



Golan' 73 – Reglas Exclusivas

Fast Action Battle Series

Diseño del Juego
Michael Gustavsson y Rick Young

CONTENIDO

11.0 INTRODUCCIÓN.....	19
12.0 COMPONENTES DEL JUEGO.....	19
13.0 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS ESTÁNDAR.....	20
14.0 REGLAS GENERALES.....	14
15.0 REGLAS PARA UNIDADES ESPECÍFCAS DE ESTE JUEGO	25
16.0 REGLAS PARA RECURSOS ESPECÍFCAS DE ESTE JUEGO	27
17.0 DESCRIPCIÓN DE LOS EVENTOS.....	30
18.0 REGLAS OPCIONALES.....	32
19.0 DETERMINACIÓN DE LA VICTORIA.....	33
ÍNDICE.....	34

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

11.0 INTRODUCCIÓN

El 6 de octubre de 1973, durante la fiesta del Yom Kippur, el silencio en los Altos del Golán fue roto por el tronar de cientos de cañones y de aviones cuando los sirios lanzaron un asalto.

La operación, conocida como Badr, tenía como objetivo recuperar los Altos del Golán, que los sirios perdieron en 1967 durante la Guerra de los Seis Días.

12.0 COMPONENTES DEL JUEGO

FAB: Golan' 73 incluye:

- 63 bloques de madera
 - Árabes y sirios = verdes
 - Israelís = azules
- Una lámina de adhesivos troquelados para los bloques
- Una lámina de 228 fichas troqueladas
- Un Libreto con las Reglas de la Serie y las Reglas exclusivas (separadas en la traducción)
- Un Manual
- Un mapa de 50 x 80 cm
- Dos Tarjetas de Ayuda para los Jugadores
- Dos Tarjetas con el Despliegue
- Cuatro Dados de 10 caras*

* Indistintamente de cualquier modificador, una tirada de 1 siempre será un éxito y una tirada de 10 siempre será un fallo. Los dados incluidos con cada juego de **FAB** están numerados del uno al diez, Si usas dados numerados de cero a nueve, trata las tiradas de cero como diez.

13.0 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS ESTÁNDAR

13.1 PRIMER JUGADOR

En **FAB Golan' 73**, el jugador sirio es siempre el Primer Jugador y el jugador israelí es siempre el Segundo Jugador.

13.2 ESCALONES SUPERIORES*

Los Escalones Superiores, junto con sus colores de símbolo de unidad asociados en los adhesivos y fichas, son los siguientes:

Unidades Israelís - Mando Norte



campo canela

aplicar a 34 bloques azules

Unid. Sirias - Frente del Golán y Reserva



campo naranja

aplicar a 29 bloques verdes

Obsérvese que tanto las fuerzas sirias como las israelís tienen una estructura de mando unificada (14.3), lo que quiere decir que los recursos y eventos para cada bando no están limitados por las Reglas Exclusivas para Escalones Superiores.

(*: Para una mayor comodidad de lectura, se ha respetado la traducción de la mayoría de términos del Reglamento Básico realizada por Manuel Sufo. Una excepción a esto es que se ha preferido usar “Escalón Superior” frente a “Escala Superior”. Indistintamente, ambos términos son equivalentes en las reglas. N. del T.)

13.3 RECURSOS Y UNIDADES SEGÚN CLASES

Los Recursos de Artillería incluyen:



Artillería



Artillería de Cohetes

Los Recursos y Unidades de Blindados incluyen:



Blindados



Infantería Mecanizada



Reconocimiento Blindado

Los Recursos y Unidades de Batalla incluyen:



Infantería



Paracaidistas



F. Especiales



Antitanques



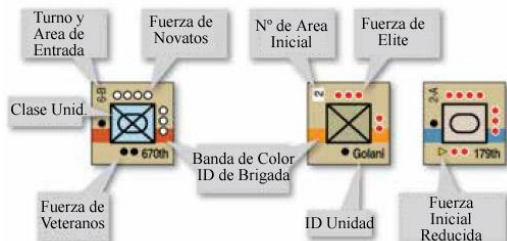
Ingenieros

13.4 REPRESENTACIÓN DE LAS FICHAS DEL JUEGO

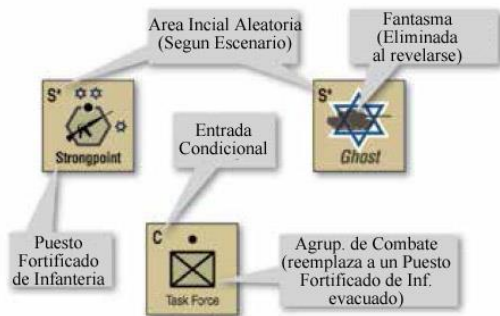
Lo siguiente define las anotaciones especiales e ilustraciones usadas en las unidades, recursos y eventos de este volumen. Observa que todos los recursos

usan un símbolo de unidad o representación de tamaño similar y que los eventos tienen todos un borde rectangular blanco distinto. En general, las unidades, marcadores y fichas (recursos y eventos) están representados visualmente en las secciones correspondientes de las reglas.

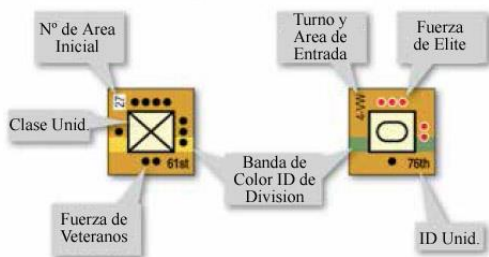
A. Brigadas Israelíes



B. Puestos Fortificados y Unidades Fantasma Israelíes



C. Divisiones Sirias



D. Unidades Especiales y Reserva Sirias



14.0 REGLAS GENERALES

14.01 ASALTOS



Hay tres formas de asalto que pueden surgir en situaciones de combate: Asalto por Río (5.35c), Asalto por Cruce y Asalto Aéreo.

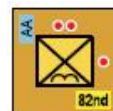
Si se aplica una o más de estas condiciones para asalto en un área recién disputada (únicamente), se coloca un marcador de Asalto por Río para indicar que se aplican al combate las penalizaciones del asalto. Las oportunidades para la explotación no tienen lugar con ningún tipo de asalto.

Observa que las penalizaciones al Asalto por Río de la Tabla de Disparo para Combate Terrestre se aplican a las tres formas de asalto pero, si tiene lugar más de un tipo de asalto en un área (como Asalto Aéreo y Asalto por Río), resuelve el combate de la siguiente forma:

Dada esta combinación de asaltos...	Resuélvela como...
Asalto Aéreo y otros	Asalto Aéreo
Asalto por Cruce y Asalto por Río	Asalto por Cruce
Cualquier otro tipo de asalto	Ese tipo

a) Asalto por Cruce: Este tiene lugar en un área recién disputada en la que todas las unidades atacantes han cruzado límites de trinchera antitanque, escarpe y/o terreno abrupto. Las unidades que abortan el combate (6.41b) cuando usan un Asalto por Cruce **no pueden** quedarse en el lugar: quedan desordenadas y se retiran (6.6) a través del límite que atravesaron. Cualquier recurso que quede que fuera asignado se envía al Recuadro de Usados.

b) Asalto Aéreo: El 82º Batallón Paracaidista sirio puede efectuar un Asalto Aéreo durante la partida según el procedimiento para Asalto Aéreo (15.3).



14.0 CAMPOS DE MINAS

Al comienzo del escenario, el jugador israelí coloca los seis marcadores de Campo de Minas en límites de la siguiente manera:



- Primero coloca los tres que ya están señalados en el mapa.
- Después coloca los otros tres en cualquier límite que desee, pero no en límites de trinchera AT, escarpe, río, Monte Hermon o abruptos.
- Sólo puede colocarse un campo de minas por límite, y ningún área puede tener más de un límite minado.

Una unidad siria que comience su movimiento junto a un límite minado puede intentar cruzarlo pagando un punto de movimiento adicional y efectuando un chequeo de moral. Si la unidad falla el chequeo, no puede atravesar ningún campo de minas este turno, pero puede seguir moviendo a un área diferente no minada si le quedan los suficientes puntos de movimiento. Si pasa el chequeo, la unidad atraviesa el límite minado. Los campos de minas sólo pueden ser eliminados mediante una función de ingeniería (14.52). Si una unidad siria se retira a través de un campo minado, debe también efectuar un chequeo de moral. Si lo falla, pierde un paso adicional además de los que haya sufrido en combate. Estos seis campos de minas son los únicos que se colocan; no es posible crear más durante la partida.

14.03 TURNO DE NOCHE

El turno de juego dos es un turno de noche, y es el único turno de noche de la partida. Tiene los siguientes efectos:

- Todas las unidades israelíes mueven de manera normal. Las unidades sirias de clase infantería pueden mover un área. Las unidades de clase blindado sirias pueden mover hasta dos áreas, hasta un máximo de 4 PMs. Ninguna unidad puede cruzar un límite que no podría cruzar normalmente, ni puede mover a o desde el área 83 (Monte Hermon).
- Los chequeos de moral por oportunidades de explotación tienen un modificador de **-2** al Número de Éxito (NE).
- El jugador israelí sólo puede usar el movimiento estratégico con dos unidades y el jugador sirio con una unidad.
- El 82° Batallón de Paracaidistas sirio no puede efectuar un Asalto Aéreo en este turno.
- Todas las unidades y recursos (incluyendo artillería) de ambos bandos tienen un **-1** al

NE para todas las tiradas de disparo. **Excepción:** las unidades de **blindados** sirias (no los recursos) están exentas de este modificador al NE.

