación de heridos y prisioneros, pesaron mucho sobre la capacidad de los ferrocarriles Franceses. Para su información, ¡un Cuerpo de Ejército Francés o Alemán necesitaba unos 110 trenes de 30 a 40 vagones cada uno!

[12.1] Control, Conexión y Utilización de los Nodos Ferroviarios

[12.1.1] En Francia, Bélgica, Alemania y Luxemburgo existen Ferrocarriles de Alta Capacidad (HCR) y de Baja Capacidad (LCR) [4.3], capaces de transportar y abastecer a unidades militares. Para mostrar la medida del control militar de cada jugador sobre los hexes RR de diferentes países, se utilizarán marcadores de control RR. En un hex RR con una unidad Alemana, no es necesario poner un marcador de control RR para limitar el desorden de fichas en el mapa.



[12.1.2] Durante la primera Fase Administrativa, el jugador Alemán marcará la extensión de su control militar de la red RR en el mapa colocando marcadores de control RR en hexes RR, bien en la frontera GER cuando el escenario comience en el primer Turno de Juego, (escenarios Nº 2, 10 y 12) o según el SSR del escenario. Por defecto, todos los hexes RR no controlados por los Alemanes serán controlados por los Aliados.

[12.1.3] Durante la Fase de Movimiento, tan pronto como una unidad INF o CAV con al menos 2 Pasos mueva a través o se detenga en un hex RR, gana su control. El atacante, a medida que mueva sus unidades, ganará el control de diferentes hex RR, colocando marcadores de control RR según sea necesario. Incluso será posible que aparezcan en el mapa bolsas de RR aisladas controladas por el enemigo.

[12.1.4] Después de Retirarse y Avanzar durante el Combate [9.6], puede ser necesario colocar nuevos marcadores de control RR en el mapa.

[12.1.5] Un RR es utilizable por un jugador cuando está controlado [12.1.2] & [12.1.3] y conectado a su propia Red Ferroviaria. Sólo las RR controladas y conectadas permitirán el transporte y suministro de unidades de Combate.

- Un HCR está conectado a la red propia de un jugador cuando en última instancia está conectado al RR de su país por uno o varios HCRs. En este caso, si este HCR está controlado, puede utilizarse. La red Alemana debe estar conectada a Alemania. La red Aliada debe estar conectada a Francia. Si el Campamento Atrincherado de Amberes no se rindió, las unidades Belgas pueden usar la red Belga que debe estar conectada a Amberes.
- Un HCR que termina en un callejón sin salida, (es decir, que la imagen del Ferrocarril en el mapa finaliza en el hex), puede usarse cuando se controla y se conecta a un HCR que está conectado a su propia red.
- Un LCR sólo puede usarse cuando está conectado por 2 conexiones de Ferrocarril [4.3] y las cuales conducen a un HCR conectado a su red.
- Un LCR que termina en un callejón sin salida puede usarse cuando se controla y conecta directamente a un HCR que también esté conectado a su propia red; sin embargo, también se puede utilizar un LCR que termine en un callejón sin salida cuando esté controlado y conectado a un LCR que también esté conectado a su propia red.
- Todos los demás LCR aparte de estas situaciones son inutilizables, NU. Ejemplos de las páginas 30 y 31 explicarán estos conceptos con más detalle.

[12.1.6] Una ZOC perteneciente a una unidad con ≥ 3 PTS ARF, en un hex cruzado por una RR, o cualquier Fortificación con un ARF [11.3.3] & [11.4.3] adyacente a un hex donde existe una RR, corta la red RR controlada por el enemigo. En este caso, los marcadores de control RR no se ajustarán, pero las unidades transportadas y el Suministro no pueden cruzar tal hex con una ZOC enemiga.

[12.1.7] A partir del Turno de Juego 3, la Red de Ferrocarriles de Luxemburgo pasa a estar controlada por Alemania y, en consecuencia, puede ser utilizada por el jugador Alemán. La Red Ferroviaria Belga, excepto los hexes RRs ya controlados por Alemania, pasa a ser controlada y en consecuencia puede ser usada por el Francés. Durante la Fase Administrativa del Turno de Juego 3, el jugador Alemán tendrá que colocar marcadores de control RR hasta el límite de la frontera de Luxemburgo hacia Francia y Bélgica.

[12.2] Embarcar o Desembarcar

[12.2.1] En un hex en el que exista una RR, una unidad puede entrar o salir usando la condición más útil presente en el hex. Esto significa que, si hay múltiples posibilidades de Embarque o Desembarque en un hex, sólo puede usarse el máximo más alto de Pasos Totales -no serán acumulativos-. La siguiente Tabla explicará el coste MF en PTS por el que el MVT de una unidad se reducirá al hacerlo, y las Capacidades en términos de Pasos Totales:

Embarque o Desembarque	Símbolo Mapa	Capacidad (Máx. Total Pasos) Emb. o Desemb.)	Coste MF por Tipo de Movilidad
LCR terminando en callejón sin salida:			
en una pequeña Ciudad o no Ciudad.		1	+15 +7 +7
en una Ciudad Normal.		2	+15 +7 +7
HCR termina en un callejón sin salida:			
en una pequeña o Ciudad Normal.		4	+15 +7 +7
LCR o HCR:			
en un hex Accidentado o Monatañoso		2 (1)	+15 +7 +7
en cualquier otro hex		4 (1)	
Con la ayuda de las Instalaciones de la Estación, de HCR o LCR:			
en una pequeña Ciudad		6 (1)	
en una Ciudad Normal con o sin Fortificación Antigua		8 (1)	
en los suburbios de París (AX14, AX16) [4.5]		8	+15 +7 +7
en una gran Ciudad con o sin Fortificación Antigua		12	
en una Gran Estación de París, Bruselas o Anvers [4.5].		12	

(1) Cuando el Embarque o el Desembarque tiene lugar en el último hex conectado de una red RR, entonces la capacidad se divide por 2.

[12.2.2] En un hex con ZOC enemiga, una unidad puede Embarcar o Desembarcar si se cumple [12.2.1]. Después de Desembarcar en una ZOC enemiga debe cumplirse [7.6].

[12.2.3] Cuando una unidad es Embarcada, pierde su ZOC

[6.1.2] y se coloca un marcador de Embarcada encima de la unidad con la flecha pequeña apuntando hacia la dirección del RR usado. Al final de la Fase de Movimiento, si la unidad aún no está Desembarcada y por tanto en Movimiento Ferroviario (RMV), el marcador sigue con ella. Las unidades de Artillería que mueven sólo por RR [2.2.3] no necesitan marcadores, pero se ponen correctamente en lado de Movimiento [2.5.3].

[12.2.4] No es posible apilar más de una RMV en un hex. Una **unidad Embarcada no cuenta para el Límite de Apilamiento en un hex** [6.4.1].

[12.2.5] Una unidad atacada en Combate mientras está siendo Embarcada tiene un **modificador de -10** (De alguna manera una unidad Embarcada sólo tiene hexes de flanco [6.2.1]).

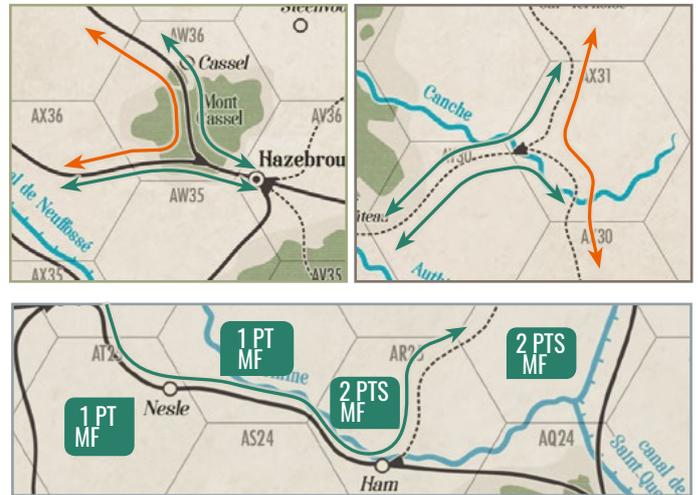
[12.2.6] No es posible mezclar FOM y RMV.

[12.3] Movimiento Ferroviario (RMV)

[12.3.1] Una RMV sólo se usa por unidades Embarcadas [12.2] y por unidades de Artillería que se mueven sólo por RR [2.2.3], si la RR es usable [12.1.5].

[12.3.2] Una unidad, dentro del límite de su MF, puede mezclar MVT normal con RMV durante su Fase de Movimiento.

[12.3.3] RMV sigue la red RR tal y como está impresa en el mapa mientras obedece las limitaciones de las conexiones Ferroviarias en una sola dirección [4.3]. Cada hex introducido costará MF en PTS según [12.3.6].



Cuando se produce un cambio de HCR a LCR o viceversa en un hex, se aplican los mayores costes de MFs para LCR.

[12.3.4] Se considera que todas las unidades que utilizan exclusivamente RMV tienen 50 MFs, excepto las unidades ART que utilizan Ferrocarril, que utilizan su MFs de RR específico (recuadro amarillo) [2.5.9].

[12.3.5] **Las RMVs que circulan por la misma RR y en la misma dirección deben seguirse entre sí** [12.2.4], sin poder adelantarse. Por tanto, una RMV puede permanecer inmóvil mientras se desplaza por una RR, pero bloquea el tráfico, a menos que sea una unidad de Artillería que marche sólo por RR.

[12.3.6] El siguiente Cuadro muestra el coste MFs en PTS para cada hex introducido por RMV según el tipo de RR.

