

# Normandy '44



## REGLAS DE JUEGO

Edición 2.1

### TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción .....	2	17. Unidades Especiales .....	17
2. Contenidos .....	2	18. Suministro y Aislamiento .....	18
3. Secuencia de Juego .....	4	19. Apoyo Aéreo y Naval .....	19
4. Clima .....	4	20. El Turno de Invasión .....	20
5. Puntos de Suministro .....	5	21. Cabezas de Playa, Mulberries y Evacuaciones .....	21
6. Refuerzos y Reemplazos .....	5	22. Reglas Especiales .....	22
7. Apilamiento .....	7	23. Victoria Automática .....	22
8. Zonas de Control .....	7	24. El Juego de Campaña .....	22
9. Movimiento .....	8	25. Mini Juego de 7 Turnos .....	23
10. Combate .....	10	26. Escenario de Cherburgo .....	23
11. Modificadores de Combate .....	11	27. Multijugador .....	24
12. Resultados de Combate .....	12	28. Reglas Opcionales .....	24
13. Retirada y Desorganización .....	14	Ejemplo Extendido de Juego .....	25
14. Avance Después del Combate .....	15	Notas del Diseñador .....	30
15. Movimiento y Combate de Reserva .....	16	Créditos .....	30
16. Fortificaciones .....	16	Índice .....	31

# 1. INTRODUCCIÓN

*Normandy '44* es un juego que cubre la invasión de Normandía del Día-D y el mes de combates posteriores. Un jugador controla a las fuerzas Aliadas y trata de expandir sus cabezas de playa para capturar Cherburgo, así como el resto de ciudades y villas sobre el mapa. El otro jugador controla a las fuerzas alemanas y trata de repeler la invasión y devolver a las fuerzas aliadas al mar, o bien impedir que alcance sus objetivos.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1 Inventario

Cada juego de *Normandy '44* contiene lo siguiente:

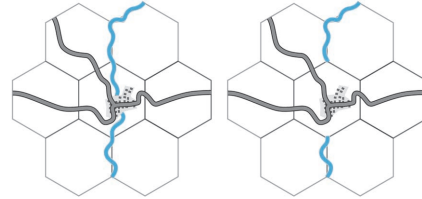
- Un Mapa
- Dos planchas de fichas
- Este libro de Reglas
- Un dado de 6 caras
- Cinco cartas de ayuda al jugador—dos para el jugador alemán, dos para el jugador aliado y una TEC/CRT

### 2.2 El Mapa

**(2.2.1)** Consulta la Tabla de Efectos del Terreno para un completo listado de los tipos de terreno en el mapa y cómo afecta al movimiento y combate. Una parrilla hexagonal está sobreimpresa en el mapa y regula el movimiento. El terreno fuera de esta parrilla no es jugable (excepción: el área que representa los desembarcos en playa son utilizados por el jugador aliado durante el turno de invasión).

**(2.2.2) Curvas de Nivel:** La elevación y las curvas de nivel sobre el mapa están impresas únicamente por interés cartográfico. Las únicas colinas que afectan al juego son indicadas con un hexágono marrón.

**(2.2.3) Ríos en Hexágonos:** Ignora los ríos que fluyen a través de una villa, ciudad o hexágono inundado. La importancia del río como barrera al movimiento y ayuda a la defensa ha sido mitigada por el terreno circundante.



**(2.2.4) El Canal Orne:** Un canal que corre a lo largo del río entre Caen y el mar. El canal es mostrado solamente por interés cartográfico—trata estos lados de hexágonos como un río mayor normal.

**(2.2.5) Control:** Un jugador controla un hexágono de Villa, Ciudad o fortificación, si tiene una unidad en el hexágono o fue el último que la tuvo. El resto de hexágonos son controlados únicamente por la presencia de unidades.

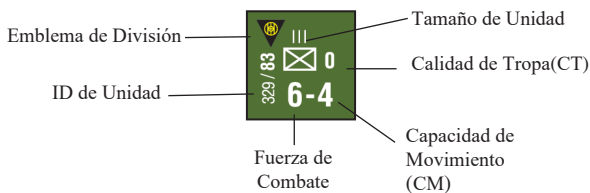
### 2.3 Las Fichas

Hay dos tipos generales de fichas: unidades de combate y marcadores de información (“marcadores”). Las unidades de combate representan mayoritariamente batallones individuales, regimientos y brigadas involucradas en la campaña; aunque algunas unidades también representan las posiciones fortificadas usadas por los alemanes para formar sus defensas del Muro Atlántico. Los marcadores son usados para registrar información del juego y el estado de las unidades.

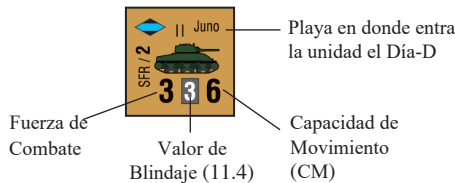
#### (2.3.1) Cómo Leer las Unidades de Combate

**Fuerza de Combate:** Es la fuerza de la unidad con la que contribuye atacando o defendiendo. Si el número está entre paréntesis (10.7) entonces sólo podrá defender—no puede atacar (p.e. Unidades de Cuartel General-HQs).

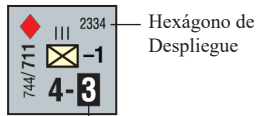
#### US 329º Regimiento de la 83ª División



#### Regimiento de Fusileros Sherbrooke (SFR) de la 2ª Brigada Acorazada Canadiense

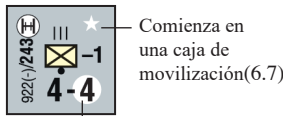


#### 744º Regimiento de la 711ª División



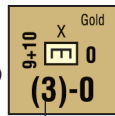
CM en un recuadro negro indica que la unidad no puede moverse hasta que sea liberada (17.6).

#### 922(-) Regimiento de la 243ª División



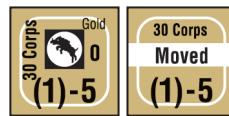
CM en un círculo blanco indica una unidad en bicicleta (9.9).

#### Grupo de Playa 9+10 Británico



La Fuerza de Combate entre paréntesis indica que la unidad sólo puede defender (10.7)

#### HQ de Cuerpo (17.2)

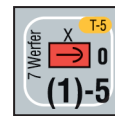


Lado Frontal (Listo)

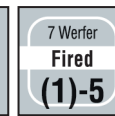


Reverso

#### Lanzacohetes (Werfer) (17.3)



Lado Frontal (Listo)



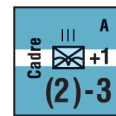
Reverso

#### Posición Fortificada (16.2)

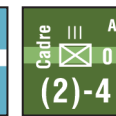


La línea blanca alrededor del símbolo indica que la unidad no tiene ZOC (8.1).

#### Cuadros (CADRES)



La barra ancha indica el último paso de la unidad (2.3.5).



**Capacidad de Movimiento (CM):** Es el máximo número de Puntos de Movimiento (PMs) que la unidad puede gastar para moverse y aún poder atacar durante la Fase de Combate. Las unidades con un CM de 0 nunca podrán moverse, y si son forzadas a retirarse debido al combate son eliminadas (13.2).

**Calidad de Tropa (CT):** Todas las unidades de combate tienen un valor de calidad de tropa (todas las unidades de Silueta y HQs tienen una CT de 0). Este número es usado para varios propósitos:

- para determinar un desplazamiento CT en combate (11.5)
- como un MtD en la tabla de defensa determinada (12.4)
- como un MtD en la tirada de desgaste por aislamiento (18.5)

**Valor de Blindaje:** Usado para la regla de desplazamiento por blindaje (11.4). Un valor de blindaje en un recuadro rojo indica una unidad Anti-Tanque.

**Unit I.D.:** El actual nombre o número de la unidad.

**(2.3.2) Tamaño de Unidad**

- II = Batallón      XX = División
- III = Regimiento      XXX = Cuerpo      (+) = unidad reforzada
- X = Brigada      XXXX = Ejército      (-) = parte de 1 udad. reducida

**(2.3.3) Resumen de Tipo de Unidades:**

Todas las unidades son Mecanizadas o No-Mecanizadas. Esto es importante para determinar el coste de mover dentro de cada hexágono.

**No-Mecanizadas\***

- Infantería
- Aerotransportada
- Planeador
- Infantería Ciclista
- Seguridad
- Ingeniero
- Inf. de Fortaleza
- Ost (Este) unidad

**Mecanizadas**

- Acorazada •
- Panzergrenadier\*
- Infantería Motorizada\*
- Reconocimiento •
- HQ
- Lanzacohetes
- 88 Flak
- Anti-tanque(AT)
- Tanque •
- Auto-Propulsada AT •

Uds. Silueta

- \* = Unidades de Infantería
- = Unidades Acorazadas

**Unidades de Infantería:** Todas las unidades no-mecanizadas más las Panzergrenadier y las de infantería motorizada, son consideradas unidades de infantería. Esto es importante para las reglas de Reemplazos (6.1) y para la construcción de posiciones mejoradas(16.1).

**Unidades Acorazadas:** Esto es importante para las reglas de desplazamiento por blindaje (11.4) y de Reemplazos. Las unidades acorazadas incluyen tanques, Reconocimiento y cañones anti-tanque autopropulsados (p.e. la unidad PzJg/Lehr) y vienen en dos tipos: con Silueta o con un símbolo OTAN. El símbolo OTAN representa una fuerza mixta de tanques e infantería. Una unidad Acorazada de Silueta representa un batallón de vehículos acorazados con poco o ningún apoyo de infantería (2.3.6).

**(2.3.4) Colores de las Unidades**

El color de fondo de una unidad denota su nacionalidad o sector de servicio

- Verde Oliva      Unidades del 1er Ejército Estadounidense
- Beige Claro      Unidades del 2º Ejército Británico
- Beige Oscuro      Udads. Canadienses (parte del 2º Ejército Británico)
- Gris      Wehrmacht Alemán
- Gris Oscuro      SS Alemana
- Azul Medio      Luftwaffe Alemana
- Azul Oscuro      Kriegsmarine Alemana
- Borgoña      Organización Todt

**(2.3.5) Unidades de 3 Pasos**

Algunas unidades tienen tres pasos y son indicadas con una franja delgada que cruza la ficha en su reverso (las unidades en su último paso son indicadas con una franja más gruesa). Cuando estas unidades de 3 pasos toman un segundo paso de pérdidas, son reemplazadas por una ficha de Cuadro(Cadre) (17.9) del tipo apropiado.



**(2.3.6) Unidades de Silueta**

Cualquier unidad con la imagen de un tanque, un anti-tanque autopropulsado o un cañón de 88mm, en lugar de un recuadro con el tipo de unidad, es una unidad de silueta. Las unidades de Silueta tienen las siguientes propiedades especiales:

- una puede apilarse libremente en un hexágono (7.1)
- son susceptibles de perder un paso cuando son ametralladas (19.1.4)
- no reciben o contribuyen al Bono de Combate Defensivo (11.2) cuando defienden un hexágono

**(2.3.7) Marcadores**

La variedad de marcadores en el juego se usan para indicar el estado de una unidad (p.e. Desorganizada, En Reserva, etc.) o para representar los recursos navales, aéreos y de suministro de los diferentes ejércitos.

**2.4 Abreviaturas & Acrónimos**

Las siguientes abreviaturas y acrónimos son utilizadas en este juego:

- TRC: Tabla de Resultados de Combate (CRT en V.O.)
- CW: Commonwealth
- BDC: Bono Defensivo de Combate (DCB en V.O.)
- DD: Defensa Determinada
- MtD: Modificador a la tirada de Dado (DRM en V.O.)
- EZOC: Zona de Control Enemiga
- HQ: Unidad de Cuartel General
- IP: Posición Mejorada
- CM: Capacidad de Movimiento (MA en V.O.)
- FAP: Fuerza de Asalto Principal (MAF en V.O.)
- PMs: Puntos de Movimiento (MPs en V.O.)

continúa en la siguiente página

**Marcadores**



OOS: Sin Suministro  
 Repl: Reemplazos  
 PR: Punto de Refuerzo (RP en V.O)  
 SP: Posición Fortificada  
 TEC: Tabla de Efectos del Terreno

### 3. SECUENCIA DE JUEGO

*Normandy '44* se desarrolla en una serie de turnos de juego, en adelante turnos, que representan aproximadamente un día de campaña. Un turno está compuesto de dos turnos de jugador, los cuales se subdividen en varias fases. Cada turno, excepto el primero de la Campaña Completa (24.0), se juega en el siguiente orden:

#### A. FASE INICIAL

1. Determinar el Clima (4.0).
2. La construcción de Mulberry es comenzada/completada en este momento (21.1).
3. Ambos jugadores reciben Puntos de Suministro(5.0) y Reemplazos (6.1) los cuales deben ser anotados en la Tabla de Registro General (General Records Track).
4. Voltea todas las HQs (17.2) y brigadas Werfer con suministro (17.3), a su lado "Listo".

#### B. TURNO DEL JUGADOR ALEMÁN

##### 1. Fase de Reemplazos Alemanes

Ej jugador alemán puede usar sus Reemplazos sobre cualquier unidad que esté en ese momento en abastecimiento(6.2).

##### 2. Fase de Movimiento Alemán

- Las IPs (16.1) alemanas que comenzaron en el turno anterior se completan.
- El jugador alemán puede empezar a construir IPs.
- El jugador alemán puede mover todas, alguna o ninguna de sus unidades
- El jugador alemán puede colocar unidades en Reserva (15.1).
- Los Refuerzos alemanes entran durante esta Fase (6.6-6.7).

##### 3. Fase de Combate Alemán

El jugador alemán puede realizar todos sus ataques. Los Puntos de Suministro sólo se gastan, si se utiliza un Desplazamiento por Artillería (17.2).

##### 4. Fase de Movimiento de Reserva Alemán (15.2)

El jugador alemán puede mover cualquiera de sus unidades en Reserva.

##### 5. Fase de Combate de Reserva Alemán(15.3)

Las unidades alemanas en Reserva pueden realizar Combates.

*NOTA: Las Fases de Reserva se omiten si no hay unidades amigas en Reserva.*

##### 6. Fase de Recuperación Alemana

Retira todos los marcadores de Reemplazo (6.2) y Desorganización (13.6) de las unidades alemanas. Retira todos los marcadores de Reserva de unidades alemanas adyacentes a una unidad enemiga (15.4).

##### 7. Fase de Suministro Alemán

a. Revisa el estado de suministro de las unidades alemanas (18.1-18.3) y marca aquellas que no estén en suministro (OOS), con un marcador de Sin Suministro. Si la unidad ya tenía una marca de Sin Suministro de un turno anterior, voltea ese marcador a su lado rojo (Aislado).

b. Tira por Desgaste (18.5) por todas las unidades alemanas que tienen un marcador de Sin Suministro en su lado rojo (Aislado), incluyendo aquellas que acaban de ser marcadas, y que estén adyacentes a una unidad enemiga.

#### C. TURNO DEL JUGADOR ALIADO

El turno del jugador aliado es idéntico al del jugador alemán (cambiando el término alemán por aliado) excepto por la actividad adicional durante la Fase de Recuperación.

1. Fase de Reemplazos Aliados
2. Fase de Movimiento Aliado
3. Fase de Combate Aliado
4. Fase de Movimiento de Reserva Aliado
5. Fase de Combate de Reserva Aliado
6. Fase de Recuperación Aliada (El jugador Aliado también retira todos los marcadores de Reagrupar [6.5] y Dispersado [20.2].)
7. Fase de Suministro Aliado

#### D. FASE FINAL

1. Realiza cualquier retirada aerotransportada deseada (22.2).
2. Revisa si el jugador alemán ha alcanzado una Victoria Automática(23.0); si es así, el juego termina. De lo contrario, registra la finalización de este turno y comienza el siguiente.

### 4. CLIMA

#### 4.1 Procedimiento

El Clima para el Turno 1 es Nublado (Overcast)-2 y para el Turno 2 será Nublado-2 o Nublado-3 (4.2). Comenzando el Turno 3 tira para el Clima, utilizando la Tabla de Clima impresa en el Mapa. Un jugador lanza el dado al comienzo del turno y el resultado permanece en efecto durante el turno completo. Coloca el marcador de Clima en el espacio correspondiente en el Registro de Clima.

#### 4.2 El Clima en el Turno 2

En el Turno 2 el Clima sólo puede ser Nublado-2 o Nublado-3. Tira un dado, con un resultado de 1-3, coloca el marcador de Clima en el espacio 2, con un resultado de 4-6, coloca el marcador de Clima en el espacio 3.

Reemplazos, Puntos de Suministro, etc. para el Turno 2 estarán basados en el resultado de Nublado-2 o Nublado-3, no en el número que indique el dado. *Ejemplo: Un resultado de 6 indica que el Clima será Nublado-3 y todos los Reemplazos, etc. usarán la línea Nublado-3 (no la de Despejado-6).*

#### 4.3 Efectos del Clima

##### Despejado:

- Todas las unidades mecanizadas alemanas tienen su CM reducido en 2. El coste de movimiento por Carretera principal para las unidades mecanizadas alemanas es reducido a 1/2 PM por hexágono en lugar de a 1/3 PM (9.7).
- El jugador alemán debe tirar en la Tabla de *Jabos* antes de realizar cada uno de sus ataques (19.1.3).

##### Nublado:

- El coste de movimiento por Carretera Principal para las unidades mecanizadas alemanas es reducido a 1/2 PM por hexágono (9.7).

##### Tormenta:

- USA y CW no reciben Puntos de Suministro ni de Refuerzo gratuitos.
- No se permite el Apoyo Naval Aliado (ofensivo o defensivo)(19.2).
- El atacante puede usar un máximo de un Desplazamiento por Artillería (incluyendo Werfers) en cada ataque (17.2 y 17.3).

*NOTA: La misma tirada de Clima se usa también para determinar los Reemplazos, Puntos de Suministro alemanes, Posición Mejorada alemana, y el número de unidades Navales y Aéreas disponibles para el jugador Aliado. Ver la tabla impresa sobre el mapa para más detalles.*

## 5. PUNTOS DE SUMINISTRO

### 5.1 General

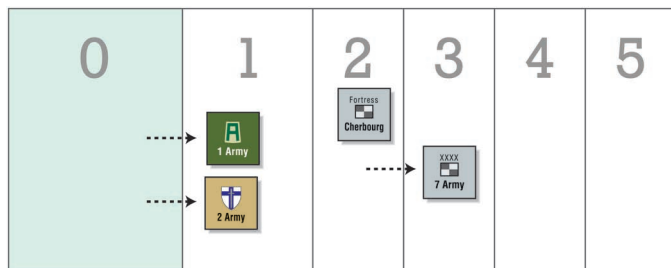
Los Puntos de Suministro son usados para los Desplazamientos por Artillería (11.6). La tirada de Clima determina el número de Puntos de Suministro que recibe el jugador alemán cada turno (ver la Tabla de Clima en el mapa). El jugador aliado recibe Puntos de Suministro en turnos Despejados y Nublados, y puede comprar Puntos de Suministro adicionales usando Puntos de Refuerzo (6.5). Los Puntos de Suministro pueden ser usados en el turno que son recibidos o acumulados. Anota los Puntos de Suministro acumulados en la Tabla de Registro General. No más de 19 Puntos de Suministro pueden ser acumulados por cualquier Ejército. Todo lo que exceda de 19 se pierden.

### 5.2 Alemán

Tan pronto se determine el Clima, el jugador alemán debe anotar el número de Puntos de Suministro recibidos, moviendo el marcador del 7º Ejército y/ o el de la Fortaleza de Cherburgo en la Tabla de Registro General. La Fortaleza de Cherburgo sólo puede recibir Puntos de Suministro, si cualquiera de los tres hexágonos de Ciudad de Cherburgo pueden trazar una Línea de Suministro (18.2) al borde sur del mapa. Una vez son colocados los Puntos de Suministro en el 7º Ejército o en la Fortaleza de Cherburgo, no podrán ser transferidos. Cuando todos los hexágonos de Ciudad de Cherburgo están bajo control Aliado (2.2.5), retira el marcador de la Fortaleza de Cherburgo de la Tabla de Registro General; todos los Puntos de Suministro acumulados en la Fortaleza de Cherburgo, se pierden.

### 5.3 Aliado

Antes de que su respectivo Mulberry sea completado (21.1), el 1er Ejército USA y el 2º Ejército Británico reciben cada uno un Punto de Suministro gratuito en la Fase Inicial durante los turnos de Clima Despejado y Nublado. Una vez que sus respectivos Mulberries son completados, cada Ejército recibe dos Puntos de Suministro gratuitos durante los turnos de Clima Despejado y Nublado. Durante los turnos de Tormenta no se reciben estos puntos gratuitos. Puntos de Suministro adicionales pueden ser traídos con Puntos de Refuerzo, una vez que los Mulberries estén completados. Los Puntos de Suministro traídos con Puntos de Refuerzo llegan durante la Fase de Reemplazo Aliada. Cuesta 3 Puntos de Refuerzo traer un Punto de Suministro a través de un Mulberry. Tan pronto como es recibido el Punto de Suministro, mueve el marcador de Ejército apropiado en la Tabla de Registro General (el 1er Ejército USA si el Punto de Suministro llega a través del Mulberry USA, o el 2º Ejército Británico si llega a través del Mulberry Británico). Los Puntos de Suministro Aliados no pueden ser transferidos entre los Ejércitos USA y CW.



*EJEMPLO: En este ejemplo los Mulberries no están completados. Con un 4 en la tirada de Clima el jugador alemán y el jugador USA y CW reciben cada uno un Punto de Suministro. El jugador alemán decide dar su Punto de Suministro al 7º Ejército.*

## 6. REFUERZOS Y REEMPLAZOS

### 6.1 Reemplazos en General

Los Reemplazos (Repl) son recibidos en la Fase Inicial y se usan para restaurar unidades reducidas o eliminadas en la Fase de Reemplazos del jugador propietario. La misma tirada que determina el Clima para el turno, determina el número y tipo de Reemplazos para ambos bandos. Los Reemplazos pueden ser usados en el turno en el que llegan o ser acumulados (excepción—6.4). Anota los Reemplazos acumulados en la Tabla de Registro General. No más de nueve Reemplazos pueden ser acumulados por cualquier marcador de Reemplazo—todos los que excedan de nueve se pierden.

*EJEMPLO: Una tirada de Clima de 4 indicaría que el jugador alemán recibe un Punto de Suministro, un Repl de Infantería y puede construir una Posición Mejorada; mientras que el jugador aliado recibe un Repl de Infantería USA, un Repl Acorazado USA, un Repl Acorazado Británico, las cuatro unidades Navales, dos unidades Aéreas USA, dos unidades Aéreas CW y dos Puntos de Suministro para USA y otros dos para CW (asumiendo que ambos Mulberries estén operativos).*

### 6.2 Procedimiento de Reemplazo

**(6.2.1) En General:** Un Reemplazo del tipo y nacionalidad apropiada puede restaurar un paso de una unidad reducida o traer una unidad del Montón de Eliminadas o de la Plantilla de Cuadros (Cadre) (17.9) en su paso más bajo.

**(6.2.2) Colocación:** Las unidades que llegan del Montón de Eliminadas o la Plantilla de Cuadros deben ser colocadas:

- En un hexágono con un HQ amigo y de la misma nacionalidad (unidades CW deben utilizar HQs CW y unidades USA deben utilizar HQs USA) que esté abastecido (18.0); o en un hexágono de Villa o Ciudad que esté bajo control amigo (2.2.5) y en suministro.
- Dentro de cinco hexágonos de otra unidad de su división. Esta restricción no se aplica a unidades no divisionales. Si no hay unidades en el mapa que sean de esa división (todas han sido eliminadas), entonces esa unidad no puede ser traída (se considera que la división ha sido destruida o disuelta).

#### (6.2.3) Restricciones:

- Ningún bando recibe Reemplazos en el Turno 1.
- Para que una unidad sobre el mapa pueda recibir un Reemplazo debe estar en ese momento en suministro (18.2) y no estar Desorganizada ni Dispersada.
- Ninguna unidad puede recibir más de un Reemplazo por turno.
- Los Reemplazos pueden ser usados únicamente en unidades de su nacionalidad, con una excepción: Los Reemplazos Acorazados Británicos pueden ser usados para unidades Acorazadas Canadienses.
- Las Divisiones Aliadas Aerotransportadas pueden recibir un máximo de un Reemplazo por división, por turno (20.2).



**(6.2.4) Marcadores de Reemplazo:** Indica cada unidad que recibe un Reemplazo (incluyendo aquellas que llegan de la Caja de Eliminadas o la Plantilla de Cuadros) con un marcador de Reemplazo. Esa unidad puede mover un máximo de un hexágono en la Fase de Movimiento y no puede atacar en la Fase de Combate ni ser colocada en Reserva. El marcado de Reemplazo se retira en la Fase de Recuperación.

**(6.2.5) EZOCs:** Una unidad que reciba un Reemplazo no puede entrar en una EZOC; sin embargo, una unidad que comience en una EZOC puede recibir un Reemplazo, siempre que use su Capacidad de Movimiento de un hex para salir de la EZOC (hacia un hexágono no-EZOC), o no moverse.

