

## BLITZKRIEG COMMANDER

Reglas de Wargame de Tablero Para Juego rápido de Operaciones de Ejércitos Combinados, 1936-45

### Introducción

BlitzkriegCommander es un conjunto de reglas para wargame que te permite recrear Operaciones combinando cuerpos en la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Civil Española, usando para ello miniaturas sobre un tablero. Los jugadores toman el mando de un grupo de batalla, que puede ser cualquier cosa desde una compañía hasta una división. Este reglamento trata de proporcionar un equilibrio entre jugabilidad y rigor histórico, permitiendo a los jugadores actuar como sus contrapartidas históricas con un sistema de juego que es fácil de usar y rápido de jugar. Estas reglas son apropiadas tanto para partidas en solitario, como para dos jugadores, como para múltiples jugadores, en casa, en el club o en un torneo.

### Miniaturas

Necesitaras miniaturas apropiadas para jugar, que pueden ser de cualquier escala desde los 2mm a los 20mm, pasando por 6mm, 10mm y 15mm. Tus miniaturas pueden estar o no sobre peanas ya que esto no presenta diferencia alguna durante el juego. Se recomienda en dos todas las medidas cuando uses miniaturas de escala 2mm y que doubles todas las medidas cuando uses miniaturas de escala 20mm.

### Campo de batalla

Una superficie de juego de 120cm<sup>2</sup> te proporcionara suficiente espacio para batallas de tamaño medio con miniaturas de escala 6/15mm. Para los jugadores que usen miniaturas de escala 2mm será adecuada un área de juego con la mitad de este tamaño. Los jugadores que use miniaturas de escala 20mm necesitaran al menos una superficie de 180 por 240cm. En partidas pequeñas habrá entre 20 y 40 miniaturas por bando, en las de tamaño medio entre 40 y 60, y en las partidas grandes hasta 100 piezas en juego. Un centímetro en el tablero representa entre 10 y 20 metros en la vida real, dependiendo del nivel de mando que hayas escogido. Las partidas duraran normalmente entre dos y cuatro horas de tiempo real, con un turno de juego representando un tiempo variable de hasta 30 minutos.

Necesitaras dotar de escenografía a tu mesa de juego para hacer que parezca un campo de batalla real. Está puede ser tan básica o compleja como quieras, incluyendo elementos como colinas, bosques, carreteras, ríos y edificios. Como regla general, al menos un tercio de la superficie de juego debería estar cubierta con escenografía, ya que esto evita la situación irreal en las que las tropas tendrían una línea de visión clara de un extremo del terreno al otro del tablero.

### Accesorios y marcadores

Necesitamos un puñado de dados de seis caras, un dado direccional y una cinta métrica. El dado direccional es un dado normal de seis caras marcado con flechas en vez de con puntos, pero si careces de uno, un simple círculo de cartón con una flecha dibujada en ambas caras puede ser suficiente.

Es una buena idea conseguir algunos marcadores para indicar las varias situaciones que se pueden dar en el juego. Un puñado de pequeños dados de seis caras son ideales para anotar los impactos contra las unidades, y si los tienes de dos colores, por ejemplo rojo y blanco, los dados rojos pueden usarse para indicar cuando esta aturdida una unidad. Como alternativa puedes crear tus propios marcadores sobre peanas redondas, usando para ello soldados muertos y heridos y piezas sueltas de tus miniaturas - ¡Esto añade un realismo extra al juego! Las bolas de algodón son idóneas para simular las pantallas de humo.

Conceptos 1ª parte:

### Conceptos del juego

Siempre es útil, cuando se lee un nuevo reglamento, entender algunos conceptos del juego. Es de esperar que esta sección haga exactamente eso.

### Introducción general

Normalmente los jugadores se alternan en turnos, aunque para aquellos que prefieren un juego más interactivo existe la opción de jugar simultáneamente. Los turnos se descomponen en 5 fases y el juego continúa hasta que uno de los bandos alcanza sus objetivos o es derrotado y abandone

el campo de batalla como resultado de sufrir demasiadas bajas.

En la primera fase del turno se resuelve la artillería programada. Después, en la fase de iniciativa, las tropas próximas al enemigo pueden responder a una situación inmediata sin esperar a recibir órdenes. La fase de mando es en la que las unidades de mando intentan dictar ordenes a sus tropas, y en caso de éxito, estas llevaran a cabo acciones tales como moverse, disparar, etc. El sistema de mando representa el núcleo del juego y permite reproducir la naturaleza impredecible del combate de una manera simple pero elegante. La cuarta fase es la fase de combate, aquí es donde se resuelven los combates de las unidades que están en contacto. La fase final es la última fase del turno, donde la moral de las tropas se recupera de los golpes sufridos.

Los diferentes tipos de acciones de juego se resuelven siempre de la misma manera, así que la manera de calcular los disparos de las tropas disparando es la misma que para los tanques y sus cañones y que para una descarga de artillería. Esto no solo permite un juego muy fluido, sino que también permite a las tropas ayudarse entre ellas acumulando suficientes impactos contra unidades enemigas para poder eliminarlas del juego. Los diferentes cuerpos del ejército no podrán actuar ya de manera independiente, sino que deberán ser combinados por los jugadores para así extraer lo máximo de su tropa y, por tanto del juego.

### Unidades, Formaciones y Grupos de batalla

Cada miniatura o peana de miniaturas, se denomina Unidad. Una unidad representa a un escuadrón de infantería, o a un solo vehículo o cañón cuando se juega a nivel de compañía o batallón. Esto proporciona una simulación realista, donde lo que ves en el tablero es lo que habría en la vida real. De todas formas, también puedes jugar partidas a nivel brigada o división simplemente estableciendo que cada unidad representa una sección. Aunque este método de juego es algo más abstracto, te permite luchar en batallas más grandes sin necesidad de montones de miniaturas.

Una Formación es el término adecuado para llamar a todas las unidades a las que das una orden en cualquier momento del juego. Las formaciones no son fijas como en otros juegos, las unidades pueden componer una formación en un turno para dividirse en tres formaciones diferentes en el siguiente.

Tampoco hay restricciones para la distancia a la que puede estar cada unidad dentro de una formación, ya que esto está contemplado en el sistema de mando.

Finalmente, todas las unidades bajo tu mando se denominan Grupos de batalla. En otros juegos esto sería tu ejército, pero el término no es apropiado, ya que durante la Segunda Guerra Mundial un ejército era inmenso. Piensa en el 8º Ejército Británico en África o el 6º Ejército Alemán en Estalingrado - ¡seguramente mayores de lo que tendrás a tus órdenes en BlitzkriegCommander!

Conceptos 2ª parte:

### Ataques, Impactos y Salvación

Todas las unidades tienen tres atributos principales: Ataques, Impactos y Salvación. Los ataques indican la capacidad ofensiva de la unidad cuando abre fuego. Esto puede ser armas ligeras de infantería, tanques disparando sus cañones o un bombardeo de la aviación. Cuando ataques a unidades enemigas estas pueden tener derecho a una tirada de salvación. Esto representa el blindaje de la unidad, aunque hay unidades que carecen de él, como la infantería o la caballería. Si no se salva un ataque este se convierte en un impacto. Una unidad solo puede recibir un número predeterminado de impactos antes de ser eliminada del juego. Este es el valor de Impactos de la unidad, y no debería confundirse con el número de impactos que haya soportado. Al final del turno se eliminan los impactos sufridos por la unidad por lo que durante el juego no habrá que ir registrando información alguna a excepción de las unidades aturdidas.

### Aturdimiento, Retirada y Eliminación

Las unidades que sean impactadas en un turno posiblemente agacharán las cabezas hasta que cese el fuego. Esto se llama Aturdimiento y afecta a la moral de las tropas. Si son impactadas de nuevo mientras están aturdidas es muy posible que se muevan en Retirada. No están demasiado contentas con el ataque que están recibiendo e intentarán retroceder. Existe la posibilidad de que huyan si se retiran demasiado de una sola vez - esto sería una derrota, pero para propósitos del juego se dice que han sido eliminadas. También se eliminan las unidades cuando reciben tantos impactos como

atributo de impactos tengan. Eliminación es un término conveniente para describir a las unidades que ya no sirven para el combate. Puede que se hayan puesto a resguardo del peligro, pueden haber huido del campo de batalla, o pueden estar heridas y esperando un medico. También pueden estar muertas y sus vehículos destruidos, aunque no es necesario saber exactamente que paso excepto que ya no siguen en el juego.

### Resolver un ataque

Las reglas usan los mismos pasos básicos para determinar el resultado de un combate, ya sea infantería disparando a infantería, tanques disparando a tanques o artillería disparando una descarga.

