

FIELD COMMANDER

ROMMEL

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a **Field Commander Rommel**, el primero en nuestra serie de juegos de Field Commander. Mi objetivo en el diseño de este sistema de juego es el de plasmar las carreras de algunos grandes comandantes de la historia, accesibles en un formato de juego fácil de aprender y rápido de jugar. Decidí hacerlo en solitario, porque esto tenía su lógica. Los comandantes en jefes tienen estado mayor y consejeros, pero al final, ellos solos son los que tienen que tomar las difíciles decisiones que afectan vidas, cambian el curso de campañas, y deciden el destino de naciones.

En este juego, tú tomas las decisiones necesarias para mandar tus Fuerzas. Las reglas de juego, cartas, y tiradas de dados dictan las acciones de las Fuerzas de tus adversarios.

General Erwin Rommel

Rommel sirvió durante la I GM y luchó en Italia, Rumanía, y Francia como parte de la elite Alpenkorps¹. Ganó varias medallas y se forjó la reputación de tomar rápidas decisiones tácticas. Los italianos capturaron a Rommel, pero sus habilidades de lenguaje y rapidez de ingenio, hicieron que estuviera de regreso en Alemania en dos semanas.

Entre la primera y segunda Guerras Mundiales, sirvió como instructor y líder de varias escuelas militares en Alemania. Fue durante este tiempo que llegó a relacionarse con varios miembros de alto rango del que muy pronto sería el Tercer Reich.

Fueron las proezas de Rommel durante la II GM las que hicieron de él una leyenda. Aunque estuvo presente en la invasión de Polonia, su estrella realmente comenzó a elevarse con el Caso Amarillo², la invasión de Francia. Entonces, su fondo estaba en la infantería, pero pronto aprendió y volvió a escribir las reglas para la guerra blindada. Confió en el choque de un asalto rápido para continuar la batalla y llevar la

¹ Los **Alpenkorps** fueron una división del ejército alemán. La división fue fundada el 19 de Mayo de 1915, teniendo al General Konrad Krafft von Dellmensingen, un experto en campañas en la montaña, como su primer comandante. (N. del T.)

² **Caso Amarillo** o plan "Fall Gelb" consistía en un ataque del Grupo de Ejércitos B a través de los Países Bajos y Bélgica, ambos países neutrales. La idea era atraer los ejércitos aliados franceses e ingleses hacia al norte, en Bélgica. (N. del T.)

confusión al enemigo. Esto más tarde lo serviría bien en las extensiones ampliamente abiertas del Norte de África. Mientras que las valerosas acciones de Rommel atrajeron la crítica dentro de los militares, Hitler y otros miembros del partido Nazi lo elogiaron abiertamente como un héroe nacional.

África del Norte vio el esplendor del poder y la carrera de Rommel. Con fuerzas y provisiones limitadas, sus valerosas maniobras y su genio táctico mantuvieron a los Aliados en precario equilibrio aún cuando lo excedieran y con mucho en número. Llevó al Eje desde el borde de la derrota en Trípoli al borde de la victoria en las arenas de las afueras de El Cairo. Al final, el refuerzo masivo Aliado tanto a El Cairo como a Argelia dobló a sus asediados sobrevivientes.

La caída del Eje continuó descendente para Rommel en las playas del Día-D en Francia. La indecisión de parte de Hitler, retrasó los refuerzos alemanes necesitados urgentemente para alcanzar las playas de Normandía durante las primeras y vitales horas de la invasión. Una vez que la cabeza de playa Aliada fue establecida, ya solo era cuestión de tiempo antes de que sus superiores recursos derribaran a los defensores.

Incluso aunque el Tercer Reich finalmente cayó, Rommel, con su formidable personalidad y legendarias proezas, siempre será recordado como una de las mentes más brillantes en la historia militar.

COMPONENTES

Dentro de esta caja de juego, encontrarás:

- 3 Mapas de Campaña de 27,94 x 43,18 cm.
- 1 Hoja de Fichas
- Este Libro de Reglas
- 1 Dado de 6 caras.
- 1 Hoja de Registro de Jugador (fotocópiala según lo necesites)



VICTORIA

Cada campaña tiene su propia Condición de Victoria. Para completar satisfactoriamente la campaña, debes alcanzar esta condición. Algunas campañas también tienen una condición de derrota. Si la condición de derrota ocurre, pierdes la campaña. Estas condiciones están anotadas en cada mapa de campaña.

Ejemplo de la Campaña del Norte de África: Controla El Cairo para ganar la campaña. Pierdes la campaña si los Aliados controlan Trípoli.

Nota: La campaña del Norte de África se usa regularmente como referencia a través de estos ejemplos de reglas con el fin de consultar más fácilmente los componentes del juego.

Controlar un Área

En los mapas de campaña, cada área tiene un único nombre. Hay dos bandos en el juego, el Eje (el jugador) y los Aliados (el sistema de juego). Un bando controla un área si tiene Fuerzas presentes en esa área al final de un paso.



Área Objetivo

Las áreas con banderas son áreas Objetivos. Si ningún bando tiene Fuerzas presentes, el bando cuya bandera se muestra en el área, es el que la controla. Si un área no tiene una bandera o Fuerza presente, no está controlada por nadie.

Ejemplo: Trípoli es un Objetivo. Esto significa que la controla el Eje salvo que los Aliados tengan una Fuerza presente.

Fin de la Campaña

La campaña se termina cuando se consigue la condición de victoria o de derrota, o cuando el marcador de turnos es movido por delante del último recuadro del Casillero de Campaña.

Campañas Campaña de la División Fantasma

Tu división ha ganado el apodo de "La División Fantasma" porque maniobras rápidamente y cargas con audacia en la batalla. Incluso tu propio alto mando no sabe donde estás la mitad de las veces. Esto puede hacer que tu situación de reabastecimiento sea cuanto menos difícil. Es tu objetivo controlar los tres objetivos Aliados tan rápidamente como sea posible

Esta campaña es la que lleva menos tiempo de juego, debido al pequeño número de Fuerzas sobre el mapa.

Campaña del Norte de África

Tu objetivo es controlar el área de El Cairo en el mapa. Cuando consigues eso, acaba la campaña. Si los Aliados consiguen controlar en algún momento Trípoli, entonces pierdes.

Campaña del Día-D

Esto es lo que se llama una "acción de propiedad". La imparable máquina de guerra Aliada aventaja a tus Fuerzas, y es tu deber contenerlos tanto como sea posible. La campaña se termina si los Aliados controlan los tres objetivos. Esta es la más grande de las campañas y es la que lleva más tiempo para jugarla.

Puntos de Victoria

Muchas de las casillas de Turno de Campaña en cada mapa tienen un número de Puntos de Victoria (VP) en la esquina superior derecha.

July 12 August 1942 (Torch 4+)	Sept 9 to Oct. 1942 (Torch 3+)	Nov. 7 to Dec. 1942 (Torch 2+)	Jan. 5 to Feb. 1943 (Torch 1+)
-----------------------------------------	-----------------------------------------	-----------------------------------------	-----------------------------------------

Cuando acaba el juego, anota los VPs mostrados en la casilla para el actual turno de campaña.

No anotes los VPs si se ha producido la condición de derrota y ha terminado el juego.

Ejemplos:

División Fantasma: Si controlas los 3 objetivos cuando el marcador de turno está en la casilla "5 al 14 de Jun. de 1940", recibes 19 VPs.

Norte de África: Si controlas El Cairo cuando el marcador de turno está en la casilla "Nov. a Dic. de 1942", recibes 7 VPs.

Día-D: Si los Aliados controlan los 3 objetivos cuando el marcador de turno está en la casilla "11 al 12 de Junio de 1944", recibes 5 VPs.

Preparación

Para comenzar, selecciona el mapa de campaña al que quieres jugar y colócalo delante de ti.

Set-Up Scale: Counters = Divisions Axis Starting Forces: German: 15th Pz, 21st Pz in Buer Italian: Bologna, Brescia, Pavia, S Ariete, Trento in Misurata

Todas las campañas se preparan utilizando los mismos procedimientos. El área de preparación de cada mapa te da toda la información que necesitas para comenzar.

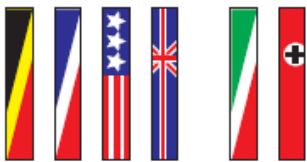
Escala

Cada campaña indica la escala de las Fuerzas. Esto no afecta al juego en sí.

Organizar las Fichas

Al principio de una campaña, tienes que organizar las fichas que tienes que usar.

Símbolos nacionales



Los estandartes y banderas aparecen en todas partes del juego para identificar las fuerzas nacionales, los Objetivos del mapa, y las áreas de colocación de las fichas en los mapas. Así, por encima, están por los Aliados: Bélgica, Francia, los Estados Unidos (US), el Reino Unido (UK), y por el Eje: Italia y Alemania.