Una unidad con un marcador de Reemplazo impide TODOS los combates en el hexágono que ocupa—no sólo la unidad que recibe el Reemplazo. Tan pronto como se retire el marcador de Reemplazo en la Fase de Recuperación, la restricción es suprimida.

*NOTA DE DISEÑO: La regla de arriba permite que las unidades reciban Reemplazos mientras están en una EZOC, siempre que ningún ataque tenga lugar allí.*

**(6.2.6) Tipos:** Los Reemplazos Acorazados son usadas por todas las unidades Acorazadas, de Silueta y Brigadas Werfer. Los Reemplazos Aerotransportados son usados por la Infantería Aerotransportada y los Planeadores. Los Reemplazos de Infantería son usados por el resto de unidades (incluyendo HQs, Panzergrenadier y Fallschirmjäger).

**(6.2.7) Reemplazos CW:** Cuando se obtiene este resultado el jugador Aliado escoge entre un Reemplazo de Infantería Canadiense o Británico.

### 6.3 Unidades No Reemplazables

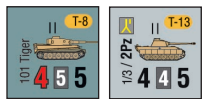
Las siguientes unidades nunca podrán recibir Reemplazos:

**ALIADO:** Los Batallones de Rangers USA y las Brigadas del Servicio Especial Británicas (SS). Las unidades Aerotransportadas y de Planeadores están limitadas a los Reemplazos que son generados por la Tabla de Dispersión Aerotransportada(20.2).

**ALEMÁN:** Las unidades 88 Flak de la Luftwaffe, los Batallones Ost y las Posiciones Fortificadas.



### 6.4 Reemplazos Restringidos Alemanes



**REEMPLAZOS TIGRE Y PANTERA:** El jugador alemán sólo puede reemplazar un paso de Tanque Tigre o Pantera con una tirada de "1" en la Tabla de Clima. Si el Reemplazo es usado inmediatamente, este puede

restaurar un paso de una unidad Tigre o Pantera, si es acumulado se convierte en un Reemplazo Acorazado normal. Los tanques Pantera se identifican por su silueta y su Valor de Blindaje 4. Los tanques Tigre son los únicos tanques con un Valor de Blindaje de 5.

**INFANTERÍA ALEMANA:** El Reemplazo recibido con una tirada de Clima de 5 sólo puede ser usado en una unidad de CT 0 ó -1 (sea para reponer un paso sobre el mapa o para devolver la unidad al juego desde la Plantilla de Cuadros o el Montón de Eliminadas). El Reemplazo recibido con una tirada de Clima de 6 sólo puede ser usado en unidades de CT -1. Estos Reemplazos de CT más baja deben ser usados inmediatamente o son perdidos (no pueden ser acumulados).

### 6.5 Refuerzos Aliados

#### (6.5.1) En General

Comenzando en el Turno 2, el jugador Aliado puede escoger cualquier unidad(es) de su Tarjeta "In Britain" para sus refuerzos. La cantidad de refuerzos que pueden llegar se mide en Puntos de Refuerzo (PRs) y depende del Clima para ese turno (4.3):

- **DESPEJADO & NUBLADO:** 6 USA y 6 CW PRs
- **TORMENTA:** No PRs

Los PRs no pueden ser acumulados; deben ser usados en ese turno o perdidos. Los PRs para todas las unidades son listados abajo y en la Tarjeta "In Britain". Este coste se aplica incluso si una unidad vuelve a Gran Bretaña y luego regresa al juego a menos de su fuerza completa.

- 4 PRs traen una Brigada Acorazada Británica (8-6) o un Mando de Combate (CC) USA (7-6).
- 3 PRs traen un Regimiento USA, una Brigada de Infantería/Motorizada CW, o un Punto de Suministro\*.
- 2 PRs traen un HQ, o una unidad Acorazada de 2 pasos.
- 1 PR trae una unidad de 1 paso.

\*Los PRs no pueden ser usados para Puntos de Suministro extra, hasta que el Mulberry de ese Ejército sea completado.

#### (6.5.2) Proceso de Desembarco de Refuerzos

Los refuerzos Aliados llegan en cualquier hexágono de playa abierto (21.1) o en un Mulberry durante la Fase de Movimiento (no en la Fase de Movimiento de Reserva). Los Refuerzos Aliados están bajo las siguientes restricciones en el turno que desembarcan:

- Deben usar Movimiento Táctico (uno o dos Hexágonos[9.10]) el hexágono de desembarco cuenta como el primero.
- Si atacan, su Fuerza de Combate es la mitad y sólo pueden realizar un Avance Limitado Después del Combate (14.1). Si un Refuerzo finaliza su movimiento próximo a una unidad enemiga, coloca un marcador de Reagrupar sobre el mismo, como recuerdo de su fuerza a la mitad y avance limitado. Las unidades con un marcador de Reagrupar no pueden ser colocadas en reserva debido al resultado de un combate(15.1). Los marcadores se retiran durante la Fase de Recuperación Aliada.
- No más de 4 PRs por turno pueden ser traídos a través de cada Playa: Utah, Omaha, Gold, Juno y Sword. Para esta restricción únicamente, el Mulberry Británico en Arromanches-les-Bains es considerado parte de la Playa Gold.



*EJEMPLO: El Clima es Despejado. El jugador Aliado trae 4 PRs en Utah, 2 en Omaha, 4 en Playa Gold y 2 en Juno.*

#### (6.5.3) Reducciones de Refuerzos

Los valores de Refuerzo se reducen por las siguientes razones:

- Reduce los PRs CW en dos por cada unidad de Ingenieros Británica retirada de un hexágono de playa en Gold o Juno (no hay pérdida por el cierre de la Playa Sword). Además, reduce en dos si el Mulberry Británico ha sido destruido.
- Reduce los PRs USA en 2 por cada unidad de Ingenieros USA retirada de su hexágono de playa y en dos si el Mulberry USA ha sido destruido.

Las reducciones por Ingenieros perdidos son temporales y se aplican cada turno hasta que las unidades de Ingenieros hayan regresado de nuevo a sus hexágonos de playa (ver 21.1). Los Mulberries no pueden ser nunca reconstruidos.

*EJEMPLO: Si la unidad de Ingenieros en la Playa Utah es eliminada el jugador Aliado recibiría un máximo de 4 PRs USA por turno, hasta que dicha unidad regrese a la Playa Utah.*

### 6.6 Refuerzos Alemanes

El lugar de entrada de todos los Refuerzos Alemanes tiene un código de color en las unidades. Un unidad puede llegar en cualquier Hexágono de Entrada con ese color. Unidades de la misma División pueden llegar en diferentes Hexágonos de Entrada, siempre que estos sean del color correcto. Los Refuerzos entran en juego durante la Fase de Movimiento pagando el coste de terreno (el valor de carretera) del primer hexágono en que entran. Los Refuerzos deben entrar a través de los Hexágonos de Entrada, no pueden entrar a través de los hexágonos que están entre dos Hexágonos de Entrada. Los Refuerzos pueden entrar al mapa moviendo dentro de una EZOC, pero deben pararse y no moverse más allá. En lugar de entrar al mapa, un Refuerzo Alemán puede retrasarse un turno y entrar en la misma o una Zona de Entrada adyacente (Azul, Verde, Roja o Naranja) el siguiente turno. Este retraso se puede repetir indefinidamente hasta que el jugador Alemán decide entrar los refuerzos. Las unidades Alemanas pueden entrar al mapa usando Movimiento Estratégico o de Camión (9.8). Los Refuerzos Alemanes pueden colocarse en Reserva(15.0) en la Fase de Movimiento que entran al mapa, si gastan 1 PM o menos al entrar.

## 6.7 Movilización de la 243ª y 709ª Divisiones



Estas dos divisiones estáticas estaban guarneciendo las defensas costeras en el Día-D y llevó tiempo movilizarlas para el combate normal. Cada turno durante la Fase de Reemplazo Alemán, empezando en el Turno 2, el jugador Alemán puede coger una unidad de cada Caja de Movilización y colocarla en uno de los hexágonos de Movilización de División indicados en el mapa (marcados por el símbolo de la División). El hexágono debe estar libre de unidades enemigas y EZOCs. La unidad puede moverse y atacar en el mismo turno que es colocada.

*NOTA DE DISEÑO: La 243ª División estaba defendiendo la costa oeste de la Península de Cotentin y la 709ª defendiendo Cherburgo y la costa este de la península.*

## 7. APILAMIENTO

### 7.1 Límites de Apilamiento

El apilamiento ocurre cuando múltiples unidades están en un hexágono. El límite de apilamiento para ambos bandos es **cuatro Puntos de Apilamiento** más una **unidad de Silueta** (2.3.6). Todas las unidades tienen un valor de apilamiento de uno o dos Puntos de Apilamiento. Los valores de apilamiento son:

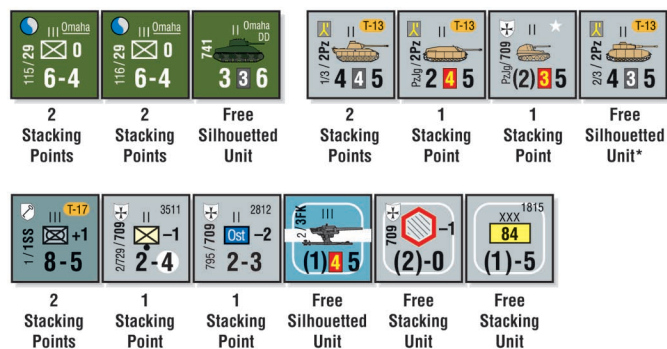
- 1 punto = Todas las unidades con Factor de Combate de 1 o 2.
- 2 puntos = Todas las unidades con Factor de Combate de 3 o más.

**UNIDADES DE LIBRE APILAMIENTO:** Las siguientes unidades de combate no tienen valor de apilamiento y pueden apilarse sin coste en un hexágono, pero no más de una (por tipo) por hexágono: Posiciones Fortificadas, HQs, Ingenieros de Playa y Brigadas Werfer. Los Marcadores no afectan al apilamiento de ninguna manera.

### 7.2 Restricciones al Apilamiento

El límite de apilamiento nunca puede ser excedido excepto durante el curso del Movimiento, Retirada (13.1), Avance Después del Combate (14.0) y con la colocación de Refuerzos. El límite de apilamiento debe ser estrictamente observado en la finalización de cada Fase de Movimiento y tras un Avance Después del Combate. El jugador propietario debe corregir todas las violaciones de apilamiento en ese momento, eliminando suficientes unidades del hexágono para satisfacer el límite de apilamiento. Mira 13.1 para resolver los sobreapilamientos después de una Retirada. Las unidades USA y CW pueden apilarse en el mismo hexágono, pero mira 22.1 para las restricciones en su cooperación.

#### EJEMPLOS DE APILAMIENTOS LEGALES:



\*Sólo una unidad de Silueta puede apilarse gratis en cada hexágono.

## 8. ZONAS DE CONTROL

### 8.1 Regla General

Los seis hexágonos que rodean uno ocupado por una o más unidades de combate, constituyen la Zona de Control (ZOC) de esas unidades. Las siguientes unidades NO tienen ZOC:

- Posiciones Fortificadas
- Todas las unidades con factor de combate de 1
- Todos los Marcadores



Las unidades de Combate que no tienen ZOC son indicadas con una línea blanca alrededor del símbolo de la ficha.

### 8.2 ZOCs y Movimiento

Todas las unidades deben pararse al entrar en una Zona de Control enemiga (EZOC). No cuesta Puntos de Movimiento adicionales entrar en una EZOC; sin embargo, las unidades deben pagar un Punto de Movimiento adicional (+1PM) para salir de una EZOC.

### 8.3 Movimiento de ZOC a ZOC

Una unidad que comienza su movimiento en una EZOC puede moverse directamente dentro de otra EZOC y parar, siempre que no cruce ni entre en una Cadena ZOC enemiga (8.5).

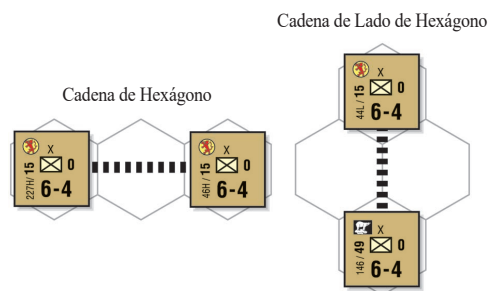
### 8.4 Otros Efectos de las ZOCs

- EZOCs y las Retiradas: Ver 13.1-13.2
- EZOCs y el Avance Después del Combate: Ver 14.3
- EZOCs y las Líneas de Suministro: Ver 18.2

### 8.5. Cadenas ZOC

#### (8.5.1) Cómo formar una Cadena ZOC

Cualquier unidad o apilamiento que ejerza ZOC puede formar una Cadena ZOC (excepción: unidades Dispersadas [20.2]). Cuando dos de esas unidades (o apilamientos) están a dos hexágonos (con uno vacío entre ellos) crean una cadena entre ellos que no permite entrar o cruzar a ninguna unidad enemiga. Debido al patrón de parrilla hexagonal, hay dos tipos de Cadenas ZOC—Cadena de Hexágono y Cadena de Lado de Hexágono.



#### (8.5.2) Efectos de las Cadenas ZOC:

- Las unidades no pueden entrar en una Cadena de Hexágono o cruzar una Cadena de Lado de Hexágono enemiga durante la Fase de Movimiento.
- Las unidades forzadas a Retirarse dentro de una Cadena de Hexágono o cruzar una Cadena de Lado de Hexágono enemiga, son eliminadas.
- Las unidades no pueden Avanzar Después del Combate dentro de una Cadena ZOC o cruzar una ZOC de Cadena de Lado de Hexágono, a menos que estén entrando al hexágono que dejó vacante el defensor.
- El Suministro nunca puede ser trazado dentro de una Cadena de Hexágono o cruzar un Cadena de Lado de Hexágono enemiga.

### (8.5.3) Negando Cadenas ZOC

Una Cadena de Lado de Hexágono es negada cuando unidades enemigas están colocadas a cada lado del lado de hexágono intermedio (nota como no hay cadena entre las unidades D y E en el diagrama de debajo). Una Cadena de Hexágono es negada cuando el hexágono intermedio contiene una unidad enemiga (nota como no hay cadena entre las unidades E y F en el mismo diagrama de debajo).

### (8.5.4) Cadenas ZOC Entrelazadas

Si ambos jugadores tienen Cadenas ZOC entrelazadas, entonces ninguno podrá cruzar la Cadena ZOC del otro, hasta que sea negada.

### (8.5.5) Cadenas de Lado de Hexágono con el Borde del Mapa

Una unidad puede formar una ZOC de Cadena de Lado de Hexágono (pero no una Cadena de Hexágono) con el límite de la parrilla hexagonal. El límite es definido por los bordes sur y este del mapa y los lados de hexágono a lo largo de la costa. Cualquier hexágono vértice a lo largo de ese límite (ya caiga el vértice en tierra o agua) es elegible para ser el medio de anclaje para una Cadena de Lado de Hexágono. Para el propósito de esta regla los Lados de Hexágono Infranqueable azules son considerados lados de hexágono Límite, así que pueden ser utilizados como medio de anclaje.

### (8.5.6) Cadenas ZOC y el Terreno

Las ZOCs se prolongan a través de todos los lados de hexágono excepto los Infranqueables y los de TODO MAR (9.6). Las Cadenas ZOC se pueden formar a través de ríos mayores y terreno inundado.

## 9. MOVIMIENTO

### 9.1 En General

Durante su Fase de Movimiento, el jugador puede mover todas, alguna o ninguna de sus unidades como desee. Cada unidad tiene una Capacidad de Movimiento (CM) que es el número de Puntos de Movimiento (PMs) que puede gastar para moverse. Cada hexágono en el que se entra cuesta un número de PMs determinado por la Tabla de Efectos del Terreno. El Movimiento se puede hacer por unidades individuales o apilamientos. Si se mueven como apilamiento, se moverán al valor de la unidad más lenta. Un apilamiento puede soltar unidades según se mueva, pero las unidades soltadas no podrán moverse más allá en esa Fase de Movimiento. Una unidad o apilamiento no puede entrar en un hexágono ocupado por una unidad enemiga. Debes completar el movimiento de una unidad o apilamiento antes de comenzar a mover otra. Todos los PMs no gastados se pierden, no pueden ser acumulados.

### 9.2 Saliendo del Mapa

Las unidades no pueden salir del mapa. Una unidad que es forzada a salir del mapa por una retirada se considera eliminada.

### 9.3 Movimiento por Carretera

Una unidad que sigue la ruta de una carretera puede usar el valor reducido de la

carretera. Cuando una carretera cruza un río, se asume que existe un puente. Cuando una carretera entre en un hexágono de población, se asume que las unidades utilizan el valor de movimiento por carretera, si siguen la ruta de la misma.

### 9.4 Movimiento y Ríos

**(9.4.1) Ríos Mayores:** Para cruzar un lado de hexágono de Río Mayor sin puente, todas las unidades deben gastar un Punto de Movimiento adicional (+1PM). Las unidades (Mecanizadas y No Mecanizadas) pueden cruzar lados de hexágono de Ríos Mayores sin puente sólo si comienzan su movimiento próximo al río y su primer movimiento es cruzar ese río.

**(9.4.2) Ríos Menores:** Para cruzar un lado de hexágono de un Río Menor sin puente, las unidades Mecanizadas deben gastar un Punto de Movimiento adicional (+1PM). No cuesta ningún PM extra cruzar para unidades No Mecanizadas. Ignora los Ríos Menores que fluyen a través de lados de hexágono de Río Inundado—el lado de hexágono inundado toma preferencia.

### 9.5 Movimiento y Hex/Lados de Hex Inundados

**(9.5.1) Lados de Hexágono Inundados:** Las unidades Mecanizadas tienen prohibido cruzar lados de hexágono inundados a menos que usen un Paso Elevado (9.11) o sigan la ruta de una carretera. Las unidades No Mecanizadas pueden cruzar un lado de hexágono inundado sin puente sólo si comienzan su movimiento próximo al lado de hexágono y su primer movimiento es cruzar. Cuesta un Punto de Movimiento adicional (+1PM)

**(9.5.2) Hexágonos Inundados:** Las unidades Mecanizadas tienen prohibido entrar en hexágonos Inundados, a menos que sigan la ruta de una carretera. Una unidad Mecanizada en un hexágono Inundado sólo puede dejar el hexágono vía carretera. Las unidades No Mecanizadas pagan 2 PMs para entrar en un hexágono inundado y deben detenerse, a menos que sigan la ruta de una carretera.

**Importante:** Los seis lados de hexágono de un hexágono Inundado no se consideran lados de hexágono Inundado.

### 9.6 Lados de Hexágonos Infranqueables

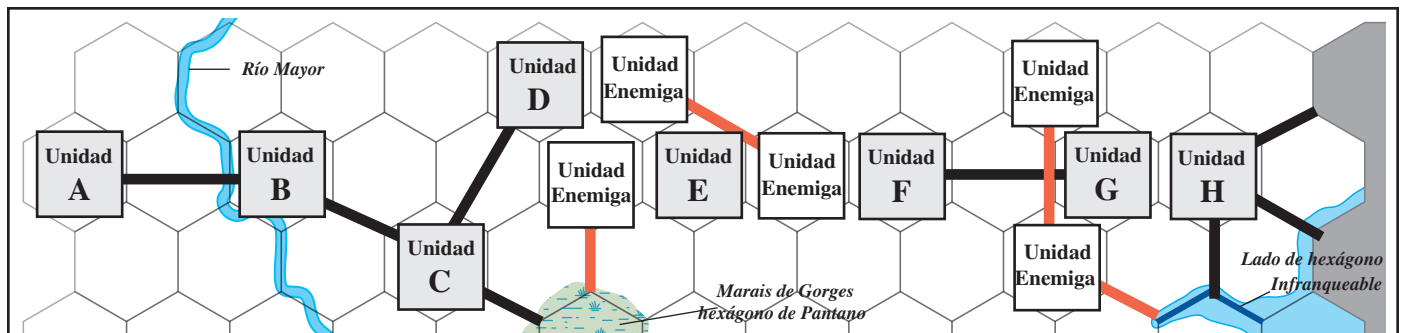
Los lados de hexágono azul oscuro en el mapa son infranqueables. Las unidades no pueden mover o atacar a través de estos lados de hexágono.

### 9.7 Supremacía Aérea Aliada y Movimiento Alemán

**NOTA DE DISEÑO:** Los Aliados tuvieron el control del cielo sobre Normandía durante la batalla, lo cual restringió severamente el movimiento Alemán por carretera.

La Supremacía Aérea Aliada tiene los siguientes efectos en el movimiento Mecanizado Alemán:

- **CLIMA DESPEJADO:** El coste de movimiento por Carretera Principal para las unidades Mecanizadas Alemanas, se reduce a 1/2 PM por hexágono. Todas las unidades Mecanizadas Alemanas tienen su CM



**EJEMPLOS DE CADENAS DE ZOC:** Las líneas Negras indican Cadenas ZOC amigas y las líneas rojas indican Cadenas ZOC enemigas. Nota que no hay Cadena de Lado de Hexágono entre las unidades D y E—ha sido negada; también la cadena entre las unidades E y F.

Nota que las unidades F y G aún tienen una Cadena ZOC aunque esta esté entrelazada con la Cadena ZOC del enemigo. Nota como las unidades C y H tienen Cadenas de Lado de Hexágono con el borde del mapa, el hexágono de Pantano y la costa.

reducido en dos. *Ejemplo, un CM de 5 se reduciría a 3.*

- **CLIMA NUBLADO:** El coste de movimiento por Carretera Principal para las unidades Mecanizadas Alemanas es reducido a 1/2 PM por hexágono.

La Supremacía Aérea Aliada no tiene efecto sobre las unidades No Mecanizadas y tampoco sobre las Mecanizadas, durante los turnos de Tormenta. Las unidades Mecanizadas Alemanas pueden moverse por Carretera Principal a su valor normal de 1/3 PM durante los turnos de Tormenta

## 9.8 Movimiento Estratégico y Camiones Alemanes



**(9.8.1)** Las unidades Mecanizadas pueden usar Movimiento Estratégico para doblar sus PMs disponibles. El Movimiento Estratégico no está disponible para unidades No Mecanizadas, Sin Suministro o Desorganizadas (13.6). El Movimiento Estratégico no se puede usar en la Fase de Movimiento de Reserva (15.2). Las unidades que usan Movimiento Estratégico deben moverse íntegramente por carretera (principal o secundaria). Los Refuerzos que entran al mapa pueden llegar usando Movimiento Estratégico.

**(9.8.2) Restricciones:** Las unidades que usen Movimiento Estratégico pueden comenzar apiladas con otras unidades, pero bajo las siguientes restricciones:

- No pueden comenzar su movimiento en EZOC ni entrar en EZOC.
- No pueden finalizar su movimiento apilada con otra unidad. Asimismo, ninguna unidad puede finalizar voluntariamente su movimiento apilada con una unidad señalada con un marcador de Movimiento Estratégico (para retiradas, ver 13.7)

**(9.8.3) Marcadores de Movimiento Estratégico (ME):** El número de unidades que pueden usar Movimiento Estratégico en una única Fase de Movimiento está estrictamente limitada al número de marcadores ME disponibles para cada bando (tres para el jugador alemán, tres para el Aliado). Coloca un marcador ME sobre cada unidad (incluyendo Refuerzos) que use Movimiento Estratégico. HQs (17.2) y Brigadas Werfer (17.3) con un marcador de ME aún pueden voltearse en la Fase Inicial.

*NOTA DE DISEÑO:* La inclusión de sólo tres marcadores para cada bando representa las dificultades de suministro que el alemán sufrió durante la batalla y el grave atasco de carretera que experimentaron los Aliados en sus pequeñas cabezas de puente.

**(9.8.4) Movimiento Estratégico y Combate:** Las unidades atacadas mientras están marcadas con un marcador ME no reciben Bonos Defensivos de Combate (BDCs) y proporcionan al atacante, un desplazamiento a la derecha en la TRC. Valores de CT, Blindaje, Defensa Determinada y ZOCs permanecen inalterados por el ME.

**(9.8.5) Retirando Marcadores ME:** Si una unidad usa un marcador ME entonces el marcador debe permanecer sobre la unidad durante el turno del oponente. Este es retirado por las siguientes razones:

- En la siguiente Fase de Movimiento amiga, si no seguirá usando dicho movimiento en esa fase.
- La unidad comienza su siguiente Fase de Movimiento adyacente a una unidad enemiga.
- La unidad es atacada—el marcador es inmediatamente retirado, independientemente del resultado del combate (9.8.4).
- Si debido a una retirada, la unidad se halle apilada con otras unidades.

Cuando un marcador ME es retirado, está inmediatamente disponible para usarse con otras unidades.



**(9.8.6) Marcador de Camión Alemán:** El marcador de Camión Alemán permite a una unidad Alemana No Mecanizada mover cada turno como una unidad Mecanizada con CM de 5. Esta CM es reducida a 3 con Clima Despejado por la Supremacía Aérea Aliada (9.7) y puede ser doblada si usa Movimiento Es-

tratégico (9.8.1). Las unidades No Mecanizadas que usen el marcador de Camión no pueden comenzar dentro ni entrar en EZOC. A un Refuerzo Alemán No Mecanizado se le puede asignar el marcador de Camión en su turno de entrada. No hay coste en PM por subir a los camiones. Los Camiones usan la columna de Mecanizados en la TEC. Si una unidad usa el marcador de Camión entonces debe permanecer en ella hasta que sea retirada por una de las cuatro razones descritas en 9.8.5.