1. Suma el atributo de ataque de cada unidad atacando a un mismo objetivo.
2. Aplica cualquier modificador al atributo de ataque de cada unidad.
3. Tira ese número de dados.
4. Se cuenta un impacto por cada resultado igual o mayor al numero requerido para impactar.
5. Si el objetivo tiene atributo de salvación, el jugador oponente tira un dado por cada impacto recibido durante el ataque. Cada resultado igual o mayor al atributo de salvación de la unidad anula el impacto.
6. Si el número total de impactos contra un objetivo es igual o mayor que su atributo de impactos, la unidad es eliminada y retirada del juego, de lo contrario sitúa un marcador junto a la unidad indicando el número de impactos sufridos por esta.
7. A menos que la unidad haya sido eliminada, tira un dado por cada impacto recibido en este ataque.
8. La unidad se considera aturdida si cualquiera de las tiradas obtiene un resultado igual o mayor al número requerido para impactar; si la unidad ya se encontraba aturdida, suma el resultado de las tiradas, esta será la distancia en centímetros que debe retroceder la unidad de la unidad enemiga más cercana.

### Línea de visión

Las tropas deben ser capaces de trazar una línea ininterrumpida hacia un

enemigo antes de poder usar su iniciativa o recibir órdenes contra el objetivo. Una línea de visión es una línea recta que se extiende del borde de una unidad hasta el borde de otra unidad. Las unidades solo pueden trazar dicha línea dentro de un arco de 180º desde el borde frontal, excepto las unidades con visibilidad restringida (indicadas con una 'r' en la columna de notas de la lista de ejércitos) que tiene un arco limitado de 90º desde el borde frontal. Las unidades de mando son las únicas en el juego que tienen una visibilidad de 360º.

Las tropas pueden trazar una línea de visión de hasta 5cm dentro de terreno denso, bosques, colinas y terreno edificado. Las tropas a la misma altura en una colina tienen línea de visión la una de la otra. Cualquiera de las siguientes cosas bloquea la visión:

- Terreno interpuesto, como el terreno denso, bosques, colinas, áreas edificadas o pantallas de humo.
- Obstáculos, como paredes, vallas o arbustos, a menos que las tropas estén en contacto con dichos obstáculos.
- Otras unidades, a excepción de los mandos, infantería a pie, ametralladoras, morteros o cañones sin remolque.

Aunque no hay chequeos de visibilidad en el juego, lo que permite a las tropas ver a cualquier enemigo en línea de visión, se anima a los jugadores a usar el sentido común durante el juego. Por ejemplo, no es justo que un atacante dispare a una unidad antitanque oculta hasta esta abra fuego a las tropas que resten dentro del alcance de iniciativa, es decir 20cm.

## Secuencia de Juego

El juego comienza cuando ambos jugadores han desplegado sus grupos de batalla sobre el tablero. El primer jugador termina un turno completo antes de que el segundo jugador comience el suyo, llamándose Jugador Activo al que desarrolle su turno en ese momento. Cada turno se llama Turno de Jugador, dos de los cuales forman un Turno de Juego. Un turno de jugador se divide en cinco fases: Planificación, Iniciativa, Mando, Combate y fase Final, jugando en orden el jugador cada una de ellas. Se siguen alternando los

jugadores en turnos de juego hasta que se acaba la partida.

### Planificación

Se resuelve el apoyo planificado de artillería.

### Iniciativa

Las unidades dentro de un radio de 20cm de una unidad enemiga visible pueden cargar, disparar o retroceder; las unidades enemigas que sean objeto de una carga pueden disparar o retroceder.

### Mando

Se dictan ordenes a las unidades, que se cumplen según se vayan dictando. Mueve las unidades de mando una vez dictadas todas las órdenes.

### Combate

Calcula el resultado del combate de las unidades que hayan entrado en contacto con el enemigo.

### Final

Elimina todos los impactos que queden; recupera todas las unidades propias que hubiesen quedado aturdidas en el turno previo; retira todos los marcadores de humo del turno anterior.

### Final de la batalla

El juego termina cuando se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Se alcanza alguno de los objetivos principales del escenario.
- Se alcanza el número de turnos estipulado.

- Un grupo de batalla alcanza su punto crítico (punto de ruptura) y abandona el campo de batalla.
- Un jugador concede la victoria.

### Punto crítico

Existe la posibilidad de que un grupo de batalla abandona el campo de batalla cuando un determinado porcentaje de sus unidades son eliminadas. Para determinar el punto crítico de un grupo de batalla suma el número de unidades que lo componen (excepto las de mando, transporte y artillería fuera de tablero) y divídelo entre 2, redondea hacia arriba. Cuando el grupo de batalla pierda ese número de unidades, el jugador debe hacer una tirada de mando al principio de cada uno de sus turnos usando el valor de mando del CO (o del HQ si el CO fue eliminado). Resta uno del valor de mando por cada unidad eliminada más allá del punto crítico. El grupo de batalla se descompondrá si la tirada de mando falla, abandonando el campo de batalla inmediatamente.

Si un grupo de batalla se descompone, y el jugador oponente aun tiene un turno para completar el actual turno de juego, puede elegir jugar su turno, tras lo cual el juego se acaba. Por ejemplo, un grupo de batalla se derrumba en el sexto turno, pero el jugador oponente aun no ha jugado su sexto turno, así que tiene derecho a jugarlo de manera normal.

### Cumplir un objetivo

El resultado de una batalla depende de los logros de ambos jugadores. Primero determina que objetivos ha alcanzado cada bando, después compáralos más abajo:

Objetivo: Ningún bando alcanza sus objetivos

Resultado: Empate

---

Objetivo: Ambos bandos alcanzan su objetivo secundario

Resultado: Empate

---

Objetivo: Ambos bandos alcanzan su objetivo primario

Resultado: Empate

---

Objetivo: Un bando alcanzo su objetivo secundario y el otro no alcanzo ningún objetivo

Resultado: Victoria menor

---

Objetivo: Un bando alcanzo su objetivo primario, el otro alcanzo su objetivo secundario

Resultado: Victoria menor

---

Objetivo: Un bando alcanzo su objetivo primario y el otro no alcanzo ningún objetivo

Resultado: Victoria decisiva

Determinando el vencedor

Cada jugador debe determinar el valor en puntos de sus unidades eliminadas durante el juego, incluyendo unidades de mando, transporte, artillería fuera de tablero y defensas permanentes, y otorgar ese número de puntos como Puntos de Victoria (VPs) al oponente. No olvides aplicar el modificador de puntos aleatorios al resultado. UN grupo de batalla que abandone el campo de batalla por haber alcanzado su punto crítico, o que conceda la victoria, no podrá ganar más VPs que su contrincante. Un jugador mejora en un grado su victoria si consigue al menos el doble de VPs que su rival. Así, un empate se convierte en una victoria menor, una victoria menor se convierte en una victoria decisiva y una decisiva ien una promoción y una reluciente medalla!

## **REFERENCIAS**

## Fase de iniciativa

La iniciativa representa la capacidad de las tropas de responder a una situación inmediata que sus superiores pueden desconocer. En términos de juego esto significa que las tropas que usen su iniciativa pueden realizar una acción en la fase de iniciativa, además de poder recibir más tarde órdenes durante la fase de mando. Una unidad actuando con iniciativa puede disparar, retirarse o cargar contra la unidad enemiga visible más cercana en un radio de 20cm. La iniciativa se resuelve por el jugador activo, que puede elegir en que orden juega cada unidad.

Es importante señalar que cada unidad solo puede usar su iniciativa contra un enemigo que pudiese ver en el momento de la reacción. Esto significa que una unidad podría bloquear la línea de visión a otras unidades como resultado de su movimiento, e igualmente una unidad podría abrir una línea de visión entre unidades con su movimiento. Las unidades aturdidas y las de mando no pueden actuar con su iniciativa.

## Disparar

Una unidad puede disparar a la unidad enemiga visible más cercana en un radio de 20cm si se encuentra dentro de su alcance. Debes determinar inmediatamente el resultado del combate, incluyendo la supresión y el retroceso antes de continuar con la siguiente unidad.

## Retroceder

Una unidad puede retroceder desde la unidad enemiga visible más cercana en un radio de 20cm. Desplaza a la unidad en dirección opuesta a la unidad enemiga hasta el máximo de su capacidad de movimiento. La unidad puede modificar su encaramiento como parte del movimiento. La artillería remolcada puede engancharse y utilizar la mitad de su movimiento si se encuentra en contacto con un transporte apropiado. Las tropas a pie pueden subirse a un transporte apropiado, que no este más alejado de 5cm, y después desplazarse la mitad de movimiento del transporte.

## Cargar

Una unidad puede cargar hacia la unidad enemiga visible más cercana en un radio de 20cm. La distancia desde la que una unidad puede cargar al usar la iniciativa no depende de la distancia que puede mover siguiendo ordenes. Mueve a la unidad que carga hasta ponerla en contacto con la unidad enemiga, asegurándote de que las bases se alinean centro con centro. Una unidad debe estar en contacto con el borde visible más próximo, y cada borde solamente puede estar en contacto con una unidad. El borde de una unidad no puede ser alcanzado si hay tropas enemigas o terreno infranqueable en un radio de 5cm. Los combates se resuelven durante la fase de combate del turno.

### Apoyar una carga

Una unidad puede moverse en apoyo del combate visible más cercano en un radio de 20cm. Mueve a la unidad que vaya a apoyar en contacto con la unidad amiga en combate, alineando las bases centro con centro. Los blindados pueden apoyar en cualquier tipo de terreno, el soporte de infantería y la artillería remolcada no pueden apoyar en absoluto y los transportes solamente pueden apoyar si tienen atributo de ataque.