RR tipo	Símbolo Mapa	MF coste
HCR Transporte Mejorado o Regular [4.3]		1
LCR Transporte		2
LCR Transporte en terreno Montañoso		3

[12.3.7] Para cambiar la dirección de una unidad que se desplaza por RMV [12.2.3], en el mismo HCH, debe utilizarse una Estación que permita esa **compleja derivación de un LCR a un RR diferente o de un HCR al mismo** o a un RR diferente.



En el siguiente Cuadro se indica el coste del MF en PTS según el tipo de movilidad de la unidad y el tamaño de la Estación:

Cambio de Dirección	Símbolo Mapa	MF coste por tipo de Movilidad
en una pequeña Ciudad		+20 +10 +7 +10
en una Ciudad Normal		+10 +5 +5 +5
en los suburbios de París		
en una gran Ciudad		+8 +4 +4 +4
en una gran Estación de París, Bruselas o Anvers [4.5].		

[12.3.8] Inmediatamente después de Desembarcar tras una RMV, una unidad puede iniciar un Combate durante la Fase de Combate.

[12.4] Capacidad de Transporte

[12.4.1] La Capacidad de Transporte de una RR está limitada por su tipo de Ferrocarril y por el número de convoyes que entren en el hex; las diferentes conexiones [4.3] no importan para la Capacidad de Transporte. Convoy es el término para una RMV de una unidad CAV con más de un Paso o una unidad INF con más de 2 Pasos. Además, las unidades divididas con 2 Pasos también se consideran un Convoy.

Otras unidades, (HQ, ENG, PIO, HAR, SAR, CAV con 1 Paso y unidades INF no divididas con 2 Pasos) no afectan a la Capacidad de Transporte pero deben mover en la misma dirección. La siguiente Tabla muestra las Capacidades de Transporte permitidas según el tipo de RR:

RR tipo	Símbolo Mapa	Capacidad de Transporte (max nº de Convoyes)
HCR Transporte Mejorado		3 (cada) en ambas direcciones
HCR Transporte Regular		2 (cada) en ambas direcciones
LCR Transporte		2 (sólo en una dirección)
LCR Transporte en terreno Montañoso		1 (sólo en una dirección)

DIAGRAMA 2: CONVOYES

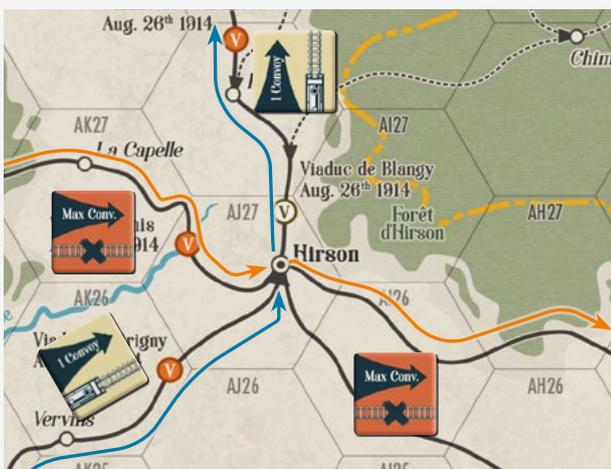
Ejemplos de unidades que constituyen 1 Convoy cada una



Ejemplo de unidades que no cuentan para el máximo de Convoyes



EJEMPLO 15: CAPACIDAD DE TRANSPORTE



Según esta configuración, un Convoy (flecha azul) utiliza el HCR (que tiene una Capacidad Máxima de Transporte de dos Convoyes) y atraviesa la Ciudad de Hirson.

Dos Convoyes diferentes procedentes de otro RR (flecha naranja) pueden utilizar el HCR y cruzar también la Ciudad de Hirson, ya que las conexiones [4.3] no cuentan a efectos de Capacidad de Transporte de Convoyes.

[12.4.2] Durante su Fase de Movimiento, ambos bandos tienen un límite de 14 Convoyes cada uno. Usa los marcadores "Convoys conducted" para registrar el número de convoyes conducidos en el Registro General.



[12.4.3] La Capacidad de Transporte, debe ser respetada y es independiente de la Capacidad de Tránsito [7.3.1]. Un Convoy debe permanecer inmóvil en su RR si la Capacidad de Transporte en el nuevo hex a entrar se sobrecarga. El Convoy podrá mover de nuevo en la siguiente Fase de Movimiento cuando ya no esté sobrecargado.



Para el seguimiento de la Capacidad de Transporte, se proporcionan marcadores con los números de los Convoyes, que deben utilizarse.

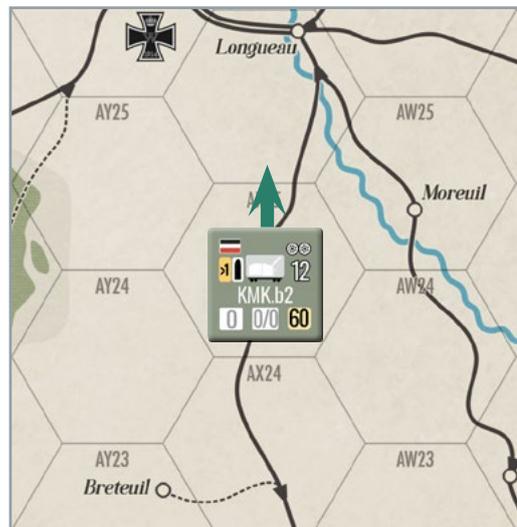
[12.5] Despliegue del SAR en Posición de Disparo



[12.5.1] Las unidades SAR transportadas por Ferrocarril [2.2.3] deben abandonar la Red Ferroviaria para poder entrar en FIP y así poder hacer un ABU o ABF. Para hacer esto, la unidad SAR, mientras permanece en el hex RR donde está, debe gastar +30 MF.

[12.5.2] Cuando una unidad SAR está en FIP, su ficha debe girarse hacia el lado que muestra el icono del cañón negro. Para poder volver a moverse por una RR, salir de un FIP cuesta +15 MF.

[12.5.3] Mientras una unidad SAR transportada por Ferrocarril no esté en FIP, su ficha permanecerá en su lado "Transportada" [2.5.3], dirigiéndose hacia la dirección RR utilizada.



EJEMPLO 16: REDES FERROVIARIAS

- En AQ30, el HCR está controlado y es utilizable [12.1.5]. Un Desembarco podría darse bajo la condición (1), (en el último hex conectado de una red RR), de [12.2.1] ("en cualquier otro hex desde un HCR o LCR"); 4 dividido por 2 es un Total de Pasos máximo de 2.
- En AU25, el HCR está controlado y es utilizable [12.1.5] y podría tener lugar un Desembarco en la pequeña Ciudad [12.2.1], con un Total de Pasos máximo de 6.
- En la AV23, el HCR está controlado y es utilizable [12.1.5], y podría tener lugar un Desembarco (es decir, "en cualquier otro hex desde un HCR") [12.2.1] con un Total de Pasos máximo de 4.
- En los hexes AR30, AR29, AR28, AS28 & AS29, los 3 LCRs están controlados pero no utilizables, NU, porque los LCRs no están conectados por dos conexiones de Ferrocarril, cada una de las cuales lleva a un HCR conectado a su red [12.1.5].
- En AV26 y AW24, los 2 HCR están controlados y son utilizables [12.1.5]. Podría producirse un Desembarco en la condición (1) de [12.2.1], con un Total de Pasos máximo de sólo 2.
- En AW22, AW23 y AV22, los 2 LCR están controlados pero no utilizables, NU, porque los LCR no están conectados por dos conexiones de Ferrocarril [4.3], cada una de las cuales conduce a un HCR conectado a su red [12.1.5].
- En AW20 y AV21, el LCR está controlado pero no utilizable, NU, porque el LCR no está conectado por dos conexiones de Ferrocarril, cada una de las cuales lleva a un HCR conectado a su red (LCR y HCR en AW20 no están conectados dentro del hex, sino sólo en AX21 no controlado) [12.1.5].
- En AW18, el HCR está controlado pero no utilizable; el Puente de Laversines está destruido [16.1.9].
- En AX19, el HCR está controlado y es utilizable. Un Desembarco podría tener lugar bajo la condición (1) (en el último conectado de una red RR), de [12.2.1] con un Total de Pasos máximo de sólo 2.
- En AT19, el HCR está controlado pero no es utilizable, porque el Puente de Verberie está destruido [16.1.9]. Esta destrucción también impide que el HCR de AS19 a AQ19 sea utilizable.
- En AU20, AW19 & AT22, los Alemanes pueden Desembarcar en estos hexes porque la localización de los Puentes destruidos deja más de la mitad del HCR en control Alemán ininterrumpido [16.1.9] :
En AT22, se podría realizar un Desembarco en la Estación de Compiègne, (equivalente Ciudad Normal) [12.2.1] con un Total de Pasos de 8, En AU20, podría producirse un Desembarco [12.2.1] con un Paso Total máximo de 4,
En AW19, podría producirse un Desembarco en la Estación de Creil, (equivalente Ciudad Normal) [12.2.1] con un Total de Pasos máximo de 8.
- De AT21 a AQ21, el HCR está controlado pero no utilizable, porque el Puente de Compiègne está destruido [16.1.9]. Esta destrucción también hace que el LCR de AS21 a AR20 no sea utilizable.
- En AT23, en la pequeña Ciudad de Lassigny, esta LCR está controlada y es utilizable, porque la LCR que termina en un callejón sin salida está conectada directamente a una HCR en AS22, que también está conectada a su propia Red [12.1.5].
- En AP23, los LCR están controlados y no son utilizables, NU, porque los LCR no están conectados por dos conexiones Ferroviarias, cada una de las cuales conduce a un HCR conectado a su red [12.1.5]. La vía muerta está controlada pero no utilizable porque la LCR que termina en una vía muerta no está conectada a una LCR que también esté conectada a su propia red [12.1.5].
- En AO25, los LCR están controlados y no son utilizables, NU, porque los LCR no están conectados por dos conexiones Ferroviarias, cada una de las cuales conduce a un HCR conectado a su red [12.1.5].
- En AP25, el callejón sin salida está controlado pero no utilizable porque el LCR que termina en callejón sin salida no está conectado a un LCR que también esté conectado a su propia red [12.1.5].

