

Una traducción de Felipe Santamaría

ÍNDICE

1.0 Introducción	2	12.0 Artillería	26
2.0 Componentes	2	13.0 Disolución de Batallones	28
3.0 Preparación	7	14.0 Líderes	29
4.0 Secuencia de Juego	8	15.0 Formaciones	30
5.0 Zonas de Control (ZOC)	11	16.0 Unidades Especiales	31
6.0 Movimiento	12	17.0 Reglas Especiales	37
7.0 Apilamiento	14	18.0 Desembarcos Anfibios	40
8.0 Suministros	14	19.0 Aterrizajes Aerotransportados	44
9.0 Combate	16	20.0 Condiciones de Victoria	48
10.0 Formas Especiales de Combate	22	21.0 Reglas para Solitario	49
11.0 Moral	24	22.0 Escenarios	51

Créditos

Diseño del juego: Brian L. Knipple
Desarrollo del juego: Doug McNair
Edición de las Reglas: Mike Bennighof, Ph.D.
Caja y Mapa: Beth Donahue
Piezas del juego: Susan Robinson
Probadores: Eric Hartmann, Wesley Parker, Mike Ricotta



© 2008, Avalanche Press, Ltd.
P.O. Box 4775 · Virginia Beach, VA 23454
(800) 564-9008 · www.AvalanchePress.com

1.0 INTRODUCCIÓN

LA ISLA DE MUERTE es un juego basado en la planeada, pero nunca ejecutada, invasión por parte del Eje, de la isla de Malta en el Verano de 1942. La captura de Tobruk por las fuerzas del Eje en África debía haber permitido un cambio en los recursos aéreos y navales para apoyar la invasión de Malta. Sin embargo, la derrota británica en Tobruk fue tan decisiva, que el General Erwin Rommel decidió ignorar Malta por el momento y lanzar una persecución total de los derrotados británicos. Su esperanza era destruir la posición Aliada en el Oriente Medio y así terminar la guerra para África del Norte. Este juego examina la operación que habría sido lanzada si Rommel hubiera continuado con el plan original.

2.0 COMPONENTES

LA ISLA DE MUERTE incluye estas reglas, un mapa, siete cartas con cartas y tablas, y un juego de 380 piezas troqueladas de juego.

Cada sección de las reglas está numerada, y los párrafos dentro de cada sección se identifican con un segundo número, como esto: 2.2. Cuando aquella sección contiene subdivisiones, son identificados como esto: 2.24.

Cuando las reglas se refieren a otro párrafo relacionado, tendrá el número que identifica aquella regla incluida entre paréntesis, como esto: (2.2). Esto te ayudará a encontrar la regla para comparación o referencia.

2.1 Definiciones

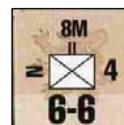
Activo: El jugador cuyas unidades están actualmente moviendo/atacando, y todas las unidades que le pertenecen.

Alcance: La distancia en hexes sobre los cuales la artillería o un barco de guerra pueden proyectar sus valores de apoyo y/o bombardear objetivos enemigos. El alcance de un barco de guerra es el número en la esquina inferior derecha. El alcance de la unidad de artillería sólo se muestra cuando está preparada para disparar (con su lado delantero boca arriba), y es el número a la derecha (después de que la raya inclinada).

Apoyo, Valor de: El valor de una unidad de artillería o de barco de guerra asistiendo a unidades amigas en ataque o defensa

(12.11) o bombardeando objetivos enemigos (10.1). Sólo la artillería y los barcos de guerra tienen valores de apoyo, que son los dos números separados por un guión debajo del símbolo de la unidad. El número antes del guión es el Valor de Apoyo Ofensivo de la unidad; el número después del guión es el Valor de Apoyo Defensivo de la unidad.

Brigada: Los batallones de infantería aliados, son por lo general parte de una brigada. La identificación de brigada es importante cuando se decide si las unidades tienen derecho a las ventajas de la integridad (9.9). La brigada de un batallón Aliado está anotada en el lado izquierdo de la ficha de juego: por ejemplo, el batallón 1K Maltés y el batallón 8M británico, ambos son parte de la brigada del Norte ("N"). Hay cuatro brigadas Aliadas: Norte (N), Sur (S), Oeste (W) y Centro (C).



Control: Un hex es controlado por el último jugador que tiene una unidad allí. Para ese jugador, el hex es "amigo-controlado". Las instrucciones para el Escenario Introductorio establece qué hexes están controlados por qué jugador al principio del escenario (22.2). El jugador Aliado controla la isla entera de Malta al principio del escenario de la Operación Hércules (22.3).

Formación: Una agrupación grande de unidades administradas y abastecidas por la misma unidad de cuartel general. Todas las unidades Aliadas pertenecen a la misma formación y dependen del HQ de Malta. Todas las unidades del Eje que llevan el mismo emblema de formación son parte de la misma formación. Las unidades no asignadas, pueden unirse a formaciones a elección del jugador del Eje (15.2).

Fuerza de Ataque: Muchas unidades tienen las fuerzas de ataque y de defensa diferentes (tienen tres números debajo del símbolo de la unidad). La fuerza de ataque de una unidad es el primer número en la esquina inferior izquierda. La fuerza de ataque de una unidad es su valor de ataque; los números más altos son más fuertes.

Fuerza de Combate: Muchas unidades tienen la misma fuerza de ataque y de defensa. Esto se llama su fuerza de combate. Estas unidades tienen sólo dos números debajo del símbolo de la unidad en su ficha de juego. El

número de la izquierda (antes del guión) es la fuerza de combate de la unidad.

Fuerza de Defensa: Muchas unidades tienen diferentes fuerzas de ataque y de defensa (son las que tienen tres números debajo del símbolo de la unidad). La fuerza de defensa de una unidad es el número del centro (por ejemplo, una unidad con los valores 2-3-7 tiene una fuerza de defensa de 3). La fuerza de defensa de una unidad es su valor cuando está bajo ataque; los números más altos son más fuertes.

Inactivo: El jugador cuyas unidades actualmente no están moviendo/atacando, y todas las unidades que le pertenecen.

Ingeniero: Una unidad entrenada y equipada para tareas especiales de combate. En **LA ISLA DE LA MUERTE**, la única tarea especial para la cual los ingenieros proporcionan bonificaciones es en ataques contra fuertes (9.92). Ingenieros de todos los tipos (paracaidistas, en planeador etc.) proporcionan esta bonificación.

Mecanizada: Unidades cuyo modo principal de transporte son vehículos oruga. Las únicas unidades mecanizadas en **LA ISLA DE LA MUERTE** son las tres unidades de tanques. Las unidades mecanizadas pagan los gastos de movimiento bajo la columna "Mech" en la Carta de Efectos del Terreno.