Fichas de Fuerzas

Las fichas de Fuerza tienen un lado de fuerza completa y un lado de fuerza reducida. El lado reducido tiene un rectángulo rojo en la parte superior. Cuando una Fuerza sufre un impacto, se gira a su lado reducido. Si una Fuerza sufre un impacto cuando ya está reducida, es destruida y retirada del mapa.



Algunas campañas indican los años en los cuales pueden sacarse Fuerzas de refuerzo específicas. Para estas campañas, coloca las Fuerzas indicadas a un lado y añádelas al juego cuando el marcador de Turnos llega al año en el que se les permite entrar en el juego.

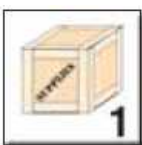
Fuerzas de Salida y de Refuerzo Aliadas



Encuentra todas las Fuerzas Aliadas indicadas en el área de Fuerzas de Salida y colócalas en el mapa en las áreas indicadas.

Coloca las Fuerzas de Refuerzo Aliado en una taza opaca. Más tarde tendrás que sacar éstas al azar, eso sí, es importante que no puedas ver la ficha que has sacado.

Fichas de Suministros



Encuentra todas las fichas de Suministro y colócalas en una pila. Las fichas de Suministro tienen números para indicar el número de Suministros que vale cada una.



Cualquier Suministro con el que comienza la campaña en el juego se marca en la sección de Suministros. Haz libremente los cambios que sean necesarios con las fichas de Suministros no usadas durante el juego.

Si te quedas sin fichas de Suministros, utiliza otras fichas si es necesario. Las fichas de Suministro provistas en el juego no limitan la jugabilidad del mismo.

Fichas de Operaciones Aliadas



Durante el juego, los Aliados intentarán aumentar sus Fuerzas para lanzar operaciones.

Encuentra todas las fichas de Operaciones Aliadas y colócalas en una taza opaca.



Cada mapa indica el número de Fuerzas

Aliadas que comienzan en la sección de Operaciones Aliadas del mapa. Saca el número indicado de fichas de Fuerza Aliadas de la taza y colócalas boca arriba en el área de Operaciones Aliadas del mapa.

Ejemplo:

En el Norte de África, los Aliados comienzan con 2 Fuerzas en su sección de Operaciones.

Ficha de Turno de Campaña



Coloca la ficha de Turno de Campaña en la casilla de salida ("Start") en el Casillero de Turnos de Campaña. Esta ficha indica el turno de juego que estás resolviendo.

Planes de Batalla

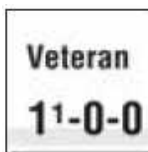


Este área del mapa indica las fichas de Plan de Batalla que se utilizan en la

campaña por cada bando. No todas las fichas de Plan de Batalla se usan en cada campaña. Coloca las fichas de Plan de Batalla apropiadas de los Aliados en una taza opaca para sacarlas posteriormente. Los Aliados tienen más de una ficha para algunos Planes de Batalla. Incluye todos los duplicados.

Coloca los Planes de Batalla del Eje en una pila para escoger más tarde.

Fichas de Mejora

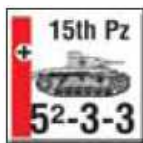


Encuentra todas las fichas de Mejora y colócalas en una taza opaca.

Valores de las Fichas de Fuerza

Cada ficha de Fuerza tiene 3 o 4 números impresos en la parte inferior. El primer número es su valor de Ataque. Algunas Fuerzas también tienen un nú-

mero en superíndice al lado de su valor de Ataque, indicando la capacidad de ataque superior. El segundo número es su valor de Defensa. El tercer número es su valor máximo de movimiento.



Los números de izquierda a derecha son:

Ataque, Ataque Superior, Defensa, y Movimiento Máximo.

Las fuerzas también tienen su bandera nacional impresa a lo largo de un lado y su designación de unidad en la parte superior.

Valor de Ataque

La Fuerza que se mueve hacia un área que contiene Fuerzas enemigas es el atacante. Cuando ataca, la Fuerza debe sacar con el dado su número de ataque o más bajo para conseguir un impacto en las Fuerzas de defensa. Si la Fuerza atacante tiene un número en superíndice, y el resultado del dado es igual a o más bajo que su valor de superíndice, entonces el ataque consigue 2 impactos.

Ejemplo:

La Fuerza 15º Panzer mostrada arriba consigue 2 impactos con un resultado en el dado de de 1 o 2, y 1 impacto con un resultado de 3, 4, o 5.

Valor de Defensa

Una Fuerza es la defensora cuando Fuerzas enemigas se mueven hacia su área. Cuando se defienden, la Fuerza debe sacar con el dado su número de defensa o más bajo para conseguir un impacto sobre la Fuerza atacante.

Valor de Máximo Movimiento

Este número es el número máximo de áreas que una Fuerza puede mover en cada turno.

Tipos de Fuerzas

Hay tres tipos de Fuerzas en el juego:

Blindada, Motorizada e Infantería. Las Fuerzas Blindadas tienen el dibujo de un tanque, Las Fuerzas Motorizadas tienen el dibujo de un vehículo y un soldado, y las Fuerzas de Infantería tienen el dibujo de 3 soldados.



Blindados Mecanizados Infantería

Registro de Jugador

Comienza registrando la información de la campaña en una línea del Registro del Jugador pro

porcionado. Esto es una buena manera de guardar una historia de tus partidas y de llevar la cuenta de tu partida actual.

Opciones de Campaña

Puedes jugar la campaña sin opciones especiales, o puedes escoger algunas o todas las que están anotadas en el mapa de campaña. Anota cada opción que selecciones en el Registro de Jugador. Cada opción especifica un efecto y un ajuste en los VP. Si una opción te da una ventaja, debes pagar por ello con VPs negativos al final de la campaña, si es que ganas. Si una opción da a los Aliados una ventaja, te conceden VPs positivos al final de la campaña, si es que ganas.

Asegúrate de anotar el resultado de tu campaña cuando se haya completado. Esto acumulará un interesante registro de las partidas jugadas para repasarlas en el futuro.

Tiradas de Dados

Tira un simple dado de 6 caras siempre que se requiera una tirada de dados.

Toma de decisiones del Solitario

Habrás veces durante el juego cuando tendrás que tomar decisiones del juego para las Fuerzas Aliadas. Las reglas te indicarán las posibles opciones, y lo que deberías hacer. Si las reglas te permiten más de una opción igualmente válida, puedes escoger la que más te guste.

Ejemplo:

Digamos que estás dirigiendo el paso de Reorganización Aliado. Las reglas dicen de reorganizarlos según sus valores de Ataque desde el más alto al más bajo. Los Aliados tienen dos Fuerzas con valores de ataque igualmente altos, pero tienen los Suministros suficientes como para reorganizar solamente a uno de ellos. Puedes elegir cuál de los dos consigue ser reorganizado.

Secuencia de Juego

En cada turno, el juego avanza hasta el final usando los siguientes pasos. Una vez que un paso ha sido completado, no puede volverse atrás, y todos los pasos deben ser realizados en el orden indicado.

Sequence of Play	
• Axis	
- Advance Turn Marker	
- Refit (-2 Supplies per Refit)	
- Battle Moves	
- Resolve Battles	
- Upgrade	
- Non-Battle Moves	
- Supply Check	
- Axis Resupply	
• Allies	
- Refit (-2 Supplies per Refit)	
- Allied Operation Check	
- Allied Orders	
- Resolve Battles	
- Upgrade	
- Allied Resupply	
Battle Sequence	
1. Allied Plans	
2. Axis Plans	
3. Resolve Combat	
Remove 1 Press and repeat step 3	

Cada turno de juego se divide en dos secciones principales, tu turno (el Eje), y tu turno (Aliados). Durante tu sección del turno de juego, recibirás Provisiones y Refuerzos, moverás tus Fuerzas e iniciarás batallas. Durante la sección del turno Aliado, se seguirán los pasos indicados.

La Secuencia de Batalla se usa para resolver las batallas.

Turno de Juego del Eje (el tuyo)

Aquí están los pasos que forman tu parte de cada turno de campaña.

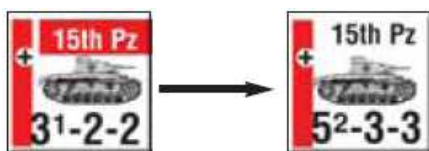
Avanzar el Marcador de Turnos de Campaña

Mueve el marcador de turnos de campaña un espacio a la derecha a lo largo del casillero de campaña.

Si el marcador se mueve fuera del casillero de campaña, el juego termina.