**(9.8.7) Excepción del Turno 1:** Ninguna unidad usará Movimiento Estratégico o de Camión en el Turno 1.

## 9.9 Unidades Ciclistas

Las unidades ciclistas son tratadas como unidades No Mecanizadas para todos los fines, excepto uno—durante los turnos de Clima Nublado pueden incrementar su CM a 6 si mueven sólo por carreteras y no comienzan su movimiento en EZOC, o en algún momento entren en EZOC.

## 9.10 Movimiento Táctico

El Movimiento Táctico permite a una unidad ignorar todos los costes de Puntos de Movimiento por terreno y EZOCs existentes y mover uno o dos hexágonos. Las unidades que usan este movimiento pueden atacar en la Fase de Combate. Las unidades que usan Movimiento Táctico no pueden ser colocadas en Reserva. Las unidades que usan Movimiento Táctico deben cumplir el resto de reglas de movimiento, específicamente:

- deben detenerse cuando entren en una EZOC
- no pueden cruzar o entrar en Cadenas ZOC enemigas
- no pueden entrar o cruzar terreno prohibido o Infranqueable
- deben detenerse cuando entren en un hexágono Inundado
- deben comenzar adyacente a un lado de hexágono de Río Mayor sin puente o Inundado para cruzarlo

## 9.11 Pasos Elevados (Causeways)

Los cuatro puentes cerca de Playa Utah permiten a las unidades cruzar los lados de hexágono Inundados sin coste adicional (+0). No tienen efecto sobre el combate.



**EJEMPLOS DE MOVIMIENTO:** El coste para entrar en cada hexágono es indicado en el ejemplo. Los números azules indican el coste extra por cruzar lados de hexágono de río o Inundado. Los números rojos indican que la unidad debe pararse al entrar en el hexágono. Recuerda que los lados de hexágono Inundados sólo pueden ser cruzados si la unidad No Mecanizada comienza adyacente a él. También nota que el coste de movimiento reducido por carretera sólo se usa cuando sigues la ruta de la misma.

## 10. COMBATE

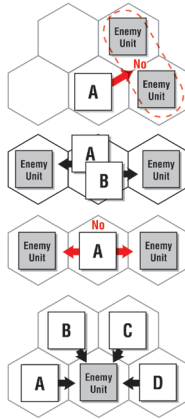
### 10.1 En General

El jugador en fase puede usar sus unidades para atacar unidades enemigas adyacentes en la Fase de Combate. Atacar es voluntario; ninguna unidad es forzada a atacar. Ninguna unidad puede atacar o ser atacada más de una vez por Fase de Combate. Todas las unidades que defienden en un hexágono deben ser atacadas como una fuerza de defensa combinada. El atacante puede realizar sus ataques en cualquier orden y no necesita predesignarlos.

### 10.2 Combate Multi-Hexagonal

- El atacante sólo puede atacar un hexágono a la vez; no puede tener como objetivo dos hexágonos en un único combate.
- Unidades en un mismo hexágono pueden atacar defensores adyacentes en diferentes hexágonos siempre que cada ataque se realice por separado.
- Ninguna unidad puede dividir su fuerza de ataque para atacar a un segundo hexágono en ataques separados.
- Una unidad o apilamiento defensor puede ser atacada desde hasta seis hexágonos adyacentes.

NOTA: A diferencia de otros sistemas de juego, las unidades atacantes no están obligadas a atacar a todas las unidades defensoras adyacentes.



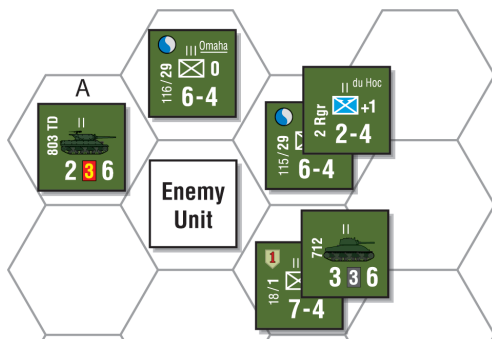
### 10.3 Fuerza de Asalto Principal

(10.3.1) Para cada ataque el atacante debe declarar una Formación como Fuerza de Asalto Principal (FAP). La FAP ataca a fuerza completa, el resto de unidades atacan a la mitad de fuerza.

NOTA DE DISEÑO: Las unidades que no son parte de la Fuerza de Asalto Principal están proveyendo fuego de apoyo o presión contra los flancos.

(10.3.2) **Formaciones:** Una Formación es definida como una División, Regimiento, Brigada o Batallón. Si dos o más Regimientos, Brigadas o Batallones de una misma División toman parte en la misma batalla, entonces todas ellas cuentan como una Formación (una División). Si dos o más Batallones de una misma Brigada/Regimiento toman parte en la misma batalla, entonces cuentan como una Formación (una Brigada o Regimiento).

(10.3.3) **Asignación:** Cualquier unidad (una) (de cualquier tamaño) puede asignarse temporalmente a una FAP simplemente apilándose con una de las unidades de la FAP. Cuando son asignadas se consideran parte de la FAP y se tienen en cuenta con su fuerza completa.



EJEMPLO: El jugador aliado está atacando y debe declarar una FAP. Podría designar a la 29ª División como la FAP con el Batallón de Ranger asignado, o podría seleccionar a la 1ª División con un batallón de tanques asignado. Como el batallón TD en el hexágono A no está apilado con ninguna unidad, no puede ser asignado a ninguna división.

EJEMPLO: Si una unidad del Mando de Combate (CC) USA está apilada con un regimiento de infantería USA, el jugador aliado puede considerar al Mando de Combate asignado a la infantería o viceversa.

(10.3.4) **Grupos de Combate:** Cualquier apilamiento de unidades que sumen seis o menos factores de combate puede ser considerada una Formación única e Independiente (llamada Grupo de Combate o Kampfgruppe). Un grupo de Combate no puede funcionar como una sub-unidad (regimiento o brigada) de una División. Un Grupo de Combate no puede asignar una unidad. Todas las unidades del Grupo de Combate atacan a fuerza completa y son consideradas la FAP a todos los efectos.

### 10.4 Límite de 18 Factores

Tanto el atacante como el defensor pueden tener un máximo de 18 factores de combate en un combate. Para el defensor esto incluye los BDCs. Todos los factores de combate que lo excedan son ignorados. Este límite se aplica después de cualquier reducción a la mitad, así una fuerza de 24 que ataque a través de un río se queda en 12 (24/2), no 9 (18/2).

EJEMPLO: El defensor está en un hexágono de Ciudad (+5BDC) con dos regimientos 7-5 y un batallón de tanques 3-5—su fuerza total de 22 es reducida a 18.

NOTA DE DISEÑO: El límite de 18 factores fuerza al jugador a pensar en términos de ataques a nivel División, más que apilar tantos factores como sea posible contra el defensor. También reduce considerablemente el conteo de factores, ya que una vez el defensor tenga 10 factores en un hexágono, lo mejor que el atacante obtendrá será un 1-1 (antes del desplazamiento de columnas).

### 10.5 Procedimiento de Combate

Sigue estos pasos para cada combate:

PASO 1: Compara la Fuerza de Combate combinada de las unidades atacantes contra la Fuerza de Defensa total de las unidades defensoras y expresa esta comparación como una relación de proporción numérica (de atacante a defensor). Redondea esta relación a la baja para ajustarla a una de las columnas de proporción que se encuentran la Tabla de Resultados de Combate (TRC).

EJEMPLOS: Un 15 a 4 sería un 3-1, un 11 a 12 sería un 1-2.

PASO 2: El atacante debe declarar si aplicará Apoyo Artillero (11.6), Aéreo (19.1.2) y/o Naval (19.2) al combate, y que unidades van a proporcionar ese apoyo. También determina el número de Desplazamientos por Blindaje (11.4), CT (11.5) y Tanques Tigre (11.9).

PASO 3: Después de tener en cuenta los desplazamientos de columna, se lanza el dado y se aplican los resultados. Los jugadores retiran inmediatamente cualquier pérdida de pasos (12.2), realizan Retiradas (13.0) y Avances Después del Combate (14.0). El defensor puede también realizar Defensa Determinada (12.4) a su elección, dependiendo del resultado del combate (12.1).

### 10.6 Máxima y Mínima Proporción

Los ataques que comienzan (antes de cualquier desplazamiento) con una proporción menor de 1-3 no se permiten. Los ataques que finalizan en proporciones de 1-3 después de desplazamientos (incluyendo Jabos) dan un resultado automático de A1 (12.1). Proporciones mayores de 7-1 se resuelven en la columna 7-1. Los desplazamientos de columna para atacante y defensor se aplican ANTES de la restricción máxima y mínima. EJEMPLO: Una proporción 10-1 con dos desplazamientos a la izquierda usaría la columna 7-1.

### 10.7 Factores de Combate entre Paréntesis

Estas unidades usan su Fuerza de Combate completa cuando defienden pero no pueden atacar. No obstante (con la excepción de HQs, Werfers y unidades con una CM de 0), pueden participar en un Avance Después del Combate si se logra uno—siempre que comiencen el combate apiladas con al menos una unidad atacante.

# 11. MODIFICADORES DE COMBATE

## 11.1 Reducir a la mitad

Cuando reducimos a la mitad, siempre lo hacemos por unidad individual (no apilamiento) redondeando al alza cualquier fracción al número entero más próximo. Un factor de 1 reducido a la mitad se redondea de nuevo a 1. Las unidades son reducidas a la mitad por las siguientes razones:

- Atacar a través de un Río Mayor o Menor o un lado de hex Inundado
- Atacar DESDE un hexágono Inundado (nota: las unidades no se reducen a la mitad por atacar HACIA un hexágono Inundado)
- Los Refuerzos Aliados en el turno que desembarcan (6.5.2).
- Unidades aliadas que atacan a través del Perímetro de Cherburgo (16.3).
- Unidades atacantes marcadas como Sin Suministro (18.4).
- Todas las unidades atacantes que no son parte de la FAP (10.3).

*Ejemplo: Dos unidades con una Fuerza de Combate de 5 tendrían una fuerza combinada de 6 después de reducirse a la mitad [3 + 3 = 6].*

**IMPORTANTE:** Una unidad sólo puede reducirse a la mitad una vez.

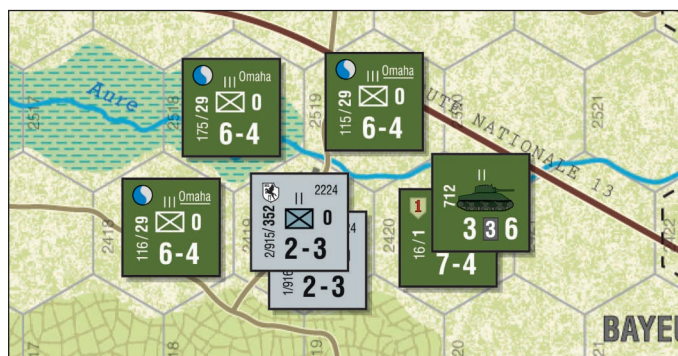
## 11.2 Bonos Defensivos de Combate

En lugar de desplazamientos de columna por terreno, el defensor recibe Bonos Defensivos de Combate (BDCs). Estos son puntos de fuerza añadidos al hexágono (no por unidad). Consulta la Tabla de Efectos del Terreno (TEC) para una lista completa de BDCs. **Un defensor sólo puede recibir un BDC—usa siempre el más favorable al defensor.**

RESTRICCIONES:

- Debido a su pequeño tamaño una Posición Fortificada no recibe BDCs
- Debido a la ausencia de apoyo de infantería, todas las unidades de Silueta (2.3.6) no reciben BDCs.
- Las unidades que lleven un marcador de ME (9.8) no reciben BDCs.
- El BDC para un defensor nunca puede exceder la fuerza de combate impresa del apilamiento del defensor, ignora las unidades de Silueta y Posiciones Fortificadas. P.e. un apilamiento de sólo una Posición Fortificada y/o una unidad de Silueta obtendría cero BDCs.

*EJEMPLOS: Un batallón de infantería de fuerza 2 apilado con un batallón de tanques con Silueta de fuerza 4 pueden recibir un máximo de 2 BDCs. Dos regimientos de fuerza 6 en un hexágono de Villa (+4BDC) tendrían una Fuerza de Defensa total de 16 (6 + 6 + 4).*



**EJEMPLO DE COMBATE:** Las cinco unidades aliadas atacan a las dos alemanas en un hexágono de Villa (+4BDC). La única unidad de la 1ª División con el batallón de tanques asignado, forman la FAP y atacan a fuerza completa. Las otras tres están reducidas a la mitad. La proporción de 19-8 (reducida a 18 a 8 por el límite de 18 factores) = 2-1. El tanque Aliado proporciona un desplazamiento a la derecha (Desplazamiento por Blindaje [11.4]). Proporción final 3-1. Nota que un regimiento de la 29ª División está atacando desde un hex Inundado que reduce a la mitad su fuerza; sin embargo una unidad sólo puede reducir su fuerza a la mitad una vez.

## 11.3 Lados de Hex de Río y Hex/Lados de Hex Inundado

- RÍOS: Las unidades que ataquen a través de un lado de hexágono de Río Mayor o Menor reducen su fuerza a la mitad.
- LADOS DE HEX INUNDADOS: Las unidades que ataquen a través de lados de hexágono inundado también se reducen a la mitad.
- HEX INUNDADOS: Las unidades que ataquen DESDE un hex Inundado se reducen a la mitad, las que ataquen HACIA uno, NO.
- DESPLAZAMIENTO TRC: Si TODAS las unidades de la FAP están atacando a través de un lado de hex de Río Mayor, Inundado o desde hex Inundado, o cualquier combinación de estas tres, el atacante sufre un desplazamiento de columna a la izquierda (1L) en la TRC, además de cualquier efecto de reducción a la mitad. Este desplazamiento NO se aplica a Ríos Menores.

## 11.4 El Desplazamiento por Blindaje

### (11.4.1) Desplazamiento Atacante

Si el Terreno lo permite (11.4.4) el atacante gana un desplazamiento de columna a la derecha en TRC en los siguientes dos casos:

- Tiene una unidad Acorazada con un Valor de Blindaje gris en la FAP y el oponente no tiene unidades con Valor de Blindaje.
- Ambos bandos tienen unidades con Valor de Blindaje, pero el atacante tiene una unidad Acorazada en la FAP con un Valor de Blindaje gris más alto que el mejor Valor de Blindaje (rojo o gris) en el apilamiento defensor. Usa sólo la mejor unidad tanque/anti-tanque de cada bando para la comparación; no sumes los Valores de Blindaje.

### (11.4.2) Desplazamiento Defensor

El atacante sufre un desplazamiento de columna a la izquierda, si no tiene unidades con Valor de Blindaje (gris o roja) en su FAP y el defensor tiene una unidad de Infantería y Acorazada (la unidad Acorazada del defensor debe tener un Valor de Blindaje gris—unidades Anti-tanque NO ganan Desplazamientos por Blindaje[11.4.3]). Una unidad Aliada ilustrada con un símbolo Acorazado cuenta como unidad tanto de Infantería como Acorazada para este fin. Tener un Valor de Blindaje más alto que el atacante NO otorga, por sí mismo un desplazamiento defensivo.

### (11.4.3) Unidades Anti-Tanque

Todas las unidades con un Valor de Blindaje en un recuadro rojo son consideradas unidades Anti-tanque. Las unidades Anti-tanque *nunca* pueden ganar el Desplazamiento por Blindaje (ofensiva o defensivamente)—su principal función es denegar el Desplazamiento por Blindaje al oponente. Las unidades Anti-tanque también son útiles en una Defensa Determinada donde



**EJEMPLO DE DESPLAZAMIENTO POR BLINDAJE:** Las 5 unidades Aliadas están atacando a través de un Río Mayor donde no se permite el Desplazamiento por Blindaje, sin embargo la acorazada Británica participante evita que el defensor gane el Desplazamiento por Blindaje. Las unidades atacantes están todas reducidas a la mitad y sufren un desplazamiento de columna a la izquierda porque toda la FAP está atacando a través de un lado de hex de Río Mayor. El defensor está en un hex de Villa lo que otorga un BDC de +4. La proporción sería 14 a 17 (1-2), y con el desplazamiento a la izquierda se convierte en 1-3.

un Valor de Blindaje rojo superior dará al defensor un +1 MtD en la Tabla de Defensa Determinada (12.4.2).

#### 11.4.4 Terreno y Desplazamiento por Blindaje

El defensor puede ganar un Desplazamiento por Blindaje en cualquier terreno. El atacante lo tiene prohibido cuando la unidad Acorazada atacante está:

- Atacando a través de un lado de hexágono de Río Mayor o Inundado (por o sin carretera); sin embargo, el Desplazamiento por Blindaje se permite a través de un lado de hexágono de Río Menor.
- Atacando hacia o desde un hexágono Inundado (por o sin carretera).
- Atacando a través del Perímetro de Cherburgo (16.3)
- Atacando hacia un hexágono de Ciudad o Bosque.
- Atacando hacia un hexágono que contenga una IP o SP (16.1 y 16.2)

**IMPORTANTE:** Mientras el atacante no puede ganar Desplazamiento por Blindaje en las situaciones de arriba, la presencia de unidades Acorazadas en su FAP denegarían el Desplazamiento por Blindaje del defensor.

#### 11.5 Desplazamiento por Calidad de Tropa (CT)

**ATACANTE:** Si el mejor Valor CT de la FAP del atacante es mejor que el mejor Valor CT del apilamiento del defensor, entonces el atacante recibe un desplazamiento favorable de una columna a la derecha en la TRC.

**DEFENSOR:** El defensor gana un desplazamiento de columna a la izquierda en la TRC si todas las unidades atacantes en la FAP tienen valores CT negativos (-1 o -2).

#### 11.6 Desplazamientos por Artillería

**(11.6.1) HQs (17.2) y Brigadas Werfer (17.3)** boca arriba, en suministro y no Desorganizadas, pueden proveer desplazamientos de columna en TRC vía Desplazamientos por Artillería (las unidades Werfer pueden hacerlo incluso Sin Suministro). Ambos bandos están limitados a dos Desplazamientos por Artillería por ataque. Excepción: En los turnos de Tormenta ningún bando puede usar más de uno por ataque.

**(11.6.2) HQs:** Cada HQ Aliado puede proporcionar hasta dos desplazamientos en cada combate al coste de un Punto de Suministro por desplazamiento. Cada HQ Alemán puede proveer un Desplazamiento por Artillería por combate (al coste de un Punto de Suministro). Para usar dos desplazamientos en el mismo combate en un turno sin Tormenta, el jugador Alemán de usar dos HQs, dos Brigadas Werfer o un HQ y una Werfer.

**(11.6.3) Apoyo Defensivo:** El defensor nunca recibe desplazamientos por Artillería o Brigadas Werfer. En cambio, el Apoyo Defensivo del defensor viene en forma de modificador en la Tabla de Defensa Determinada (12.4.3).

#### 11.7 El Aeródromo en Carpiquet

Debido al mortal campo de tiro sobre la pista del aeródromo, las unidades están reducidas a la mitad atacando a través de un lado de hexágono de aeródromo (en cualquier dirección). El Desplazamiento por Blindaje se permite a través de este lado de hexágono.

#### 11.8 Cimas de Colinas

Si el defensor está defendiendo un hexágono de cima de colina, el atacante debe desplazar una columna a la izquierda en la TRC. Este desplazamiento es acumulable a otros BDCs recibidos por el otro terreno en el hexágono.

#### 11.9 Tanques Tigre

El jugador Alemán recibe un Desplazamiento a la derecha en la TRC, si un batallón de tanque Tigre es parte de la FAP y la unidad de Tigres no está atacando a través de un lado de hex de Río Mayor o Inundado, o hacia o desde un hex Inundado. En defensa, el batallón de Tigres proporciona al defensor con un desplazamiento a la izquierda en la TRC, con independencia del terreno donde esté defendiendo la unidad de Tigres.

Un batallón de Tigres puede ser usado para Desplazamiento por Blindaje al mismo tiempo que es usado para el Desplazamiento por Tanque Tigre, así proporcionan dos desplazamientos en el mismo combate. Al contrario que el Desplazamiento por Blindaje, el del Tanque Tigre puede ser usado en Ciudades Principales, Bosques y contra IPs. La fuerza de combate de los Tigres está en rojo como recordatorio de su desplazamiento extra.

#### 11.10 Otros Modificadores

- Movimiento Estratégico (9.8)
- Apoyo Aéreo (19.1)
- Apoyo Naval (19.2)
- Perímetro de Cherburgo (16.3)

## 12. RESULTADOS DE COMBATE

### 12.1 Explicación de los Resultados de Combate

Las palabras "atacante" y "defensor" se refieren sólo a las unidades que participan en el combate—no a la situación estratégica general.

**DH** = El defensor pierde la mitad de sus pasos totales (redondeando al alza) y cualquier unidad superviviente *debe retirarse cuatro hexágonos* (la Defensa Determinada no es posible) y pasa a estar Desorganizada (13.6). El atacante puede Avanzar Después del Combate o colocar unidades en Reserva (algunas pueden avanzar y otras pueden ser colocadas en Reserva).

*EXAMPLE:* Una unidad de 3 pasos, perdería 2 con un resultado de DH.

**A1/D2** = El atacante pierde un paso de su FAP (el paso es escogido por el defensor) y el defensor pierde dos pasos (el atacante puede seleccionar el primer paso retirado). Si el defensor tenía sólo un paso para perder, entonces el atacante no pierde ninguno. El defensor *debe retirarse cuatro hexágonos* (la Defensa Determinada no es posible) y pasa a estar Desorganizada. El atacante puede Avanzar Después del Combate o colocar unidades en Reserva (algunas pueden avanzar y otras pueden ser colocadas en Reserva).

**D1** = El defensor pierde un paso. Cualquier unidad defensora restante debe retirarse o realizar una Defensa Determinada (12.4). Si el defensor se retira pasan a estar Desorganizados. El atacante puede Avanzar Después del Combate si el defensor se retira.

**DR** = El defensor debe retirarse o realizar una Defensa Determinada. Si el defensor se retira, pasan a estar Desorganizados. El atacante puede Avanzar Después del Combate si el defensor se retira.

**A1/D1** = Cada bando pierde un paso (el paso del atacante debe ser perdido de su FAP). Las unidades defensoras supervivientes deben retirarse o realizar una Defensa Determinada. Si el defensor se retira, pasan a estar Desorganizados. El atacante puede Avanzar Después del Combate si el defensor se retira.

**EX** = Cada bando pierde un paso (la unidad que toma el paso perdido es determinada por el jugador contrario, sin embargo el defensor debe seleccionar una unidad de la FAP atacante). No hay retirada. Si el defensor sólo tenía un paso involucrado, entonces el atacante logra un Avance Limitado (14.1). Está prohibido un avance normal en "cualquier dirección".

**A1/DR** = El atacante pierde un paso de su FAP. El defensor debe retirarse o realizar una Defensa Determinada. Si el defensor se retira pasan a estar Desorganizados. El atacante puede Avanzar Después del Combate si el defensor se retira.

**A1** = El atacante pierde un paso de su FAP. No hay retirada ni Avance Después del Combate.

## 12.2 Escogiendo las Pérdidas de Pasos

**(12.2.1) Atacante:** Si el resultado demanda la pérdida de un paso para el atacante, la unidad que lo sufre debe provenir de la FAP y es determinada usando este orden de prioridad:

1. Si el resultado es **EX** o **A1/D2**, el defensor escoge una unidad de la FAP. De otro modo, procede a 2.
2. Si el atacante recibe un Desplazamiento por CT, Blindaje y/o Tanque Tigre, debe seleccionar a una unidad que otorgue uno de aquellos desplazamientos (a su elección). Si una unidad en la FAP puede ganar un desplazamiento, éste debe ser usado—no puede ser renunciado para proteger a esa unidad de una pérdida de paso.
3. Si el atacante no recibió ningún Desplazamiento por CT, Blindaje o Tigres, entonces puede escoger cualquier unidad de su FAP.

**(12.2.2) Defensor:** Cuando el defensor debe tomar una pérdida de paso puede escoger cualquier unidad en el hexágono bajo ataque, a menos que el resultado sea **EX** o **A1/D2**, en cuyo caso el atacante escoge el paso perdido según se indica más arriba (12.1).

## 12.3 Señalizando Pérdidas de Pasos y Cuadros

Gira a la unidad que ha sufrido la pérdida de paso para indicarlo. Si es una unidad de 1 paso, o de 2 pasos que ya fue girada anteriormente, entonces colócala en el Montón de Eliminadas. Cualquier unidad de 3 pasos en su lado reducido, forma una unidad de Cuadro cuando toma su segundo paso de pérdidas (17.9).