Moral: La medida relativa de entrenamiento y disciplina de una unidad; los números más altos son mejores. El pequeño número directamente a la derecha del símbolo de la unidad es la moral de la unidad.

Motorizada: Unidades cuyo modo principal de transporte son vehículos de ruedas. Las unidades con el símbolo motorizado "las ruedas" (dos puntos en la parte posterior del símbolo de la unidad), son motorizadas, y pagan los gastos de movimiento bajo la columna "Mot" en la Carta de Efectos del Terreno. Las únicas unidades motorizadas en **LA ISLA DE LA MUERTE** son las unidades de motocicletas.

Movimiento, concesión de: Una medida de la máxima distancia hasta la que una unidad puede moverse en cualquier fase de movimiento, expresada en puntos de movimiento (MP). La concesión de movimiento de una unidad es el último número en la esquina inferior derecha debajo del símbolo de la

unidad (después de cualquier guión). Las unidades de artillería tienen una concesión de movimiento de cero cuando están preparadas para actuar (con el lado delantero de la ficha boca arriba), pero tienen una concesión de movimiento cuando están enganchados (con el lado inverso boca arriba; ver 6.6).

Pasos: Muchas unidades están representadas con varios niveles de fuerza. Cada incremento se llama un "paso", y los pasos pueden perderse por varios motivos, por lo general como consecuencia del combate. Cuando una unidad de tamaño de batallón (excepto los batallones de artillería) sufre una pérdida de paso, se gira su ficha de juego a su lado trasero o se sustituye por la ficha que muestra el siguiente nivel de fuerza inferior. Cuando una unidad de tamaño de batallón que está en su nivel de fuerza más bajo sufre una pérdida de paso, elimínala. Cuando un batallón de artillería sufre una pérdida de paso, elimínalo. Cuando una unidad de tamaño de compañía sufre una pérdida de paso, elimínala aunque esté sobre su lado de fuerza completa en ese momento. Salvo que las instrucciones del escenario indiquen lo contrario, una unidad se coloca con su fuerza completa al principio del juego.

Pie: Unidades cuyo modo principal de transporte es el pie humano o de animal. En términos del juego, todas las unidades de tierra que no son ni motorizadas, ni mecanizadas son unidades de a pie, y pagan los gastos de movimiento bajo la columna "de a Pie" en la Carta de Efectos del Terreno.

Regimiento: Los batallones de infantería italianos son por lo general parte de un regimiento. La identificación del regimiento es importante cuando se decide si las unidades tienen derecho a las ventajas de la integridad del regimiento (9.9). El regimiento de un batallón italiano está anotado en el lado superior de la ficha de juego:



Por ejemplo, los batallones en planeador 1/125, 2/125 y 3/125, todos ellos forman el 125 Regimiento en Planeador.

Resto: El nivel de fuerza más bajo de cada batallón (excepto la artillería) se trata como un resto. Los restos representan a pequeños grupos de sobrevivientes más bien que a los elementos organizados de un batallón. Un resto se cuenta como medio batallón para propósitos de apilamiento (7.1).

Unidad Adjunta: Una unidad del Eje sin el emblema de formación que ha sido ligada a una formación, o una unidad del Eje de una formación que ha sido unida a una formación diferente (15.2).

Unidad Asignada: Una unidad que lleva el emblema de una formación con un cuartel general. Todas las unidades Aliadas son parte de la misma formación y no llevan ningún emblema, y son asignadas todas al HQ Aliado.

Unidad No Asignada: Cualquier unidad del Eje que no lleva un emblema de formación. Todas las unidades Aliadas son parte de la misma formación y no tienen ningún emblema, por lo que ninguna de ellas es una unidad no asignada. Todas las compañías italianas de la marina, las tres compañías 10B de motocicletas y las dos unidades de tanques del Eje son unidades no asignadas, y el jugador del Eje debe unirlos a la 4ª o a la 20ª División de Infantería antes del comienzo del juego (15.2; no tienen que ser unidas todas a la misma división). Las dos unidades italianas de comandos también son unidades no asignadas, y una vez que cualquier unidad de comandos toma tierra en un aeródromo, puede unirse a cualquier formación que desee el jugador del Eje.

Unidad, Tipo de: La clase de tropas o de armas que la ficha representa. Cada unidad tiene un símbolo en el centro de su ficha mostrando su tipo de unidad. Ver 2.6 para la lista de símbolos de tipos de unidad.

2.2 Fichas del juego

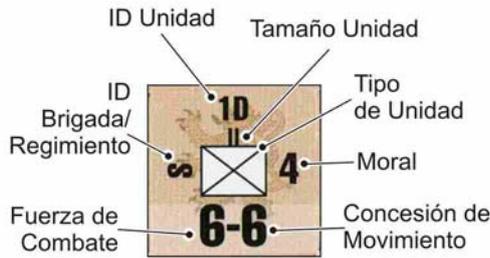
La mayor parte de las fichas del juego representan a las unidades militares que participaron o pudieron haber participado en esta campaña. El jugador Aliado controla todo el Ejército Británico, la *Royal Navy*, la *Royal Air Force* y las fuerzas Maltesas. El jugador del Eje controla todo el Ejército Alemán, la Fuerza Aérea Alemana (*Luftwaffe*), el

Ejército Italiano y las Fuerzas Aéreas y Navales Italianas.

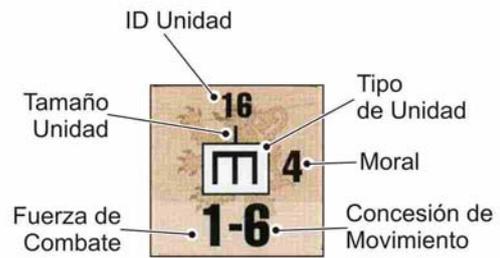
Muchas unidades tienen dos lados, con números más altos en su lado delantero (bajo el símbolo de la unidad) que en el trasero. Estas unidades están con su fuerza completa cuando su lado delantero está boca arriba y con su fuerza reducida cuando está boca arriba su lado trasero. Muchas unidades de batallón tienen tres o cuatro niveles de fuerza y por lo tanto tienen dos fichas diferentes que los representan con fuerzas diferentes. Cada unidad de artillería y barco de guerra se representa por dos fichas; la ficha de la unidad y su marcador de apoyo (12.1, 16.7). El Cuartel General no tiene ningún símbolo de tipo de unidad. El HQ Aliado simplemente tiene un recuadro que dice HQ. Cada HQ del Eje lleva el emblema de la división o la brigada que está bajo su mando. Algunas formaciones también tienen Líderes (14.0) quienes pueden ayudar a sus unidades. Una ficha de líder tiene el nombre del líder y un símbolo que lo representa, más tres valores: La Bonificación de Movimiento a Pie (antes de la raya inclinada), la Bonificación de Movimiento Motorizado/Mecanizado (después de la raya inclinada), el Valor Táctico (en la esquina de la derecha).

