

OPERATION THESEUS

GAZALA 1942

AYUDA JUGADOR B

SECUENCIA DE JUEGO

PUNTOS DE ACCIÓN

1

Fase Administrativa

- A. Recuperación
- B. Organización
- C. Reemplazos
- D. Refuerzos

2

Fase Operaciones: consistente en un número variable de ciclos de Operaciones (A y B)

A B

- A. Determinación Iniciativa
 - 1d10 tirada & Iniciativa + DRM
- B. Activación Formación O Act. unidad Independiente.

3

Fase de Fin de Turno

Tirada Dado	Nivel de Activación de Formación Actual													
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
3	1	1	1	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
4	1	1	1	1	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
5	2	1	2	1	3	2	4	2	5	3	5	3	5	3
6	3	2	3	2	3	2	4	2	5	3	6	3	6	3
7	4	2	4	2	4	2	4	2	5	3	6	3	7	4
8	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	6	3	7	4
9	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	7	4
10	7	4	7	4	7	4	7	4	7	4	7	4	7	4

+1 PA si el marcador **Schwerpunkt** está asignado a la Formación Activada

Rojo: Reacción

COSTES PA

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

LÍMITES DE APILAMIENTO (FINAL DE ACTIVACIÓN O RETIRADA)

Cada bando puede colocar lo siguiente en un solo hex:

EJE	1x		Una unidad de Infantería.
	+2x		Dos unidades Panzer y/o de Recon.
	+1x		Una Unidad HQ. Cualquier otro tipo de unidad (FLAK, Ingeniero).
	+X		
ALIADOS	2x		Dos unidades de las cuales sólo una puede ser de Infantería A Pie.
	+1x		Una Unidad HQ apila gratis.

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

CHEQUEO CAMPO DE MINAS ENEMIGO (MOVIMIENTO)

Tipo Unidad	No-Mot. Infantería	Infant. Mot. FLAK (Mot.) Panzergrenadier	Coche Blindado Recon Pioniere/Ingen.	Tanque/Panzer Tanq.Pesad
-2 o menos	✓		✓	✓
-1	✓		✓	✓
0	✓		✓	✓
1	✓		✓	✓
2	✓		✓	✓
3	✓		✓	D
4	✓		✓	D
5	✓		D	D
6	✓		D	D
7	D		D	1
8	D		D	1
9	D		1	1
10	D		1	1

Los HQs nunca pueden entrar en un hex de Campo de Minas Enemigo Sin Brecha.

Modificadores Campo de Minas Enemigo

Apoyo del HQ Ing. (Si la unidad está En Mando de su HQ Ing.)	KG Hecker (Si la unidad está en la misma Formación que el KG Hecker, y se mueve con él)	Schwerpunkt
-#	-3	-2

- ✓: Movimiento exitoso. La unidad entra en un hex de Campo de Minas Enemigo.
- D: Unidad Desorganizada, movimiento a hex de Campo de Minas prohibido.
- 1: La unidad debe perder 1 Pto. de Fuerza y se Desorganiza. Se prohíbe mover al hex de Campo de Minas.

BRECHA EN EL CAMPO DE MINAS (DENTRO DEL HEX)

Tirada Dado	1o menos	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
Campo de Minas	✓	✓	✓	-	-	-	D	D	D	D
Campo Minas & Caja	✓	-	-	-	-	D	D	D	D	D

Modificadores del Intento de Abrir Brecha

Apoyo del HQ Ing. (Si la unidad está En Mando de su HQ Ing.)	KG Hecker (Si la unidad está en la misma Formación que el KG Hecker, y apilada con él)	Situada en EZOC	Schwerpunkt
-#	-1	+1	-1

- ✓: Éxito
- : Sin Efecto
- (Coloca marcador de Campo de Minas con Brecha) D: Unidad Desorganizada