### Contra-Iniciativa

Las unidades que sean objetivo de una carga y todas las que estén en un radio de 5cm de las unidades bajo la carga pueden disparar o alejarse de las unidades que carguen. Para poder usar esta contra-iniciativa la unidad no puede estar aturdida y debe ser capaz de ver a la unidad que este cargando en el momento que reaccione. El jugador activo no puede alterar la carga una vez que el jugador pasivo haya anunciado su contra-iniciativa.

Determina el resultado del fuego inmediatamente antes de pasar a la siguiente unidad. Las tropas aturdidas durante una carga aun entraran en contacto con el enemigo, aunque estarán en desventaja durante el combate. Retroceder ante una carga es igual que realizar un movimiento de retroceso con la excepción de que la unidad debe quedar a más de 5cm de la unidad que este cargando cuando acabe su movimiento, en caso contrario será eliminada. La unidad que este cargando puede mover hasta 20cm, la unidad que retroceda puede utilizar toda su capacidad de movimiento.

Fase de Mando 1ª parte:

Durante la fase de mando se dictan y llevan a cabo las órdenes. Las unidades de mando dictan órdenes a las unidades a través de tiradas de mando. Cada unidad de mando tiene un atributo de mando de entre 6 y 10. Cuanto más alto sea el atributo, más ordenes, probablemente, será capaz de dictar el mando durante el turno. Un mando puede dictar más de una orden por turno, pero se considera que ha terminado una vez se empiece a dictar ordenes con otro mando. Un mando puede dictar órdenes a cualquier número de unidades al mismo tiempo como si fuera una formación. Puedes elegir el orden en el que actúan tus mandos.

Para dictar una orden indica que mando usaras y las unidades a las que intentas dar una orden, junto con las acciones que vayan a llevar a cabo. Tales unidades se dice que están bajo mando. Toma el valor de mando de la unidad de mando y ajusta su valor con cualquiera de los modificadores aplicables. Debes sacar igual o menos que el atributo de mando en dos dados para dictar la orden. Una tirada con éxito significa que cada unidad bajo mando puede llevar a cabo una acción.

Un fallo en la tirada de mando significa que la orden no se lleva a cabo y que el mando no podrá volver a dictar órdenes ese turno. Si el CO (Commanding Officer) falla una tirada de mando ninguna otra unidad de mando podrá dictar más ordenes ese turno. Una unidad solo puede recibir órdenes de un mando durante el turno, aunque puede recibir múltiples órdenes sucesivas. Una vez dejes de dar órdenes a una unidad no podrás volver a darle órdenes ese turno.

### Modificadores de mando

Estos modificadores se aplican al atributo de mando cada vez que se dicte una orden:

Modificador: -1

Descripción: Cada orden sucesiva a la misma unidad o formación de unidades.

Nota: 1

---

Modificador: -1

Descripción: Si la unidad más lejana esta más allá de 20cm, por cada 20cm.

Nota: 2

---

Modificador: -1

Descripción: Moverse dentro de, a través, o fuera de terreno denso o humo.

Nota: 3

---

Modificador: -1

Descripción: Moverse delante de un enemigo visible en un radio de 20cm.

Nota: 4

Nota 1: Si una unidad a formación de unidades ha recibido órdenes en el turno actual, el mando sufre una penalización de -1 por cada orden adicional, por Ej. Resta uno para la segunda orden, dos para la tercera, etc. Las unidades que han actuado con iniciativa al comienzo del turno restan -1 a su primera orden.

Nota 2: Si la distancia entre el mando y la unidad más lejana a la que quieres da una orden es superior a 20cm, el mando sufre un -1 por cada 20cm completos de distancia. Por Ej. Resta uno si las tropas están a 21-40cm, dos si están a 41-60cm, etc. Si las unidades de mando de ambos jugadores tienen el mismo tamaño de peana haz la medición desde la base, si son de distintos tamaño haz las medidas desde el centro de la peana. Este modificador no afecta a las unidades en el tablero que usen fuego indirecto (morteros, cañones de infantería y artillería en el tablero), ni tampoco a las unidades que realicen todo su movimiento por carretera.

Nota 3: Si cualquiera de las unidades a las que intentas dar una orden esta moviéndose dentro, a través o fuera de terreno denso o humo, resta uno al atributo de mando. El movimiento a través de terreno denso es problemático,

ya que el terreno ralentiza a las tropas y dificulta el mantenimiento de la formación. Los vehículos se estancan, los tanques rompen sus orugas y la infantería a pie se cansa rápidamente. El terreno denso es diferente para cada tipo de tropa:

Tropa: Tropas a pie o caballería.

Terreno denso: Barro, arena, nieve profunda, pantano, ciénaga.

---

Tropa: Camiones y cañones a remolque.

Terreno denso: Todo, a excepción de carreteras, terreno abierto o colinas suaves.

---

Tropa: Otros vehículos y acorazados.

Terreno denso: Terreno difícil, bosques, barro, arena, nieve profunda, y áreas edificadas (excepto las carreteras)

Nota 4: Si cualquiera unidad se va a mover delante de una unidad enemiga visible en un radio de 20cm resta uno al atributo de mando. De hecho, las unidades tienen una zona de control de 20cm frente a ellas, haciendo más difícil a las tropas mantener el contacto, ya que están bajo vigilancia del enemigo.

Fase de Mando 2ª parte:

Acciones

Una unidad puede llevar a cabo una acción cuando se le dicte una orden, efectuándola de inmediato. Cuando se dicten ordenes a más de una unidad, las unidades pueden llevar a cabo la misma acción o una diferente cada una. Puedes elegir la secuencia en que se desarrollan las acciones.

Acción: Mover.

Descripción: Una unidad puede utilizar su capacidad de movimiento máxima en cualquier dirección.

---

Acción: Desplegarse.

Descripción: Una unidad puede montarse o bajarse del transporte, o enganchar o montar los cañones a remolque (ATG/IG/AAG/Artillería).

---

Acción: Disparar.

Descripción: Una unidad puede disparar una vez a un enemigo visible dentro de su alcance.

### Bonificaciones al mando

Cuando hagas una tirada de mando para dictar una orden y saques un doble uno se dicta una sola orden, pero se puede llevar a cabo dos acciones. Una unidad puede llevar a cabo dos veces la misma acción, o realizar dos acciones diferentes. Cada unidad en una formación puede llevar a cabo la misma acción o acciones diferentes.

### Pifias del mando

Cuando se hace una tirada de mando para dar una orden y se saca un doble seis se dice que la unidad de mando ha pifiado. Cuando esto ocurre, tira un dado y consulta la tabla siguiente. Cuando las unidades no cumplen los requisitos no pasa nada. Observa cuando se designan todas las unidades esto se refiere a las unidades bajo mando para las que se emitía la orden, pero no incluye a la propia unidad de mando.

Tirada: 1

Resultado: ¡Alto el fuego! Tira un dado. El mando recibe ese número de ataques.

---

Tirada: 2

Resultado: ¡Fuego cruzado! Las tres unidades más cercanas al mando reciben 3 ataques en el flanco cada una.

---

Tirada: 3

Resultado: ¡Reasignar! El mando se desplaza la mitad de su movimiento en dirección contraria a la unidad visible enemiga más cercana. \*

---

Tirada: 4

Resultado: ¡Retroceder! Todas las unidades al descubierto y que no estén aturcidas se desplazan la mitad de su movimiento en dirección contraria a la unidad visible enemiga más cercana.

---

Tirada: 5

Resultado: ¡Abrir fuego! Todas las unidades que no estén aturcidas disparan al enemigo visible más cercano dentro de su alcance.

---

Tirada: 6

Resultado: ¡Vamos a por ellos! Todas las unidades al descubierto y que no estén aturcidas se desplazan la mitad de su movimiento hacia la unidad visible enemiga más cercana. \*

---

\* A excepción de las tropas atrincheradas y los cañones sin remolque. Que se quedan donde están.

### Movimiento del mando

Cada unidad de mando puede utilizar su atributo de movimiento al completo al final de la fase de mando, a menos que este aturcida.

### Unidades de mando

Las unidades de mando se diferencian de las otras en que no pueden ser

objetivo del enemigo. Sí pueden verse atrapadas en zonas bajo fuego de artillería, en cuyo caso son tratadas exactamente igual que cualquier otra unidad. Cuando es arrollada por una unidad enemiga, una unidad de mando debe unirse con una unidad amiga que este a la mitad de su atributo de movimiento, siendo eliminada en caso contrario. Las unidades de mando no pueden arrollar a las unidades de mando enemigas.

Un mando obligado a unirse a una unidad debe permanecer en contacto con la base de dicha unidad hasta el siguiente turno. Participando con todas las consecuencias en las acciones que la afecten: si la unidad queda aturdida, el mando queda aturdido; si es eliminada, el mando también es eliminado, etc.