- Ningún bando puede usar recursos de apoyo aéreo.

14.1 TIPOS DE LÍMITES Y CONEXIONES

14.11 Límite de Escarpe

El límite de escarpe es un tipo de límite adicional de este juego



con los siguientes efectos:

- Ninguna unidad puede cruzar un límite de escarpe a menos que haya una conexión de carretera entre las dos áreas.
- Las unidades deben pagar un PM adicional para cruzar un límite de escarpe por carretera.
- Sólo una unidad puede cruzar un límite de escarpe en cada Fase de Movimiento.

14.12 Límite de Trinchera Antitanque (AT)

La Línea Púrpura que atraviesa el mapa separa los Altos del Golán ocupados por Israel de Siria. Su ruta transcurre a lo largo de la línea de alto el fuego establecida en 1967. A lo largo de toda ella, los israelíes excavaron una trinchera antitanque como barrera defensiva contra un ataque sirio. Los israelíes también colocaron extensos campos de minas a lo largo de esta línea.

El límite antitanque (AT) es un tipo de límite adicional de este



juego con los siguientes efectos:

- Le cuesta a una unidad toda su capacidad de movimiento cruzar un límite de trinchera AT sin puente.
- Sólo una unidad puede cruzar cada límite de trinchera AT (tanto si tiene puente como si no) para mover a un área ocupada por el enemigo en cada Fase de Movimiento.
- En un combate en el que todas las unidades cruzaron el límite de trinchera AT para entrar a un área recién disputada, se coloca un marcador de asalto en esas áreas.
- Pueden construirse puentes a través de límites de trinchera AT (véase 14.51)
- La conexión a través de un límite de trinchera AT con puente se convierte en una conexión de carretera o de campo, según se

muestre en el mapa, si se coloca un marcador de puente en el límite.

Véanse 14.43, 15.2 y 15.4 para los efectos adicionales.

14.13 Límite de Uadi

El límite de Uadi es un tipo de límite adicional de este juego. Sólo una unidad puede cruzar un límite de uadi en cada Fase de Movimiento para entrar a un área ocupada por el enemigo. Le cuesta a una unidad **3 PM** cruzar un límite de uadi a través de una conexión de campo (coste de **2 PM** más **1 PM** adicional); en cualquier otro caso, le cuesta el **1 PM** normal si hay una conexión de carretera que atraviese el límite.



14.14 Límite Abrupto

El límite abrupto es un tipo de límite adicional de este juego. Sólo una unidad puede cruzar un límite abrupto en cada Fase de Movimiento. La conexión que cruza estos límites también está restringida. El coste de movimiento es de **todos los PM**, pero las unidades de clase blindado **no** pueden cruzar límites abruptos en ninguna dirección. **Excepción:** La conexión entre las áreas 18 (Mevo Hama) y 19 (Givat Yoav), permite a las unidades blindadas cruzar, puesto que tienen una conexión de carretera, pero sólo una unidad puede cruzar en cada Fase de Movimiento en cualquier dirección, y el coste de movimiento es de **1 PM**, como para cualquier conexión de carretera estándar.



14.15 Barrera SAM Siria

La Barrera SAM (Misil superficie-aire) siria es una línea continua de límites señalados, al este de la cual el jugador sirio puede hacer frente a una misión aérea israelí mediante el uso de recursos de defensa aérea SAM (16.12). No hay efecto en el movimiento.



14.16 Monte Hermon

El Área 83 (Monte Hermon) es un área especial en este juego. **Sólo** está adyacente a un área: la 59 (Majdal Shams). Una unidad de clase infantería puede entrar al Monte Hermon comenzando su Fase de

Movimiento en el área 59 y gastando toda su capacidad de movimiento. Para salir del Monte Hermon al área 59, esa unidad también debe gastar toda su capacidad de movimiento. **Nota:** Sólo pueden asignarse al combate en esta área recursos de batalla de clase infantería y recursos de apoyo aéreo. El 82º Batallón de Paracaidistas sirio puede elegir efectuar un asalto aéreo en el Monte Hermon, si aún no ha usado su asalto aéreo permitido (15.3). Además, las unidades de ambos bandos están siempre suministradas en el Monte Hermon (14.94)

14.17 El Río Jordán

El Río Jordán fluye de norte a sur a lo largo del lado oeste del área del mapa. Cualquier unidad que ocupe el área 6 (Gadot), área 7 (Kfar Hanasi) o área 8 (Almagor) se considera “al oeste del Río Jordán”. Una unidad siria con suministro al oeste del Río Jordán da lugar a una victoria automática siria al final de cualquier Turno de Juego (19.5).



14.18 La Línea Púrpura

Véase 14.12, 14.43, 15.2, y 15.4 para los efectos.

14.19 El Mar de Galilea

El Mar de Galilea no puede ser usado por ninguna unidad ni en modo alguno. Las áreas de Concentración (14.22) y la interconexión entre ellas proporcionan una manera de representar el movimiento fuera del mapa de las unidades israelíes.

14.2 ÁREAS DE ENTRADA CORRESPONDIENTES

Estas son áreas a las que las unidades pueden llegar cuando entren como refuerzos, cuando salgan por un evento, o cuando se use una Acción Especial para desviar una unidad de refuerzo. Las áreas de entrada se muestran en la esquina superior izquierda de los bloques con su turno de entrada especificado.

14.21 Áreas de Entrada Sirias

Las áreas de entrada sirias están denominadas V, W, X, Y y Z. Las unidades de la 1ª División de Tanques usan las áreas de entrada V-W, mientras que las unidades de la 3ª División



de Tanques (que comienzan en el Recuadro de Reserva Operacional) usan las áreas de entrada que van de X a Z. Las unidades de la Reserva Estratégica (que comienzan en el Recuadro de Reserva Estratégica) pueden usar las áreas de entrada V-Z.

14.22 Áreas de Entrada Israelíes



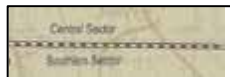
Todas las unidades israelíes entran al juego a través de las dos áreas de Concentración (Norte y Sur) denominadas A y B. Coloca las unidades que llegan en una de estas casillas y muévelas según especifica el mapa. En concreto (i) las unidades en el área de Concentración Norte (A) pueden entrar directamente al área 6 (Gadot) o al área 8 (Almagor) y (ii) las unidades en el área de Concentración Sur (B) pueden entrar directamente al área 17 (Ma'agan), en estos casos con un coste de movimiento de **1 PM**. Cada área de Concentración puede contener cualquier número de unidades en cualquier momento dado. Las unidades en un área de Concentración pueden señalarse con un marcador de reserva para que puedan ser elegidas para movimientos estratégicos (17.72). Las unidades no pueden entrar a un área de Concentración una vez están en el mapa. Las unidades pueden mover (ser transferidas) de un área de Concentración a otra por un coste de movimiento de **todos sus PMs**. Las unidades que comienzan en un área de Concentración pueden efectuar movimiento estratégico a o a través de la otra área de Concentración.

14.3 SECTORES Y LÍMITES OPERACIONALES

Los límites operacionales del mapa indican las áreas en las que las divisiones sirias operan. Las áreas dentro de estos límites se conocen colectivamente como sectores. Las unidades sirias se ven afectadas por los límites operacionales durante los cuatro primeros turnos de juego. Las unidades israelíes no se ven afectadas en modo alguno por los límites operacionales.

14.31 Límites Operacionales Sirios

Los sirios tienen un solo mando unificado, pero sus unidades (únicamente) se ven afectadas por los límites del mapa, mientras que los recursos sirios no



se ven afectados por estos límites. Los límites operacionales sirios se muestran en gris oscuro. Los dos límites dividen el mapa en tres sectores distintos, Norte, Central y Sur. Estos límites comienzan en el borde este del mapa y siguen hacia el oeste por la Línea Púrpura. Estos imponen restricciones al movimiento durante los cuatro primeros turnos (14.42).

14.32 Límites Operacionales Israelíes

Los israelíes tienen un solo mando unificado y ni sus unidades ni sus recursos se ven afectados por los límites operacionales.

14.4 RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO

14.41 Restricciones al Movimiento para Ambos Bandos

Los puentes sólo existen y sólo pueden ser cruzados en un límite de río si hay una carretera que cruza el límite. Un límite de río con una conexión de campo le cuesta a una unidad toda su capacidad de movimiento completa.

