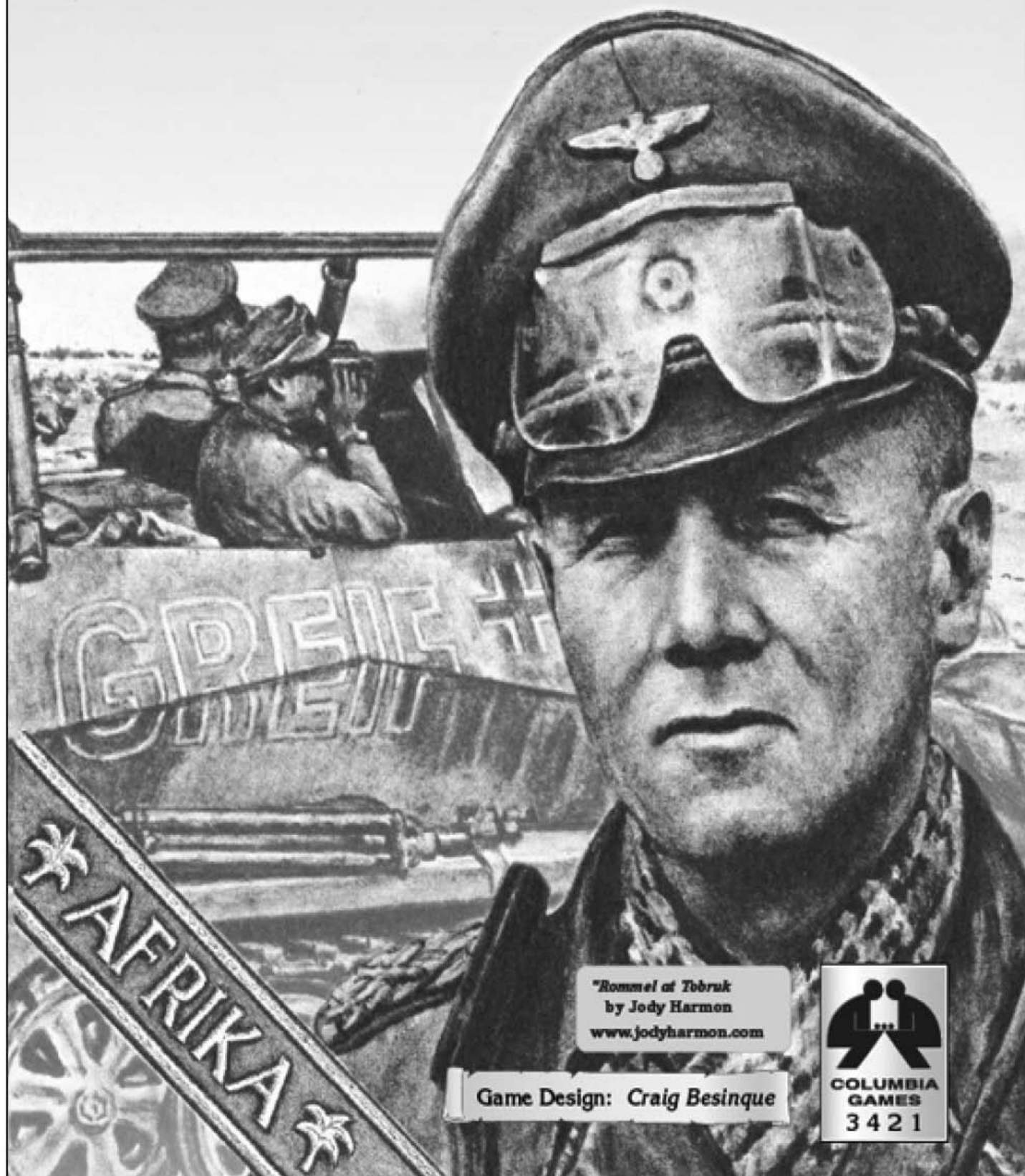


ROMMEL IN THE DESERT™



"Rommel at Tobruk"
by Jody Harmon
www.jodyharmon.com

Game Design: *Craig Besinque*



ROMMEL IN THE DESERT

Una Traducción de Javier Palacios

TABLA DE CONTENIDOS

- 1.0 EL MAPA
- 2.0 UNIDADES
- 3.0 SECUENCIA DE JUEGO
- 4.0 OPCIONES DEL TURNO
- 5.0 MOVIMIENTO DE GRUPO
- 6.0 MOVIMIENTO DE UNIDAD
- 7.0 IMPLICACION
- 8.0 BATALLAS
- 9.0 COMBATE
- 10.0 RETIRADAS
- 11.0 DESORGANIZACION
- 12.0 SUMINISTRO
- 13.0 FORTALEZAS
- 14.0 CAMPOS DE MINAS
- 15.0 OASIS
- 16.0 REARME
- 17.0 VICTORIA
- 18.0 ESCENARIOS
- 19.0 JUEGO DE DEMOSTRACION
- 20.0 NOTAS ESTRATEGICAS
- 21.0 NOTAS DEL AUTOR

DISEÑO DEL JUEGO

Craig Besinque

COAUTOR

Ron Hodwitz

ASISTENCIA

Gary Chappell

Dave Blizzard

Brion Emde

DIBUJOS

Grant Dalglish

Tom Dalglish

Chris Moeller

©1984-2004 Columbia Games Inc.

Visit www.columbiagames.com
for updates on this game.

INTRODUCCION

Rommel en el Desierto es un juego de estrategia para dos jugadores basados en la Campaña Norteafricana de la Segunda Guerra Mundial. Un jugador dirige las fuerzas Aliadas (Británicas y de la Commonwealth) y el otro dirige las fuerzas del Eje (Alemanas e Italianas).

Los escenarios de juego proporcionados incluyen: las Campañas de 1941 y 1942, la Campaña "italiana" de 1940 y varios escenarios más cortos. Las campañas de 1941 y 1942 también pueden combinarse en el "juego de campaña" completo.

El juego se desarrolla en Turnos de Jugador alternos, con intervalos mensuales de Rearme (para los Refuerzos, Reabastecimiento, etc.).

El objeto del juego es mantener Tobruk y sus alrededores, o conservar un ejército superior si este lugar permanece en disputa. Capturar las Bases enemigas otorga de **inmediato** la victoria en el juego.

EL MAPA

El mapa representa el área de Libia y Egipto donde se luchó principalmente la campaña histórica. El mapa está dividido en hexágonos, o "hexes", para determinar la posición y el movimiento.

Excepto en los Pasos, las Crestas y Pantanos son intransitables. Los Lados de Hex de Montaña sólo son pasables por las carreteras. Los símbolos de Fortaleza tienen números en su interior para mostrar sus Capacidades como Puerto.

LAS UNIDADES

Las unidades de bloques de madera representan brigadas Aliadas, regimientos/batallones alemanes y divisiones italianas, más algunas unidades combinadas de apoyo.

Debe pegarse una etiqueta adhesiva en cada bloque mostrando el tipo y la fuerza de la unidad. Ponga las etiquetas verde oscuro (alemanas) y verde claro (italianas) en los bloques **negros**, y las etiquetas color marrón (Aliadas) en los bloques **rojos**.

Las unidades en juego están normalmente en posición derecha (de pie), con las etiquetas mirando al jugador propietario. Esto proporciona una sencilla y elegante "niebla de guerra" en la que los jugadores no pueden ver el tipo o la fuerza de las unidades contrarias.

El tipo de la unidad (blindada, reconocimiento, etc.) se muestra por su símbolo central. El tipo de una unidad determina su potencia de fuego y su nivel de movimiento.

Los números grandes que rodean el símbolo de unidad muestran la fuerza de la unidad, llamado Valor de Combate ("VC"). La fuerza actual de una unidad es el número en el borde **superior** cuando se encuentra de pie.

Las unidades generalmente empiezan un Escenario con VC a nivel máximo, pero pueden ser reducidas en combate y también pueden reconstruirse. Una unidad reducida por debajo de su VC más bajo es eliminada permanentemente del juego.

CARTAS DE SUMINISTRO

Los jugadores inician un juego con un número dado de Cartas de Suministro y reciben cartas adicionales todos los meses. Dos tercios de las cartas proporcionadas son Cartas de Suministro "reales"; 1/3 son Cartas de Suministro "falsas". Las Cartas de Suministro reales se gastan para "comprar" varias combinaciones definidas de movimiento y combate, llamadas Opciones del Turno. Las falsas no tienen más valor que el de crear la duda.

SECUENCIA DE JUEGO

Un Mes de juego consiste en Rearme, Iniciativa y un número variable de Turnos de Jugador alternos.

Durante el Rearme, los jugadores fortalecen y reestructuran las unidades existentes y reciben nuevas unidades y Cartas de Suministro.

Luego los jugadores alternan Turnos de Jugador, el jugador del Eje va primero generalmente. El Jugador Activo elige una Opción de Turno en secreto jugando alguna Carta de Suministro boca abajo (y el Suministro falso puede ser incluido por razones de engaño). Ejecuta entonces una o más fases de Movimiento y de Combate según esa Opción del Turno le permita. Los jugadores pueden elegir "Pasar" en su turno para conservar Suministros.

El número de Turnos de Jugador por Mes es variable: el juego continúa mientras los jugadores continúen gastando Cartas de Suministro. Cuando ambos jugadores "Pasan" consecutivamente, finaliza ese Mes de juego y comienza un nuevo Mes.

Convenciones del Libro de Reglas

Este libro de reglas está estructurado para que la barra lateral (esta columna) contenga definiciones, sugerencias, ejemplos y comentarios históricos para ayudarle a entender y disfrutar este juego.

Los términos específicamente definidos para los propósitos del juego están en Mayúsculas y se definen donde se muestran en *cursiva o itálica*. **El texto en negrita generalmente se usa para dar mayor énfasis.**

La Arena

El mapa representa un área del Norte de Africa que se extiende unas quinientas millas desde Alejandría hasta El Agheila. Esta región es principalmente una meseta rocosa y yerma (aproximadamente a unos 300-500 metros de altitud) que disminuye bruscamente hasta el nivel del mar en una serie de acantilados abruptos cerca del litoral. La estrecha meseta costera contiene la mayoría de los asentamientos y carreteras, principalmente las poblaciones de Benghazi, Tobruk y Bardia. Hay un área montañosa, arbolada, cultivable entre Benghazi y Derna (Jebel el Akhdar) con picos de hasta 2500 m. Al sur se extiende un baldío desierto, muy seco salvo en los oasis de Jalo, Jarabub y Siwa. El límite oriental del desierto es la Depresión de Qattara, una depresión por debajo del nivel del mar que es un pantano de sal intransitable para los vehículos y ejércitos modernos; el estrecho pasaje entre la depresión y el mar en El Alamein es la única entrada al este de Alejandría, El Cairo y el Canal de Suez. En este asolado, pero bien definida arena, se luchó la dramática campaña del desierto.

Interpretando el mapa

Las fronteras y características del terreno están colocadas para que coincidan con los lados de los hexes aunque se han dibujado con alguna licencia artística.

1.0 EL MAPA

El jugador del Eje se sienta en el borde Sur del mapa mientras que el jugador Aliado se sienta en el borde Norte.

1.1 HEXES

El mapa está dividido en hexágonos o hexes para determinar la localización y el movimiento de las unidades. Un Lado de Hex es el límite entre dos hexes.

Los hexes pueden ser identificados por las poblaciones o fortalezas que contienen, o por una dirección y una distancia desde uno (vea la rosa de los vientos impresa en el mapa). Por ejemplo, "Msus E1" está un hex del este de Msus.

1.2 CONTROL DEL HEX

- Los hexes amigos son los hexes ocupados solamente por unidades amigas.
- Los hexes enemigos son los hexes ocupados solamente por unidades enemigas.
- Los hexes vacíos están desocupados.
- Los hexes de batalla son hexes ocupados por unidades de ambos bandos.

Los hexes de batalla son controlados por el lado que ocupó el hex cuando se inició la batalla (el defensor).

1.3 APILAMIENTO

El Apilamiento se refiere al número de unidades que pueden ocupar un hex. En *Rommel en el Desierto*, **cualquier número** de unidades puede ocupar un hex.

1.4 TERRENO

El terreno se aplica a los **Lados de Hex**, no a los hexes. El terreno de un hex no tiene efecto en el juego, y sólo se muestra para ayudar a definir el terreno del Lado de Hex.

Los Lados de Hex de terreno *Escarpado* (Rough) son **intransitables**, a menos que exista un Paso y/o una carretera que atraviese el Lado de Hex. En estos casos, la entrada en las batallas es más angosta (vea 7.1). El terreno Escarpado en el mapa incluye:

- *Montañas* (Jebel el Akhdar),
- *Crestas* y
- *Pantanos* [de sal].

Todos los demás Lados de Hex son terreno Claro. Sólo la porción de tierra de los hexes costeros es jugable.

1.5 CARRETERAS

Se muestran tres niveles de Carreteras en el mapa: *carreteras*, *caminos* y *pistas*.

Las unidades pueden mover por Carreteras más rápidamente (sin tener en cuenta el terreno), la Carretera es más rápida, luego los caminos y finalmente las pistas.

Las Líneas de Suministro (12.2) también se forman más fácilmente a lo largo de las Carreteras.

1.6 BASES

Cada jugador tiene una Base. La Base del Eje es El Agheila cerca del borde **occidental** del mapa. Alejandría, la Base Aliada está localizada en el borde **oriental** del mapa.

Las nuevas unidades (Refuerzos) llegan a la Base, y las unidades dañadas pueden reconstruirse allí. Las bases son la principal Fuente de Suministro para cada bando y son puertos para el Redespiegue Marítimo.

Los jugadores deben tener cuidado para proteger sus Bases, ya que perderlas frente al enemigo resulta en una derrota inmediata.

1.7 FORTALEZAS

Benghazi, Tobruk y Bardia son Fortalezas. Las Fortalezas proporcionan una ventaja de combate considerable para las unidades defensoras y pueden servir como Fuente de Suministro para un número limitado de unidades aisladas de su Base.

Las Fortalezas también actúan como puertos: el número que poseen es su Capacidad Portuaria, que regula su Redespiegue Marítimo y su capacidad independiente de Suministro.

Capturar una Fortaleza enemiga proporciona a un jugador Cartas de Suministro adicionales de 'bonificación' durante el próximo Rearme.

Vea 13.0 para los detalles.

1.8 OASIS

Jalo, Siwa y Jarabub son Oasis. Un Oasis puede Abastecer a una unidad automáticamente en ese hex (no es necesaria ninguna Línea de Suministro externa).

Observe la distorsión del hex cerca de Siwa y Jalo para que estos oasis puedan estar representados en el mapa. Los hexes distorsionados se juegan igual que los hexes normales.

Control de los Lados de Hex

El control de los Lados de Hex en los hexes de batalla también puede ser importante para jugar (por ejemplo, reestableciendo las líneas de suministro en las batallas y permitiendo rutas de movimiento hacia fuera de ellos).

Vea 8.1 para los detalles.

TIPOS DE TERRENO



MONTAÑA

Sólo transitable a lo largo de carreteras, etc.
Límite por lado de hex: 1



CRESTA

Intransitable



PASO/ABERTURA

Límite por lado de hex: 1



PANTANO

Intransitable



CLARO

Límite por lado de hex: 2



BASE



FORTALEZA



OASIS



POBLACION



CARRETERA



CAMINO



PISTA

2.0 UNIDADES

Los bloques de madera coloreados son las piezas de juego, o unidades del juego. Debe pegarse una etiqueta adhesiva precortada mostrando el tipo y la fuerza de la unidad en cada bloque. Cubra las imperfecciones menores con las etiquetas y use cualquier bloque defectuoso como marcador de batallas. Se incluyen algunos bloques extras por si hay graves defectos.

2.1 NACIONALIDAD

Las unidades alemanas son los bloques **negros** con etiquetas verde oscuro. Las unidades italianas son los bloques **negros** con etiquetas verde claro.

Las unidades aliadas son los bloques **rojos** con etiquetas **marrones**. Los colores del centro indican fuerzas de la Commonwealth.

2.2 TIPO DE UNIDADES

El tipo de una unidad se muestra por el símbolo central de su etiqueta.

Las unidades están clasificadas en una de las cuatro [armas] clases (blindado / infantería / antitanque / artillería) y velocidades (1-4 hexes). Cada tipo de unidad es una combinación de clase y velocidad. Ver: Carta de Tipos de Unidad.

Todas las unidades de un tipo de unidad dado tienen idéntica velocidad y potencia de fuego en combate, para lo cual estos datos no se muestran en las etiquetas.

2.3 VALOR DE COMBATE (VC)

Los números que rodean el símbolo de unidad indican la fuerza de la unidad, llamada Valor de Combate ("VC").

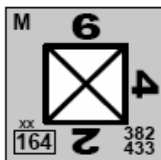
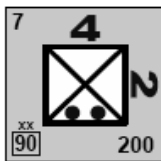
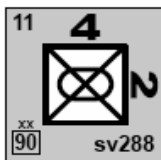
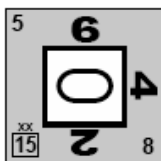
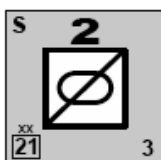
Las unidades ganan y pierden fuerza en forma de pasos de 1VC (2 VC para las unidades de élite), el VC actual de una unidad es el número en el borde superior al estar de pie en posición derecha.

Las unidades generalmente empiezan un escenario con su máximo VC, y es reducida mediante el combate, pero puede reconstruirse. Las pérdidas y reconstrucciones se manejan girando la unidad hasta que el nuevo nivel del VC esté en el borde superior. Una unidad reducida por debajo de su CV más bajo es eliminada del juego y no se reconstruye.

2.4 UNIDADES DE ELITE

Todas las unidades alemanas (no italianas) y algunas unidades blindadas Aliadas (símbolo central lleno) son de élite, y tienen dos VC por paso en lugar de uno.

Son necesarios dos impactos para reducir una unidad de élite en un paso (vea 9.5).



Reconocimiento

Unidades débiles y veloces, compuestas de tanques ligeros y autos blindados (algunas montan cañones ligeros).

Blindado

Unidades de tanques con gran capacidad ofensiva.

Infantería Mecanizada

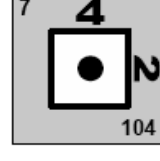
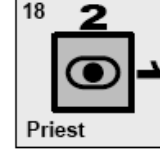
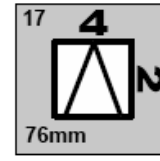
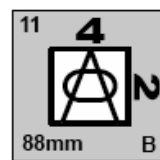
Infantería montada en transportes blindados de personal, que puede llevarla al campo de batalla velozmente.

Infantería Motorizada

Infantería en camiones, capaces mover con rapidez, pero obligadas a apearse y caminar al acercarse al enemigo.

Infantería No Motorizada / Paracaidistas

Infantería de a pie, de utilidad seriamente inferior en una guerra de movimiento.



Antitanque Móvil

Cañones antitanques con unidades de remolque intrínsecas con buena movilidad campo a través.

Antitanque Motorizada

Cañones antitanques que dependen de los camiones para su transporte.

Artillería Auto-Propulsada

Artillería montada sobre chasis de tanques con una movilidad campo a través excelente.

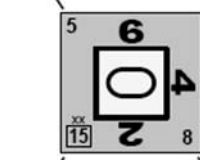
Artillería

Artillería de campaña que depende también de camiones, pero enlentecida debido a su tamaño y peso.

Marcador de Batallas

Poner el Marcador de Batallas del color del Defensor en el hex de la batalla y el Marcador correspondiente de Batalla del color del Atacante en el orden de Batalla.

Mes de Salida
o Aparición



División

Brigada o
Regimiento

SÍMBOLO UNIDAD

AU	Australia
IN	India
NZ	N. Zelanda
SA	Sudáfrica
FF	Francia libre
Pol	Polonia
H	Escocia
Tob	Tobruk
AT	Ejércitos de Tanques
G	Guardias
m	Motorizada
SG	Grupo de apoyo

Color Centro

Rojo
Verde
Azul claro
Naranja
Azul oscuro
borde Rojo

MES DE SALIDA

S	escenario 1941 o campaña.
T	escenario 1941 o campaña en Tobruk.
M	grupo Malta (ver escenario 1942).

CARTA DE TIPOS DE UNIDADES

	VELOCIDAD	TIPO BLINDADO	TIPO INFANTERIA	TIPO ANTITANQUE	TIPO ARTILLERIA
RECON	4	RECON			
MECANIZADA	3	BLINDADA	INF. MEC.	AT MOVIL	ART. AUTO
MOTORIZADA	2		INF. MOT.	AT MOT.	
NO MOTORIZADA	1		INF. PARA.		ARTILLERIA

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

Empiece repartiendo las Cartas de Suministro y desplegando las Fuerzas de Salida como se especifica en el Escenario (18.0).

3.1 MESES DE JUEGO

Cada **Mes de Juego** consiste en Rearme, Iniciativa y un número variable de Turnos de Jugador alternativos. Un Mes de juego finaliza cuando ambos jugadores Pasan (4.5) sucesivamente.

3.2 REARME

Cada Mes empieza con una fase de **Rearme** para cada jugador (sin embargo, no habrá ningún Rearme antes del primer Mes de un escenario). Vea la sección 16.0.

3.3 INICIATIVA

El Eje normalmente tiene el primer Turno de Jugador de un Mes (la Iniciativa).

Reto por la Iniciativa: El jugador Aliado puede **Retar** la Iniciativa jugando una Carta (real o falsa) de Suministro **bocabajo**. El jugador del Eje puede jugar entonces una carta propia (o no).

Si la carta Aliada es real y el Eje no la iguala con una real, los Aliados toman la Iniciativa. En caso contrario, el Eje conserva su Iniciativa.

Las cartas de suministro comprometidas en un reto por la iniciativa se pierden sin tener en cuenta el resultado.

Importante: En el primer Mes de **todos** los escenarios no se permite retar la iniciativa. Observe además que el Escenario 'Crusader' empieza con un Turno de Jugador Aliado.

3.4 TURNOS DE JUGADOR

Cada Turno de Jugador es una secuencia de fases que debe realizarse en un orden. El Jugador Activo es el jugador que lleva a cabo su turno; su oponente es el Jugador Pasivo.

3.41 CHEQUEO INICIAL DE SUMINISTRO

El Jugador Activo verifica el estado de Suministro de todas las unidades amigas y recupera las unidades Desorganizadas según 12.7.

3.42 ELEGIR OPCION DE TURNO

Una Opción de Turno (4.0) es una combinación de fases de Movimiento y Combate que cuestan un número definido de cartas reales de Suministro.

Cada Turno de Jugador, el Jugador Activo elige en secreto una Opción de Turno jugando el número exigido de cartas **reales** de Suministro **bocabajo** (se pueden jugar cartas falsas adicionales para engañar al enemigo).

3.43 MOVIMIENTO

Durante una fase de Movimiento, el Jugador Activo puede hacer movimientos de Grupo (5.1) y/o de Reagrupamiento (5.2) según la Opción de Turno seleccionada. Las Marchas Forzadas (6.4) se resuelven después de todos los demás movimientos.

Eludir la Batalla: Cuando ocurre un Ataque (nueva batalla), el Jugador Pasivo puede escoger Eludir la Batalla (10.2).

Todos los Movimientos (incluyendo Marchas Forzadas y Batalla Eludidas) deben hacerse **antes** de iniciar la fase de Combate.

3.44 COMBATE

Durante una fase de Combate, el Jugador Activo puede iniciar una Ronda de Combate en cualquiera o en todas las batallas en curso.

Vea Batallas (8.0) y Combate (9.0).

3.45 MOVIMIENTO BLITZ

En los Turnos Blitz, el Jugador Activo tiene un **segundo** par de fases de Movimiento y Combate después de las fases de Movimiento y Combate normales (pero una unidad **no puede** mover dos veces en un mismo Turno).

Todos los Movimientos Blitz deben hacerse antes de iniciar la fase de Combate Blitz.