[13] LÍNEAS DE COMUNICACIÓN

[13.1] Determinación de la Línea de Comunicaciones (LOC)

Todas las unidades necesitan munición y suministros, más aún si entran en combate. También debe haber transmisión entre las unidades y el cuartel general, de lo contrario se producirán errores. El concepto de Línea de Comunicaciones (LOC) se ocupa de las consideraciones de suministro y mando y control.

[13.1.1] Una unidad tiene una LOC si durante la Fase de Administración:

- se encuentra dentro del Radio de Mando (en hexes) de un HQ de la misma Nacionalidad [2.5.20],
- y tiene una línea logística Normal.

El Radio de Mando no se ve afectado por la presencia de unidades o ZOC enemigas; lo que cuenta es la distancia.

[13.1.2] Las unidades CAV pertenecientes a un Cuerpo de Caballería no necesitan en absoluto un Radio de Mando.

Las Divisiones de Caballería tenían un mando autónomo que dependía directamente del Cuartel General (Alemanes y Franceses (sólo CC)). Estas unidades disponían de medios de comunicación ultramodernos para su época, por ejemplo, cada KD tenía un grupo de transmisiones con dos estaciones de radio ligeras y una pesada.

[13.1.3] Las unidades Francesas pueden cambiar fácilmente la unidad HQ bajo cuyo mando están; sin embargo, algunas unidades Alemanas tienen una restricción hasta el final del GT21 [13.2].

[13.1.4] La línea logística de una unidad es Normal si está dentro de los 100 MFs contados en el tipo de Movilidad Normal [2.5.9] desde su hex a un HCR utilizable [12.1.5]. Esta línea logística debe trazarse a través de uno o más hexes sin ninguna unidad enemiga o ZOC enemiga (las unidades amigas INF o CAV de la misma Nacionalidad niegan las ZOC para este propósito), sin cruzar ningún lado de hex de terreno de Bosque Profundo o Cordillera.

[13.1.5] Una LOC puede ampliarse, convirtiéndose en una LOC Limitada (LLC) si existe un Radio de Mando válido y si es posible una línea logística Larga. Así una línea logística puede ampliarse de 100 MFs a 150 MFs, pasando a una línea logística Larga. En las Cartas de Despliegue de los escenarios, las unidades que comienzan el juego en LLC tienen un pequeño símbolo en su hex inicial. [3.3.1]

[13.1.6] En cada Fase Administrativa, el estado de Suministro de cada unidad debe comprobarse para tener una LOC o una LLC. Si no tiene ninguna de las dos, se dice que está Fuera de Mando (OOC). Una unidad LLC u OOC se identifica con un marcador de estado de Suministro, que se queda hasta su siguiente Fase de Administración.



[13.1.7] Si una unidad HQ es destruida (qué vergüenza), cada unidad de su respectivo Ejército se considera en estado LLC si las unidades tienen una línea logística Normal, de lo contrario estarán OOC. En el siguiente Turno de Juego, en las Llegada de Unidades de la Fase de Movimiento, el HQ destruido se coloca en el mapa (HQ Británico y Francés en el ENC de París, Alemán en un hex con otra unidad HQ).

[13.1.8] Debido a la presencia de un Gobernador dentro de un Campamento Atrincherado; las unidades de la misma Nacionalidad en él o adyacentes a él tienen una LOC establecida automáticamente.

[13.1.9] Una ENC también puede Suministrar a unidades amigas en un Radio de 4 hexes de cada uno de sus hexes. Si una unidad no tiene una línea logística, puede usar la Capacidad de Suministro de la ENC respetando [13.1.4]. Una ENC tiene una Capacidad Máxima de Suministro de 4 Pasos Totales por cada hex dentro de la ENC.

[13.1.10] Un Puerto amigo puede Suministrar a unidades amigas en un Radio de 3 hexes, dándoles una línea logística respetando [13.1.4]. La Capacidad de Suministro del Puerto es el doble de su Capacidad de Transporte Naval, tal y como está impresa en el mapa [18.1].

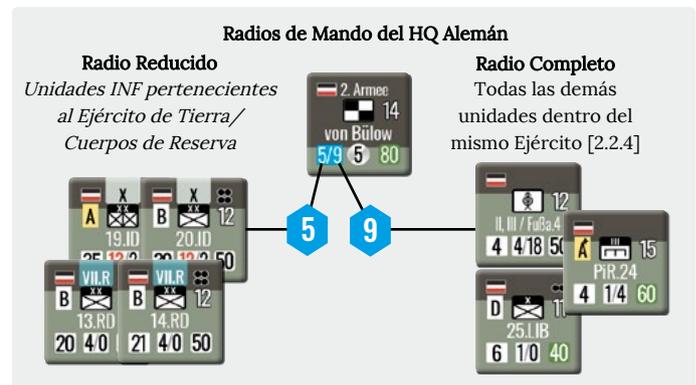
[13.1.11] Cada Paso de una unidad debe ser Suministrado por una ENC o un Puerto para que dicha unidad pueda obtener una línea logística.

[13.1.12] Las unidades BCA, BC y JB [2.5.19], al ser más Independientes, tienen un aumento de + 20 MFs a su línea logística, que pasa a ser de 120 MFs cuando es Normal y de 170 MFs cuando es Larga.

[13.2] Restricción del Radio de Mando Alemán

[13.2.1] Hasta el Turno de Juego 21 (inclusive), los Alemanes están sujetos a una restricción específica adicional, a saber:

- las unidades HQ Alemanas sólo tendrán un Radio de Mando reducido a las Divisiones INF pertenecientes a un Cuerpo de Ejército, (AK=> 2x ID & RK => 2x RD, con posiblemente sus unidades de División asociadas [6.6]),
- y todas las unidades del mismo Ejército [2.2.4] deben estar dentro del Radio de Mando de su unidad HQ específica, a menos que cambien con éxito su HQ. **Aclaración: Las unidades del 7º Ejército pueden cambiar libremente de Asignación entre los dos HQs del 7º Ejército.**



[13.2.2] Para cambiar su Asignación de HQ, las unidades afectadas, (si se trata de ID o RD, entonces se trata de las 2 unidades INF) deben:

- estar dentro del Radio de Mando reducido del nuevo HQ,
- y superar una Prueba CAB (para ambas unidades, utiliza la peor CAB), durante la Fase de Administración, en caso de fallo, son OOC.

Pueden finalizar este cambio de Mando sin Prueba CAB en la Fase Administrativa de su siguiente Turno o cancelar esta operación.

[13.2.3] Desde el comienzo del GT 22 en adelante, los Alemanes estarán liberados de estas restricciones y podrán recibir Mando como los Franceses [13.1.3], así que gira todas las fichas de HQ Alemán a su lado con el Radio de Mando más largo y sin un color de Ejército.

El HQ del General Joffre requería una gran flexibilidad de unidades, tenía gran poder para organizar sus Ejércitos de forma diferente y también podía crear nuevos Ejércitos con bastante rapidez, (creación del 6º Ejército en agosto y del 9º en septiembre; muchos Cuerpos fueron intercambiados entre Ejércitos). Estas son las razones por las que las unidades Francesas pueden estar bajo el Radio de Mando de cualquier unidad del HQ. El HQ Alemán se encerró en su organización inicial, en la que cada unidad estaba asignada permanentemente a su HQ. Fue necesaria la derrota de la batalla del Marne para que apareciera la flexibilidad.

[13.3] Unidades con LLC u OOC

[13.3.1] Una unidad con LLC tiene las siguientes penalizaciones:

- no puede absorber los Reemplazos [14.1],
- no puede destruir Puentes o Ferrocarriles [16.1], ni Estructuras
- ni Reparar Estructuras [17.1].

Una o más unidades con LLC implicados juntos tienen las siguientes penalizaciones:

- + 3 a ABU y ABF con o sin Asalto [8.2], [8.5] & [11.5],
- + 4 al Combate al atacar, - 2 al defender.

[13.3.2] Una unidad en estado OOC tiene las siguientes penalizaciones:

- no puede hacer ningún ABU o ABF,
- no puede absorber Reemplazos [14.1],
- no puede realizar FOM [7.5],
- no puede realizar Destrucciones de Puentes o Ferrocarriles [16.1]
- o Reparación de Estructuras [17.1].

Una o más unidades en estado OOC implicadas juntas tienen las siguientes penalizaciones:

- + 12 al Combate al atacar, - 6 al defender.

EJEMPLO 17: DETERMINACIÓN DE LA LÍNEA DE COMUNICACIÓN



En este ejemplo, durante la Fase Administrativa del GT4, En los dos ENC's Belgas, todos los Fuertes se consideran Activos [11.6.7].

Las unidades Alemanas A a C están dentro del Radio de Mando del HQ (que se reduce a 5 para Divisiones INF de un Cuerpo de Ejército (AK), según la Regla [13.2.1] y su línea logística está a menos de 100 MFs del HCR usable más cercano, por lo que es Normal.