14.42 Restricciones al Movimiento Sirio

Las unidades sirias no pueden mover voluntariamente a ni retirarse a través de los límites operacionales, a ambos lados de la Línea Púrpura, en los Turnos de Juego 1 a 4. Los límites operacionales no tienen efecto a partir de la Fase de Movimiento Operacional Sirio del Turno de Juego 5. Observa que los límites no se extienden más al oeste de las áreas señaladas en el mapa, de manera que las unidades sirias que mueven al oeste de los límites pueden mover en cualquier dirección. Antes de la Fase de Movimiento Operacional Sirio del Turno de Juego 5, una unidad siria no puede retirarse a través de un límite operacional a menos que sea la única ruta de retirada posible según 6.6. Si existe una ruta de retirada válida en el sector actual de la unidad, debe de usarse antes de que pueda usarse cualquier ruta de retirada que cruce un límite operacional. La unidad debe abandonar el sector prohibido a la primera oportunidad y no puede entrar a un área ocupada o controlada por el enemigo mientras intentan hacerlo. Este requisito para salir deja de existir al comienzo del Turno de Juego 5.

14.43 Restricciones al Movimiento Israelí

Las unidades israelíes sólo pueden cruzar la Línea Púrpura para entrar a Siria si el área a la que entran no está defendida. Véase 15.2 y 15.4a para conocer las consecuencias de este movimiento.

14.5 FUNCIONES DE INGENIERÍA



Nota: Sólo pueden colocarse marcadores de Puente Volado si hay una conexión de carretera a través de un límite de río.

14.51 Tendido de Puentes a Través de Trincheras AT



Esto se puede realizar de dos maneras diferentes, requiriendo ambas que un recurso de ingenieros se coloque en el

Recuadro de Usados:

a) Fase de Administración: Durante la Fase de Administración, cada recurso de ingenieros puede ser usado para construir un puente sobre cualquier límite de trinchera AT. Para tender un puente a través de límite de trinchera AT, el jugador que utiliza los ingenieros debe controlar las dos áreas adyacentes a la trinchera AT o controlar un área y disputar el área que controla el enemigo. Cada recurso de ingenieros puede tender un puente a través de un límite de trinchera AT en una Fase de Administración. El área con control amigo en la que se origina el puente tendido por los ingenieros debe tener suministro y no estar disputada. Coloca un marcador de Trincheras AT con Puente en el límite para mostrar que se ha logrado colocar. El jugador sirio puede construir hasta 8 puentes sobre trinchera AT, limitado por las fichas del juego.

b) Fase de Combate (Sólo Sirios): Cada recurso de ingenieros asignado en combate en un área en el lado israelí de la Línea Púrpura puede tender un puente sobre un límite de trinchera AT adyacente en su área en lugar de disparar. Para hacerlo, el recurso de ingenieros debe haber sobrevivido tanto al fuego de artillería como al fuego defensivo terrestre y el jugador sirio no debe haber abortado el ataque. Coloca un marcador de Trincheras AT con Puente en el límite para mostrar que se ha logrado colocar.

14.52 Fase de Administración: Eliminación de Minas (Sólo Sirios)

Puede eliminarse un marcador de campo de minas donde el jugador con ingenieros tenga un área suministrada, con control amigo y no en disputa adyacente al límite minado. Retira el marcador de campo de minas y coloca el recurso de ingenieros en el Recuadro de Usados.

14.6 USOS DE ACCIONES ESPECIALES Y DE FUNCIONES DE ESTADO MAYOR ADICIONALES

14.61 Usos de Acciones Especiales Adicionales

a) Fusión de Unidades (Sólo Israelí): En la Fase de Administración de un turno, puede usarse una acción especial para eliminar una unidad y transferir sus pasos restantes a otra unidad con idéntico símbolo de unidad (blindados a blindados, mecanizados a mecanizados, etc.). Las dos unidades deben de estar en la misma área o en una adyacente que no esté disputada, que tenga control amigo y que esté en buen orden. Retira la unidad fusionada y déjala en el Recuadro de Eliminadas (no da PV a los sirios) y aumenta la unidad receptora en el mismo número de pasos (Ambas unidades deben ser reveladas a medida que se sigue el procedimiento y la calidad de tropa resultante puede ser élite sea cual sea la calidad de tropa de la unidad eliminada).

b) Reserva Operacional Movilizada (Sólo Sirios): A partir del Turno de Juego 3 y en adelante, cada acción especial usada en la Fase de Administración permite al jugador movilizar una unidad de la 3ª División de Tanques (15.4a) de uno de los Recuadros de Reserva Operacional. Las unidades deben ser movilizadas en el siguiente orden: 15ª Mecanizada, 81ª de Tanques y 65ª de Tanques. Coloca la unidad movilizada en una de las áreas de Entrada designadas, que debe de estar bajo control amigo para que pueda tener lugar la movilización.

c) Recurso de SAM Reemplazado (Sólo Sirios): En la Fase de Administración de un turno, puede usarse una acción especial para mover un recurso de SAM del Recuadro de eliminados y colocarlo en la Taza de Selección.

d) Recurso Aéreo Reemplazado (Sólo Israelíes): En la Fase de Administración de un turno, puede usarse una acción especial para mover un recurso de apoyo aéreo del Recuadro de eliminados y colocarlo en la Taza de Selección.

14.62 Funciones de Estado Mayor Adicionales

No hay ninguna en este juego.

14.7 ELEGIBILIDAD PARA MARCADORES DE RESERVA

Para todos los jugadores, las unidades solamente son elegibles para recibir un marcador de reserva si están suministradas, en buen orden y en área no disputada.

14.71 Elegibilidad para Marcadores de Reserva Sirios



Puede colocarse un marcador de reserva sirio en cualquier unidad siria elegible en cualquier sector.

14.72 Elegibilidad para Marcadores de Reserva Israelíes



Puede colocarse un marcador de reserva israelí en cualquier unidad israelí elegible, incluyendo una unidad en área de Concentración.

14.8 LÍMITES AL MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

14.81 Límites

- El Movimiento Estratégico sólo puede efectuarse a lo largo de conexiones de carretera.
- Una unidad que está usando Movimiento Estratégico no puede cruzar un límite de trinchera AT sin puente ni un puente volado en cualquier sitio.
- El Movimiento Estratégico no está, por lo demás, limitado, excepto por la cantidad de marcadores de reserva disponibles para cada bando, y durante el turno de noche (14.03).

14.9 FUENTES DE SUMINISTRO Y REGLAS ESPECIALES

14.91 Fuentes de Suministro Sirias

Las áreas con control sirio y las unidades sirias trazan suministro a cualquier área de Entrada con control amigo (V-Z). Hay cinco de estas áreas.

14.92 Fuentes de Suministro Israelíes



Las áreas con control israelí y las unidades y recursos israelíes trazan suministro a cualquier área israelí con control amigo que contenga un símbolo de Suministro. Hay tres de estas áreas.

14.93 Trazado de una Ruta de Suministro

Además de los requisitos estándar (9.31), una ruta de suministros:

- sólo puede ser trazada a través de un límite de trinchera AT si la unidad/área que la traza está adyacente a ese límite.
- solo puede ser trazada a través de límite de escarpe si existe una carretera.
- no puede ser trazada a través de límite minado (sólo afecta a las unidades sirias).

14.94 Fuente de Suministro Especial: Monte Hermon

Las unidades de ambos bandos en el área 83 (Monte Hermon) se consideran **siempre** suministradas.

14.95 Fuente de Suministro Especial: Áreas de Concentración Israelíes

Las unidades israelíes en las dos áreas de Concentración israelíes se consideran **siempre** suministradas.

15.0 REGLAS DE UNIDADES ESPECÍFICAS DE ESTE JUEGO

15.1 DIVISIONES SIRIAS

15.11 Representación de la Unidad

Las unidades sirias son de tamaño de brigada, a excepción de las cuatro unidades de Reconocimiento y del 82º de Paracaidistas, que son de tamaño de batallón. El Frente del Golán sirio está compuesto por divisiones con múltiples unidades y unidades independientes.

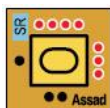
15.12 Penalización por Mezclar Formaciones

Las restricciones al respecto de asignar recursos a unidades de Escalones Superiores diferentes (6.22 y 6.23) también se aplican a las unidades sirias de **diferentes divisiones** (que tienen una banda de color diferente) en la **misma área**: en combate (i) sólo puede asignarse un recurso de artillería, (ii) **no** puede asignarse ningún recurso de batalla, pero (iii) pueden asignarse otros recursos definidos para este juego (16.1 y 16.3) como

capacidad de recurso que **no sea de batalla**. Las unidades independientes (15.11) pueden mezclarse con unidades divisionales o independientes sin penalización.

15.2 RESERVA ESTRATÉGICA SIRIA

Históricamente, la Guardia de Assad fue la única unidad asignada durante el asalto al Golán. Las otras dos unidades son supuestos y entraron en acción posteriormente en la guerra.



Cada una de las tres unidades de reserva sirias (unidades con un tipo de unidad amarilla señaladas como **SR**, que comienzan en el Recuadro de Reserva Estratégica) llega si se cumplen las siguientes condiciones:

- Cuando se juega un evento de Reserva Estratégica Movilizada (17.11)
- Cuando una unidad israelí cruza la Línea Púrpura y entra en Siria por primera vez, **dos** unidades de la reserva estratégica a elección del jugador sirio son movilizadas de inmediato.

Cuando son movilizadas, las unidades se colocan en un área de Entrada con control amigo.