3.46 COMBATE BLITZ

En los Turnos Blitz, el Jugador Activo puede ejecutar otra fase de Combate posterior al Movimiento Blitz. Una unidad **puede** disparar en ambas fases de COMBATE.

3.47 CHEQUEO FINAL DE SUMINISTRO

Se verifica el estado de Suministro y la Desorganización de las unidades del Jugador Activo según 12.7.

3.48 REVELAR EL SUMINISTRO

El Jugador Activo revela o muestra las Cartas de Suministro jugadas. Todas las Cartas jugadas se descartan ahora.

SECUENCIA DE REARME

AVANZAR EL MES

CHEQUEO SUMINISTRO REARME DETERMINACION DE LOS PR REARME DEL PRIMER JUGADOR

Refuerzos

Gastar Puntos de Rearme (PR)

Reemplazos y Re-despliegues

Construcción de campos de minas

Asignar PR para Suministro Extra

Reabastecimiento (robar todas las cartas a la vez)

Reabastecimiento mensual

Suministro extra (asignado antes)

Suministro de bonificación (Captura de Fortaleza)

REARME DEL SEGUNDO JUGADOR

(Repita el procedimiento del jugador 1)

SECUENCIA TURNO DE JUGADOR

CHEQUEO INICIAL DE SUMINISTRO

Determinar el Suministro de Unidades

Recuperación de la Desorganización

ELEGIR OPCION DE TURNO

Jugar Cartas de Suministro (en secreto)

MOVIMIENTO

Movimiento Grupo/Reagrupar [H*]

Retiradas (Completa y Parcial)

Combate de Tanteo (si Parcial)

Fuego Persecución unidades en retirada

Mover/Desorganizar u. en retirada [H*]

Marchas Forzadas

Eludir Batallas (Jugador Pasivo)

Fuego de Persecución

Repliegue [H*]

COMBATE (no si se Pasa en el Turno)

Batallas Activas

Fuego Defensivo [H*]

Fuego Ofensivo [H*]

MOVIMIENTO BLITZ (Turno Blitz)

(Igual que el MOVIMIENTO)

COMBATE BLITZ (Turno Blitz)

(Igual que el COMBATE)

CHEQUEO FINAL DEL SUMINISTRO

Desorganizar unidades Desabastecidas [H*]

REVELAR CARTAS DE SUMINISTRO

[H*] POSIBILIDAD DE HUIDA

(Interrumpir el Juego)

Desgaste por Huida

Fuego de Persecución

Movimiento de Repliegue

Continuar el Juego

Movimiento y Combate Blitz

Estas fases sólo ocurren durante los Turnos Blitz.

Una unidad no puede mover en ambas fases de Movimiento de un Turno Blitz, pero sí puede disparar en ambas fases de Combate.

4.0 OPCIONES DEL TURNO

Cada Turno de Jugador, el Jugador Activo selecciona en secreto (y gasta Suministro para) una de las siguientes Opciones del Turno (se pueden jugar Cartas de Suministro falsas para confundir al oponente).

En la descripción de Opción de Turno dada debajo, un Movimiento significa un Movimiento de Grupo o Reagrupamiento durante la fase de Movimiento; una Ronda de Combate significa la opción para iniciar el combate en cualquiera o en todas las batallas durante la fase de Combate.

4.1 EL TURNO BASICO

El TURNO BAÁSICO cuesta una (1) Carta de Suministro real y permite al jugador un Movimiento y una Ronda de Combate.

4.2 EL TURNO OFENSIVO

Un TURNO OFENSIVO cuesta dos (2) Cartas de Suministro reales, y permite al Jugador Activo hacer dos Movimientos (durante la misma fase de Movimiento), y una Ronda de Combate. Recuerde: una unidad sólo puede mover **una vez** por turno.

4.3 EL TURNO DE ASALTO

Un TURNO DE ASALTO también cuesta dos (2) Cartas de Suministro. Le permite al Jugador Activo hacer un Movimiento, más una Ronda de Combate de Asalto.

En una Ronda de Combate de Asalto, el Jugador Activo tiene la opción de designar cualquiera o todas las batallas actuales como Asaltos en los que las unidades de ambos bandos disparan el Doble de Dados (vea 9.21). Otras batallas pueden ser luchadas normalmente o no lucharse, como desee el Jugador Activo.

4.4 EL TURNO BLITZ

Un TURNO BLITZ cuesta tres (3) Cartas de Suministro reales. Los TURNOS BLITZ permiten al Jugador Activo **dos** TURNOS BASICOS consecutivos (sólo que las unidades no pueden mover dos veces).

El Jugador Activo tiene un Movimiento y una Ronda de Combate durante las fases de Movimiento y Combate normales, luego realiza un segundo Movimiento (con unidades diferentes) y una Ronda de Combate durante el Movimiento Blitz y el Combate Blitz. Las unidades **pueden** disparar en ambas fases de Combate de un TURNO BLITZ.

Los límites por lado de hex (7.1) se restablecen para la fase de Movimiento Blitz, para que unidades adicionales puedan entrar **ya** en un hex de batalla a través de hexes que ya se cruzaron durante la fase de Movimiento inicial.

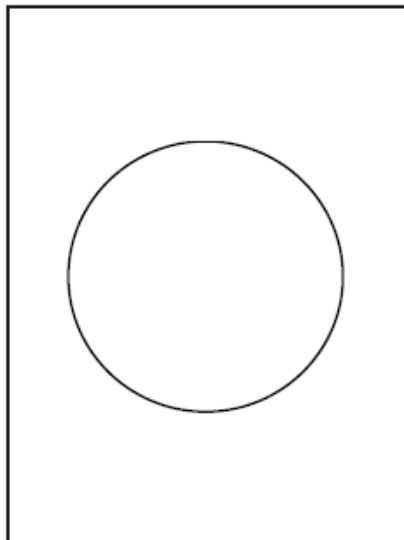
4.5 EL TURNO DE PASO

Un TURNO DE PASO no cuesta ninguna Carta de Suministro, permitiendo que los jugadores conserven su Suministro en espera de acontecimientos.

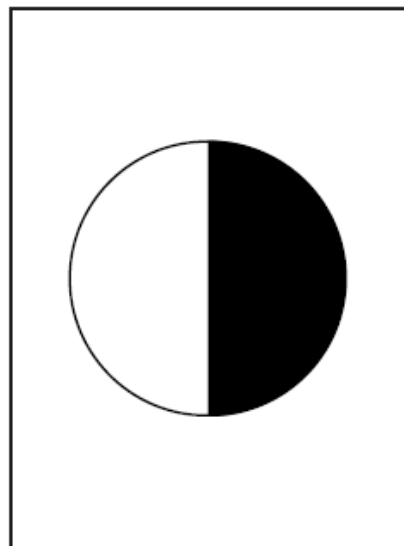
En un TURNO DE PASO, el Jugador Activo tiene permitido hacer un Movimiento de Repliegue (5.3) si lo desea, pero no puede llevarse a cabo ningún otro movimiento o combate.

Si ambos jugadores Pasan sucesivamente, finaliza el Mes de juego actual.

Carta de Suministro Falsa



Carta de Suministro Real



OPCIONES DEL TURNO

	BASICA	MC
	OFENSIVA	MMC
	ASALTO	MC*
	BLITZ	MC + MC
Ningún Coste	PASAR	(R)

M=Fase Movimiento C=Fase de Combate

* Cualquier/Todas las Batallas pueden ser Asaltos

(R) = 1 Movimiento Opcional de Repliegue

Decepción de la Opción del Turno

El Jugador Activo podría jugar 1 Carta de Suministro real para tener un Turno Básico y añadir una Carta de Suministro falsa para engañar a su oponente y que piense que se acerca un Turno de Asalto. Esto podría convencer al Jugador Pasivo a Eludir una Batalla en lugar de aceptar la batalla arriesgándose a un posible combate con el doble de dados.

Dos Cartas de Suministro Gastadas:

¿Asalto o Turno Ofensivo?

Cuando se gastan 2 Suministros reales en una Opción de Turno, podría parecer a primera vista que el Jugador Activo podría ser capaz de cambiar su Opción de Turno en mitad del turno.

Sin embargo, el Jugador Activo que elige un Turno Ofensivo debe hacer dos Movimientos de Grupo o de Reagrupamiento durante la fase de Movimiento. Haciendo esto descubre que está ejecutando un Turno Ofensivo antes de que el oponente tome cualquier decisión (por ejemplo, Eludir la Batalla).

Si un jugador gasta 2 Cartas de Suministro reales y no realiza 2 Movimientos en la fase de Movimiento, se ha decidido por realizar un Turno de Asalto.

Turnos de Asalto

En un combate de Asalto, ambos bandos tiran el Doble de Dados, lo cual podría parecer que no tiene ninguna ventaja para el Jugador Activo. Sin embargo, la posibilidad de ganar rápidamente una batalla (incluso a costa de mayores pérdidas) puede ser crucial a veces.

Turno de Paso

Pasar en un Turno de Jugador de ninguna manera limita las futuras opciones de ese jugador. Un Jugador que Pasa en un Turno de Jugador puede jugar una Opción de Turno diferente en el siguiente turno.

El oponente puede continuar jugando otras Opciones de Turno mientras un jugador continúa Pasando (con tal de que tenga suministro disponible).

5.0 MOVIMIENTO DE GRUPO

Un Grupo consiste en todas las unidades amigas que ocupan un hex. No hay ningún límite para el tamaño del Grupo: cualquier número de unidades puede ocupar un único hex.

Todo los movimientos durante los Turnos de Jugador se hacen en forma de Movimiento de Grupo. Un Movimiento supone el movimiento de un Grupo específico (cualquier grupo disperso existente o concentración de fuerzas en uno nuevo). Dependiendo de la Opción del Turno (4.0) seleccionada, los jugadores realizan 1 o 2 Movimientos por Turno de Jugador.

Hay dos tipos de Movimiento: Movimientos de Grupo y Movimientos de Reagrupamiento.

Al mover Grupos, deben cumplirse también las reglas para el movimiento de unidades individuales (6.0). Hay un límite al número de unidades que pueden entrar en un **hex de batalla** a través de un solo Lado de Hex (7.1), pero aparte de eso no hay ningún Límite por Lados de Hex.

5.1 EL MOVIMIENTO DE GRUPO

En un Movimiento de Grupo, cualquiera o todas las unidades de un hex pueden moverse a uno o más hexes de destino. Las unidades que empiezan su movimiento juntas no están obligadas a permanecer como un Grupo, y se pueden dispersar a lugares separados.

Para realizar un Movimiento de Grupo, el Jugador Activo indica el grupo deseado y mueve entonces las unidades individualmente hacia uno o más hexes de su elección, teniendo en cuenta la velocidad de movimiento de cada unidad.

5.2 EL MOVIMIENTO DE REAGRUPAMIENTO

En un Movimiento de Reagrupamiento, cualquiera o todas las unidades en o adyacentes a un hex **Punto de Mando** designado (sin tener en cuenta el terreno intermedio) pueden mover hacia un hex de destino común, uniéndose en un nuevo Grupo.

El Punto de Mando puede ser un hex amigo, vacío o de batalla, pero no un hex enemigo. El hex de destino puede ser **Amigo, Enemigo, Vacío o Batalla** (así, los Movimientos de Reagrupamiento pueden usarse para Ataque como para Retirada).

Para hacer un Movimiento de Reagrupamiento, el Jugador Activo indica el Punto de Mando y el hex de destino, entonces mueve las unidades que se reagrupan individualmente.

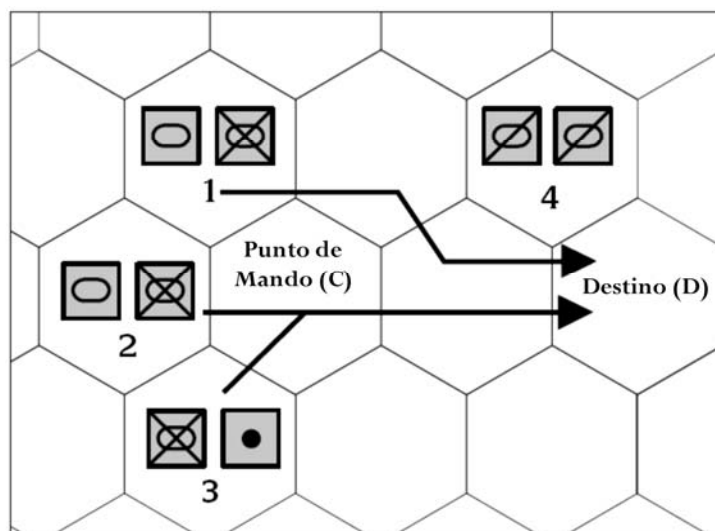
Recuerde que debe tenerse en cuenta la velocidad de movimiento de las unidades individuales. Las unidades incapaces de alcanzar el hex de destino de un Reagrupamiento no pueden mover **en absoluto**.

Movimientos de Reagrupamiento

La distancia que una unidad puede mover se mide desde su situación original, no desde el Punto de Mando.

Marchas Forzadas de Reagrupamiento

Las unidades pueden intentar una Marcha Forzada (6.4) hasta el hex de destino de un Movimiento de Reagrupamiento, pero si no tiene éxito se Desorganizan **en su ubicación original**.



EJEMPLO DE REAGRUPAMIENTO

Las cinco unidades Aliadas en los hexes [1], [2] y [3] se Reagrupan en el hex [D], usando el hex [C] como Punto de Mando. La unidad de artillería en el hex [3] no se puede Reagrupar porque no tiene la velocidad adecuada para alcanzar [D]. Las unidades en el hex [4] no están adyacentes al Punto de Mando [C] y por consiguiente no puede formar parte del movimiento de Reagrupamiento.

5.3 MOVIMIENTO DE REPLIEGUE

Un Movimiento de Repliegue es un tipo estrictamente definido de Movimiento de Grupo/Reagrupamiento que se realiza **sin gastar ninguna Carta de Suministro**. Los Repliegues son Movimientos en los que cada unidad mueve retrocede a lo largo del territorio de sus propias Líneas de Suministro.

Los Movimientos de Repliegue son el **único** tipo de Movimiento posible sin gastar una Carta de Suministro. Pueden ocurrir de tres formas diferentes:

- Es Movimiento de Repliegue es el UNICO permitido en un TURNO DE PASO.
- Movimientos de Repliegue hechos por el Jugador Pasivo para Retirar los grupos que Eluden una Batalla.
- Movimientos de Repliegue realizados para Retirar grupos que estén Desmoralizados (11.3).

Un Movimiento de Grupo o de Reagrupamiento debe cumplir **todas** las condiciones siguientes para poder servir como Movimiento de Repliegue:

- 1) Cada unidad que mueva debe tener una Línea de Suministro válida (12.2) al iniciar el Movimiento de Repliegue.
- 2) Cada unidad sólo puede mover a lo largo de una de **sus propias** Líneas de Suministro y cada hex al que entra debe acortar esa Línea de Suministro.
- 3) La Red de Suministro amiga (12.6) debe reducirse al menos en un hex.
- 4) Ninguna unidad puede alejarse físicamente de la Fuente de Suministro (en hexes).

Excepción: Vea la barra lateral respecto a Bardia-Ft. Capuzzo.

Las unidades que se Repliegan no pueden Implicarse con fuerzas enemigas (a menos que estas últimas estén Desorganizadas -vea la barra lateral).

Ejemplo de Repliegue

Una unidad de Reconocimiento del Eje está en Mechili con otras dos unidades del Eje en Msus y Charruba formando una Cadena de Suministro hasta la carretera (Benghazi es amiga). Ninguna unidad Aliada está al oeste de Tobruk. La unidad en Mechili tiene 8 líneas de suministro válidas hacia la carretera:

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| 1) Mechili-Msus-Agedabia | 5) Mechili-Msus-Er Regima |
| 2) Mechili-Msus-Beda Fomm | 6) Mechili-Derna |
| 3) Mechili-Msus-Ghemines | 7) Mechili-Gazala |
| 4) Mechili-Charruba-Er Rejima | 8) Mechili-Bir Harmat. |

La unidad de reconocimiento puede Replegarse a lo largo de cualquiera de las primeras 4 rutas (ninguna mueve físicamente lejos de la Base). Las otras 4 Líneas de Suministro no son válidas para los Movimientos de Repliegue porque significa mover alejándose físicamente de la Base.

Repliegues en/a través de hexes que contienen Unidades Enemigas Desorganizadas

Las unidades que se Repliegan que no se están Retirando pueden Implicarse y Desmoralizar a las unidades enemigas Desorganizadas.

Las unidades que se Repliegan que se **están** Retirando (por haber sido ellas mismas Desmoralizadas) pueden pasar a través de (o coexistir en el mismo hex con) unidades enemigas Desmoralizadas, sin efectos sobre cualquiera de las fuerzas. Si unidades Desorganizadas de ambos bandos ocupan el mismo hex, el primer grupo en recuperarse Desmoraliza al otro.

Repliegues en Suministro de Fortaleza

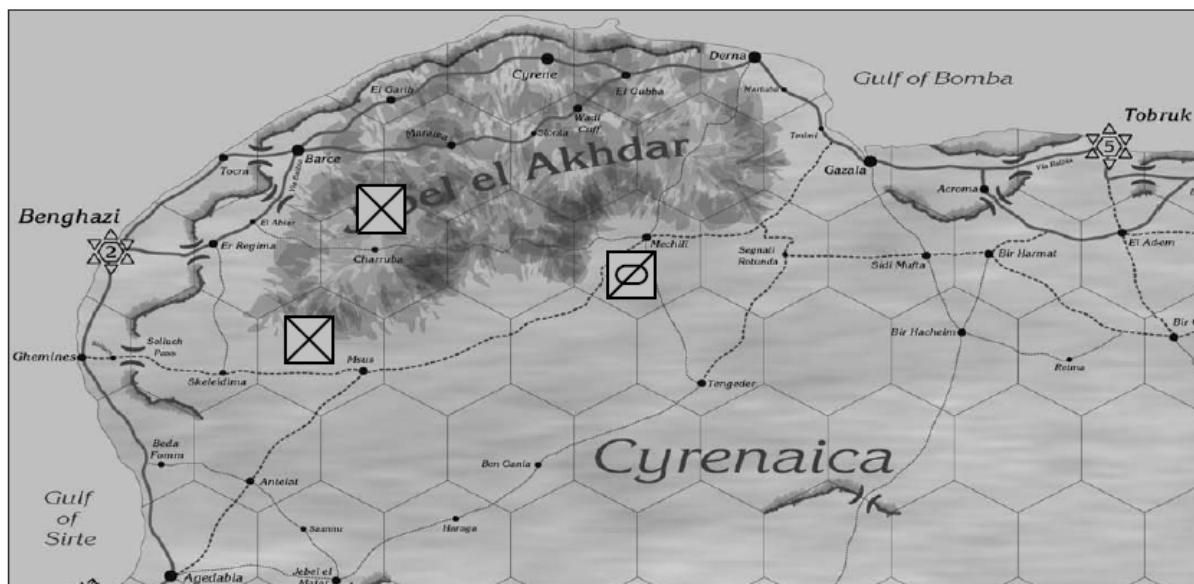
Las unidades asignadas al Suministro de Fortaleza (13.3) pueden retirarse a lo largo de una Línea de Suministro que conduzca hasta la Fortaleza. Las unidades teóricamente capaces de trazar Suministro a una Fortaleza pero no asignadas al Suministro de Fortaleza no pueden hacer esto.

Líneas de Suministro para el Repliegue

Las Líneas de Suministro para los Movimientos de Repliegue se definen en el momento del Repliegue.

Repliegues a Bardia-Ft. Capuzzo

La Carretera de la Costa 'corre' ligeramente al revés hacia Bardia/Ft. Capuzzo. El jugador del Eje puede considerar que estos dos hexes están igualmente distantes de la Base amiga para permitir esto. Los Repliegues que sigan la carretera **en dirección a la Base del Eje** son aceptables en este caso especial [sólo], incluso si el hex al que se mueve está más alejado de la Base en hexes absolutos.



6.0 MOVIMIENTO DE UNIDADES

El número de hexes que una unidad individual puede mover es su velocidad de movimiento. Las unidades pueden mover libremente a través de hexes amigos o vacíos, pero debe **DETENERSE** al Implicarse (es decir, al entrar en un hex que contenga unidades enemigas).

Las unidades **nunca** pueden mover más de una vez por Turno de Jugador (excepto para Desmoralizar).

6.1 VELOCIDAD DE LA UNIDAD

La velocidad de movimiento básica de todas las unidades se ve en la Tabla de Velocidad de las Unidades (barra lateral). Una unidad puede mover de 1 a 4 hexes (depende de su velocidad) más cualquier movimiento de bonificación aplicable.

6.2 BONIFICACION DE CARRETERA

Las carreteras incluyen carreteras, caminos y pistas. Las unidades que mueven enteramente por Carreteras reciben bonificaciones de movimiento:

- Carretera +4 hexes
- Camino +2 hexes
- Pista +1 hex

Para recibir una Bonificación por Carretera, una unidad debe empezar, seguir y acabar su movimiento en algún tipo de Carretera. Cuando se usan dos tipos de Carreteras, se aplica la bonificación menor.

6.3 BONIFICACION DE ROMMEL

Durante cada Turno de Jugador del Eje (excepto en 1940), el jugador del Eje puede designar un Movimiento de Grupo o de Reagrupamiento cualquiera como Movimiento de Rommel. Todas las unidades del Eje involucradas en ese movimiento reciben una bonificación de movimiento de +1 hex (más cualquier bonificación de carretera aplicable).

6.4 MARCHAS FORZADAS

El Jugador Activo puede intentar Forzar la Marcha de las unidades **un hex** adicional a su rango máximo normal, a riesgo de padecer Desorganización (11.0).

Después de completar todos los Movimientos, el Jugador Activo anuncia todas las Marchas Forzadas que intenta (las unidades y los destinos deseados), y tira un dado por cada una.

Con una tirada de 4, 5 o 6, el esfuerzo tiene éxito, y la unidad mueve el hex adicional. Con una tirada de 1, 2 o 3, el esfuerzo fracasa y la unidad se Desorganiza (en su hex actual si éste fuera un Movimiento de Grupo o en su hex original si es de Reagrupamiento).

7.0 IMPLICACION

Entrar en un hex que contiene unidades enemigas es Implicarse.

Entrar en un hex que contiene **sólo** unidades enemigas es Atacar (a la vez que se Implica). Vea 8.2.

7.1 LIMITES POR LADO DE HEX

Hay un límite al número de unidades capaces de Implicar fuerzas enemigas **por el mismo Lado de Hex** en una sola fase de Movimiento.

Para los Lados de Hex de terreno Claro, el límite es de **dos unidades** por fase de Movimiento (es decir, seis unidades podrían entrar en un hex de batalla a través de tres Lados de Hex claros).

Para los Lados de Hex de Pasos y Carreteras a través de montañas, el límite es de **una** unidad por fase de Movimiento.

Recuerde: Las unidades pueden cruzar sólo lados de hex de Montaña donde exista una Carretera y Crestas/Pantanos a través de un Paso o Abertura.

Durante el Movimiento Blitz, se restablecen los límites por Lado de Hex: unidades adicionales pueden Implicarse a través de Lados de Hex ya cruzados.

7.2 ABANDONO

Unidades que abandonan un hex que contiene unidades enemigas están Abandonando (excepto durante el Rearme, vea 16.51). Las unidades sólo pueden Abandonar a través de Lados de Hex Amigos (8.1). Las unidades **siempre** que Abandonan se Desorganizan (11.0). Los límites por Lado de Hex **no se aplican** al Abandonar.

Las unidades que Abandonan se ponen de pie (derecha) antes de irse de un hex de batalla y se colocan bocabajo (Desorganizadas) después de acabar el movimiento. No se pueden volver a implicar durante este Turno de Jugador.

Cuando **todas** las unidades amigas Abandonan un hex, se trata de una Retirada Completa (10.3). Si **algunas pero no todas** las unidades amigas Abandonan un hex de batalla, se llama Retirada Parcial (10.4).