Reorganización



Si alguna de tus Fuerzas está girada a su lado reducido, puedes gastar 2 Suministros para girar a cada una de ellas de nuevo a su lado de fuerza completa.

Si alguna de tus Fuerzas está girada a su lado reducido, puedes gastar 2 Suministros para girar a cada una de ellas de nuevo a su lado de fuerza completa.

Ejemplo:

3 de tus Fuerzas han sido reducidas. Puedes decidir pagar 2 Suministros para cada Fuerza que te gustaría girar de nuevo a su lado de fuerza completa.

Movimientos de Batalla

Puedes mover cualquier número de tus Fuerzas durante este paso siempre y cuando cada Fuerza termine su movimiento en un área que contiene Fuerzas enemigas. Si una Fuerza no puede terminar su movimiento en un área que contiene una Fuerza enemiga, no puedes moverla en este momento.

Una Fuerza debe dejar de moverse si entra en un área que contiene Fuerzas enemigas.

Puedes mover una Fuerza un área por turno sin costo alguno. Cada área adicional (hasta el Valor de Movimiento Máximo de esa Fuerza) cuesta 1 Suministro por Fuerza.

Una vez que has movido tus Fuerzas y has pagado Suministros para los movimientos de más de 1 área, sigue con el siguiente paso.



Ejemplo:

El 15º Panzer puede moverse libremente desde Benghazi hasta la Fortaleza de Tobruk. Si entonces lo mueves hasta Bardia, tendrías que pagar 1 Suministro. Entonces pudieras pa-

gar un segundo Suministro para moverla desde Bardia hasta Sidi Barrani. El movimiento máximo del 15º es de 3, por lo que no puedes ir más lejos.

gar un segundo Suministro para moverla desde Bardia hasta Sidi Barrani. El movimiento máximo del 15º es de 3, por lo que no puedes ir más lejos.

Resolución de las Batallas

Los pasos que se utilizan para resolver una batalla están indicados en los mapas en la sección de Secuencia de Batalla de la Secuencia de Juego.

Planes de Batalla Aliados

Elige una batalla que te gustaría resolver. Puedes resolver las batallas en cualquier orden.

Determina el número de fichas de Plan de Batalla Aliados que ellos consiguen sacar.

Axis:	Full Italian = 1 • Reduced Italian = 0
	Full German = 2 • Reduced German = 1
	Each Supply = 1
Allies:	Full Allied = 1 • Reduced Allied = 0
	If 3-4 Supplies = +1 Plan, -1 Supply
	If 5+ Supplies = +2 Plans, -2 Supplies

de Batalla Aliados que ellos consiguen sacar.

Esto se indica en la sección de Planes de Batalla del mapa. Por lo general, suele ser 1 Plan de Batalla por Fuerza Aliada con la fuerza completa, y 0 por Fuerza Aliada con la fuerza reducida. Los Aliados también consiguen Planes de Batalla adicionales dependiendo del número de Suministros que tienen en su sección de Suministros Aliados del mapa.

Una vez que has determinado el número de Planes de Batalla que ellos consiguen sacar, sácalos al azar de la taza y colócalos boca arriba en la mesa. Consigues ver los planes Aliados antes de seleccionar el tuyo.



Los Aliados tienen más de una copia de algunos Planes de Batalla, si sacas más de una copia del mismo Plan, usa a ambos en la batalla.

Ejemplos usando la carta dibujada arriba:

Los Aliados tienen 2 Fuerzas con su fuerza completa, 1 Fuerza reducida, y 7 Suministros, ellos recibirían 4 Planes de Batalla y gastarían 2 Suministros.

Los Aliados tienen 4 Fuerzas con su fuerza completa, 2 Fuerzas reducidas, y 3 Suministros, ellos recibirían 5 Planes de Batalla y gastarían 1 Suministro.

Los Aliados tienen 2 Fuerzas con su fuerza completa y 2 Suministros. Ellos recibirían 2 Planes de Batalla.

Planes de Batalla del Eje



Ahora, selecciona tus propios Planes de Batalla. La sección de Planes de Batalla del mapa te indica el número de Puntos de Plan de Batalla (BPPs) que recibes desde tus Fuerzas.

Tú también puedes pagar Suministros para conseguir BPPs adicionales. Por cada Suministro que gastas, consigues 1 BPP.



Tus gastos de Plan de Batalla se muestran en las fichas. El coste de BPP de cada plan es el número mostrado entre paréntesis "()". Coloca tus fichas de Plan de Batalla al lado de las fichas de Plan Batalla

Aliados que sacaste antes. Solo puedes comprar cada Plan de Batalla una vez por batalla.

Resolución de la Batalla

Resuelve la batalla. Se entiende que la tirada de todos los dados es simultánea en cada ronda de batalla. Por eso, no importa que Fuerza o Plan tire el dado primero, todos ellos tienen la oportunidad de actuar. Cada Fuerza tira el dado para su ataque o defensa para ver si consigue algún impacto sobre el enemigo. Además, cada Plan de Batalla consigue actuar incluso aunque todas sus Fuerzas amigas hayan sido destruidas.

Cuando tires el dado para tus Fuerzas y Planes del Eje, puedes tirar en cualquier orden. Cuando tires para los Aliados, tira desde el valor más alto al valor más bajo.

Cada impacto conseguido debe ser absorbido por el enemigo. Un impacto girará una Fuerza completa a su lado reducido, o destruirá por completo a una Fuerza reducida que será retirada del mapa.

Cuando asignes impactos a las Fuerzas Aliadas, asigna primero a las Fuerzas que tengan el valor de Ataque más bajo (si los Aliados atacan), o el valor de defensa más bajo primero (si los Aliados defienden). También, asigna impactos a las Fuerzas Aliadas con su potencia completa antes de asignar a Fuerzas con su potencia reducida.

Ejemplos:

Los Aliados atacan con dos Fuerzas. Una tiene un valor de ataque de 4, la otra de 2. Anotas 3 impactos contra ellas. El primer impacto reduce la Fuerza con un valor de Ataque de 2. El segundo impacto reduce la otra Fuerza, y el tercer impacto destruye la Fuerza de valor de ataque de 2.

Los Aliados defienden con 3 Fuerzas con valores de defensa de 3, 2, y 2. También tienen 2 Fichas "Atrin

cherarse" (Dig-In). Les infliges 6 impactos. Los 2 primeros impactos descartan sus Fichas de "Atrincherarse". Los 3 siguientes impactos giran todas sus Fuerzas a sus lados reducidos. El último impacto destruye una de las Fuerzas de valor de defensa de 2 (a tu elección).

Cuando asignes impactos a tus propias Fuerzas, en cambio puedes hacerlo a tu gusto.

Solamente hay una ronda de Batallas salvo que haya un Plan de Batalla de "Presión" (Press) en juego.

Después de la batalla, si todas las Fuerzas defensoras son destruidas, entonces todas las Fuerzas atacantes sobrevivientes permanecen en el área. Si sobrevive alguna Fuerza defensora, entonces se mueven todas las Fuerzas atacantes sobrevivientes hacia atrás a las áreas que ocupaban antes de entrar en el área de batalla.

Resuelve todas las batallas durante este paso.

Explicación de los Planes de Batalla

Aquí están las reglas detalladas para cada Plan de Batalla. Algunos Planes solo están disponibles para el Eje o los Aliados, y esto se indica.

Ambush -Emboscada- (Aliados) - los Aliados consiguen tirar el dado para infligir, impactos durante la primera ronda de batalla antes de que las Fuerzas del Eje y los Planes de Batalla de Eje consigan actuar.

Assault -Asalto- (Eje) - Si una Fuerza Blindada o motorizada del Eje consigue 1 o más impactos en un ataque, descarta esta ficha para infligir 1 impacto adicional.

AT Guns -Cañones AT- (ambos) - los Cañones Antitanques infligen un impacto en las Fuerzas enemigas con un resultado del dado de 1 o 2. Cada ficha de Cañones AT consigue disparar una vez por ronda de batalla.

Air Raid -Raid Aéreo- (ambos) - Los Ataques aéreos infligen un impacto a las Fuerzas enemigas con un resultado del dado de 1, 2, o 3. Cada ficha de Ataque aéreo consigue hacer tirar el dado una vez por ronda de batalla.

Cohesión (Eje) - Antes de la primera ronda de batalla, combina los valores de Ataque o Defensa de 2 de tus Fuerzas de Infantería y/o Motorizada en un valor total para la duración de la batalla.

Ejemplo:

Estás defendiendo y tienes una Infantería con una defensa de 2 y una Motorizada con una defensa de 1. En vez de tirar una vez el dado con 2 y otra con 1, entonces tirarías una vez con 3. Si resultan reducidos o son destruidos, ajustarías la tirada del dado en consecuencia.