#### Resumen de la fase de mando

1. Cada unidad de mando dicta sus órdenes antes de pasar a la siguiente.
2. Una unidad de mando puede dictar órdenes a cualquier número de unidades que sean parte de la formación.
3. Una formación no es fija y puede tener cualquier número de unidades.
4. No hay límite a la distancia entre unidades dentro de una formación.
5. Una unidad solo puede recibir órdenes de un mando durante un turno.
6. Una unidad o formación puede recibir varias órdenes de forma consecutiva.
7. Una unidad puede llevar a cabo una acción cuando recibe una orden.
8. Las unidades dentro de una formación que recibe una orden no tienen que realizar la misma acción.
9. Una unidad de mando debe terminar de dar órdenes a una unidad o formación antes de pasar a dar órdenes a otras unidades.
10. Un mando debe de terminar de dar órdenes antes de pasar al siguiente mando.
11. Un mando debe obtener un resultado menor o igual que su atributo de mando en dos dados para dictar una orden.
12. Si un mando falla una tirada, la orden no se emite y el mando no podrá dictar más órdenes durante ese turno.

13. Si un CO falla una tirada de mando, la orden no se emite y ninguna unidad de mando podrá dictar más órdenes en ese turno.

14. Si una unidad de mando saca un doble uno se pueden llevar a cabo dos acciones.

15. Si una unidad de mando saca un doble seis la orden falla y el mando ha cometido una pifia.

### Fase de Combate 1ª parte

Evidentemente el combate sucede en la fase de combate, que representa la lucha a corta distancia entre tropas, ya sea infantería contra infantería, usando ametralladoras, granadas y bayoneta; o infantería atacando tanques con armas antitanque improvisadas; o tanques aplastando soldados bajo sus cadenas. Las unidades deben estar en contacto con la unidad enemiga para entablar combate. Las tropas en combate se consideran trabadas en combate.

### Cargar

Se considera que una unidad carga cuando voluntariamente entra en contacto con el enemigo, ya sea en la fase de iniciativa o de mando de un turno. Para cargar durante la fase de iniciativa, una unidad debe estar a 20cm de una unidad enemiga visible. Para cargar durante la fase de mando, una unidad debe haber recibido una orden, tener una línea de visión al empezar su movimiento, y tener suficiente capacidad de movimiento para contactar con la peana de la unidad enemiga.

Los blindados solo pueden atacar a unidades al descubierto excepto cuando transportan infantería o ingenieros, en cuyo caso pueden atacar a tropas en cualquier terreno, estando sujeto a las restricciones de movimiento por terreno. Las tropas montadas o transportadas desmontan automáticamente al entrar en contacto con el enemigo, y cualquier impacto sufrido se localizara sobre las tropas, no en el transporte. Los cañones a remolque, la infantería de apoyo y los transportes sin blindaje no pueden cargar. Las tropas solo pueden cargar a través de obstáculos si al iniciar su movimiento están en contacto con el obstáculo.

## Respuesta

Las unidades bajo carga, y cualquier unidad a 5cm de una unidad bajo carga, pueden retroceder o disparar a las tropas que carguen. Para responder a una carga la unidad debe ser capaz de ver a la unidad en el momento de la respuesta, y no puede estar aturdida. Determina inmediatamente el resultado de los disparos antes de pasar a la siguiente unidad. Las tropas fatigadas durante la carga aun entran en contacto con el enemigo. Pero estarán en desventaja durante el combate.

Cuando retrocedan ante una carga, mueve a la unidad en dirección contraria a la del enemigo hasta su capacidad de movimiento máxima. La unidad puede cambiar su orientación como parte del movimiento. Ahora mueve a la unidad que carga hasta su distancia máxima de movimiento. Si la unidad se encuentra a 5cm o menos de la unidad enemiga, esta es eliminada. De lo contrario no ocurre nada. Los cañones a remolque pueden ser remolcados a la mitad de la capacidad de movimiento de sus transportes si están en contacto con el, de lo contrario no pueden retroceder. Las tropas a pie pueden abordar un transporte que no este a más de 5cm de ellas y retirarse la mitad de la capacidad de movimiento del mismo.

## Contactar

Mueve a la unidad que carga en contacto con la unidad enemiga, asegúrate que las peanas están alineadas centro con centro. Cada borde solo puede ser contactado por una unidad, y una unidad debe contactar con el borde visible más cercano de la unidad enemiga. El borde de una unidad no puede ser contactado si hay tropas enemigas o terreno infranqueable a menos de 5cm.

## Apoyo

Una unidad se puede mover para apoyar durante un combate en la fase de iniciativa o la de mando si tiene suficiente capacidad de movimiento para entrar en contacto con el borde trasero de la unidad amiga trabada en combate. Mueve la unidad en contacto con la unidad amiga, asegúrate de alinear las bases centro con centro. Los blindados pueden apoyar en cualquier terreno, la infantería de apoyo y los cañones a remolque no pueden apoyar en ningún caso, y los transportes solamente pueden apoyar si tienen un atributo de ataque.

## Resolver el combate

El resultado de cada combate debe resolverse antes de pasar al siguiente. El jugador activo determina la secuencia en la que suceden los combates. Ambos jugadores luchan en cada combate, y cada combate continua hasta que alguno de los bandos es eliminado, ambos se destraban o el vencedor decide no perseguir. Cada fase de combate se llama ronda de combate. Las tropas apoyando en un combate no pelean, pero influyen en el resultado.

El atacante debe resolver su ronda de combate por completo antes de que actúe el otro jugador. Para resolver una ronda de combate toma el valor de ataque de cada unidad según la siguiente tabla y ajústala con cualquier modificador de combate que sea de aplicación en la siguiente tabla. Observa que los modificadores se aplican a cada unidad por separado, así que dos unidades cargando ganan +1 cada una.

Tropas: Lanzallamas

Ataques: 12

---

Tropas: Ingeniero de combate

Ataques: 6

---

Tropas: Caballería

Ataques: 5

---

Tropas: Infantería

Ataques: 4

---

Tropas: Blindados

Ataques: 3

---

Tropas: Otras tropas

Ataques: 2

Modificadores de combate

Modificador: +1

Descripción: Cargando

---

Modificador: +1

Descripción: Persiguiendo al enemigo

---

Modificador: +1

Descripción: Adicionalmente por cada 3cm de persecución (Ej. +2 para 3cm, +3 para 6cm, etc)

---

Modificador: +1

Descripción: Infantería, Caballería o Ingenieros luchando contra blindados descubiertos

---

Modificador: -1

Descripción: Aturdido

---

Modificador: -1

Descripción: Luchando en el flanco o la retaguardia (acumulativo, así una unidad luchando por sus dos flancos y su retaguardia tendrá -3)

Fase de Combate 2ª parte

## Calcular impactos

Tira un dado por cada punto de atributo de ataque de cada ataque. Consulta como se logra un impacto. Tira las salvaciones por blindaje e indica el número de impactos logrados de manera normal. No tires por aturdimiento o retirada. Una vez ambos bandos hayan luchado, compara el número de impactos recibido durante el turno, tales como disparos sufridos durante la carga, etc. Añade un impacto al total sufrido por la unidad enemiga por cada unidad que te apoye. Consulta la tabla siguiente:

Impactos: Igual

Resultado del combate: Ambos se separan

---

Impactos: Menor

Resultado del combate: Retrocede

---

Impactos: Mayor

Resultado del combate: El vencedor se mantiene, se separa o persigue al enemigo

Mantenerse

La unidad permanece donde este, y puede pivotar sobre su eje.

Separarse

Tira tres dados y mueve a cada unidad involucrada en el combate (incluyendo a las unidades de apoyo pero no a las unidades enemigas) una distancia comprendida entre el resultado menor y el total en centímetros, en cualquier dirección. Ninguna de las unidades debe acabar su movimiento a menos de 5cm de una unidad enemiga visible. Las tropas pueden montarse sobre el transporte de apoyo, y después mover la mitad del resultado total. Las tropas aturdidas y los cañones con remolque no pueden separarse, y permanecen donde están.

## Perseguir

Todas las tropas pueden perseguir unidades enemigas que se retiran, con las siguientes excepciones:

- Las tropas a pie y caballería no pueden perseguir blindados o vehículos al descubierto.
- La infantería de apoyo, los cañones a remolque y las tropas atrincheradas no pueden perseguir.
- Los blindados no pueden ser perseguidos si están al descubierto.

Las tropas pueden perseguir cualquier distancia, incluso si esta supera su capacidad normal de movimiento. Las tropas de apoyo también pueden perseguir, y cualquier unidad puede envolver los flancos del enemigo, siempre y cuando al menos una unidad quede en contacto con el borde frontal de la unidad enemiga si esta fue contactada en la ronda anterior.

Las tropas que apoyan a una unidad enemiga eliminada del combate pueden perseguir al enemigo, estando sujetas a cualquier restricción a la carga que sea aplicable, aunque este sea un movimiento de persecución y no de carga. Si una unidad que elimina del combate a una unidad apoyada elige perseguir, deberá perseguir a la unidad de apoyo más cercana.

