

# OPERATION THESEUS

GAZALA 1942

## AYUDA JUGADOR A

### TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE

Tipo de Terreno	Con un resultado rojo, el Apilamiento debe hacer un Chequeo de Eficacia											
Claro	1:8	1:6	1:4	1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	6:1
Quebrado/Pueblo/ Punto de Interés	1:4	1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1
Colina	1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1	14:1
Campo de Minas/Caja	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1	14:1	18:1
Tobruk	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1	14:1	18:1	26:1
Tirada Mod. d10	Con un resultado rojo, el Apilamiento debe hacer un Chequeo de Eficacia											
1	4/0	3/0	3/0	3/0	3/0	3/0	3/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/2
2	3/0	3/0	3/0	3/0	3/0	3/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/2	2/2
3	3/0	3/0	3/0	3/0	3/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/2	2/2	1/2
4	3/0	3/0	3/0	3/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/2	1/2	1/2
5	3/0	3/0	3/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/2	1/2	1/2	1/2
6	3/0	3/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/2	1/2	1/2	1/2	1/2
7	3/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3
8	2/1	2/1	2/1	2/1	2/1	2/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	1/3
9	2/1	2/1	2/1	2/1	2/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	1/3	0/3
10	2/1	2/1	2/1	2/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	0/3	0/3
11	2/1	2/1	2/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	0/3	0/3	0/3
12	2/1	2/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	0/3	0/3	0/3	0/3
13	2/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/3
14	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/4
15	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/4	0/4
16	1/2	1/2	1/2	1/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/4	0/4	0/4
17	1/2	1/2	1/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/4	0/4	0/4	0/4
18	1/2	1/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/4	0/4	0/4	0/4	0/5
19	1/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/4	0/4	0/4	0/4	0/5	0/5
20	0/3	0/3	0/3	0/3	0/3	0/4	0/4	0/4	0/4	0/5	0/5	0/5

### CARTA EFECTOS DEL TERRENO

Tipo de Terreno	Movimiento			ZOC	Combate <sup>a</sup>			
	8 Pie	8 Mot.	8 HQ		Def. AT Bonus	Puntos de Tanque Modificador		
Claro	1	1	1	✓	0			
Quebrado	1	2	1	✓	1	x1		
Colina	1	2	3 <sup>b</sup>	✓	2			
Pueblo/Punto de Interés	OT	OT	OT	✓	1			
Tobruk	1	1	1	✓	5	x1/5		
Camino <sup>c</sup>	1	1/2	1/2	OT	OT	OT		
Carretera <sup>c</sup>	1	1/4	1/4	OT	OT	OT		
Cresta/Wadi	Todo <sup>d</sup>	Todo <sup>d</sup>	Todo <sup>d</sup>	✗	OT	x1/2 <sup>e</sup>		
Campo de Minas o Caja					Minas	Caja		
Amigo <sup>f</sup>	OT	OT	OT	✓	3	4 <sup>h</sup>	x1/2	x1/3
Enemigo Sin Brecha	Todo <sup>g</sup>	Todo <sup>g</sup>	✗	✗	OT	x1/2	x1/3	
Enemigo Con Brecha	+1	+3	+1	✓	OT	x1/2	x1/3	

Las unidades Fuera de Suministro tienen un Movimiento Máx. Permitido del 50%.

Estas unidades nunca proyectan una ZOC: Desorganizadas, HQs, FLAK Alemanas, KG Hecker y Aéreas.

#### OT: Otro Terreno

<sup>a</sup> Si es la mitad o menos de su Fuerza de Combate impresa, los Puntos de Tanque o Antitanque se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba) antes de cualquier otra modificación.

<sup>b</sup> Sólo las unidades de Infantería Motorizada y FLAK pagan 3 MPs para entrar en Terreno de Colinas.

<sup>c</sup> Otro Terreno (OT) al entrar o salir de un Campo de Minas Sin Brecha enemigo o EZOC.

<sup>d</sup> Debe comenzar el movimiento adyacente a una Cresta o Wadi.

<sup>e</sup> Los Puntos de Tanque de cada unidad atacante se reducen a la mitad antes de la modificación del terreno del hex.

<sup>f</sup> Siempre se considera que tiene Defensa Mejorada si no tiene Brecha, por lo tanto no es posible ninguna Acción de Defensa Mejorada.

<sup>g</sup> Debe pasar el Chequeo de Campo de Minas Enemigo para entrar. Movimiento en Pantalla prohibido.

<sup>h</sup> Sólo cuando no tiene Brecha.