Deploy -Despliegue- (Aliados) - Antes de empezar la primera ronda de batalla, saca una Fuerza Aliada al azar de la taza del Refuerzo Aliado y añádela a la

batalla. Si no tienen ninguna Fuerza disponible, saca en su lugar un Plan de Batalla.

Dig-In -Atrincherarse- (ambos) - Las fichas de Atrincherarse absorben impactos infligidos a Fuerzas amigas. Descarta 1 ficha de Atrincherarse para absorber 1 impacto. Asigna los impactos a las fichas de Atrincherarse antes de asignar los impactos a las Fuerzas.

Ejemplo:

Tus Fuerzas y planes infligen 4 impactos a los Aliados durante un turno de batalla. Los Aliados tienen 2 fichas de plan de Atrincherarse. Descarta las 2 fichas de Atrincherarse para absorber 2 de tus impactos, luego asigna los otros 2 impactos que quedan normalmente.

Disrupt -Desorganizar- (ambos) - La ficha de Desorganizar da a su dueño una posibilidad de descartar fichas de Suministro enemigos. En la primera ronda de batalla, tira un dado para cada una de estas fichas. Si el resultado es un 6, no tiene ningún efecto. Si el resultado es un 4 o 5, descarta 1 Suministro de la sección de Suministros del mapa del bando contrario. Si el resultado es un 1, 2, o 3, descarta 2 Suministros del bando contrario. Si no hay ningún Suministro, Desorganizar no tiene ningún efecto.

Exploit -Proeza- (ambos) - Atacantes o defensores puede usar las fichas de Proeza. Si todas las Fuerzas contrarias son destruidas, las Fuerzas restantes del bando de la Proeza pueden mover un área, después de que reciban sus Mejoras. El dueño de las Fuerzas de la Proeza debe pagar 1 Suministro para cada Fuerza movida. Los Aliados tratan este movimiento como un Avance, y mueven sus Fuerzas desde el valor de Ataque más alto al más bajo. Tú, el Eje, puedes mover cualquiera de tus Fuerzas un área, pero puedes elegir libremente el área. Si el movimiento de la Proeza coloca a las Fuerzas en un área que contiene Fuerzas enemigas, resuelve la batalla normalmente. Incluso aunque este sea el turno del otro bando, las Fuerzas de Proeza son las atacantes.

Ejemplo:

Tus Fuerzas del Eje en la Fortaleza de Tobruk atacan a las Fuerzas Aliadas en Bardia. Seleccionas la Proeza como uno de tus planes. Resuelves la batalla y destruyes todas las Fuerzas Aliadas. Ahora decides mover 2 de tus 3 Fuerzas que sobreviven con un coste de 2 Suministros. Decides moverlas hacia Halfaya, que contiene Fuerzas Aliadas. Inmediatamente resuelves la batalla normalmente.

88 Alemán (Eje) - El 88 Alemán puede infligir uno o dos impactos a las Fuerzas enemigas. Un resultado en el dado de 1 inflige 2 impactos, y un resultado del dado de 2 o 3 inflige 1 impacto. Cada ficha del 88 Alemán consigue disparar una vez por ronda de batalla.

Intel -Inteligencia- (ambos) - Antes de que cualquier otro Plan surta efecto, el dueño consigue descartar un Plan enemigo al azar. Si ambos bandos tienen planes de Intel, se descartan las dos fichas de Intel.

Press -Presión- La Presión amplía la duración de una batalla. No importa qué bando lo juegue, tiene el mismo efecto. Después de que una ronda de batalla se ha completado, si hay una o varias fichas de Presión en el juego, descarta una Presión, y resuelve otra ronda de batalla. Sigue hasta que no quede ninguna ficha de Presión.

Ejemplo:

Tienes 1 Fuerza en una batalla y los Aliados también. Sus planes son: Presión y Artillería. Tú has decidido comprar una presión para la batalla. Durante la primera ronda de batalla, tu Fuerza destruye a su Fuerza, y su Fuerza y la Artillería ataca a tus Fuerzas. Incluso aunque todas sus Fuerzas sean destruidas, la batalla sigue para una segunda ronda. Descarta 1 Presión, y su Artillería te ataca otra vez. La batalla sigue para un tercer turno. Descarta otra Presión, y su Artillería te ataca de nuevo. La batalla ahora acaba por fin.

Salvage -Salvamento- (ambos) - Una ficha de Salvamento le da a tu bando 1 Suministro cada vez que una Fuerza enemiga es girada de su potencia completa a reducida, o de reducida a destruida. No cuentes los impactos que son absorbidos por las fichas de Atrincherarse o los impactos que se consiguen después de que todas las Fuerzas enemigas han sido destruidas.

Ejemplo:

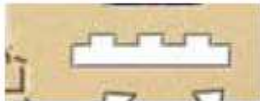
Al final de una batalla, has infligido 8 impactos a las Fuerzas enemigas. 1 impacto ha sido absorbido por una ficha de Atrincherarse, 2 impactos giran a 2 Fuerzas de su potencia completa a reducida, 3 impactos destruyen Fuerzas que estaban reducidas, y 2 impactos fueron anotados después de que todas las Fuerzas enemigas ya habían sido destruidas. Así que ganas 5 Suministros.

Tácticas (ambos) - Tácticas permite al dueño repetir una de sus tiradas del dado. Si es tu ficha de Tácticas, puedes repetir inmediatamente de nuevo cualquiera de tus tiradas del dado. Si la ficha de Tácticas es de los Aliados, repite de nuevo la primera tirada del dado que cause un fallo o ningún efecto. Una vez que se tira de nuevo, debe utilizarse esta segunda tirada aunque sea peor que la primera.

Overrun -Desbordamiento- (ambos) - La ficha de Desbordamiento da a todas las Fuerzas de su dueño +1 sobre sus valores de Ataque o de Defensa a través de toda la batalla. Desbordamien

to no realiza los valores del plan de batalla.

Símbolo de fortificación



Cuando una batalla ocurre en un área que contiene un símbolo de Fortificación, cada Fuerza defensora consigue añadir 1 a su valor de defensa a través de toda la batalla. Esta bonificación no aplica a los lanzados para los Planes de Batalla.

Ejemplo:

Un área está siendo defendida por 2 Fuerzas con los valores de defensa de 3 y 1. Estas Fuerzas normalmente tendrían que sacar con el dado 3 o menos y 1 para infligir impactos a los atacantes. Debido al símbolo de fortificación, ahora tienen que sacar un 4 o menos y un 2 o menos. El defensor también tiene un Plan de Cañones AT presente, éste todavía impactará con un resultado del dado de 1 o 2. No es afectado por el símbolo de Fortificación.

Detallado ejemplo de Batalla

Battle Sequence

1. Allied Plans
2. Axis Plans
3. Resolve Combat
Remove 1 Press and repeat step 3

Aquí está paso a paso el ejemplo de una batalla. Cada sección de Secuencia de juego del mapa tiene una Secuencia de Batalla. La Secuencia de Batalla detalla los pasos que hay que dar para cada batalla.

La siguiente batalla ocurre durante varios turnos en una campaña del Norte de África. Los Aliados controlan la Fortaleza Tobruk y yo, el jugador, siento la necesidad de organizar un ataque desesperado para capturar esta vital área.

Ejemplo:

Durante el paso de Movimiento de Batalla, el 15º Panzer mueve desde Benghazi hacia la Fortaleza de Tobruk. La Fuerza de Pavia mueve a su vez desde Tengeder hasta El Adem, luego, por segunda vez hacia la Fortaleza de Tobruk. Se paga 1 Suministro por este segundo movimiento.

Esta es mi único movimiento de batalla en este turno, así que ahora llega el momento de resolver la batalla.

3 Planes de Batalla se sacan al azar para los Aliados, 1 por cada Fuerza de potencia completa, y más 1 porque tienen 3 Suministros. Descarto 1 Suministro para pagar por el Plan. Saco para ellos: Desbordamiento, Atrincherarse, y Presión.

Yo recibo 2 BPPs, 1 por el 15º Panzer reducido, y 1 por la Fuerza completa de Pavia. Puesto que estoy bajo de Suministros, decido no gastar ningún Suministro para comprar Planes adicionales. Con mis 2 BPPs, compro un Desorganizar por 1 BPP y un Cañones AT con el otro BPP.

Ya que cada ronda de batalla ocurre simultáneamente, no importa el orden en el que tire los dados. Empiezo tirando para mis Fuerzas y planes. Incluso si con el resultado del dado destruyo una de sus Fuerzas, ésta aún tendrá la posibilidad de lanzar el dado para su ataque en esta ronda.