Los diagramas de la siguiente página explican la información incluida en las fichas del juego:

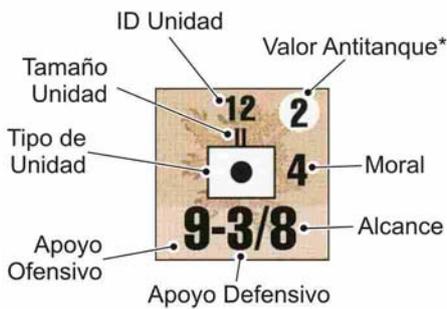
Unidad de Infantería



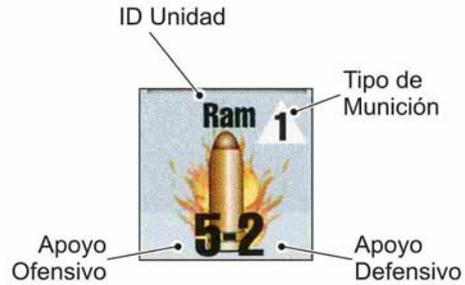
Unidad de Ingenieros



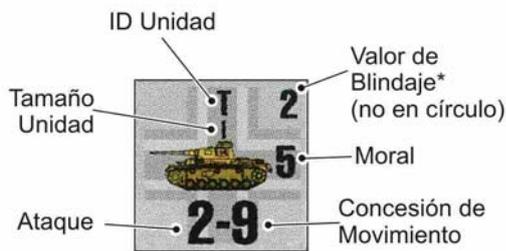
Unidad de Artillería



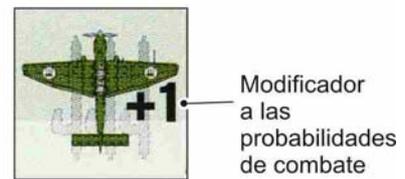
Marcador de Apoyo



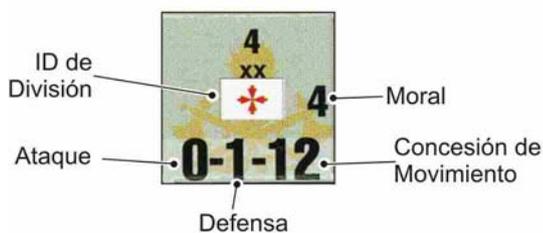
Tanques



Marcador de Apoyo Aéreo



Cuartel General



Líder

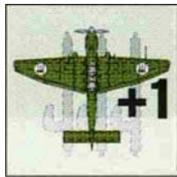


* Los valores Antitanque y de Blindaje no se usan en **LA ISLA DE LA MUERTE**, porque todas las unidades que tienen estos valores, tienen el mismo valor de 2. Esto significa que ninguna unidad puede tener un valor antitanque o de blindaje mayor que una unidad enemiga, por lo tanto, los valores se anulan los unos a los otros.

2.3 Marcadores

Algunas fichas son marcadores, que se usan para representar zonas de salto, apoyo aéreo

estado de la moral y el suministro de la unidad y el estado de las municiones. Los Marcadores no son unidades y no tienen ningún valor de combate, movimiento o moral.



Apoyo Aéreo



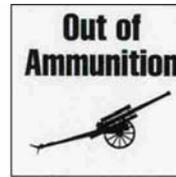
Zona de salto



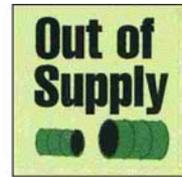
Desorganizado



Desmoralizado



Sin Munición



Sin Suministros

2.4 Mapa

El mapa está dividido en hexágonos numerados (llamados hexes) que sirven para definir las posiciones de las unidades, muy parecido a los cuadrados en un tablero de ajedrez. La Tabla de Efectos del Terreno (TEC) explica los efectos de varios rasgos del mapa en el movimiento y el combate.



2.5 Tipos de Unidad

Unidades a Pie



Artillería



Infantería



Marcador de Apoyo de Artillería



Líder



Comandos



Ametralladora



Ingenieros



Marine



Artillería en planeador



Paracaidista



Infantería en planeador



Artillería Paracaidista



Cuartel General



Ingenieros Paracaidistas

Unidades Motorizadas



Motocicletas

Unidades Mecanizadas



Tanques

Otras Unidades



Cañones de Costa



Milicia



Punto Fuerte



Barco de Guerra



Marcador de Apoyo de Barco de Guerra

2.6 Escala

Cada turno representa aproximadamente una cuarta parte de un día (los turnos diurnos representan cinco horas y los turnos nocturnos nueve). Cada hex es 1 kilómetro (0.625 millas) de un lado al otro. Las unidades representan batallones (400 a 1.200 hombres) y compañías (80 a 250 hombres).

2.7 Símbolos de Tamaño de Unidad

XX División (sólo HQ)

X Brigada (sólo HQ)

II Batallón

I Compañía

3.0 PREPARACIÓN

Los jugadores empiezan escogiendo un escenario para jugar. Entonces se preparan para el juego llevando a cabo las tareas indicadas a continuación en el exacto orden mostrado:

a) El jugador del Eje preplanea todos los saltos aerotransportados que quiere que se efectúen durante los dos prime-

ros días (18.2; pero no en el Escenario Introdutorio o cuando se juega en solitario, ver 21.1 y 22.2).

- b) El jugador del Eje coloca todos los batallones paracaidistas y de comandos del Eje, todos los batallones de la 80ª División italiana Aerotransportada, y todas las compañías disueltas de las unidades ya mencionadas en la Caja de Disolución (tendrán que ser disueltas en compañías antes del suministro por paracaídas o el aterrizaje en aeródromos; ver 16.1 y 18.3). Nota que en el Escenario Introdutorio algunos de estos batallones ya están en el tablero - no los coloques a ellos o a las compañías que los componen en la Caja de Disolución cuando juegues el Escenario Introdutorio.
- c) El jugador del Eje agrega unidades no asignadas a divisiones de infantería (15.2).
- d) El jugador del Eje escoge las zonas de playa donde cada división de infantería y todas las unidades agregadas a ellas harán desembarcos anfibios durante el juego (18.2; salta este paso en el Escenario Introdutorio y cuando se juega en solitario, ver 21.2 y 22.2).

- e) El jugador aliado coloca las unidades Aliadas siguiendo las instrucciones del escenario.
- f) El jugador aliado saca al azar el número de fichas de la Milicia Maltesa indicadas en las instrucciones del escenario y las coloca en una taza u otro contenedor opaco para usarlas posteriormente (16.3).