# SECUENCIA DE COMBATE

- A** **Declaración de Ataque**  
Ataque Precipitado
- B** **Retirada Antes del Combate**  
(no para unidad Independiente No Asignada)  
El defensor opta por hacer una tirada (exitosa si es superior a la tirada del atacante):  
**Éxito:** Retirada (**sin Victoria de Batalla**)  
**Fallo:** Efecto Combate (+2 DRM al atacante)
- C** **Escalada al Ataque**  
(no para unidad Independiente No Asignada)  
El Ataque puede ser Escalado a Ataque Regular o Preparado
- D** **Chits de Combate**  
Determinar el Multiplicador de Combate. Tratar los hexes de Campo de Minas amigos Sin Brecha como con Defensa Mejorada.
- E** **Determinación de la Fuerza & Ratio de Combate Preliminar**  
1. Chequeo de Bonif. por Armas Combinadas.  
2. Determinación final Fuerza de Combate.  
3. Unidades Sin Suministro tienen su Fuerza al 50%.
- F** **Desplaz. de Columna por Misiones de Apoyo a Tierra del Eje**
- G** **Determinación DRM & Tirada 1d10**  
1. Atacante/Defensor Apoyo al Combate (las unidades Independientes No Asignadas deben Chquear el Suministro).  
2. Apoyo al Ataque del HQ.  
3. Superioridad Blindada.  
4. Bonif. Schwerpunkt.  
5. Retirada Fallida Antes del Combate (+2)  
6. Atacante tira 1d10 y aplica los DRMs.
- H** **Resultados de Combate**  
La cantidad de Impactos sufridos por cada bando se determina cruzando la tirada de ataque modificada con la CRT.
- I** **Distribución de Impactos de Combate**  
1. Pérdida del Primer Paso.  
2. Chequeo de Eficacia.  
3. Retiradas Forzadas y Voluntarias.  
4. Pérdidas de Pasos adicionales.  
5. Victoria de Batalla: Bonus PA.

## B DRM<sub>s</sub> RETIRADA ANTES DEL COMBATE

Cada bando puede añadir a su tirada la **mitad** del Valor de Eficacia impreso de un **Coche Blindado** o **unidad de Reconocimiento amiga** no Desorganizada de su elección situada en el Apilamiento amigo. Si el Apilamiento atacante consiste únicamente en unidades de A Pie, el defensor puede añadir el Valor de Eficacia impreso **completo** de una **unidad Mecanizada** o **Motorizada amiga** de su elección en el Apilamiento amigo. No es posible si todas las unidades defensoras están Desorganizadas y/o Aisladas, o de más de 1 Formación, o no hay ninguna unidad Mot. o Mec. (no HQ).

## E BONUS DE ARMAS COMBINADAS



Una unidad de Tanque o Panzer apilada con una unidad de Infant. Blindada/Panzergranadier o una unidad de Infant. Motorizada de la misma Formación aplica un Desplaz. favorable de Columna si ataca (→) o defiende (←). La unidad de Tanques Italianos y las unidades de Tanques Pesados de la Commonwealth (☒) no tienen derecho a la Bonificación de Armas Combinadas. Tampoco lo tendrán aquellas unidades Desorganizadas.

## F MISIÓN DE SUP. DE APOYO A TIERRA DEL EJE (DESPLAZ.)

Ataque Precipitado	Una unidad Aérea	→
Ataque Regular	Hasta Dos unidades Aéreas	Max →→
Ataque Preparado	Hasta Tres unidades Aéreas	Max →→→
1 Desplaz. Columna por unidad Aérea		

## G DRM COMBATE

Tipo DRM	Atacante			Defensor		
	Ataque Precipit.	Ataque Regular	Ataque Preparado	Desorg.	Defensa Regular	Defensa Mejorada
Apoyo al Combate por unidades de la misma Formación	X	+1 por hex	+2 por hex	X	-1 por hex	-2 por hex
Apoyo al Combate por unidades amigas adyacentes	X	X	+1 por hex	X	X	-1 por hex
Apoyo al Combate: Las Unidades deben estar En Mando; Unidades Sin Suministro no pueden Apoyar.						
Apoyo al Ataque HQ	X	✓ (1/2)	✓ (todo)	X	X	X
Superioridad Blindada	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Bonus Schwerpunkt	+2	+2	+2	-2	-2	-2
Retirada Fallida Antes del Combate	+2	+2	+2	X	X	X
Máximo DRM: +12 / - 12						

## CARTA DE CASOS DE SUPERIORIDAD BLINDADA



## BONIF. PTOS. DE TANQUE Y ANTITANQUE FLAK ALEMANA

### ATACANDO

Las unidades FLAK Alemanas atacantes proporcionan una Bonificación no modificada de 2 al cálculo de Puntos de Tanque, si:

- A Apilada con cualquier unidad de Infant. Motorizada o Blindada.
- + El Apilamiento defensor incluye una unidad de Tanques o Tanques Pesados.

### DEFENDIENDO

Las unidades FLAK Alemanas defensoras proporcionan una Bonificación no modificada de 3 al cálculo de Puntos Tanque o Puntos Antitanque si:

- A Apilada con una Unidad de Infant.
- + El Apilamiento atacante incluye una unidad de Tanques o Tanques Pesados