7.3 REVELACION DE UNIDADES

Las unidades que se implican en una Batalla no se revelan hasta completar todos los Movimientos. Una vez reveladas, las unidades permanecen boca arriba hasta que Abandonen o hasta que finalice la batalla.

VELOCIDAD DE LAS UNIDADES

 RECON	4
 BLINDADA  AT MOVIL  INF. MEC.  ART. AUTO	3
 INF. MOT.  AT MOT.	2
 INF.  PARA.  ARTILLERIA	1

Ejemplo de Bonificación por Carretera

Una unidad Recon (velocidad 4) puede mover hasta 8 hexes a lo largo de una carretera, 6 hexes a lo largo de un camino y 5 hexes por una pista.

La unidad podría mover hasta 5 hexes a lo largo de una combinación de caminos y pistas.

Las bonificaciones por carretera se aplican en todos los tipos de movimiento (incluso Retiradas y Re-despliegues).

La Bonificación de Rommel

La Bonificación de Rommel sólo puede usarla el jugador activo del Eje durante el Movimiento o el Movimiento Blitz (no ambos).

No puede ser usada por un jugador del Eje pasivo para hacer un Movimiento de Repliegue para Eludir la Batalla o Desmoralizar, o para Re-desplegar durante el Rearme.

Marchas Forzadas de Reagrupamiento

Las unidades pueden intentar una Marcha Forzada al hex de destino de un Movimiento de Reagrupamiento, pero si no tienen éxito se Desorganizan en su situación original (las unidades que no se pueden reagrupar en el hex de destino no pueden mover en absoluto).

Marchas Forzadas hacia Batallas

Los jugadores no pueden intentar Forzar Marcha para Implicarse excediendo los Límites por Lado de Hex (anticipando que algunas unidades no llegarán).

Marchas Forzadas de Retirada

Las unidades que fallan una Marcha Forzada al hacer una Retirada pierden un paso además de la Desorganización normal que siempre le ocurre a las unidades que Abandonan una batalla.

Retirada vs. Abandono

Las unidades Abandonan; los Grupos se Retiran.

8.0 BATALLAS

Una Batalla es un hex que contiene unidades de ambos bandos dónde puede darse un combate. Las batallas no se resuelven de inmediato necesariamente: duran hasta que un bando se Retira [10.0] o es eliminado. Las batallas pueden durar a través de varios Turnos de Jugador, durando incluso a veces varios Meses.

8.1 LADOS DE HEX DE BATALLA

Cada Lado de Hex de un hex de batalla se denomina una Lado de Hex de Batalla. El control de los Lados de Hex de Batalla determina las Líneas de Suministro en las batallas y las rutas para Abandonarlas o salir de ellas.

Un Lado de Hex de Batalla es amigo para el bando cuyas unidades se implicaron en último lugar por él (y esto tiene efecto al instante).

Un Lado de Hex que ningún bando ha cruzado es amigo para el Defensor (8.3).

8.2 ATAQUES

Las unidades que mueven a un hex enemigo (uno que contenga **sólo** unidades enemigas) se llaman Atacantes. Añadir unidades a un hex de batalla existente **no** es un Ataque.

El Jugador Pasivo puede responder a un Ataque aceptando la batalla o Eludir la Batalla (8.4). Si se acepta la batalla, el combate es obligatorio en ese turno (8.5).

Las unidades Desorganizadas que son Atacadas sin unidades Escudo No-Desorganizadas amigas presentes Huyen (11.3).

8.3 ATACANTE Y DEFENSOR

El jugador que comienza una batalla se llama el Atacante en esa Batalla mientras dure. El otro jugador es el Defensor. Esta distinción es muy importante ya que el Defensor mantiene el control de los **hexes** de batalla para los propósitos de Suministro.

8.4 ELUDIR LA BATALLA

Inmediatamente tras la realización de todos los Movimientos enemigos (incluyendo las Marchas Forzadas), el Jugador Pasivo tiene la opción de Negarse a Combatir y Retirar los Grupos Atacados mediante un Movimiento de Repliegue si es posible (vea 10.2).

La opción para Eludir el Combate **no** está disponible para los Grupos que ya estaban implicados en una Batalla cuando comienza el Movimiento.

8.5 POSICION DE BATALLA

Si se acepta la batalla, se marca el hex con un Marcador de Batalla del color del **Defensor** y mueve las unidades involucradas a una localización más conveniente. Las batallas pequeñas se pueden resolver en el hex.

Los jugadores colocan entonces sus unidades en Líneas de Batalla opuestas (poniendo el correspondiente Marcador de Batalla del color del **Atacante** cerca).

Los jugadores revelan ahora sus unidades poniéndolas boca arriba, empujándolas hacia **delante** hacia la línea enemiga, para que su VC actual mire hacia la línea enemiga.

8.6 BATALLAS ACTIVAS

En una fase de Combate, el Jugador Activo tiene la opción de reanudar el Combate en cualquiera o todas las batallas actuales. Las Batallas seleccionadas para el Combate se llaman Batallas Activas.

Combate Obligatorio: En dos casos, el combate es obligatorio: se deben luchar las batallas en esa fase de Combate:

- **Nuevas Batallas:** el combate es **forzoso** en la primera fase de Combate de una nueva batalla.
- **Batallas con Fortalezas:** el Atacante (pero no el Defensor) debe emprender el combate en cada ronda de Combate cuando está implicado en un hex de Fortaleza (excepto durante el Combate Blitz).

Seleccionar las Batallas Activas: Antes de comenzar el Combate, el Jugador Activo debe indicar todas las Batallas en las que habrá Combate moviendo aquellas Líneas de Batalla más cerca, y dejando la demás Líneas de Batalla más separadas.

Seleccionar Batallas de Asalto: Durante los TURNOS DE ASALTO, se pueden luchar las batallas seleccionadas usando el Combate de Asalto, (Batallas de Asalto). En las Batallas de Asalto, **todas** las unidades (Atacantes y Defensoras) disparan el **Doble de Dados** (9.21).

Antes de iniciar el Combate, el Jugador Activo debe indicar de antemano las Batallas de Asalto poniendo una o más unidades amigas **encima** de la línea defensora.

Eludir la Batalla:

Unidades Desorganizadas en el Grupo

Cuando un grupo que contiene unidades Desorganizadas Elude una Batalla, las unidades Desorganizadas son, por supuesto, incapaces de Retirarse, siendo a su vez incapaces para mover excepto para Huir.

Primero, las unidades No-Desorganizadas sufren Fuego de Persecución y luego ejecutan un Movimiento de Grupo de Repliegue. Las unidades Desorganizadas están ahora Desprotegidas y por consiguiente Huyen, sufriendo Desgaste de Huida y Fuego de Persecución de las unidades Perseguidas que no hayan disparado (si hay). Si sobreviven, se pueden Retirar entonces como un grupo aparte.

Eludir la Batalla: Unidades en el Grupo sin una Línea de Suministro

Como las unidades sin una Línea de Suministro no se pueden Retirar, y la Retirada Parcial no se permite al Eludir una Batalla, un grupo mixto de unidades de las cuales sólo algunas tienen una Línea de Suministro no puede Eludir la Batalla. Esta situación puede ocurrir cuando un grupo está compuesto de unidades asignadas al Suministro de Fortaleza y la demás unidades no poseen una Línea de Suministro hasta la Base.

Posiciones de Batalla

La colocación de las unidades en una línea no tiene importancia (aunque ayuda a agrupar las unidades por clases de armas).

Se pueden poner las unidades de artillería detrás de la línea de batalla para recordar a los jugadores que sólo pueden ser el blanco de la artillería enemiga (a no ser que se quede sin apoyo).

Combate con Fortalezas en los Turnos en que se Pasa

El Atacante Original debe tener combate cuando está implicado con una Fortaleza. Pero no se permite ningún Combate durante un TURNO DE PASO.

Por consiguiente, si el Jugador Activo Pasa mientras está implicado en un hex de Fortaleza, debe Retirar sus fuerzas del hex de Fortaleza usando un Movimiento de Repliegue. Si esto no es posible, las fuerzas del jugador activo deben Huir (vea 13.2).

9.0 COMBATE

Una vez se designan las Batallas Activas, se resuelven de uno en uno, en cualquier orden elegido por el Jugador Activo.

Cada fase de Combate conlleva una Ronda de Combate en cada Batalla **Activa**, en la que cada unidad dispara una vez. Debe completarse todos los disparos en una Batalla antes de proceder a la próxima batalla.

9.1 RONDAS DE COMBATE

Se realiza una Ronda de Combate en cada Batalla Activa como sigue:

- 1) El Jugador Pasivo dispara el Fuego Defensivo y aplica las pérdidas.
- 2) El Jugador Activo dispara el Fuego Ofensivo y aplica las pérdidas.

9.2 FUEGO DE LAS UNIDADES

En el Fuego Defensivo u Ofensivo, cada unidad dispara una vez en cualquier orden que se desee, salvo que la artillería debe disparar **primero**. Para disparar una unidad, el jugador que dispara indica la unidad que hace fuego y la **clase** (blindad/infantería/antitanque/artillería) de la que hace de blanco, y rueda un dado por cada VC de la unidad que dispara (3 dados para las unidades con 3VC).

Dependiendo de la Potencia de Fuego de la unidad (9.4) contra la clase seleccionada como blanco, ciertos números rodados anotan un impacto, reduciendo el VC de las unidades enemigas de la clase designada.

9.21 DADOS DOBLES

En el Combate de Asalto y defensa de Fortalezas, las unidades disparan el Doble de Dados, lo que significa que ruedan el número normal de dados dos veces (con Potencia de Fuego normal).

9.3 OBJETIVOS

Algunas clases de unidades deben disparar a sus enemigas del mismo tipo si están presentes: Las unidades tipo Blindado deben disparar a las unidades blindadas, si están presentes. De igual forma, las unidades tipo infantería deben disparar a las unidades de infantería, si están presentes. Las unidades tipo artillería y antitanque no están restringidas de esta manera. Sólo artillería puede disparar a la artillería enemiga, a menos que ninguna otra clase de unidad objetivo esté presente. La clase objetivo debe ser anunciada antes de que una unidad dispare.

Si se eliminan todas las unidades de una clase **requerida** de objetivo, las unidades que no han disparado pueden disparar a otras clases de objetivos.

9.4 POTENCIA DE FUEGO

La efectividad del fuego depende de la clase de unidad que dispara y su objetivo. Relacionar la clase de unidad que dispara y la clase objetivo en la TABLA DE FUEGO (vea el Mapa) muestra la efectividad del fuego.

- “FS” representa el “fuego simple” y anota un impacto por cada “6” rodado.
- “FD” (fuego doble) anota un impacto por cada “5” o “6” rodado.
- “FT” (fuego triple) anota un impacto por cada “4”, “5” o “6” rodado.

9.5 APLICAR LAS PERDIDAS

Por cada impacto anotado por el fuego enemigo, se reduce en 1VC a una unidad de la clase objetivo (a opción de dueño de la unidad).

Unidades de Elite: Todas las unidades alemanas y algunas unidades blindadas Aliadas son de élite, con 2VC por paso. Se necesitan **Dos** impactos para reducirlos un paso. Todos los impactos sobre una **clase** de arma dada deben aplicarse si es posible y los impactos sobrantes al final de una ronda de combate se pierden.

Dentro de una clase de arma, el jugador propietario puede asignar los impactos a las unidades individuales **como desee** (excepto que los impactos sólo se pierden si no hay ninguna alternativa).

Cuando se reciben impactos, el jugador propietario los asigna **provisionalmente** a las unidades de la clase objetivo, sólo finalizando esto cuando todo el fuego enemigo se ha completado. Solos impactos asignados a las unidades de élite se indican girando la unidad 45°.

Si se infligen los impactos suficientes dentro de una ronda de combate para eliminar todas las unidades de una clase objetivo, se retiran del juego lo cual puede afectar a los posteriores objetivos del fuego contrario.

9.52 DEFENSA DOBLE

La Defensa Doble se aplica a las Defensoras en un Campo de Minas. Los Impactos anotados sobre los Defensores del Campo de Minas se consideran medios-impactos, y son necesarios dos medios-impactos para perder 1VC.

Excepción: El fuego de la Artillería no se ve afectado por los Campos de Minas y anotan impactos completos.

En cuanto a las unidades de élite, los medios-impactos se asignan provisionalmente a las unidades dentro de la clase objetivo. Al final de una Ronda de Combate, los medios-impactos sobrantes sobre una clase objetivo dada se pierden.

Fuego de la Unidad

Una unidad debe disparar todos sus VC simultáneamente sobre una sola clase objetivo, y no puede cambiar de objetivos en una Ronda de Combate, aunque sean eliminadas todas las unidades de la clase objetivo.

Ejemplo de Fuego de Unidad

Una unidad blindada 6VC dispara sobre una infantería enemiga (no hay presente ninguna unidad blindada enemiga) con una efectividad de fuego doble (FD). Una tirada de 4, 5, 1, 6, 3 y 3 anotaría dos impactos.

Ejemplo de Fuego con Dados Dobles

Una unidad de Infantería 3VC que defiende una Fortaleza rueda 6 dados (3x2) haciendo fuego defensivo. La Potencia de Fuego permanece igual (Ej., FS cuando se dispara a la infantería enemiga).

Artillería como Objetivo

La Artillería sólo puede ser blanco de la artillería enemiga, a no ser que ninguna otra clase de unidad amiga esté presente en la batalla (se ignoran las unidades Desorganizadas para el propósito de elegir un blanco). La artillería sin apoyo de cualquier otra clase de armas es sumamente vulnerable. Todas las unidades, excepto la artillería, disparan sobre la artillería enemiga sin apoyo con Fuego Triple.

Ejemplo de Potencia de Fuego

Si en una Batalla hay presente blindadas enemigas, una unidad blindada debe tomarlas como blanco con FS. Sin embargo, cuando ninguna blindada enemiga está presente, la misma unidad blindada puede disparar sobre la infantería enemiga con FD.

Aplicar “Medios-Impactos”

Cuando todas las unidades de una clase objetivo dada son de élite, los impactos sobrantes “impares” se perderán al final de una Ronda de Combate. Por ejemplo, si todas las blindadas del Eje en una batalla son de élite, y los Aliados anotan 3 impactos sobre las blindadas del enemigo en una ronda de combate. Se aplican dos impactos para reducir una unidad blindada alemana en un paso y el impacto sobrante se pierde. El mismo principio se aplica a las unidades con Defensa Doble en un Campo de Minas.

Aplicar Pérdidas a Grupos Mixtos

Cuando una clase de objetivo es una mezcla de unidades de élite y normales, se deben aplicar todos los impactos.

Ejemplo: Se anotan tres impactos de blindadas en una ronda de combate donde hay objetivos blindados de élite y normales. O se aplican 2 impactos a las blindadas de élite y 1 impacto a las normales, o todos los impactos, los 3, se aplican a las blindadas normales.

Los jugadores deben aplicar los impactos provisionalmente. Por ejemplo, una unidad 1VC impactada por el fuego enemigo no debe quitarse del juego hasta que acabe la ronda de combate ya que un posterior 2° impacto podría tener que ser aplicado en cambio a una unidad de élite de doble-paso.

10.0 RETIRADAS

El Abandono (7.2) de todas las unidades de un hex de batalla es una Retirada Completa (10.3). Si algunas, pero no todas las unidades Abandonan se trata de una Retirada Parcial (10.4). Las unidades que Abandonan **siempre** se Desorganizan (11.0).

Pueden darse Retiradas Voluntarias al Eludir una Batalla (10.2) mediante un Movimiento de Grupo de Repliegue, o por un Movimiento de Grupo o de Reagrupamiento durante un Turno de Jugador (incluyendo el Movimiento de Repliegue durante un TURNO DE PASAR). Las Retiradas Voluntarias ocurren (mediante un Movimiento de Repliegue) cuando las unidades Desorganizadas Huyen (11.3).

Importante: Las unidades Desorganizadas (11.0) no pueden mover (excepto para Huir) y están por tanto exentas de todas las reglas de Retirada.

10.1 RUTAS DE RETIRADA

Las unidades **sólo** pueden Abandonar una Batalla a través de Lados de Hex (8.1) de Batalla **amigos** hacia hexes amigos o vacíos, nunca directamente a un hex enemigo o de batalla. Después, pueden continuar moviendo normalmente, pero **no** puede volver a implicarse en este Turno de Jugador.

Las unidades **forzadas** a Abandonar pero incapaces de hacerlo son eliminadas.

10.2 ELUDIR UNA BATALLA

Inmediatamente después de **todos** los Movimientos enemigos, el Jugador Pasivo puede Eludir Batallas Retirando **todas** las unidades de cualquier Grupo **recién Atacadas** (8.2) mediante un Movimiento de Repliegue (5.3). No se permiten los Movimientos de Reagrupamiento o las Retiradas Parciales para Eludir Batallas. Como de costumbre, las unidades que se retiran están sujetas al Fuego de Persecución y se Desorganizan. Al Eludir una Batalla, no se revelan las unidades.

10.3 RETIRADAS COMPLETAS

El Jugador Activo puede Retirar voluntariamente todas las unidades de las batallas existentes con un Movimiento de Grupo o de Reagrupamiento (incluyendo el Movimiento de Repliegue, 5.3). Los Grupos en Retirada están sujetos al Fuego de Persecución (10.5) y se Desorganizan (11.0).

10.4 RETIRADAS PARCIALES

Las Retiradas Parciales significan el Abandono de **algunas pero no todas las**

unidades de una batalla. Las Retiradas Parciales **nunca** se pueden hacer usando el Movimiento de Repliegue: requieren el uso de una Carta de Suministro. Las Retiradas Parciales **pueden** evitar el Fuego de Persecución.

Después de completar todos los demás Movimientos, ponga las unidades que Abandonan **de pie**. Todas las unidades **no-desorganizadas** que queden en la Batalla son Retaguardia. La Retaguardia debe sobrevivir una ronda de **Combate de Tanteo** para proteger a las unidades que Abandonan del Fuego de Persecución.

Importante: Cuando se hace una Retirada Parcial no se puede iniciar el Combate en esa batalla durante el mismo Turno de Jugador.

10.41 COMBATE DE TANTEO

Antes de que las unidades que ejecutan una Retirada Parcial muevan realmente, el Jugador Pasivo **puede** provocar una ronda de Combate de Tanteo (no se necesita gastar ninguna Carta de Suministro).

En un Combate de de Tanteo, los papeles Ofensivo/Defensivo se **invierten**: primero disparan el Fuego Defensivo las unidades de Retaguardia del Jugador **Activo**, después el Jugador Pasivo devuelve el Fuego Ofensivo (vea la barra lateral).

Si **todas** las unidades de Retaguardia enemigas son eliminadas, las unidades que Tantean que aún **no han disparado** pueden inmediatamente realizar Fuego de Persecución (10.5) contra las unidades **de pie que Abandonan** (tratadas como un Grupo). Las unidades supervivientes reasumen entonces su movimiento de Abandono. Si el Jugador Pasivo decide no llevar a cabo el Combate de Tanteo o la Retaguardia no es eliminada, las unidades que Abandonan **no** se exponen al Fuego de Persecución (10.5).

10.5 FUEGO DE PERSECUCION

Los Grupos que se Retiran por cualquier razón deben sufrir Fuego de Persecución. La Potencia de Fuego de persecución está basada en la **velocidad** de las unidades.

El jugador que se Retira anuncia la velocidad de su unidad en Retirada **más lenta**. El jugador perseguidor rueda entonces **un dado** por cada **unidad** igual de rápida en el [anterior] hex de batalla, y dos dados por cada **unidad** más rápida. Las unidades lentas no pueden perseguir.

Se anota un impacto por cada tirada de 4, 5 o 6. El jugador en Retirada debe aplicar las pérdidas inmediatamente a cualquier unidad en Retirada como desee según 9.5.

Procedimiento para Eludir una Batalla

- 1) El Jugador Pasivo anuncia su intento de Eludir la Batalla, dejando las unidades de pie en el hex de batalla (sin revelar).
- 2) El Jugador Activo dirige el Fuego de Persecución contra las unidades en Retirada, ahorrando disparos como se desee para las que Huyen. Las unidades perseguidoras tampoco se revelan.
- 3) El Jugador Pasivo mueve las unidades supervivientes con un Movimiento de Grupo de Repliegue.
- 4) Cualesquiera unidades Desorganizadas que queden Huyen (11.3) y están sujetas al Fuego de Persecución de las unidades que no han disparado.

Procedimiento de Retirada Completa

- 1) El Jugador Activo mueve todas las demás unidades, anuncia la Retirada y pone de pie en el hex de batalla las unidades que se retiran.
- 2) El Jugador Pasivo dirige el Fuego de Persecución contra las unidades que se retiran.
- 3) El Jugador Activo mueve las unidades supervivientes según los Movimientos de Grupo o Reagrupamiento en curso.
- 4) Cualquier unidad Desorganizada que permanezca en el hex de Retirada Huye (11.3) y está sujeta al Fuego de Persecución de las unidades que no han disparado.

Procedimiento de Retirada Parcial

- 1) El Jugador Activo mueve todas las demás unidades, anuncia la Retirada Parcial y pone las unidades que Abandonan de pie en el hex de batalla.
- 2) El Jugador Pasivo puede provocar un Combate de Tanteo. Si la Retaguardia es eliminada por el Combate de de Tanteo, la Retirada Parcial se convierte en una Retirada Completa. Continúe con el Procedimiento de Retirada de arriba, empezando en el punto 2).

Papel Invertido en Combates de Tanteo

Si las unidades de Retaguardia son las Defensoras Originales, reciben los beneficios defensivos completos de Fortaleza y/o Campo de minas, mientras que las unidades que Tantean no.

Engaño de la Persecución

Se puede suspender el Fuego de Persecución de algunas unidades para ocultar la naturaleza del grupo. O, como cada unidad sólo puede disparar una vez, un jugador puede reservar el fuego de algunas unidades perseguidoras para las unidades enemigas Desorganizadas que Huyan.

Fuego de Persecución en una Fase de Combate

El Fuego de Persecución puede ocurrir durante una fase de Combate cuando las unidades Desorganizadas de un hex de batalla Huyen después de la eliminación de todas las unidades Escudo amigos. Sólo las unidades que no han disparado todavía en el combate pueden realizar el Fuego de Persecución.

11.0 DESORGANIZACION

Las unidades se Desorganizan si:

- Abandonan una batalla (7.2),
- Eluden una batalla (10.2),
- Están Desabastecida (12.1) durante los Chequeos de Suministro Inicial y Final,
- Fallan una Marcha Forzada (6.4).

Para indicar el estado de Desorganización, poner las unidades **bocabajo** en el mapa (para conservar el VC se giran hacia el propietario). Las unidades pueden permanecer Desorganizadas indefinidamente, pero se eliminan si están Desabastecidas (12.1) al final de un mes.

11.1 EFECTOS DE LA DESORGANIZACION

La Desorganización tiene efectos temporales, pero severos. Las unidades desorganizadas no pueden:

- Mover (excepto para Huir)
- Impedir el movimiento enemigo (Huyen inmediatamente si son Atacadas)
- Disparar o sufrir impactos en Combate
- Formar parte de Cadenas de Suministro amigas
- Bloquear las Líneas enemigas de Suministro
- **Redesplegar o Regresar a la Base durante el Rearme (vea 16.5)**

11.11 UNIDADES DESORGANIZADAS EN BATALLA

Las unidades Desorganizadas que están implicadas realizan inmediatamente una Huida (11.3) a no ser que estén Escudadas por unidades **No-Desorganizadas** amigas en el mismo hex. Aunque estén Escudadas, las unidades Desorganizadas no toman parte alguna en las batallas (poner **bocabajo** tras las líneas de batalla).

Las unidades Desorganizadas no se pueden recuperar mientras permanezcan unidades enemigas en el hex, pero podrán hacerlo una vez que se gane la batalla (ninguna unidad enemiga permanece en el hex). Las unidades Desorganizadas Huyen inmediatamente una vez que ninguna unidad Escudo permanece.