## 12.4 Defensa Determinada (DD)

*Una Defensa Determinada refleja un contraataque local o una orden de mantener a toda costa.*

### (12.4.1) En General

El defensor puede intentar cancelar la retirada de un resultado A1/DR, DR, D1 o A1/D1 en la TRC usando la Tabla Defensa Determinada, si al menos un paso sobrevive al combate. La Pérdida de Pasos de la TRC son aplicados antes de resolver la Defensa Determinada. *El jugador no puede cancelar la retirada en un resultado DH o A1/D2.* Un resultado exitoso en esta tabla permitirá a la unidad o apilamiento ignorar la retirada y el avance del atacante es cancelado. Si hay dos o más unidades supervivientes en el apilamiento del defensor, éste escogerá una como Unidad Líder. Si sólo hay una unidad, esa será la Unidad Líder. La Unidad Líder determina el modificador de la tirada de dado y será la unidad que sufra la pérdida de pasos, si se requiriese uno.

**RESTRICCIÓN:** Las siguientes unidades no pueden ser la Unidad Líder en una Defensa Determinada: HQs, Werfers y unidades Desorganizadas. Si no hay unidades válidas disponibles, no puede haber DD.

**COLUMNA:** El terreno del hexágono del defensor determina la columna a usar en la Tabla de Defensa Determinada a menos que éste contenga una Posición Mejorada (16.1) o una Posición Fortificada (16.2) sea la Unidad Líder. Usa la columna "Other" para hexs de Bosque, Bocage, Mixto o Villa.

Sólo Posiciones Fortificadas usadas como Unidad Líder (y unidades en Ciudad) pueden usar la columna "Strongpoint/City", Las Unidades Líder tan solo *apiladas* con una Posición Fortificada usan la columna correspondiente al tipo de terreno en el hexágono.

### MODIFICADORES A LA TIRADA DE DADO:

- +/- La CT de la Unidad Líder (2.3.1)
- +1 Comparación de Valor de Blindaje (12.4.2)
- +1 Apoyo Defensivo (12.4.3)

El máximo modificador permitido es +2.

**EJEMPLO:** Una unidad Fallschirmjäger con un +1 de CT y provista de Apoyo Defensivo, tendría un MtD de +2 en la Tabla de Defensa Determinada.

### (12.4.2) Comparación del Valor de Blindaje

Si la Unidad Líder del defensor tiene un mejor Valor de Blindaje que la FAP del atacante, entonces el defensor recibe un +1 MtD en su Defensa Determinada. Si el atacante no tiene unidades con Valor de Blindaje en su FAP, la Unidad Líder del defensor puede ganar este modificador siempre que su Valor de Blindaje sea gris. El defensor no recibe este MtD si su Unidad Líder tiene un Valor de Blindaje rojo y no hay unidades Acorazadas en la FAP del atacante.

### (12.4.3) Apoyo Defensivo

La tirada de Defensa Determinada puede ser modificada por Apoyo Defensivo. Este apoyo debe ser declarado antes de hacer la tirada de Defensa Determinada. El jugador Aliado tiene dos fuentes de Apoyo Defensivo—unidades Navales, y Apoyo de Artillería (HQs), y el jugador alemán tiene otras dos: Apoyo de Artillería y Brigadas Werfer. Todas las fuentes otorgan un +1 MtD a la tirada de Defensa Determinada. No más de UNA fuente puede ser usada en cada Defensa Determinada, así que el máximo modificador por Apoyo Defensivo es +1. Si usa Apoyo de Artillería, un HQ o Brigada Werfer debe estar en su lado "Listo", no Desorganizado y en rango de la Unidad Líder. Si usa un HQ, también debe estar en Suministro y se debe gastar un Punto de Suministro. Si usa una unidad Naval o Brigada Werfer, la unidad se debe girar. El Apoyo Defensivo Naval sólo se permite dentro de la zona de Bombardeo Naval.

### (12.4.4) Explicación de los Resultados

• = La Defensa Determinada tiene éxito, la retirada es cancelada. Si el resultado no tiene un punto (•) entonces la Defensa Determinada falla y el defensor debe Retirarse (13.0).

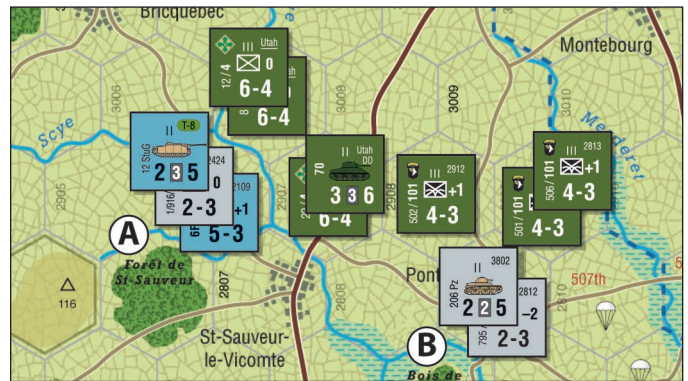
−1 = La Unidad Líder del defensor pierde un paso.

**EX** = La Unidad Líder del defensor pierde un paso y cualquier unidad atacante de la FAP (elige el defensor) toma un paso de pérdidas.

**AL** = Una unidad atacante (elige el atacante) debe tomar un paso de pérdidas. Este paso no tiene que venir de la FAP—podrá venir de cualquier unidad que participase en el ataque.

\* = La Posición Mejorada (IP) del defensor es retirada.

**UN SÓLO PASO DEFENDIENDO:** Si el defensor sólo tenía un paso, y ese paso se perdió en una Defensa Determinada exitosa, el atacante consigue un Avance Limitado (14.1). Un avance normal en "cualquier dirección" está prohibido.



**EJEMPLO:** El jugador Alemán está haciendo Defensa Determinada tanto en A como en B. En A, el regimiento FJ le daría un modificador de +1 mientras el modificador del batallón StuG sería 0 (el jugador Aliado tiene el mismo Valor de Blindaje). En B el jugador Alemán puede usar su unidad acorazada para un +1, ya que la 101 no tiene apoyo acorazado.

## 12.5 Defensa Desesperada

Si el defensor falla en su tirada de Defensa Determinada, puede hacer una Defensa Desesperada, *pero sólo si la unidad o apilamiento contiene al menos dos pasos y el apilamiento sería eliminado si se retirase*. La Defensa Desesperada no está permitida contra resultados DH y A1/D2. Ambos pasos usados para la Defensa Desesperada deben venir de unidades aptas para ser la Unidad Líder en la inicial Defensa Determinada. Una Defensa Desesperada cancela automáticamente la retirada y el Avance Después del Combate.

**PROCEDIMIENTO:** Después de declarar la Defensa Desesperada, el defensor retira dos pasos del hexágono bajo ataque y permanece en el lugar. El defensor coge el primer paso y el atacante el otro. Cualquier unidad en el hexágono defensor es elegible para recibir esta pérdida de paso, incluyendo Posiciones Fortificadas, HQs, Brigadas Werfer y unidades Desorganizadas. Si el apilamiento sólo contenía 2 pasos, se retiran ambos y el atacante recibe un Avance limitado (14.1).

## 12.6 Atacantes de Un Paso

Si la FAP sólo tenía un paso y ese paso es eliminado por un resultado A1/DR, A1/D1 o A1/D2, entonces el defensor tiene la opción de ignorar la parte de retirada de ese resultado.

# 13. RETIRADA Y DESORGANIZACIÓN

## 13.1 Procedimiento de Retirada

**(13.1.1) Longitud de Retirada:** Las unidades se retiran cuatro hexágonos en resultados A1/D2 y DH, y dos hexágonos en los otros resultados con retirada. Ver Retiradas de Un Hexágono (13.3) para excepciones. Una unidad que se retira dos o cuatro hexágonos, debe finalizar su retirada a dos o cuatro hexágonos de distancia del hexágono que ocupaba cuando el combate fue resuelto—si no puede, es eliminada.

**(13.1.2) EZOCs:** Si es posible, evitar entrar en un hexágono vacante en un EZOC (no obstante, ver "DIRECCIÓN" más abajo). Si no es posible, el primer hexágono de una retirada puede entrar en una EZOC, siempre que la unidad no cruce o entre en una Cadena ZOC enemiga. Todos los hexágonos de retirada sucesivos deben estar libres de ZOCs enemigas. Una unidad amiga (que no se haya retirado en el actual combate) niega una EZOC en el hexágono que ocupa para este propósito.

**(13.1.3) Apilamientos:** Un apilamiento de unidades en retirada puede dividirse y retirarse a diferentes hexágonos. La división puede ocurrir en cualquier punto de la retirada.



**EJEMPLO:** Un apilamiento de unidades Alemanas en el hexágono 2513 cerca de Carentan, es atacado y forzado a retirarse 2 hexágonos. Normalmente el apilamiento estaría obligado a entrar en el hexágono Inundado B para evitar las EZOCs. No obstante, eso causaría dos pasos de pérdidas (la unidad de Tanques y un paso de la no Mecanizada [13.2]), en cambio, el apilamiento puede retirarse a través del hexágono A o C.

**(13.1.4) Dirección:** El jugador propietario puede determinar la ruta de retirada según las indicaciones marcadas más arriba y no está obligado a retirarse en la dirección de una Fuente de Suministro (18.1). La única restricción en la ruta de retirada es que ésta cause el mínimo número de pérdida de pasos a las unidades defensoras (13.2).

**(13.1.5) Sobreapilamiento:** El sobreapilamiento no está permitido después de una retirada. Un jugador puede evitar esta situación, retirando el apilamiento (o las unidades que excedan el límite) hexágonos adicionales hasta que se alcance un hexágono donde no se viole el límite de apilamiento. Si no se puede alcanzar dicho hexágono, las unidades que excedan este límite son eliminadas (el jugador propietario puede elegir, pero las unidades deben venir de esa retirada).

## 13.2 Pérdida de Pasos y Eliminación Debido a Retirada

**(13.2.1) Pérdida de Pasos:** Un apilamiento o unidad en retirada sufre una pérdida de paso si contiene **unidades No Mecanizadas** que:

- Se retiran a través de un Río Mayor sin puente, si la unidad no comienza adyacente al Río Mayor.
- Se retiran a través de un lado de hexágono Inundado sin puente, si la unidad no comienza adyacente al lado de hexágono Inundado.
- Se retiran a través (no sólo dentro) de un hexágono Inundado sin seguir la ruta de una carretera.

Las unidades no Mecanizadas en el apilamiento pierden un paso (un paso en total—no por unidad en el apilamiento). El propietario escoge la unidad que pierde su paso. Las unidades Mecanizadas son eliminadas en estas situaciones (13.2.2) Ríos Menores no tienen efectos en las retiradas.

*2ª EDICIÓN:* Una unidad o apilamiento nunca más pierde un paso cuando se retira a través de una EZOC.

**(13.2.2) Eliminación:** Las unidades con una CM de 0 forzadas a retirarse son eliminadas. Unidades con CM mayor de 0 son eliminadas si:

- se retiran fuera del mapa, a través de lados de hexágono prohibidos o hacia un hexágono ocupado por una unidad enemiga.
- se retiran a través de o hacia una Cadena ZOC enemiga.
- se retiran hacia un hexágono vacío en una EZOC, además del primer hexágono de su retirada.
- finalizan su retirada en una situación de sobreapilamiento no resoluble retirándose hexágonos adicionales (13.1.5)
- son unidades Mecanizadas que se retiran hacia un hexágono Inundado, o a través de un lado de hexágono de Río Mayor o Inundado a menos que siga la ruta de una carretera o Paso Elevado.

**Importante:** Ver 12.5 (Defensa Desesperada) para un modo de evitar esta eliminación.

## 13.3 Retiradas de Un Hexágono

Una retirada de dos hexágonos puede finalizar después de sólo uno, si la unidad o apilamiento que se retira, lo hace hacia un hexágono de Ciudad, Villa, Bosque o Bocage o que contenga una Posición Fortificada o Mejorada. Un hexágono que contenga una unidad amiga no Desorganizada y/o que no esté usando Movimiento Estratégico puede detener también una retirada de dos hexágonos después de uno, pero el número de factores de combate que pueden detener está limitado al número de factores de combate no Desorganizados en el hexágono.

**EJEMPLO** Un regimiento de fuerza 6 puede parar hasta seis factores.

**RESTRICCIONES:** Las unidades que se retiran un hexágono no pueden finalizar su Retirada en una EZOC, a menos que un unidad amiga no Desorganizada esté ya en ese hexágono. Las unidades que deben retirarse cuatro hexágonos nunca pueden detenerse después de un hexágono.

### 13.4 Retiradas Insatisfechas

Si el defensor no puede retirarse porque es eliminado, el atacante aún recibe su Avance Después del Combate.

### 13.5 Combate Contra Unidades Retiradas Previamente

Si una unidad o apilamiento se retira hacia un hexágono amigo ocupado por ese hexágono sufre un ataque en la misma Fase de Combate, la unidad retirada no suma su fuerza al combate, no puede ser usada en una Defensa Determinada y si es obligada a retirarse de nuevo, es eliminada. No puede tomar pasos de pérdidas, pero es suficiente para mantener un hexágono en un resultado EX o una exitosa DD, si la otra unidad en el hexágono era de un sólo paso que fue perdido.

### 13.6 Desorganización y Fase de Recuperación

Una unidad que se Retira pasa a estar Desorganizada y es señalada con el marcador apropiado después que la retirada sea completada. Los HQs que sean forzados a retirarse son girados a su lado "Movido", además de ser marcados como Desorganizados. No hay efectos adicionales, si una unidad Desorganizada es forzada a retirarse de nuevo. Las unidades Desorganizadas son penalizadas de las siguientes maneras:

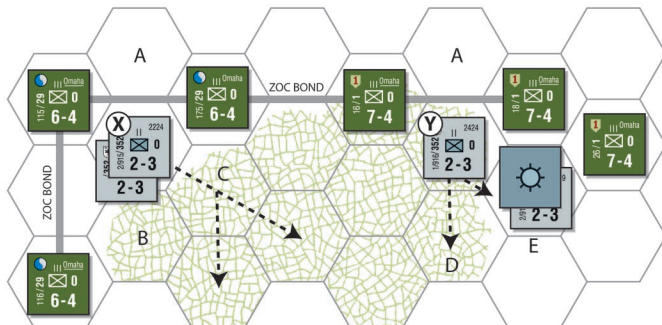
- MOVIMIENTO: Deben usar Movimiento Táctico (9.10).
- COMBATE: No pueden atacar o ser la Unidad Líder en una Defensa Determinada (12.4).
- IPs: No pueden comenzar la construcción de una IP, aunque pueden completar una.
- HQs o Brigadas Werfer Desorganizadas no pueden otorgar Desplazamientos por Artillería o Apoyo Defensivo (12.4.3).
- REEMPLAZOS: No pueden recibir Reemplazos.

**CAPACIDADES:** Las unidades Desorganizadas mantienen su fuerza de defensa completa, CT, ZOC y su capacidad para formar Cadenas ZOC. Las unidades Desorganizadas pueden entrar en EZOC y otras unidades pueden entrar o pasar a través de unidades Desorganizadas amigas sin pasar a estar Desorganizadas.

**FASE DE RECUPERACIÓN:** En la Fase de Recuperación de jugador, retira los marcadores de Desorganizado de todas las unidades amigas.

### 13.7 Retirada y Movimiento Estratégico

Las unidades pueden ser retiradas hacia hexágonos que contengan unidades amigas que estén usando Movimiento Estratégico, si no existe otra ruta válida de retirada. En esas situaciones, el marcador de Movimiento Estratégico es inmediatamente retirado.



**EJEMPLOS DE RETIRADAS DE UN HEX:** Las unidades Alemanas en los hexágonos X e Y deben retirarse. La retirada a los hexes A está prohibida por las Cadenas ZOC. Las dos unidades en X no pueden parar su retirada en el Bocage después de un hex (hexes B y C) porque están en EZOCs. Las unidades deben retirarse dos hex. La unidad Y puede parar después de un hex—porque el hex D está en Bocage y no está en EZOC y el hex E contiene una Posición Mejorada.

## 14. AVANCE DESPUÉS DEL COMBATE

### 14.1 Longitud de Avance

Cuando un avance es permitido por TRC, las unidades pueden avanzar hasta dos hexágonos. Las unidades pueden avanzar en cualquier dirección y no están obligadas a entrar en el hexágono desocupado por el defensor. Todas las unidades que participaron en el combate pueden avanzar, no sólo las unidades de la FAP. Excepciones: HQs, Brigadas Werfer y unidades de CM 0 no pueden avanzar de ninguna manera.

**AVANCE DE DOS HEX:** Este es el avance por defecto permitido para las unidades por la TRC.

**AVANCE LIMITADO:** Esto ocurre cuando un defensor es eliminado, pero no estaba obligado a retirarse (en un resultado EX, una Defensa Determinada exitosa por un defensor de 1 paso, etc.). En un Avance Limitado el atacante sólo puede ocupar el hexágono desocupado por el defensor.

### 14.2 Avance en Cualquier Dirección

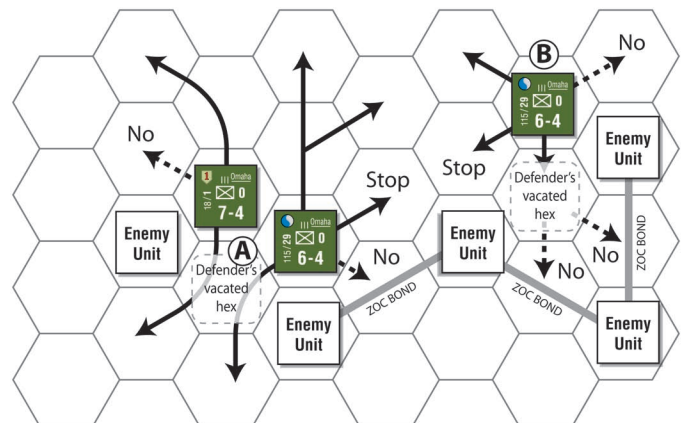
Excepto en un Avance Limitado (14.1), las unidades pueden avanzar en cualquier dirección y no están obligadas a entrar en el hexágono desocupado por el defensor. No obstante, entrar en el hexágono desocupado por el defensor otorga beneficios en el avance de EZOC (ver 14.3).

### 14.3 Avance y ZOCs Enemigas

Las Zonas de Control enemigas tienen los siguientes efectos en el Avance Después del Combate:

**EZOCs:** Ninguna unidad puede avanzar desde una EZOC directamente hacia otra EZOC de la misma unidad enemiga, a menos que esté entrando o haya entrado en el hexágono desocupado por el defensor. Más aún, el atacante debe pararse al entrar en cualquier EZOC, excepto cuando entra en el hexágono desocupado por el defensor. Si el primer hexágono del atacante es hacia el hexágono desocupado por el defensor, la unidad podrá continuar a otro hexágono—incluso si mueve de EZOC a EZOC.

**CADENAS ZOC:** Las Cadenas ZOC enemigas nunca pueden ser penetradas o atravesadas durante un Avance Después del Combate, excepto cuando entran en el hexágono desocupado por el defensor. Es importante comprender que entrar en el hexágono desocupado por el defensor no permite un avance para entrar o atravesar una Cadena ZOC enemiga después de ese hexágono. Ver ejemplo abajo.



**EJEMPLOS:** En "A" los dos regimientos USA han eliminado a la unidad defensora y pueden avanzar dos hexs. Las flechas sólidas indican las posibles rutas de avance, las líneas de trazos indican rutas prohibidas. En "B" el regimiento USA ha eliminado a la unidad defensora y puede avanzar hacia el hex desocupado, pero el segundo hex está bloqueado por una Cadena ZOC enemiga. Debe parar en el hex desocupado. También se muestran otras dos posibles rutas de avance para esta unidad.

## 14.4 Terreno y Avance

**(14.4.1) Bocage:** El atacante debe detener su avance al ingresar en un hexágono de Bocage, a menos que:

- El hexágono de Bocage sea el que ha desocupado el defensor y la unidad que avanza saldrá del mismo vía carretera.
- Se entrase al hexágono de Bocage por una carretera y la unidad que avanza saldrá del mismo, por una carretera.

*2ª EDICIÓN:* El primer punto es un cambio de la regla original, esto permite continuar el avance, si salen por carretera del hexágono desocupado por el defensor, con independencia de si entraron a ese mismo hexágono por carretera.

**(14.4.2) Hexágonos Prohibidos:** Ninguna unidad puede avanzar hacia un hexágono o cruzar un lado de hexágono que esté prohibido hacerlo en el Movimiento Normal (9.4 - 9.6).

**(14.4.3) Hex y Lados de Hex Inundados:** Las unidades No Mecanizadas deben detener su avance al entrar en un hex Inundado, a menos que se entre y salga por la ruta de una carretera. Las unidades No Mecanizadas sólo pueden cruzar un lado de hex Inundado sin puente durante el primer hex de su avance. Las unidades Mecanizadas tienen prohibido entrar a un hex o lado de hex Inundado excepto por carretera.

**(14.4.4) Ríos:** Unidades Mecanizadas y No Mecanizadas sólo pueden cruzar un lado de hexágono de Río Mayor durante el primer hexágono de su avance. Los Ríos Menores no afectan al Avance Después del Combate.

# 15. MOVIMIENTO DE RESERVA Y COMBATE



## 15.1 Colocar Unidades en Reserva

Durante la Fase de Movimiento las unidades y apilamientos pueden ser declaradas "en Reserva" colocando un marcador de Reserva sobre ellas. Si no hay disponibles, el jugador propietario puede libremente retirar un marcador en uso y colocarlo sobre un nuevo apilamiento que poner en Reserva. En la Fase de Movimiento, una unidad puede ser colocada en Reserva si no se mueve o sólo gasta 1 PM. **El 1 PM no puede ser usado para entrar o salir de una EZOC.** Una unidad que comienza la Fase de Movimiento en una EZOC puede ser colocada en Reserva, siempre que no se mueva.

**RESTRICCIONES:** El número de apilamientos que pueden ser colocados en reserva está estrictamente limitado en todo momento, al límite de seis marcadores de Reserva para el Alemán y seis para el Aliado. Las siguientes unidades no pueden ser colocadas en Reserva:

- una unidad que ha recibido un Reemplazo ese turno
- una unidad marcada como Sin Suministro, Desorganizada o Reagrupar
- una unidad en la casilla de siguiente oleada
- una unidad que empieza a construir una IP

## 15.2 Fase de Movimiento de Reserva

Durante esta fase las unidades en Reserva pueden usar Movimiento Táctico o usar la mitad de su CM (redondeada hacia arriba). Reduce en dos la CM de las unidades Alemanes en Clima Despejado antes de calcular la mitad.

*EJEMPLO:* Una unidad Alemana con una CM de 5 usaría 3 PMs para Movimiento de Reserva en turnos Nublados o con Tormenta y 2 PMs en turnos de Clima Despejado.

## 15.3 Fase de Combate de Reserva

Durante esta fase las unidades en Reserva pueden atacar hexágonos adyacentes ocupados por enemigos. Se aplican las reglas normales para el combate. HQs, Brigadas Werfer, unidades Navales y Aéreas no tienen que estar en Reserva para otorgar apoyo al combate en esta fase.

## 15.4 Perdiendo el Estado de Reserva

Las unidades en Reserva pierden su estado de Reserva si atacan, sufren un cambio en su estado como se apunta más arriba (15.1), o finalizan una Fase de Recuperación amiga adyacentes a una unidad enemiga. El jugador en fase puede retirar marcadores de Reserva de sus unidades en cualquier momento.

# 16. FORTIFICACIONES

## 16.1 Posiciones Mejoradas (IPS)

**(16.1.1) Efectos:** Las unidades que defienden en un hexágono que contiene una Posición Mejorada reciben los siguientes beneficios:

- El atacante no puede ganar Desplazamiento por Blindaje (11.4).
- Pueden usar la columna de Posición Mejorada en la Tabla DD cuando realizan una Defensa Determinada.

**(16.1.2) Disponibilidad:** El número de IPs que el jugador Alemán puede construir por turno está determinado por la tirada en la Tabla de Clima. El jugador Aliado puede construir una IP USA y CW por turno de no Tormenta. No se pueden construir IPs durante los turnos de Tormenta, pero los que comenzaron en turnos previos pueden ser completados. La decisión de si construir una IP debe hacerse en el turno que son recibidos, no pueden acumularse. El número de IPs suministrados en el juego es el límite al número que pueden ser construidos (un jugador puede retirar un IP amigo para construir uno en un lugar diferente).

**(16.1.3) Proceso de Construcción:** Una unidad de Infantería (2.3.3) en Suministro, no Desorganizada, no Dispersada (20.2.3) que no se ha movido ni recibido un Reemplazo, puede comenzar a construir una IP en cualquier momento durante la Fase de Movimiento amiga. Una unidad construyendo una IP no puede ser colocada en Reserva y si está así marcada, pierde inmediatamente este estado. La construcción puede ocurrir en una EZOC. Coloca el marcador IP en su lado Bajo Construcción en el hexágono en ese momento. Si el hexágono aún contiene una unidad de Infantería amiga al comienzo de la siguiente Fase de Movimiento del jugador, la IP se completa y el marcador se gira. Ningún combate puede darse desde un hexágono con una IP en su lado Bajo Construcción.