Efectos de marcador Schwerpunkt

- La Formación gana +2 PA
- Todas las Unidades de Combate En Mando ganan un DRM de -2 en los Chequeos de Campo de Minas Enemigo (ver 7.3.6).
- Todas las Unidades de Combate En Mando reciben un DRM de -1 para los Intentos de Ruptura de Campo de Minas (ver 7.4)
- Todas las Unidades de Combate En Mando ganan un DRM de +2 / -2 (ver 7.5.1.5, D.)
- Todas las Unidades de Combate En Mando ganan un PA adicional por Victoria de Batalla (ver 7.5.3)



Schwerpunkt

Efectos Brecha Campo de Minas/Caja:

- No se requiere Chequeo de Campo de Minas al entrar en el hex.
- Es posible circular por Carreteras y Caminos.
- Otros efectos sobre el Combate (ver TEC).
- La Ruta de Mando y de Suministro puede trazarse a través del hex.



Bre. Minefield

Efectos de la Desorganización

- No puede realizar una Acción de Movimiento.
- No puede proyectar una ZOC y, por tanto, no puede prestar Apoyo al Combate.
- No puede provocar Reacción de Formación.
- No puede Atacar ni Apoyar un Ataque.
- No puede recibir Apoyo al Combate.
- No se puede Asignar/Reasignar
- No puede recibir Reemplazos.
- No puede usar Ptos. de Tanque o Antitanque al Movimiento en Pantalla o a la Retirada.
- No puede optar a la Bonificación por Armas Combinadas (7.5.1.3)
- No puede intentar Retirarse Antes del Combate (7.5.1.1).
- No puede estar en Defensa Mejorada.
- Debe usar la Columna Izquierda del Chit de Combate (roja) si está defendiendo (ver 7.5.1.1 Determinación de la Fuerza de Combate) pero en un Campo de Minas amigo Sin Brecha usa la Columna Derecha del Chit de Combate (verde).

❖ La única Acción que puede hacer una unidad Desorganizada es la Acción de Recuperación para salir de la Desorganización. Las Unidades Desorg. y Aisladas no pueden realizar ninguna Acción.

Efectos del Aislamiento

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



Isolated

- Marcado con un marcador.
- El marcador se retira tan pronto como la unidad deja de estar en estado Aislado (y es posiblemente reemplazado por un marcador OOC, si se cumplen las condiciones relevantes).
- Debe pasar un CE para hacer una Acción.
- Cada unidad Aislada que falla el Chequeo se Desorganiza y no puede participar en la Acción. Los PAs se gastan incluso si no participa ninguna unidad, o si el bando propietario decide cancelar la Acción.
- Debe realizar un Chequeo de Desgaste si se encuentra Aislado y Desorganizado en el Segmento de Recuperación.
- Las unid. Aliadas no pueden ser Canibalizadas
- No pueden Retirarse Antes del Combate.

Ruta de Suministro (ver 5.7)

- **HQs A Pie:**
Debe estar en una Carretera o Camino o adyacente a ellos. Cualquier longitud hasta la Fuente de Suministro Principal.
- **HQs Mot. o Mec.:**
Hexes iguales al Alcance de Mando hasta hex de Carretera o Camino. Cualquier longitud hasta la Fuente de Suministro Principal.
- **Unidades Indep. No Asignadas:**
Nº de hexes igual al Valor de Eficacia hasta el hex de Carretera o Camino. Cualquier longitud hasta la Fuente de Suministro Principal.

Rutas de Suministro y Mando Cortadas

Una Ruta de Mando o de Suministro se considera Cortada si no puede ser trazada sin entrar en un hex que:

- Contiene una unidad enemiga de cualquier tipo.
 - Contiene una EZOC, al menos que una unidad amiga de cualquier tipo (incluso Desorganizada) esté también presente.
- Además, una Ruta de Mando puede ser trazada solamente:

- Dentro o fuera de UN hex de Campo de Minas Sin Brecha, pero nunca a través de él, y
- A través de UN Lado de Hex de Cresta no cruzado por Carreteras o Caminos, al menos que la unidad que traza la Ruta O el HQ matriz estén adyacentes al Lado de Hex de Cresta.