11.2 RECUPERACION DE LA DESORGANIZACION

Las unidades Desorganizadas se Recuperan durante el Chequeo Inicial de Suministro de un Turno de Jugador amigo, con tal de que:

- No están en un hex de Batalla,
- Tienen una Línea de Suministro, y
- Han estado Desorganizadas un Turno de Jugador enemigo **completo** (es decir, no se recuperan si Eludieron la Batalla o Huyeron durante el turno enemigo anterior).

11.3 HUIDA

Las unidades Desorganizadas en un hex de batalla Huyen si no están con unidades amigas No-Desorganizadas como Escudo. Esto puede ocurrir si:

- Las unidades Desorganizadas son Atacadas solas (es decir, sin Escudo).
- Las unidades Desorganizadas se quedan solas en un hex de batalla después de que todas las unidades amigas que hacen de Escudo Abandonan o son eliminadas.

Cuando una ocurre una Huida, sus efectos (debajo) se resuelven inmediatamente, interrumpiendo el flujo normal del juego.

Todas las unidades que Huyen deben (en este orden):

- Perder un paso por Desgaste de Huida
- Sufrir Fuego de Persecución (10.5)
- Retirarse con un Movimiento de Grupo de Repliegue (y se eliminan si son incapaces de hacerlo)
- Se Desorganizan de nuevo

11.4 DESBORDAMIENTO

Las unidades Desorganizadas Huyen inmediatamente cuando son Atacadas solas en un hex (es decir, no hay unidades Escudo) y por tanto en verdad no pueden impedir el movimiento enemigo.

Aunque una única unidad Atacante puede provocar la Huida de un grupo enemigo Desorganizado, el Jugador Activo puede decidir Atacar con varias unidades para aumentar su Fuego de Persecución (retardando la resolución de la Huida para agregar más Atacantes al hex).

Todas las unidades Atacantes deben detenerse en el hex Atacado (se aplican los límites de Ataque por Lado de Hex), sin mover más lejos ese turno.

Sin embargo, después de resolver la Huida, el Jugador Activo puede tener todavía unidades válidas para mover (como parte de Movimientos de Grupo o de Reagrupamiento aún en curso), pero inmóviles todavía. Estas unidades se mueven entonces para completar los Movimientos, incluyendo el atravesar el hex recién Atacado (y ahora vacío de unidades enemigas).

Este proceso completo se llama Desbordamiento de un hex que contiene unidades enemigas Desorganizadas.

Pueden darse múltiples Desbordamientos en el mismo Turno de Jugador.

Unidades Desorganizadas durante los Turnos Enemigos

Las Unidades que se han Desorganizado sólo son capaces de recuperarse después de estar Desorganizadas durante un Turno de Jugador enemigo completo.

Esto significa que las unidades que se Desorganizan durante un Turno de Jugador enemigo (por Eludir la Batalla o una Huida) permanecen Desorganizadas a través del próximo Turno de Jugador amigo y el próximo Turno de Jugador enemigo, siendo capaz de recuperarse sólo en el segundo Turno de Jugador amigo posterior a la Desorganización.

Huidas

Los Repliegues de Huida deben ser hechos por el Jugador Pasivo cuando las unidades Desorganizadas Sin Escudo (11.11) están implicadas.

Las Huidas también ocurren en el Turno del Jugador Activo si la Retaguardia durante una Retirada Parcial es eliminada mientras hacían de Escudo de las unidades Desorganizadas amigas.

Huidas durante la Fase de Combate

Cuando las unidades Desorganizadas Huyen en una fase de Combate (debido a la eliminación de todas las unidades Escudo amigas en el mismo hex de batalla), sólo las unidades enemigas que no han disparado todavía en esa ronda de combate pueden realizar un Fuego de Persecución.

Chequeo Final de Suministro de las Huidas

Si unidades implicadas en una batalla se Desorganizan debido a la falta de una Línea de Suministro, son eliminadas inmediatamente, ya que las unidades sin una Línea de Suministro no se pueden retirar.

Desbordamientos

En un TURNO OFENSIVO, las unidades de ambos Grupos que mueven pueden participar en la misma Huida y/o Desbordamiento (cuando comparten la misma fase de MOVIMIENTO).

Procedimiento de Desbordamiento

- 1) El Jugador Activo mueve una o más unidades a un hex que contiene solamente unidades enemigas Desorganizadas y anuncia la Huida.
- 2) Todas las unidades Desorganizadas en el hex Atacado pierden un paso por el Desgaste de la Huida.
- 3) El Jugador Activo realiza el Fuego de Persecución (10.5) contra las unidades Desorganizadas.
- 4) El Jugador Pasivo debe ahora Retirar las unidades supervivientes con Movimiento de Grupo de Repliegue, si es posible. Si no, se eliminan.
- 5) El Jugador Activo mueve todas las unidades no-movidas que sean elegibles para mover como parte de los Movimientos de Grupo/Reagrupamiento actualmente en curso incluyendo pasar a través del hex Desbordado recién aclarado de las unidades enemigas que han Huido.

12.0 SUMINISTRO

Las unidades en juego están Abastecidas o Desabastecidas, dependiendo si tenían o no una Línea de Suministro durante el último Chequeo de Suministro amigo.

Para estar Abastecida una unidad debe poder trazar una Línea de Suministro hasta una Fuente de Suministro amiga. Ésta es normalmente la Base amiga, pero un número limitado de unidades también puede trazar Líneas de Suministro hasta una Fortaleza (13.0). Los Oasis también tienen capacidad de Suministro muy limitada (vea 15.1).

12.1 UNIDADES DESABASTECIDAS

Las unidades que no puedan trazar una Línea de Suministro durante los Chequeos de Suministro amigos están Desabastecidas. Estar Desabastecida no causa un daño inmediato (a diferencia de la Desorganización). Las unidades Desabastecidas pueden mover, impedir los movimientos enemigos, Implicarse o Atacar, formar o cortar Líneas de Suministro, capturar Fortalezas y Bases, etc.

Sin embargo, las unidades consideradas Desabastecidas durante el Chequeo Inicial de Suministro y que sigan aún Desabastecidas durante el Chequeo Final de Suministro pasan a estar Desorganizadas (11.0).

12.2 LINEAS DE SUMINISTRO

Una Línea de Suministro es una línea continua de hexes que van **de** una unidad **a** una Fuente de Suministro amiga.

Fuentes de Suministro: La Fuente de Suministro principal para cada bando es su Base (El Agheila o Alejandría) que puede Abastecer a **cualquier número** de unidades amigas. Las Fortalezas también pueden actuar como Fuentes de Suministro para un **número limitado** de unidades (13.3). Los Oasis pueden Abastecer a **una** unidad, vea 15.1.

Las Líneas de Suministro se determinan por la **posición de las unidades en el tablero** en el momento del Chequeo de Suministro. Pueden ser de cualquier longitud y estar compuestas de secciones de Carretera y/o Cadenas de Suministro de unidades amigas. Las unidades pueden tener múltiples Líneas de Suministro.

Las Líneas de Suministro pueden atravesar hexes amigo, hexes vacíos y hexes de batalla donde el bando amigo sea el Defensor (Batallas Amigas). No pueden atravesar hexes enemigos, Batallas enemigas (Defensor enemigo), o a través de Lados de Hex intransitables.

12.3 SUMINISTRO DE CARRETERA

La carretera costera forma normalmente una Línea de Suministro para ambos bandos. Cualquier tramo de carretera que no esté bloqueado por unidades enemigas es una Línea de Suministro válida. Una Línea de Suministro se puede componer de varios tramos de carretera conectados por una o más Cadenas de Suministro.

12.4 CADENAS DE SUMINISTRO

Fuera de las carreteras, las Líneas de Suministro deben estar compuestas de Cadenas de Suministro, que son una serie de unidades amigas espaciadas, cada una a una distancia específica (Radio de Suministro) de otro miembro de la Cadena de Suministro, y con al menos una unidad de la cadena dentro del Radio de Suministro de una Carretera o Fortaleza Abastecidas. El Radio de Suministro varía según la calidad de Carretera, o ausencia:

- **Caminos:** 3 hexes (2 hexes en medio)
- **Pistas:** 2 hexes (1 hex de por medio)
- **Ninguna Carretera:** cada hex (las unidades deben estar **adyacentes** a través de terreno pasable)
- Si se usan tipos diferentes de Carreteras, se aplica el Radio de Suministro menor.

Una única unidad **puede** participar en varias Cadenas de Suministro. Las unidades implicadas pueden formar Cadenas de Suministro pero las unidades Desorganizadas no pueden.

12.5 SUMINISTRO EN BATALLAS

Ambos bandos pueden trazar Líneas de Suministro **a** una Batalla. Las Líneas de Suministro en los hexes de Batalla deben atravesar Lados de Hex de Batalla Amigos. Los Lados de Hex son amigos para el bando que se implicó en último lugar por ellos, y el control cambia **al instante**. Los Lados de Hex no cruzados por cualquier jugador son amigos para el defensor. El Defensor puede trazar Líneas de Suministro **a través** de un hex de batalla. El Atacante puede trazar sólo Líneas de Suministro **en** los hexes de batalla a través de Lados de Hex amigos.

Incursiones: Las unidades Desabastecidas no pueden recobrar una Línea de Suministro (o hacer un Lado de Hex amigo) entrando en una Batalla por un Lado de Hex enemigo. Si el Lado de Hex de entrada sigue siendo enemigo después de todos los movimientos, marque al "Raider" (invasor) con un segundo marcador. Los "Raiders" permanecen aislados del Suministro amigo tras las líneas enemigas. Los "Raiders" luchan normalmente, pero se Desorganizarán durante el Chequeo Final de Suministro, a no ser que se restablezca el suministro (por ejemplo, si se gana la batalla).

Cadenas de Suministro

Las Cadenas de Suministro no se "proyectan" desde una unidad hacia el área circundante, sólo pueden conectar una unidad amiga con la siguiente unidad de la cadena o a la Carretera.

Las unidades Desorganizadas no pueden ayudar a formar Cadenas de Suministro o bloquear Líneas de Suministro.

Una Cadena de Suministro no puede trazarse de una unidad de regreso a sí mismo (por ejemplo, en círculo a lo largo de Carreteras). Los hexes que contengan sólo unidades Desorganizadas se consideran hexes vacíos para los propósitos de las Cadenas de Suministro.

Suministro de Unidades Desorganizadas

Aunque las unidades Desorganizadas no pueden usarse para formar Cadenas de Suministro, pueden por sí mismas trazar el suministro hasta cualquier Línea de Suministro dentro del Radio de Suministro.

Implicaciones Temporales del Chequeo de Suministro

Las unidades Desabastecidas no sufren ninguna penalización inmediata, pero deben tener una Línea de Suministro (o Suministro de Fortaleza/Oasis) en el Chequeo Final de Suministro para evitar la Desorganización (11.0). Establecer una Línea de Suministro temporal durante el turno no salvará a una unidad Desabastecida de la Desorganización, debe tener una Línea de Suministro en el Chequeo Final de Suministro.

Por consiguiente, las unidades Abastecidas pueden interceptar las Líneas de Suministro enemigas adentrándose hasta una localización Desabastecida tras la retaguardia enemiga sin un efecto perjudicial inmediato (habiendo estado abastecida durante el Chequeo Inicial de Suministro). Aunque sigan estando Desabastecidas, estas unidades no se Desorganizarán hasta el final de su próximo Turno de Jugador amigo.

Pero entretanto, las unidades enemigas que pasan a estar Desabastecidas como resultado están más inmediatamente amenazadas con la Desorganización. Para evitar la Desorganización, deben recuperar una Línea de Suministro al final de su Turno de Jugador, que viene primero.

Observe que las unidades pueden mover a localizaciones Desabastecidas en un Turno de Jugador y volver a una localización Abastecida en el siguiente, sin Desorganizarse.

Las unidades Desorganizadas Desabastecidas que fallan un Chequeo Final de Suministro no sufren efectos adicionales. Las unidades que todavía estén Desabastecidas cuando acaba un Mes de juego son eliminadas y retiradas del juego.

12.6 RED DE SUMINISTROS

La suma de todas las Líneas de Suministro amigas actuales se denominan Red de Suministro. Cuando una unidad tiene varias Líneas de Suministro válidas, **todas** ellas contribuyen a la Red de Suministro amiga.

Es completamente posible para un hex estar simultáneamente en las Redes de Suministro de ambos jugadores. Las Redes de Suministro contrarias se pueden solapar sin afectar a ningún bando.

12.7 CHEQUEO DE SUMINISTRO

CHEQUEO INICIAL DE SUMINISTRO:

- Verificar las Líneas de Suministro válidas. Determinar los Hexes de Batalla y Lados de Hex de Batalla amigos. Verificar el Estado de Suministro de las unidades amigas.
 - o Poner marcadores sobre las unidades Desabastecidas y quitar los marcadores de las unidades Abastecidas.
 - o Marcar las unidades Abastecidas por Fortalezas con un marcador diferente.
- Recuperación de la Desorganización:
 - o Las unidades amigas que han estado Desorganizadas un **turno enemigo completo** pero que están ahora Abastecidas y no-implicadas vuelven a su estado normal, No-Desorganizadas (se ponen de pie).

CHEQUEO FINAL DE SUMINISTRO:

- Verificar las Líneas de Suministro válidas. Determinar los Hexes de Batalla y Lados de Hex de Batalla amigos. Verificar el Estado de Suministro de las unidades amigas.
- Quitar ahora los marcadores de cualquier unidad Abastecida.
- Todas las unidades Desorganizadas marcadas Desabastecidas siguen sin tener ninguna Línea de Suministro.
 - o Las unidades recientemente (nuevas) Desorganizadas en Hexes de Batalla sin unidades amigas que hagan de Escudo Huyen Inmediatamente.

Nota: Restablecer una Línea de Suministro temporalmente hasta una unidad Desabastecida durante el turno no la salvará de la Desorganización si está Desabastecida durante el Chequeo Final de Suministro.

CHEQUEO DE SUMINISTRO DEL REARME:

- Verificar las Líneas de Suministro válidas. Determinar la Red de Suministro de cada jugador: estas permanecen en efecto sin cambios a lo largo del Rearme.
- Determinar el Estado de Suministro de todas las unidades de ambos bandos.
- Eliminar cualquier unidad Desabastecida.
- Quitar ahora los marcadores de aquellas unidades que estén Abastecidas.
- Recuperar todas las unidades Desorganizadas, que no estén Implicadas, que estén Abastecidas (se ponen de pie).

Dos Ejemplos Más de Suministro:

A) Una unidad de reconocimiento Aliada mueve detrás de las líneas del Eje y corta la Carretera hacia Gazala, aislando a todas las fuerzas del Eje al este de esta posición. Durante su próximo turno, el jugador del Eje mueve unidades a Mechili y Bir Harmat.

Estos movimientos restablecen el este de la Carretera de Bir Harmat como Fuente de Suministro del Eje porque existe una Cadena de Suministro alrededor de la unidad que bloquea en Gazala.

La unidad en Bir Harmat encadena tres hexes a lo largo de la Pista hasta la unidad en Mechili que encadena dos hexes a lo largo del Camino hasta la Abastecida Carretera en Derna. No se necesita ninguna unidad que haga de eslabón en Derna.

B) Las unidades Aliadas se mantienen en Benghazi después de que las principales fuerzas del Eje hayan avanzado profundamente hacia el este. El jugador del Eje tiene algunas unidades en el hex de Benghazi, atacando la Fortaleza. Como Atacante, el jugador del Eje no puede trazar suministro a través del hex de Benghazi porque la Carretera está bloqueada en ese punto.

Una unidad del Eje en Er Rejima, podría reestablecer el este de la Carretera desde ahí como Fuente de Suministro del Eje creando una Cadena de Suministro alrededor de Benghazi.

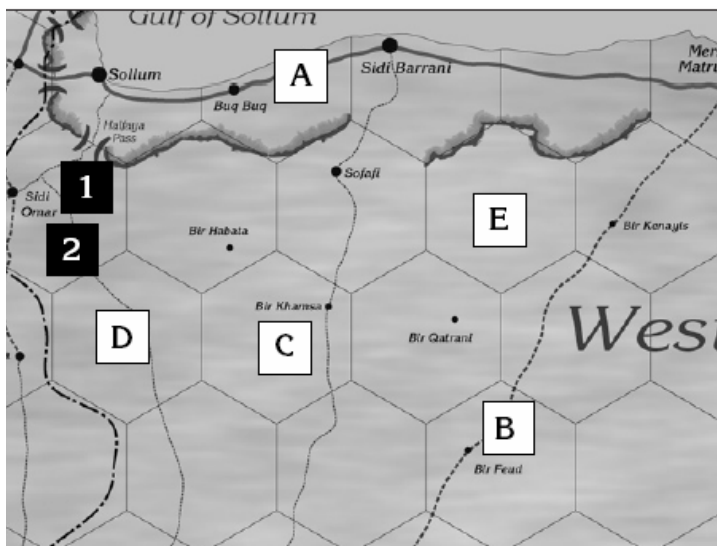
La unidad en Er Regima puede encadenar dos hexes a lo largo del camino/pista hasta la Abastecida Carretera en Ghemines. No es necesario que ninguna unidad haga de eslabón en Ghemines.

EJEMPLO DE SUMINISTRO

Aleandría queda al este fuera del mapa. La unidad aliada [A] se Abastece a lo largo de la carretera de la costa. La unidad [B] se Abastece a lo largo de la pista (3 hexes) a Mers Matruh en la carretera de la costa. Otras unidades (no mostradas en el mapa) localizadas tres hexes más al sur en el Oasis de Siwa trazarían una línea de suministro a través de [B], aunque una de ellos estaría sin embargo abastecida por el Oasis. La unidad [C] se Abastece a lo largo de un camino (2 hexes) que va a Sidi Barrani en la carretera de la costa. La unidad [D] se Abastece porque está adyacente a [C].

La unidad [E] está Desabastecida. Se localiza en el desierto abierto y no está adyacente a ninguna unidad Abastecida. Aunque está adyacente a la carretera de la costa (qué es normalmente suficiente para trazar una línea de suministro), no puede trazar una línea de suministro a través de la intransitable cresta que está al norte.

Si la unidad del Eje [1] moviera dos hexes al este y ocupara Sofafi, las unidades Aliadas [C] y [D] estarían Desabastecidas al principio del próximo Turno de Jugador Aliado. La unidad del Eje [2] debe permanecer en Sidi Omar para evitar que la unidad Aliada [D] se Abastezca a través de Sollum. Las unidades Aliadas [C] y [D] tendrían que establecer nuevas líneas de suministro en ese turno para evitar la Desorganización.



13.0 FORTALEZAS



Benghazi, Tobruk y Bardia son Fortalezas. Se aplican reglas especiales de Combate y Suministro a las Fortalezas.

Las Fortalezas también actúan como puertos y Fuentes de Suministro de Fortaleza para el bando que las controla.

13.1 CONTROL DE FORTALEZAS

Las Fortalezas son inicialmente controladas según las áreas de Despliegue Iniciales dadas al inicio del Escenario.

El control de las Fortalezas sólo cambia mediante la Captura de la Fortaleza (vea 13.4). **Una Fortaleza desocupada es amiga para el último dueño. Todavía es un hex vacío y no puede bloquear las líneas de suministro.**

13.2 BATALLAS CON FORTALEZAS

Dados Dobles Defensivos: En una Fortaleza, las unidades Defensoras (salvo las unidades de pierde si el Defensor inicia el combate.

Combate Obligatorio: En las batallas con Fortalezas, el Atacante **debe** comenzar el combate durante su propio Turno de Jugador. (El combate es opcional para el defensor).

Excepción: *El combate con fortalezas no es obligatorio durante un Combate Blitz.*

13.3 SUMINISTRO DE FORTALEZA

Capacidad de Suministro de una Fortaleza. Una Fortaleza sin una Línea de Suministro terrestre hasta la Base está Aislada. Una Fortaleza Aislada puede usarse como Fuente de Suministro para un número limitado de unidades amigas igual a su Capacidad Portuaria (los números dentro de los hexágonos). Los Aliados usan la Capacidad del Puerto **completa** indicada. Para el Eje, la Capacidad del Puerto es la **mitad** de este número, redondeado **a la baja**.

Ejemplo: *La Capacidad del Puerto de Tobruk es de cinco (5) unidades Aliadas o dos (2) unidades del Eje.*

Durante cada Chequeo Inicial de Suministro, el Jugador Activo puede asignar la capacidad de Suministro de Fortaleza disponible. Las unidades **dentro** de la Fortaleza deben recibir primero la prioridad del Suministro de Fortaleza. El exceso de la capacidad disponible se puede asignar a otras unidades que puedan trazar una Línea de Suministro hasta la Fortaleza, pero las unidades **más cercanas a la Fortaleza** deben tener prioridad para recibir el Suministro de

Fortaleza. Marque las unidades asignadas al Suministro de Fortaleza con marcadores.

Las unidades asignadas al Suministro de Fortaleza deben usar la Fortaleza como su Fuente de Suministro a lo largo de ese Turno de Jugador: no puede anularse o cambiarse a otra unidad (pero puede ser reasignado a unidades diferentes en un Turno de Jugador posterior). Las unidades que usan el Suministro de Fortaleza **sólo** pueden trazar Líneas de Suministro (y rutas de Repliegue) atrás hacia la Fortaleza.

De igual forma, las fuerzas amigas no asignadas al Suministro de Fortaleza no pueden trazar Líneas de Suministro o Retirarse hacia la Fortaleza (aunque estén en el mismo hex que las unidades Abastecidas por la Fortaleza).

Si no se utiliza la Capacidad de Suministro completa de una Fortaleza durante el Chequeo Inicial de Suministro, se pueden asignar unidades adicionales al Suministro de Fortaleza durante el Chequeo Final del Suministro (dentro de su capacidad).

13.4 CAPTURA DE FORTALEZAS

El control de una Fortaleza sólo cambia cuando unidades enemigas **No-Desorganizadas** son las únicas ocupantes al final de un Turno de Jugador. Atravesar una Fortaleza durante el Movimiento **no** es suficiente.

Suministro Capturado: Si una Fortaleza ha cambiado de manos durante un Mes de juego, el nuevo dueño recibe Cartas de Suministro de bonificación durante el siguiente Rearme. El número de cartas otorgado es igual a la Capacidad **enemiga** del Puerto.

Ejemplo: *El jugador del Eje recibiría dos (2) Cartas de Suministro de bonificación por capturar Benghazi, pero el jugador Aliado recibiría sólo una (1).*

El Suministro capturado nunca se otorga más de una vez por mes por cada una de las Fortalezas.

13.5 FORTALEZAS SITIADAS

Una Fortaleza está sitiada si cualquier hex adyacente a ella contiene unidades enemigas (es un hex enemigo o hex de batalla).

Sitiar una Fortaleza afecta al coste del Redespliegue Marítimo (16.53).

Asediar Tobruk puede ser importante para la Victoria (17.0).

Combate con Fortalezas en Turnos de Paso

Si el Atacante en una Batalla de Fortaleza elige Pasar un Turno (por ejemplo, debido a la falta de suministros), los Atacantes de la Fortaleza deben Abandonar la Batalla mediante un Movimiento de Repliegue, sujeto a todas las reglas de Abandono de Batallas y Retiradas. Si es incapaz de Retirarse durante un Turno de Paso, los Atacantes de la Fortaleza inician la Huida.

Suministro Capturado

Si una Fortaleza es capturada pero reconquistada por el dueño original en el mismo mes, no se concede ningún suministro de bonificación.

Si es capturada, reconquistada y vuelta a capturar de nuevo, todo ello en el mismo mes, el captor recibe el suministro de bonificación solamente una vez.