**(16.1.4) Restricciones:** Debido al plan Alemán de devolver a los Aliados al mar en la primera semana, el jugador Alemán no puede construir IPs hasta el Turno 5. Las IPs no pueden construirse en hex de Ciudad o IP permanente (ver debajo); por lo demás, una IP puede construirse en cualquier terreno, incluyendo uno que contenga una Posición Fortificada.

**(16.1.5) Retirada:** Un marcador IP (boca arriba o bajo construcción) es inmediatamente retirado bajo cualquiera de las siguientes circunstancias:

- todas las unidades en el hexágono son eliminadas o forzadas a retirarse
- el hexágono no contiene unidades de combate amigas al final de la Fase de Suministro del jugador propietario.
- con un resultado de asterisco (\*) en la Tabla de Defensa Determinada.

**(16.1.6) Posiciones Mejoradas Permanentes:** Hay dos Posiciones Mejoradas permanentes impresas sobre el mapa (Osteck y Westeck). Nunca pueden ser retiradas y ambos jugadores pueden usarlas.

## 16.2 Unidades de Posición Fortificada Alemana



Las unidades de Posición Fortificada Alemanas deben ser consideradas como Posiciones Mejoradas con guarnición propia. Estas unidades no pueden mover ni atacar, sólo pueden defender. Pueden ser seleccionadas para una pérdida de paso y usadas como Unidad Líder en una Defensa Determinada.

Las Posiciones Fortificadas no tienen ZOC (8.1) y son de Apilamiento Libre (7.1). Las Posiciones Fortificadas que defienden por sí mismas no obtienen BDCs ni contribuyen al máximo número de BDCs obtenible por

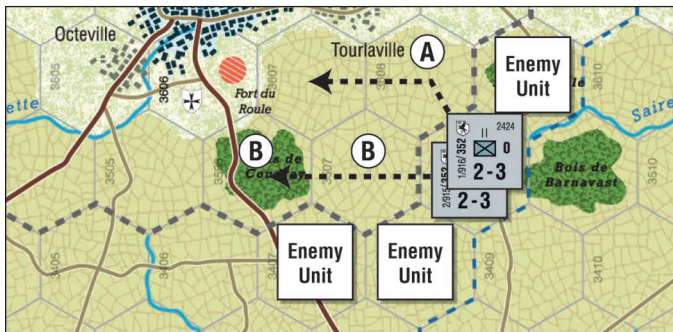
el apilamiento defensor (11.2). Evitan que el atacante gane un Desplazamiento por Blindaje (11.4). Las unidades Aisladas que puedan trazar Línea de Suministro a una Posición Fortificada reciben un +2 MtD a su tirada de Desgaste por Aislamiento (18.5). El jugador Alemán puede retirar una Posición Fortificada en cualquier momento durante su turno de jugador.

**NOTA DE DISEÑO:** Esto se hace frecuentemente para evitar dar al jugador Aliado una alta proporción en un ataque contra una Posición Fortificada cerca de la línea de frente Alemana.

### 16.3 Perímetro de Cherburgo

La línea perimetral alrededor de Cherburgo tiene los siguientes efectos:

- **COMBATE:** Las unidades Aliadas que ataquen a través del Perímetro tienen su factor de combate reducido a la mitad y no pueden ganar Desplazamientos por Blindaje (aunque tener unidades acorazadas en la FAP evitará que el defensor gane el Desplazamiento por Blindaje).
- **ZOCs:** Sólo para fines de retirada, las unidades Alemanas pueden ignorar las ZOCs Aliadas que se extienden a través (de fuera a dentro) del Perímetro de Cherburgo.



**EJEMPLO:** Las Unidades Alemanas pueden retirarse hacia el Perímetro de Cherburgo e ignorar las ZOCs Aliadas que se extienden a través de él. Pueden incluso usar la regla de Retirada de 1-Hexágono, ya que los hexágonos A y B no contienen EZOCs.

## 17. UNIDADES ESPECIALES

### 17.1 Unidades Ost



Las unidades Ost nunca pueden recibir Reemplazos y son retiradas del juego si reciben un paso de pérdida. Las unidades Ost no pueden mover en el Turno 1 (Día-D).

### 17.2 HQs

Los HQs tienen todas las características de las unidades de combate con las siguientes excepciones:



- Son un lugar de entrada para las unidades que lleguen del Montón de Eliminadas después de recibir un Reemplazo.
- Otorgan un modificador en la Tabla de Desgaste por Aislamiento (18.5).
- Son unidades de Libre Apilamiento (7.1).
- No pueden atacar, sólo defender.
- No pueden ser la Unidad Líder en una Defensa Determinada.
- No pueden Avanzar Después de Combate.
- **RANGO:** Tienen un rango de 5 hexágonos cuando otorgan Apoyo Defensivo o Desplazamientos por Artillería—trazados desde el HQ (sin contar) hasta el hexágono objetivo (incluido); el terreno y las unidades enemigas no afectan a este rango.
- **DESPLAZAMIENTOS ARTILLEROS:** HQs boca arriba, no Desorganizados y con suministro son una vía para Desplazamientos por Artillería. Cada Punto de Suministro gastado permite otorgar un desplazamiento a cualquier ataque dentro de rango. Los HQs Aliados

pueden otorgar hasta dos desplazamientos por combate (al coste de 2 Puntos de Suministro), los HQs Alemanes sólo pueden otorgar uno. Un HQ puede apoyar más de un ataque por turno, el límite de uno o dos desplazamientos sólo se aplica a cada batalla. Un HQ puede otorgar apoyo artillero a su propio hexágono y a otros incluso en un EZOC. Un HQ puede otorgar un desplazamiento artillero incluso si está apilado con una unidad que recibe un Reemplazo. HQs USA no pueden asistir unidades CW y HQs CW no pueden asistir unidades USA.

- **APOYO DEFENSIVO:** Al coste de un Punto de Suministro, las unidades HQ que están en suministro pueden otorgar un +1 MtD en la Tabla de Defensa Determinada, siempre y cuando la unidad defensora esté dentro de rango.
  - Las unidades HQ no pueden mover más de un hex y dar Desplazamientos por Artillería en el mismo turno. Los HQs que son forzados a retirarse o mueven más de un hex deben girarse a su lado "Movido". Los HQs vuelven a su lado "Listo" en cada Fase Inicial si son capaces de trazar una Línea de Suministro en ese momento.
  - Todos los HQs tienen un paso; el reverso se usa para indicar si el HQ ha movido como indica arriba.
  - Si un HQ es eliminado, puede ser reemplazado gastando un Reemplazo de Infantería. Podrá volver al juego en cualquier hex de Ciudad o Cabeza de Playa controlado y en Suministro.
  - **HQs ALEMANES:** Un HQ Alemán que sólo puede trazar Línea de Suministro a Cherburgo debe usar los Puntos de Suministro de la Fortaleza de Cherburgo (5.2 y 18.2), si sólo puede trazarlas hasta los hex de entrada del borde del mapa debe usar los Puntos de Suministro del 7º Ejército. Si puede trazar a ambos, puede usar cualquiera.
  - **CAEN:** La artillería Alemana localizada en el área de Caen el 6 de Junio está representada por los hexs de Ciudad de Caen. El jugador Alemán puede aplicar Desplazamientos por Artillería y Apoyo Defensivo a cualquier ataque o defensa dentro de 3 hexs de un hex de Ciudad de Caen controlado por el Alemán. Cada Desplazamiento o Apoyo Defensivo cuesta un Punto de Suministro del 7º Ejército.
- 2ª EDICIÓN:** Esto es una nueva regla que ayuda al jugador Alemán hasta la llegada del 47º Cuerpo Panzer HQ

### 17.3 Brigadas Werfer

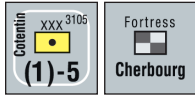


Las Brigadas Werfer son unidades de combate que otorgan Desplazamientos por Artillería y Apoyo Defensivo del mismo modo que los HQs, pero no requieren Puntos de Suministro ni estar en Suministro para ser usados. Cada vez que una Brigada Werfer otorga un desplazamiento o una MtD, gira la unidad—sólo pueden ser usadas una vez por turno. Vuelve a girarlas a su lado "Listo" cada Fase Inicial si son capaces de trazar Línea de Suministro en ese momento. Una Brigada Werfer puede usarse combinada con un HQ para otorgar dos desplazamientos en un ataque. Las Brigadas Werfer cuentan como los dos (uno en turnos de Tormenta) Desplazamiento por Artillería máximos por ataque Alemán.

Las Brigadas Werfer tienen las siguientes propiedades:

- Deben estar no Desorganizadas y localizadas dentro de tres hexs del hexágono atacado para otorgarle un Desplazamiento por Artillería o Apoyo Defensivo.
- Tienen un solo paso; el reverso se usa para indicar que ha disparado. Al contrario que los HQs, las Brigadas Werfer que mueven más de un hex o se retiran, no son giradas.
- No pueden atacar, sólo pueden defender.
- No pueden ser la Unidad Líder en una Defensa Determinada.
- Son unidades de Libre Apilamiento (7.1).
- Son reemplazadas gastando un Reemplazo Acorazado.
- No pueden Avanzar Después de Combate.

### 17.4 Artillería Cotentin y la Fortaleza de Cherburgo



La artillería Alemana localizada en la Península de Cotentin el 6 de Junio es representada por la unidad HQ artillera de Cotentin. Esta unidad actúa como un HQ de Cuerpo (gírala si mueve más de un

hex, etc). Puede otorgar un Desplazamiento por Artillería o Apoyo Defensivo sólo si puede trazar Línea de Suministro a un hex de Ciudad de Cherburgo y se gasta un Punto de Suministro del marcador de Suministro de la Fortaleza de Cherburgo en el Registro de Suministro. Una vez por partida, durante la Fase de Movimiento Alemán, el HQ Cotentin puede ser tomado de cualquier lugar del mapa y colocado en cualquier hex de Ciudad de Cherburgo controlado. Cuando todos los hex de Ciudad de Cherburgo son controlados por el Aliado, retira el HQ Cotentin del mapa.

### 17.5 Retirada de los Rangers USA y la 4ª Brigada de Servicios Especiales



Comprueba al comienzo de cada Turno del jugador Aliado si se aplican las condiciones para la retirada de esas unidades. Si es así, retíralas de inmediato

no hay penalización si son reducidas o eliminadas. Los dos Batallones Ranger son retirados, si no hay unidades Alemanas en cuatro hexes de Pointe du Hoc. La 4ª Brigada de Servicios Especiales es retirada, si no hay unidades Alemanas en cuatro hexes de Arromanches-les-Baines—ignora la SP en Longues-sur-Mer (2623) para esta regla, a menos que estés jugando con la Regla Opcional 28.3 (Baterías de Costa Alemanas). (La 1ª Brigada de Servicios Especiales puede permanecer sobre el mapa indefinidamente).

### 7.6 Unidades de Movimiento Restringido



Las unidades con una casilla negra alrededor de su CM no pueden mover hasta que sean liberadas. Son liberadas si, al comienzo de una Fase de Movimiento Alemana en el Turno 2 o más tarde, una unidad Aliada está dentro de dos hexes de su ubicación. Las unidades restringidas no pueden ser liberadas el Turno 1. Una vez liberadas, funcionan normalmente en todos los aspectos.

**CHERBURGO:** Las unidades Restringidas que comienzan dentro del Perímetro de Cherburgo pueden mover libremente dentro del perímetro antes de ser liberadas. Una vez sea liberada una de estas unidades, todas ellas podrán mover libremente fuera del Perímetro de Cherburgo.

### 17.7 Unidades Luftwaffe 88 Flak

Estas son unidades de Silueta con las siguientes propiedades y restricciones especiales:



- Nunca pueden ser reemplazadas.
- Las unidades aéreas deben modificar su tirada de Ametrallamiento en -1 si el hex objetivo contiene o es adyacente a una unidad 88 Flak (19.1.4).

### 17.8 Unidades de Ingeniero de Playa



El jugador Aliado tiene una unidad de Ingeniero de Playa por cada playa de invasión (excepción: Pointe du Hoc). Esta unidad llega el Turno 1 en la oleada siguiente y su presencia activa el hex de playa en que están ubicadas en un Hex de Entrada de Refuerzos y una Fuente de Suministro. No pueden mover ni atacar, sólo pueden defender. Son unidades de libre Apilamiento (7.1).

### 17.9 Cuadros y Pantallas de Cuadros



**(17.9.1)** Una unidad de 3 pasos en su lado reducido forma una unidad Cuadro cuando toma su segundo paso de pérdidas. Retira la unidad de 3 pasos del mapa y reemplázala con un Cuadro del tipo apropiado. La unidad de 3 pasos ocupa la casilla vacía en la Pantalla de Cuadros de donde fue sacado el Cuadro. La unidad de Cuadro debe cumplir cualquier resultado de retirada o Desorganización

en la TRC. Si no hay una unidad Cuadro disponible cuando una unidad de 3 pasos toma su segundo paso de pérdidas, no se crea ninguna ( la unidad de 3 pasos es eliminada permanentemente).

**(17.9.2) Propiedades:** Funcionan como cualquier unidad de combate, excepto que no pueden atacar. Ver 10.7

**(17.9.3) Recibiendo Reemplazos:** Una unidad Cuadro sobre el mapa recibe un Reemplazo de la misma manera que una unidad normal, pero en lugar de girar la unidad Cuadro, ésta vuelve a la Pantalla de Cuadros. Entonces la unidad ubicada en esa casilla de Cuadros es colocada sobre el mapa en el mismo hex donde estaba la unidad Cuadro. La unidad de 3 pasos vuelve en su lado reducido (2º paso) y marcada con un marcador de Reemplazo.

**(17.9.4) Eliminación de Cuadros:** Si una unidad Cuadro sobre el mapa es eliminada, se coloca encima de la unidad de 3 pasos que ocupa su casilla en la Pantalla de Cuadros. Esta unidad Cuadro no está disponible para ningún otro propósito, que devolver al juego la unidad de 3 pasos asociada por el proceso de Reemplazo (6.2). Para devolver una unidad de 3 pasos completamente eliminada al mapa, el primer Reemplazo debe gastarse en devolver su unidad Cuadro asociada (ubicada encima de la unidad eliminada en la Pantalla de Cuadros). El tipo de Reemplazo requerido es el mismo que requiere la unidad de 3 pasos que representa,

**(17.9.5) Pantalla de Cuadros:** Usa estas pantallas para mantener un control de qué unidad están representando los Cuadros. También son útiles para mantener un registro de la Victoria Automática Alemana (23.3)

## 18. SUMINISTRO Y AISLAMIENTO

El estado del Suministro se comprueba durante la Fase de Suministro. Las unidades incapaces de trazar Línea de Suministro (18.2) a una Fuente de Suministro (18.1) están "Sin Suministro". Las unidades ya marcadas como Sin Suministro que no puedan trazar Línea de Suministro de cualquier longitud, están "Aisladas".

### 18.1 Fuentes de Suministro

**UNIDADES ALEMANAS:** Las unidades Alemanas pueden trazar a cualquier Hexágono de Entrada del borde del mapa o a cualquier Hexágono de Ciudad de Cherburgo controlado.

**UNIDADES ALIADAS:** Las unidades Aliadas pueden trazar a cualquier hexágono de playa abierto o a un hexágono de Puerto Mulberry.

### 18.2 Línea de Suministro

Una Línea de Suministro (LdS) es una ruta de hexágonos contiguos de una unidad a una Fuente de Suministro. La ruta puede ser de hasta cinco hexágonos a una carretera y desde allí una longitud ilimitada a lo largo de la carretera por hexágonos contiguos de carretera hasta una Fuente de Suministro. La ruta no puede:

- cruzar un lado de hexágono Infranqueable o de todo mar
- entrar en un hexágono enemigo ocupado
- entrar en dos hexágonos vacíos consecutivos en EZOC
- cruzar o entrar en una Cadena ZOC enemiga
- la parte de carretera de la ruta no puede entrar en un hexágono de Villa o Ciudad controlado por el enemigo,

**NOTA:** La parte de "campo a través" de una ruta de suministro puede entrar y cruzar hexágonos y lados de hexágono Inundados y lados de hexágono de Ríos Mayores,

### 18.3 La Fase de Suministro



El Suministro es comprobado durante la Fase de Suministro del jugador propietario (nota que la LdS trazada para varios fines durante la Fase Inicial y la Fase de Reemplazo no afectan al estado de suministro de una unidad). Una unidad calificada en o sin suministro en este momento, se considera así hasta la próxima Fase de Suministro amiga. Si una unidad o apilamiento no puede trazar una LdS válida, recibe un marcador de Sin Suministro. Si la unidad ya estaba marcada así de un turno anterior, gira este marcador sobre su lado rojo. Si cualquier unidad o apilamiento amigo, llevando un marcador de Sin Suministro puede ahora trazar un LdS, se retira el marcador.

### 18.4 Penalizaciones por Sin Suministro

Una unidad que lleva un marcador de Sin Suministro sufre las siguientes penalizaciones:

- **COMBATE:** La unidad tiene su fuerza de combate reducida a la mitad cuando ataca.
- **MOVIMIENTO:** La unidad debe usar Movimiento Táctico (9.10) y no puede ser colocada en Reserva (15.1).
- **REEMPLAZOS:** La unidad no puede recibir Reemplazos.
- **IPs:** La unidad no puede empezar a construir una IP, pero puede completar una (16.1.3).

Las unidades Sin Suministro mantienen su Fuerza de Defensa al completo, efectos ZOC, CT y Valor de Blindaje.

**IMPORTANTE:** Las unidades que lleven un marcador de Sin Suministro sufren los efectos de arriba incluso si pueden trazar, más tarde, una LdS en el momento del combate, movimiento o recepción de reemplazos.

### 18.5 Desgaste por Aislamiento



**(18.5.1)** Las unidades no HQ que son marcadas con un marcador rojo de Sin Suministro y están adyacentes a, al menos, una unidad enemiga, sufren Desgaste por Aislamiento durante la Fase de Suministro del jugador propietario. Unidades Aisladas que no están adyacente a, al menos, una unidad enemiga, no tiran por Desgaste por Aislamiento. Para resolver el desgaste, tira un dado por cada unidad. Si la tirada es 1-4 la unidad reduce un paso. Un resultado de 5-6 no tiene efecto. Una unidad puede ser eliminada (pierde su último paso) debido a pérdida de pasos por Aislamiento.

#### (18.5.2) Modificadores a la Tirada de Dado:

+2 si la unidad puede trazar LdS a, al menos, una de los siguientes: un hex de Ciudad amiga controlado, una Posición Fortificada amiga (unidades Alemanas sólo), un hex de Costa (Aliado sólo) o un HQ amigo. Estos no son acumulativos,

+/-? la CT de la unidad,

*EJEMPLO:* Una unidad Alemana con CT +1 apilada con una Posición Fortificada (+2) sólo perdería un paso con una tirada de 1.

**(18.5.3) Desgaste y Posiciones Fortificadas:** Las Posiciones Fortificadas están exentas del Desgaste por Aislamiento, siempre que estén apiladas con una unidad de combate. Si todas las unidades de combate apiladas con ella son eliminadas por Desgaste de Aislamiento, la Posición Fortificada debe tirar por desgaste inmediatamente (p.e. en la actual Fase de Suministro). Las Posiciones Fortificadas ganan automáticamente un +2 por ser capaces de trazar LdS a una SP (p.e. a sí mismas).

**(18.5.4) HQs:** Los HQs Aislados nunca tiran por Desgaste por Aislamiento, pero son eliminados inmediatamente, si no pueden trazar una Línea de Suministro a una unidad amiga.

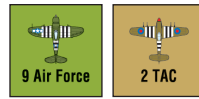
## 19. APOYO AÉREO Y NAVAL

### 19.1 Marcadores de Apoyo Aéreo

#### 19.1.1 Propósito

Comenzando en el Turno 2 y continuando en cada turno siguiente, el jugador Aliado recibe unidades aéreas de acuerdo a la tirada en la Tabla de Clima. Estas unidades pueden ser usadas para Apoyo Aéreo Ofensivo o Ametrallamiento. Cada unidad sólo puede usarse en una misión por turno

#### (19.1.2) Apoyo Aéreo Ofensivo



Hasta el Turno 17, sólo una unidad aérea por combate puede usarse para asistir a un ataque en tierra. Comenzando en el Turno 17 el jugador Aliado puede usar dos unidades por combate. Sumar una unidad aérea tiene el efecto de desplazar la TRC una columna a la derecha. No hay restricciones por terreno, rango o de otro tipo para el uso de una unidad Aérea en un ataque. Las unidades Aéreas de USA y CW pueden ser usadas para cualquier combate—la nacionalidad no restringe.

*NOTA DE DISEÑO:* El apoyo aéreo cercano aliado no estaba bien desarrollado a primeros de Junio. El 22 de Junio los Aliados probaron su primera operación de apoyo aéreo a gran escala en torno a Cherburgo.

#### (19.1.3) Apoyo Aéreo Defensivo (La Tabla de Jabos)

Esto sólo ocurre en turnos de Clima Despejado durante el turno del jugador Alemán. El efecto del Apoyo Aéreo Aliado es aleatorio y se determina por una tirada en la Tabla de Jabos justo antes de realizar cada ataque Alemán. El resultado indica desplazamientos de columna a la izquierda en la TRC o sin efecto. El Apoyo Aéreo Defensivo no se liga al número de marcadores de Apoyo Aéreo Aliado recibidos ese turno, ni utiliza dichos marcadores. Estos desplazamientos se aplican ANTES de calcular el desplazamiento de columnas neto (10.6).

*EJEMPLO:* Después que el jugador Alemán anuncia un ataque 4-1, el jugador Aliado tira en la Tabla de Jabos. La tirada es un 6 que resulta en tres columnas de desplazamiento, La proporción final es 1-1.

#### (19.1.4) Ametrallamiento

El ametrallamiento ocurre en la Fase de Combate Aliada (no en la Fase de Combate de Reserva Aliada) antes de resolver cualquier combate terrestre. Una unidad Aérea puede ametrallar un hexágono que contenga una o más unidades Acorazadas de Silueta Alemanas que no sean de Bosque o Ciudad. Todas las misiones de ametrallamiento deben ser asignadas antes de resolver alguna, Un máximo de una unidad por hex antes del Turno 17 y dos después. Tira un dado por cada unidad Acorazada de Silueta en el hex; una tirada de 1-5, no hay efecto; pero una tirada modificada de 6 la unidad pierde un paso. Una unidad puede perder su último paso de este modo. El ametrallamiento no tiene efecto en unidades Acorazadas que no sean de Silueta.

**MODIFICADOR AL DADO:** Modifica la tirada por lo siguiente:

-1 si el hex objetivo contiene o está adyacente a una unidad 88 Flak (no una unidad 88 AT)

+1 si la unidad objetivo está usando Movimiento Estratégico

*2ª EDICIÓN:* Las unidades ya no quedan Desorganizadas de este modo.

### 19.2 Marcadores de Apoyo Naval



El jugador Aliado tiene cuatro marcadores de Apoyo Naval, dos US y dos Británicos. Cada uno puede usarse una vez por Turno de Juego como un desplazamiento de Apoyo Naval en un ataque o un +1 MtD en la Tabla de Defensa Determinada. Además, los marcadores de Apoyo Naval pueden usarse para suprimir las Baterías de Costa Alemanas (28.3 si se juega con esta Regla Opcional). Un máximo de un marcador Naval puede usarse en cada ataque o defensa. El hex objetivo (donde están las unidades defensoras) debe estar dentro de la Zona de Bom-



**EJEMPLO:** El jugador Aliado ataca una Posición Fortificada con Apoyo Naval y Acorazado. El jugador Aliado no gana Desplazamiento por Blindaje contra una Posición Fortificada, pero recibe uno por la unidad Naval. La Posición Fortificada no obtiene ningún BDCs. La proporción es  $9-2 = 4-1$ , con desplazamientos a la derecha por CT y Apoyo Naval =  $6-1$

bardeo Naval para ser apoyado (excepción, ver Cherburgo debajo). Los marcadores de Apoyo Naval Británicos sólo pueden apoyar unidades del 2º Ejército Británico y los de Apoyo Naval USA sólo a las del 1er Ejército USA (2.3.4). El Apoyo Naval no está disponible en turnos de Tormenta y se considera aparte de los Desplazamientos por Artillería de HQ.

**APOYO OFENSIVO:** Otorga 1 desplazamiento a la derecha en la TRC.

**APOYO DEFENSIVO:** Otorga un +1 MtD en la Tabla de Defensa Determinada.

Los marcadores de Apoyo Naval usados para otorgar Apoyo Naval son girados para indicar que han sido usados. Estos marcadores son girados de vuelta a su lado disponible durante la Fase Inicial.



**Bombardeo Especial de Cherburgo:** Una vez por partida, el jugador Aliado puede usar los dos marcadores de Apoyo Naval USA para un Apoyo Naval Ofensivo contra hexes dentro del Perímetro de Cherburgo. Ambos marcadores deben ser usados en el mismo turno (en diferentes hexágonos) y esto evita su uso en otro lugar dentro de la Zona de Bombardeo Naval ese turno.

**NOTA DE DISEÑO:** Debido a las baterías de costa Alemanas en torno a Cherburgo, la Marina USA evitó este área durante la campaña, excepto para una misión el 25 de Junio en apoyo de la batalla de Cherburgo.