Primero, tiro para mi Desorganizar y consigo un 4. En la ficha, yo veo que un resultado de 4 causa al enemigo la pérdida de 1 ficha de Suministros. Quito 1 ficha de Suministros Aliados de su área de Suministros del mapa, luego descarto mi ficha de Desorganizar.

Después tiro para mis Cañones AT y saco un 1, que inflige 1 impacto.

ALLIED ORDERS:
For Allied Forces in Fortress Tobruk:
If 1 or 2 Allied Forces in Fortress Tobruk: 1-3 = -2 Supplies, 4-5 = -1 Supply, 6 = No Effect
If 3 or more Allied Forces in Fortress Tobruk: 1-2 = 1 Hit

La tirada para mi 15º Panzer es un 3 y consigo 1 impacto. Si hubiese sacado un 1 hubieran sido 2 impactos.

La tirada para mi Pavia es un 5 y por lo tanto, un fallo. Tenía que sacar un 1 para impactar.

Esto me da un total de 2 impactos.

Los Aliados ahora tiran para sus ataques.

La 1ª Blindada necesita sacar un 3 o menos y la 7ª Aus tienen que sacar un 2 o menos.

Ellos, sin embargo, defienden un área con un símbolo de fortificación, entonces sus valores se mejoran a 4 y 3. También, los Aliados tienen un plan de Desbordamiento que aumenta sus valores a 5 y 4.

El dado de la 1ª Blindada es un 2, y consigue 1 impacto, y el de la 7ª Aus es un 1, es decir 1 impacto.

Para absorber mis impactos, primero descarto la ficha de Atrincherarse de los Aliados para parar 1 impacto, luego giro a la 7ª Aus (su Fuerza con el valor de defensa más bajo) a su lado reducido para absorber el segundo impacto.

Decido girar el Pavia a su lado reducido para absorber 1 impacto, luego destruirlo para el segundo impacto.

Esto termina la primera ronda de batalla. En este punto la batalla normalmente se terminaría y mi 15º Panzer retrocedería de nuevo a Benghazi porque fallé en destruir todas las Fuerzas defensoras, sin embargo, los Aliados tienen un plan de Presión, por lo que descarto la Presión y sigo a la siguiente ronda de batalla.

En este punto en la batalla, el Plan de Atrincherarse, Desorganizar y Presión han sido ya usados y descartados. La Fuerza de Pavia ha sido destruida, y ha sido movida a la pila de destruidos del Eje para su posible posterior uso.

Durante mi siguiente paso de Reabastecimiento del Eje, puedo decidir pagar 2 Suministros para moverlo desde mi pila de destruidos a mi pila de Refuerzos. Una vez que esté en mi pila de Refuerzos, entonces puedo comprarlo normalmente.

Ahora comenzamos la segunda ronda de batalla. Ya que no hay más planes de Presión, esta será la última ronda de batalla.

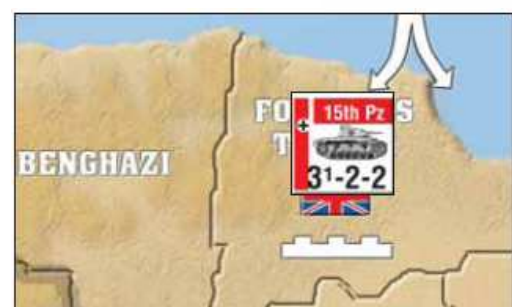
Ahora tiro para mis Cañones AT y el 15º Panzer, y consigo un resultado de 2 y 1. Los Cañones AT consiguen 1 impacto y el 15º Panzer 2 impactos, para un total de 3. Giro la 1ª Blindada a su lado reducido para 1 impacto, destruyo la 7ª Aus para el segundo impacto, y luego destruyo la 1ª Blindada para el tercer impacto.

Aunque hayan sido destruidos, los Aliados todavía consiguen disparar. La 1ª Blindada saca un 6 y falla, y la 7ª Aus saca un 4 y también falla. ¡Ha habido suerte! El 15º Panzer sobrevive y permanece en la Fortaleza de Tobruk.

Devuelvo todos los planes de batalla para utilizarlos en la siguiente batalla.

Dos Fuerzas enemigas fueron destruidas en la batalla, por lo que consigo 2 Mejoras. Ya que solo una de mis Fuerzas sobrevivió, ambas mejoras son asignadas al 15º Panzer. Los detalles sobre como hacer esto se explican en la sección de Mejoras más adelante en las reglas.

Ahora que controlo la Fortaleza de Tobruk, puedo traer nuevas fuerzas directamente a esta área. No necesito desembarcarlas en Trípoli. Esto hará que mis Fuerzas lleguen a las líneas del frente varios turnos más rápido.



Entonces muevo las 2 Fuerzas Aliadas destruidas al recuadro de Fuerzas Aliadas Destruídas en mi área de Reabastecimiento para posterior referencia durante mi paso de Reabastecimiento.



Mejoras

Las Fuerzas pueden tener sus valores mejorados si entran y sobreviven al combate. Al final de una batalla, cada bando recibe una mejora para cada Fuerza enemiga que fue destruida en la batalla. Solo las Fuerzas sobrevivientes pueden recibir mejoras.

Las fichas de mejora se añaden a los valores inherentes de una Fuerza.

Una Fuerza solo puede tener 1 ficha de Mejora a la vez unida a ella. Quita la Mejora y devuélvela a la taza si la Fuerza es destruida.

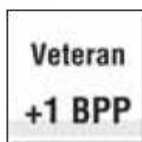
Ejemplos:



Esta ficha de veterano añade 2 al valor de ataque de la Fuerza. Si la Fuerza tuviera un valor de ataque de 2, conseguiría un impacto con un resultado del dado de 1 o 2. Ahora lo conseguiría con un resultado de 4 o menos.



Esta ficha de elite añade 2 al valor de ataque, 1 al valor de superíndice de ataque, y 1 al valor de defensa. Si la Fuerza tuviera un valor de ataque de 1, con esta ficha, ahora tiene un valor de ataque de 3, y anotará 2 impactos con un resultado de 1. Si la Fuerza tuviera un valor de ataque de 4 con un superíndice de 2, ahora tendría 6 con un superíndice de 3. En ambos casos, la defensa de la Fuerza también es aumentada en 1.



La ficha de +1BPP aumenta el número de Puntos de Plan de Batalla que la Fuerza genera si es el Eje, o el número de fichas de Plan de Batalla que se sacan si la Fuerza es Aliada. Por ejemplo, una Fuerza alemana con su potencia plena, normalmente genera 2 BPPs. Con esta mejora, ahora generaría 3. Normalmente, una fuerza reducida de Fuerza Aliada genera 0 fichas de Plan de Batalla para sacar, con esta mejora, generaría 1.

Determina cuantas fichas de mejora han ganado tus Fuerzas o las de los Aliados. Por cada mejora, puedes decidir o mejorar cualquier Fuerza normal a Veterana, o mejorar una Fuerza Veterana a Elite.

Si decides mejorar una Fuerza normal, saca una ficha de mejora y mira en ambos lados. Entonces selecciona una de tus Fuerzas no mejoradas que estaba en la batalla y coloca la ficha de Mejora con su lado Veterano boca arriba debajo de la Fuerza. Si decides mejorar una Fuerza Veterana, selecciona cualquiera de tus Fuerzas Veteranas que estaban en la batalla y gira la ficha de Mejora a su lado de Elite.

Ejemplo:

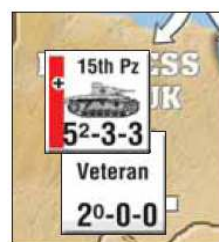
Para seguir el ejemplo de la sección de batalla, ahora consigo mejorar mis Fuerzas sobrevivientes. Como fueron destruidas 2 Fuerzas enemigas, mi 15º Panzer consigue 2 mejoras. Esto la cambiará de normal a Veterano, y luego a Elite. Saco una ficha de Mejora al azar de la taza.

Cuando ataca, mi 15º Panzer reducido ahora conseguirá 2 impactos con un resultado del dado de 1 o 2, y 1 impacto con un resultado de 3, 4, o 5. Cuando defiende, conseguirá 1 impacto con un resultado de 3 o menos.



Sigue este mismo procedimiento para mejorar las Fuerzas Aliadas. Cuando mejores las Fuerzas Aliadas, mejora sus Fuerzas con potencia completa tanto como sea posible, antes de mejorar a sus Fuerzas reducidas. Las fichas de mejora proporcionadas en el juego realmente limitan el número de Fuerzas que pueden ser mejoradas en cualquier momento dado.

Cuando reorganices una Fuerza, del Eje o Aliados, que han sido mejoradas, disminuye su mejora por un nivel. Esto significa que una ficha de Elite reorganizada se gira a su lado Veterano, y una ficha de mejora de Veterano se devuelve de nuevo a la taza.