## Retirarse

Aleja las unidades de sus enemigos tantos centímetros como diferencia de impactos haya habido. Cuando haya varios enemigos en contacto, muévela en dirección contraria a la unidad con más apoyos. Si tiene igual número de apoyos, el jugador que se este retirando puede elegir. Las unidades que se retiren no pueden girar para encararse con el enemigo como parte de su movimiento.

Las tropas retirándose que entren en contacto con amigos se paran en el acto, aturdiéndolas. Una unidad es eliminada automáticamente cuando se da una de las siguientes circunstancias:

- Retirarse más de 10cm.
- Retirarse a través de unidades enemigas, terreno infranqueable, campos de minas (que no sean señuelos) o fuera del tablero.
- Retirarse a través de unidades trabadas en combate.
- Unidades en fortificaciones, atrincheradas o cañones sin remolque que deban retirarse.

## Movimiento

El movimiento tiene lugar en la fase de iniciativa cuando las tropas cargan o huyen del enemigo y durante la fase de mando como resultado de una orden con éxito. Es posible que una unidad se mueva varias veces durante la fase de mando dependiendo de las órdenes que reciba. Cuando una unidad reciba una orden podrás moverla hasta su máxima capacidad de movimiento en cualquier dirección. Esta capacidad de movimiento se encuentra en la columna de movimiento de la lista de ejército.

No hay penalizaciones por girarse, pivotar o invertir la marcha. Las tropas capaces de atravesar obstáculos lineales deben detenerse cuando entran en contacto con el obstáculo, pudiendo utilizar su capacidad de movimiento el siguiente turno. Las unidades no pueden pasar entre obstáculos a través de huecos de menos de 2cm de ancho. Los cañones situados en fortificaciones no pueden moverse.

Las tropas pueden mover a través de otras unidades, pero son eliminadas si son forzadas a moverse a través de unidades enemigas. Las tropas pueden moverse a través de una unidad de mando amiga, pero, si lo hacen a través de una unidad de mando enemiga, hay una posibilidad de que el mando sea eliminado. La unidad de mando enemiga será eliminada a no ser que pueda entrar en contacto con la base de una de sus propias unidades, que este a menos de la mitad de su capacidad de movimiento.

## Terreno restringido

La siguiente tabla proporciona en detalle una lista de los tipos de terrenos

que puede haber en una partida y las restricciones que se les aplican. Las tropas, incluidas unidades de mando, son eliminadas si se ven forzadas a cruzar terreno infranqueable.

Terreno: Llano y colinas

Restricciones: Sin restricción

---

Terreno: Setos, muros, vallas

Restricciones: Hasta que se abra una brecha es infranqueable para todos excepto tropas a pie y blindados, que se frenan en contacto. Pueden usar todo su movimiento en el próximo turno. \*

---

Terreno: Bocage (Cercas de tierra tradicionales en Normandia)

Restricciones: Hasta que se abra una brecha es infranqueable para todos excepto blindados americanos y británicos desde Julio del 44, que se frenan en contacto. Pueden usar todo su movimiento en el próximo turno. \*

---

Terreno: Terreno denso \*\* y arboledas

Restricciones: Infranqueable para camiones y motocicletas

---

Terreno: Bosque, ciénaga, jungla, pantano

Restricciones: Infranqueable para todos excepto tropas a pie

---

Terreno: Arroyo o río franqueable

Restricciones: Las tropas se detienen al entrar en contacto y pueden cruzarlo en la siguiente orden

---

Terreno: Río, canal

Restricciones: Infranqueable a menos que sea a través de un puente o un

vehículo anfibio / desembarco / bote

---

Terreno: Lago, Mar

Restricciones: Infranqueable a menos que sea a través de un vehículo anfibio / desembarco / bote

---

Terreno: Lago helado

Restricciones: Sin restricciones

---

Terreno: Acantilado, barranco, wadi (cauce seco), obstáculos

Restricciones: Infranqueable a menos que haya una ruta marcada sobre el terreno

---

Terreno: Área edificada

Restricciones: Disponible en la edición publicada

---

Terreno: Obstáculos antitanque

Restricciones: Disponible en la edición publicada

---

Terreno: Zanjas antitanque

Restricciones: Disponible en la edición publicada

---

Terreno: Alambrada

Restricciones: Disponible en la edición publicada

---

Terreno: Campo de minas (marcado/señuelo)

Restricciones: Disponible en la edición publicada

---

Terreno: Campo de minas (oculto)

Restricciones: Disponible en la edición publicada

---

\* Se crea una brecha cuando un blindado cruza un obstáculo creando un hueco lo suficientemente grande como para que otras tropas lo crucen.

\*\* El terreno denso puede ser abierto (área de cultivo) o tupido (por Ej. Brezal)

### Obstáculos Acuáticos

Los obstáculos acuáticos incluyen los ríos, lagos y mares. Pueden ser cruzados por vehículos anfibios, infantería o ingenieros de combate en botes de asalto, y tanques modificados para el desembarco o equipote flotación. Se necesitan órdenes por separado para entrar y salir del obstáculo. Todas las unidades se mueven 5cm por orden y todas cuentan como a cubierto, pero solo un impacto es necesario para eliminarlas, simulando esto su vulnerabilidad.

---

Es aconsejable clasificar el terreno y sus efectos sobre el movimiento antes de comenzar la partida; Así los jugadores sabrán lo que se pueden encontrar en el tablero y podrán actuar en consecuencia. Una buena idea es marcar con fieltro los límites del bosque, áreas edificadas, etc., para después colocar los árboles y edificios sobre el fieltro. Más tarde puedes apartarlos para poder colocar tus tropas de manera cómoda sin afectar los límites del terreno.

### Disparar

Los disparos tienen lugar durante las fases de iniciativa y mando de un turno. Una unidad puede disparar una vez a la unidad enemiga más próxima en un radio de 20cm en la fase de iniciativa, y una vez por orden a cualquier enemigo visible dentro de alcance en la fase de mando. Para determinar el

alcance mide la distancia más corta entre la unidad que dispara y el objetivo. Si la distancia es menor o igual que el alcance de la unidad que dispara entonces esta puede disparar. El alcance de una unidad es el número a la derecha de la barra en la columna de ataque de la lista de ejército (por Ej. Un valor de ataque 3/50 tiene un alcance de 50cm). Las unidades pueden disparar a cualquier objetivo dentro de un arco, situado en su borde frontal, de 180º, excepto las unidades con visibilidad restringida, que tienen un arco de 90º.

Los jugadores pueden hacer mediciones en cualquier momento del juego, pero deben declarar los objetivos antes de disparar. Las unidades de mando, infantería a pie, ametralladoras y morteros pueden disparar sobre blindados y otras tropas en vehículos. Las demás tropas no pueden disparar a otras unidades. Las tropas en transportes que no sean blindados no pueden disparar. Las tropas en transportes blindados o sobre tanques pueden disparar cuando el vehículo este detenido.

#### Calculando los disparos

Para calcular los disparos toma la columna del atributo de ataque de la unidad - el número a la izquierda de la barra de la columna de ataque (por Ej. Un valor de ataque 3/50 tiene un ataque de 3). Ajusta el atributo de disparo con cualquier modificador aplicable y tira ese número de dados. Cuando dos o más unidades disparan al mismo objetivo tira todos los dados juntos.

#### Modificadores al disparo

Ajusta el valor de ataque por cada modificador aplicable de la siguiente tabla:

Modificador: +1

Descripción: Si el objetivo esta dentro de la mitad del alcance de la unidad (por Ej. Una unidad con un alcance de 60cm gana un +1 para disparar a un enemigo que este hasta a 30cm)

---

Modificador: +1

Descripción: Si el disparo es sobre el flanco o retaguardia del objetivo (para

determinar el flanco traza un línea imaginario con un ángulo de 45º de la esquina de la base más próxima a la unidad atacante – si la mayor parte de la unidad queda a un lado de la línea entonces es un disparo al flanco – en caso de duda tirar un dado; un 5 ó 6 es un disparo al flanco)

---

Modificador: +1

Descripción: Si la unidad es un blindado disparando a un objetivo ligero a menos de 20cm (esto representa el fuego de ametralladoras, aunque algunos blindados carezcan de ellas, en cuyo caso este modificador no se aplica)

Lograr un impacto

La cobertura afecta al modo en que se consigue un impacto contra una unidad, ya que proporciona diferentes grados de protección y dificulta la localización de las tropas. Se consigue un impacto por cada tirada igual o superior al número requerido en la tabla siguiente:

Objetivo: Tropas al descubierto

Tirada para impactar: Un impacto con 4, 5 o 6

---

Objetivo: Tropas a cubierto (por Ej. Tras un muro, seto, etc.)

Tirada para impactar: Un impacto con 5 o 6

---

Objetivo: Tropas en fortificaciones (por Ej. En búnker, pill box, etc.)

Tirada para impactar: Un impacto con 6

Se aplican las siguientes excepciones:

- Se necesita un 6 para impactar a un vehículo completamente blindado, con fuego indirecto.
- Se necesita un 5 o 6 para impactar a un vehículo blindado abierto, con fuego indirecto.