## 20. EL TURNO DE INVASIÓN

### 20.1 Secuencia de Juego del Turno 1

La secuencia de juego para el turno inicial del Juego de Campaña es como sigue:

#### A. Fase Especial de Invasión

- Tira por Dispersión de todas las unidades aerotransportadas (20.2).
- Realiza todos los combates de invasión (20.3)

#### B. Realiza el Turno del Jugador Alemán (20.4).

**C. Realiza el Turno del Jugador Aliado (20.5).** Esto incluye la Fase de Suministro Aliada—Las unidades aerotransportadas no obtienen un pase libre en el Turno 1 como en otros juegos.

No hay Fase Inicial en el Turno 1. El Clima es automáticamente Nublado-2. Ningún jugador recibe Puntos de Suministro o Reemplazo. El jugador Aliado recibe sus marcadores de Apoyo Naval para usar en los Turnos de jugador Aliado y Alemán (no durante la Fase Especial de Invasión).

### 20.2 Dispersión Aerotransportada

**(20.2.1) Proceso:** El jugador Aliado coloca sus unidades aerotransportadas en sus hexes de lanzamiento (estos hexes y el nombre de la unidad están impresos sobre el mapa) y tira un dado por cada unidad en la Tabla de Dispersión Aerotransportada. El resultado puede causar Dispersión y pérdida de pasos.

#### (20.2.2) Explicación de los Resultados:

**S:** La unidad está Dispersada.

**S1:** La unidad está Dispersada y pierde un paso. Anota un Reemplazo Aerotransportado de la nacionalidad apropiada en la Tabla de Registro General.\*

**S2:** La unidad está Dispersada y pierde dos pasos. Anota un Reemplazo Aerotransportado de la nacionalidad apropiada en la Tabla de Registro General.\* Nota que un paso se pierde permanentemente y el otro sólo temporalmente.

\*Las unidades Aerotransportadas pueden usar estos Reemplazos para recuperar pasos perdidos empezando el Turno 2. No más de un Reemplazo Aerotransportado puede usarse por División, por turno.

**(20.2.3) Efectos de la Dispersión:** Las unidades Dispersadas:

- no pueden mover o atacar
- no pueden recibir Reemplazos
- no pueden construir IPs
- no pueden formar Cadenas ZOC ni ayudar para facilitar una. No obstante, tienen ZOC



Usa marcadores de Dispersado para indicar una unidad Aerotransportada Dispersada. Estos marcadores se retiran en la Fase de Recuperación Aliada. Una unidad Dispersada mantiene su fuerza de defensa completa y puede realizar Defensa Determinada. Una unidad Dispersada que se retira es marcada con un marcador de Desorganizada, pero mantiene el de Dispersada. El único efecto adicional es que ya no puede ser la Unidad Líder en una Defensa Determinada.

**(20.2.4) Unidades de Planeadores:** Dos unidades de planeadores llegan al final de la Fase Inicial del Turno 2—antes de que mueva el jugador Alemán. Estas unidades deben tirar por Dispersión, pero reciben un +1 MtD. Si su zona de aterrizaje está ocupada por el enemigo (EZOCs y Cadenas ZOC se ignoran), deben ser retrasadas un turno y aterrizar en un hexágono diferente dentro de 4 hexágonos de su hexágono previsto (cualquier terreno excepto Ciudad, Inundado y Todo Mar). El jugador Aliado puede escoger el hexágono en el siguiente turno al momento del aterrizaje. El hexágono debe estar libre de EZOCs y unidades enemigas.

Si el hexágono de aterrizaje de la unidad de planeadores está apilado al máximo en la Fase Inicial del Turno 2, retrasa el aterrizaje hasta el comienzo de la Fase de Movimiento Aliada. Si el hexágono de aterrizaje no puede ser desocupado para permitir el aterrizaje (debido a Cadenas ZOC, etc.), la unidad se retrasa como se apuntó arriba.

**(20.2.5) 327/101 Regimiento de Planeadores:** Esta unidad llega sobre las playas en el Día-D, no tira por Dispersión. Es tratada como cualquier otra unidad de la siguiente oleada.

### 20.3 Combate de Invasión

#### (20.3.1) En General

En cada hex de desembarco de playa, el jugador Aliado usa las unidades de Asalto de la "Allied At Start Card" para el Asalto Inicial. No se calcula ninguna proporción, en cambio, usa la TRC especial de Invasión impresa en la página final de este libro de reglas.

**EJEMPLO:** Playa Utah usa la columna Utah, mientras Pointe du Hoc usa la columna Otras (All Others).

### (20.3.2) Resultados de la TRC

Los resultados en la TRC de Invasión son los mismos que en la TRC normal, excepto el resultado A2/D1 (ver abajo) y que un avance de 2 hex sólo se permite en unos pocos resultados (ver 20.3.6). Todas las pérdidas del atacante deben ser tomadas de unidades tipo Infantería. Los batallones de tanques sufren pérdida de pasos de acuerdo a la Tabla de Tanques DD. No se permite realizar Defensa Determinada en Combates de Invasión. Todas las Posiciones Fortificadas de playa sólo tienen un paso y serán eliminadas a menos que ocurra un resultado de Omaha Sangrienta (20.3.3).

**A2/D1:** El atacante pierde dos pasos (determinados por el jugador Aliado) y la SP Alemana es eliminada.

### (20.3.3) Omaha Sangrienta

Si el jugador Aliado tira un 1 en su ataque a Omaha, debe perder un paso y volver a tirar en la columna Omaha. Esto puede ocurrir varias veces. Si debido a una serie de malas tiradas, el jugador Aliado falla en expulsar la unidad Alemana y sus dos regimientos de asalto caen a su nivel de Cuadro, el desembarco en ese hex falla. Los Cuadros son devueltos a la Casilla de la Playa de Omaha.

### (20.3.4) Los Ranges en Pointe du Hoc



Si se saca un 1 en el Combate de Invasión (A2/D1) el desembarco falla, el 2º Batallón es eliminado y el 5º Batallón debe desembarcar en Omaha como parte de la siguiente oleada. Si el 2º Batallón no es eliminado, hay aún una oportunidad de que el 5º Batallón pierda la señal para reforzar (como sucedió históricamente) y desembarcará en Omaha. Inmediatamente después que el 2º Batallón desembarque, tira un dado: con un 1-3, coloca al 5º Batallón en Pointe du Hoc; con otro resultado es desviada a la Casilla "Follow-up" de Omaha.

### (20.3.5) Batallones de Tanques DD en el Asalto Inicial

Un batallón de tanques DD acompaña cada uno de los ocho asaltos de invasión (todos excepto Pointe du Hoc). Después de resolver los Asaltos de Playa, tira un dado por el batallón de tanques en el Asalto Inicial—ver la Tabla de Tanques DD impresa en la página final de este libro de reglas. Una tirada de 1-3 resulta en una pérdida de paso para el batallón de tanques, un 4-6 no tiene efecto. Esta pérdida de paso no afecta a la tirada para el Combate de Invasión.

*NOTA DE DISEÑO:* Esto representa las pérdidas de tanques en su carrera a la playa (muchos tanques Duplex Drive se hundieron en el fuerte oleaje) y por el fuego enemigo una vez llegaron a la playa.

### (20.3.6) Avance Después del Combate en Combate de Invasión

Una vez la playa ha sido asaltada con éxito (p.e. con un resultado distinto de A1), las unidades Aliadas atacantes pueden avanzar uno o dos hexes, dependiendo de la TRC. El primer hexágono de avance debe ser hacia el hexágono de playa. Con un resultado Adv1, las unidades Aliadas avanzan hacia el hexágono de playa desalojado y se paran. En la Playa de Omaha, si la primera tirada del jugador Aliado es un A1, entonces el mejor avance que las unidades Aliadas pueden lograr en esa playa es de un hexágono, con independencia de cualquier tirada posterior.

## 20.4 Turno 1 del Turno de Jugador Alemán

Después de la Fase Especial de Invasión, el juego vuelve a su secuencia normal, comenzando con el Turno del Jugador Alemán. Todas las unidades Alemanas pueden mover su Capacidad de Movimiento completa en el Turno 1, excepto las siguientes:

- Las unidades de Movimiento Restringido (17.6) y todas las unidades Ost no pueden moverse en todo el Turno 1.
- Todas las unidades de la 21ª División Panzer tienen una Capacidad de Movimiento de 3 en el Turno 1.

El Movimiento Estratégico y el Movimiento en Camión NO PUEDE ser usado en el Turno 1.

## 20.5 Turno 1 del Turno del Jugador Aliado

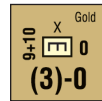
**(20.5.1)** El jugador Aliado realiza ahora un turno de jugador normal. Sus refuerzos para el Turno 1 son aquellos en la Oleada Siguiente..

**(20.5.2) Oleada Siguiente:** Las unidades en la Casilla "Follow-up" (incluyendo el Regimiento de Planeadores USA 327/101 y cualquier unidad HQ o Ingenieros) desembarca en la Fase de Movimiento Aliado como Refuerzos y deben seguir todas las reglas que rigen los refuerzos (deben usar Movimiento Táctico, reducir a la mitad su Fuerza de Combate, etc.). Coloca un marcador de Reagrupar en unidades "Follow-up" que finalicen su movimiento adyacente a una unidad enemiga, como recordatorio de su Fuerza de Ataque reducida a la mitad.

**(20.5.3) Desembarco Retrasado:** Si el apilamiento las prohíbe desembarcar, las unidades "Follow-up" deben esperar hasta el siguiente turno para hacerlo. Pueden esperar más si es necesario. Las unidades que desembarcan desde la casilla "Follow-up" no cuentan contra el límite de Punto de Refuerzo por cada playa, ni contra los Puntos de Refuerzo que el jugador Aliado recibe en ese turno, Las unidades "Follow-up" retrasadas no están obligadas a desembarcar antes de la llegada de nuevos refuerzos—el jugador Aliado puede determinar el orden.

# 21. CABEZAS DE PLAYA, MULBERRIES Y EVACUACIONES

## 21.1 Apertura y Cierre de Playas y Mulberries



**(21.1.1) Apertura:** Una playa está abierta (activada) si un Ingeniero Aliado está en uno de sus hexes (o hex en el caso de las Playas Utah y Sword). El Mulberry Británico está abierto cinco turnos después que Arromanches esté controla-

do por el Aliado y no haya unidades de combate Alemanas adyacentes al hex. El Mulberry USA está abierto cinco turnos después que no haya fuerzas Alemanas en o adyacentes a los dos hexes de playa en Omaha. Comprueba si las condiciones de arriba se cumplen durante la Fase Inicial de cada turno. Si se cumplen, coloca el marcador(es) de Construcción de Mulberry en el Registro de Turno cinco turnos desde el turno actual (ver ejemplo). El Mulberry se completa en la Fase Inicial, cuando ese turno llegue. Cuando se complete coloca el marcador de Mulberry Británico en el hex de Arromanches-les-Bains y el USA en cualquier hex Playa de Omaha.

*EJEMPLO:* Si Arromanches-les-Bains es controlada por el Aliado en la Fase Inicial del Turno 2 y no hay unidades Alemanas adyacentes, coloca el marcador de Mulberry Británico en el Turno 7 (2+5=7) del Registro de Turno. Éste estará listo en esa Fase Inicial.

**(21.1.2) Retrasando la Construcción:** Una vez se ha iniciado la construcción de un Mulberry, el jugador Alemán puede retrasar su construcción teniendo una unidad adyacente al lugar del Mulberry (en Omaha esto significa cualquier hex). Al comienzo de cada turno Aliado donde una unidad Alemana esté adyacente a un hex de Mulberry en construcción, mueve el marcador de ese Mulberry un turno adelante en el Registro de Turno (p.e. aumenta en uno el Turno en que será completado).

**(21.1.3) Efectos del Mulberry:** Hasta que el Mulberry de una nacionalidad esté terminado (5.0) el jugador Aliado sólo recibe 1 Punto de Suministro para esa nacionalidad y no puede usar Puntos de Refuerzo para traer Puntos de Suministro. Una vez se ha terminado, esa nacionalidad recibe 2 Puntos de Suministro por turno y puede comprar Puntos de Suministro adicionales con Puntos de Refuerzo (6.5).

**(21.1.4) Cierre:** Si una unidad de Ingenieros Aliada es eliminada de una cabeza de playa, esta cabeza de playa está cerrada hasta que el Aliado pue-

da reemplazar la unidad eliminada y desembarque de nuevo en la playa. Una unidad de Ingeniero de Playa es la única unidad que puede desembarcar en una cabeza de plaza cerrada, y sólo en un hex amigo controlado. Si el jugador Alemán captura un hex de Mulberry después de que esté construido o siendo construido, es eliminado permanentemente.

### 21.2 Evacuación

Durante la Fase de Movimiento, una unidad Aliada puede mover desde un hexágono de playa abierto a la Tarjeta "In Britain" gastando toda su Capacidad de Movimiento. Se puede evacuar mientras se está en EZOC. Hasta dos unidades (de cualquier tamaño) pueden evacuar por turno de cada hexágono de playa. Esto no cuenta PRs (6.5) ni cuenta contra la capacidad de la playa. Las unidades pueden desembarcar al mismo tiempo que otras están evacuando desde ese hexágono de playa.

Las unidades que han sido evacuadas a la Tarjeta "In Britain" pueden recibir Reemplazos normalmente y volver al juego usando el proceso de Refuerzo Aliado (6.5).

Además de las evacuaciones de playa, los Rangers (sólo) pueden evacuar desde Pointe du Hoc a la Tarjeta "In Britain" y volver más tarde al juego por 1 PR por batallón. Sin embargo, una vez retirados (17.5) son eliminados de la partida permanentemente.

*NOTA DE DISEÑO: Ocasionalmente, las unidades Aliadas en Omaha serán diezmadas y cercadas en la playa. Esta regla permite al jugador Aliado evacuar las unidades reducidas y traerlas a fuerza completa en la Oleada Siguiente.*

## 22. REGLAS ESPECIALES

### 22.1 Cooperación Aliada y la Línea Frontera del Ejército Aliado

**(22.1.1) Cooperación Aliada:** Unidades del Ejército USA no pueden participar en el mismo combate con unidades CW y viceversa.

**(22.1.2) La Línea Frontera del Ejército Aliado:** Las unidades Aliadas pueden mover y atacar un máximo de un hexágono más allá de la Línea Frontera del Ejército. Las unidades Aliadas no pueden atacar ni Avanzar Después del Combate hacia un hexágono, que esté dos o más hexágonos al otro lado de esta Línea. Si una unidad Aliada debe retirarse más allá de un hex a través de este límite, debe mover de vuelta durante el próximo Turno del Jugador Aliado. Si no es capaz, debe permanecer en su actual hexágono hasta ser capaz de mover como se indica arriba. La Línea finaliza en la fila de hexágono 16xx, así que las unidades Aliadas pueden operar a ambos lados de ella, siempre que permanezcan al sur de la fila de hex 16xx. Además de esto, la Línea Frontera no tiene efecto en el combate.

### 22.2 Retirada de División Aerotransportada

La Retirada Aerotransportada ocurre en la Fase Final. Si todas las unidades sobre el mapa de una División Aerotransportada están en suministro y no adyacentes a una unidad enemiga, la División puede ser retirada de vuelta a Inglaterra. Todas las unidades supervivientes de esa División deben ser retiradas juntas—ninguna puede ser dejada atrás. Una vez se ha retirado una División, nunca puede volver al juego. Si una unidad de esa División está en nivel Cuadro, la unidad Cuadro es devuelta a la Plantilla de Cuadros y la unidad en esa casilla es retirada—Cuadros retirados NO cuentan para el número de Cuadros por Victoria Automática. Las unidades eliminadas Aerotransportadas no se retiran, por lo tanto, cuentan para la Victoria Automática,

*NOTA DE DISEÑO: Historicamente, las Divisiones Aerotransportadas USA fueron retiradas a primeros de Julio. Un jugador puede retirarlas en Junio para tener más unidades de Cuadro disponibles. Ver Condiciones de Victoria Automática debajo.*

## 23. VICTORIA AUTOMÁTICA

### 23.1 En General

El juego finaliza de inmediato si un jugador logra una Victoria Automática.

### 23.2 Victoria Automática Aliada

El jugador Aliado gana, si tiene **tres o más**, unidades en suministro en el borde este o sur del mapa al final del Turno del Jugador Alemán, todas las Playas Aliadas están abiertas (21.1.1), y los cuatro hexágonos de Ciudad de Caen son controlados por el Aliado.

### 23.3 Victoria Automática Alemana

El jugador Alemán gana, si logra uno de lo siguiente durante la Fase Final:

- cerrar tres o más Playas Aliadas y/o hexágonos Mulberry (incluyendo Sword, pero no Pointe du Hoc)
- eliminar o reducir a nivel Cuadro siete unidades USA de 3 pasos
- eliminar o reducir a nivel Cuadro cinco unidades Británicas de 3 pasos

Las unidades Canadienses, y cualquier unidad con dos pasos o menos (incluyendo las Brigadas de Servicio Especial) no cuentan para la Victoria Automática.

*NOTA DE DISEÑO: La Victoria Automática representa un nivel de bajas en el bando Aliado que impactará en la moral de las tropas y causará la pérdida de confianza en tu mando. Si el jugador Aliado comienza a ir bajo de unidades Cuadro Británicas o USA, debería considerar retirar una División Aerotransportada (22.2).*

## 24. EL JUEGO DE CAMPAÑA

### 24.1 Duración de la Partida

Este escenario va del 6 de Junio al final del juego (22 turnos). Comienza con la Fase Especial de Invasión.

### 24.2 Despliegue

**ALEMÁN:** El jugador Alemán debería colocar primero todas sus unidades en la Tarjeta Alemana "At Start" y en la Tarjeta de Refuerzos correspondiente. Luego trasladar las unidades de la Tarjeta "At Start" al mapa. Los hexágonos de comienzo están impresos en negro sobre el mapa.

**ALIADO:** El jugador Aliado coloca todas sus unidades o bien en la Tarjeta "In Britain" o en la Tarjeta Aliada "At Start". Una vez hecho esto, puede trasladar al mapa sus unidades Aerotransportadas (en sus hexágonos de lanzamiento) y sus otras unidades (en las Plantillas de Desembarco). El juego comienza con la Dispersión Aerotransportada.

### 24.3 Victoria en el Juego de Campaña

**(24.3.1) Victoria Aliada:** Si el juego no finaliza debido a una Victoria Automática (23.0), el jugador Aliado gana obteniendo **10 PV** al final del juego. El jugador Aliado gana 1 PV por cada hex de Villa elegible y 2 PV por cada hex de Ciudad elegible que controle (2.2.5) y pueda trazar LdS. Sólo hexes de Ciudad y Villa que estén en el lado Alemán en la Línea de Frente Histórico de 27 de Junio O dentro del Perímetro de Cherburgo, cuentan para los PV. El jugador Alemán gana 1 PV por cada hex de Villa y 2 PV por cada hex de Ciudad en el lado Aliado (norte) de la Línea de Frente Histórica de 27 de Junio que esté bajo su control y pueda trazar una LdS a un **Hex de Entrada del borde del mapa (Cherburgo no puede ser usado como Fuente de Suministro para este fin)**. El jugador Alemán no gana PV por hexes de Ciudad y Villa que controle en su lado (sur) de la Línea de 27 de Junio, Resta los PV Alemanes de los Aliados para obtener el total de PV Aliados.

*2ª EDICIÓN: La frase en negrita es un cambio de la primera edición.*

**(24.3.2) Victoria Alemana:** Evitar que el jugador Aliado consiga sus condiciones de victoria.

*EJEMPLO 1: El jugador Aliado ha capturado todos los hexágonos de Villa y Ciudad dentro de la Península de Cherburgo (valor de 9 PV) más el hexágono de Villa de Buron (1 PV). El debería ganar la partida, siempre que el jugador Alemán no controle ningún hexágono de Villa o Ciudad en el lado Aliado de la Línea de Frente Histórica de 27 de Junio.*

*EJEMPLO 2: El 1er Ejército USA ha tenido éxito aislando la península, pero sólo ha tomado dos hexágonos de Ciudad de Cherburgo y dos hexágonos de Villa dentro del Perímetro de Cherburgo (6 PV). El 2º Ejército Británico lo ha hecho bien—tomando Buron y Épron al norte de Caen (2 PV), y dos hexágonos de Ciudad de Caen (4PV), para un total de 12 PV. El jugador Alemán controla sólo un hexágono de Villa al norte de la Línea de 27 de Junio que pueda trazar un LdS a un Hexágono de Entrada del borde del mapa, dándole 1 PV; lo que resulta en un total de 11 PV para el Aliado y la victoria.*

## 25. MINI JUEGO DE 7 TURNOS

### 25.1 Detalles del Juego

Usa todas las reglas del Juego de Campaña, despliegue, Refuerzos, pero el juego finaliza cuando acabe el Turno 7.

**Duración del Juego:** Siete turnos, desde el Turno 1 (6 de Junio) al fin del Turno 7 (12 de Junio), Comienza con la Fase Especial de Invasión.

**Mapa:** Se usa todo el mapa.

### 25.2 Victoria

Además de por Victoria Automática, el jugador Aliado gana, si consigue 14 PV. El jugador Alemán gana, evitando que el Aliado logre esto. Los PV se calculan al final del Turno 7 y se consiguen como sigue:

- 3 PV: LAS PLAYAS ESTÁN UNIDAS: Por controlar una carretera que vaya desde la Playa Juno a Ste-Mere-Église. La carretera debe estar libre de unidades Alemanas y EZOCs. Las unidades Aliadas cancelan las ZOCs Alemanas en el hexágono que ocupan, para este fin.
- 2 PV: Por el hexágono de Ciudad de Bayeux y por cada hexágono de Ciudad fuera de la Zona de Bombardeo Naval Aliada.
- 1 PV: Por cada hexágono de Villa más allá de la Línea de Bombardeo Naval Aliada.
- 1 PV: Por cada hexágono de lanzamiento Aerotransportado (9 en total) No cuentan hexágonos de aterrizaje de Planeadores,
- -2 PV: Por cada unidad de Ingeniero de Playa que no esté presente en su Playa.

## 26. ESCENARIO DE CHERBURGO

### 26.1 Detalles del Juego

**Despliegue:** Usa la Tarjeta de Cherburgo "At Start".

**Duración del Juego:** 12 Turnos, desde el Turno 1 (6 de Junio) al fin del Turno 12 (17 de Junio). Comienza con los lanzamientos Aerotransportados USA y el Combate de Invasión en Playa Utah.

**Mapa:** Las unidades Aliadas no pueden mover o atacar a través de la Línea de Progreso Histórico de 27 de Junio. Las unidades Alemanas pueden cruzar atrás y adelante de esta línea libremente. Las unidades Alemanas pueden usar el área sur de esta línea como refugio seguro. Las unidades Alemanas en el área sur de esta línea pueden ser usadas para formar Cadenas ZOC. Ninguna unidad de ningún bando puede entrar en la fila de hexágonos xx15.

### 26.2 Observaciones

**1. Suministro:** Las unidades Alemanas pueden trazar suministro tanto a Cherburgo como a cualquier carretera que se dirija al sur a través de la Línea de Frente Histórico de 27 de Junio (p.e. asume que la carretera está limpia de unidades/ZOCs Aliadas más allá de esta Línea).

**2. Puntos de Suministro:** El jugador Alemán comienza con tres Puntos de Suministro (usa el marcador de Fortaleza de Cherburgo). Comenzando el Turno 2 el jugador Alemán recibe un Punto de Suministro adicional con una tirada de Clima de 1-3 (cualquier turno que no sea Clima Despejado). El Aliado recibe un Punto de Suministro USA gratis cada turno sin Tormenta más, desde el Turno 7 (ver abajo), aquellos que trae usando sus PRs .

**3. Reemplazos:** Comenzando el Turno 3, ambos bandos pueden recibir Reemplazos. El jugador Alemán recibe un Reemplazo de Infantería con una tirada de Clima de 5. Este Reemplazo sólo se puede usar en unidades de CT 0 o -1 y no puede ser guardado. El jugador Alemán también puede usar un Reemplazo Acorazado durante el curso del escenario en cualquier turno de Tormenta (excepción: si se juega con la regla opcional Fecha Histórica de Tormenta, este refuerzo puede ser usado siempre que salga un 1 en la tirada de Clima). Indícalo colocando el marcador de Repl Acorazado Alemán en la casilla "1" al comienzo del escenario; pero recuerda que sólo puede ser usado durante un turno de Tormenta. Si ningún turno de Tormenta sucede, el Reemplazo se pierde. El jugador Aliado usa la Tabla de Clima y recibe los Reemplazos USA que indique la tabla, si la tirada de Clima es impar (1,3, o 5); no recibe Reemplazos con una tirada par (2,4 o 6).

**4. Unidades Aéreas y Navales:** El jugador Aliado sólo recibe una unidad Naval por turno sin Tormenta (excepción: el turno del Bombardeo Especial de Cherburgo recibe dos). La Tabla de Clima determina el número de unidades Aéreas USA que recibe, hasta un máximo de dos por turno. Las unidades Aéreas y Navales CW no se usan.