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

Los escenarios de **LA ISLA de la MUERTE** tienen lugar a lo largo de un número de días, cada uno de los cuales se compone de un Segmento Inicial, tres turnos de juego diurno (AM, mediodía y PM), y un turno de juego nocturno. Cada turno de juego se compone de dos turnos de jugador: Un turno del jugador del Eje seguido de un turno del jugador Aliado, seguido por un segmento de fin de turno. El jugador cuyo turno está en curso se le conoce como el "jugador activo"; su adversario es el "jugador inactivo".

4.1 Segmento inicial

Al principio de cada día (antes de que los jugadores empiecen ningún turno) ambos jugadores realizan un segmento inicial. Esto ocurre solamente una vez al día (no antes de cada turno). Todas las acciones en el segmento inicial deben efectuarse en el siguiente orden:

- a) El jugador del Eje coloca todas las unidades de las divisiones 4^a y 20^a de infantería italianas (y todas las unidades no asignadas agregadas a ellas) en las cajas de "Acercamiento a la Playa" (*Follow-up*) conectadas a las zonas de playa donde deben desembarcar (sólo en el primer turno, 18.2; tira al azar para la colocación en estas cajas cuando se juegue en solitario, 21.2).
- b) El jugador del Eje, agrega, separa o asigna de nuevo unidades a formaciones (15.2).
- c) El jugador del Eje determina el tiempo (17.2; salta esto durante el primer día del juego, que es siempre Tiempo Despejado).
- d) El jugador del Eje resuelve los ataques aéreos contra los cañones de costa (17.5).

- e) El jugador del Eje planea cualquier suministro por paracaídas que ocurrirá en turnos dos días en el futuro (19.3; salta este paso cuando se juega en solitario, ver 21.1).
- f) ADCs de líderes eliminados vuelven al juego (14.43).
- g) El jugador del Eje recibe reemplazos (sólo el 3 de julio, 17.4).
- h) Las unidades Aliadas pueden absorber compañías de seguridad de la *Royal Navy* y de la *Royal Air Force* como reemplazos (17.4).
- i) El jugador del Eje determina cuantas municiones de artillería son desembarcadas en la isla ese día (12.54; salta este paso el 29 de junio).
- j) El jugador Aliado puede deshacer plazas fuertes y colocar unidades de ingenieros (16.25, salta este paso el 29 de junio).
- k) El jugador Aliado tira el dado para la intervención de la *Royal Navy* (sólo el 1 de julio, 17.6).

4.2 Turno del jugador del Eje

El jugador del Eje realiza su turno de jugador en el orden exacto mostrado a continuación:

4.21 Fase de Estado del Eje

- a) Determina el estado de suministros de todas las unidades del Eje, colocando marcadores de "Sin Suministros" sobre las unidades del Eje desabastecidas y quitándolos de las unidades del Eje abastecidas (8.0; salta este paso el 29 de junio en los turnos AM y del Mediodía).
- b) Reparte Municiones a las unidades de artillería del Eje abastecidas (12.56).
- c) Coloca a los Líderes del Eje que están en el recuadro del turno actual del casillero de registro de turnos, en el tablero, en el mismo hex con formaciones de su HQ o en una Caja de "Acercamiento a la Playa" (*Follow-up*) o en la en la Caja de Disolución (14.43).
- d) Las compañías de paracaidistas con fuerza reducida, pueden intentar recoger a los rezagados (17.8).

- e) Opcional: Comprueba para desembarcos retrasados (22.39).

4.22 Fase de Desembarco Anfibia (saltar en los turnos Nocturnos)

- a) El jugador del Eje mueve a las unidades desde las cajas de "Acercamiento a la Playa" (*Follow-up*) hacia los recuadros de la Primera y Segunda Oleadas (18.3).
- b) El jugador del Eje coloca todos sus barcos de guerra en el mapa (sólo en el primer turno, 16.7).
- c) Los barcos de guerra y los cañones de costa pueden intercambiar su fuego (16.55, 16.79).
- d) Los cañones de costa supervivientes que no dispararon contra los barcos de guerra pueden disparar contra las unidades en los recuadros de la Primera y Segunda Oleadas conectadas a hexes de playa dentro de su alcance (16.56).
- e) Mueve cada unidad y/o líder superviviente del recuadro de la Primera Oleada al hex de playa conectado al recuadro de la Primera Oleada.
- f) El jugador del Eje tira el dado en la Tabla de Pérdidas del Desembarco para cada unidad (excepto los líderes) que acaba de ser colocada en un hex de playa dentro de dos hexes de cualquier unidad Aliada (18.5).
- g) Efectúa el Combate en la Orilla del Agua (18.6).
- h) Todas las unidades desembarcadas sobrevivientes y los líderes que no están en ZOC enemiga puede moverse un hex, y las compañías pueden transformarse en batallones (18.7).
- i) Mueve cada unidad y/o líder superviviente del recuadro de la Segunda Oleada al hex de playa conectado al recuadro de la Segunda Oleada.
- j) Tira el dado en la Tabla de Pérdidas del Desembarco para cada unidad (excepto los HQ y los líderes) que acaba de ser colocada en un hex de playa dentro de

dos hexes de cualquier unidad Aliada (18.5).

- k) Efectúa el Combate en la Orilla del Agua (18.6).
- l) Todas las unidades desembarcadas sobrevivientes y líderes que se movieron desde los recuadros de la Segunda Oleada en esta fase y no están en ZOC enemiga puede mover un hex, y las compañías pueden transformarse en batallones.

4.23 Fase de Aterrizaje Aerotransportado (saltar durante los turnos del Mediodía y Nocturnos)

- a) Cancela todos los saltos aerotransportados preplaneados para este turno si el tiempo es Lluvioso. Si el tiempo no es Lluvioso, el jugador del Eje puede cancelar cualquier salto preplaneado para este turno si lo desea o no, como prefiera (19.35).
- b) Coloca todos los marcadores de zona de salto previstos para tomar tierra en este turno (que no hayan sido cancelados) en sus hexes asignados. Tira el dado para cada uno en la Tabla de Salto para ver si se dispersa y muévelo al hex que resulte si es que ocurre (19.41).
- c) Disuelve todos los batallones de paracaidistas previstos para saltar en este turno en sus compañías que los componen (salvo que su salto haya sido cancelado). Coloca todas las unidades asignadas a cada serie (19.2) en su posición preplaneada en relación con su marcador de zona de salto. Cancela los saltos de cualquier serie situada en hexes del océano (19.43). Tira el dado para cada serie restante (y posiblemente para cada compañía en la serie) en la Tabla de Salto para ver si se dispersa y muévela al hex que resulta, si es que eso ocurre (19.44). Elimina cualquier unidad que termina en un hex de Océano (19.45).
- d) Tira un dado y consulta la Tabla de Pérdidas Aerotransportadas para cada compañía sobreviviente que se lanzó en este turno (19.46).