15.3 PARACAIDISTAS SIRIOS



El 82º Batallón de Paracaidistas puede efectuar un Asalto Aéreo (14.01b) **una vez** durante la partida. La unidad se coloca en el Recuadro de Asalto aéreo al comienzo del juego.

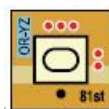
Efectúa el Asalto Aéreo con el 82º Batallón de Paracaidistas sirio de la siguiente manera:

- Coloca la unidad en cualquier área al este de la Barrera SAM, como primera acción de la Fase de Combate, antes de que se resuelva ningún otro combate.
- Si esa área está ahora disputada, el jugador sirio debe resolver de inmediato el combate en el área.
- Si la unidad asaltante puede trazar una línea de suministro válida en el momento del combate, pueden asignársele recursos de manera normal. De no ser así, sólo se le puede asignar un recurso de apoyo aéreo.
- El 82º Batallón Paracaidista se considera siempre suministrado (excepto para la adjudicación de recursos) y por lo tanto

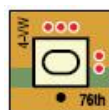
nunca necesita efectuar chequeos de moral por estar sin suministro.

15.4 DIVISIONES DE TANQUES SIRIAS

Dos divisiones de tanques sirias del Frente del Golán entran en el juego como refuerzos según se detalla a continuación.



a) 3ª División de Tanques: Todas las unidades de esta formación (las Brigadas 81ª de Tanques, 65ª de Tanques y 15ª Mecanizada, todas señaladas con una banda de color beige) comienzan la partida en el Recuadro de Reserva Operacional. Deben de ser movilizadas para poder ser asignadas al combate (14.61b). Alternativamente, cuando una unidad israelí cruza la Línea Púrpura para entrar en Siria por primera vez, todas las unidades de la 3ª División de Tanques en el Recuadro de Reserva Operacional son movilizadas de inmediato (si no lo habían sido ya).



b) 1ª División de Tanques: Todas las unidades de esta formación (las Brigadas 91ª de Tanques, 76ª de Tanques y 58ª Mecanizada, así como el 1º Batallón de Reconocimiento, todas señaladas con una banda de color verde) entran en el juego como refuerzos en los Turnos de Juego 3 y 4.

15.5 BRIGADAS ISRAELÍES

Aunque no eran mayores que sus equivalentes sirias, las brigadas israelíes demostraron ser superiores en el campo de batalla y mucho más flexibles en combate.

15.51 Representación de la Unidad

Las unidades israelíes son brigadas de una sola o de varias unidades o batallones y compañías independientes. Ocho brigadas israelíes (la 205ª Blindada, 179ª Blindada, 679ª Blindada, 4ª Mecanizada, 9ª Mecanizada, 670 Mecanizada, 317ª de Paracaidistas y la Infantería Golani) están representadas cada una por dos unidades, teniendo la banda del mismo color. Las dos unidades de una brigada tienen la misma identificación.

Integridad de Brigada: Si dos unidades de la misma brigada, lo que señala la banda de color en la unidad, están participando activamente en el mismo combate, reciben **un dado** extra en combate (tanto en ataque como en defensa). Este dado extra recibe el NE menos eficaz entre las unidades en el momento de tirar el dado.

15.52 Unidades Reducidas

Las Brigadas 4ª Mecanizada, 179ª Blindada y 679ª Blindada llegan con su fuerza reducida, lo que se indica mediante una flecha amarilla que señala hacia su fuerza inicial. Estas unidades tienen eventos correspondientes que indican la llegada de los batallones que faltaban (17.21).

15.6 PUESTOS FORTIFICADOS ISRAELÍES



Los Puestos Fortificados son unidades especiales que no pueden mover. Sólo pueden defenderse (no pueden atacar).

Los Puestos Fortificados son unidades de **un paso**, mostrando las estrellas que rodean su símbolo su capacidad para sufrir daño en combate. Por lo tanto, siempre disparan con **un dado**, indistintamente de su fuerza defensiva. Cuando disparan, los Puestos Fortificados representados con un símbolo de fusil tienen un modificador de **-1 NE**; aquellos representados con un símbolo de tanque tienen un modificador de **+1 NE**.

Los Puestos Fortificados no pueden retirarse, pero sí son *evacuados* si una unidad normal (a) abandona un área en disputa ocupada por un Puesto Fortificado durante la Fase de Movimiento o (b) se retira de la misma área durante la Fase de Combate.

◦ *Evacuación:* El jugador israelí tiene ocho recursos de Agrupación de Combate (señalados con una **C** como turno de llegada). Inmediatamente después de que una unidad normal abandone un área en disputa ocupada por un Puesto Fortificado o se retire de ella, quita el Puesto Fortificado del mapa y colócalo en el Recuadro de Puestos Fortificados. Coge un recurso de Agrupación de Combate del tipo correspondiente (apoyo de blindados o de infantería) y coloca el recurso en la Taza de

Selección. Estos recursos funcionan posteriormente como recursos de batalla.

En cualquier otro caso, los Puestos Fortificados se tratan como otras unidades excepto porque:

- Actúan como defensas al respecto de modificar el NE del atacante.
- No puede colocarse un marcador de defensas en un área que tenga actualmente un Puesto Fortificado.
- Los Puestos Fortificados siempre están suministrados, pero un Puesto Fortificado no proporciona suministro a otra unidad en su área.

15.7 UNIDADES FANTASMA ISRAELÍES

Las unidades fantasma representan informes de inteligencia sirios inciertos sobre posiciones reales israelíes.



Las unidades fantasma se colocan durante el despliegue del escenario en áreas que estén adyacentes a la Línea Púrpura, al mismo tiempo que se coloca la unidad de puesto fortificado, de manera que esa área junto a la Línea Púrpura tendrá una unidad Fantasma o un puesto fortificado en ella. Una unidad Fantasma no puede mover, ni puede atacar ni defenderse. Durante la resolución del combate, cuando se hayan revelado las unidades de ambos bandos (6.24), revela y retira entonces una unidad Fantasma y colócala en el Recuadro de Eliminados.

16.0 REGLAS PARA RECURSOS ESPECÍFICAS DE ESTE JUEGO

16.1 REGLAS GENERALES PARA LOS RECURSOS SIRIOS

Pueden jugarse recursos sirios en cualquier área o sector y apoyar a todas las unidades desplegadas en el mapa.

16.11 Recursos de Comandos

Estas tropas eran aerotransportadas por helicópteros para realizar incursiones detrás de las líneas israelíes.

El jugador sirio puede usar un recurso de Comandos de una de las siguientes maneras:



a) Incursión de Comandos:

Durante la Fase de Administración (4.2b), colócalo en un área vacía con control israelí adyacente a un área ocupada amiga. Los israelíes no pueden efectuar movimiento estratégico ni retirarse al área actualmente ocupada por el recurso y la primera unidad israelí que mueva a la casilla debe pagar un punto de movimiento extra (+1 PM), causando que el jugador sirio tire un dado y resuelva la incursión de la siguiente manera:

1-2 = Incursión efectuada: Los israelíes deben utilizar el recurso como si fuera un Bloqueo de Carretera (4.35) en la subsiguiente Fase de Combate, con la excepción de que puede ser colocado indistintamente del valor del NDT. Si el recurso no es eliminado en la Fase de Suministro, permanece en el área en lugar de ser colocado en el Recuadro de Usados. El recurso no puede ser retirado hasta que sea eliminado o relevado.

- El recurso nunca necesita trazar suministro, siempre se considera suministrado.
- Si el recurso aún sigue en el área cuando una unidad siria entra a esa área, el recurso de comandos es relevado y es enviado al Recuadro de Usados.
- Si el área estaba en disputa cuando la unidad siria entra, la unidad siria que lo releva se revela al entrar.

3-5 = Incursión parcialmente efectuada:

Trata este resultado como la incursión efectuada anterior en todos los aspectos, con la excepción de que el recurso no devuelve el disparo cuando es atacado (sólo interfiere con el movimiento y la retirada hasta que es eliminado o relevado).

6-10 = Incursión fallida: Los helicópteros que transportaban a los comandos han sido abatidos. Coloca el recurso en el Recuadro de Eliminados. La unidad que provocó la tirada del dado puede continuar moviendo si le quedan puntos de movimiento.

b) Recurso de Batalla: Durante una Fase de combate, usa el recurso como un recurso de batalla (perdiendo su oportunidad de efectuar una incursión de comandos hasta la próxima vez que sea robado de la Taza de Selección).

No se pueden devolver los recursos de comandos mediante el uso alternativo de evento (4.21).

16.12 Disparo de Defensa Aérea SAM

Úsalo durante la Fase de Administración o la Fase de Combate

• **Cómo Usarlo:** Ignorando la secuencia de juego habitual, siempre que un recurso de apoyo aéreo israelí sea colocado en un área que esté al este de la Barrera SAM siria, el jugador sirio puede responder jugando un recurso SAM disponible en un intento de cancelar la misión indicada, tirando un D10 (Disparo de Defensa Aérea SAM) de la siguiente manera:



<i>Turno</i> 1-3	<i>Turno</i> 4-6	<i>Turno</i> 7-9	<i>Efecto</i>
<i>1</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>Recurso Aéreo Israelí Elimin.</i>
<i>2-7</i>	<i>2-5</i>	<i>2-3</i>	<i>Recurso Aéreo a Usados</i>
<i>8-10</i>	<i>6-10</i>	<i>4-10</i>	<i>Sin efecto</i>

Tras efectuar la tirada, el recurso SAM se deja en el Recuadro de Usados. Obsérvese que si el recurso SAM logra cancelar la misión aérea israelí, el jugador israelí no puede reemplazar el recurso cancelado mediante otro intento.