- En cualquier situación se necesita un 6 para impactar a una unidad de mando.
- Los atributos de ataque marcados con un \* no pueden impactar a objetivos pesados (tanques, antitanques, cañones de asalto, cañones autopropulsados, coches acorazados y semiorugas blindados).
- Los atributos de ataque marcados con una # no pueden impactar a objetivos ligeros (infantería, caballería, cañones antitanque y transportes).

Los vehículos blindados son los más vulnerables cuando se les ataca por el flanco o la retaguardia. Para simular esto, reduce el atributo de salvación en uno cuando impactes a un vehículo blindado en el flanco o la retaguardia. Así un atributo de salvación de cuatro se convertirá en cinco y uno de cinco en seis. No puede reducirse un atributo de salvación más de seis.

La artillería que utilice fuego indirecto no puede dañar a los vehículos blindados, excepto si se encuentran abiertos. Cuando un vehículo completamente blindado queda atrapado en una zona de fuego, o cuando es objetivo de fuego de mortero o fuego de cañones de infantería, resuelve el combate de forma normal, pero no anotes los impactos, tirando únicamente por aturdimiento.

### Blindaje y salvación

Una vez hayas tirado para impactar al objetivo tu oponente debe tirar de nuevo por cada dado que haya impactado. Se elimina un impacto por cada resultado igual o mayor al atributo de salvación del objetivo (por Ej. Una unidad tiene un valor de salvación de 5, así que necesita un 5 o 6 en el dado para salvar el impacto). Los impactos contra el flanco o la retaguardia de un blindado reducen su atributo de salvación en uno, así un atributo de salvación de cuatro se convertirá en cinco y uno de cinco en seis. No puede reducirse el atributo de salvación más de seis.

### Eliminación

Compara el número de impactos sufridos por la unidad con su atributo de impacto en la lista de ejército. Si el número de impactos es igual o mayor que este valor, la unidad es eliminada y se retira del juego (puedes marcar los vehículos con algodón ennegrecido si así lo prefieres). Si el número de

impactos es menor coloca un marcador que indique cuantos impactos ha recibido. Las tropas que viajen dentro, sobre, o sean remolcadas por un transporte que sea eliminado también serán eliminadas. Cuando un transporte ligero o un tanque que lleve pasajeros sea alcanzado pero no eliminado, las tropas abandonaran el vehículo aturcidas. Los ocupantes de un transporte blindado pueden elegir abandonarlo, pero pasaran a estar aturcidos si lo hacen.

### Aturdimiento

A menos que la unidad sea eliminada deberás comprobar si pasa a estar aturcida. Tira un dado por cada impacto sufrido durante ese ataque. Si cualquiera de los resultados del dado es igual o mayor al número necesario para lograr un impacto, entonces la unidad se encuentra aturcida.

Esto quiere decir que las unidades aturcidas no están contentas con el fuego recibido y se han echado cuerpo a tierra, buscando la mejor cobertura posible para protegerse hasta que cese el fuego. En términos de juego, una unidad aturcida no puede hacer nada durante su turno, y una unidad de mando no podrá dictar orden alguna. Las unidades aturcidas dejan de estarlo automáticamente al final de su turno.

Las unidades no pueden impactar contra objetivos pesados, como la infantería disparando con armamento ligero contra tanques, pero si pueden tirar por aturdimiento, pero siempre necesitaras un seis para impactar. De igual forma, algunas unidades no pueden impactar a unidades ligeras, como es el caso de un cañón antitanque británico 2pdr y la infantería. De la misma manera, si tienen la posibilidad de aturdir, pero será necesario un seis. Para resolver el fuego para el aturdimiento, efectúa los ataques de forma normal, pero no marques los impactos contra el objetivo, solamente tira para aturdir.

### Retirarse

Si la unidad ya se encuentra aturcida, comprueba si se retira. Tira un dado por cada impacto sufrido en el ataque actual, súmalos y el resultado será lo que la unidad deberá retirarse en centímetros, desde la unidad más cercana que la haya disparado, teniendo que encararla como parte del retroceso.

Observa que una unidad no puede resultar fatigada y obligada a retroceder

como resultado de una misma orden, pero puede pasar a estar fatigada y retroceder como resultado de acciones enemigas de iniciativa.

Cuando las tropas se retiran demasiado rápido, hay una posibilidad de que huyan. Para representar esto, una unidad es eliminada si se retira más de 10cm como resultado de una sola tirada. Las tropas retirándose a través de terreno infranqueable, unidades enemigas, campos de minas que no sean señuelos o fuera del tablero son eliminadas y retiradas del juego. La infantería, caballería y transportes ligeros retirándose a través de alambradas también son eliminadas. Las tropas retirándose a través de unidades amigas se paran al entrar en contacto con ellas, aturdiéndolas. Las tropas atrincheradas y los cañones sin remolque solamente resultan eliminados si se retiran más de 10cm, en caso contrario permanecen donde están.

### Apoyo de infantería

El apoyo de infantería representa todas las armas de apoyo que son parte integral de los batallones y regimientos de infantería, tales como las ametralladoras pesadas y los morteros. Se tratan de la misma manera que las otras unidades del juego, en el sentido de que pueden utilizar su iniciativa durante la fase de iniciativa y recibir órdenes en la fase de mando.

### Ametralladoras

Las ametralladoras (MG) incluyen las ametralladoras ligeras y pesadas de propósito general, capaces de ser usadas en modo de fuego sostenido, tales como las Vickers británicas y el MG-32/42 alemán. Las ametralladoras pueden disparar a cualquier unidad enemiga que no este trabada en combate, dentro de su alcance y en su línea de visión. No necesitan una orden de despliegue entre el movimiento y el disparo.

### Morteros

Los morteros incluyen morteros medianos (MM) y morteros pesados (HM). Pueden disparar a cualquier unidad enemiga dentro de su rango y línea de visión o a cualquier unidad enemiga dentro de su alcance y en línea de visión de la unidad de mando que emita la orden. Los morteros medianos tienen un alcance mínimo de 10, lo que significa que no pueden disparar a ningún enemigo que este a menos de 10cm. El alcance mínimo de los morteros

pesados es de 20cm. Los morteros no se benefician de ninguna bonificación por disparar dentro de la mitad de su alcance y no necesitan una acción de despliegue entre el movimiento y el disparo.

## Apoyo de artillería

El apoyo de artillería solo esta disponible si compras unidades de artillería como parte de tu grupo de batalla. Cada unidad debe colocarse en el borde del tablero como muestra del apoyo disponible. El apoyo de artillería puede planificarse para que sea recibido en un turno específico (ver fase de planificación) o ser requerido durante la fase de mando por un FAO. Cada unidad de artillería puede ser utilizada una sola vez por turno, lo que significa que no se puede requerir apoyo de una unidad de artillería que ya tuviese un ataque planificado para ese turno. Para efectuar un requerimiento el FAO debe tener línea de visión hacia el objetivo y todas las unidades que reciban la orden deben disparar al mismo objetivo. El objetivo debe ser una unidad enemiga, pero no puede ser una unidad de mando.

Se deben aplicar los siguientes modificadores cuando un FAO haga un requerimiento:

Modificador: +1

Descripción: Todas las unidades de artillería requeridas son autopropulsadas (por Ej. Tienen un atributo de movimiento en la lista de ejército)

---

Modificador: -1

Descripción: Por cada tres unidades extra solicitadas (por Ej. -1 para 4-6 unidades, -2 para 7-9 unidades, etc.)

---

Modificador: -1

Descripción: Por cada unidad adicional de cohetes o artillería naval solicitada (por Ej. -1 por 2 unidades, -2 por 3 unidades, etc.)

---

Modificador: -1

Descripción: Por solicitar humo

Critico al apoyo de artillería

Si en una tirada de mando para solicitar artillería obtienes un doble uno, reduce en la mitad la distancia de desvió.

Pifia en el apoyo de artillería

Si en una tirada de mando para solicitar artillería obtienes un doble seis, tira un dado y consulta la siguiente tabla:

Tirada: 1 o 2

Resultado: ¡AL SUELO! Tira un dado, el FAO recibe ese número de ataques (ver Disparar)

---

Tirada: 3 o 4

Resultado: ¡CONTRAMEDIDAS! Tira un dado y cada unidad solicitada sufre ese número de ataques (la artillería a remolque es impactada con un 4+, y la autopropulsada con un 5+)

---

Tirada: 5 o 6

Resultado: ¡FUEGO AMIGO! Todas las unidades de artillería solicitadas disparan contra la unida amiga más cercana al objetivo original

Resolver el fuego de artillería

La artillería de apoyo planificada, a excepción de los cohetes, golpea automáticamente al objetivo. Por otro lado la artillería solicitada y los cohetes son imprecisos, por lo que se debe comprobar la desviación del punto de impacto. Tira tres dados más uno direccional, la artillería golpeará a esa distancia en centímetros del objetivo, en la dirección que indica la flecha del dado direccional. La única excepción a esto es la artillería de cohetes

solicitada, que dobla la distancia de desvío.