- e) Efectúa el combate entre las unidades del Eje que aterrizan en hexes ocupados por el enemigo y las unidades Aliadas en dichos hexes (19.5).
- f) Todas las unidades supervivientes que se han lanzado en este turno y no han caído en el mismo hex o ZOC de una unidad Aliada, pueden mover un hex (19.6). Las compañías del mismo batallón que terminan en el mismo hex pueden transformarse en su ficha de batallón (13.2).

4.24 Fase de Movimiento del Eje

- a) El jugador del Eje disuelve cualquier batallón elegible que desee (13.1).
- b) Las unidades del Eje Elegibles que no se han lanzado en paracaídas o han hecho un desembarco anfibio en este turno, pueden efectuar el movimiento estratégico (6.2).
- c) Las unidades del Eje que no se han lanzado en paracaídas, han hecho un desembarco anfibio o han usado el movimiento estratégico en este turno, pueden moverse utilizando el movimiento táctico ("normal").
- d) Algunos o todos los barcos de guerra pueden moverse si se desea (16.71).
- e) Las unidades de tierra del Eje que no se han lanzado en paracaídas, han hecho un desembarco anfibio o han usado el movimiento estratégico o táctico y que están en un hex de ZOC enemigo, pueden usar el movimiento de infiltración para moverse a otro hex de ZOC enemigo (6.4).
- f) El jugador del Eje puede colocar las unidades italianas aerotransportadas que aún no han entrado en el juego en los aeródromos Controlados por el Eje que no estén adyacentes a ninguna unidad Aliada (16.1; salta este paso en los turnos Lluviosos y Nocturnos).
- g) Las unidades Aliadas antiaéreas dentro del alcance, pueden disparar a las unidades aerotransportadas que acaban de tomar tierra (16.12).

- h) El jugador del Eje convierte en batallones disponibles las compañías disueltas en el mismo hex, si lo desea (13.2).

4.25 Fase de Combate del Eje.

- a) El jugador del Eje coloca los marcadores de apoyo aéreo, de la artillería y de barcos de guerra en los hexes que están siendo atacados o bombardeados (9.2).
- b) Resuelve todos los bombardeos del Eje (10.1).
- c) El jugador del Eje efectúa los ataques en hexes individuales con unidades elegibles en el orden que desee (9.3), y realiza cualquier retirada (9.6) y avance después del combate (9.8).
- d) Las unidades del Eje desorganizadas y desmoralizadas pueden recuperarse (11.5).

4.26 Fase de Penetración del Eje

Resuelve todos los intentos de combate de penetración para las unidades del Eje (10.3).

4.3 Turno del jugador Aliado

Una vez que la fase de Ruptura del Eje se ha completado, el jugador Aliado lleva a cabo su propio turno de jugador, siguiendo la secuencia exacta indicada a continuación:

4.31 Fase de Estado Aliado

- a) Determina el estado de suministros de todas las unidades Aliadas (salta este paso el 29 de junio en los turnos AM y del Mediodía).
- b) Coloca los marcadores de "Sin Suministros" sobre las unidades desabastecidas Aliadas, y retíralos de las unidades abastecidas Aliadas (salta este paso el 29 de junio en los turnos AM y del Mediodía).
- c) Reparte Municiones a las unidades de artillería abastecidas Aliadas.
- d) Coloca a los Líderes Aliados que están en el recuadro del turno actual del casillero de registro de turnos, en el tablero, en el mismo hex con un HQ Aliado o

con cualquier unidad de infantería Aliada si el HQ ha sido eliminado (14.43).

4.32 Fase de Movimiento Aliado

- a) El jugador Aliado disuelve cualquier batallón elegible que desee.
- b) Las unidades elegibles Aliadas efectúan el movimiento estratégico.
- c) Las unidades Aliadas que no usaron el movimiento estratégico pueden moverse utilizando el movimiento táctico ("normal").
- d) Las unidades Aliadas que no se han movido aún y que están en un hex de ZOC enemigo, pueden usar el movimiento de infiltración para moverse a otro hex de ZOC enemigo.
- e) El jugador Aliado convierte en batallones disponibles las compañías disueltas en el mismo hex, si lo desea.

4.33 Fase de Combate Aliado

- a) El jugador Aliado coloca su marcador de apoyo de artillería en cualquier hex que desee atacar o bombardear.
- b) Resuelve cualquier bombardeo Aliado.
- c) El jugador Aliado efectúa ataques en hexes individuales en el orden que desee, y realiza cualquier retirada y avance después del combate.
- d) Las unidades desorganizadas y desmoralizadas Aliadas pueden recuperarse.

4.34 Fase de Penetración Aliada

Resuelve todos los intentos de combate de penetración para las unidades Aliadas.

4.4 Final de Turno

4.41 Fase de Rendición

El jugador Aliado tira dos dados para ver si Malta se rinde o si el Eje suspende la invasión (20.3). Si Malta se rinde, acaba el juego inmediatamente con una victoria del Eje, y si el Eje suspende la invasión, acaba el juego inmediatamente con una victoria Aliada. Si no ocurre ni lo uno ni lo otro, el juego sigue. Si Malta no se rinde al final del último turno del escenario, el juego acaba con una victoria Aliada.

4.42 Fase de Transición de Turno

Gira todas las unidades lateralmente para colocarlas nuevamente derechas, y avanza el marcador de turnos al siguiente recuadro en el casillero de registro de turnos. Si el siguiente turno es un turno de AM, avanza el marcador de Día hasta el día siguiente en el casillero de día y comienza con el Segmento Inicial de ese día. Si el siguiente turno no es un turno de AM, comienza el siguiente turno de jugador del Eje.

5.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)

Las zonas de Control (ZOC) representan la influencia de una unidad sobre su vecindad inmediata. Cada unidad que es capaz de ejercer una ZOC lo hace así en los seis hexes adyacentes. La excepción son los lados de hex a través de los cuales la unidad no puede moverse; las unidades no ejercen una ZOC en hexes en los que son incapaces de moverse desde su hex actual. Por ejemplo, todas las unidades pueden ejercer una ZOC a través de un lado de hex de un riachuelo (*Creek*), sólo las unidades de a Pie pueden ejercer una ZOC a través de un lado de hex de riachuelo con elevación (*Creek with Rise*), (salvo que el lado del hex sea cruzado por una carretera), y ninguna unidad puede ejercer una ZOC a través de un lado de hex que sea todo de océano.