Asignación del Suministro de Fortaleza en un Ejemplo de Chequeo Final de Suministro

El jugador Aliado empieza su Turno de Jugador con dos unidades trazando suministro hasta Tobruk (capacidad 5), y tiene cuatro unidades incapaces de trazar una Línea de Suministro hasta la Base. Si esas cuatro unidades mueven hacia allá, al final del turno, pueden trazar Suministro hasta Tobruk, entonces tres de esas unidades estarían Abastecidas, y sólo una se Desorganizaría (aquella con la Línea de Suministro más alejada de la Fortaleza; el Aliado elige entre las unidades igualmente distantes).

Sin embargo, los jugadores no pueden impedir deliberadamente el Suministro de las unidades dentro de la Fortaleza. En el ejemplo de arriba, los Aliados no pueden dejar una de sus dos unidades en Tobruk Desabastecidas durante el CHEQUEO INICIAL DE SUMINISTRO para Abastecer a las otras cuatro unidades durante el último chequeo.

Capacidad del Puerto	Eje	Aliados
El Agheila	sin límite	n/a
Aleandría	n/a	sin límite
Tobruk	2	5
Bardia	1	2
Benghazi	1	2

Batallas de Asalto a Fortalezas

Las unidades de clase de No-Blindada atacadas en una Fortaleza con una Batalla de Asalto tendrían Fuego Defensivo con Dados Cuádruples, y las unidades Blindadas tendrían Fuego Defensivo con Dados Dobles.

14.0 CAMPOS DE MINAS

Durante el Rearme, se pueden construir en secreto Campos de Minas en los hexes **no-implicados** de la Red de Suministro amiga (12.6).

Los campos de minas son imparciales y pueden ser usados por las fuerzas enemigas si son capturados.

14.1 CONSTRUCCION DE CAMPOS DE MINAS

Para construir un Campo de minas durante el Rearme, anote en secreto el lugar deseado en la **Hoja de Registro del Juego** (use una localización con nombre o una dirección y distancia de una, por ejemplo, "El Alamein SW1 [SO1]").

Construir un Campo de Minas cuesta 15PR, por lo que puede ser necesario ahorrar PR durante varios Meses para permitirse el lujo de tener uno.

14.2 EFECTOS DE LOS CAMPOS DE MINAS

Los Campos de Minas sin defender no tienen ningún movimiento o efecto en el combate. Si en él entran unidades enemigas, ellos deben revelarse al final de la fase de Movimiento.

Los Campos de Minas **defendidos** no afectan a Movimiento pero tienen un efecto mayor en Combate. No se revelan los campos de minas hasta el final de la fase de movimiento.

En los hexes de Campos de Minas, el Defensor tiene Defensa Doble (9.52), lo que significa que ese Fuego Ofensivo de las unidades Atacantes sólo anota medios-impactos.

Excepción: *El fuego de la artillería no se ve afectado por los Campos de Minas y cuenta los impactos **completos** sobre los defensores.*

Se necesitan **dos** medios-impactos para reducir una unidad defensora en 1VC. Al igual que con las unidades de **élite**, los medios-impactos sobrantes se pueden perder.

Ejemplo: Se necesitan cuatro (4) medios-impactos para reducir en un paso una unidad de élite que defiende en un Campo de Minas.

La ventaja defensiva de un Campo de Minas se pierde si el Defensor inicia el combate (se considera que las unidades defensoras han salido de sus "posiciones preparadas" para contraatacar). En este caso, ambos bandos sufren las bajas normales en Combate.

15.0 OASIS



Jalo, Jarabub y Siwa son Oasis. Observe la distorsión del hex de Jalo y Siwa para poder incluir en el mapa estos Oasis.

15.1 SUMINISTRO DE OASIS

Los Oasis no pueden actuar como Fuentes de Suministro: las unidades fuera de los Oasis no pueden trazar Suministro hasta ellos (como las Fortalezas). Una única unidad en un hex amigo de Oasis está, sin embargo, Abastecida.

Durante el Chequeo Inicial del Suministro, **una** unidad que ocupe cada Oasis **debe** asignarse al Suministro del Oasis. Al igual que el Suministro de Fortaleza, este no puede cancelarse o cambiarse a una unidad diferente durante ese Turno de Jugador (a no ser que esta unidad sea eliminada).

Las unidades actualmente en el Oasis deben tener prioridad en el Suministro del Oasis. Por ejemplo, los jugadores no pueden impedir deliberadamente el Suministro de Oasis de una unidad en un Oasis durante el Chequeo Inicial del Suministro para aplicarlo a una unidad que llegue después al Oasis en el mismo Turno de Jugador.

Si ninguna unidad es asignada al Suministro del Oasis durante el Chequeo Inicial del Suministro, el Suministro del Oasis puede asignarse a una unidad que esté **en** el Oasis durante el Cheque Final del Suministro.

En las batallas con Oasis, sólo la unidad defensora recibe el Suministro del Oasis; las unidades enemigas necesitan una línea de suministro externa.

Las unidades que ocupen los Oasis pueden formar parte de una Cadena de Suministro normalmente.

Unidades de Elite en Campos de Minas

Ejemplo: Una unidad de élite defendiendo en un hex con un Campo de Minas pierde un paso después de haber recibido un total de 4 impactos. Aún así, dicha unidad perdería un paso si sufre un total de 1 impacto de artillería y 2 impactos de otras clases de unidades en la misma Fase de Combate.

16.0 REARME

Cada Mes de juego empieza con el Rearme (excepto el primero, que ya la contempla en las condiciones de salida).

Excepción: El Escenario de Gazala empieza con un Rearme modificado.

El Rearme consiste en las siguientes fases, ejecutadas en el orden indicado:

AVANCE DEL MES

CHEQUEO DE SUMINISTRO DE LA REARME

DETERMINACIÓN DE PR

REARME DEL PRIMER JUGADOR

Refuerzos

Gastar PR

Reemplazos y Redespliegues

Construcción de Campos de Minas

Asignación de PR para el Suministro Extra

Reabastecimiento (robar todas las cartas de una vez)

Reabastecimiento Mensual

Suministro Extra (asignado anteriormente)

Suministro de Bonificación (Fortaleza Capturada)

REARME DEL SEGUNDO JUGADOR

(Repita el procedimiento del jugador 1)

16.1 AVANCE DEL MES

Durante esta Fase, avance el marcador de turnos al siguiente mes de juego.

16.2 CHEQUEO DEL SUMINISTRO

- Verificar las Líneas de Suministro válidas. Determinar la Red de Suministro de cada jugador: éstas se aplican **sin modificar** a lo largo del Rearme.
- Determinar el estado de Suministro de todas las unidades de **ambos bandos**.
- Eliminar cualquier unidad que esté Desabastecida.
- Eliminar los marcadores de las unidades que estén Abastecidas.
- Recuperar todas las unidades Desorganizadas que estén Abastecidas y No-Implicadas (se ponen de pie).

16.3 DETERMINACION DE LOS

PUNTOS DE REARME (PR)

Cada jugador rueda **dos** dados (2d6). (Excepción: en la Campaña de 1940, cada jugador rueda **un** dado). El total de todos los dados (los 4) es el número de Puntos de Rearme recibido por **cada** jugador.

Ejemplo: si la tirada de los dados de un jugador es "9" y del otro jugador es "7", cada jugador recibe 16 PR.

El jugador que rodó el total **más bajo** es Jugador 1 para el Rearme. Si hubo empate, el jugador Aliado es el Jugador 1.

Cada jugador determina el Total actual disponible de PR (los nuevos PR durante este mes más aquéllos previamente Ahorrados) y registra este en su **Hoja de Registro de Juego**.

16.4 REFUERZOS

Los Refuerzos son nuevas unidades que llegan al juego durante una partida. Llegan a la Base amiga durante el Rearme **sin coste** alguno de PR.

Todas las unidades de Refuerzo tienen un Mes de llegada estipulado, como se indica en sus etiquetas, pero **pueden** llegar un mes antes (vea debajo).

16.41 LLEGADA ANTICIPADA

Las unidades de Refuerzo llegan en el mes de juego indicado en su etiqueta de la ficha (2/3 oportunidad) o un mes antes (1/3 oportunidad).

Todas las unidades de Refuerzo programadas para el mes actual que no hayan llegado ya antes se reciben en su momento y se despliegan en la Base amiga.

Cualquier Refuerzo programado para el **siguiente** Mes de juego es comprobado para una Llegada Anticipada. El propietario rueda un dado por cada unidad tal, manteniendo oculta su identidad.

1-2: Llegada Anticipada. La unidad llega inmediatamente a la Base.

3-6: Llegada Programada. La unidad llega en el siguiente Rearme programada.

16.5 GASTO DE PR

Los Puntos de Rearme pueden gastarse en lo siguiente en cualquier orden:

- Redespliegues
- Reemplazos
- Campos de Minas
- Cartas de Suministro Extras

Los jugadores también pueden Ahorrar un máximo de 20PR para gastos futuros. El exceso de PR no gastado se pierde.

*Nota: Use la Hoja de Registro del Juego para registrar sus **propios** gastos de PR. Si ambos jugadores están de acuerdo, también pueden registrarse los gastos del oponente (vea la barra lateral).*

Llegada Anticipada: Primer y Último Mes

Las unidades **nunca** pueden llegar anticipadamente en el primer o el último mes de un Escenario.

Ningún Rearme ocurre durante **primer** Mes de juego. Las unidades no pueden llegar anticipadamente en el **último** Mes de un Escenario ya que eso afectaría la contabilización de unidades para la Victoria.

Ejemplo de Llegada Anticipada

Durante el Rearme del 2º Mes (mayo de 1941), llegan todos (4) los Refuerzos Aliados para el 2º Mes (ninguno podría haber llegado antes en el primer mes).

Cada uno de los cuatro (4) Refuerzos del Eje del 3º Mes son entonces verificados para su llegada anticipada.

Refuerzos a una Base Implicada

Si una Base está implicada, los Refuerzos no pueden llegar allí, pero deben esperar fuera del tablero cerca de la Base. Se consideran un solo Grupo localizado en un hex directamente al este/oeste de la Base amiga.

En un Turno de Jugador posterior, sólo pueden entrar en la Base mediante Movimiento de Grupo normal. No hay ningún límite por Lado de Hex para entrar en la Base desde esta área de fuera del tablero.

Hoja del Registro del Juego

Durante el Rearme, los jugadores anotan los PR Recibidos, Disponibles, Gastados y Ahorrados, y cómo se van gastando los PR en Redespliegues, Reconstrucciones y Cartas de Suministro Extras.

Divulgación del Gasto de PR

Si le pregunta, debe divulgar a su oponente el número de:

- PR Ahorrados (de los Meses anteriores),
- PR gastados en Redespliegues,
- PR gastados en Reconstrucción de Pasos,
- PR gastados en Suministro Extra,
- PR gastados en Campos de Minas (la localización no se divulga).

Los jugadores también pueden registrar los pasos enemigos reconstruidos en su **Hoja de Registro del Juego**. Si las pérdidas enemigas han sido anotadas durante el juego, los dos pueden compaginarse para ayudar a evitar los errores con la fuerza de las unidades y/o disputas.

16.51 REDESPLIEGUE

Las unidades **No-Desorganizadas** individuales pueden moverse **sin un Grupo de referencia** para un Redespiegue durante el Rearme.

Un Redespiegue consiste en mover una unidad **dos hexes** más todas las Bonificaciones de Carretera aplicables (la Bonificación de Rommel **no** es aplicable). Cada Redespiegue cuesta 1 PR.

Ejemplo: Por 1PR, cualquier unidad puede Redesplegar 6 hexes a lo largo de la Carretera de la Costa.

Una unidad puede Redesplegarse tantas veces como que desee durante el Rearme, con tal de que haya suficientes.

Las unidades que se Redespliegan deben permanecer **en todo momento** dentro de la Red de Suministro amiga (y no puede entrar en la Red de Suministro enemiga dónde se superponen las Redes de Suministro).

Las unidades nunca pueden Redesplegarse en o a través de hexes de batalla. Las unidades pueden Redesplegarse para **salir** de hexes de batalla si al menos una unidad amiga permanece en ella. (Esto **no** es un Abandono o una Retirada Parcial y ninguno de sus efectos adversos se aplica).

16.52 REGRESO PARA REPARAR

En lugar de Redesplegarse a la Base, las unidades **no-desorganizadas** pueden Regresar para Reparar **sin ningún coste** pero entonces no estarán disponibles para recibir Reemplazos, **o para cualquier otro uso**, durante un Mes.

Las unidades que regresan a la Base para Reparaciones deben seguir una ruta terrestre (no marítima) dentro de la Red de Suministro amiga. El Jugador Activo debe indicar la ruta.

Coloque dichas unidades cerca de la Base, **bocabajo** (se debe mantener el actual VC girándolas de revés). Al inicio del **siguiente** Rearme, las unidades Reparadas se recuperan (se ponen de pie y se colocan en la Base), y pueden entonces recibir Reemplazos y Redesplegarse de forma normal. (Si la Base está a estas alturas implicada, se tratan como los Refuerzos).

16.53 REDESPLIEGUE NAVAL

Las Fortalezas y Bases también son Puertos. Las unidades pueden Redesplegar por mar entre Puertos controlados (13.1).

El Redespiegue Naval cuesta 1 PR por unidad, sin tener en cuenta la distancia, con tal de que ni el Puerto de partida ni el de llegada estén sitiados (13.5).

Si **cualquier** Puerto está sitiado, el Redespiegue Naval le cuesta a los Aliados 4 PR y está **prohibido** para el Eje. El Redespiegue Naval entre **dos** puertos sitiados nunca está permitido.

El número máximo permitido de embarques/desembarcos de unidades por Fortaleza durante un solo Rearme se limita a su Capacidad Portuaria (13.3).

Las Bases tienen Capacidad Portuaria ilimitada. Se pueden combinar Redespliegues navales y terrestres.

16.54 REEMPLAZOS

Las unidades eliminadas se pierden permanentemente, pero las unidades dañadas pueden recuperar VC recibiendo Reemplazos **en la Base**.

Costes de Reemplazo: La tabla de la barra lateral muestra los costes de PR para aumentar una unidad en **1VC**. Las unidades de élite cuestan el **doble** de esta cantidad por cada paso de 2VC. Las unidades **pueden** recibir múltiples pasos de Reemplazo, si hay PR suficientes.

16.55 CAMPOS DE MINAS

Durante el Rearme, los jugadores pueden gastar 15PR para construir un Campo de Minas oculto en cualquier hex dentro de la Red de Suministro amiga (**no** en los hexes de batalla).

La localización deseada se anota en secreto en la Hoja de Registro del Juego. (Para los hexes sin una localización con un nombre, use una dirección y distancia en hexes desde uno, como "Alamein SO2" [2 hexes al Suroeste de El Alamein]).

Se pueden dismantelar en secreto dos Campos de Minas dentro de la Red de Suministro amiga, para permitir la construcción **inmediata** de un uno nuevo **sin ningún coste**.

16.6 REABASTECIMIENTO

Recoja todas las Cartas de Suministro **gastadas** durante el mes anterior (más cualquier carta falsa que los jugadores quieran desechar) y devuélvalas al mazo.

Baraje el mazo y reparta el lote mensual de Cartas de Suministro a cada jugador (según las instrucciones del Escenario, añadiendo el Suministro de Bonificación (13.4) y el Suministro Extra comprado durante el Rearme. Un jugador nunca puede tener más de **16** Cartas de Suministro.

Redespiegue

Las unidades pueden Redesplegarse a la Base, recibir Reemplazos (16.54) y luego Redesplegarse de nuevo de vuelta al frente (pero las unidades Redesplegadas **no pueden** entrar en los hexes de batalla).

Los Refuerzos recientemente llegados pueden Redesplegarse inmediatamente.

Las unidades pueden Redesplegarse a cualquier hex dentro de la red de suministro amiga (como se determina al inicio del Rearme), incluso si esto tiene como resultado extender accidentalmente la Red de Suministro creando Líneas de Suministro adicionales. Esta expansión de la Red de Suministro no tiene significado, ya que no puede aplicarse durante el Rearme actual.

Ejemplo de Redespiegue

Durante un único Rearme, el Eje puede Redesplegar una unidad sacándola de una batalla por carretera hacia Tobruk, Redesplegarla por mar hasta la Base, sumarle Reemplazos allí, Redesplegarla de vuelta por mar hasta Tobruk y después por carretera de nuevo hacia el frente (pero no podría entrar en un hex de batalla).

Ejemplo de Capacidad Portuaria

Suponiendo que Tobruk no está sitiado, los Aliados podrían mover dos unidades **dentro** y tres unidades **fuera** de Tobruk en un solo Rearme, a un coste de 5PR. El Eje podría mover sólo una unidad dentro y una unidad fuera a un coste de 2PR.

Cartas de Suministro

Los jugadores están obligados a revelar el número total de Cartas de Suministro [reales y falsas] en sus manos. Sin embargo, el número concreto de reales y falsas debe seguir siendo un secreto cuidadosamente guardado.

COSTES DE PR POR VC

Blindada y Reconocimiento	3
Antitanque (todas)	3
Artillería (todas)	3
Mec e Infantería Motorizada	2
Infantería y Paracaidista	1
<i>Cuesta el doble aumentar en un paso a las Unidades de Elite</i>	
Campos de Minas	15
Carta de Suministro Extra	10

17.0 CONDICIONES DE VICTORIA

El juego finaliza cuando el número indicado de Meses para ese Escenario (18.0) se ha completado.

Debajo en una lista en orden descendente están los Niveles de Victoria que se aplican a todos los Escenarios. Los Niveles de Victoria más altos predominan sobre los más bajos.

Los Puntos de Victoria (PV) se asignan a cada nivel para propósitos de torneos.

17.1 VICTORIA ESTRATEGICA

Se consigue una Victoria Estratégica por “muerte súbita” saliendo por el borde del mapa enemigo con tres o más unidades **Abastecidas**, o controlando (1.2) la Base enemiga. Si se dan estas dos condiciones, el juego acaba inmediatamente. **10 PV**.

17.2 VICTORIA DECISIVA

La Victoria Decisiva se logra teniendo en juego al final de la partida el doble de unidades que el oponente. Las unidades alemanas (no italianas o de Élite Aliadas) cuentan como 1,5 unidades cada una. **5 PV**.

17.3 VICTORIA POSICIONAL

La Victoria Posicional se logra si se conserva **Tobruk** al final del juego, con tal de que **no** esté sitiado. **2 PV**.

17.4 VICTORIA POR DESGASTE

La Victoria por Desgaste se logra teniendo el mayor número de unidades que permanecen en el juego al final de la partida. Las unidades **alemanas** (no italianas o de Élite Aliadas) cuentan como 1,5 unidades cada una. **1 PV**.

REGLAS OPCIONALES TANQUES-I ALIADOS

Las brigadas Aliadas “Ejército de Tanques/Army Tank” (1AT y 32AT) consiste en gran medida de lentos y pesados “Tanques de Infantería” (*I-Tanks*). Las etiquetas de estos dos bloques se indican con un símbolo de blindados relleno.

Los Tanques-I tienen un rango de movimiento de 2, en lugar de 3. Todavía son unidades de élite (se necesitan 2 impactos para reducirlos 1 paso).

Ejemplo de Jerarquía de Victoria

Un jugador que tenga el doble de unidades que su oponente al final del juego obtiene una Victoria Decisiva aunque su oponente conserve Tobruk y no esté sitiado (lo que le califica para una Victoria Posicional).

Sacar Unidades

Para sacar una unidad del tablero tan solo muévela a un hex del borde del mapa y continúe moviéndola fuera del mapa. Sólo debe sacar unidades si esto le conduce a una victoria inmediata porque las unidades que salen no pueden volver.



18.0 ESCENARIOS

Una vez que los jugadores están de acuerdo en jugar un Escenario, seleccione las unidades indicadas en las Fuerzas de Salida y Refuerzos para ese Escenario. Despliegue las fuerza de salida como se indican y coloque los Refuerzos por su Mes de aparición. A no ser que se indique lo contrario, todas las unidades empiezan un escenario con su VC máximo.

El jugador del Eje siempre despliega primero. Se pueden poner las unidades de Despliegue Libre en cualquier localización **Abastecida** del área especificada, no ocupada por el enemigo.

Reparta luego el lote inicial de Cartas de Suministro. Los jugadores pueden desechar su mano inicial entera y volver a robar una nueva (el Eje primero, después los Aliados). Esto sólo puede hacerse una vez: una mano vuelta a robar debe ser jugada.

El jugador del Eje tiene el primer turno en todos los escenarios y no se permite ningún Reto por la Iniciativa en el primer mes.

18.1 ESCENARIO DE 1940

Inicio: Septiembre 1940 (Mes 1)

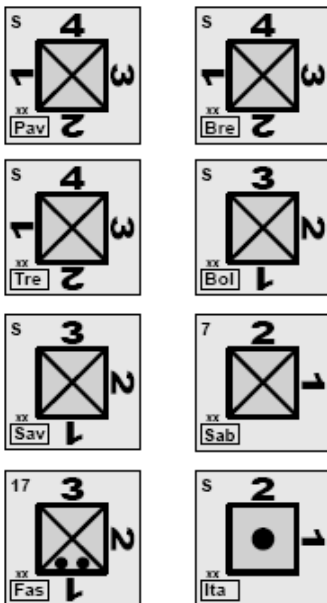
Duración: 6 meses

Fin: Febrero 1941(Mes 6)

Tiempo: 2 horas

FUERZAS DEL SALIDA DEL EJE:

8 unidades italianas. Despliegue Libre en Libia y Sidi Omar.

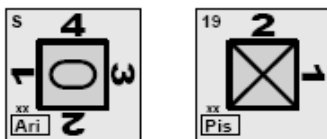


Suministro Inicial del Eje: 6 cartas

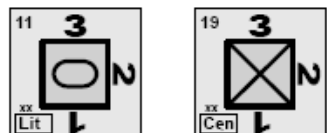
Reabastecimiento del Eje: 2 cartas

REFUERZOS DEL EJE:

MES 3:

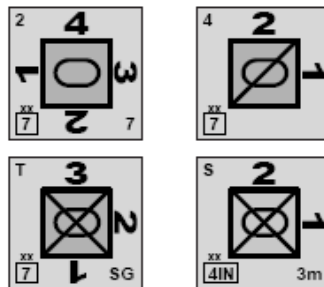


MES 5:



FUERZAS DEL SALIDA ALIADAS:

Las siguientes 4 unidades se despliegan en Egipto usando el Despliegue Libre:

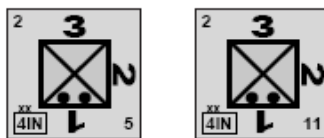


Suministro Inicial Aliado: 6 cartas

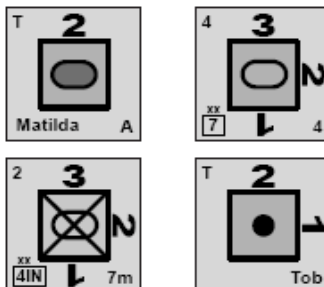
Reabastecimiento Aliado: 2 cartas

REFUERZOS ALIADOS:

MES 2:



MES 4:



REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

1. El Eje no puede aplicar la Bonificación de Rommel en este escenario.
2. Cada jugador rueda sólo un dado (en lugar de dos) para los Puntos de Rearme de cada Mes.

Comentario Histórico de 1940

En septiembre de 1940, Gran Bretaña estaba sola: Francia había caído, y todavía no estaban involucradas ni Rusia ni América. La Batalla de Inglaterra estaba en su apogeo, e Italia había congregado un gran ejército en el Norte de Africa para invadir Egipto, capturar el canal y expulsar a los británicos del Mediterráneo. Gran Bretaña no podía escatimar fuerzas para Egipto, y las fuerzas de contención británicas sobrepasadas en gran número hostigaron a los invasores pero se retiró bajo la gran presión. El Ejército italiano, al mando de Graziani, avanzó hasta Sidi Barrani, y allí se detuvo y se fortificó. La logística italiana era lenta, y en noviembre los británicos se arriesgaron a una incursión demoledora para dislocar la intendencia italiana. El ejército de Graziani se desintegró por el golpe: la mitad fue capturado y la otra mitad completamente derrotada huyó de vuelta hacia las fortalezas costeras de Libia. Los mucho más móviles británicos aislaron las dos fortalezas de Bardia y Tobruk y después de un receso, las atacó y capturó la mayor parte del resto de las fuerzas de Graziani. Los últimos remanentes de los italiano intentaron retirarse a El Agheila, pero fueron copados en Beda Fomm con un atrevido movimiento británico, y aniquilados. Un ejército italiano entero de alrededor de 150,000 había sido barrido por una fuerza británica de 30,000 en menos de 4 meses. Aunque el camino estaba despejado para un avance británico hacia Tripoli, Churchill en cambio desvió del frente fuerzas para un deseado proyecto: la desastrosa expedición a Grecia. La escena estaba lista para Rommel.