La Unidad D está fuera del Radio de su HQ, por lo que se considera Fuera de Mando.

La Unidad E pertenece a un Cuerpo de Caballería (lo que la hace autónoma [13.1.2]) por lo que no necesita operar dentro del Radio de Mando de un HQ. Sin embargo, su camino hasta el HCR utilizable más cercano en S31 es mayor de 100 MFs (112 MFs), y por tanto se considera que tiene una línea logística Larga y una Línea de Comunicaciones Limitada (LLC). Si otra unidad Alemana ocupara el hex W33, neutralizando la ZOC del ENC en ese hex [13.1.4], permitiría trazar una línea logística Normal (92 MF) desde el HCR en U35 hasta la unidad E, y por tanto no tendría una LLC.

[14] REEMPLAZOS

Una vez terminada la movilización, Franceses y Alemanes disponían de cientos de miles de hombres en compañías provisionales que esperaban en sus HQs como reemplazos. Inmediatamente disponibles y listos para ir al frente, compensaron las primeras pérdidas. En agosto de 1914, estos refuerzos fueron llevados al frente en oleadas para consolidar los regimientos más mermados.

[14.1] Absorción de Reemplazos (REPs)

[14.1.1] Los Reemplazos aparecen según la Carta de Preparación del escenario y permiten a las unidades INF y CAV con uno o más Pasos perdidos (●, ●●, ●●● o incluso ●●●●) para Recuperar uno, y sólo uno, por unidad [2.4.6], o para **Reconstruir una unidad INF eliminada, no destruida** [14.1.5].



[14.1.2] Durante el Paso D (opcional) de la Fase de Combate, el jugador Activo elige qué unidades recibirán Reemplazos. Dichas unidades deben obedecer las 6 condiciones siguientes:

- no debe haber ganado ningún Reemplazo en el último Turno de Juego,
- no debe haber hecho nada durante la Fase de Bombardeo [8.1],
- debe tener una LOC [13.1],
- debe estar en un Radio de 5 hexes de un HCR o LCR utilizable [12.1.5]
- no debe estar Embarcado [12.2.3], ni en el Mar [18.1.4],
- no debe haber hecho nada durante la Fase de Combate.

Como recordatorio, se puede usar un marcador de unidad Reforzada para realizar un seguimiento de las unidades que han recibido un Reemplazo



[14.1.3] Para Recuperar un Paso perdido, una unidad necesita:

- 2 Reemplazos para unidades INF con Rango de Unidad A+ [2.5.14],
- 1.5 Reemplazos de unidades INF o CAV con Rango de Unidad A y para la Francesa 14^o DI.
- 1 Reemplazo para todas las demás unidades.

[14.1.4] Los Reemplazos no Absorbidos (pero completos) no se pierden; pueden usarse en próximos Turnos de Juego. Usa los marcadores para llevar la cuenta de los Reemplazos; cualquier Reemplazo a la mitad (0.5) se pierde.



[14.1.5] Una unidad retirada del juego tras la Consolidación de unidades [6.5] puede volver a ponerse en juego en su Nivel de Desgaste más alto (●, ●●, ●●● o incluso ●●●●) [2.4.6], en cualquier ENC a elección del jugador que no haya sido Bombardeada este Turno. Cuidado, una unidad destruida tras sufrir uno o más Pasos de pérdida [2.4.6] no podrá reaparecer.

[15] TIEMPO

Muchos testimonios (con referencia a los libros mencionados por Jean-Norton Cru) se refieren a las temperaturas elevadas del Frente Occidental. Estas condiciones meteorológicas difíciles redujeron en gran medida la resistencia física de las unidades implicadas, sobre todo durante las operaciones de combate.

[15.1] Influencia del Tiempo

[15.1.1] En el Registro de Turno, el ☀ indica que durante todo el Turno de Juego, el calor y el sol debilitan la resistencia física de las unidades. Este calor agobiante impone un - 1 al CAB de todas las unidades y disminuye el MF ganado durante una FOM en 10 [7.5].

[15.1.2] El ☁ símbolo requerirá una tirada de un d20 durante la Fase de Administración del jugador Alemán. Si es ≥ 8 entonces aparecerá Lluvia Torrencial durante todo el Turno de Juego. Todas las unidades perderán 8 MFs. La FOM estará prohibida y el atacante obtendrá un modificador + 4 durante el Combate.

[16] DESTRUCCIÓN DE PUENTES Y FERROCARRILES

[16.1] Destrucción de Estructuras Específicas

[16.1.1] Las Estructuras abarcan: Estructuras Ferroviarias específicas [4.3], Puentes de Carretera que cruzan un Río Mayor [4.5] y Puentes Ferroviarios representados en el mapa que cruzan un Río Mayor.

[16.1.2] Durante la Fase de Movimiento, una unidad ENG o PIO puede destruir una o más Estructuras en su hex si no hace un FOM.

[16.1.3] Para las unidades ENG, esta destrucción costará +15 MFs; para las PIO costará +30 MFs.

[16.1.4] Mientras esté sola en un hex bajo ZOC enemiga INF o CAV, una unidad ENG o PIO no podrá llevar a cabo la destrucción. Si está apilada con una unidad INF o CAV amiga, podrá llevar a cabo la destrucción aunque esté en una ZOC enemiga.

[16.1.5] Para realizar una destrucción, tira un d20 para determinar el alcance de los daños. Según el tipo de Estructura, la siguiente Tabla indica el tiempo necesario para Repararla.

d20 tirada	Amarillo	Naranja	Rojo Oscuro o Puente que cruza un Río Mayor
1 a 3	9 turnos	12 + 6 turnos	Destruído Permanentemente
4 a 17	6 turnos	12 turnos	Destruído Permanentemente 12 +
≥ 18	4 turnos	9 turnos	6 turnos

"Destruído Permanentemente" significa que el tiempo de Reparación sobrepasa el final del escenario. Se puede realizar más de una destrucción contra el mismo Objetivo, pero los resultados de las tiradas no son acumulativos. Sólo se conserva la más destructiva.

[16.1.6] PIO dedican menos al trabajo de destrucción, por lo que el d20 debe ajustarse en + 5, (es decir, una tirada de "14" para una Estructura Amarilla da "14"+ 5 =19, por lo que se necesitarán 4 Turnos de Juego de Reparación para Reparar esta Estructura).

[16.1.7] Una Fortificación Activa solitaria puede hacer un intento de destrucción en su propio hex usando sus propias unidades de Ingenieros inherentes (no mostradas en el juego). Las Fortificaciones que forman parte de una ENC pueden hacer lo mismo hasta un hex de alcance, siempre que el hex Objetivo no esté en una ZOC enemiga. En el hex de la Fortificación, las ZOC enemigas no prohíben los intentos de destrucción.

[16.1.8] En caso de un resultado de "Destruída Permanentemente", debe colocarse un marcador de Estructura Destruída en el hex. Para todos los demás resultados, deben usarse marcadores de Estructura Destruída con el correspondiente número de Turno de Juego [17.1.2]. El marcador debe ser colocado de tal manera, que el número actual se muestre en la parte superior del marcador visto desde el borde sur del mapa.



[16.1.9] Una Estructura Destruída significa una interrupción de la red, la imposibilidad de usarla y la LOC que da [13]. En función del lugar del hex en el que está la Estructura Destruída, si más de la mitad de la RR permanece conectada a la red, las operaciones de Embarque y Desembarque podrían llevarse a cabo como si el hex fuera un callejón sin salida.

Esta es una determinación visual, hecha cortando el hex por la mitad, (ejemplo 18: el Túnel Vierzy está en la zona Roja, lo que significa que más de la mitad del RR permanece conectado). El resultado debe ser claro y aceptado por el jugador contrario. Sin embargo, si la determinación no es clara, entonces se debe elegir el hex anterior para las operaciones de Embarque o Desembarque.

[16.1.10] Mientras no se destruya una Zona Fortificada que proteja el cruce de un Puente sobre el Rin [11.2], la destrucción de Estructuras está prohibida.

[17] ACCIONES DE INGENIEROS

[17.1] Reparar Estructuras

[17.1.1] Reparación de Estructuras es un término genérico para cualquier Estructura específica destruida que se esté Reparando [16.1].

[17.1.2] Durante el Paso de "Reparación de Estructuras" de la Fase Administrativa, una unidad ENG del jugador en Fase, en un hex con una Estructura específica destruida, podrá bajar el número de Turno de Reparación en 1. Cuando el número de Turno de Reparación [16.1.8] llegue a "0", la Reparación habrá terminado, y la Estructura estará operativa. *Nota: No hay "Auto-reparación"; siempre se necesita un ENG para bajar el N° de Turno de Reparación. El marcador debe ajustarse en consecuencia.*

[17.1.3] La presencia de varias unidades ENG no acelerará las operaciones de Reparación de una misma Estructura. Aunque ahora pueden Reparar diferentes Estructuras al mismo tiempo.

[17.1.4] Una ZOC enemiga con un ARF ≥ 2 PTS y antes de la Munición General del GT20, [8.8.1], impide la Reparación de Estructura (no negada por presencia de unidades amigas en el hex).

EJEMPLO 18: INTERRUCCIÓN DE LA RED



Aunque el Túnel destruido en AP20 bloquea el avance, su posición en el hex permite a las tropas Alemanas entrar o salir, y mover a través del hex. [16.1.9]

El Puente destruido en P14 bloquea la Red más allá, y cualquier Alemán que entre o salga de ese hex y mueva a través del hex.