5.1 Unidades que Ejercen ZOC

Un hex ejerce una ZOC si contiene cualquiera de lo siguiente:

- Una Plaza Fuerte.
- Una o varias unidades que no sean de artillería cuya fuerza de ataque total sea de 3 o más.
- Una o varias unidades de artillería preparadas con municiones.

5.2 Efectos de la ZOC

Las unidades no pueden trazar el suministro a través de hexes que contienen una ZOC enemiga (Excepción: 5.3). Esto cuesta MPs adicionales para entrar o abandonar cada hex de la ZOC enemiga de esta manera:

	Entrar	Salir
Unidades de a Pie	+2	+2
Unidades Motorizadas	+3	+3
Unidades Mecanizadas	+2	+1

Una unidad debe dejar de moverse cuando entra en una ZOC enemiga. Una unidad no puede entrar o dejar una ZOC enemiga si al hacerlo excediera su concesión de movimiento, salvo que mueva solamente un hex para su movimiento entero. Las unidades no pueden moverse directamente desde un hex de una ZOC enemiga a otra excepto por medio de usar el movimiento de infiltración (6.4). Estas reglas no se aplican al avance y la retirada después del combate - los efectos de la ZOC sobre el avance y la retirada se explica en las secciones de las reglas (9.6 y 9.8).

5.3 La ZOC y las Unidades Amigas

La presencia de una o varias unidades amigas en un hex no anula la ZOC enemiga en el hex. Sin embargo, las unidades pueden trazar rutas de suministro hacia o a través de hexes ocupados por unidades amigas que contienen una ZOC enemiga (8.2), y pueden trasladar marcadores de zona de salto hacia o a través de hexes ocupados-amigos que están en una ZOC enemiga (19.13).

5.4 La ZOC y la Artillería

Las unidades de artillería pueden estar enganchadas al armón, pero no preparadas para disparar, en una ZOC enemiga (12.4). Todos los demás efectos normales de la ZOC aplican también a las unidades de artillería móviles.

6.0 MOVIMIENTO

Durante la fase de movimiento, cada unidad de tierra activa con una concesión de movimiento puede moverse. Algunas restricciones se aplican por el tipo de unidad, estado de suministros, terreno, ZOC enemiga, estado de enganchada/preparada, y si realmente la unidad ha efectuado un desembarco anfibio o un salto aerotransportado en este turno. Los Líderes amigos pueden dar pluses de movimiento a unidades con las concesiones de movimiento de 1 o más (14.1). Cada unidad que es elegible para moverse puede gastar su concesión de movimiento entera para

moverse en cada turno. Cada unidad tiene una clase de movimiento: A Pie, Motorizado o Mecanizado (2.1).

6.1 Procedimiento

El jugador activo mueve sus unidades una por una desde un hex al hex adyacente, gastando puntos de movimiento (MPs) de la concesión de movimiento de la unidad para cada hex entrado según los gastos de movimiento para la clase de movimiento de la unidad en la TEC. Los gastos de movimiento pueden variar dependiendo de si la unidad usa el movimiento estratégico (6.2) o el movimiento táctico (6.3). Las unidades que usan el movimiento de infiltración gastan su concesión de movimiento entera para mover solamente un hex (6.4).

6.11. Si un hex contiene más de un tipo de terreno, la unidad que se mueve paga el coste de MP para entrar en el tipo más caro de terreno en el hex, pero no para los demás (ver la TEC). La excepción a lo anterior es si una unidad entra en el hex cruzando un lado de hex que tiene una carretera, o si el hex entrado contiene un pueblo o una ciudad. En esos casos, la unidad paga el coste de la carretera, el pueblo o la ciudad (respectivamente). Si una unidad entra en un hex de pueblo o ciudad por una carretera, se paga el coste de movimiento de la carretera.

6.12. Los gastos de movimiento varían según la clase de movimiento de la unidad. Las unidades mecanizadas pagan los gastos bajo la columna "Mech" en la Tabla de Efectos del Terreno (TEC), las unidades motorizadas pagan los gastos bajo la columna "Mot", y las unidades de a pie pagan los gastos bajo la columna "de a Pie".

6.2 Movimiento Estratégico

Una unidad puede usar el movimiento estratégico si no está dentro de dos hexes de ninguna unidad de tierra enemiga durante su fase de movimiento. Las unidades que comienzan su fase de movimiento dentro de dos hexes de al menos una unidad enemiga o se mueven hacia dentro de dos hexes de cualquier unidad enemiga no pueden usar el movimiento estratégico durante ninguna parte de su fase de movimiento. Las unidades que usan el movimiento estratégico pagan

los gastos de Movimiento Estratégicos indicados en la TEC en su columna de clase de movimiento (el número después de la barra inclinada). Si no hay ningún coste de movimiento estratégico indicado para un tipo de terreno, la unidad paga el coste de movimiento normal para entrar en ese tipo de terreno incluso cuando esté usando el movimiento estratégico. Las unidades que usan el movimiento estratégico, se mueven antes que todas las demás unidades, y sólo pueden entrar en los hexes que eran controlados-amigos al principio de la fase de movimiento.

6.3 Movimiento Táctico (Normal)

Las unidades que no usan el movimiento estratégico usan el movimiento táctico o "normal" (Excepción: El Movimiento de Infiltración, 6.4), y pagan los gastos de movimiento normales indicados en la el TEC en su columna de clase de movimiento (el número antes de la barra inclinada, o el único número si no hay ninguna barra inclinada).

6.4 Movimiento de Infiltración

Una unidad puede intentar moverse directamente desde un hex que está en una ZOC enemiga a otro hex en ZOC enemiga, con el coste de todos sus puntos de movimiento. Esto se llama Infiltración. Las unidades con una concesión de movimiento de cero no pueden realizar el movimiento de infiltración.

6.41 Procedimiento:

La unidad debe comenzar su fase de movimiento en una ZOC enemiga y sólo puede usar el movimiento de infiltración para moverse hacia un hex adyacente que esté también en una ZOC enemiga. El jugador que intenta esto tira un dado para cada unidad que lo intenta y añade cualquiera de los modificadores aplicables que se indican a continuación:

- Añade el valor de la moral de la unidad.
- El hex de destino contiene una o varias unidades amigas: +2.
- Noche: +1.
- La unidad que se mueve es un Tanque: +1.

- La unidad que se mueve es Motorizada: -1.
- El hex de origen y el de destino están ambos adyacentes a uno o varios Fuertes ocupados por el enemigo, y no están destruidos: -2

Con un resultado modificado de 9 o más, el intento ha tenido éxito. Con un resultado modificado de 8 o menos la unidad permanece en el lugar y queda desorganizada (11.3).