Ejemplo:

Para seguir el ejemplo, ahora decido reorganizar a mi 15º Panzer durante mi paso de Reorganización. Pago 2 Suministros y lo giro a su lado de fuerza completa. También reduzco su mejora de Elite a Veterano. Esto representa la llegada de nuevas tropas novatas a la unidad.

Incluso con la disminución de Elite a Veterano, mi panzer es todavía una Fuerza poderosa. ¡Ahora, si que puedo intentar mejorarlo en combate para volver de nuevo a Elite!

Fuerzas del Eje Destruídas

Coloca tus Fuerzas del Eje destruidas en una pila de Destruídos, que se mantiene separado de tu pila de Refuerzos. Tus Fuerzas destruidas pueden ser recuperadas durante tus futuros pasos de reorganización.

Puedes mover Fuerzas desde tu pila de Destruídos a tu pila de Refuerzos pagando 2 Suministros por cada Fuerza que se mueva durante tu paso de Reorganización.

Puedes mover una Fuerza desde tu pila de Destruídos y luego comprar la Fuerza, todo en el mismo paso.

Para aclararlo, una Fuerza militar por lo general se convierte en ineficaz para el combate si sufre entre un 20 % a un 30 % de bajas. En este punto, es retirada del combate. Por lo tanto, cuando una Fuerza es tratada como destruida para propósitos del juego, en realidad ha sido retirada a un área en la retaguardia hasta que pueda recibir tropas de refresco, oficiales, equipo, y sea reorganizada otra vez en una unidad eficaz de combate.

Fuerzas Aliadas Destruídas

Mueve cada Fuerza Aliada destruida a la sección de Reabastecimiento del Eje en el mapa. Recibirás puntos de Reabastecimiento adicionales por ellas durante tu siguiente paso de Reabastecimiento.

Post Batalla

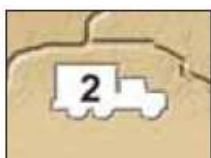
Devuelve tus Planes de Batalla a tu pila, y sus Planes a su taza después de la batalla.

Movimientos no de Batalla

Ahora es el tiempo para mover tus Fuerzas que no entran en la batalla. Puedes mover cualquiera de tus Fuerzas durante este paso siempre y cuando ninguna entre en un área que contiene Fuerzas enemigas.

Las fuerzas que se movieron durante tu paso de Movimientos de Batalla no pueden moverse durante este paso.

Una vez que has movido tus Fuerzas y has pagado Suministros para aquellos moviendo de más de 1 área, sigue con el siguiente paso.



Comprobación de Suministro

Cada mapa tiene una o varias regiones separadas por líneas oscuras. Cada región tiene un símbolo de camión para mostrar cuantas Fuerzas del Eje puedes tener en cada área sin sufrir una penalización. El número en el camión es tu Límite de Fuerza para la Región.

Durante este paso, comprueba todas tus áreas para asegurarte que no tienes más Fuerzas en un área de

las permitidas. Por cada Fuerza que tengas por encima del límite, debes o recibir 1 impacto a una Fuerza en esa área, o pagar 2 Suministros.



Ejemplo:
El mapa del Norte de África está dividido en tres regiones: Trípoli, Tobruk, y Egipto. Tienen un índice de Suministros de 3, 2, y 1 respectivamente.



Ejemplo:
Puedes tener hasta 2 Fuerzas en cada área de Tobruk sin sufrir penalización.

Si tuvieras 4 Fuerzas en un área, sería 2 Fuerzas sobre el límite y tendrías que sufrir un total de 2 impactos sobre esas Fuerzas. Por cada 2 Suministros gastados, podrías cancelar 1 de esos impactos.

Comprobación del Suministro Aliado

Los Aliados no tienen que realizar una Comprobación de Suministro. Ellos pueden apilar un número ilimitado de Fuerzas en un área sin penalización.

Reabastecimiento del Eje

Este paso te da las tan esperadas cajas de combustible, alimento, municiones, y tropas frescas que necesitas desesperadamente.

Determinar los Puntos de Reabastecimiento

Axis Resupply	
Resupply Points:	
3 per Region free of Allies	
2 if Holding Fortress Tobruk	
1 per Allied Force destroyed (since last Resupply step)	
Pay	Receive
1	2 Supplies
x	1 Force (x = Force's Attack value)

Tripoli, if held: Fortress Tobruk

Destroyed Allied Forces

Determina el número de puntos de Reabastecimiento que recibes. Cada mapa de campaña tiene

condiciones diferentes. Si encuentras una condición, consigues el número indicado de puntos de Reabastecimiento.

Una vez que determines tus puntos de Reabastecimiento, mueve las Fuerzas Aliadas destruidas a su taza de Refuerzos. Los Aliados no tienen una pila de Destruídos.

Ejemplos:

En el Norte de África, si no hay ningún Aliado presente en la entera región de Trípoli, si no controlas la Fortaleza de Tobruk, y has destruido 2 Fuerzas Aliadas desde tu último paso de Reabastecimiento, recibirías 5 puntos de Reabastecimiento.

En el Norte de África, si no hay ningún Aliado presente en las regiones de Trípoli o de Tobruk, y controlas la Fortaleza de Tobruk, y has destruido 3 Fuerzas Aliadas desde tu último paso de Reabastecimiento, recibirías 8 puntos de Reabastecimiento

Gasto de Puntos de Reabastecimiento

Ahora puedes gastar tus puntos de Reabastecimiento. Cualquier punto no gastado se pierde, así que gasta todos. Puedes gastar tus puntos de Reabastecimiento para ganar más Suministros, ganar más Fuerzas, y para mover Fuerzas desde tu pila de Destruídos hasta tu pila de Refuerzos.

Generalmente, cada Suministro te costará la mitad de un punto de Reabastecimiento, por eso, cómpralos de 2 en 2. Coloca tus nuevas fichas de Suministro en la sección de Suministros del Eje del mapa. Haz el cambio según se necesite con fichas de Suministros diferentes.

Cuando compres Fuerzas, el coste de cada Fuerza es igual a su valor de Ataque (no añadas los valores en superíndice). Puedes comprar cualquiera de las Fuerzas de tu pila de Refuerzos.

Ejemplos:



Con 6 puntos de Reabastecimiento, pudieras comprar la 9ª Ligera, Savona, y 4 Suministros.



Si tuvieras 13 puntos de Reabastecimiento, podrían ser la 15ª Panzer, Trento, la 9ª Ligera, y 6

Suministros.

También puedes pagar Suministros para mover Fuerzas desde tu pila de Destruídos hasta tu pila de Refuerzos. Paga 2 Provisiones para mover cada Fuerza.

Colocación de Nuevas Fuerzas



La sección de Reabastecimiento del Eje del mapa especifica las áreas en las que puedes colocar tus nuevas Fuerzas.

En algunos casos, un área debe estar Controlada por el Eje para usar el área. Esto se indicará en el área de Reabastecimiento del mapa.

Ejemplo:

En el Norte de África, el Eje siempre puede colocar en Trípoli, pero solo puede colocar en la Fortaleza de Tobruk si el área está controlada por el Eje.

En otros casos, el área no tiene que estar controlada para colocar Fuerzas.

Ejemplo:

En el Norte de África, los Aliados siempre pueden colocar en la Fortaleza de Tobruk, Alejandría, y El Cairo.

Si el área está controlada por el bando contrario, inmediatamente se resuelve una batalla una vez que todas las nuevas Fuerzas son colocadas y todas los nuevos Suministros han sido adquiridos. Cuando se resuelven estas batallas, ignora el Plan de Presión y sigue realizando las rondas de batalla hasta que solo quede un bando en el área.

Ejemplo:

En el Norte de África, los Aliados colocan nuevas Fuerzas y la tirada del dado indica que deben colocarse en la Fortaleza de Tobruk. Lamentablemente para ellos, el área está controlada por Fuerzas del Eje. Una vez que todas las Fuerzas Aliadas han sido colocadas y los Suministros han sido cobrados, se resuelve la batalla por la Fortaleza de Tobruk. Si, después de la primera ronda de batalla, aún quedan Fuerzas de ambos bandos, entonces se resuelve una segunda ronda. Sigue resolviendo rondas hasta que todos los atacantes o defensores en el área sean destruidos.

Turno de Juego de los Aliados (el suyo)

Aquí están los pasos que forman el turno de juego de los Aliados. En su mayor parte es muy similar a los pasos que forman tu propio turno de juego.