• **Reducción de la Barrera SAM Siria:**

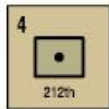
Esto representa el agotamiento de las reservas sirias y los intentos de suprimir la SAM por parte de los israelíes. Durante la Fase de Refuerzos de cada turno, el jugador sirio debe tirar un dado por cada recurso SAM que haya en el Recuadro Usados. Si uno o más de estos resultados es un 6 o superior, un (solo) recurso SAM es enviado inmediatamente al Recuadro Eliminados en el momento en el que se efectúe el paso 4.1b de la Fase de Refuerzos, antes de mover realmente los recursos del Recuadro Usados a la Taza de Selección.

No se pueden devolver los recursos de comandos mediante el uso alternativo de evento (4.21).

16.2 REGLAS GENERALES PARA LOS RECURSOS ISRAELÍES

Pueden jugarse recursos israelíes en cualquier área o sector y apoyar a todas las unidades desplegadas en el mapa.

16.21 Ventaja Inicial en Artillería



Mientras el área 83 (Monte Hermon) esté bajo control israelí y ocupada por una guarnición y/o unidades israelíes, el jugador israelí puede usar un recurso de artillería por encima del límite normal (es decir, tres cuando ataca y dos cuando defiende). Si el jugador sirio toma el control del Monte Hermon, el jugador israelí pierde este beneficio para el resto de la partida.

16.22 Ventaja Aire-Superficie



El jugador israelí puede usar dos recursos de apoyo aéreo para apoyar una batalla en lugar del único habitual, pero si el uso pretendido es al este de la Barrera de Defensa SAM, sólo lo puede hacer si actualmente no hay recursos SAM en el Recuadro de Disponibles sirio. Cuando usa dos, uno debe ser usado como artillería, mientras que el otro proporciona apoyo a una de las unidades israelíes implicadas.

16.23 Apoyo Aéreo Creciente: Recursos Condicionales



El jugador israelí tiene tres recursos de apoyo aéreo condicionales (señalados con una C como turno de llegada). Estos se colocan uno en cada una de las casillas del Recuadro de Recursos de Apoyo Aéreo. Las tres primeras veces (únicamente) en las que un recurso SAM sirio se coloque en el Recuadro de Eliminados, un recurso aéreo condicional israelí se mueve inmediatamente del Recuadro de Recursos de Apoyo Aéreo a la Taza de Selección.

16.24 Guarniciones



Los cinco recursos de guarnición israelíes comienzan un escenario colocados en el área indicada en la ficha: Ramat Magshimim (22), Tel Faris (30), Nafakh (42), Tel Abu Nida (46), y el Monte Hermon (83).

Las Guarniciones no se mueven de su área de colocación hasta que son eliminadas. Si luchan solas, actúan como un bloqueo de carretera defendido (4.35), excepto porque nunca son enviadas al Recuadro Usados. Si hay unidades amigas presentes, el recurso de guarnición actúa como un recurso de combate para la unidad o unidades. Los recursos de Guarnición no pueden retirarse; las unidades en el área de la guarnición pueden absorber un impacto retirándose, aunque esto destruirá la guarnición (esto sólo tiene sentido para evitar quedar cercadas cuando se obtiene un solo impacto contra el Defensor). Las guarniciones son eliminadas al recibir un impacto, al quedarse detrás durante una retirada del combate, o fallando un chequeo de moral sin suministro. Los Recursos de Guarnición no pueden devolverse mediante el uso alternativo de un evento (4.21).

16.3 RECURSOS DE APOYO AÉREO (AMBOS BANDOS)

El Alto mando israelí asignó aviación contra las fuerzas terrestres sirias, a pesar de que el enemigo tenía de facto superioridad aérea defensiva sobre sus propias líneas gracias a sus sistemas de misiles superficie-aire. A pesar de lo desesperada que era la situación en tierra, los israelíes se dieron pronto cuenta de que no podían seguir usando su fuerza aérea contra los tanques sirios sin superioridad aérea. Consecuentemente, hicieron de los campos de misiles su objetivo principal, recuperaron la superioridad aérea, y lanzaron a la mayor parte de su fuerza aérea contra todos los elementos de la ofensiva siria.

The Yom Kippur War, págs. 161-204.



Los recursos de apoyo aéreo son flexibles y pueden ser usados de las siguientes maneras indistintamente de estatus del suministro del área a la cual son asignados. Al contrario que en *FAB: Sicily*, **no hay misiones de combate aéreo en *FAB: Golan' 73***. Las fuerzas aéreas sirias no tenían intención de enfrentarse a las israelíes. Tenían SAMs para eso, y los israelíes no podían distraerse de sus objetivos principales.

16.31 Misiones Aéreas

Los recursos de apoyo aéreo pueden ser colocados en áreas (pero no en Áreas de Concentración) que estén o suministradas o sin suministro (como excepción a la regla 9.34d). Cada recurso de apoyo aéreo disponible puede ser usado para realizar una de las siguientes tres misiones, y después se coloca en el Recuadro de Usados:

a) Misiones de Apoyo Aéreo Cercano:

Durante una Ronda de Combate, puede asignarse **un** recurso de apoyo aéreo a cada batalla como misión de Apoyo Aéreo Cercano. Puede jugarse incluso si hay Divisiones mixtas sirias presentes. El jugador sirio puede usar Disparo de Defensa Aérea SAM si se le permite (16.12). El recurso de apoyo aéreo se usa de una de las dos siguientes maneras, y después se coloca en el Recuadro de Usados (incluso aunque el atacante eligiera abortar el ataque):

- Como **recurso de artillería**, dispara cuando se resuelve el fuego de artillería amigo, y cuenta para el límite de recursos de artillería utilizables para el combate. La elección de usar el recurso de apoyo aéreo como recurso de artillería debe hacerse antes de que se tire por el fuego de artillería amigo.
- Como **recurso de combate**, proporciona apoyo directo a una unidad presente, a elección del jugador, proporcionando un modificador de **+2** (israelís) o **+1** (sirios) al NE de esa unidad. No puede asignarse la pérdida de un paso al recurso de apoyo aéreo.

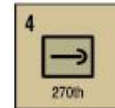
b) Misión de Intercepción: Coloca un recurso de apoyo aéreo en un área durante la Fase de Administración. El jugador sirio puede usar Disparo de Defensa Aérea SAM (16.12) si se le permite. El jugador enemigo debe pagar un punto de movimiento adicional (**+1 PM**) para entrar y salir del área afectada. El jugador enemigo no puede efectuar movimiento estratégico para entrar o salir del área interceptada. El recurso de apoyo aéreo permanece en el área afectada hasta la Fase de Suministro del Turno del Segundo Jugador, momento en el que se retira y se deja en el Recuadro de Usados

c) Misión de Reconocimiento Aéreo: Coloca el recurso de apoyo aéreo en un área

ocupada por el enemigo durante la Fase de Administración. El jugador sirio puede usar Disparo de Defensa Aérea SAM (16.12) si se le permite. Si la misión no es cancelada, revela **todas** las unidades enemigas en el área. Al final de la fase, coloca el recurso de apoyo aéreo en el Recuadro de Usados.

No se pueden devolver los recursos de comandos mediante el uso alternativo de evento (4.21).

16.4 RECURSOS DE ARTILLERÍA DE COHETES (AMBOS BANDOS)



Cada recurso de artillería de cohetes asignado a un combate y resuelto durante el fuego de artillería recibe un modificador de **+1** al NE.

17.0 DESCRIPCIÓN DE LOS EVENTOS

17.1 EVENTOS SIRIOS

Los eventos sirios pueden jugarse en cualquier sector para apoyar a cualquier unidad siria, indistintamente de su división.

17.11 Unidades de la Reserva Estratégica Movilizadas

Hay un evento para cada una de las Brigadas: Blindada de la Guardia de Assad, 141° de Tanques y 90ª Mecanizada. Jugar cada uno de estos eventos en la Fase de Administración permite inmediatamente a la unidad indicada entrar en la partida desde el Recuadro de Reserva Estratégica y ser colocada en cualquier área de Entrada con control amigo.

17.12 Ataque SSM Sirio

Este evento representa los Misiles Superficie-Superficie (SSM) FROG-7 disparados por los sirios al aeródromo Ramat David. El ataque falló e impactó a emplazamientos civiles próximos.

Cuando se juega este evento en la Fase de Administración, el jugador sirio tira un D10 por cada recurso de apoyo aéreo israelí que haya actualmente en el Recuadro de Disponibles y aplica el siguiente resultado:

1-2	El recurso de apoyo aéreo se devuelve a la Taza de Selección
3-10	El recurso de apoyo aéreo no se ve afectado

17.2 EVENTOS ISRAELÍ

Los eventos israelí pueden jugarse en cualquier sector para apoyar a cualquier unidad israelí, indistintamente de su división.