6.42 Líderes

Los líderes que desean realizar el movimiento de infiltración deben ser asignados a una unidad que intenta la infiltración. El que lo controla, tira un dado para el líder y la unidad, que tienen éxito o fallan juntos.

6.5 Restricciones

6.51. Para obtener la ventaja del movimiento por carretera, el movimiento debe ser a través de un lado de hex que tiene una carretera, no simplemente hacia o fuera de un hex que la tenga.

6.52. Las unidades no pueden entrar en hexes en los que haya una o varias unidades enemigas salvo que el hex sólo tenga a líderes, cañones de costa, y/o unidades con una fuerza de defensa de cero. En estos casos la unidad o unidades que se mueve(n) puede(n) entrar en el hex ocupado por el enemigo y todas las unidades enemigas allí resultan eliminadas. El jugador enemigo entonces tira dos dados para cada uno de sus líderes en el hex (si hay alguno). Con un resultado de 7 o menos el líder es eliminado (14.4). Con cualquier otro resultado el líder se coloca en el recuadro del día siguiente en el Registro de Turnos y llega al mismo hex que el HQ de su formación durante el siguiente Segmento Inicial. Si el HQ de la formación del líder ha sido eliminado o aún no ha vuelto al mapa, colócalo en el mismo hex con cualquier unidad amiga.

6.53. Las unidades con una concesión de movimiento de cero no pueden moverse. Cada unidad con una concesión de movimiento de 1 o más no puede exceder su concesión de movimiento en ningún turno (después de cualquier modificación por líderes y suministros), a no ser que mueva solamente un hex para el turno entero. Una

unidad con una concesión de movimiento de 1 o más siempre puede mover un total de un hex con el coste de su concesión de movimiento entera, sin importar el coste del terreno para entrar en el hex (salvo que el terreno sea infranqueable para esa unidad). Nota que las retiradas (9.6) y avances después del combate (9.8) no cuentan para la concesión de movimiento de una unidad, pero que las unidades con una concesión de movimiento de cero no pueden avanzar o retirarse después del combate.

6.54. Las unidades del Eje no pueden moverse en la Fase de Movimiento del Eje del mismo turno en el que llevan a cabo un salto aerotransportado o desembarco anfibio.

6.6 Artillería

La artillería sólo puede disparar (en términos del juego, bombardear o efectuar el apoyo ofensivo o defensivo) cuando está sobre su lado "preparado". La artillería sólo puede moverse cuando está sobre su lado "enganchado". Cambiar de uno a otro lado, cuesta puntos de movimiento, así:

- Artillería Paracaidista y en Planeador: 2 MPs para enganchar o preparar.
- Todas las demás: 2 MPs para enganchar, todos los MPs para preparar.

Durante la fase de movimiento, una unidad de artillería activa a la que le quedan puntos de movimiento después de enganchar, puede moverse, y una unidad de artillería activa que se mueve y todavía tiene bastantes puntos de movimiento para preparar, puede preparar.¹

6.7 Movimiento Nocturno

6.71. Cuando se mueve de noche, cualquier unidad que mueve más de la mitad de su concesión de movimiento (después de cualquier modificador; redondea cualquier fracción hacia arriba), queda desorganizada, incluso si sólo mueve un hex (Excepción: 6.72). Si la unidad ya está desorganizada, se convierte en desmoralizada (11.4). Las unidades desmoralizadas que se mueven de noche no sufren ningún efecto negativo suplementario, pero sólo pueden mover hasta la

¹ Evidentemente, sólo la Artillería Paracaidista o en Planeador puede hacer eso. (N del T)

mitad de su concesión de movimiento (redondea cualquier fracción hacia arriba).

6.72. una unidad de artillería puede exceder la mitad de su concesión de movimiento de noche sin sufrir desorganización, si todo lo que hace es enganchar o preparar y no se mueve.

7.0 APILAMIENTO

Más de una unidad amiga puede ocupar el mismo hex. Esto se llama "apilamiento".

7.1 Límites

Un máximo de cuatro fichas de batallón pueden apilarse juntas en el mismo hex (los restos son la excepción). Cada compañía o resto (1.2) cuenta como medio batallón para objetivos de apilamiento. Además, una unidad HQ puede apilarse en un hex superando el límite de cuatro batallones. Los líderes, cañones de costa y unidades de la milicia no se cuentan para el límite de apilamiento.

7.2 Restricciones

Las restricciones de apilamiento se aplican al final de cada fase. Esto significa que cualquier número de unidades puede pasar por un hex durante una fase. Las unidades que excedan el límite al final de cualquier fase son eliminadas (a opción del jugador enemigo).

7.3 Retirada y Apilamiento

Siempre que sea posible, las unidades que se retiran deben moverse hacia hexes elegibles para la retirada (9.61) donde no violarán los límites de apilamiento (7.1). Si esto no es posible, las unidades pueden retirarse más lejos, pero sólo lo que sea necesario para alcanzar hexes elegibles para la retirada donde no violarán los límites de apilamiento.

8.0 SUMINISTROS

Para funcionar plenamente, las unidades deben estar abastecidas. El suministro para todas las unidades activas (incluyendo el cuartel general) se determina en la fase de estado del jugador que las controla. Estar sin

municiones no hace que una unidad de artillería esté desabastecida; solamente está sin municiones y es incapaz de proporcionar el apoyo ofensivo o defensivo o bombardear (12.5).

8.1 Suministro de Unidades

Para estar abastecida, una unidad debe ser capaz de trazar una ruta de suministros (8.2) al cuartel general de su formación, y el HQ en sí mismo, debe estar abastecido (Excepciones: 8.52, 8.53).

8.11 Suministro de HQ

Para estar abastecido, un HQ debe trazar una ruta de suministros sin obstáculos a cualquier fuente de suministros amiga (8.5). Un HQ que no puede hacer esto durante la fase de estado del jugador que lo controla, está desabastecido y se marca con un marcador de "Sin Suministros".

8.12 Suministro de Unidad

Las unidades que pueden trazar una ruta de suministros al HQ de su propia formación están abastecidas, mientras el HQ, en sí mismo esté abastecido (8.11). Las unidades que no pueden trazar una ruta de suministros al HQ de su formación están desabastecidas, y se marcan con los marcadores de "Sin Suministros" (Excepciones: 8.52, 8.53). Por lo tanto, así es como están las unidades del Eje que pertenecen a una formación cuyo HQ aún no ha tomado tierra (Excepción: 8.53). Los HQs en las Caja de "Acercamiento a la Playa" (*Follow-up*) o en la Caja de Disolución no pueden abastecer a unidades. Si el HQ de una formación es eliminado, todas las unidades de esa formación estarán desabastecidas para el resto del juego salvo que y hasta que el HQ vuelva al juego (16.82).