**5. Posiciones Mejoradas:** Comenzando el Turno 5, el jugador Alemán puede construir una IP cada turno que el Clima es Nublado (2 o 3). El jugador Aliado puede construir uno por turno sin Tormenta.

### 6. Refuerzos Alemanes:

- 10 de Junio (Turno 5): 3/1050/77 (2-3) en La-Haye-du-Puits (hexágono 2506).
- 11 de Junio (Turno 6): 1049(-)/77 (4-3), y 2/1050/77 (2-3) en La-Haye-du-Puits (hexágono 2506).

### 7. Refuerzos Aliados:

Comenzando el Turno 2 el jugador Aliado recibe 3 PRs USA por turno Nublado y 4 PRs USA por turno Despejado. Los PRs no pueden ser usados para Puntos de Suministro hasta el Turno 7 (cuando el Mulberry en Omaha se considera completado). Todas las unidades en la Tarjeta "In Britain" están disponibles para refuerzos, excepto la 2ª División de Infantería USA y la 2ª División Acorazada.

### 26.3 Reglas Especiales

**(26.3.1) Como Ganar:** La Victoria Automática no se usa en este escenario. El jugador Aliado gana controlando Carentan y logrando uno de lo siguiente:

- tener al menos, una unidad no HQ en suministro dentro del Perímetro de Cherburgo en la Fase Final del Turno 12
- aislar la península (p.e. ningún hexágono de Ciudad de Cherburgo puede trazar un LdS al borde sur del mapa)

El jugador Alemán gana evitando la victoria del jugador USA.

**(26.3.2) 101 Aerotransportada:** Comenzando el Turno 3, las unidades de la 101 Aerotransportada sólo pueden mover y/o atacar hacia hexágonos dentro de 4 hexágonos de Carentan (hexágono 2512). Si, por cualquier razón, una unidad de la 101 Aerotransportada comienza una

Fase de Movimiento fuera del rango requerido de Carentan, debe intentar de inmediato mover dentro del rango requerido y no puede atacar hasta estar dentro de ese rango. Retira del juego las dos unidades del 6FJ durante la Fase Final, si Carentan es ocupada por los Aliados.

**(26.3.3) 82ª Aerotransportada:** Comenzando el Turno 3, la 82ª División Aerotransportada se encarga de defender el flanco sur. Como las unidades Alemanas en este flanco están abstraídas, las unidades de la 82 sólo pueden mover y/o atacar unidades Alemanas dentro de 3 hexágonos de un hexágono de Lanzamiento Aerotransportado de la 82 (hexágonos 2710, 2810 y 2811). P.e. Valognes está 4 hexágonos del hex de Lanzamiento Aerotransportado de la 82 más cercano, así que no puede ser atacado o penetrado. Si, por cualquier razón, una unidad de la 82 comienza una Fase de Movimiento fuera del rango requerido más arriba, debe intentar mover de inmediato dentro de él y no puede atacar hasta que esté dentro.

**(26.3.4) Marcadores:** El jugador Alemán no puede usar los marcadores de Movimiento Estratégico o de Camión.

## 27. MULTIJUGADOR

Normandy '44 puede ser jugado fácilmente por tres o cuatro jugadores.

**ALIADO:** Las fuerzas Aliadas se dividen en dos grupos—fuerzas USA (1er Ejército) y fuerzas CW (2º Ejército Británico). Cada jugador controla sus fuerzas respectivas y el jugador propietario debe estar de acuerdo en que unidades Aéreas apoyen combates que no tengan unidades de su propio Ejército involucradas.

**ALEMÁN:** Cuando dos jugadores juegan en el bando Alemán, uno controlará las fuerzas que se enfrentan al 2º Ejército Británico y el otro las que lo hagan al 1er Ejército USA. Usa la Línea Frontera del Ejército Aliado para determinar quién controla qué fuerzas, aunque las unidades son libres de mover a un lado y otro de esa Línea a gusto de los jugadores Alemanes. Los Refuerzos que entran en un Hexágono de Entrada Verde son controlados por el jugador que se enfrenta a USA; el resto por el que se enfrenta a CW. Cada turno divide los Puntos de Suministro de modo conveniente. Un jugador usa el marcador de Punto de Suministro del 7º Ejército y de la Fortaleza de Cherburgo para todas las unidades que se enfrentan al 1er Ejército Americano; y el otro jugador, usa el marcador del Panzergruppe Oeste (5º PzA) para todas las unidades que se enfrentan al 2º Ejército Británico. Si hay un desacuerdo en la propiedad o en los suministros, el jugador Alemán que se enfrenta a la CW toma la decisión final.

Al comienzo de cualquier escenario, los Puntos de Suministro iniciales pueden ser divididos en acuerdo por los jugadores Alemanes—el jugador que se enfrenta a la CW tiene la última palabra.

## 28. REGLAS OPCIONALES

### 28.1 Fecha de Tormenta Histórica

En todos los turnos, excepto los Turnos 14-16, relanza una tirada de 1 en Clima, hasta que salga otro resultado que no sea 1. En los Turnos 14-16, el Clima es Tormenta automáticamente.

*NOTA DE DISEÑO:* En una partida media, una Tormenta ocurre sobre unas tres veces, esto las concentra todas juntas.

### 28.2 3 Días de Tormenta Aleatorio

Hasta el Turno 12, relanza una tirada de Clima de 1, hasta que salga otro resultado. En los Turnos 12-22, si sale una Tormenta, esta dura 3 turnos. Después que la tormenta de 3 días finalice, tira por clima normalmente.

*NOTA DE DISEÑO:* Las dos reglas opcionales de arriba ayudan al equilibrio del juego, evitando que ocurran tormentas demasiado pronto en la invasión, lo cual puede tener un notable impacto en los Aliados.

### 28.3 Baterías de Costa Alemanas

*Usa esta regla para dar al Aliado un incentivo para tomar las baterías de costa tan rápido como sea posible.*

Comenzando el Turno 2, el jugador Aliado debe usar unidades Navales para suprimir las baterías de costa Alemanas: Crisbecq (3012), Pointe du Hoc (2818), Longues-sur-mer (2613) y Mont Canisy (2437). Una unidad Naval USA debe ser usada para suprimir las baterías en el lado USA de la Línea de Frontera Aliada, y una Británica para hacer lo propio con las del lado CW de esa Línea. Estas baterías son eliminadas, si el hexágono que ocupan es ocupado alguna vez por fuerzas Aliadas o la unidad de SP es eliminada. Una vez ambas baterías del lado USA son eliminadas, el marcador Naval USA es libre para ser usado para otros fines en turnos siguientes. Lo mismo sucede con las baterías del lado Británico.

**PLAYA SWORD Y MONT CANISY:** Si el jugador Aliado no trae Refuerzos a través de la Playa Sword, no tiene que suprimir la batería de Mont Canisy.

*NOTA DE DISEÑO:* La Posición Fortificada de Mont Canisy también representa las baterías de Merville y Houlgate—las cuáles estaban a rango de la Playa Sword. La batería de Merville fue arrasada en las primeras horas del Día-D por la Aerotransportada Británica, pero dos de los cañones volvieron a estar operativos unos pocos días más tarde.

*NOTA DE JUEGO:* Mont Canisy puede ser ignorada si no necesitas traer Refuerzos en Playa Sword. Pointe du Hoc normalmente cae pronto y Longues-sur-mer lo hace por el Turno 2 o 3. Típicamente, sólo Crisbecq es un problema para el jugador Aliado.

### Cambios en la 2ª Edición

Los siguientes cambios fueron hechos en esta 2ª Edición:

- Aclaraciones añadidas y erratas corregidas.
- Tres batallones TD USA retirados y reemplazados con batallones de tanques ligeros y el 99º Batallón Independiente.
- Cambios menores a la fuerza de unas pocas unidades y lugar de comienzo para mejorar la exactitud.
- Las unidades ya no pierden un paso cuando se retiran a través de una EZOC (13.2). La antigua versión iba contra la función de las Cadenas ZOC. El cambio también ayudará un poco a los Alemanes, lo cual es necesario.
- Cambio menor al Avance Después del Combate en Bocage (14.4.1).
- Cambio menor a los efectos del Perímetro de Cherburgo, haciendo posible para el defensor ganar Desplazamiento por Blindaje (16.3).
- Caen puede usarse para Desplazamiento y Apoyo por Artillería (17.2).
- -1/+1 MtD en Tabla de Clima por Tormenta y Despejado-6 borrado.
- Las Brigadas Werfer pueden mover su CM completa y disparar. *Estas unidades fueron muy móviles y se usaron para reacciones rápidas.*
- La eficacia del ametrallamiento se ha suavizado y se ha añadido un nuevo modificador (19.1.4).
- La Victoria Automática Aliada y las Condiciones de Victoria de Campaña han cambiado ligeramente.
- Reglas Opcionales de Tormenta modificadas (28.1 y 28.2)
- Regla opcional de Fuego de Flanqueo y sugerencias para juego en solitario borradas.
- En la TRC el resultado "sin efecto" ha sido cambiado a "A1". *El resultado "-" fue un cambio de última hora para la primera edición, del cual pronto me arrepentí. Esto corrige ese error.*

# EJEMPLO EXTENDIDO DE JUEGO



La ilustración de arriba muestra los lugares de inicio Alemán y Aliado antes de la Dispersión Aerotransportada y el Combate de Invasión.

Lo siguiente es un ejemplo de juego del primer turno de la Campaña. Si bien los movimientos y ataques de apertura mostrados fueron usados a menudo en el testeo del juego, no debería considerarse que constituyen los mejores movimientos posibles.

## FASE ESPECIAL DE INVASIÓN

El primer turno de la Campaña comienza con una Fase de Invasión, donde las unidades aerotransportadas Aliadas tiran por Dispersión y las fuerzas de asalto anfíbias desembarcan en las playas.

### DISPERSIÓN AEROTRANSPORTADA

Las unidades Aerotransportadas no se desvían de sus hexágonos de aterrizaje, sin embargo el estado en que aterrizan es determinado por una tirada en la Tabla de Dispersión Aerotransportada por cada unidad.

### Lanzamiento Aerotransportado USA

El jugador Aliado tira un dado por cada unidad de la 82ª Aerotransportada. La tirada y resultados son mostrados abajo:

Unidad	Tirada	Resultado
507ª	2	S2
505ª	5	S
508ª	2	S2

Un mal aterrizaje para la 82ª Aerotransportada. La 507ª y 508ª pierden dos pasos cada una y pasan a estar Dispersadas. Las dos unidades son movidas a la Plantilla de Cuadros y dos Cuadros Aerotransportados ocupan su lugar.

El jugador Aliado anota dos Reemplazos Aerotransportados USA en la Tabla de Registro General (representan las tropas aerotransportadas que se han dispersado y que encontrarán el camino de regreso a sus unidades lentamente). La 505ª tiene un buen aterrizaje, pero aún así está Dispersada.

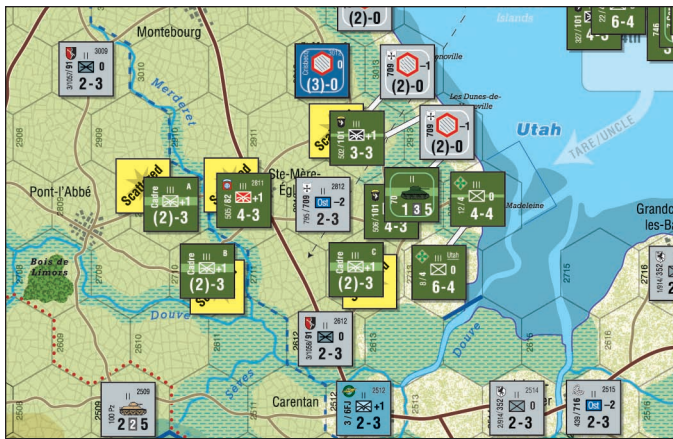
Ahora el jugador Aliado tira por las tres unidades de la 101ª:

Unidad	Tirada	Resultado
502ª	2	S1
506ª	6	-
501ª	1	S2

La 502ª pierde un paso, la 506ª tiene un aterrizaje perfecto y la 501ª pierde dos pasos. La 502ª y 501ª están Dispersadas, y el jugador Aliado anota dos Reemplazos Aerotransportados más en la Tabla de Registro General.

### PLAYA UTAH

Después el jugador Aliado resuelve la Playa Utah. El primer paso es coger las unidades del Asalto Inicial y moverlas adyacentes al hexágono de playa. Luego tira por el Combate de Invasión y las bajas de Tanques DD. El asalto es resuelto en la TRC de Invasión usando la columna Utah. Las bajas de tanques DD se determinan usando la Tabla de Tanques DD. El jugador Aliado lanza un 4 por el asalto y un 1 por los tanques DD. Un 4 en la TRC de Invasión es un A1/D1, indicando un paso perdido para cada bando (eliminando la Posición Fortificada de la playa) y un Avance de 2 hexes. Un 1 en la Tabla de Tanques DD indica que el batallón de tanques debe tomar un paso de pérdida. Las tres unidades se mueven hacia la playa y pueden Avanzar un hexágono adicional.



Playa Utah después del Combate de Invasión y el Avance Después del Combate. Cinco de seis unidades Aerotransportadas están Dispersadas.

**POINTE DU HOC**

Ahora el asalto a Pointe du Hoc. Este es resuelto en la columna del medio. Una tirada de 4 logra un A1/D1, Avanza 1. La Posición Fortificada es eliminada y el 2º Batallón Ranger desembarca a fuerza reducida. El jugador Aliado tira luego por el 5º Batallón Ranger y saca un 4—el batallón es desviado a la Playa Omaha.

**PLAYA OMAHA**

El jugador Aliado mueve primero las unidades del Asalto Inicial próximas a la playa. Luego tira dos veces por cada hexágono de playa (la tirada de dado para la TRC de Invasión y para la Tabla de Tanques DD). Se usa la columna de Omaha para la tirada de Combate de Invasión. Para la 29ª División, la tirada de Invasión es un 1 lo que resulta en un A1, y la tirada de Tanques DD de 2 resulta en un paso perdido. Un resultado de A1 obliga al jugador Aliado a reducir un regimiento de infantería un paso y tirar de nuevo. Así lo hace, y tira un 6 lo que es un resultado de A1/D1, Adv 2. Sin embargo, ya que sacó un A1 inicialmente, sólo puede avanzar un hexágono. Los dos regimientos desembarcan, pero han perdido un paso.

Para la 1ª División de Infantería, el jugador Aliado tira un 2 por el Combate de Invasión (A2/D1, avanza 1) y un 4 para los tanques DD (sin efecto). Ambos regimientos son girados y las tres unidades avanzan hacia el hexágono de playa.

Esta ha sido una playa muy sangrienta para el jugador Aliado—perdiendo 3 pasos en el sector de la 29ª División y 2 pasos en el de la 1ª División de Infantería. Un total de 5 pasos de pérdidas.



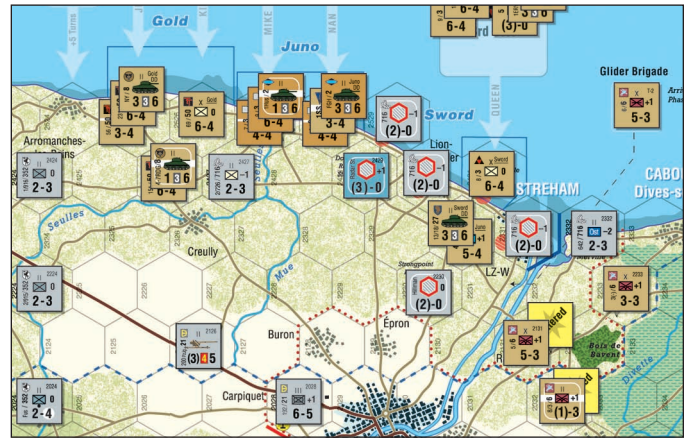
Pointe du Hoc y Omaha después del Combate de Invasión.

**PLAYA GOLD**

En Playa Jig, la tirada de asalto (4) es A1/D1, Adv 1. La tirada de Tanques DD (6) es "Sin Efecto". Un paso es retirado de una de las brigadas de infantería y las tres unidades se detienen en el hexágono de playa.

En Playa King, la tirada de asalto (6) resulta en D1, Adv 2. La tirada de Tanques DD (1) resulta en un paso perdido. Las unidades desembarcan y pueden avanzar un hexágono adicional.

Los dos hexágonos de playa en Gold pierden un total de dos pasos Aliados.



Playas Gold, Juno y Sword después de las tiradas de Dispersión y Combate de Invasión.

**PLAYA JUNO**

En Playa Mike, la tirada de asalto (2) resulta en un EX, Adv 1. La tirada de Tanques DD (1) resulta en un paso perdido para los tanques. Un resultado EX permite al jugador Alemán escoger el paso perdido Aliado, pero en este caso ambas unidades de infantería son idénticas, así que importa poco. Las unidades desembarcan y se detienen en el hexágono de playa.

En Playa Nan, la tirada de asalto (1) resulta en A2/D1, Adv 1 y la tirada de Tanques DD (5) resulta en "Sin Efecto". Las unidades desembarcan, pero se detienen en el hexágono.

En Juno los Aliados pierden un total de cuatro pasos.

**PLAYA SWORD**

En Playa Queen la tirada de asalto (6) resulta en D1 y la de Tanques DD (4) en ninguna pérdida para los tanques DD. Las unidades desembarcan sin pérdidas y pueden avanzar un hexágono adicional. Nota que los hexágonos de Posición Fortificada no tienen ZOCs.

**6ª DIVISIÓN AEROTRANSPORTADA**

Por último, en el sector de la 6ª Aerotransportada, el jugador Aliado tira un dado por cada una de las tres unidades. De norte a sur:

Unidad	Tirada	Resultado
3(-) Bda	6	-
5ª Bda	3	S
8/3 Bon	1	S1

La 3(-) tiene un aterrizaje perfecto. El 8/3 Batallón es reducido un paso y un Reemplazo Aerotransportado Británico es anotado en la Tabla de Registro General. La 5ª y el 8/3 están dispersados.

En este punto, la fase especial pre-juego finaliza y comienza la partida habitual.

# Turno del Jugador Alemán

Las unidades Alemanas en el Turno 1 pueden mover su CM completa, excepto las unidades del 21ª División Panzer, que están restringidas a 3 PM y los Batallones Ost y unidades de Movimiento Restringido que no pueden moverse para nada.

## Movimiento Alemán en la Península

Moviendo de izquierda a derecha, el jugador Alemán mueve primero las tres unidades en la parte norte de la península hacia Utah. Como es un turno Nublado, el coste de carretera para Carreteras Principales es 1/2 PM para unidades mecanizadas Alemanas. El HQ Artillería Cotentin (marcado A en la ilustración) mueve sólo un hexágono así estará disponible para otorgar Apoyo Artillero en la Fase de Combate—si hubiera movido más tendría que girarse. El regimiento Sturm (B) mueve para reforzar Crisbecq.

El jugador Alemán planea atacar a la 82ª Aerotransportada así que mueve un número de unidades a Point-l'Abbé. Nota que las unidades Dispersadas no pueden formar Cadenas ZOC, así que el batallón Alemán C puede mover entre las dos unidades aerotransportadas Aliadas.

## Movimiento Alemán hacia Playa Omaha

En el sector de Omaha el jugador Alemán se apresura a cercar las unidades Aliadas en Omaha. No se muestran las dos unidades de la 30ª Brigada Móvil corriendo hacia Bayeux usando Movimiento Ciclista (6 PMs). Estarán justo a las afueras de Balleroy al final de su movimiento.

## Movimiento Alemán en el Sector de la CW

En el sector de la CW el jugador Alemán estará contento con eliminar el batallón Aerotransportado Británico y cercar las otras playas. El Batallón de la 71ª División se apresura al hexágono F para mantener la línea de suministro abierta al batallón Ost en Merville. El jugador Alemán quiere hacer que las fuerzas de la CW luchen por cualquier ganancia de terreno, pero no hay suficientes unidades Alemanas para formar una línea fuerte en todas partes. Las Cadenas ZOC Aliadas en este área están marcadas en rojo.

## Fase de Combate Alemán

Cerca de Playa Utah, la unidad Cuadro Aerotransportada es atacada. El Cuadro tiene una fuerza de defensa de 2, que es aumentada a 4 por el BDC del Bocage (+3). (Recuerda, el defensor nunca puede sumar más BDC que factor de defensa tiene). El jugador Alemán designa a la 91ª División Paracaidista con el batallón de tanques asignado, como su Fuerza de Asalto Principal. Las unidades en la FAP atacan a fuerza completa, mientras que el resto lo hace a la mitad. Las unidades que atacan a través de lado de hexágono Inundado están a la mitad aunque sean parte de la FAP. La proporción es 12 a 4 = 3-1. El jugador Alemán gasta un Punto de Suministro para un Desplazamiento por Artillería y gana un segundo desplazamiento por su unidad Acorazada. La proporción final es 5-1. Saca un 5 que resulta en D1. El Cuadro es eliminado y las unidades Alemanas pueden avanzar dos hexágonos en cualquier dirección.

En el sector de la CW elementos de la 21ª División Panzer atacan el reducido batallón paracaidista. El batallón recibe un BDC. La 21ª Panzer es la FAP, así que todas las unidades atacan a fuerza completa. 12 a 2 = 6-1. El Desplazamiento por Blindaje hace un 7-1. Una tirada de 4 resulta en A1/D2. Como sólo hay un paso defendiendo, el atacante no pierde ninguno. Un A1/D2 permite al atacante colocar sus unidades en Reserva, lo cual hace el jugador Alemán.

## Fase de Reserva Alemana

En su Fase de Reserva, las tres unidades de la 21ª División Panzer que ganaron marcadores de Reserva en la Fase de Combate, mueven y atacan a la unidad aerotransportada en Ranville. La proporción es 12 a 9 = 1-1. El Desplazamiento por Blindaje hace un 2-1. Una tirada de 3 resulta en EX. Cada bando pierde un paso, no hay avances ni retiradas. El paso perdido es



Movimiento Alemán en la Península



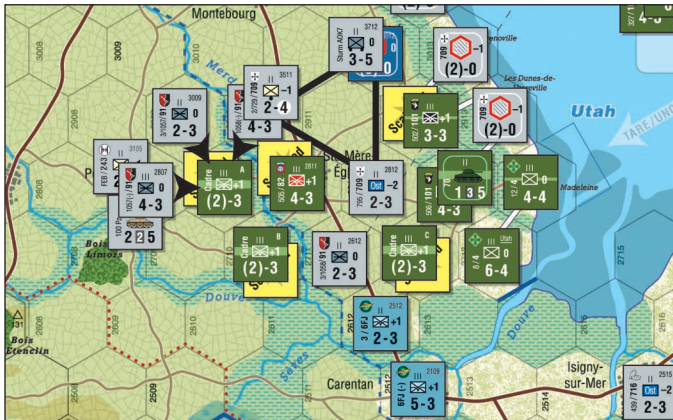
Movimiento Alemán hacia Playa Omaha



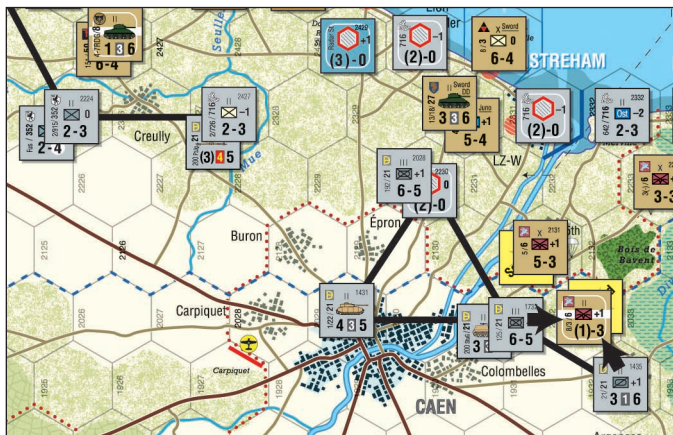
Situación después que el Movimiento Alemán se haya completado. Las líneas negras muestran las Cadenas ZOC Alemanas.



Movimiento Alemán en el sector de la CW. Nota que las unidades de la 21ª División Panzer tienen sólo 3 PMs disponibles.



La 91ª División ataca a la dispersada 82ª Aerotransportada. Las Cadenas ZOC Alemanas se indican con líneas negras.



La 21ª División Panzer ataca a la aerotransportada Británica.

seleccionado por el jugador contrario, así que el jugador Aliado selecciona la unidad del cañón de asalto para que tome el paso de pérdidas.

### Fase de Suministro y Recuperación Alemana

Ninguna unidad Alemana está Desorganizada y todas están en suministro, así que esta fase se omite.

## Turno del Jugador Aliado

El jugador Aliado, esencialmente, tiene dos turnos el 6 de Junio—la Fase Especial de Invasión y su turno estándar. Este es el turno estándar y no tiene reglas especiales. Las unidades "Follow-up" son los Refuerzos Aliados para el Turno 1, no usa ninguna unidad de la Tarjeta "In Britain" en este turno.