REGLAS OPCIONALES

[17.2] Apertura de la Esclusa

[17.2.1] A partir de GT14, es posible Inundar tres Áreas distintas: una primera en Anvers (Amberes), una segunda en el Río Yser y una tercera cerca de Dunkerque abriendo las compuertas correspondientes. Para que una Zona Inundada sea eficaz, hay que superar una Prueba CAB sobre base de 12 en la Fase Administrativa y que:

- para Anvers, una unidad Belga debe controlar los hexes AH41 & AG40,
- para el Río Yser, una unidad Belga debe controlar el hex AU40,
- y por los alrededores de Dunkerque, una unidad Francesa debe controlar el hex AY37.

Hex controlado significa ocupar o haber sido la última unidad en ocuparlo (en caso de hex vacío).

[17.2.2] Una vez abierta una Esclusa, se colocará en el mapa un marcador de "Esclusa Abierta" en la Casilla de la Esclusa correspondiente; la llanura de inundación y los bancos susceptibles de inundación [4.2] quedarán ahora Inundados. Los jugadores pueden elegir usar la otra cara del marcador para indicar que una Esclusa aún no ha sido abierta.



[18] TRANSPORTE NAVAL

[18.1] Embarque o Desembarque

[18.1.1] Sólo los Aliados pueden beneficiarse del Transporte Naval (NVT) mientras el Puerto utilizado esté bajo su control y no esté totalmente comprometido a proporcionar una línea logística [13.1.10].

[18.1.2] Una unidad Alemana en un hex de Puerto o ejerciendo una ZOC en él o en su Canal (si lo hay, ver hexes BD30 y BC29), con un ARF ≥ 2 PTS, prohíbe el Embarque y Desembarque de unidades Aliadas; con una ZOC consistente en un ARF < 2 PTS, estas operaciones siguen siendo posibles dentro de las restricciones del Capítulo [7.6].

[18.1.3] En un hex de Puerto, una unidad puede Embarcar o Desembarcar. La siguiente Tabla da el coste MF en PTS necesario para Embarcar o Desembarcar.

Embarque o Desembarque	Símbolo Mapa	Capacidad Embarque o Desembarque (Max. Total Pasos)	MF coste por tipo movilidad
Debe estar en un hex Puerto		Tal como está Impreso en el mapa	40 20 15 o todo (!)

(!) Si la unidad no tiene suficiente MFs, debe comenzar la Fase de Movimiento en el hex del Puerto y esto le costará su MF total para el Turno de Jugador.

[18.1.4] En cuanto una unidad se Embarca, se coloca en la Casilla "en el Mar" más cercana, y ya no puede ser Bombardeada por una ABU ni ser atacada por un Combate.

[18.1.5] Tras una investigación adicional en fuentes en lengua Neerlandesa, parece que los Países Bajos, de acuerdo con su estricta neutralidad, no permitieron que ningún barco militar cruzara el estuario del Schelde, lo que hizo que Amberes fuera inútil como Puerto militar. En consecuencia, la capacidad corregida de Embarque/Desembarque del Puerto de Amberes pasa a ser cero, (y no 5 como se menciona en el mapa).

[18.2] Transporte Naval

[18.2.1] El Transporte Naval seguirá la línea que une los distintos Puertos del mapa. El coste de MF correspondiente reducirá el MF de la unidad.

[18.2.2] Una unidad puede mezclar MVT seguida de una NVT e incluso de una RMV en su Fase de Movimiento, si no supera el MF de la unidad.

[18.2.3] Cada Casilla "en el Mar" tiene un límite total de Pasos de hasta 6 de la misma Nacionalidad Aliada.

[18.2.4] No está permitido mezclar FOM con NVT.

[18.2.5] Después de Desembarcar del NVT, una unidad puede iniciar el Combate en la siguiente Fase de Combate.

[19] MARCADORES "NIEBLA DE GUERRA"

Las primeras batallas de agosto de 1914 se lanzaron contra unidades desconocidas o no identificadas; estas batallas dieron lugar a proporciones desiguales. Este aspecto importante se da en el juego mediante el uso de marcadores de "Niebla de Guerra".



[19.1] Ganando Marcadores FOW

[19.1.1] Todas las unidades que están en el juego a través de "Llegadas de Unidades" [7.7] se ponen bajo un marcador de "Niebla de Guerra" (FOW).

[19.1.2] Un Apilamiento FOW es 1 o más unidades bajo un marcador FOW.

[19.1.3] El marcador FOW colocado encima de una Apilamiento de unidades impide la identificación de estas unidades. La orientación del marcador FOW es libre y no está relacionada con la orientación de las unidades ocultas bajo él.

[19.1.4] Nunca se puede apilar más de un marcador FOW en un hex, incluso si las unidades presentes tienen diferentes UFA. Un marcador FOW nunca puede apilarse solo (es decir, sin al menos una unidad debajo).

[19.1.5] Las unidades HQ nunca pueden apilarse bajo un marcador FOW.

[19.1.6] Durante su Fase de Combate una o más unidades apiladas en el mismo hex pueden ponerse bajo un marcador FOW si están bajo las siguientes condiciones :

- no están en una ZOC enemiga,
- no están a menos de 4 hexes de un HQ enemigo,
- no son avistados por Recon Aéreo, [20.1], en la última Fase de Movimiento,
- no realizó un Recon de Caballería, [20.2],
- no actuó en la Fase de Bombardeo [8.1],
- no actuó en ningún otro Paso de la Fase de Combate,
- no llevó a cabo ninguna destrucción [16.1],
- no llevó a cabo ninguna Reparación de Estructuras [17.1].

[19.2] Obligaciones de los Marcadores FOW

[19.2.1] Si se apilan varias unidades cada una bajo un marcador FOW, sólo se mantendrá un marcador FOW. Si varias unidades bajo un marcador FOW se desapilan, cada unidad se pondrá bajo un marcador FOW.

[19.2.2] Si las unidades bajo un marcador de FOW se apilan con otras que no lo están, las unidades bajo el marcador de FOW deben ponerse al final del Apilamiento con su marcador de FOW.

[19.2.3] Una unidad bajo un marcador FOW tiene una ZOC Normal [6.1], y sin revelarse impacta en el movimiento enemigo según [7.6].

[19.2.4] Un Apilamiento FOW que gana un marcador "Fieldworks" después de un intento exitoso de Atrincheramiento [10.1], pondrá el marcador FOW encima del marcador "Fieldworks".

[19.3] Ventaja de los Marcadores FOW

[19.3.1] En ataque o defensa durante un Combate, un Apilamiento de FOW no da ninguna ventaja en particular.

[19.3.2] Una Apilamiento FOW sólo puede ser atacada por una ABU con al menos 20 PTS de ARF [8.3.1], así como una suma global + 6 modificador a la ABU cualesquiera que sean los otros modificadores.

[19.3.3] Para lanzar un ABU contra un Apilamiento de unidades bajo un marcador FOW y unidades que no lo están, la Regla [8.3.1] debería usarse sólo para las unidades que no están bajo un marcador FOW. Las unidades bajo un marcador FOW serían impactadas por este ABU según los modificadores de + 6 de [19.3.2].

[19.4] Perder un Marcador FOW

[19.4.1] Una unidad que:

- participa en un Bombardeo Preparatorio de Artillería [8.1],
- inicia un Combate [9.1],
- o que realiza un Recon de Caballería [20.2],

pierde inmediatamente su marcador FOW. Otras unidades en el hex que no forman parte de estas acciones no se ven afectadas de ninguna manera y permanecen bajo el marcador FOW.

[19.4.2] En cuanto una unidad debe superar su Prueba CAB durante un Combate o ABU pierde su marcador FOW.

[19.4.3] Las Acciones de Recon, como se explica en [20], tienen como objetivo revelar unidades enemigas bajo un marcador FOW.

[20] RECON

Para evitar Combatir contra un enemigo no identificado, los Recon Aéreos realizados con la ayuda de aviones y también los desarrollados con unidades de Caballería tenían como objetivo contar e identificar las tropas enemigas en su presencia.

El uso de aviones para el Recon Aéreo era particularmente eficaz contra las unidades en movimiento. La autonomía de unas tres horas de vuelo permitía sobrevolar distancias relativamente grandes. Aunque la fiabilidad de estos aviones era bastante escasa, los resultados de estos Recon Aéreos eran muy apreciables.

Las unidades de Caballería eran más eficaces que las de Infantería a la hora de llevar a cabo largas patrullas de reconocimiento con rapidez, pero a menudo resultaban peligrosas. Se practicaba el interrogatorio de prisioneros, que también podía proporcionar información valiosa. La información obtenida de la población y de los pocos espías presentes en ambos bandos permitió completar la identificación de las tropas enemigas.

[20.1] Recon Aéreo

[20.1.1] El objetivo del Recon Aéreo es eliminar la ocultación de un Apilamiento FOW [19.12], que realiza un Movimiento en un hex.

[20.1.2] En la Fase de Movimiento de un jugador [7.1], durante cada Movimiento de un Apilamiento FOW, el jugador enemigo puede lanzar un Recon Aéreo al hex entrado. Otras unidades ya presentes en el hex no se ven afectadas de ninguna manera por este Recon. Una unidad que hace RMV, [12.3], no puede ser el objetivo de ningún Recon Aéreo.

[20.1.3] El número inicial de Escuadrones Aéreos de los diferentes Ejércitos se anota en la ficha de HQ [2.5.5]. En la Fase de Movimiento, un Escuadrón Aéreo sólo puede realizar un Recon Aéreo.