Una unidad de artillería crea una zona de fuego de 20cm x 20cm centrada sobre el objetivo, o de 30cm x 30cm si es artillería naval o de cohetes. Puedes localizar las zonas de ataque sobre el mismo punto (a esto se le llama concentración) o unirlos por los lados formando un rectángulo cuyo centro sea el punto objetivo, formando una línea paralela con el borde de la mesa (a esto se le llama andanada). El jugador atacante comprueba ahora si ha impactado a las unidades en la zona de fuego, incluyendo a las unidades amigas y a las de mando. Al menos la mitad de la peana (o la miniatura, si esta no tiene peana) debe estar dentro de la zona de fuego para ser considerada como un objetivo válido. Suma los ataques de todas las unidades disparando y tira ese número de dados contra cada objetivo en la zona. Cuando el ataque sea una andanada, suma los ataques y divídelo por el número de unidades que disparen, redondeándolo hacia arriba. Las unidades que retrocedan por fuego de artillería lo hacen en la dirección opuesta al extremo del tablero del jugador oponente

## Escenario de introducción

Un enfrentamiento entre Americanos y Alemanes, Noroeste de Europa, Julio de 1944

### Introducción

La versión publicada de BlitzKriegCommander proporciona 15 escenarios genéricos que son apropiados para ejércitos de cualquier nación en cualquiera de los teatros de guerra del juego. Este es el clásico escenario de enfrentamiento, donde simplemente colocas y juegas. Aunque el escenario es muy básico, te permite comprobar si te gusta el juego o no.

Todos los escenarios en el juego tienen las mismas líneas básicas: proporción de puntos, objetivos, modo de despliegue y quien lo hace primero, acciones de artillería y apoyo aéreo, y quien comienza el juego. En este escenario de introducción los grupos de batalla ya han sido seleccionados para ti, pero esto es algo que tendrás que hacer por ti mismo cuando tengas la versión publicada.

## Los grupos de batalla

Cada grupo de batalla empieza con un valor básico de 1000 puntos. A esto se le aplica el modificador aleatorio de puntos, que es modificado a su vez según la lista de ejército en juego. Así, los americanos tienen un +2 debido a la gran cantidad de equipamiento disponible. Los alemanes tienen un -2, debido a la falta de suministros y al acoso de la aviación aliada sobre las unidades que marchan al frente.

El grupo americano tendrá 1000 puntos, mientras el grupo de los alemanes solo 900. Este desequilibrio entre las fuerzas se compensará al final del juego, ya que los alemanes recibirán 100 PVs además de los conseguidos de su total, y los americanos tendrán que restar 100 PVs del suyo.

## El grupo de batalla americano

En el documento original la tabla proporciona la información necesaria para jugar, aquí solamente se proporciona la descripción de grupo de batalla americano.

Cantidad: 1

Tropas: CO

---

Cantidad: 1

Tropas: HQ

---

Cantidad: 1

Tropas: FAO

---

Cantidad: 9

Tropas: Unidad de infantería

---

Cantidad: 3

Tropas: Unidad de apoyo (MG)

---

Cantidad: 1

Tropas: Unidad de apoyo (Mortero)

---

Cantidad: 3

Tropas: Unidad de tanque ligero (Stuart)

---

Cantidad: 3

Tropas: Unidad de tanque medio (Sherman 75)

---

Cantidad: 3

Tropas: Unidad de artillería (150mm)

El grupo de batalla alemán

En el documento original la tabla proporciona la información necesaria para jugar, aquí solamente se proporciona la descripción de grupo de batalla alemán.

Cantidad: 1

Tropas: CO

---

Cantidad: 1

Tropas: HQ

---

Cantidad: 1

Tropas: FAO

---

Cantidad: 9

Tropas: Unidad de infantería

---

Cantidad: 3

Tropas: Unidad de apoyo (MG)

---

Cantidad: 1

Tropas: Unidad de apoyo (ATG, 75mm)

---

Cantidad: 1

Tropas: Unidad de apoyo (Mortero)

---

Cantidad: 3

Tropas: Cañón de asalto (StuG-III largo)

---

Cantidad: 1

Tropas: Unidad de artillería (RL, Nebelwefer)

---

Cantidad: 1

Tropas: Unidad de transporte (Camiones)

Despliegue

En una batalla de enfrentamiento, un jugador configura la mesa y el otro decide en que lado jugará. El otro jugador juega desde el extremo opuesto. A

continuación cada jugador tira un dado y el ganador elige quien despliega primero. Los jugadores se alternan desplegando unidades hasta que todas estén desplegadas en el tablero. Tira un dado de nuevo y el jugador que consiga una tirada más alta decide quien jugará primero.

## Objetivos

El objetivo de cada bando es infligir un 25% al contrario para alcanzar la victoria menor, y desbandar al grupo de batalla del otro para conseguir una victoria decisiva. Ahora estas preparado para empezar a jugar ¡Buena suerte!

## BLITZKRIEGCOMMANDER

Reglas de Wargame de Tablero Para Juego rápido de Operaciones de Ejércitos Combinados, 1936-45

## Asalto Próximo 1ª parte

El asalto próximo ocurre durante las fases de iniciativa y de mando de un turno y representa tropas que luchan a una distancia cercana, como la infantería luchando contra otra infantería con los rifles de asalto, las granadas y las bayonetas; infantería que ataca tanques con armas antitanques; y tanques que aplastan infantería bajo sus cadenas. No hay ningún límite sobre el número de asaltos que una unidad puede participar durante un turno.

Un asalto es clasificado como una o varias bases de unidades en contacto con una simple unidad enemiga, junto con cualquier unidad de apoyo de ambos lados. Cuando se han puesto en contacto con dos o más unidades enemigas, cada unidad enemiga se trata como un asalto separado y cada asalto se resuelve separadamente. El jugador activo puede escoger el orden en el que los asaltos se resuelven.

## Asalto

Una unidad es clasificada como de asalto cuando esta voluntariamente se mueve para entrar en contacto con una unidad enemiga durante la fase de

iniciativa o de mando de un turno. Para asaltar durante la fase de iniciativa, una unidad debe estar dentro de la distancia de iniciativa de la unidad objetivo. Para asaltar durante la fase de mando, se debe haber emitido una orden a la unidad. En ambas fases, una unidad debe ser capaz de ver a la unidad objetivo y debe tener el suficiente movimiento disponible para terminar su movimiento en contacto con la base de esa unidad.

AFVs sólo puede asaltar a las unidades que están en terreno despejado. Excepto cuando el AFVs transporta infantería o ingenieros de combate (excluyendo el apoyo de infantería), en el caso de que puedan asaltar tropas en cualquier terreno, están sujetos a las restricciones de terreno para el movimiento. Unidades de reconocimiento, armas remolcadas, transportes no blindados, mandos, francotiradores y las unidades de apoyo de infantería no pueden realizar asalto próximo en la fase de iniciativa. Las unidades sólo pueden asaltar a través de un obstáculo si comienzan su movimiento con la base en contacto con el obstáculo.

Las tropas Transportadas en o sobre un transporte automáticamente desmontan cuando se ponen en contacto con el enemigo. Las únicas excepciones a esto son unidades IFV, donde las tropas pueden luchar desde dentro del vehículo. Cualquier impacto recibido durante el asalto va contra las tropas, no contra el transporte. Además, si una unidad de transporte es aturdida durante un movimiento de asalto, sus pasajeros también son aturdidos, pero siguen con el asalto.

## Apoyo

Cualquier unidad con un valor de ataque (excepto el mando y unidades de reconocimiento) puede apoyar un asalto, incluso si normalmente no puede causar impactos contra el objetivo. Sin embargo, la unidad debe estar a 10cm y con línea de visión con la unidad amiga en contacto con el enemigo.

Puede escoger que unidades apoyan un asalto, pero cada unidad sólo puede apoyar un asalto durante la fase de iniciativa y un asalto por orden durante la fase de mando. Las unidades que apoyan un asalto son parte del asalto y serán afectadas por el resultado. Note que las unidades de ambos lados pueden apoyar un asalto.

---

AFV - Armoured Fighting Vehicle (Vehículo de Combate Blindado)

IFV - Infantry Fighting Vehicle (Vehículo de Combate de Infantería)

Asalto Próximo 2ª parte

Respuesta

Las unidades bajo asalto, y cualquier unidad a 10cm de una unidad bajo asalto, pueden abrir fuego contra las unidades asaltantes. Las unidades no pueden abrir fuego contra unidades de apoyo, tampoco ninguna unidad puede usar el fuego de oportunidad durante un asalto. Para responder a un asalto, las unidades no deben estar aturdidas y deben ser capaces de ver a la unidad que asalta en el momento de disparar, puede ser en cualquier momento durante el movimiento de la unidad de asalto. Resuelva el combate inmediatamente antes de seguir adelante con la siguiente unidad (ver el Combate en la página 17). Las tropas aturdidas durante un movimiento de asalto siguen entrando en contacto con el enemigo, pero estarán en desventaja durante el asalto.