### Movimiento y Combate Aliado cerca de Playa Utah

Las unidades Dispersadas no pueden mover ni atacar. El jugador Aliado ve que la 82ª Aerotransportada está en problemas y ataca a A y B para ir en su ayuda, Las unidades "Follow-up" desembarcan y atacan a C. Estas unidades son Refuerzos así que deben usar Movimiento Táctico (2 hexágonos) y son marcadas con un marcador de Reagrupar (ataque reducido a la mitad).

COMBATE A: BDC = 3, pero sólo 2 pueden usarse. El jugador Aliado puede tener el regimiento de la 4ª asignado a la 101ª o viceversa, no importa en este caso. La proporción es 8 a 4 = 2-1. Un desplazamiento por CT lleva a 3-1. Una tirada de 6 = D1. La unidad Ost es eliminada y las dos unidades Aliadas pueden avanzar dos hexágonos.

COMBATE B: BDC = 3, pero sólo 2 pueden usarse. La proporción es 7 a 4 = 1-1. Desplazamiento por Blindaje = 2-1. Una tirada de 4 resulta en DR. La unidad Alemana se retira a Carentan y pasa a estar Desorganizada. El batallón acorazado USA avanza a Ste-Mère-Eglise.

COMBATE C: Sin BDCs. Todas las unidades Aliadas en este ataque están bajo un marcador de Reagrupar, así que están reducidas a la mitad. 7 a 2 = 3-1. No se permite Desplazamiento por Blindaje por la Posición Fortificada, pero el jugador Aliado obtiene el Desplazamiento por CT. La proporción final es 4-1. Una tirada de 5 = D1. La Posición Fortificada es retirada y las unidades pueden avanzar un hexágono.

### Movimiento y Combate Aliado cerca de Playa Omaha

Las unidades Alemanas han encajonado a las fuerzas USA que son incapaces de mover. El Apilamiento está ya al límite, así que ninguna fuerza adicional puede ser traída, excepto el Cuerpo HQ y la unidad de Ingenieros. El jugador Aliado usa sus dos unidades navales en los dos ataques para intentar salir de la cabeza de playa.

COMBATE D: BDC = 2. La proporción es 9 a 9 = 1-1. El Desplazamiento Naval lleva a un 2-1. Una tirada de 5 = DR. En lugar de retirarse el jugador Alemán decide hacer una Defensa Determinada, usando su regimiento Flak como su Unidad Líder. Como el Valor de Blindaje de la unidad Flak (4) es superior al valor de 3 del batallón de tanques del atacante



Ataques Aliados cerca de Playa Utah.

la tirada de la DD será modificada en +1. Una tirada de 4 es modificada a 5 resultando en un •-1. La Unidad Líder pierde un paso, pero la retirada es cancelada.

COMBATE E: BDC = 2. La proporción es 11 a 8 = 1-1. No hay Desplazamiento por Blindaje, pero los Aliados obtienen el desplazamiento por Apoyo Naval. Proporción final 2-1. Una tirada de 1 = A1. La FAP pierde un paso.



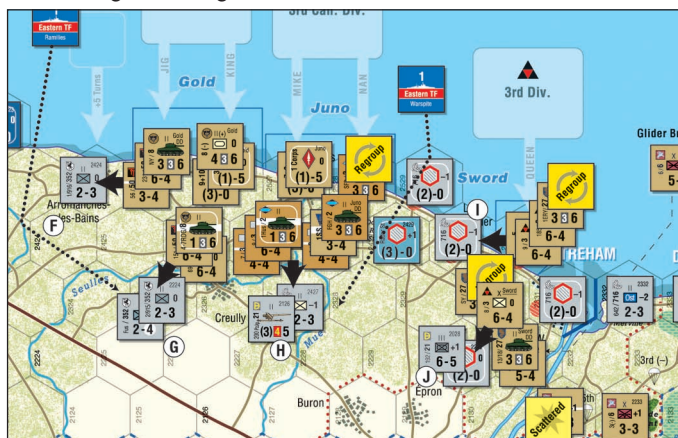
Ataques Aliados en Omaha con Apoyo de Cañones Navales.

**Movimiento y Combate Aliado en Playa Gold y Juno**

En estas dos playas la CW tiene suficiente espacio para traer sus unidades "Follow-up". La CW ataca en todas direcciones.

COMBATE F: BDC = 4. La FAP es la 50ª División con un batallón de tanques asignado. La proporción es 12 a 4 = 3-1. El Desplazamiento por Blindaje lo convierte en 4-1. Una tirada de 3 = DR. El jugador Alemán elige retirarse a 2423, en vez de hacer una Defensa Determinada. Cualquier unidad que se retira pasa a estar Desorganizada, así que se le coloca el marcador de Desorganizada. Las unidades Británicas pueden avanzar dos hexágonos en cualquier dirección.

COMBATE G: BDC = 2. De nuevo, la FAP es la 50ª División con un batallón de tanques reducido asignado. Todas las unidades están atacando reducidas a la mitad a través del Río Menor. La proporción es 7 a 6 = 1-1. Los Desplazamientos por Apoyo Naval y Blindaje lo llevan a 3-1. Una tirada de 5 = A1/D1. Ambos bandos pierden un paso y el defensor debe retirarse o realizar una Defensa Determinada. El jugador Alemán elige retirarse. Elimina el batallón 2-3 y retira la otra unidad dos hexágonos y la marca como Desorganizada. La CW debe tomar una pérdida de paso y como ganó un Desplazamiento por Blindaje, este debe venir de la unidad Acorazada en su FAP (está en su último paso, así que es eliminada). Puede avanzar luego dos hexágonos.



Aliados atacan en las Playas Gold, Juno y Sword.

Nota que el avance de una ZOC enemiga directamente hacia otra sólo se permite, si las unidades que avanzan entran en el hexágono desalojado por el defensor.

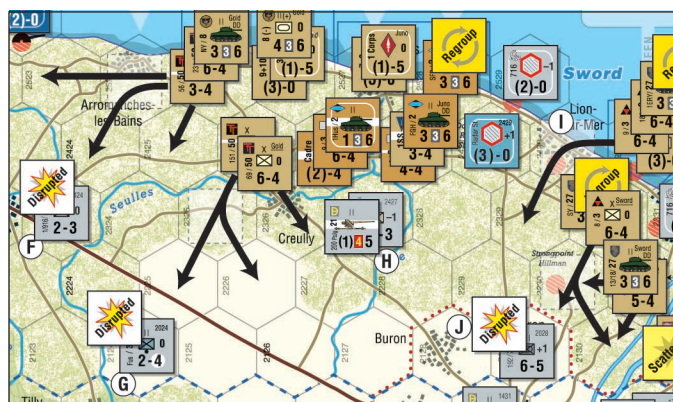
COMBATE H: BDC = 2. La 3ª División Canadiense es la FAP con un batallón a fuerza completa asignado. Todas las unidades atacan reducidas a la mitad a través de lado de hexágono de Río Menor. La proporción es 12 a 7 = 1-1. El atacante recibe Desplazamiento por Apoyo Naval, dejando la proporción final en 2-1. La unidad anti-tanque del defensor, cancela el Desplazamiento por Blindaje del atacante. Una tirada de 4 = DR. El jugador Alemán intenta una DD usando el 88. Una tirada de 5 modificada a 6 debido a la Comparación del Valor de Blindaje, resulta en EX. La Unidad Líder del defensor toma un paso de pérdida (girada) y el jugador Alemán puede seleccionar una pérdida de paso de cualquier unidad en la FAP del atacante—escoge una brigada de infantería reducida que pasa a Cuadro. La retirada se cancela.

**Movimiento y Combate Aliado en Playa Sword y el Sector de la 6ª División Aerotransportada**

Los planes de CW en este área son reforzar la 6ª División Aerotransportada tan rápido como sea posible. Nota que las SP no proyectan ZOC.

COMBATE I: El apilamiento de tres unidades "Follow-up" en Playa Sword atacan la SP. Las unidades atacantes están reducidas a la mitad por acabar de desembarcar. La proporción es 8 a 2 = 4-1. No se permite el Desplazamiento por Blindaje contra SPs. Una tirada de 6 = D1. La SP es eliminada y las tres unidades pueden avanzar dos hexágonos.

COMBATE J: La 1ª Brigada de Servicio Especial Británica es la FAP con un batallón de tanques asignado. La brigada de la 3ª División y la unidad de tanques bajo el marcador de Reagrupar están apoyando (ambas están reducidas a la mitad). La proporción es 14 a 10 = 1-1. Ningún jugador gana Desplazamiento por Blindaje o CT. Una tirada de 3 = A1/DR. El jugador Aliado retira un paso de su unidad de tanques en su FAP. El jugador Alemán debe retirarse o realizar una Defensa Determinada, decide hacer una DD. Selecciona la Posición Fortificada como su Unidad Líder y saca un 2 en la Tabla de Defensa Determinada, usando la columna SP/City. El resultado es Sin Efecto, el apilamiento debe retirarse y la SP es eliminada. La unidad Panzergrenadier realiza una retirada de un hexágono hacia el hexágono de Villa de Épron (ver13.3). Las unidades Aliadas pueden avanzar dos hexágonos.



Mostrando la situación en las Playas Gold, Juno y Sword después de los ataques Aliados F, G, H, I y J y mostrando las posibilidades de Avance Después del Combate.

En este punto finalizaremos el Ejemplo de Juego, con los Aliados firmemente en tierra, pero debatiéndose en Omaha. En el Turno 2 el Clima será Nublado-2 o-3 y el jugador Alemán recibirá la 12ª División Panzer SS para ayudarlo a cubrir el sector de la CW.

## NOTAS DEL DISEÑADOR

*Normandy '44* comenzó como un deseo de usar el sistema de *Ardennes '44* para un juego de Normandía de un mapa. Para mantener el juego manejable y en un mapa, cambié la escala a un turno por día e incrementé la escala del mapa. Los jugadores verán similitudes con *Ardennes '44*, pero son en realidad dos sistemas diferentes. Debajo hay algunas respuestas al por qué algunas reglas están del modo en que están.

**DEFENSA DETERMINADA:** Esta mecánica fue usada en *The Caucasus Campaign* y pensé que podría funcionar aquí para los Fallschirmjäger en el bocage y los Panzergrenadiers en Caen. Con un buen uso de las tropas y los Puntos de Suministro, el jugador Alemán puede frenar realmente el progreso Aliado; sin embargo, no tiene suficientes Puntos de Suministro y unidades +1 CT para cubrir todas las áreas.

**DIVISIONES ALIADAS:** Muchos preguntan por qué hice todas las divisiones Aliadas casi iguales. Sin duda, algunas divisiones lo hicieron mejor que otras, pero esto no fue tanto como el contraste entre las unidades de élite Alemanas y las divisiones costeras Alemanas. Las divisiones costeras Alemanas fueron completadas con hombres mayores o soldados con dolencias y no fueron de mucha utilidad en combate. Y las formaciones de élite Alemanas lo hicieron mucho mejor que la división de línea media Alemana. En cambio, todas las divisiones Aliadas tendieron a las mismas actuaciones, una vez que sufrieron bajas y fueron completadas con soldados de los depósitos de reemplazos.

**UNIDADES FLAK ALEMANAS:** Las cuatro unidades móviles Flak de la Luftwaffe en el juego, fueron controladas por la Luftwaffe y no fueron unidades anti-tanque de primera línea. Fueron, sin embargo, muy útiles deteniendo acorazados Aliados cuando estos rompían la línea de frente, como sucedió en Goodwood. Inicialmente, tenía reglas que prohibían a estas unidades entrar en EZOC y obligaban al jugador Alemán a moverlas, si estaban adyacentes a una unidad Aliada, pero la extensión de reglas necesarias para clarificarlo todo, no merecía la pena. No creí que fuera demasiado descabellado asumir que alguno de los 88s de los regimientos Flak fueran trasladados a primera línea cuando fuera necesario.

**MULBERRIES:** Algunos jugadores querían que las tormentas dañasen a los Mulberries. La tormenta que se desató el 19 de Junio, destruyó el Mulberry USA, pero pronto se descubrió que los barcos podían ser descargados igual de rápido dirigiendo los LSTs hasta la playa. Así que el efecto neto de perder el Mulberry fue mínimo. Lo peor que las Tormentas hacen en este juego es detener el desembarco de tropas y suministros. Hacer algo peor que eso tendría un efecto demasiado dramático en el equilibrio del juego.

**REFUERZOS ALIADOS:** La fecha en que una división Aliada desembarcaba en Francia era siempre muy diferente a la que entraba realmente en combate. En general, tomaba sobre tres días a una división desembarcar, organizarse, encontrar su equipo y entrar en línea. Algunas tardaron más. Pero cogí esos tres días como guía para el ritmo de Refuerzo. Los jugadores pueden traer un regimiento o brigada en cada playa y para el tercer día tener la división lista para entrar en combate.

**BRIGADAS WERFER:** Permitir a estas unidades disparar una vez por turno sin coste, lleva al jugador Alemán a apresurar a estas unidades a la sección más crítica de su línea, que es exactamente el efecto que quería. Estas unidades fueron muy efectivas contra los ataques Aliados y estuvieron, por lo general, alrededor de los principales ataques Alemanes.

**CHERBURGO:** Durante las pruebas de juego observamos que trayendo unas pocas buenas unidades en Cherburgo, realmente ayudaba a mantener la ciudad. Esto me hizo preguntarme si las mecánicas de la Defensa Desesperada y Defensa Determinada funcionaban correctamente, hasta que me percaté que Estalingrado aguantó durante dos meses en terribles condi-

ciones de invierno. Cherburgo cayó tan rápidamente porque no había suficientes tropas y las pocas que había eran de baja calidad.

**LÍMITES DE CUADRO ALIADO:** Las pruebas de juego iniciales vieron que la CW golpeaban sus cabezas contra Caen turno a turno con independencia de las bajas. Las condiciones de Victoria Automática vinieron a reducir este tipo de comportamiento y hacerles actuar de una manera más histórica. Los Canadienses fueron dejados fuera del límite de la CW así el jugador Aliado podría tener una división que explotar sin consecuencias.

**JABOS:** Esta regla fue tomada directamente de *Ardennes '44* para hacer al jugador Alemán muy prudente sobre atacar en Clima Despejado. Algunos *playtesters* llegaron a estar aterrados de atacar en Clima Despejado, pero yo aún atacaría como Alemán, si tienes la oportunidad de eliminar un apilamiento Aliado. Lo peor que puede pasar es un A1.

**PROGRESO LENTO:** El jugador Aliado puede sentir que avanza poco a veces y eso puede ser frustrante. Pero debería tener presente que poco terreno lograron los Aliados realmente en este período, que es mostrado por la Línea de Frente Histórico del 27 de Junio.

**30ª BRIGADA SCHNELLE:** Como la línea Alemana alrededor de Bayeux llega a ser terriblemente delgada en el Turno 2, se recomienda encarecidamente que las dos unidades ciclistas Alemanas que comienzan cerca de Coutances al comienzo del juego, deberían dirigirse a Bayeux en el Turno 1. Como el Clima es Nublado, estas unidades pueden mover 6 PM en el Turno 1.

**COMBATE Y MOVIMIENTO DE RESERVA:** Esta será la táctica clave para los Aliados para lograr avanzar más de un hexágono en el bocage. Si el defensor se retira un hexágono, las unidades en Reserva pueden atacarlo de nuevo en el Segmento de Combate de Reserva y quizás forzarlo a retirarse de nuevo (unidades Desorganizadas no pueden hacer Defensa Determinada).

**DESPLAZAMIENTOS:** No hay puesto un límite en el número de desplazamientos que el atacante puede ganar. Antes del Turno 17, el Aliado puede ganar hasta seis desplazamientos en un ataque: Apoyo Aéreo, Naval, Blindaje, CT y x2 de Artillería. En el Turno 17, puede comenzar a usar dos unidades Aérea en cada ataque, así que podría obtener hasta siete.

—Mark Simonitch

### CRÉDITOS

**Diseñador:** Mark Simonitch

**Desarrollador:** Kevin Bernatz y Mark Simonitch

**O.B. Estudio:** Neil Wakefield, Mark Simonitch

**Playtesters:** Michael Arrighi, Kevin Bernatz, Stephen Campbell, Krzysztof Chadaj, John Charbonneau, Skip Franklin, Rich Hamel, Mark Hinkle, Todd Hively, John Leggat, Neil Randall, Marty Sample, y Joel Toppen.

**Director de Arte, Cubierta & Diseño del Conjunto:** Rodger B. MacGowan

**Mapa, Fichas y Libro de Reglas:** Mark Simonitch

**Corrección:** Kevin Bernatz, Hans Korting, Christopher Newell

**Asesor y Corrector:** Vincent Lefavrais

**Coordinación de Producción:** Tony Curtis

**Productores:** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

# ÍNDICE

Unidades 88 Flak y Anti-tanque	17.7	Fuerza de Asalto Principal (FAP)	10.3
<b>Apoyo Aéreo</b>	<b>19.</b>	Movilización (Alemán)	6.7
Ofensivo	19.1.2	<b>Movimiento</b>	<b>9.</b>
Defensivo	19.1.3	Supremacía Aérea Aliada	9.7
Ametrallamiento	19.1.4	Saliendo del Mapa	9.2
Retirada de División Aerotransportada	22.2	Hexes/Lados de Hex Inundados	9.5
Dispersión Aerotransportada	20.2	Generalidades	9.1
Línea Frontera del Ejército Aliado	22.1	Lados de Hex Infranqueables	9.6
Victoria Automática	23.	Movimiento de Reserva	15.2
Unidades de Ingenieros de Playa	17.8	Unidades de Movimiento Restringido	17.6
Cabezas de Playa	21.	Ríos	9.4
Unidades Ciclistas	9.9	Movimiento por Carretera	9.3
Cuadro	17.9	Movimiento Estratégico	9.8
Aeródromo Carpiquet	11.7	Movimiento Táctico	9.10
Pasos Elevados	9.11	Capacidad de Movimiento (CM)	2.3.1
Perímetro de Cherburgo	16.3	Mulberries	5.3, 21.1
Unidades del Perímetro de Cherburgo	17.6	Apoyo Naval	19.2
<b>Combate</b>	<b>10.</b>	Unidades Ost	17.1, 20.4
Avance Posterior	14.	Factores de Combate entre Paréntesis	10.7
Longitud del Avance	14.1	Rangers	17.5, 20.3.4
Terreno y Avance	14.4	Recuperación	13.6
Límite de Factores	10.4	<b>Refuerzos</b>	<b>6.</b>
Generalidades	10.1	Aliado	6.5
Invasión	20.3	Alemán	6.6
Proporción Mín/Máx	10.6	<b>Reemplazos</b>	<b>6.</b>
Modificadores	11.	Generalidades	6.1
Apoyo Aéreo	19.1	Unidades No Reemplazables	6.3
Desplazamiento por Blindaje	11.4	Procedimiento	6.2
Desplazamiento por Artillería	11.6	Restringido (Alemán)	6.4
Bono Defensivo al Combate (BDC)	11.2	<b>Reserva</b>	<b>15.</b>
Reducción a la mitad	11.1	<b>Retirada</b>	<b>13.</b>
Cimas de Colina	11.8	Retiradas de Un Hexágono	13.3
Posiciones Mejoradas (IPs)	16.1	Procedimiento	13.1
Apoyo Naval	19.2	Pérdida de Paso y Eliminación	13.2
Sin Suministro (OOS)	18.4	Retiradas Insatisfechas	13.4
Ríos e Inundados	11.3	<b>Secuencia de Juego</b>	<b>3.</b>
Desplazamiento por Tanque Tigre	11.9	Unidades de Silueta	2.3.6
Desplazamiento por Calidad de Tropa	11.5	<b>Apilamiento</b>	<b>7.</b>
Procedimiento	10.5	Límites	7.1
Combate de Reserva	15.3	Restricciones	7.2
Resultados	12.	Unidades de Posición Fortificada	2.3.7, 16.2
Artillería de Cotentin	17.4	<b>Suministro</b>	<b>18.</b>
Defensa Desesperada	12.5	Línea de Suministro	18.2
Defensa Determinada (DD)	12.4	Penalizaciones por Sin Suministro	18.4
Desorganización	13.6	Puntos de Suministro	5.
Evacuación	21.2	Fuentes de Suministro	18.1
Regimientos FLAK	17.7	Calidad de Tropa (CT)	2.3.1
Oleada Siguierte	20.5	Marcador de Camión (Alemán)	9.8.6
<b>Fortificaciones</b>	<b>16.</b>	<b>Clima</b>	<b>4.</b>
Perímetro de Cherburgo	16.3	Efectos	4.3
Posiciones Fortificadas	16.2	Histórico, Aleatorio, Excesivo	28.1, 28.2, 28.3
Posiciones Mejoradas	16.1	Clima del Turno 2	4.2
Baterías de Costa Alemanas	28.3	Brigadas Werfer	17.3
Cuarteles Generales (HQs)	17.2	<b>Zonas de Control (ZOC)</b>	<b>8.</b>
Secuencia de Juego del Turno de Invasión	20.1	Generalidades	8.1
Desgaste por Aislamiento	18.5	Otros Efectos	8.4
Jabos	19.1.3	Cadenas ZOC	8.5
Unidades Grandes	2.3.5	ZOCs y Movimiento	8.2

## Tablas de Invasión

### TRC de INVASIÓN

Tirada	Omaha	Otras	Utah
1	A1* –	A2/D1 Adv 1	EX Adv 1
2	A2/D1 Adv 1	EX Adv 1	A1/D1 Adv 1
3	EX Adv 1	A1/D1 Adv 1	A1/D1 Adv 1
4	A1/D1 Adv 1	A1/D1 Adv 1	A1/D1 Adv 2
5	A1/D1 Adv 1	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 2
6	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 2	D1 Adv 2

\* El jugador Aliado pierde un paso y tira de nuevo.  
Tratar cualquier Adv 2 como Adv 1.

### Tabla Tanques DD

Tirada	Resultado
1-3	-1 paso
4-6	SE

SE = Sin Efecto

### Clima Turno 2

Tirada	Resultado
1-3	Nublado-2
4-6	Nublado-3

El Clima para el Turno 1 es Nublado-2 de manera automática. El Turno 2 el clima es Nublado-2 o -3. Repl, Puntos de Suministro, disponibilidad de unidades Aéreas y Navales se basa en la fila Nublado-2 o -3, no en la tirada del dado.

### Tabla Dispersión Aerotransportada

Tirada	82 <sup>a</sup>	101 <sup>a</sup>	6 <sup>a</sup>
1	S2	S2	S1
2	S2	S1	S1
3	S1	S1	S
4	S1	S	-
5	S	-	-
6	-	-	-

*MtD: +1 para unidades de Planeadores*

*Explicación de Resultados:*

*S = Dispersada*

*S1 = Dispersada y pierde 1 Paso (anota un Reemplazo Aerotransportado)*

*S2 = Dispersada y pierde 2 Pasos (anota un Reemplazo Aerotransportado)*

### Resumen Efectos del Clima

#### Despejado:

- Todas las unidades Mecanizadas Alemanas tienen su CM reducido en dos. El coste de movimiento por Carretera Principal para las unidades Mecanizadas Alemanas es reducido a 1/2 PM por hexágono (9.7).
- El jugador Alemán debe tirar en la Tabla de Jabos antes de la realización de cada ataque Alemán (19.1.3).

#### Nublado:

- El movimiento por Carretera Principal para unidades Mecanizadas Alemanas es reducido a 1/2 PM por hexágono (9.7).

#### Tormenta:

- USA y CW *no* reciben Puntos de Suministro o de Refuerzo
- No se permite el Apoyo Naval Aliado (19.2).
- El atacante puede usar un máximo de un Desplazamiento Artillero (incluyendo Werfers) en cada ataque (17.2 y 17.3).

## SECUENCIA ABREVIADA DE JUEGO

### A. FASE INICIAL

1. Determinar Clima (4.0).
2. La construcción del Mulberry puede comenzar o ser completada en este momento (21.1).
3. Ambos jugadores reciben Puntos de Suministro (5.0) y Reemplazos (6.1) que anotan en la Tabla de Registro General.
4. Ambos jugadores giran todos los HQs en suministro (17.2) y Brigadas Werfer (17.3) a su lado Listo.

### B. TURNO DEL JUGADOR ALEMÁN

1. Fase de Reemplazo Alemán
2. Fase de Movimiento Alemán
3. Fase de Combate Alemán
4. Fase de Movimiento de Reserva Alemán (15.2)
5. Fase de Combate de Reserva Alemán (15.3)

### 6. Fase de Recuperación Alemán

### 7. Fase de Suministro Alemán

- a. Comprobar el Suministro (18.1-18.3).
- b. Tirar Desgaste por Aislamiento (18.5).
- c. Retirar IPs Alemanas solas en un hexágono.

### 8. TURNO DEL JUGADOR ALIADO

El Turno del jugador Aliado es idéntico al del Alemán (cambiando el término Alemán por Aliado), excepto que el jugador Aliado también retira todos los marcadores de Reagrupar (6.5) y Dispersado (20.2) durante la Fase de Recuperación.

### D. FASE FINAL

- a. Realiza cualquier Retirada Aerotransportada deseada (22.2).
- b. Comprueba para una Victoria Automática Alemana (23.0).

= Omite estas dos fases si no hay unidades en Reserva.

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