Visión Estratégica Global de 1940

Los italianos empiezan con una ventaja en fuerzas y suministros, pero una movilidad muy inferior. Los británicos tiene una escasez de infantería, pero obtienen una ventaja en blindados y suministros posteriormente en el juego. Deben darle un buen uso para recobrar el terreno perdido, sitiar Tobruk y desgastar lo suficiente al Ejército italiano para vencer.

Mes de Aparición

Los códigos del Mes de Aparición en los bloques no se aplican en el escenario de 1940.

18.2 ESCENARIO DE 1941

Inicio: Abril 1941 (Mes 1)

Duración: 10 meses

Fin: Enero 1942 (Mes 10)

Tiempo: 3-4 horas

FUERZAS DEL SALIDA DEL EJE:

El Agheila: todas las unidades "S" (10 en total).

Suministro Inicial del Eje: 6 cartas

Reabastecimiento del Eje: 2 cartas/Mes

REFUERZOS DEL EJE:

MESES: 3, 5 y 7 (12 unidades)

FUERZAS DEL SALIDA ALIADAS:

Despliegue Libre en **Libia** y **Egipto**: todas las unidades "S" (6 unidades).

Tobruk: todas las unidades "T" (6 unidades).

Suministro Inicial Aliado: 6 cartas

Reabastecimiento Aliado: 3 cartas/Mes

REFUERZOS ALIADOS:

MESES: 2, 4, 6, 8 y 10 (24 unidades)

18.3 CAMPAÑA DE 1941-42

Este Escenario combina las Campañas de 1941 y 1942. Las fuerzas de salida y el Suministro Inicial así como el Reabastecimiento están perfilados en el escenario de 1941. Se aplican las condiciones de victoria normales.

Inicio: Abril 1941 (Mes 1)

Duración: 20 meses

Fin: Diciembre 1942 (Mes 20)

Tiempo: 6-8 horas

Después del Mes 10, continuar jugando los Meses 11-20, haciendo los siguientes cambios al empezar el Mes 11:

- Devuelva el marcador del Mes al "1"
- Ambos jugadores ejecutan un Rearme normal en el Mes 11. Ignore el despliegue de salida de la Campaña de 1942: continúe jugando con las unidades supervivientes "tal y como están" hasta el final de 1942.
- El Reabastecimiento del Eje aumenta a 3 Cartas/Mes.
- Las unidades "M" del Eje (Grupo de Malta) pasan a estar disponibles como Refuerzos opcionales del Eje (según las reglas del Escenario 1942).

18.4 CRUSADER

Inicio: Noviembre 1941 (Mes 8)

Duración: 3 meses

Fin: Enero 1942 (Mes 10)

Tiempo: 1-2 horas

FUERZAS DEL SALIDA DEL EJE:

Despliegue Libre en **Libia**, **Sidi Omar** y **Sollum**: 22 unidades en total: Todas las unidades de los Meses 3, 5 y 7 más todas las unidades "S".

Suministro Inicial del Eje: 10 cartas

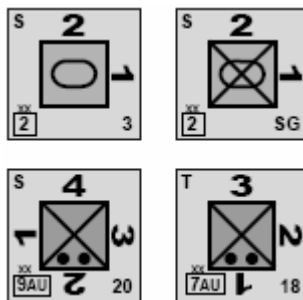
Reabastecimiento del Eje: 2 cartas/Mes

REFUERZOS DEL EJE:

Ninguno.

FUERZAS DEL SALIDA ALIADAS:

Despliegue Libre en **Egipto** y hasta 5 unidades en **Tobruk** (28 en total): Todas las unidades de los meses 2, 4, 6 y 8 más todas las unidades "S" y "T" excepto:



Suministro Inicial Aliado: 12 cartas

Reabastecimiento Aliado: 3 cartas/Mes

REFUERZOS ALIADOS:

MES: 10 (4 unidades)

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

1. Los Aliados tienen el primer Turno de Jugador (no hay retos).
2. Tobruk tiene un Campo de Minas.

Comentario Histórico 1941

Después de la desastrosa derrota italiana en el invierno de 1940-41, el Mando Alto del Eje despachó a Rommel y elementos de avanzadilla del *Afrika Korps* al Norte de Africa para enderezar a los vacilantes italianos. Entretanto, el frente británico había sido despojado de fuerzas para la nefasta expedición a Grecia.

Rommel tanteó agresivamente con su exigua fuerza, sintiendo la debilidad, y prosiguió la ofensiva (en contra de las órdenes) más allá de Agheila E1 hacia principios de abril. Mezclando hábilmente engaños, decepción e intrépidas maniobras, Rommel avanzó hasta la frontera egipcia en menos de dos semanas, rodeando Tobruk. Después, un apresuradamente preparado asalto sobre la fortaleza fue claramente rechazado por los 12.000 defensores australianos.

En los meses siguientes, Rommel atacó Tobruk sin éxito, y dos ataques británicos por la frontera no dieron alivio a la fortaleza. Ambos bandos se atrincheraron y aumentaron su fuerza, los británicos con mayor rapidez ya que Africa se había convertido en una distracción del Eje durante la invasión de Rusia.

En noviembre, cuando Rommel estaba casi listo para su planeado ataque sobre Tobruk, fue sorprendido por "Crusader", la ofensiva Aliada más fuerte hasta la fecha. Tras dos semanas de lucha increíblemente confusa, ambos bandos estaban exhaustos, pero fue Rommel quien se vio obligado a retirarse debido a las escasas fuerzas. Hizo todo el camino de regreso a El Agheila, infligiendo algunos agudos golpes sobre la punta de lanza perseguidora de los Aliados. La primera ofensiva de Rommel había fallado por un estrecho margen.

Visión Estratégica Global de 1941

El Eje tiene unidades de calidad superior y buena movilidad, pero andan escasas de suministros y deben cargar con el peso del ataque. Los Aliados empiezan con una ventaja territorial y tienen un flujo superior de refuerzos y suministros. Usando los repliegues para tomar ventaja, los Aliados pueden acumular a menudo una predominante cantidad de suministros.

18.5 BATTLEAXE

Inicio: Junio 1941 (Mes 4)

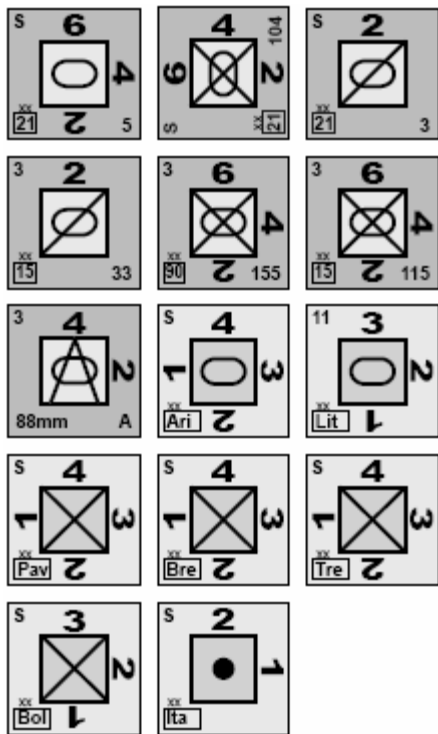
Duración: 7 meses

Fin: Enero 1942 (Mes 10)

Tiempo: 2-3 horas

FUERZAS DEL SALIDA DEL EJE:

Despliegue Libre en **Libia** excepto en **Tobruk** (14 unidades).



Suministro Inicial del Eje: 4 cartas

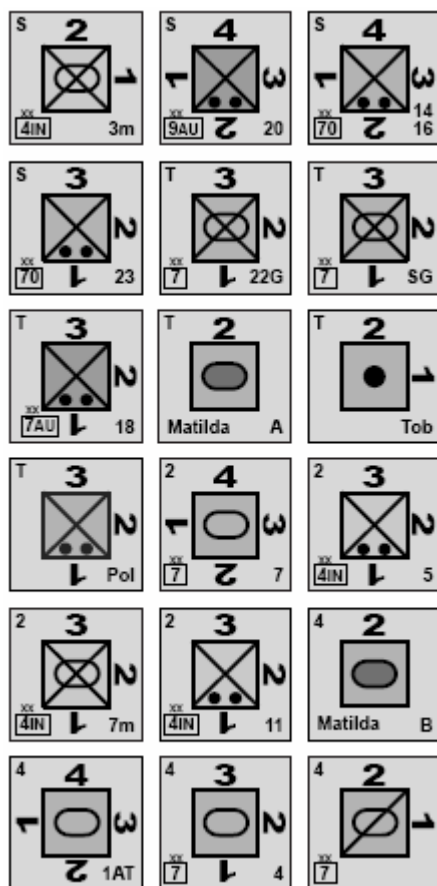
Reabastecimiento del Eje: 2 cartas/Mes

REFUERZOS DEL EJE:

MESES: 5 y 7 (8 unidades)

FUERZAS DEL SALIDA ALIADAS:

Despliegue Libre en **Egipto** y hasta 5 unidades en **Tobruk** (18 unidades).



Suministro Inicial Aliado: 8 cartas

Reabastecimiento Aliado: 3 cartas/Mes

REFUERZOS ALIADOS:

MESES: 6, 8 y 10 (16 unidades)

Battleaxe

Este escenario recoge la Campaña de 1941 en el 4º Mes con Rommel asediando Tobruk y manteniendo la frontera. Los británicos han escapado a pérdidas mayores cediendo terreno y han acumulado una ventaja en suministros. [Este escenario se introdujo en un torneo en 'Origins 1987'].

18.6 ESCENARIO DE 1942

Inicio: Febrero 1942 (Mes 11)

Duración: 10 meses

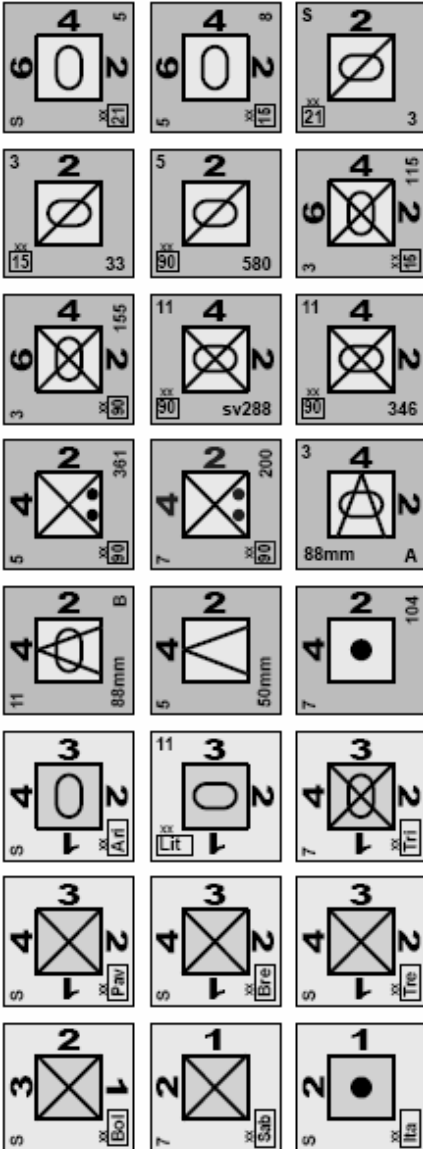
Fin: Diciembre 1942 (Mes 20)

Tiempo: 4-5 horas

FUERZAS DEL SALIDA DEL EJE:

El Agheila: 14 de las siguientes unidades debajo (a opción del jugador del Eje).

Mersa Brega: 10 de las siguientes unidades (a opción del jugador del Eje):



Suministro Inicial del Eje: 5 cartas

Reabastecimiento del Eje: 3 cartas/Mes

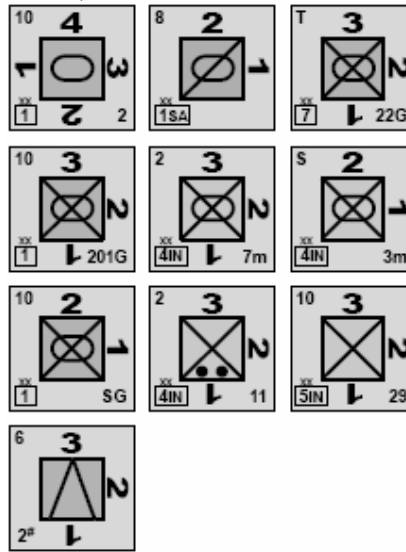
REFUERZOS DEL EJE:

MESES: 17, 19 y unidades "M" (8 unidades)

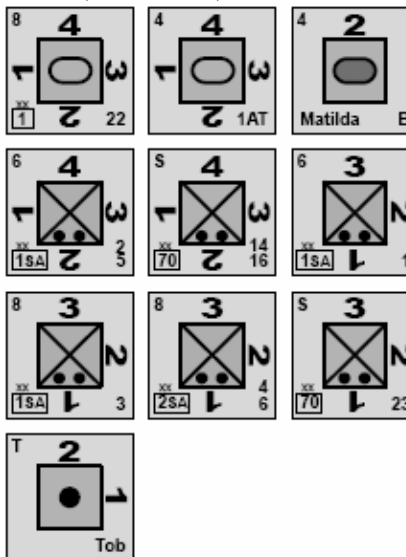
Grupo de Malta: Las unidades "M" del Eje son Refuerzos opcionales. Pueden llegar durante cualquier Rearme, pero el Reabastecimiento del Eje se reduce inmediatamente a 2 Cartas de Suministro por mes.

FUERZAS DEL SALIDA ALIADAS:

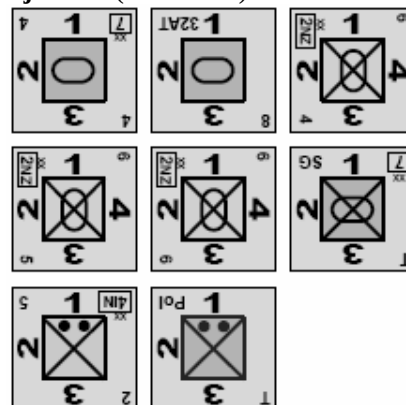
Despliegue Libre en **Libia** y/o **Egipto** (10 unidades):



Tobruk (10 unidades):



Aleandría (8 unidades):



Suministro Inicial Aliado: 5 cartas

Reabastecimiento Aliado: 3 cartas/Mes

REFUERZOS ALIADOS:

MESES: 12, 14, 16, 18 y 20 (24 unidades)

Comentario Histórico 1942

Después de perseguir a Rommel hasta El Agheila, los británicos desviaron nuevamente fuerzas a otras áreas de Oriente Medio. Rommel golpeó inesperadamente y cazó a la retaguardia británica en la fortificada "Línea de Gazala" donde hizo una pausa. Los británicos estaban preparando una nueva ofensiva pero Rommel los batió de un golpe, dando un rodeo al sur de la línea y dirigiéndose hacia la costa para cortar el paso.

Pronto fue detenido y atrapado detrás de las líneas enemigas, pero los británicos fueron lentos en aprovechar la ventaja, y abrieron una línea de suministro a través de los campos de minas. Los blindados británicos finalmente atacaron, pero fueron derrotados y después fueron debido a un contraataque.

Rommel engañó una vez más a los Aliados no atacando Tobruk para perseguir a las fuerzas británicas, regresando después por la noche y tomando la fortaleza. Reabastecido con la inmensa cantidad de almacenes de Tobruk, Rommel avanzó sobre Egipto.

Después de sobrepasar una posición británica en Mersa Matruh, Rommel llegó a la parcialmente preparada Línea de El Alamein, la última (y mejor) posición defensiva antes de Suez. Atacó, pero el Comandante en Jefe Aliado (de Oriente Próximo) Auchinleck tomó el mando directo y paró hábilmente sus acometidas.

Después de semanas de escaramuzas inconclusas, ambos bandos se atrincheraron y se rearmaron. Como el Rearme Aliado era superior al suyo propio, Rommel intentó romper a través de Alam Halfa a finales de agosto, pero fue detenido por los campos de minas y la escasez de suministros.

Montgomery completó el masivo rearme británico antes de atacar. A finales de octubre inició una implacable batalla de desgaste contra un oponente superado en gran número. Rommel volvió a tiempo de su enfermedad para ordenar una retirada, pero fue revocada por Hitler.

Los británicos abrieron brecha, las fuerzas italianas se desintegraron y el Afrika Korps fue destruido. Rommel se desembarazó del resto de sus fuerzas móviles hábilmente y escapó, pero entretanto los Aliados desembarcaban en Marruecos y Argelia. El Eje estaba acabado en el Norte de Africa.

Visión Estratégica Global de 1942

El Eje tiene un buen suministro pero su fuerte posición se deteriora enormemente a cada momento. De nuevo, el peso del ataque es costosa en suministros. La conveniencia de reconstruir las agotadas fuerzas del Eje está contrarrestada por el factor tiempo, la reconstrucción Aliada y la aparición de campos de minas.

18.7 GAZALA

Inicio: Mayo 1942 (Mes 14)

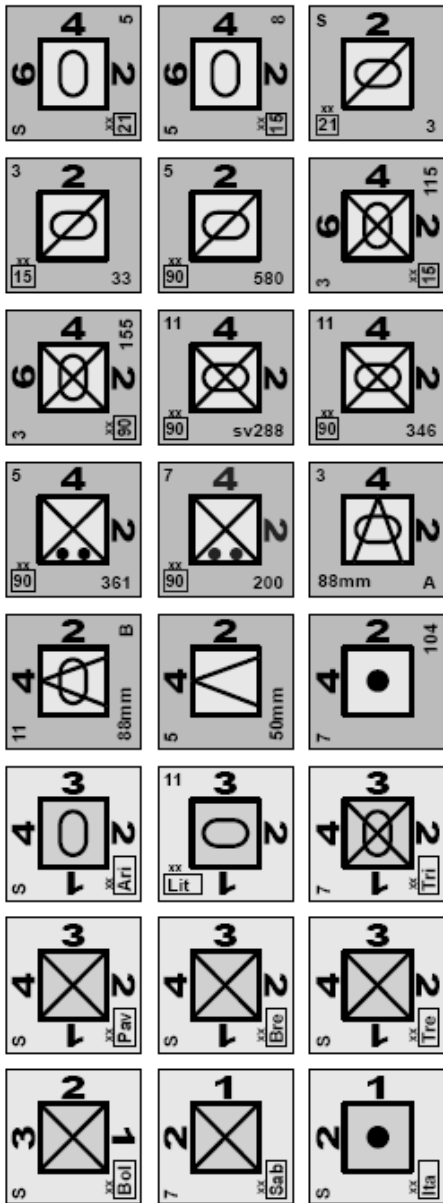
Duración: 2 meses

Fin: Junio 1942 (Mes 16)

Tiempo: 1-2 horas

FUERZAS DEL SALIDA DEL EJE:

Despliegue Libre en o hacia el oeste de la línea: Gazala - Segnali Rotunda - Tengeder - Trigh el Abd - pista al sudoeste de Agedabia (24 unidades):



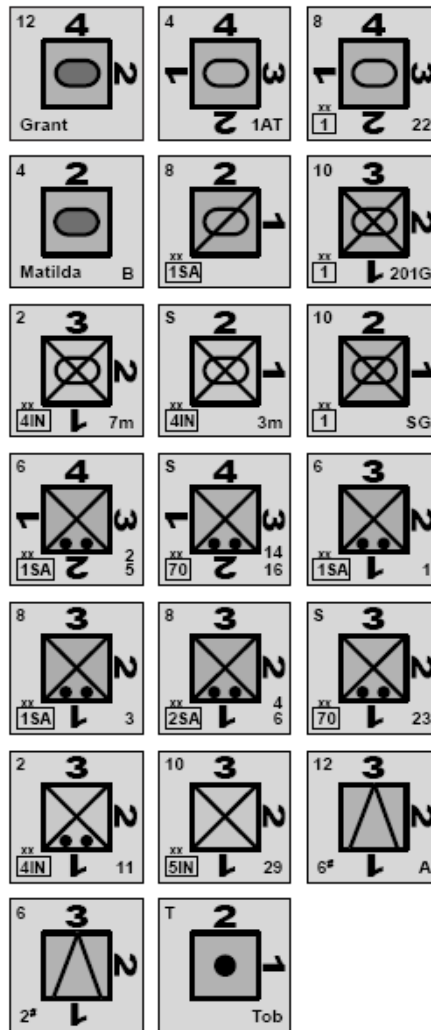
Suministro Inicial del Eje: 10 cartas

Reabastecimiento del Eje: 3 cartas/Mes

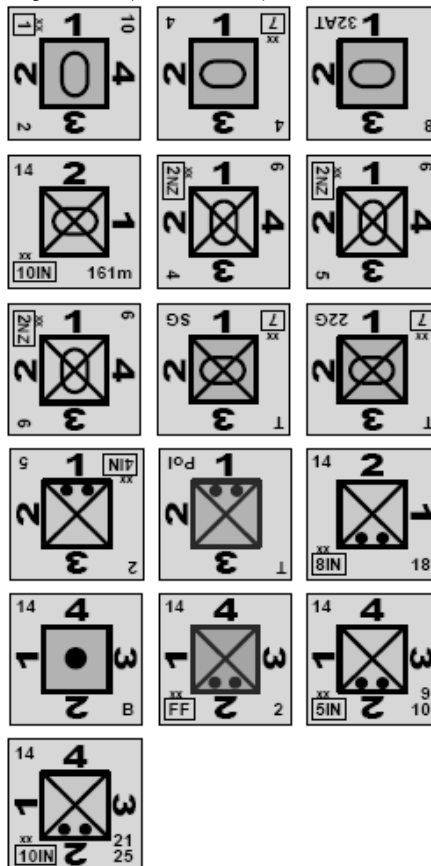
REFUERZOS DEL EJE: Ninguno.

FUERZAS DEL SALIDA ALIADAS:

Despliegue Libre en o al este de la línea: Acroma - Sidi Mufta - Bir Hacheim - Retma - Bir Guba - pista al Oasis de Jarabub (20 unidades):



Aleandría (16 unidades):



Suministro Inicial Aliado: 12 cartas

Reabastecimiento Aliado: 3 cartas/Mes

REFUERZOS ALIADOS: Ninguno.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

Antes del despliegue inicial, realice un Rearme Previo especial, recibiendo cada jugador 30PR (no se rueda ningún dado). El jugador Aliado va primero. Estos PR pueden gastarse como de costumbre en Reemplazos, Redespliegue, Cartas de Suministro adicionales o Campos de Minas. El resto de los Rearmes del juego proceden como de costumbre.

Gazala

Este escenario empieza en la etapa para la quizás más notable victoria de Rommel de la campaña. Su segundo empuje hacia Tobruk ha encontrado un fuerte perímetro Aliado basado en reductos de campos de minas, colocadas rápidamente a la vez por los británicos reubicando las viejas minas italianas de las defensas de Tobruk.

Aunque los Aliados estaban preparando una contraofensiva, Rommel golpeó primero con el fiable plan 'gancho de derecha'. El *Afrika Korps* flanqueó Bir Hacheim y derrotó a las fuerzas móviles británicas en Retma, salvo los reductos de campos de minas de la Línea Gazala y sobre todo los impasibles Franceses Libres de Koenig en Bir Hacheim que se mantuvieron firmes. Rommel quedó atrapado tras las líneas británicas sin suministros.