[20.1.4] Durante cada Recon Aéreo, el aeródromo virtual del Escuadrón Aéreo es el hex de su HQ. Este aeródromo virtual no puede estar en una ZOC enemiga.

[20.1.5] El Rango de un Recon Aéreo es de 8 hexes desde el hex del HQ donde está situado el aeródromo vital. Más allá de esta distancia, el Recon Aéreo no puede tener lugar.

[20.1.6] El Recon Aéreo está prohibido durante el Turno de Juego 1. A partir del GT2, el jugador Alemán puede realizar Recon Aéreo sin ninguna restricción, mientras que el Recon Aéreo del jugador Francés no puede cruzar la frontera. A partir de GT3, el jugador Francés puede realizar Recon Aéreo sin ninguna restricción.

[20.1.7] El Recon Aéreo sólo es efectivo contra un Apilamiento de unidades enemigas con un mínimo de 2 Pasos Totales y cuando está moviendo en terreno Claro, (incluidas Tierras Bajas y Llanuras Inundables). El Recon Aéreo tiene éxito cuando el resultado del d20 modificado es ≤ 8 con los siguientes modificadores:

Estado del Apilamiento FOW	Recon Aéreo modificador
Tiene unidades con un Paso Total de 4 o más	0
o unidades con un Paso Total de 3	+ 2
o unidades con un Paso Total de 2	+ 4
En Radio de 1 a 3 hexes de su HQ de Ejército [20.1.5]	- 4
En Radio de 4 a 8 hexes de su HQ de Ejército	+ 2

[20.1.8] Un Recon Aéreo hecho contra una unidad con sólo 1 Paso es automáticamente un fracaso, pero el jugador propietario tendría que decir a su oponente que el objetivo del Recon Aéreo es una "unidad pequeña". En caso de que los Pasos Totales provoquen un Recon Aéreo fallido, el jugador propietario del Apilamiento FOW también deberá anunciar "unidad pequeña" sin revelar los Pasos Totales exactos de su(s) unidad(es).

EJEMPLO 19: RECON AÉREO



Durante la Fase de Movimiento del jugador Francés, la unidad FOW (con 2 Pasos) colocada en AJ15 pasa a través de AI15 para ir a AH16, (flecha negra). En AI15, el jugador Alemán realiza inmediatamente un Recon Aéreo con su unidad HQ (2.AOK) (flecha azul).

Estamos a un Rango de 4 a 8 hexes del HQ del Ejército situado en AJ18.

El d20 es "6". Entonces, el total con el modificador es: "6" +2=8. Pero, el jugador Francés anuncia "unidad pequeña", porque también hay otro modificador secreto de +4. (unidad con un Paso Total de 2), por lo que el total real es "6" +2 +4=12.

Este Recon Aéreo falló, la unidad FOW Francesa puede avanzar al hex AH16. Si la unidad FOW hubiera sido una División con 4 Pasos, entonces habría sido descubierta.

[20.1.9] En cuanto un Recon Aéreo tenga éxito en un hex, todas las Apilamientos FOW que entren en el hex en la misma Fase de Movimiento serán automáticamente objetivo de un Recon Aéreo con el mismo resultado d20 y con los nuevos modificadores.

[20.1.10] Durante un Recon Aéreo, con una tirada natural de d20 de "20" (es decir, sin modificar) se dice que el Escuadrón Aéreo ha sido destruido. El número de Escuadrones Aéreos pertenecientes a ese HQ debe reducirse en uno.

[20.1.11] Durante la misma Fase de Movimiento, no se pueden intentar más de 2 Recons Aéreos contra el mismo Apilamiento FOW y sólo 1 en el mismo hex.

[20.1.12] Si dos Recon Aéreos del mismo Ejército son infructuosos seguidos, el HQ del Ejército al que pertenecían no puede lanzar más Recon Aéreos durante esta Fase. Este fracaso se explica por la elección de objetivos erróneos que no producen resultados interesantes.

[20.2] Recon de Caballería

[20.2.1] La consecuencia de un Recon de Caballería, cuando es exitoso, es eliminar el marcador FOW superior de un Apilamiento de unidades enemigas. Esto ocurre en la Fase de Movimiento del propio jugador.

[20.2.2] Una unidad CAV que desee hacer un Recon de Caballería debe tener una LOC [13.1], y el Recon CAV sólo puede llevarse a cabo contra un Apilamiento FOW que esté en un hex de terreno Claro o Quebrado.

[20.2.3] Al hacer un Recon CAV, se elimina automáticamente cualquier marcador FOW apilado bajo la unidad CAV que hace el Recon.

[20.2.4] En la Fase de Movimiento, durante o al final de su Movimiento, una unidad CAV, adyacente a un hex con un Apilamiento FOW puede hacer un Recon. Se realiza sobre todo el hex y da un coste adicional de 30 MFs; el Recon tiene éxito con un resultado d20 modificado de ≤ 8 .

[20.2.5] En una Fase de Movimiento, una unidad CAV sólo puede hacer una Recon. El mismo Apilamiento FOW sólo puede ser el objetivo de 2 Recons CAV en una Fase, por supuesto de diferentes unidades CAV.

[20.2.6] El intento de Recon se ve modificado por la unidad CAV y por la situación táctica.

Modificadores durante un Recon CAV contra un Apilamiento FOW en terreno Claro o Quebrado.	Modificador al Recon
Por una unidad CAV con 3 Pasos	-4
Por una unidad CAV con 2 Pasos	-2
Por una unidad CAV con 1 Paso	+2
Modificadores Tácticos	
CAV Recon hecho por una unidad que:	
utiliza 30 MFs adicionales para ésto	-3
hace un FOM [7.5], contra un Apilamiento FOW en un "Fieldworks" o en Atrinchamientos Regulares o Mejorados, o en una ENC	+5
	+4

[20.2.7] Tras un Recon de Caballería, si la tirada de d20 fue un "18", "19" o "20" natural antes de modificadores, la unidad CAV debe superar su Prueba CAB para un Recon peligroso y sufrir un Paso de pérdida si falla. Los modificadores para esta Prueba CAB se basan en la tirada de Recon d20 sin modificar.

Resultado d20 sin modificar	Modificadores al CAB después de una Recon peligrosa
18	+3
19	0
20	-3

[20.2.8] Una unidad CAV que deba superar su Prueba CAB tras el resultado de un Recon peligroso debe detener inmediatamente su Movimiento y no puede iniciar un Combate en la siguiente Fase de Combate.

[21] DOCTRINA "OFFENSIVE À OUTRANCE"

Antes de la guerra, la doctrina "Offensive à Outrance" se había extendido entre los cuerpos de oficiales superiores Franceses. El Coronel Grandmaison, miembro de la Junta de Operaciones del Estado Mayor del Ejército, autor del libro "Dressage de l'infanterie en vue du combat offensif / Infan-try Drill towards the offensive combat", teoriza en la conferencia de 1911 el principio doctrinal de buscar un choque rápido y frontal para obtener el combate cuerpo a cuerpo ¡sin buscar ninguna preparación artillera minuciosa!

[21.1] Unidades Adoctrinadas

[21.1.1] Durante la Fase Administrativa del Jugador Francés de cada GT, las Divisiones de Infantería Francesas DI, DIC y DM,

- que estén dentro del Radio de Mando de un HQ como si operaran bajo la doctrina "Offensive à Outrance" [2.5.5],
- y que no superen Prueba CAB con valor CAB "15", independientemente del valor CAB actual de la unidad, pasan a unidades Adoctrinadas.

El jugador Francés tira en secreto y marca las unidades Adoctrinadas en la lista que puede descargarse de la página web de VUCASIMS.

Una unidad que supera esta Prueba CAB no se Adoctrina y ya no necesita realizar Pruebas de Adoctrinamiento.

Una unidad que falla esta Prueba CAB pasa a estar Adoctrinada y permanece así hasta que sufre una pérdida de Pasos [21.3.1].

[21.2] Consecuencias de la Doctrina "Offensive à Outrance"

[21.2.1] Una unidad Adoctrinada:

- ya no podrá construir Obras de Campo,
- no participará en una ABU,
- no podrá realizar una división, (40e, 41e, 44e DI) [6.6],
- recibe un bonus de +1 CAB,
- y por cada unidad Adoctrinada, un modificador de +3 al atacar y -3 al defender se añadirán durante un Combate.

[21.2.2] Las unidades Adoctrinadas deben permanecer adyacentes o mover adyacentes a unidades enemigas (con o sin marcador FOW) que estén en un Radio de 2 hexes. Deben iniciar un Combate en la siguiente Fase de Combate. El jugador Francés puede hacer que cualquier otra unidad, Adoctrinada o no, se una a este Combate.

[21.3] Fin del Adoctrinamiento

[21.3.1] Cuando una unidad adoctrinada esté en Nivel de Desgaste • o peor aún, dejará de estar permanentemente vinculada a las obligaciones "Offensive à Outrance", aunque reciba Reemplazos más adelante.