Contacto

Mueva la unidad de asalto para contactar con la unidad enemiga, asegúrese de centrar las bases de las formaciones. Una unidad debe ponerse en contacto con el lado visible de su base más cercano al de la unidad enemiga y sólo pueden ponerse en contacto por cada lado de la base con una unidad. Entrando en un hueco entre unidades enemigas, o una unidad enemiga y terreno infranqueable, el hueco debe ser al menos 5cm de amplio. Las unidades no hacen caso de los 5cm de la regla de proximidad durante los asaltos, esto quiere decir que una unidad puede acercarse a 5cm de una unidad enemiga, incluso sin ponerse en contacto con la unidad.

Unidades no blindadas de transporte (llevando tropas), unidades de transporte que remolcan armas, y unidades de francotirador quedan fuera de combate cuando están entre la unidad de asalto y su objetivo. Mirar Unidades de Mando en la página 11 de la Fase de Mando. Las tropas en, o sobre,

transportes desmontan cuando se ponen en contacto - la unidad de asalto hace contacto con las tropas, no con el transporte.

## Resolución

Un asalto iniciado durante la fase de iniciativa deberá ser resuelto antes del principio de la fase de mando (ver la Fase de iniciativa en la página 8 ). Un asalto iniciado durante la fase de mando deberá ser resuelto una vez que todas las unidades han realizado sus acciones durante el transcurso normal de la orden (ver la Fase de Mando en la página 10). Calcule los ataques para todas las unidades en contacto con el enemigo utilizando la tabla de la izquierda, luego aplique cualquier modificador relevante utilizando la tabla de la derecha.

### Tabla izquierda

Tropas en Contacto: Lanzallamas montados en vehículos

Ataques: 12

---

Tropas en Contacto: Ingenieros de combate

Ataques: 8

---

Tropas en Contacto: IFVs con infantería montada

Ataques: 6

---

Tropas en Contacto: Caballería contra infantería al descubierto

Ataques: 5

---

Tropas en Contacto: Infantería (no incluido el apoyo de infantería)

Ataques: 4

---

Tropas en Contacto: AFVs & IFVs

Ataques: 3

---

Tropas en Contacto: Todas las demás tropas

Ataques: 2

---

Tabla derecha

Condición: Cada unidad que asalta al enemigo

Modificador: +1

---

Condición: Cada unidad que apoya el asalto

Modificador: +1

---

Condición: Infantería o ingenieros de combate contra AFV abierto

Modificador: +1

---

Condición: Aturdido

Modificador: -1

---

Condición: Lucha por el flanco o la retaguardia (cada una)

Modificador: -1

Calculo de Impactos

Tira un dado por cada ataque, haciendo la tirada de todos los dados juntos. Las unidades siempre cuentan como al descubierto durante un movimiento de asalto, incluso si se mueven a cubierto durante el movimiento. Las unidades que defienden en el asalto son impactadas normal, esto es: el valor para impactar depende de su cobertura (Ver Anotar Impactos en la página

17). Cuando se lucha una ronda sucesiva de combate, todas las unidades cuentan como al descubierto esto se asume ya que la lucha es de personas unas encima de otras y cercanas donde la cobertura tiene un efecto mínimo.

### Asalto Próximo 3ª parte

#### Asignación de Impactos

Los impactos para el uno u otro lado son asignados contra una única unidad tal como se indica seguidamente:

1. Si hay una unidad en contacto con el borde de la base delantero de una unidad enemiga, esta unidad recibirá todos los impactos.
2. Si la condición 1 no se cumple, la unidad en contacto con el borde de la base del flanco de una unidad enemiga recibirá todos los impactos. Si hay unidades sobre uno y otro flanco, tira un solo dado: las probabilidades indican el flanco derecho, así como el flanco izquierdo.
3. Si las condiciones 1 y 2 no se cumplen, la unidad en contacto con el borde de la base de retaguardia de una unidad enemiga recibirá todos los impactos.

Una vez que los impactos son asignados, la tirada de salvación indica si es aplicable. Quite las unidades con impactos iguales o mayores que su valor de impactos.

#### Resultado

Si unidades contrarias sobreviven al asalto, compara el número total de impactos recibidos por cada lado, entonces remítase a la siguiente tabla. El total debería incluir los impactos recibidos por cada unidad implicada en el asalto, incluso si los impactos fueron recibidos antes del turno. Note que el término todas las unidades quiere decir todas las unidades en contacto con una unidad enemiga y todas las unidades que las apoyan.

Impactos: Igual

Resultados: Si todavía se oponen unidades en contacto con sus bases entre ellas, inmediatamente luchan otra ronda. Ninguna cuenta como realizando un movimiento de asalto, por lo tanto no gana el +1 de ataque. Las unidades de ambos lados se encuentran al descubierto. Si no hay ninguna unidad contraria en contacto entre ellas, ambos lados se consolidan, con el atacante consolidando primero.

---

Impactos: Mayor, pero no el doble

Resultados: Todas las unidades del lado perdedor en contacto con el enemigo quedan suprimidas y retroceden con su rango de movimiento a la mitad, directamente alejándose de la unidad enemiga con la que están en contacto. Las unidades que apoyan del lado perdedor permanecen donde están. Todas las unidades del lado victorioso se consolidan.

---

Impactos: El doble o más

Resultados: Todas las unidades del lado perdedor en contacto con el enemigo quedan fuera de combate. Las unidades de apoyo del lado perdedor quedan aturdidas y retroceden con su rango de movimiento a la mitad, directamente alejándose de la unidad visible enemiga más cercana implicada en el asalto. Todas las unidades del lado victorioso se consolidan.

## Consolidación

Cada unidad puede mover 5cm en cualquier dirección, pero ninguna puede estar más cerca de 5cm a una unidad visible enemiga. Las tropas a pie pueden montar en los transportes mientras la unidad de transporte este a 5cm, pero la unidad de transporte no puede moverse. Las unidades pueden cambiar la dirección de encaramiento.

## Retirada

Cada unidad debe mover su rango de movimiento a la mitad directamente alejándose de la unidad visible más cercana que estuvo implicada en el asalto. Las unidades que se retiran no pueden darse la vuelta para encararse con el enemigo, pero no hacen caso de los 5cm de la regla de proximidad. Las unidades que se retiran sobre unidades amigas no aturdidas se paran con el contacto, aturdiéndolas. Las unidades quedan fuera de combate cuando:

- Se retiran sobre unidades enemigas, terreno infranqueable, campos de minas (verdaderos no falsos) o fuera del tablero.
- Se retiran sobre unidades amigas aturdidas, en este caso ambas unidades quedan fuera de combate.
- Se retiran cañones desplegados, Blindados enterrados, o unidades en fortificaciones.

## BLITZKRIEGCOMMANDER

Reglas de Wargame de Tablero Para Juego rápido de Operaciones de Ejércitos Combinados, 1936-45

### Doctrina Táctica

#### Introducción

La doctrina táctica fue introducida en el juego Cold War Commander (CWC). Como algunas otras reglas de CWC, pueden ser usadas con el BlitzKriegCommander (BKC). Lo siguiente son sugerencias sobre como categorizar las listas de ejército en el reglamento BKC para el empleo de las reglas de Doctrina Tácticas de CWC.

#### Doctrina Táctica Normal

Esto es el enfoque estándar que comenzó con BKC. La distancia de la iniciativa es 20cm y los puntos de ruptura son calculados de forma normal.

#### Doctrina Táctica Flexible

La distancia de la iniciativa se aumenta a 25cm, pero deberá restar una unidad por cada 1000 puntos calculando los puntos de ruptura de su grupo de batalla al principio del juego.

#### Doctrina Táctica Rígida

La distancia de la iniciativa es reducida a 15cm, pero deberá añadir una unidad por cada 1000 puntos calculando los puntos de ruptura de su grupo de batalla al principio del juego. Además, añades +1 al valor de mando de la CO o HQ cuando todas las unidades no suprimidas en una formación realizan la misma acción. Todas las unidades deben disparar, o todas las unidades deben mover al menos la mitad su distancia de movimiento, o todas las unidades deben desplegar.

Lista de Ejército: Ejército Americano Aerotransportado.

Doctrina Táctica: Flexible.

---

Lista de Ejército: Ejército Americano.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Belga.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Británico Aerotransportado.

Doctrina Táctica: Flexible.

---

Lista de Ejército: Ejército Británico.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Chino.

Doctrina Táctica: Rígida.

---

Lista de Ejército: Ejército Holandés.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Finlandés.

Doctrina Táctica: Flexible.

---

Lista de Ejército: Ejército Francés.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Alemán Aerotransportado.

Doctrina Táctica: Flexible.

---

Lista de Ejército: Ejército Alemán.

Doctrina Táctica: Flexible.

---

Lista de Ejército: Ejército Griego.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Húngaro.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Italiano.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Japonés.

Doctrina Táctica: Flexible, pero +1 a los puntos de ruptura por cada 1000 puntos.

---

Lista de Ejército: Ejército Noruego.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Polaco.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Rumano.

Doctrina Táctica: Rígida.

---

Lista de Ejército: Ejército Ruso.

Doctrina Táctica: Rígida.

---

Lista de Ejército: Ejército Español Nacionalista.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Español Republicano.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Español.

Doctrina Táctica: Normal.

---

Lista de Ejército: Ejército Yugoslavo.

Doctrina Táctica: Rígida.