Reorganización

Si alguna Fuerza Aliada está girada a su lado reducido, gasta Suministros para girarlas de nuevo a su lado de potencia completa. Paga 2 Suministros Aliados por cada Fuerza que giras de reducida a completa. Si no tienen bastantes Suministros para reorganizar todas sus Fuerzas, reorganízalas por orden del valor de ataque desde el más alto al más bajo.

Comprobación de Operaciones Aliadas



Durante cada campaña, los Aliados siempre trabajan preparando su Fuerza. Saca una ficha de Operaciones Aliadas durante este paso. Si es la ficha "Go!" ("¡Ya!"), los Aliados han empezado una operación.

Más Fuerzas



Si sacas una ficha "+1 Fuerza", saca una Fuerza de la taza de refuerzos Aliados y añádela a sus Fuerzas de Operaciones. Añade 2 Fuerzas si sacas la ficha "+2 Fuerzas".



Avances

Por cada ficha sacada de "1 Avance", las Fuerzas de Operaciones avanzarán un área hacia la Fuerza del Eje más cercana, usando las reglas normales de Avance, cuando reciban su orden de "¡Ya!" (Go!).

Por cada ficha sacada de "2 Avances", avanzarán dos áreas. Cada Fuerza está limitada por su valor de Movimiento Máximo. Estos Avances son gratis y no cuestan Suministros.

Ejemplo:

Una Fuerza con un valor de Movimiento Máximo de 1 entra en el mapa y ha sacado una ficha "2 Avances". La Fuerza solo podría avanzar 1 área desde su área de salida.

¡Ya!



Cuando se saca la ficha ¡Ya! (Go!), las Fuerzas Aliadas en la sección de Operaciones Aliadas entran en el juego. Tira el dado una vez en la carta de Operaciones para cada ficha de Fuerza para determinar su área de salida en el

mapa.

Batallas

Si las Fuerzas recién colocadas terminan en la misma área que Fuerzas del Eje, resuelve las batallas después de que todas las Fuerzas de Operaciones son colocadas y movidas. Estas batallas son resueltas antes de ir al paso de Órdenes Aliadas.

Resuelve estas batallas normalmente, sacando y gastando Suministros sobre Planes.

Después del ¡Ya! (Go!)

Después de que hayas sacado un ¡Ya!, coloca las Fuerzas, y resuelve cualquier batalla, los Aliados inmediatamente se preparan para su siguiente Operación.

Gira todas las fichas de Operaciones boca abajo y revuélvelas sin mirarlas, de modo que no sepas cuál es cuál, después saca el número de fichas de Fuerza indicado en la sección de Preparación para las Operaciones Aliadas y colócalas en la sección de Operaciones.

Los Aliados están ahora listos para su siguiente Operación. Si los Aliados no tienen bastantes Fuerzas, añade inmediatamente 2 Suministros a la sección de

Suministros Aliados del mapa por cada Fuerza que ellos no puedan sacar.



Ejemplo de una Operación:

Es el turno 3 en el Norte de África. Estamos en el paso de comprobación de Operaciones Aliadas y la ficha ¡Ya! (Go!) acaba de ser sacada.

Los Aliados comenzaron el juego con 2 Fuerzas listas para una operación, la 1ª Blindada y la 2ª SA fueron sacadas.

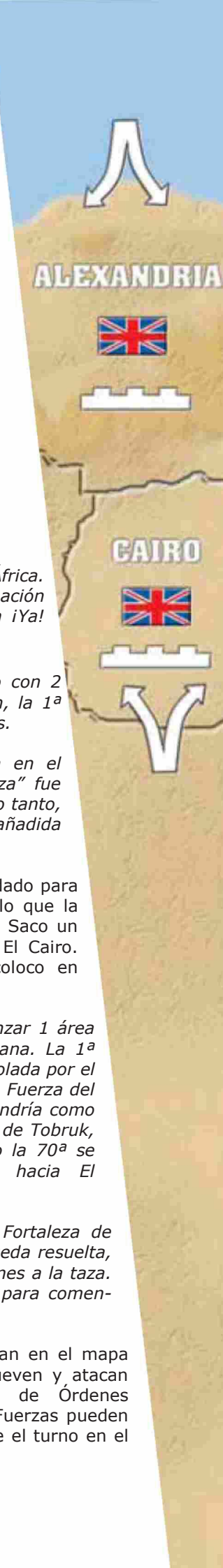
La ficha "1 Avance" fue sacada en el primer turno. La ficha "+1 Fuerza" fue sacada en el segundo turno, por lo tanto, una Fuerza, la 70ª, fue sacada y añadida al área de operaciones.

Ahora coloco las Fuerzas. Tiro el dado para la 1ª Blindada y sale un 5, por lo que la coloco en la Fortaleza de Tobruk. Saco un 1 para la 2ª SA y la coloco en El Cairo. Saco un 6 para la 70ª y la coloco en Alejandría.

Cada Fuerza ahora consigue Avanzar 1 área hacia la Fuerza de Eje más cercana. La 1ª Blindada ya está en un área controlada por el Eje, por lo tanto, no se mueve. La Fuerza del Eje más cercana tanto para Alejandría como para El Cairo está en la Fortaleza de Tobruk, por lo que, tanto la 2ª SA como la 70ª se mueven un área más cerca, hacia El Alamein.

Ahora resuelvo la batalla en la Fortaleza de Tobruk. Una vez que la batalla queda resuelta, devuelvo las 3 fichas de Operaciones a la taza. Entonces saco 2 Fuerzas Aliadas para comenzar con su siguiente Operación.

Las Fuerzas aliadas que se colocan en el mapa debido a las Operaciones, se mueven y atacan normalmente durante el paso de Órdenes Aliadas. Esto significa que estas Fuerzas pueden mover y atacar dos veces durante el turno en el que son colocadas en el mapa.





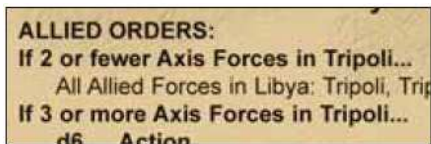
Órdenes Aliadas

Cada región sobre el mapa tiene una carta de Órdenes Aliadas. Estas cartas determinan las acciones de

movimiento de las Fuerzas Aliadas en cada región.

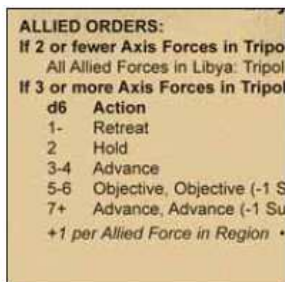
Tira el dado para cada región y realiza sus órdenes antes de continuar con la siguiente región. Si el mapa tiene más de una región, resuelve las regiones en el orden que prefieras. Si una Fuerza es movida hasta una región diferente debido a su orden de movimiento, ésta no se mueve otra vez cuando resuelvas las órdenes en su nueva región.

Serie de condiciones



Algunas cartas de órdenes tienen ciertas condiciones anotadas. Lee estas condiciones para ver si aplican a alguna de las Fuerzas en las regiones. Las fuerzas que resulten afectadas por estas condiciones no son afectadas por la tirada del dado de la Carta de Órdenes.

Tirada del dado de las Órdenes



Tira un dado para determinar lo que harán otras Fuerzas en la región. Muchas veces el número de Fuerzas del Eje y Aliadas en la región

modifica la tirada del dado según se indica en el mapa.

Puedes elegir el orden en el que las Fuerzas Aliadas se mueven. Mueve todas las Fuerzas una vez antes de volver a mover alguna de ellas por segunda vez. Si una Fuerza puede moverse hacia una de varias áreas cumpliendo igualmente las órdenes de movimiento, puedes elegir el área hacia la que dicha Fuerza se mueve.

Objetivo

Para cada orden de Objetivo que salga en el dado para una región, mueve sus Fuerzas un área direc

tamente hacia el objetivo señalado por medio de una bandera más cercano en el mapa que no esté ya controlado por los Aliados. Si todos los Objetivos están controlados por los Aliados, trata esta orden Aleatoriamente. Si pueden evitar Fuerzas del Eje mientras se muevan hasta el mismo número de áreas más cerca del objetivo, van allí.

Avance

Por cada orden de Avance, mueve cada una de sus Fuerzas un área directamente hacia la Fuerza del Eje más cercana.

Si hay más de un área igualmente cercana que contiene Fuerzas de Eje, mueve las Fuerzas Aliadas, una por una, hasta que cada área tenga el mismo número de Fuerzas del Eje y Aliadas. Si quedan más Fuerzas Aliadas que tienen que moverse, empieza un nuevo ciclo de asignación. Si hay menos Fuerzas Aliadas que Fuerzas del Eje, ve moviendo como se indica anteriormente hasta que te quedes sin los Aliados que tienes que mover.

Una vez que se ha completado el movimiento, resuelve el combate para cada área normalmente.