17.21 Llegada de Batallones



Estos eventos representan batallones de refuerzo que pertenecen a esas brigadas que llegaron más tarde a la batalla.

Cuando se juega uno de estos eventos en la Fase de Administración, **dos** pasos de reemplazos deben ir a la Brigada suministrada especificada. Para la 4ª Mecanizada, 179ª Blindada y 697 Blindada, son posibles tres opciones para el jugador israelí: añadir dos pasos a una de las dos unidades que representan a la brigada (si están disponibles); (ii) añadir un paso a las dos unidades que representan a la brigada (si están disponibles); alternativamente (iii) si alguna de las brigadas especificadas ha sido eliminada (lo que quiere decir que una o las dos han sido retiradas del juego), el evento puede traer a una unidad de la brigada (sólo un bloque) de nuevo al juego, colocándolo en el área de Concentración apropiada (14.22) con una fuerza de **dos** pasos.

17.22 Operación Dugman 5

Esta operación por parte de las FAI tenía como objetivo destruir las baterías SAM sirias en el frente del Golán. Históricamente, la operación fue un fracaso y los israelíes perdieron varios aviones.



Este evento debe jugarse cuando sea robado en la Fase de Administración. El jugador israelí tira un D10 por cada recurso SAM sirio en el Recuadro Disponibles y aplica el siguiente resultado:

1	Gran éxito: mueve el recurso SAM al Recuadro de Eliminados
2-3	Éxito limitado: mueve el recurso SAM a la Taza de Selección
4-9	Fallo: sin efecto
10	Muy Mala Idea: Mueve un recurso de apoyo aéreo israelí del Recuadro de Disponibles al de Eliminados. Quítalo de la Taza de Selección si no hay ninguno disponible actualmente

17.23 Tte. Zvicka Greengold



Este evento se juega en la Fase de Administración en un área amiga no ocupada y actúa como un bloqueo de carretera defendido (4.35) con estas excepciones: (i) puede ser colocado indistintamente del valor del NDT y (ii) el jugador puede usar una Acción Especial para reforzar antes del combate en el área, y (iii) si el evento no es eliminado en la Fase de Suministro, permanece en el área en lugar de ser colocado en el Recuadro de Usados. No puede quitarse hasta que sea eliminado.

17.24 Los Alborotadores del Rey Hassan



Coloca el marcador de evento en la unidad marroquí en la Fase de Administración. Sólo puede disparar en defensa y no puede mover a un área con control enemigo, disputada o no. El evento permanece en vigor durante el resto de la partida.

17.3 EVENTOS DISPONIBLES PARA AMBOS BANDOS

17.31 Reemplazo de Blindados (para Clase Blindados)



Este evento puede ser usado en la Fase de Administración para aumentar la fuerza actual de cualquier **unidad de clase blindado** (lo que incluye unidades blindadas, mecanizadas y de reconocimiento) que esté suministrada y reducida, incluso en un área en disputa, en un paso. No pueden devolverse unidades eliminadas del Recuadro de Eliminados mediante el uso de un evento de reemplazo. Las unidades pueden recibir reemplazos de élite mediante el uso de este evento.

17.32 Reemplazos de Mecanizados (para Unidades de Clase Mecanizada y de Infantería)



Este evento puede ser usado en la Fase de Administración para aumentar la fuerza actual de cualquier **unidad de clase mecanizada o de infantería** que esté suministrada y reducida, incluso en un área en disputa, en un paso. No pueden devolverse unidades eliminadas del Recuadro de Eliminados mediante el uso de un evento de reemplazo. Las unidades

pueden recibir reemplazos de élite mediante el uso de este evento.

17.33 Guerra Electrónica (EW)



Este evento tiene uno de los dos siguientes usos (a elección del jugador que usa la EW). Los dos usos (Interrupción de Órdenes y Contramedidas) se juegan como el evento permitido por jugador en combate.

- **Interrupción de Órdenes (Interferencia):** Sólo el **Atacante** puede jugar este evento como parte del evento permitido en 6.22. Después, **antes** de que el Defensor asigne recursos (6.23), cada unidad defensora tira un dado y, si el resultado es de **5** o inferior, esa unidad queda inmediatamente en desorden. Si todas las unidades defensoras quedan en desorden, el jugador defensor no puede asignar recursos de artillería, apoyo aéreo, SAM o de combate.

- **Contramedidas (Protección):** El evento es jugado por el **Defensor** como reacción inmediata al uso de Interrupción de Órdenes por parte del atacante tal y como se acaba de ver. Esto modifica **cada** tirada por interrupción de órdenes en **+2**.

17.34 Ataque de Contrabatería



Este evento puede ser usado como el evento permitido en combate. Si se usa, el jugador tira un solo dado **después** de que su oponente dispare su artillería (incluida la aplicación de cualquier impacto debido al disparo). Con un resultado de **1-5**, coloca el recurso de artillería en el Contador de Turno la cantidad de turnos por delante que salga en el dado. El recurso llega como refuerzo durante ese turno, no contando para el total de recursos/eventos para el jugador afectado. Este evento puede ser jugado fuera de secuencia por parte del atacante como respuesta a la artillería asignada por el defensor.

17.35 Acción Especial



Estos eventos son Acciones Especiales de un solo uso (8.1) que pueden ser usadas para cualquier propósito detallado en las reglas de Acciones Especiales (8.2).

17.4 EXCEPCIONES AL USO ALTERNATIVO DE EVENTOS

Los siguientes recursos no pueden devolverse al juego por medio del uso alternativo de eventos (4.21):

- Recursos de Comandos sirios (16.11).
- Recursos de Disparo de Defensa Aérea SAM sirios (16.12).
- Recursos de Apoyo Aéreo (16.3) de ambos bandos.

18.0 REGLAS OPCIONALES

8.1 MANTENIMIENTO DE DEFENSAS

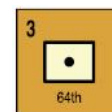
En lugar de eliminar automáticamente las defensas de un área en disputa durante la Fase de Suministro, el jugador que las controla efectúa un chequeo de moral para una unidad de su elección dentro del área durante las Fases de Suministro amigas (únicamente). El marcador de defensas sólo se retira si se falla el chequeo de moral (o, en cualquier caso, absorbiendo de manera normal un impacto durante el combate).

18.2 RETIRADA

Si una unidad sale de un área en disputa durante la Fase de Movimiento y ninguna unidad amiga permanece en el área en disputa, efectúa un chequeo moral. Si la unidad que sale del área falla el chequeo, coloca un marcador de en desorden en ella y termina en el acto su movimiento.

18.3 USO AVANZADO DE LA ARTILLERÍA

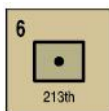
18.31 Intercepción de la Artillería



Una vez por Fase de Administración, cada jugador puede colocar un recurso de artillería del Recuadro de Disponibles en un área que esté adyacente a un área que ya contenga una o más unidades o Puesto Fortificado amigas. El jugador enemigo debe gastar un PM adicional para entrar y para salir del área. El jugador enemigo no puede efectuar movimiento estratégico para entrar o salir del área interceptada. El recurso permanece en el área afectada hasta la Fase de Suministro del Turno del segundo Jugador, momento en el que se elimina y se deja en el Recuadro de Usados.

18.32 Apoyo Directo al Combate (Sólo israelí)

Esta regla opcional refleja el uso de los israelíes de cañones autopropulsados.



Los recursos de artillería pueden ser usados en un rol de apoyo al combate en lugar del disparo normal (en efecto, actúan como un recurso de batalla). En la Fase de Combate, cada recurso de artillería designado para apoyo al combate proporciona apoyo directo a la unidad en punta, otorgándole un modificador de +1 al NE de esa unidad. Si se usa de esta manera, puede asignarse un paso de pérdidas al recurso de artillería.

18.4 USO DEL APOYO AÉREO SIRIO



Los recursos de apoyo aéreo sirios pueden efectuar misiones de apoyo aéreo cercano si el jugador sirio es el atacante (*restricción de doctrina*).

18.5 ORGANIZACIÓN DIVISIONAL ISRAELÍ

Las unidades israelíes no tenían el mismo grado de segregación divisional que las sirias pero, si es necesario para equilibrar el juego para un jugador sirio inexperto, puede usarse la siguiente regla.

Las restricciones al respecto de asignar recursos a unidades de un Escalón Superior más alto (6.22 y 6.23) se aplican ahora a las unidades israelíes de divisiones diferentes (que tienen un símbolo de color de unidad diferente) que estén en la misma área: en combate (i) sólo puede ser asignado un recurso de artillería; (ii) no pueden asignarse recursos de batalla; (iii) pueden asignarse otros recursos definidos por este juego (16.2 y 16.3) para una capacidad de recurso que no sea de batalla. Cuando se use la regla 14.61a, las unidades que se fusionan deben tener el mismo símbolo de color.

Como referencia:

- 36ª División Blindada (verde)
 - 240ª División Blindada (beige)
 - 146ª División Blindada* (azul)
- * Esta división era también la Reserva Estratégica Israelí.