[22] ÍNDICE

Bombardeo Artillería vs. Fortificación (ABF) [8.5]

Según Categoría [8.6.3]
Tabla y Resultado [8.6]
Condiciones [8.1.1], [8.1.2], [8.5.1], [12.5.1]
Disparo de Largo Alcance [8.5.2]
Marcador [3.2.1], [3.2.5], [8.1.3]
Modificadores [8.7], [13.3]
Cuando  este resultado sucede [8.6.4]

Bombardeo Artillería vs. Unidades (ABU) [8.2]

Frente a un Apilamiento FOW [19.3.2]
Construir Obras de Campo [10.1.3]
Condiciones [8.1.1], [8.1.2], [8.2.1], [12.5.1]
Marcador [3.2.1], [3.2.5], [8.1.3]
Modificadores [8.4], [13.3]
Tabla y Resultado [8.3]
Con un total ARF < 20 PTS [8.3.1]

SAR Austriacos, (ÖFAB) [2.2.2], [2.2.5], [7.9.2]

Nivel de Desgaste [2.4.2], [2.4.6], [2.5.1], [6.5], [7.5.2], [9.3.3], [11.1.6], [11.6.3], [14.1.5]

ABF Asalto [11.5]

Avance despues del Asalto [11.5.8], [11.5.9]
CAB Prueba despues del Asalto [11.5.6]
Condiciones [11.5.1], [11.5.2], [11.6.9]
Marcadores [3.2.1], [3.2.5], [11.5.1], [11.5.7]
Nº desplazamientos de columna [11.5.2], [11.5.3]
Unidades con LLC o OOC [13.3]
Cuando  este resultado sucede [11.5.4]
Con un PIO [11.5.5]

BCA, BCP & JB [2.5.19], [9.4.4], [9.4.5], [13.1.12]

CAB Prueba [5.1]

Consolidación [3.2.1], [3.2.5], [6.5], [14.1.5]

Cuerpos [2.5.1], [2.5.5], [2.5.7], [6.5.2], [9.4.1], [13.1.2], [13.2.1]

Convoy [12.4], Diagrama 2

Combate [9]

Ataque desde diferentes hexes [9.4.10]
Ataque a través de la retaguardia [9.4.9]
Ataque con unidades DR o DT [9.4.12]
Retirada de Caballería [9.2]
Ataque de Flanco [9.4.8]
Modificadores [9.4]
Unidades Parc. Comprometidas [9.1.6], [9.1.7], [9.1.8], [9.3.1], [9.4.1], [9.4.3], [9.4.4]
Rango A+ & A [9.3.3], [9.3.6], [9.4.12]
Rojo ARF [2.5.11], [9.5.1]
Tabla de Resultados [9.3]

Uniformes Llamativos [2.5.18], [9.4.7]

(Regular) Atrinchamientos [11.1]

Beneficios [11.1.4]
Descripciones [4.4], [11.1.1]
Efecto en Recon CAV [20.2.6]
Atrinchamientos antes de GT3 [11.1.3]
Lados de Hex Protegidos [11.1.2], [11.1.5]
Perdiendo Beneficios [11.1.8], [11.1.9]
Retirada siguiendo un Combate [11.1.6]

(Mejorados) Atrinchamientos & Campos

Atrinchamientos (ENC) [11.6]

Unidades Aliadas [11.6.12]
Descripciones [4.4], [11.6.1], [11.6.4]
Durante el Combate [11.6.8]
Efecto en Recon CAV [20.2.6]
ABU a Fuertes contra enemigo interior [11.6.13]
Completamente Operacional [11.6.5]
ENC Lieja [11.6.6]
LOC [13.1.8], [13.1.9], [13.1.11]
UFA [11.6.9]
ZOC [11.6.7], [11.6.10]
% de sus Fortificaciones destruidas [11.6.14], [11.6.15]

Fortificación-Unidad Relacionada [2.2.3], [2.5.2], [2.5.15], [5.1.4], [11.3.8], [11.4.8]

Zona Fortificada [3.3.2], [4.4], [11.2], [16.1.10]

Fuerza Completa [2.4], [7.5.2], [11.4.3]

Posición de Disparo [2.5.3], [3.3.1], [7.9], [12.5]

Obras de Campo [10]

Beneficios [10.1.6], [10.2]
Construcción [8.1.3], [10.1]
Construcción Fácil, GT10 [3.3.2], [10.1.3]
Efecto en Recon [20.2.6]
ENC [11.6.5], [11.6.11]
Mejora, GT22 [3.3.2], [11.1.7]
Perdiendo Beneficios [10.3]
O à O Doctrina [21.2.1]
Carta de Preparación [3.3.1]
Con un Apilamiento FOW [19.2.4]
Con una Fortificación Antigua [11.7.2]

Hexes Frontales [6.2.1] Diagrama 1

Bombardeo [8.2.1], [8.5.1]
Combate [9.1.1]
Obras de Campo [10.1.6], [10.1.7]
ABF Asalto [11.5.2]
En un hex ENC [11.6.9]

Fuertes [11.3]

Activo [11.3.2]
ABU [11.3.5], [11.3.6]
Categoría [8.6.3], [11.3.1], [11.3.3]
Combate vs unidades en hex de Fuerte [11.3.7]
Fichas [11.5], [11.3.3], [11.3.4]
Descripción [4.4], [11.3.1]
Intento destrucción en su propio hex [16.1.7]
Pérdida de Paso sufrido [11.3.10]

Restricción de Radio de Mando Alemán [13.2]

Hexes [11.4]

Lado de Hex de Tipos de Terreno [4.2]

Efecto en el Avance & Retirada [9.6.7], [9.6.3]
Efecto en el Asalto [11.5.6]
Efecto en el Combate [9.2.5], [9.4.3], [9.6.7]
Efecto en la LOC [13.1.4]
Efecto en el Movimiento [7.2.1]
Efecto en el Tránsito [7.3.2]
Efecto en la ZOC [6.1.1], [6.1.3]

Lluvia Torrencial [3.2.1], [3.2.2], [15.1.2]

Disparo de Largo Alcance [2.5.3], [2.5.16], [8.5.2]

Baja Munición [2.5.3], [2.5.17], [8.8]

Línea de Comunicación, (LOC) [13]

Determinación [3.2.1], [3.2.2], [13.1]
BCA, BCP, JB [13.1.12]
Línea Logística [13.1.1], [13.1.4], [13.1.5], [13.1.7], [13.1.9], [13.1.10], [13.1.11], [18.1.1]
Línea de Comunicación Limitada (LLC) [13.1.5], [13.1.6], [13.1.7], unidad con LLC [13.3]
Marcadores [13.1.6]
Fuera de Mando (OOC) [13.1.6], [13.1.7], [13.2.2], unidad con OOC [13.3]

Unidad de Infantería de Montaña, (MIN)

[2.2.3], [2.5.9], [6.1.3], [6.6.5], [9.4.5]

Movimiento [7.1]

Movimiento de Combate [3.2.5], [9.7]
Condición [8.1.3]
Control diferentes hexes Ferrocarril [12.1.3]
Cruzar lado de hex de Terreno [7.2]
Movimiento Extendido (EXM) [7.4]
Efecto Construcción Obras de Campo [10.1.3]
Marcha Forzada (FOM) [7.5]
Zona Fortificada [11.2.1], [11.2.2]
Retirada Obligatoria [7.8]
MF & Tipo de Movilidad [2.5.9]
Moviendo en ZOC enemiga [7.6]
Recon [20.1.1], [20.1.2], [20.1.9], [20.2.4], [20.2.5], [20.2.8]

Apilamiento [6.4.1]

Tránsito [7.3]

Llegada de Unidades [7.7], [13.1.7]
Con un marcador FOW [19.2.3]

Ferrocarriles (RRs) [12]

HCR, LCR [4.3], [12.1.1]
MF, en una caja amarilla [2.5.9]
Conexiones de Vía [4.3]
Estación de Ferrocarril [4.3], [12.2.1]
Movimiento Ferroviario (RMV) [12.3]
Capacidad de Transporte [12.4]
Marcador de Control Vía [12.1.1], [12.1.2], [12.1.6]
Número de Ferrocarril [4.3]
Símbolos [2.2.3], [2.5.3]
Llegada de Unidad [7.7.3]

Encaramiento (UFA) Diagrama 1, [6.2], [6.3]

Movimiento [7.1.3], [7.1.4], [7.7.2]
Combate [9.6.1], [9.6.5], [9.7.2]
Obras de Campo [10.1.3], [10.1.7], [10.3.1]
Atrinchamientos & ENC [11.6.9]
Marcador FOW [19.1.4]

Mejora de Unidad [2.6]

Pasos de Unidad [2.4]

Transporte Naval (NVT) [4.5] [7.1.8], [18]

Fortificación Antigua [4.3] [4.4] [9.5.3], [11.7], [12.2.1]

Calor Agobiante [15.1.1]

Recombinar Unidad [3.2.1], [3.2.4], [6.6], [7.1.5]

Reemplazos (REPs) [3.2.5], [13.3], [14.1]

SSR [1.1.7], [10.1.5], [12.1.2]

Apilamiento [6.4], [12.2.4]

Pérdida de Pasos [2.4.2], [2.4.6], [2.5.8]

Marcadores [3.2.5], [8.3.4], [9.3.6], [9.3.7], [9.6.2], [11.5.6]

Estructuras Específicas [3.2.4], [16.1], [17.1.1], [17.1.2]

División de Unidades [2.5.1], [2.5.13], [3.2.4], [6.6], [7.1.5], [12.4.1], [13.2.1]

Apertura de Esclusas [3.2.1], [3.2.2], [4.1], [4.2], [17.2]

Reparación de Estructuras [3.2.1], [3.2.2], [17.1]

Tipos de Terreno [4.1]

Efecto en ABF [8.7.3]
Efecto en ABU [8.4.2], [11.2.6], [11.3.6], [11.4.6]
Efecto en Asalto ABF [11.5.6]
Efecto en Combate [9.4.4]
Efecto en Movimiento [7.1.7]
Efecto en Movimiento Ferroviario [12.3.6]
Efecto en Recon [20.1.7], [20.2.2], [20.2.6]
Efecto en Apilamiento [6.4.1]
Efecto en Tránsito [7.3.1]
Efecto en Capacidad de Transporte [12.4.1]