Después de que la arrogancia británica le salvara de la absoluta derrota, Rommel les devolvió la pelota, derrotó a los británicos y tomó Tobruk. Los británicos perdieron una gran oportunidad aquí.

18.8 PERSECUCION AL ALAMEIN

Inicio: Junio 1942 (Mes 15)

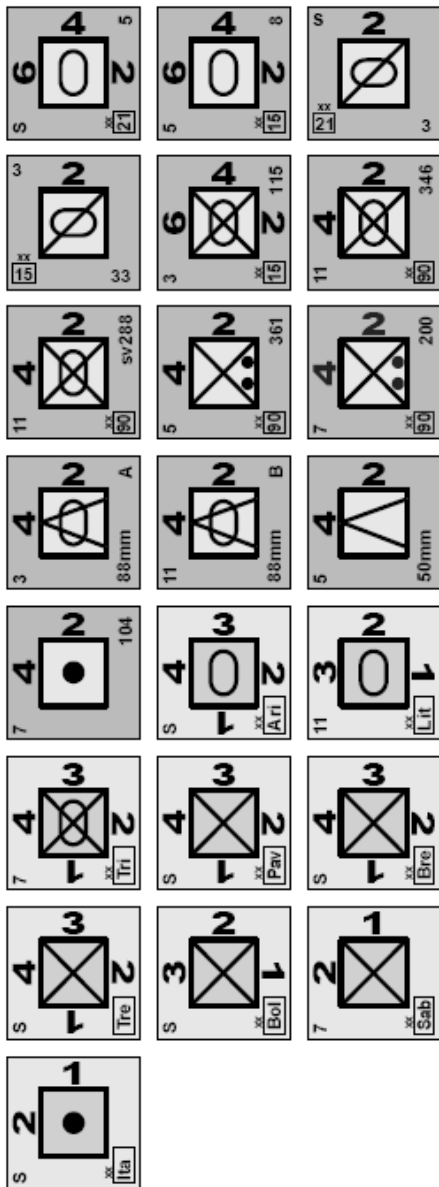
Duración: 6 meses

Fin: Noviembre 1942 (Mes 20)

Tiempo: 2-3 horas

FUERZAS DEL SALIDA DEL EJE:

Despliegue Libre en **Libia** (22 unidades):



Suministro Inicial del Eje: 8 cartas

Reabastecimiento del Eje: 3 cartas/Mes

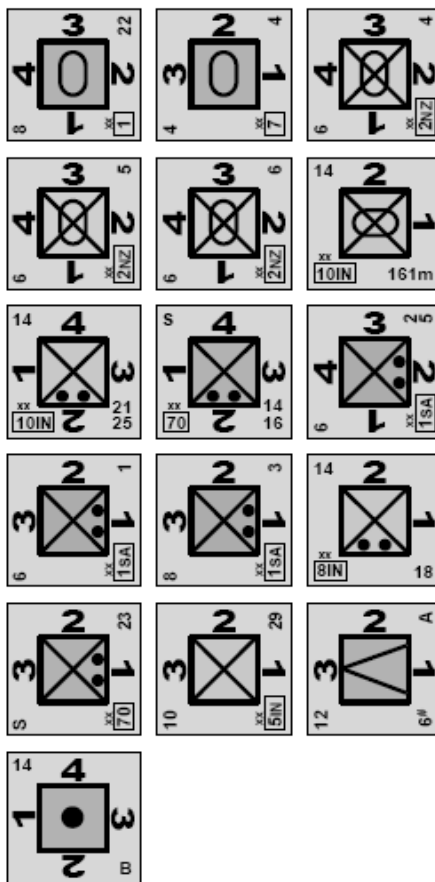
REFUERZOS DEL EJE:

MESES: 17, 19 y unidades "M" (8 unidades).

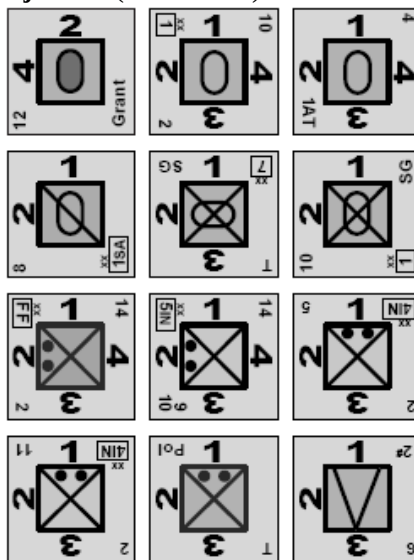
Grupo de Malta: Las unidades "M" del Eje son Refuerzos opcionales. Pueden llegar durante cualquier Rearme, pero el Reabastecimiento del Eje se reduce **inmediatamente** a 2 Cartas de Suministro por mes.

FUERZAS DEL SALIDA ALIADAS:

Despliegue Libre en **Egipto** (16 unidades).



Alejandro (12 unidades):



Suministro Inicial Aliado: 8 cartas

Reabastecimiento Aliado: 3 cartas/Mes

REFUERZOS ALIADOS:

MESES: 16, 18 y 20 (16 unidades).

Persecución al Alamein

Empezando un mes después de Gazala, Rommel ha diezmando al ejército británico y capturado Tobruk con sus inmensos suministros. En el proceso, el *Afrika Korps* ha recibido también fuertes pérdidas de las que nunca se recuperará por completo.

Rommel ha convencido el Mando Alto del Eje para abandonar el asalto sobre Malta y a cambio consagrar la fuerza aérea y los suministros para apoyar una persecución relámpago en Egipto. Sus fuerzas eran ligeramente inadecuadas para la tarea pero se trataba "una cuestión de tiempo". El fracaso sobre Malta se tradujo en crecientes problemas de suministro para el Eje mientras los británicos podían recomponerse rápidamente cuanto más cerca de su base estaban y aguantar en El Alamein.

19.0 DEMO: 1940

DESPLIEGUE

El jugador del Eje ha desplegado inicialmente una unidad en Bardia, cuatro unidades en el Ft. Capuzzo y tres unidades en Sidi Omar. Los Aliados tienen una unidad en Sollum, dos unidades en Buq Buq y una unidad en Sofafi. Observe que dichas unidades en los diagramas de movimiento se muestran con su VC actual en la parte superior. El diagrama del Orden de Batalla muestra las unidades que se enfrentan en orden de batalla. El Eje tiene seis Cartas de Suministro, los Aliados tres.

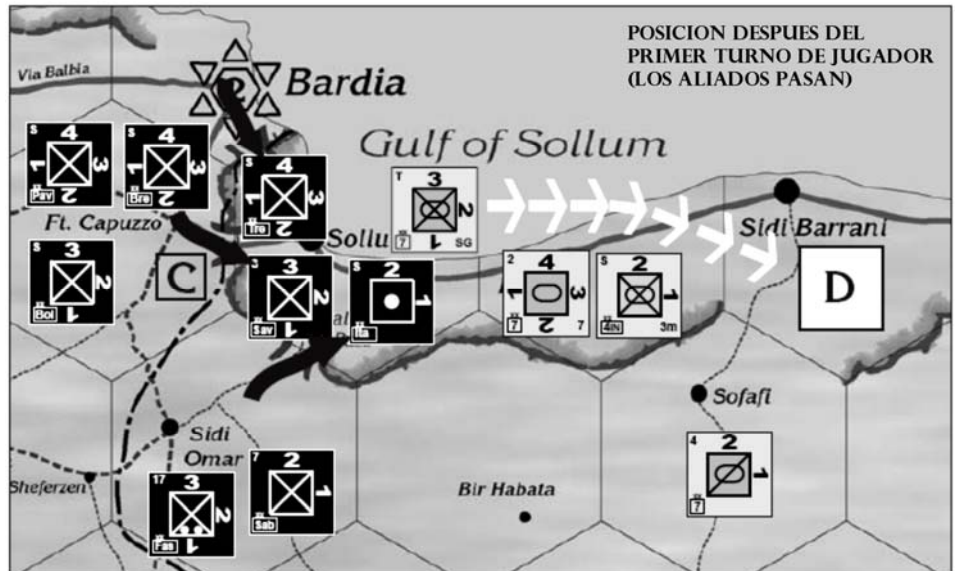
MES DE JUEGO 1:

Primer Turno de Jugador del Eje

Como éste es el primer mes del juego, la Secuencia de Rearme se salta. El Eje gasta una Carta de Suministro (un Turno Básico) y hace un movimiento de reagrupamiento en Sollum (el Punto de Mando, marcado con una "C", está en Ft. Capuzzo). Un máximo de tres unidades del Eje pueden mover a Sollum: están entrando en un Hex Enemigo a través de los tres pasos que atraviesan la cresta. Ninguna otra unidad del Eje puede mover, ya que ninguna unidad más puede entrar en Sollum, el hex de destino para el movimiento de reagrupamiento.

El jugador Aliado tiene ahora la opción de Eludir la Batalla y Retirar inmediatamente a su grupo Atacado (sólo una unidad en este caso) usando un Movimiento de Repliegue. El jugador Aliado decide Retirarse a Sidi Barrani. El movimiento es un Movimiento de Repliegue legal porque 1) la unidad movió hacia atrás en dirección a su Base a lo largo de una Línea de Suministro válida (la carretera de la costa) y 2) se ha abandonado un hex adelantado, reduciendo la Red de Suministros. Ningún grupo se ha revelado al jugador contrario.

La unidad Retirada se Desorganiza (por Eludir la Batalla) y debe soportar fuego de persecución. El jugador Aliado informa al jugador del Eje que la unidad (la más lenta del grupo que se Retira) es una unidad mecanizada. Como el jugador del Eje no tiene ninguna unidad mecanizada o más rápida implicada, no hay fuego de persecución. La unidad Desorganizada se pone boca abajo ("D" en el diagrama). No hay ninguna Batalla, para lo que acaba el Turno de Jugador del Eje.



MES DE JUEGO 1:

Primer Turno de Jugador Aliado

El jugador Aliado pasa su turno, no desea gastar Suministro alguno. La unidad Desorganizada en Sidi Barrani no se recupera todavía (debe gastar un turno enemigo completo Desorganizada).

MES DE JUEGO 1:

Segundo Turno de Jugador del Eje

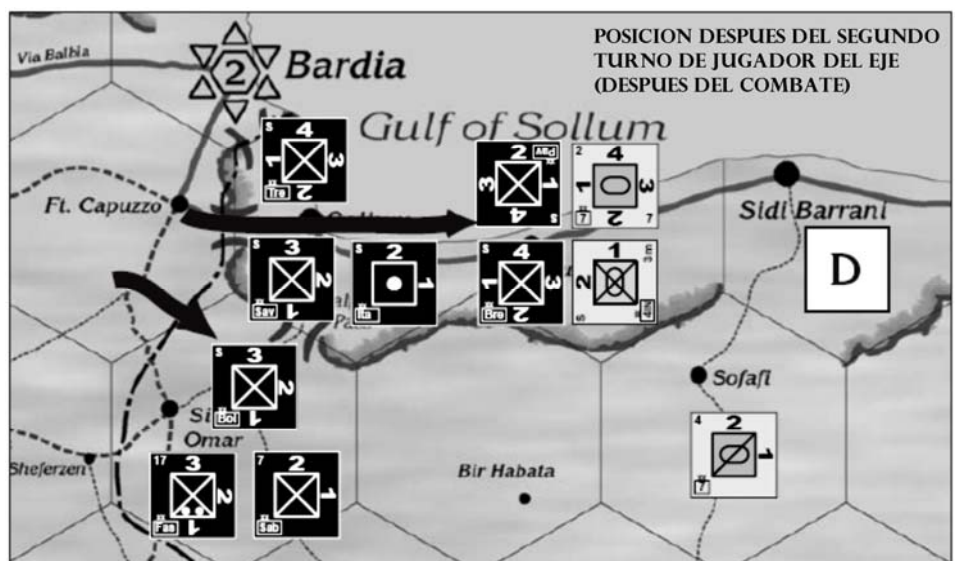
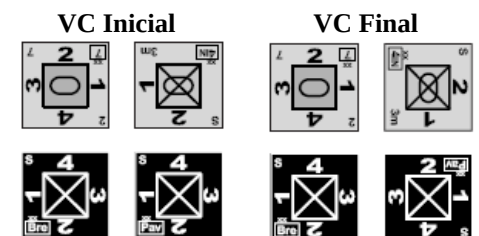
El Eje juega una Carta de Suministro (Turno Básico) y mueve el grupo fuera de Ft. Capuzzo. Dos unidades Atacan Buq Buq (el máximo permitido a través de un solo Lado de Hex) y la tercera unidad se une al grupo de Sidi Omar.

El jugador Aliado decide luchar esta vez y tiene el primer disparo (Fuego Defensivo). La unidad blindada consigue dos impactos con Fuego Doble (FD) pero la infantería mecanizada (FS) falla.

El jugador del Eje reduce una de sus unidades de infantería en 2VC (como alternativa, ambas unidades podrían ser reducidas en 1VC cada una).

El jugador del Eje dispara con ambas unidades de infantería (4VC y 2VC) con fuego simple (FS), anotando un impacto. El jugador Aliado reduce la unidad de infantería mecanizada en 1VC. Acaba la Fase de Combate.

ORDEN DE BATALLA



MES DE JUEGO 1:

Segundo Turno de Jugador Aliado

La unidad Desorganizada en Sidi Barrani se recupera. El jugador Aliado decide Pasar para ahorrar Suministros. Se permite un movimiento de Repliegue en un Turno de Paso por lo que el jugador Aliado hace un Movimiento de Reagrupamiento al este del hex de Sidi Barrani. El Punto de Mando está en Buq Buq (la cresta no interfiere con el punto de Mando). Éste es un Movimiento de Repliegue legal, ya que todas las unidades involucradas mueven a lo largo de las Líneas de Suministro hacia su Base y se acorta la Red de Suministros.

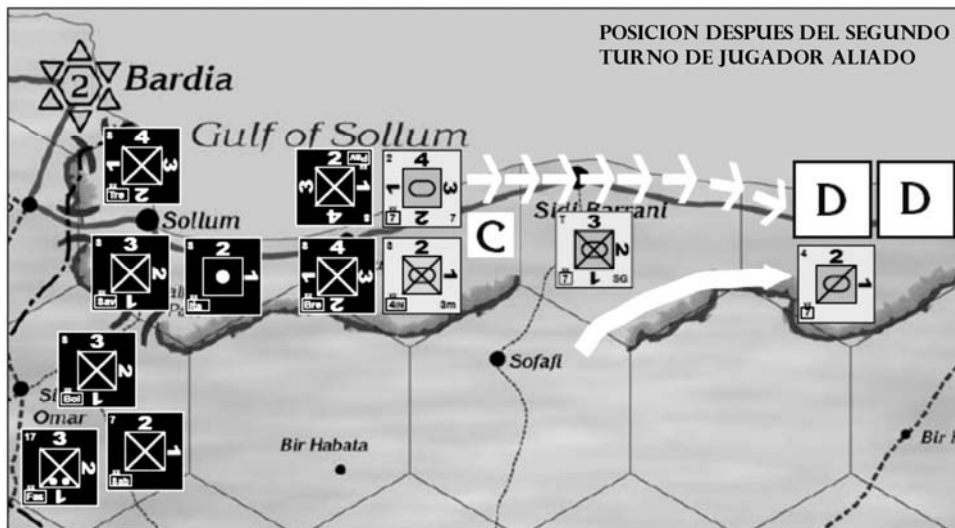
Las unidades de Buq Buq se Retiran de una batalla, por lo tanto se Desorganizan. Como son más rápidas que las unidades perseguidoras, no hay fuego de persecución.

MES DE JUEGO 1:

Tercer Turno de Jugador del Eje

El jugador del Eje juega dos Cartas de Suministro para un Turno Ofensivo que permite dos Movimientos de Grupo: 1) dos unidades salen de Sollum para Atacar Sidi Barrani mientras la tercera mueve hasta Sidi Omar para el establecer la cadena de Suministro y 2) tres unidades salen de Sidi Omar; dos unidades van a Sofafi (la unidad no-motorizada fuerza la marcha con éxito) mientras la otra mueve hasta Bir Habata para establecer la cadena de Suministro (encadenando Sofafi a Sidi Omar).

El jugador Aliado Retira la unidad mecanizada a Mersa Matruh. De nuevo no sufre el fuego de persecución, pero se Desorganiza.



MES DE JUEGO 1:

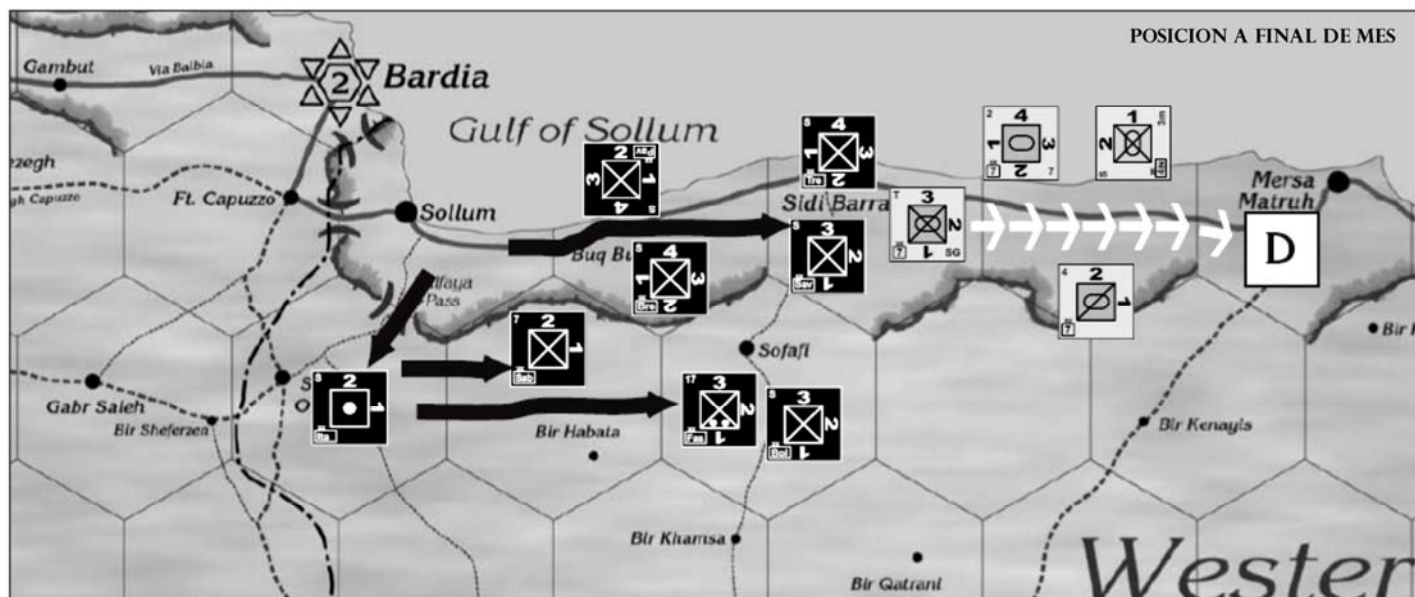
Tercer Turno de Jugador Aliado

Las dos unidades Desorganizadas al oeste de Mersa Matruh se recuperan. El jugador Aliado pasa su turno, no desea mejorar su posición.

MES DE JUEGO 1:

Cuarto Turno de Jugador del Eje

Habiendo gastado cuatro Cartas de Suministro el jugador del Eje también pasa en su turno, ya que desea ahorrar las dos Cartas de Suministro restantes para futuros movimientos. Como ambos jugadores han pasado en turnos consecutivos, finaliza el Mes.



MES 2: REARME

El marcador de registro de los meses se avanza al número "2". La unidad Aliada Desorganizada en Mersa Matruh está Abastecida, así que se recupera automáticamente. Ambos jugadores ruedan un dado (dos dados en otros escenarios). El jugador Aliado rueda un "4" y el jugador del Eje rueda un "5"; así, ambos jugadores reciben 9 Puntos de Rearme (PR). El jugador Aliado rodó el número más bajo, así que gasta su PR en primer lugar.

El jugador Aliado recibe dos unidades de Refuerzo en su Base y gasta 2PR para Redesplegarlas al frente. También Redespliega a la unidad de infantería dañada de regreso a su Base (1PR), la reconstruye 1 paso (2PR) y la Redespliega de nuevo en Mersa Matruh (1PR). El jugador Aliado ahorra los 3PR restantes.

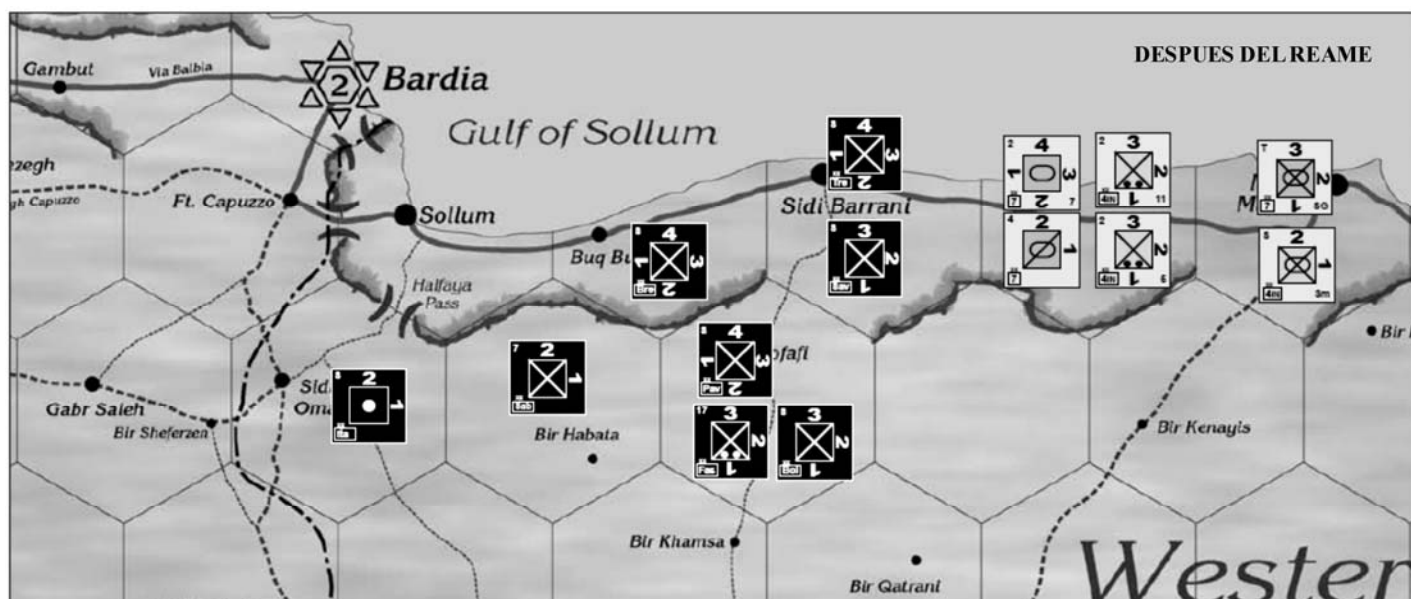
El jugador del Eje Redespliega su unidad de infantería dañada en Buq Buq a Bardia (1PR), la mueve por mar hasta su Base (1PR), la reconstruye 2 pasos (2PR) y la mueve usando Redespliegue Marítimo hasta Tobruk (1PR). El Redespliegue Marítimo hasta Bardia no es posible porque la Capacidad Portuaria del Eje (1) se usó cuando la unidad se envió de vuelta a la Base. Desde Tobruk la unidad se Redespliega hasta Sofafi (2PR). El jugador del Eje ahorra sus últimos dos PR.

Observe que todos los Redespliegues se hicieron sólo a lo largo de las Líneas de Suministro.