Ejemplo: Las Fuerzas Aliadas en un área han recibido una orden de avance. Hay 2 áreas adyacentes que contienen Fuerzas del Eje. Las áreas tienen 1 y 2 Fuerzas del Eje presentes. Puedes seleccionar cualquier Fuerza Aliada para mover primero, y moverla hacia cualquiera de las áreas. La segunda Fuerza Aliada no puede moverse hacia el área con 1 Fuerza del Eje si la primera Fuerza se ha movido antes allí (Ya que todas las Fuerzas de Eje deben ser emparejadas con 1 Fuerza Aliada antes de que alguna pueda ser emparejada con 2). La tercera Fuerza Aliada entonces completará el emparejamiento entre el Eje y las Fuerzas Aliadas. Si hay más de 3 Fuerzas Aliadas para ser movidas, el ciclo comienza de nuevo.

Si no hay ninguna Fuerza del Eje en el mapa, trata esta orden Aleatoriamente.

Esperar (Hold)

Sus Fuerzas no se mueven.

Aleatorio (Random)

Cada una de sus Fuerzas se mueve hacia un área adyacente escogida al azar.

Retirarse

Las órdenes de Retirarse funcionan igual que las órdenes de Objetivo, excepto que el movimiento de las Fuerzas Aliadas es hacia el área de colocación de Reabastecimiento Aliada más cercana que no esté controlada por el Eje.

Si todas sus áreas de colocación de Reabastecimiento están controladas por el Eje, trata esta orden Aleatoriamente.

Nombre de Área

Cuando una orden indica el nombre de un área, funciona igual que una orden de Objetivo, excepto

que el movimiento de las Fuerzas Aliadas es hacia el área mencionada por nombre.

(-1 Suministro)

Sus Fuerzas deben gastar Suministros para mover más de un área. Gasta uno de sus Suministros por cada una de sus Fuerzas que mueve más de un área. Si una Fuerza no puede pagar un Suministro, no se mueve.

Ejemplo:

La 2ª Blindada en El Cairo recibe las siguientes órdenes: "Avance, Avance (-1 Suministro), Avance (-1 Suministro)". Esta Fuerza se movería 3 áreas con un coste de 2 Suministros.

Resolución de las Batallas

Resuelve sus batallas normalmente. Las Fuerzas del Eje son ahora las defensoras.

Reabastecimiento Aliado

Determinar Nuevas Fuerzas y Suministros

La sección de Reabastecimiento Aliado de cada mapa tiene una tabla que se usa para determinar cuantas nuevas Fuerzas y Suministros consiguen ellos. El mapa también indica el número que tienen que sacar con el dado y los posibles modificadores al dado.

Suministros

Coloca las nuevas fichas de Suministros Aliados en la sección de Suministros Aliados del mapa.

Nuevas Fuerzas

Saca al azar el número indicado de nuevas Fuerzas Aliadas de su taza de Refuerzo.

Si los Aliados no tienen ninguna Fuerza en su taza de Refuerzo, por cada Fuerza que no puedan sacar, dales en su lugar 2 Suministros.



Colocación de las Nuevas Fuerzas

Coloca las nuevas Fuerzas Aliadas usando las mismas reglas para sus áreas de colocación que las que utilizaste para tus propias áreas de colocación.

Cada campaña tiene sus propias notas en el mapa que indica como deben ser colocadas sus Fuerzas.

Unir las Campañas

Puedes jugar las campañas en orden cronológico para ver como se desarrolla la carrera militar de Rommel. Cuando haces esto, el resultado con el que acaba una campaña modifica la situación de comienzo para la siguiente campaña.

Cuanto mejor sea el resultado de una campaña, mejor empezará la guerra para el Eje al principio de la siguiente campaña. Esto te dará ciertas ventajas al principio de la siguiente campaña, sin embargo, puesto que has empezado con ventaja, tus superiores esperan más de ti.

Lo contrario, también es cierto. Si no haces bien la campaña previa, tendrás desventajas al principio de la nueva campaña y tus superiores esperarán menos de ti.

Cuando añadas las Fuerzas indicadas en la carta debajo, selecciona las fichas de las pilas de Refuerzo. Si los refuerzos están divididos por períodos de tiempo, usa los del período de tiempo más temprano. Estas Fuerzas pueden ser añadidas a cualquier área ya que contiene Fuerzas de partida para ese bando.

VP de la Última Campaña	Ajuste de salida para la Nueva Campaña	Ajuste de VP para la Nueva Campaña
40 o más	Añade 8 puntos de Reabastecimiento de las Fuerzas del Eje y/o Suministros	-10
35 a 39	Añade 4 puntos de Ataque extras de las Fuerzas del Eje	-7
30 a 34	Quita 1 Fuerza Aliada con el valor de Defensa más bajo	-3
20 a 29	Ningún ajuste	+0
14 a 19	Añade 1 Fuerza Aliada al azar	+3
7 a 13	Quita al menos 5 puntos de Reabastecimiento de las Fuerzas del Eje y/o Suministros	+7
6 o menos	Quita al menos 5 puntos de Reabastecimiento de las Fuerzas del Eje y/o Suministros y añade 2 Fuerzas Aliadas al azar	+10

Reglas Específicas de Campaña

Algunas campañas tienen reglas para cubrir situaciones específicas.

Norte de África Operación Antorcha (Torch)

La Operación Antorcha puede terminar la campaña del Norte de África desde el principio del turno de 1942 en adelante. Cuando muevas la ficha de Turno a una casilla en la que pone "Torch", tira un dado. Si el resultado es igual o mayor que el indicado allí para Torch, los Aliados han invadido Trípoli y acaba la campaña. Después de tirar el dado para Torch y ver el resultado, puedes modificar la tirada. Por cada Fuerza del Eje en el mapa que destruyas, reduce el resultado en 1.

Día-D Preparación de las Fuerzas de Operaciones

Saca las Fuerzas de Operaciones Aliadas iniciales a partir del "6 de junio de 1944" de la taza.

Materiales Adicionales

Creemos que el nuevo material es el mejor modo de mantenerlos juegos frescos y nuevos. Proporcionaremos material adicional gratis para este juego desde nuestro sitio web: www.dvg.com

Si se te ocurre alguna idea para reglas opcionales, escenarios, o ampliaciones, por favor envíanoslo por correo electrónico. Nuestro plan es hacer disponible nuestros nuevos materiales así como los enviados por los jugadores.

Créditos

Diseño del juego: Dan Verssen
Desarrollo del Juego: Holly Verssen
Material gráfico: Dan Verssen
Investigación: Dave Maurer

¡Gracias especiales a Kevin y Kira Verssen por toda su paciencia y comprensión!
 Gracias Especiales también a todos los que probaron las primeras ediciones de las reglas colgadas en nuestro sitio web y las valiosas correcciones provistas.
 Copyright 2008 • Dan Verssen Games (DVG)

Traducción al español: Felipe Santamaría

Índice

Regla o Término del juego	Pág.
Áreas Objetivo	2, 14
Avanzar el Marcador de Turnos	5
Batalla. Movimientos	5
Batalla. Resolución	6
Campañas	2, 15
Campaña. Ficha de Turno.	3, 5
Campaña. Opciones	4
Campaña. Reglas específicas:	
Norte de África	15
Día-D	15
Colocando Nuevas Fuerzas	12, 15
Componentes	1
Comprobación de Suministro	11
Controlar un Área	2
Créditos.	16
Dados. Tiradas	4
Ejemplo de Batalla detallado	8, 9, 10
Fichas de Fuerza.	3, 4
Fichas de Suministros.	3
Fichas. Valores	3, 4
Fin de la Campaña	2
Fortificación, símbolo de	8
Fuerzas Destruídas	11
Fuerzas de Salida	3
Gasto de Puntos de Abastecimiento	12
Historia del General Rommel	1
Introducción	1
Mapa. Regiones	11, 13
Mejora	3, 10
Movimiento no de Batalla	11
Operaciones Aliadas. Comprobación	13
Operaciones Aliadas. Fichas	3
Órdenes Aliadas	14, 15
Planes de Batalla	3, 5, 6, 7
Planes de Batalla Aliados	3, 5, 6, 7
Planes de Batalla del Eje	3, 6, 7, 8
Preparación	2
Reabastecimiento	11, 15
Reabastecimiento Aliado	15
Reabastecimiento del Eje	11
Refuerzos	3
Registro de Jugador	4
Reorganización	5, 12
Resolución de las Batallas	5
Secuencia de Juego	4
Toma de Decisiones en Solitario.	4
Unir las Campañas	15
Victoria	2

Algunos de nuestros finos juegos DVG...



Para ver más, haz el favor de visitar nuestra web:

www.dvg.com