ZOC [6.1], [6.2], [6.3]

Efecto en Retirada de Caballería [9.2.4]
Efecto en Consolidación [6.5.2]
Efecto en Movimiento de Combate [9.7.3]
Efecto en la destrucción de Estructura Específica [16.1.4], [16.1.7]
Efecto en el Transporte Naval [18.1.2]
Efecto en Recon Aéreo [20.1.4]
Efecto en la Reparación de Estructuras [17.1.4]
Efecto en Disparo de Largo Alcance [8.5.2]
Unidad Embarcada [12.2.3]
Campamento Atrinchado [11.6.7], [11.6.10]
Fuerte [11.3.2]
FOW [19.1.6], [19.2.3]
Moviendo dentro de ZOC enemiga [7.6]
Efecto en Línea Logística [13.1.4]
Retirada despues del Combate en una ZOC enemiga [9.6.2]
Ferrocarriles [12.1.6], [12.2.2]

[23] ABREVIATURAS

Lista usada en las Reglas del Juego

a, también Atk. : atacante
A+ : Rango Unidad, 1 Nivel
A : Rango Unidad, 2 Nivel
ABF : Bombardeo Artillero vs. Fortificación
ABU : Bombardeo Artillero vs. Unidad
AFF : Factores Artilleros vs. Fortificación
ARF : Factores Artilleros
ART : Artillería
B : Rango Unidad, 3 Nivel
BEL : Belgas
C : Rango Unidad, 4 Nivel
CAB : Habilidad de Combate
CAV : Caballería
CBF : Factor de Combate
d, también Def. : defensor
d20 : dado de 20 caras
D : Rango Unidad, 5 Nivel
○ : Un Paso de Pérdida (posible)
● : Un Paso de Pérdida
●● : Dos Pasos de Pérdida
●●○ : Tres Pasos de Pérdida
○●○● : Cuatro Pasos de Pérdida
ENC : Campo Atrincherado
ENG : Ingeniero
EXM : Movimiento Extendido
FIP : Posición de Disparo
FOM : Marcha Forzada
FOW : Niebla de Guerra
FRE : Francés
GER : Alemán
GHQ : Cuarteles Generales
GT : Turno de Juego
HAR : Artillería Pesada
HCR : Ferrocarril Alta Capacidad
HQ : Cuarteles
INF : Infantería
LCR : Ferrocarril Baja Capacidad
LOC : Línea de Comunicaciones
LLC : Línea de Comunicaciones Limitada
MIN : Infantería de Montaña
MF : Factor de Movimiento
MVT : Movimiento
NA : No Permitido
NC : No Afectado
NU : No Usable
NVT : Transporte Naval
OOC : Fuera de Mando
P : Pontones (Puente)
PIO : Pioneros
PTS : Puntos
REP : Reemplazos
RMV : Movimiento Ferroviario
RR : Ferrocarril
SAR : Artillería de Asedio
SSR : Reglas Específicas de Escenario
T : Túnel
UFA : Encaramiento
V : Viaducto
VP : Punto de Victoria
ZOC : Zona de Control

Abreviatura Militar Francesa:

A : Armée, (Ejército)
BCA : Bataillons de Chasseurs Alpains,
(Mountain Light Infantry Battalion)
BCP : Bataillons de Chasseurs à Pied,
(Light Infantry Battalion)
Bde : Brigade, (Brigade)
Bde CIM : Brigade Chasseurs Indigènes du Maroc
(Light Infantry Moroccan Brigade)
Bde FM : Brigade Fusiliers Marins
(Naval Infantry Brigade)
Bde IC : Brigade Infanterie Coloniale,
(Infantry Colonial Brigade)
Bde T : Brigade Territoriale, (3rd Line Brigade)
Bn : Bataillon, (Battalion)
C : Court, (Corto, utilizado en la designación de armas)
CA : Corps d'Armée, (Corps)
CAC : Corps d'Armée Colonial, (Colonial Corps) CC :
Corps de Cavalerie (Cavalry Corps) CCC : Conneau
Cavalry Corps
CRP : Camp Retranché de Paris
(Paris Entrenched Camp)
CTR : Court Tir Rapide
(Corto, utilizado en la designación de armas) DC :
Division de Cavalerie, (Cavalry Division)
DI : Division d'Infanterie, (Infantry Division)
DIC : Division d'Infanterie Coloniale,
(Colonial Infantry Division)
DR : Division de Réserve, (2nd Line Division)
DM : Division Marocaine, (Moroccan Division)
DT : Division Territoriale, (3rd Line Division)
GMP : Gouverneur Militaire de Paris
(Paris Military Governor)
GDR : Groupe de Division de Réserve
(2nd Line Division Group)
GDT : Groupe de Division de Territoriale
(3rd Line Division Group)
Gr : Groupe, (Group)
L : Long, (Largo, utilizado en la designación de armas)
O : Ouvrage,
(Fortaleza muy pequeña pero a menudo moderna)
QG : Quartier Général, (Headquarter) RAL :
Régiment d'Artillerie Lourde,
(Heavy Artillery Regiment)
RAP : Régiments d'Artillerie à Pied,
(Foot Heavy Artillery Regiment)
RI : Régiment d'Infanterie, (Infantry Regiment)
RIC : Régiment d'Infanterie Coloniale,
(Colonial Infantry Regiment,
muy a menudo soldados profesionales)
RM : Régiment de Marche, (March Regiment)
SCF : Sapeur du Chemin de Fer,
(Railroad Engineers)

Abreviatura Militar Británica:

BEF : British Expeditionary Force Bn :
Battalion
Bri : Brigade
Cav Div : Cavalry Division
Div : Division
Gal : General
GH : General Headquarters
RM Bri : Royal Marine Brigade
RN Bri : Royal Naval Brigade
RND : Royal Naval Division

Abreviatura Militar Belga:

BM : Brigade Mixte, (All Arms Brigade)
DA : Division d'Armée, (All Arms Division)
DC : Division de Cavalerie, (Cavalry Division)
QG : Quartier Général, (Headquarter)
PF : Position Fortifiée

Abreviatura Militar Alemana:

A : Armee (Ejército)
Abt : Abteilung, (grupo de cualquier tamaño)
AK : Armee Korps, (Corps)
B : Brigade, (Brigade)
b : batterie or bayerisch, (battery or Bavarian)
bED : bayerisch Ersatz Division,
(Bavarian Replacement Division)
Bkf : Brückenkopf, (una pequeña Zona Fortificada a lo largo
del Rin o para defender algún paso de los Vosgos)
Btl : Bataillon, (Battalion)
E : Ersatz, (Replacement)
EB : Ersatz Brigade, (Replacement Brigade)
Ebk : Eisenbahnbaukompanie
(Railroad Engineer Compagny)
ED : Ersatz Division, (Replacement Division)
Esk : Eskadron, (Squadron)
FKWII : Feste Kaiser Wilhelm II (Mutzig) Fortificación
Moderna Alemana descentralizada
llamada así en honor del Kaiser, situada
actualmente en Francia, en Mutzig.
Fußa : Fußartillerie Regiment
(Foot Artillery Regiment)
G : Garde, (Guard)
GED : Garde Ersatz Division
(Guard Replacement Division)
GFußa : Garde Fußartillerie Regiment
(Guard Foot Artillery Regiment)
GID : Garde Infanterie Division
(Guard Infantry Division)
GK : Garde Korps (Guard Corps)
GKD : Garde Kavallerie Division
(Garde Cavalry Division)
GRD : Garde Reserve Division
(Guard Reserve Division)
GRK : Garde Reserve Korps (Guard Reserve Corps)
HQ : Hauptquartier, (Headquarter)
IB : Infanterie Brigade, (Infantry Brigade)
ID : Infanterie Division, (Infantry Division)
IR : Infanterie Regiment, (Infantry Regiment)
JB : Jäger Bataillon, (Light Infantry Battalion)
KD : Kavallerie Division,
(Cavalry Division)
KK : Kavallerie Korps, (Cavalry Corps)
KMK : Kurze Marine Kanone (Short Navy Gun)
L : Landwehr, (3rd Line)
Ldst : Landsturm, (4th Line)
LD.Franke : Landwehr Division Franke, (3rd Line
Division Franke)
LIB : Landwehr Infanterie Brigade, (3rd Line
Brigade)
MarD : Marine Division, (Naval Division)
MEF : Mobile Ersatz Formationen (Replacement
Mobile Formation)
OHL : Oberste-Heeres-Leitung
(Supreme Army Command)
ÖFAB : Österreichisch Festung Artillerie Bataillon
(Austrian Fortress Artillery)
PiR : Pionier Regiment (Assault Engineer
Regiment)
R : Reserve, (2nd Line)
RD : Reserve Division, (2nd Line Division)
RFußa : Reserve Fußartillerie Regiment
(Reserve Foot Artillery Regiment)
RK : Reserve Korps (2nd Line Corps)
SKM : Schwere Küstenmörser
(Heavy Coastal Mortar)
u : und (and)

Notas:

La letra b antepuesta a estas
abreviaturas significa bayerisch,
(unidad de origen Bávaro),

Straßburg, Neu-Breisach,
Diedenhof-fen eran,
respectivamente, las grafías
germanizadas en 1871 de las
Ciudades Francesas de : Estrasburgo,
Neuf-Brisach y Thionville.

1914

Nach Paris

A GAME BY BERTRAND MUNIER



VUCA
SIMULATIONS

Encontrarás más información
sobre nuestros juegos y
materiales útiles en:

vucasims.com