19.0 DETERMINACIÓN DE LA VICTORIA

19.1 PUNTOS DE VICTORIA POR ÁREAS OBJETIVO

Un Área Objetivo debe estar bajo control amigo y poder trazar una ruta de suministro válida (9.31 y 14.93) para que un jugador reciba su valor en PV durante la Fase de Comprobación de Victoria. Los símbolos de Área Objetivo muestran quién recibe los PVs por el control de estas, y son los siguientes:

- **Áreas Objetivo Sirias:** Estas áreas tienen estrellas azules israelíes identificándolas. Sólo el jugador sirio recibe PVs por controlar estas áreas y sólo si están actualmente ocupadas por al menos una unidad siria.
- **Áreas en Siria:** El jugador israelí recibe un PV por cada área que controle al este de la Línea Púrpura (14.43).
- **Áreas Importantes del Campo de Batalla:** Estas áreas están señaladas con estrellas amarillas. Ambos jugadores reciben PVs por controlar estas áreas. Los sirios sólo reciben PVs por estas áreas si actualmente están ocupadas por al menos una unidad siria.

19.2 UNIDADES ELIMINADAS

Cada unidad eliminada con tres o más pasos en el adhesivo de la unidad vale un PV para el jugador oponente. Tales unidades deberían colocarse en el Contador de Unidades Grandes Eliminadas cuando son eliminadas. Las unidades más pequeñas y los recursos no tienen valor en PV. Observa que el jugador israelí puede posteriormente retirar de este contador a la 4ª Brigada Mecanizada israelí y las unidades de la 179ª Brigada Blindada y la 679ª Brigada usando un evento específico de Refuerzos para estas brigadas/unidades (17.21). Si el jugador israelí usó la acción especial Fusión de Unidades (14.61a), no se otorgan PVs al jugador sirio por las unidades retiradas en este proceso.

19.3 CÁLCULO DE PUNTOS DE VICTORIA

Durante la Fase de Comprobación de Victoria de cada turno, ambos jugadores suman los PVs que reciben por las Áreas Objetivo que controlan según se acaba de ver

en 19.1, y después añaden el número de unidades enemigas grandes eliminadas y comparan estos totales. La diferencia entre ellos es la actual ventaja en PV, siendo el jugador que tiene el total mayor el jugador con ventaja. Usa el marcador de PV proporcionado, que tiene una cara siria y otra israelí, colocándolo en el Contador de Información General para reflejar quién es el jugador con ventaja y la ventaja en PV actual.

19.4 VICTORIA POR MUERTE SÚBITA

A partir del Turno 4, la Tabla de Registro de Turno muestra lo que es necesario en términos de Puntos de Victoria netos (los tuyos menos los suyos) para acabar la partida con una Victoria por Muerte Súbita durante la Fase de Comprobación de Victoria. Si ningún jugador ha logrado los Puntos de Victoria netos necesarios para acabar la partida, el juego pasa al siguiente Turno de Juego.

VICTORIA AUTOMÁTICA SIRIA

Sea cual sea el Recuento de PV actual, el jugador sirio obtiene una victoria automática y decisiva si tiene al menos una unidad siria que pueda trazar una línea de suministros válida desde el lado oeste del Río Jordán al final de cualquier turno de jugador israelí.

Índice

Abortar Ataque: 6.41b

Acciones Especiales

Definición: 2.2; Decisión del Defensor: 6.21; Activación por Penetración: 7.1; Combate Opcional: 7.42; Usos Estándar: 8.1, 8.2

Acciones Especiales: Reutilizables: 4.1a, 8.1

Acciones Especiales: de Un Solo Uso: 8.1, 17.35

Acciones Especiales: Usos Adicionales

Fusión de Unidades Israelís: 14.61a; Reserva Operacional Siria Movilizada: 14.61b; Recurso SAM Sirio Reemplazado: 14.61c; Recurso Aéreo Israelí Reemplazado: 14.61d

Acciones Especiales: Usos Estándar

Movimiento y Combate de Penetración: 8.21, 8.22; Reforzar Batalla: 8.23; Retirada Antes del Combate: 8.24; Reagrupar Tropas:

8.25; Calidad de los Reemplazos: 8.26; Redirigir Refuerzos: 8.27

Agrupación de Combate: véase *Puestos Fortificados*

Áreas

Definición: 2.4; Salir: 5.34; Recién Disputada, Combate obligatorio: 6.1, 7.32; Designación de Unidad Punta: 6.24; Verificar Control: 9.2; Monte Hermon: 14.16, 14.94; Mar de Galilea: 14.19; véase *Áreas de Entrada*

Áreas de Entrada

Definición: 14.2; Refuerzos, Entrada Bloqueada: 4.1c; Redirigir Refuerzos: 8.27; Áreas de Entrada Sirias: 14.21; Áreas de Concentración Israelís: 14.22, 14.95; véase *Áreas*

Artillería

Disparo: 6.25, 6.26; Uso de Recursos de Artillería: 6.31; Prioridad de Impactos, Opción de Desorden: 6.42b; Noche: 14.03; Cohetes: 16.4; Opc.: Uso Avanzado: 18.3

Asaltos

Asaltos por Río: 5.35e; Asaltos: Resolución: 14.01; Asalto por Cruce: 14.01a; Asalto Aéreo: 14.01b, 15.3

Asaltos por Río: 5.35e; véase *Asaltos*; véase *Puentes*

Bloqueo de Carretera

Construcción, por medio de Ingenieros: 4.34; Unidad se Detiene al Entrar: 5.35b

Bloqueo de Carretera Defendido: véase *Recursos de Ingenieros*

Buen Orden

Definición: 2.3; véase *Desorden*

Calidad de la Tropa (CT)

Definición: 2.3; en Combate, por Unidad Punta: 6.24; Recursos de Batalla, no afectan: 6.32; Chequeos de Moral: 6.7

Campos de Minas

Definición: 14.02; véase *Chequeos de Moral*

Chequeos de Moral

Definición: 2.3; Procedimiento General: 6.7; Clase Blindados, Explotación: 6.8; Unidades Sin Suministro: 9.4; Cruce de Límite Minado: 14.02; Explotación de Noche: 14.03; Guarnición Sin Suministro: 16.24; Opc.: Mantenimiento de Defensas: 18.1; Opc.: Retirada: 18.2

Clase Blindados

Definición: 2.3; Capacidad de Movimiento: 5.22; Explotación: 6.8; Unidades según Clase: 13.3

Clase Infantería

Definición: 2.3; Capacidad de Movimiento: 5.22; Unidades según Clase: 13.3

Combate

Definición: 3.24; Reglas Generales: 6.1; Ronda de Combate: 6.2; Acción Especial del Defensor: 6.21; Recursos Asignados: 6.22, 6.23; Unidades Punta: 6.24; Disparo de Artillería: 6.25, 6.26; Disparo de Superficie: 6.27, 6.28; Final de Ronda: 6.29; Noche: 14.03; Unidades Fantasma reveladas en paso 6.24: 15.7; *véase Distribución de Impactos y Prioridades*

Combate: Penetración

Definición: 3.27; Obligatorio: 7.41; Opcional: 7.42; mediante Acción Especial: 8.22; Noche: 14.03

Componentes del Juego

Listado de Componentes: 12.0; Escalones Superiores: 13.2; Recursos y Unidades por Clase: 13.3; Representación de las Fichas del Juego: 13.4

Conexiones

Carretera y Campo: 5.31; *véase Límites*

Control

Definición de Control: 2.4; *véase Áreas*

Defensas

por Ingenieros: 4.33; por Unidad: 5.23; en Prioridad de Disparo: 6.42a; por Reserva: 7.2; en Penetración: 7.31; Opc.: Mantenimiento: 18.1

Desordenada

Definición: 2.3; no puede Atacar: 6.2; Opciones de Desorden: 6.42b, 6.42c; Resultados del Combate: 6.5; Retiradas: 6.6; Efectos: 9.33

Desordenada: Recuperación

Opción de Desorden: 6.42b; Recuperación: 6.5; Reorganización: 8.25; Ajuste de Marcadores: 9.35

Distribución de Impactos y Prioridades

General: 6.4; Prioridades vs Atacante: 6.41; Prioridades vs Defensor: 6.42; Adjudicación de Pérdida de Pasos: 6.43; *véase Combate*

Efectos por Estar Sin Suministro

Sin Suministro y Desordenadas: 9.33; Efectos Adicionales: 9.34; Chequeo de Moral: 9.4

Escalones/Escalas Superiores

Definición: 2.3; Restricciones de los Recursos: 6.22, 6.23; Israelís, Sirios: 13.2; *véase Zonas*

Escenarios: 22.0

Eventos

Definición: 2.2; Fase de Administración: 4.2; Uso Alternativo: 4.21; Un Solo Uso: 4.22; Reglas para Eventos Exclusivos: 17.0

Eventos: Ambos

Reemplazo de Blindados: 17.31; Reemplazo de Mecanizados: 17.32; Guerra Electrónica: 17.33; Ataque de Contrabatería: 17.34; Acción Especial: 17.35

Eventos: Israelís

Llegada de Batallones: 17.21; Operación Dugman 5: 17.22; Tte. Zvicka Greengold: 17.23; Alborotadores del Rey Hassan: 17.24