Después de asegurarse que todas las Cartas de Suministro gastadas se han devuelto al mazo (los jugadores también pueden desechar las Cartas de Suministro falsas no deseadas) y se baraja el mazo. El jugador del Eje roba entonces dos cartas, y el jugador Aliado roba tres cartas.

El jugador Aliado desea retar por el primero Turno de Jugador y pone una Carta de Suministro boca abajo. El jugador del Eje rechaza el reto y la carta Aliada se pone boca arriba. Resulta ser una carta falsa, por lo que el jugador del Eje va primero de todas formas. El Eje habría gastado una Carta del Suministro para nada si hubiera intentado detener al jugador Aliado a tomar la iniciativa.

El Rearme durante 2º Mes se ha completado, el jugador del Eje tiene el primer Turno de Jugador.



20.0 NOTAS ESTRATEGICAS

LINEAS DE SUMINISTRO

La protección de las líneas de suministro debe tener una consideración primaria. Permitir la libertad de movimiento enemiga en su retaguardia es una invitación al desastre; las unidades aisladas probablemente se desorganizarán sin suministros y serán rápidamente desbordadas.

De acuerdo con esto, los frentes defensivos deben ensancharse lo suficiente para impedir los movimientos de flanqueo y fortalecerse adecuadamente para resistir un ataque frontal.

Esto implica cierta dispersión de fuerzas, lo cual es contrario a la movilidad y eficacia del ataque. Los jugadores deben esforzarse constantemente para obtener un equilibrio óptimo entre estas exigencias contradictorias.

RESERVAS

Como las unidades que eluden las batallas se desorganizan, es indispensable disponer de una reserva de unidades no-implicadas.

Las unidades en las batallas están efectivamente inmovilizadas; no pueden intervenir en otra parte sin una pérdida de tiempo y costosa retirada y reorganización. Cuando todas las unidades están implicadas, se pierde la flexibilidad; no hay forma alguna de oponerse a un movimiento de flanqueo o ruptura, ninguna forma de aprovechar una oportunidad, y ninguna forma de retirarse con cierta seguridad.

Como los resultados en el campo de batalla pueden ser sensibles a pequeñas diferencias entre las fuerzas, a menudo es tentador comprometer a todas las fuerzas disponibles. Sin embargo, perder en dicha batalla significa a menudo perder la campaña. Sin unidades de Reserva para cubrir una retirada, pocas unidades sobrevivirán a la huida resultante.

BATALLAS

En *Rommel en el Desierto*, es común que haya varias batallas luchándose simultáneamente. Normalmente cuando un ejército pierde cualquier de esas batallas, toda su posición se ve comprometida.

Por consiguiente, una táctica eficaz es concentrarse en vencer sólo en una batalla, mientras se "mantiene la línea" en las otras. Esta táctica exige normalmente un mayor esfuerzo en una batalla además de intentar atacar e inmovilizar a otros grupos enemigos con fuerzas más pequeñas.

El objetivo es implicar e inmovilizar los posibles refuerzos enemigos y limitar en general la libertad de movimientos de su oponente. Aunque estos enfrentamientos de inmovilización se luchen con desventaja, la neutralización de fuerzas importantes enemigas y dificultar el acceso enemigo a las batallas puede ser un factor decisivo.

Debido a las condiciones de victoria del recuento de unidades y la posibilidad de reconstruirlas, los jugadores deben esforzarse por evitar la eliminación de las unidades: donde sea posible, retírese a tiempo de las situaciones desfavorables.

DEFENSA MOVIL

Debido al extremadamente móvil ambiente y el predominio de las ofensivas, los contraataques y la amenaza que suponen son a menudo más eficaces que una defensa pasiva.

Hay poco terreno defensivo en el tablero, y muy pocos lugares donde una fuerza inferior pueda resistir contra un contrincante bien abastecido. Las únicas posiciones defensivas verdaderamente eficaces están los cuellos de botella de El Agheila y Qattara, y aquéllas basadas en los campos de minas.

Los campos de minas son caros; el momento y lugar de la construcción del campo de minas es un aspecto crucial del juego defensivo, y lo que exige una mayor previsión.

Como el tiempo y los suministros son los factores más importantes, el jugador con una estrategia defensiva debe esforzarse para retrasar los avances enemigos y obtener el máximo gasto de suministro enemigo. Las retiradas precipitadas pueden ser fácil y eficazmente seguidas por el otro jugador. Manteniendo una postura formidable, puede obligar a su oponente a acercarse precavidamente, y los repliegues bien planeados pueden dejar al enemigo dando golpes al aire.

Sin embargo, esta estrategia defensiva móvil es más fácil de describir que de ejecutar; exige un cuidadoso planteamiento. En particular, se debe tener cuidado en la preparación de líneas de "recuperación" viables que puedan ser manejadas con una eficacia de movimiento máxima.

DEFENSA ESTATICA

Para estar a la defensiva, son viables varias filosofías. La mejor opción depende de las consideraciones de la geografía, la fuerza, suministro estable y tiempo. Debajo se describen tres alineaciones defensivas básicas:

- La **Defensa Lineal** (una fuerte primera línea) es buena en relación al desgaste, pero invita al flanqueo, que siempre es posible excepto en los cuellos de botella del extremo del tablero. Este estilo defensivo implica una reserva débil y es inflexible y quebradizo, con escasa amenaza ofensiva. Sin embargo, este tipo de defensa se vuelve más atractiva con una buena fuerza y posición defensiva.
- La **Defensa-En-Profundidad** nos va a proporcionar una buena seguridad contra los posibles Blitz. Sin embargo, la dispersión resultante de las fuerzas tiene obvias desventajas de movimiento y combate. Esta defensa es eficaz para incrementar el gasto de suministros del enemigo, pero es muy costoso en cuanto al desgaste de unidades amigas comparado con las pérdidas enemigas.
- Una **Reserva Central Fuerte** proporciona máxima flexibilidad y amenaza ofensiva, a costa de una muralla frontal debilitada, exponiendo las unidades del frente a (inicialmente) enfrentamientos desventajosos. La capacidad para contraatacar fuertemente o retirarse en buen orden desde esta alineación es una gran ventaja. Sin embargo, la línea del frente no debe debilitarse en esos puntos donde un Blitz exitoso pudiera penetrar, permitiendo la implicación de la reserva, que anularía todas las ventajas de este despliegue.

OFENSIVA

En general, el jugador en una ofensiva debe buscar aplicar y aumentar la presión sobre el contrario a través de rápidas e inesperadas maniobras, múltiples amenazas, opciones de turno muy poderosas y combates de inmovilización. La meta debe ser causar al oponente más problemas de los que pueda resolver en un turno.

Manteniendo esta presión obligará a su rival a reaccionar contra estas amenazas de presión a corto plazo con ineficaces respuestas en aumento, incapaz de conseguir sus propios objetivos o de prepararse para su siguiente movimiento.

La concentración de fuerzas es imprescindible para la potencia de ataque, moderada claro está por las necesidades defensivas y de suministro. Al planear los movimientos, deben considerarse los futuros enfrentamientos de dispersión. Es aconsejable (pero no siempre posible) mantener alguna concentración de fuerzas para su uso inmediato. Aparte de la obvia ventaja de la concentración para el movimiento y el combate, se necesita tiempo para reagrupar un ejército dispersado, y entretanto, la presión sobre su oponente se relaja.

21.0 NOTAS DEL AUTOR

Rommel en el Desierto incluye importantísimos factores de estrategia psicológicos, tan cruciales en la histórica campaña y tan a menudo pasados por alto en la mayoría de los wargames. Factores como la sorpresa y la decepción, los engaños y el arrojo no son simplemente las buenas características del juego, pero en último término necesarias para explicar lo que pasó en el Desierto Occidental.

Este juego también refleja de forma más realista los problemas de mando forzando la necesidad de compromiso con limitaciones orgánicas y de tiempo.

LAS UNIDADES

Debe entenderse que el VC asignado a las unidades del juego significa simplemente representar su Valor de Combate. El número de hombres, y la calidad y cantidad de equipamiento no viene a contar toda la historia sobre la efectividad de una formación militar en batalla. Cosas como el liderazgo, el entrenamiento y la moral tienen tanto o más impacto en el “valor de combate” que unos meros números.

Mientras que algunas unidades militares continuaban operativas después de soportar más del 80% de pérdidas, otras se han rendido o desintegrado antes de sufrir un 10% de pérdidas. Debe considerarse que tales unidades han sido reducidas a un valor de combate CERO, aunque sus hombres y equipos puedan estar casi intactos.

Incluso una cohesiva formación de rudos y determinados soldados puede tener limitado su valor de combate debido a unas pobres comunicaciones, deficiente doctrina, armamento inadecuado, movilidad insuficiente o mal liderazgo.

Ciertas unidades ‘tecnológicas’ de blindados y antitanques han sido incluidas en el juego para reflejar los repentinos saltos en la efectividad lograda por las fuerzas existentes con la introducción de nuevo y superior armamento.

El Orden de Batalla Aliado se ha modificado para eliminar las “históricas idas y venidas” de unidades en el juego. Se conserva el correcto número y tipo de brigadas, pero las designaciones históricas (qué sólo sirven para el interés) de las unidades del juego pueden ser a veces incorrectas, sustituyéndose una unidad histórica con otra. Esto elimina la improductiva mezcla de unidades dentro y fuera del juego.

Por ejemplo, en muchos casos una unidad histórica dejó la campaña en un cierto punto y fue reemplazada por una unidad similar. En este juego la unidad original permanece en juego, representando a la unidad que la reemplazó en el OB Aliado. Observe esas unidades que llegan al juego en base a su aparición histórica en el frente, ya que los Aliados procuraban mantener a las nuevas unidades en áreas de retaguardia durante meses para su entrenamiento y aclimatación.

Vea la tabla en la siguiente columna para los detalles.

Substitución de Unidades

Unidad	Período	Unidad Histórica
4 Ind/5	Mar-Jun '40	6 Aus/15
4 Ind/11	Mar-Jun '40	6 Aus/17
4 Ind/7 Mot	Mar-Jun '40	6 Aus/19
4 Ind/7 Mot	Feb '42-	5 Ind/10
4 Ind/3 Mot	Abr '42-	10 Ind/25*
4 Ind/5	May '41-	1 SA/5*
70/23	Ene-Jun '41	9 Aus/24
70/23	Dic '41-	50/150
70/14+16	Ene-Jul '41	9 Aus/26
70/14+16	Dic '41-	Dec '41-
7 Aus/18	7 Aus/18	2 SA/6*
9 Aus/20	Jul-Dic '41	70/16 *
9 Aus/20	Ene '42-	50/69
Pol	Oct '41-Ene '42	1 FF
Pol	Ene '42-	(2 FF)
7/7 Tk	Nov '41-	(CRUS)
2 NZ/4	Dic '41-Ene '42	161 Ind Mot
2 NZ/5	Dic '41-Ene '42	5 Ind/9
2 NZ/6	Dic '41-Ene '42	5 Ind/10*
22 Gd	Jun '42-	44/133*

* Unidades Coincidentes

() Unidades no identificadas en el juego

MOVIMIENTO

El movimiento de Grupo es un mecanismo simple y eficaz para premiar la previsión y los planes para la concentración y organización de las fuerzas. Los Comandantes NO SIEMPRE podían ejecutar maniobras perfectas que involucraran grandes fuerzas. Decir que las limitaciones de movimiento impuestas por el sistema son poco realistas en la era de las comunicaciones modernas sería como no entender el punto principal. Las comunicaciones del contrario son igual de rápidas; puede reaccionar antes de que un comandante pueda mover a todas sus fuerzas y precisamente ése es el efecto del sistema del movimiento de grupo.

Limitando la cantidad que puede hacerse de una vez, el movimiento de grupo enfatiza también en el "uso del tiempo" (o tempo), la idea es causar problemas al contrario que le mantendrán ocupado un tiempo mientras usted le causa mayores problemas. El instinto natural de Rommel para esta técnica fue muy eficaz en un ambiente como el desierto, dónde los acontecimientos se desarrollan con rapidez, y fue un elemento importante de su éxito. La posibilidad de hacer cambios con las poderosas pero caras opciones de turno de múltiples movimientos ofrece nuevas oportunidades de alterar las expectativas del enemigo.

COMBATE

El sistema de combate del juego también es único. Al contrario de los demás sistemas de combate, sólo favorece ligeramente al defensor, como fue la guerra en el desierto. El desierto proporcionaba escasa cobertura física o visual, básicamente la movilidad apenas tenía restricción, la densidad de unidades era muy baja y el flanqueo por terreno interior siempre estaba limitado. El Norte de Africa era de hecho el ambiente perfecto para una "defensa móvil" al contragolpe; las defensas fijas de infantería eran básicamente inútiles a no ser que estuvieran densamente fortificadas.

Los efectos de una realística combinación de armas están integrados en el sistema de combate. La mecánica de combate puede parecer simple pero de hecho produce dos efectos sofisticados: una curva de campana sesgada para el desgaste esperado; y el "efecto de aceleración" de la superioridad de fuego, cuando la diferencia de la potencia de fuego tiende a hacerse mayor a medida que pasa el tiempo.

El sistema de combate ofrece una amplia variedad de resultados, en los que ningún nivel de superioridad puede garantizar el éxito. En batalla, las cosas raramente van como se espera. Los comandantes reales no podían saber lo que podría pasar, o lo que no querían que pasara. No tenían la seguridad de saber el verdadero "valor de combate" de sus tropas, o consultar un resultado en la "tabla de combate". En *Rommel en el Desierto* los jugadores están sujetos a la misma falta de certeza.

BATALLAS

Los grandes enfrentamientos exigen a los jugadores a administrar las batallas, en lugar simplemente de iniciarlas y aceptar luego un resultado determinado con una sola tirada del dado. En el transcurso de las batallas, la cuestión de cuándo retirarse, cuándo resistir y dónde y cuándo implicar las reservas recaen sobre el comandante.

Las reglas de la retirada se diseñaron reflejar la dificultad para liberar a las fuerzas implicadas en un ambiente móvil y dar énfasis a la importancia de las reservas. Un jugador sin reservas no-inmovilizadas está militarmente en quiebra en este juego, impotente para reaccionar a los movimientos de su oponente.

SUMINISTRO

Las líneas de suministro en el juego son cruciales. Los jugadores que ignoren esto se encontrarán con un ejército de unidades desorganizadas que se ablandarán ante un avance enemigo.

El encadenamiento de las unidades a lo largo de caminos y pistas refleja los problemas de las alargadas líneas de suministro a través de terreno difícil y la necesidad más y más unidades de apoyo a expensas de las unidades de combate.

Las cartas de suministro no sólo representan los suministros, sino que también controlan el tiempo y las opciones del turno. La variable longitud de los meses y la elección de las opciones del turno reflejan la naturaleza "stop & go" (parar y arrancar) de la campaña y permite dirigir el esfuerzo de los suministros. El Turno Básico es el uso más eficaz de los suministros (hay reducidos beneficios en las opciones más altas) pero una buena ejecución en el uso de opciones más poderosas perturbará los mejores planes de su oponente.

Un pequeño pero bien abastecido ejército es mejor que uno más fuerte pero pobremente abastecido. El secretismo del nivel de suministro mantiene magníficas oportunidades para la decepción y la audacia. El engaño puede a veces acarrear la batalla escasos de suministro, sobre todo contra un oponente aturdido o desmoralizado, pero la amenaza debe ser creíble.

CONDICIONES DE VICTORIA

Las condiciones de victoria involucran tanto al desgaste como a la posición. Sus valores relativos se tasan mediante los PV.

Otorgar una victoria decisiva por tener una ventaja en unidades supervivientes de 2:1 al final del juego es reconocer lo inevitable de una victoria estratégica con esta superioridad de fuerzas, da más tiempo y suministros. Las condiciones de victoria menores se centran alrededor de Tobruk. Aunque esta fortaleza tenía cierto valor militar, el beneficio esencial de conservar Tobruk era su estado como mejor puerto defendible en una región dónde todo, desde el combustible hasta la comida y la munición, e incluso el agua tenía que ser importado. Por esta razón las condiciones de victoria no reconocen el valor de la posesión de Tobruk si el puerto está sitiado y por tanto no totalmente activo.

INDICE

Abandono.....	7.2	Mes.....	3.1	Turno de Paso.....	4.5
Apilamiento.....	1.3	Movimiento.....	5.0	Turno Ofensivo.....	4.2
Aplicar las Pérdidas.....	9.5	Movimiento de Grupo.....	5.1	Unidades de Elite.....	2.4
Atacante.....	8.3	Movimiento de Reagrupamiento...	5.2	Unidades Escudo.....	11.11
Ataques	8.2	Movimiento de Repliegue.....	5.3	Velocidad.....	6.1
Bases.....	1.6	Nacionalidad.....	2.1	VC / Valor de Combate.....	2.3
Batallas.....	8.0	Notas del Autor.....	21.0	Victoria Decisiva.....	17.2
Batallas Activas.....	8.6	Notas Estratégicas.....	20.0	Victoria por Desgaste.....	17.4
Bonificación de Carretera.....	6.2	Oasis.....	15.0	Victoria Estratégica.....	17.1
Bonificación de Rommel.....	6.3	Objetivos.....	9.3	Victoria Posicional.....	17.3
Cadenas de Suministro.....	12.4	Opciones del Turno.....	4.0		
Campos de Minas.....	14.0	Paso.....	2.3		
Capacidad Portuaria.....	13.3	Posición de Batalla.....	8.5		
Captura de Fortalezas.....	13.4	Potencia de Fuego.....	9.4		
Carreteras.....	1.5	PR / Puntos de Rearme.....	16.3		
Combate.....	9.0	Punto de Mando.....	5.2		
Combate de Tanteo.....	10.41	Reabastecimiento.....	16.6		
Condiciones de Victoria.....	17.0	Rearme.....	16.0		
Control del Hex.....	1.2	Recuperación de Desorganización...	11.2		
Chequeo del Suministro.....	12.7	Red de Suministros.....	12.6		
Chequeo Final de Suministro.....	12.7	Redespliegue.....	16.51		
Chequeo Inicial de Suministro....	12.7	Redespliegue Naval.....	16.53		
Dados Dobles.....	9.21	Reemplazos.....	16.54		
Defensa Doble.....	9.52	Refuerzos.....	16.4		
Defensor.....	8.3	Regreso para Reparar.....	16.52		
Desabastecimiento.....	12.1	Retaguardia.....	10.4		
Desbordamiento.....	11.4	Retiradas.....	10.0		
Desorganización.....	11.0	Retirada Completa.....	10.3		
Eludir la Batalla.....	8.4, 10.2	Retirada Parcial.....	10.4		
Fortalezas.....	13.0	Rondas de Combate.....	9.1		
Fuego de las Unidades.....	9.2	Rutas de Retirada.....	10.1		
Fuego de Persecución.....	10.5	Secuencia de Juego.....	3.0		
Fuego Doble.....	9.4	Sitios.....	13.5		
Fuentes de Suministros.....	12.0	Suministro.....	12.0		
Grupo.....	5.0	Suministro de Carretera.....	12.3		
Huida.....	11.3	Suministro de Fortaleza.....	13.3		
Incursiones.....	12.5	Suministro de Oasis.....	15.1		
Iniciativa.....	3.3	Suministro en Batallas.....	12.5		
Jugador Activo.....	3.4	Terreno.....	1.4		
Jugador Pasivo.....	3.4	Tipo y Clase de Unidades.....	2.2		
Lados de Hex de Batalla.....	8.1	Turno de Asalto.....	4.3		
Límites por Lado de Hex.....	7.1	Turno Básico.....	4.1		
Líneas de Suministro.....	12.2	Turno Blitz.....	4.4		
Marchas Forzadas.....	6.4	Turno de Jugador.....	3.4		

HOJA DE REGISTROS DEL JUEGO

NOMBRE DEL Oponente:							FECHA:			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PR Ahorrados del Turno Anterior										
+ PR Recibidos en Este Turno										
= PR Disponibles										
- Reemplazos										
- Redespliegues										
- Campos de Minas										
- Cartas Extras de Suministro (10PR)										
= PR Restantes (trasladar a la siguiente columna)										

CAMPOS DE MINAS
DEL Oponente

#1

#2

#3

TU NOMBRE:							FECHA:			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PR Ahorrados del Turno Anterior										
+ PR Recibidos en Este Turno										
= PR Disponibles										
- Reemplazos										
- Redespliegues										
- Campos de Minas										
- Cartas Extras de Suministro (10PR)										
= PR Restantes (trasladar a la siguiente columna)										

----- Doblar por esta línea -----

TUS CAMPOS
DE MINAS

#1

#2

#3

EL MES DE JUEGO

REARME (excepto primer Mes)
RETO POR LA INICIATIVA
PRIMER TURNO DE JUGADOR
SEGUNDO TURNO DE JUGADOR

SECUENCIA DE REARME

AVANZAR EL MES
CHEQUEO DE SUMINISTRO DE REARME
DETERMINACIÓN DE PR
REARME DEL PRIMER JUGADOR

- Refuerzos
- Gasto de PR
 - Reemplazos y Redespliegues
 - Construcción de Campos de minas
 - Asignar PR para Suministro Extra
- Reabastecimiento (robar todas las cartas a la vez)

- Reabastecimiento Mensual
- Suministro Extra (asignado anteriormente)
- Suministro de Bonificación (Captura de Fortaleza)

REARME DEL SEGUNDO JUGADOR
(Repita el procedimiento del jugador 1)

SECUENCIA TURNO DE JUGADOR

CHEQUEO INICIAL DE SUMINISTRO

Determinar el Suministro de Unidades
Recuperación de la Desorganización

ELEGIR OPCION DE TURNO

Jugar Cartas de Suministro (en secreto)

MOVIMIENTO

- Movimiento Grupo/Reagrupar [H*]
- Retiradas (Completa y Parcial)
 - Combate de Tanteo (si Parcial)
 - Fuego Persecución unidades en retirada
 - Mover/Desorganizar u. en retirada [H*]
- Marchas Forzadas
- Eludir Batallas (Jugador Pasivo)
 - Fuego de Persecución
 - Repliegue [H*]

COMBATE (no si se Pasa en el Turno)

- Batallas Activas
 - Fuego Defensivo [H*]
 - Fuego Ofensivo [H*]

MOVIMIENTO BLITZ (Turno Blitz)

(Igual que el MOVIMIENTO)

COMBATE BLITZ (Turno Blitz)

(Igual que el COMBATE)

CHEQUEO FINAL DEL SUMINISTRO

Desorganizar unidades Desabastecidas [H*]

REVELAR CARTAS DE SUMINISTRO

[H*] POSIBILIDAD DE HUIDA

(Interrumpir el Juego)

- Desgaste por Huida
- Fuego de Persecución
- Movimiento de Repliegue
- Continuar el Juego

TABLA DE FUEGO

		UNIDAD OBJETIVO			
UNIDAD QUE DISPARA					
UNIDAD QUE DISPARA	UNIDAD QUE DISPARA	FS	FD	FS	FT
		FS	FD	FS	FT
		FS	FS	FD	FT
		FD	FS	FS	FT
		FS*	FD*	FD*	FS*

OBJETIVO OBLIGATORIO
*** DEBE DISPARAR PRIMERO**
SOLO SI NO TIENE APOYO

IMPACTOS
FS: 6
FD: 5,6
FT: 4,5,6

COSTES DE PR POR VC

Blindados y Reconocimiento	3
Antitanque (todas)	3
Artillería (todas)	3
Mec e Infantería Motorizada	2
Infantería y Paracaidista	1
<i>Cuesta el doble aumentar un paso una Unidad de Elite</i>	
Campos de Minas	15
Carta de Suministro Extra	10

OPCIONES DEL TURNO

	BASICA	MC
	OFENSIVA	MMC
	ASALTO	MC*
	BLITZ	MC + MC
	Ningún Coste	PASAR (R)

M=Fase Movimiento C=Fase de Combate
 * Cualquier/Todas las Batallas pueden ser Asaltos
 (R) = 1 Movimiento Opcional de Repliegue

Una Traducción de Javier Palacios