Efectos Fuera de Suministro

Una unidad Indep. No Asignada y Sin Suministro, y todas las unidades en una Formación con un HQ Sin Suministro tienen su Fuerza de Combate y Movimiento actuales reducidos a la mitad y no pueden dar Apoyo al Combate; otros valores no son afectados. Defienden con su Fuerza normal. Los valores de un HQ Sin Suministro no son afectados.

Máximo Alcance de Mando

Una unidad es considerada Aislada si el Alcance a su HQ es de:

- **Unidades A Pie o unidades de Tanques Pesados de la Commonwealth (capacidad de movimiento de 3):**
11 o más hexes
- **Unidades Motorizadas o Mecanizadas con capacidad de movimiento de 4 o más:**
21 o más hexes

Efectos del Fuera de Mando

- Marcado con un marcador de Fuera de Mando (que se retira en cuanto la unidad se encuentra En Mando otra vez).
- Sólo puede participar en Acciones de Movimiento y Ataque Precipitado y debe pagar dos Puntos de Acción en lugar de un Punto de Acción normal por estas Acciones.
- No puede utilizarse para desencadenar la Reacción de Formación.
- No se recupera de la Desorganización durante el Segmento de Recuperación.
- No puede proporcionar Apoyo al Combate.
- No puede recibir Apoyo al Ataque del HQ.
- No puede recibir bonus Schwerpunkt.
- No puede recibir PA por Victoria de Batalla.
- No se puede Asignar/Reasignar.
- No puede recibir Reemplazos.
- No puede recibir Apoyo de Ingenieros.



Out of Command

MANDO & SUMINISTRO

Estado	HQ	Unidades de Combate Indep. No Asignadas (incl. Unidades de Combate Ind. Permanentes)	Unidades de Combate que forman parte de una Formación (incluidas las unidades Indep. Asignadas)
En Mando			Ruta de Mando Cortada Y dentro del Alcance de Mando del HQ Matriz (ver 5.8)
Fuera de Mando	No es necesario (comprobar el Suministro, ver 5.7)	No es necesario (comprobar el Suministro, ver 5.8.4)	Ruta de Mando Cortada, pero NO dentro del Alcance de Mando del HQ Matriz (ver 5.8)
Aislada			Ruta de Mando Cortada O longitud máxima de la Ruta de Mando superada (ver 5.8.4)
En Suministro	Ruta Suministro (ver 5.7)	Ruta Suministro (ver 5.7)	
Fuera de Suministro	Sin Ruta Suministro (ver 5.7)	Sin Ruta Suministro (ver 5.7)	No es necesario (comprobar el Mando, ver 5.8)
Suministro Emergencia	Si Fuera de Suministro (ver 5.7.5)	No es Posible	

Unidades de Combate

Frontal

Color de Formación: 45 / 1/8

Eficacia (coche blind/recon) recce: 6

Fuerza de Combate: 7 6 5

Ptos. de Tanque: 1/8

Mov. Permitido (motorizado): 4

Trasera

Banda Desorg.: 15 / 1/8

Símbolo Divisional: 7 6 4

Movimiento Desorganizada: 7 6 4

Frontal

Marca sin-ZOC: KG Hecker

ID unidad: 7

Símbolo de Libre Apilamiento: 2 1 6

Ptos. AT: 2 1 6

Mov. Permitido (A Pie/Mot.): 2 1 6

Unidades HQ

Frontal

Color de Formación: 7 Armd

Puntos Ing.: 6 1

Valor Reacción: 6 5 6

Alcance Mando: 6 5 6

Ptos. Apoyo Ataque: 6 5 6

Trasera

Marca sin-ZOC: 7 Armd

ID Divisional: 6 1

Tipo HQ: 6 1

Símbolo Divisional: 6 5 6

Suministro Emergencia gastado: 6 5 6

Movimiento Permitido: 6 5 6

Unidades Aéreas

Frontal

Marca Sin-ZOC: J6 27

Efecto del Apoyo a Tierra: 1 Col. Shift

Trasera

ID unidad: J6 27

Símbolo de Apilamiento Libre: J6 27

Misión Volada: Flown