Eventos: Sirios

Unidades de la Reserva Estratégica Movilizadas: 17.11; Ataque SSM Sirio: 17.12

Explotación

Definición: 6.8; Debido a Retirada: 6.21; Debido a Eliminación: 6.25, 6.42d; Elegibilidad: 7.1; *véase Fases de Penetración*

Fase de Administración

Definición: 3.21; Procedimiento de la Fase: 4.2

Fase de Comprobación de Victoria

Definición: 3.4; Procedimientos: 19.0

Fases de Penetración

véase Movimiento; véase Combate

Fase de Reacción: *véase Movimiento: Reacción*

Fase de Refuerzos: 3.1, 4.1

Fase de Suministro

Definición: 3.28; Procedimientos: 9.0

Formaciones y Organización

Penalización Siria por Mezclar Formaciones: 15.12; Integridad de Brigadas Israelís: 15.51; Opc.: Organización Divisional Israelí: 18.5; *véase Unidades*

Fuentes de Suministro

Trazado a: 9.31; Definición de: 14.91, 14.92; Restricciones por Límite: trazado a través: 14.93; Monte Hermon: 14.94; Áreas de Concentración Israelís: 14.95

Funciones de Estado Mayor

en Fase de Administración: 4.2; General: 8.1; Reemplazos: 8.31; Inteligencia: 8.32; Reservas a Disposición: 8.33

Funciones de Estado Mayor: Reglas Exclusivas

Sin Funciones Adicionales: 14.62

Límites

Abierto y de Río: 5.31; Campos de Minas: 14.02; Escarpe: 14.11; Trinchera Antitanque: 14.12; Uadi: 14.13; Abrupto:

14.14; Barrera SAM Siria: 14.15; Río Jordán: 14.17; Línea Púrpura: 14.18; *véase Conexiones; véase Límites Operacionales*

Límites de Apilamiento: 5.1

Límites de Área: *véase Límites*

Límites Operacionales

Definición: 14.3; Órdenes Unificadas (sin restricciones de recursos ni eventos): 14.31, 14.32; Restricciones al Movimiento: 14.4; *véase Sectores*

Marcadores

Definición: 2.2; para Control: 9.2; para Estatus de Suministro: 9.32; para Desorden: 6.5, 9.35; Retirada al Final de Turno: 9.5

Marcadores de Reserva

Elegibilidad: 14.7

Movimiento

Capacidades: 5.22; Movimiento Mínimo 5.33; Costes: 5.31, 5.32, 14.42, 14.43

Movimiento—Estratégico

Definición: 3.23; Movimiento Estratégico: 5.4; Límites: 14.8

Movimiento—Operacional

Definición: 3.22; Opciones de Movimiento: 5.2; Reglas de Movimiento: 5.3; Restricciones al Movimiento Sirio: 14.42; Restricciones al Movimiento Israelí: 14.43

Movimiento: Penetración

Definición: 3.26; Explotación: 6.8; Reglas para Penetración: 7.3; Restricciones: 7.31; en Áreas Recién Disputadas: 7.32; Noche: 14.03

Movimiento—Reacción

Definición: 3.25; Fase de Reacción: 7.2

Noche

Definición: 14.03; *véase Chequeos de Moral; Véase Movimiento; Véase Combate*

Número de Éxito (NE): 2.1

Pasos/Pérdida de Pasos

Definición: 2.3; Unidad Punta: 6.24; Asignación de Pérdida de Pasos: 6.43; debido a Retiradas: 6.6

Primer Jugador: 2.1, 3.2, 13.1

Puentes

Voladura: 4.31; Reparación: 4.32; Bloqueo de Carretera Defendido: 4.35; Costes de Movimiento: 5.31, 5.32; Restricciones al Movimiento: 5.35c, 5.35d; Áreas Recién Disputadas: 7.32; Restricción a la Construcción: 14.41; *véase Límites; véase Conexiones*

Puntos de Victoria y Áreas Objetivo

PV por Objetivo: 19.1; PV por Unidades Grandes Eliminadas: 19.2; Cálculo de PV: 19.3

Puestos Fortificados

Definición, Símbolos y Modificadores: 15.6; Procedimiento de Evacuación: 15.6; Creación de Agrupación de combate: 15.6

Recuadros y Contadores de Estatus

Definición: 2.1 y mapa; Recuadro de Disponibles: 4.1, 4.2, 6.22, 6.23; Recuadro de Eliminados: 4.22, 6.4; Recuadro de Usados: 4.1, 6.29; Recuadro de Reserva Estratégica Siria: 15.2; Recuadro de Asalto Aéreo Sirio: 15.3; Recuadro de Reserva Operacional Siria: 15.4; Recuadro de Recursos de Apoyo Aéreo Israelí: 16.23

Recuperación: *véase Desordenada: Recuperación*

Recursos

Definición: 2.2; en la Fase de Refuerzos: 4.1b, 4.1d; en la Fase de Administración: 4.2; Asignados en Combate: 6.22, 6.23; después del Combate: 6.29; usos en Combate: 6.3

Recursos de Artillería: 6.31; *véase Recursos*

Recursos de Batalla: 6.32; *véase Recursos*

Recursos de Ingenieros

Fase de Administración: 4.2; Bloqueos de Carretera: 4.34, 4.35; en Combate: 6.33; Puentes Sobre Trinchera AT: 14.51; Eliminación de Campos de Minas: 14.52; Áreas y Sectores, uso en: 16.1, 16.2; *véase Recursos*

Recursos: Reglas Exclusivas

Noche: 14.03; Comandos Sirios: 16.11; Disparo de Defensa Aérea SAM Sirio: 16.12; Ventaja Inicial de la Artillería Israelí: 16.21; Ventaja Aire-Superficie Israelí: 16.22; Apoyo Aéreo Creciente Israelí: 16.23; Guarniciones Israelí: 16.24; Apoyo Aéreo: 16.3; Artillería de Cohetes: 16.4

Recursos y Unidades Condicionales: 15.6, 16.23; *véase Recursos: Reglas Exclusivas; véase Puestos Fortificados*

Reemplazos

Calidad, por medio de Acción Especial: 8.26; No-Élite, por medio de Funciones de Estado Mayor: 8.31; *véase Evento: Ambos*

Reforzar Batalla: 8.23

Refuerzos

Unidades, en Áreas de Entrada: 4.1c; Eventos y Recursos, en la Taza de Selección: 4.1d; Redirigir Unidad: 8.27; *Véase Áreas de Entrada*

Reglas Opcionales: 18.0

Mantenimiento de Defensas: 18.1; Retirada: 18.2; Uso de Artillería Avanzada: 18.3; Uso

de Apoyo Aéreo Sirio: 18.4; Organización Divisional Israelí: 18.5

Retiradas

Apilamiento: 5.1; Prioridad de Impactos, Opción de Retirada: 6.42c; Procedimiento en Combate: 6.6; por medio de Acción Especial: 8.24

Ruta de Suministros

Asignación de Recursos, Requeridos: 6.22, 6.23; Desorden y Recuperación: 6.5; Trazado: 9.31, 14.93

Sectores

Norte, Central y Sur: 14.31; *véase Límites Operacionales*

Segundo Jugador: 3.3, 13.1

Sin Suministro: *véase Efectos por Estar Sin Suministro*

Taza de Selección

Definición: 2.1; colocar en: 4.1b, 4.1d; robar de: 4.2a

Terreno y NDT

Definición y Número de Dificultad del Terreno (NDT): 2.4, Leyenda del Mapa, Tablas de Combate; *véase Límites*

Unidad (en) Punta

Definición: 2.3; en Combate: 6.24; Pérdida de Pasos Obligatoria: 6.41a; Asignación de Pérdida de Pasos: 6.43

Unidades

Definición: 2.2; Estatus: 2.3; Unidades según Clase: 13.3; Divisiones Sirias: 15.1; Reserva Estratégica Siria: 15.2; Paracaidistas Sirios: 15.3; Divisiones de

Tanques Sirias (Reserva Operacional): 15.4; Brigadas Israelís: 15.5; Puestos Fortificados Israelís: 15.6; Unidades Fantasma Israelís: 15.7; *véase Formaciones y Organización*

Unidades Grandes

Actualización de Eliminadas: 19.2; *véase Unidades*

Unidades Fantasma

Definición: 15.7; *véase Combate*

Unidades de Reserva

Definición: 2.3; Colocación en: 5.21; Penetración: 7.1; Reacción, Defensor: 7.2; por medio de Funciones de Estado Mayor: 8.33; Llegada de Unidades: 14.2; Elegibilidad: 14.7; *véase Marcadores de Reserva; véase Unidades*

Uso Alternativo de Evento

Definición: 4.21; Excepciones: 16.11; 16.12; 16.31; 17.4

Victoria por Muerte Súbita: 19.4

CRÉDITOS

DISEÑO: Michael Gustavsson & Rick Young

DESAROLLO: John A. Foley

FICHAS Y MAPA: Mark Simonitch

DISEÑO DE CAJA Y LOGO: Rodger B. MacGowan

PRODUCTORES: Mark Simonitch, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan, Gene Billingsley.

TRADUCCIÓN: Luis H. Agüe