8.13 Suministro Recuperado

Todas las unidades activas y HQs desabastecidos que puedan trazar satisfactoriamente una ruta de suministros (como se ha explicado antes) durante la fase de estado del jugador que las controla vuelven a estar abastecidas. Quita los marcadores de "Sin Suministros" en ese momento.

8.2 Rutas de Suministros

Cada ruta de suministros puede ser de hasta 12 hexes de larga. No pueden entrar en hexes que tengan una o varias unidades

enemigas o en hexes vacíos que sean una ZOC enemiga, y no pueden cruzar lados de hex que sean de todo-oceano. Pueden entrar en hexes con una ZOC enemiga pero en los que haya una o varias unidades amigas.

8.3 Efectos de estar Sin Suministros

8.31. Reduce la fuerza de ataque de cada unidad desabastecida en 1. La Fuerza de Ataque no puede reducirse por debajo de 1 de este modo. Las fuerzas de defensa no resultan afectadas, y las unidades con una fuerza de ataque de cero, tampoco son afectadas.

8.32. Reduce la fuerza de apoyo ofensiva y defensiva de cada unidad de artillería desabastecida en 1, pero nunca a menos de 1.

8.33. Reduce la concesión de movimiento de cada unidad desabastecida motorizada o mecanizada en dos (pero nunca a menos de 1). La concesión de movimiento de las unidades de a pie desabastecidas no resulta afectada.

8.4 Suministros y Moral

Los efectos de desorganización y desmoralización son acumulativos con los efectos de estar desabastecidos. Es decir, si una unidad está tanto desabastecida como desmoralizada, parte por la mitad su fuerza de ataque y defensa y luego aplica una penalización añadida de -1 a su fuerza de ataque (después de haberla dividido por la mitad, no antes).

8.5 Fuentes de Suministros

8.51 Del Eje

El HQ de la 80ª División italiana (aerotransportada) puede usar cualquier aeródromo Controlado por el Eje como una fuente de suministros (no solamente el aeródromo en el que tomó tierra). Cada marcador de zona de salto del Eje actúa como una fuente de suministros para el HQ de la formación del marcador de la zona de salto. Además, cada HQ del Eje puede usar cada hex de playa Controlado por el Eje como una fuente de suministros **SI** una o varias unidades del Eje desembarcaron realmente allí en algún momento anterior durante el juego (el jugador del Eje mantiene un registro de cada hex de

playa donde las unidades del Eje han desembarcado).

8.52. Aliadas

Cada hex de ciudad Aliado-Controlado y cada hex de fuerte no destruido pueden actuar como una fuente de suministros para el Cuartel General Aliado. Además, las unidades Aliadas siempre están abastecidas cuando ocupan un hex en o adyacente a una ciudad o fuerte no destruido (no tienen que trazar una ruta de suministros a su HQ en este caso).

8.53 Suministro Automático

Todas las unidades están automáticamente abastecidas el 29 de junio en los turnos de AM y del Mediodía. Todas las unidades aerotransportadas están automáticamente abastecidas en el turno en el que saltan, y todas las unidades que efectúan un desembarco anfibio están automáticamente abastecidas en el turno en el que desembarcan.

9.0 COMBATE

Durante la Fase de Combate, las unidades activas pueden atacar a unidades enemigas adyacentes, y la artillería y los barcos de guerra pueden bombardear a unidades enemigas o llevar a cabo el fuego de apoyo ofensivo y/o defensivo a unidades amigas. El ataque siempre es voluntario. Una unidad nunca está obligada a atacar (Excepciones: Combate en la Orilla del Agua y combate en oposición a los aterrizajes aerotransportados; 18.6 y 19.5).

9.1 Límites en el Combate

9.11. Las unidades de tierra, a diferencia de la artillería y los barcos de guerra sólo pueden atacar a unidades enemigas en los hexes que están adyacentes a ellas. La artillería y los barcos de guerra pueden disparar a unidades dentro de su alcance.

9.12. Cada unidad puede atacar sólo un hex ocupado por el enemigo por fase de combate, y cada hex ocupado por el enemigo debe ser atacado separadamente. Un jugador no puede hacer una tirada del dado para atacar a dos o más hexes a la vez (Excepción: Las unidades del Eje que atacan en Combate a la Orilla del Agua, 18.62).

9.13. Cada unidad atacante sólo puede atacar una vez por fase de combate. El combate de penetración ocurre en una fase diferente, y las unidades que atacaron en la fase de combate pueden atacar otra vez en el combate de penetración si reúnen los requisitos de elegibilidad (10.3).

9.14. Todas las unidades apiladas juntas deben ser atacadas en el mismo ataque - no es posible atacar a las unidades por separado en el mismo hex.

9.15. Las unidades no pueden atacar hexes desocupados o hexes que sólo tengan cañones de costa, líderes enemigos y/o unidades enemigas con una fuerza de defensa de cero (para ganar un avance después del combate). Sin embargo, las unidades pueden moverse, avanzar o retirarse hacia tales hexes y al hacerlo así, destruir a las unidades ya mencionadas (6.52).

9.16. Las unidades Activas que se lanzaron en paracaídas o hicieron un desembarco anfibio en este turno no pueden atacar en la fase de combate (sólo pueden atacar a las unidades en el hex en el que saltaron por 19.5 o participar en el Combate a la Orilla del Agua por 18.6). Cualquier unidad de artillería aerotransportada que tomó tierra en un aeródromo en este turno no puede efectuar el fuego de apoyo o bombardear en este turno (16.13). Todas las susodichas unidades pueden defenderse normalmente si son atacadas.

9.2 Prepararse para la Batalla

Antes de la resolución de cualquier combate en la Fase de Combate, los jugadores realizan los siguientes pasos en el orden exacto indicado a continuación:

- a) El jugador activo coloca cualquiera de sus marcadores de apoyo de artillería disponibles, marcadores de apoyo de barcos de guerra y marcadores de apoyo aéreo que desee en los hexes que van a ser atacados o bombardeados (los marcadores de barcos de guerra y de apoyo aéreo no pueden utilizarse en turnos nocturnos).
- b) El jugador inactivo coloca cualquiera de sus marcadores disponibles de artillería y de apoyo de barcos de guerra que desee en los hexes en los que tiene sus unida-

des (los marcadores de apoyo aéreo no pueden utilizarse en defensa).

- c) El jugador activo resuelve todos los bombardeos (10.1).

9.3 Procedimiento

Una vez que la artillería y el apoyo aéreo han sido asignados y todos los bombardeos resueltos, el jugador activo resuelve los ataques en los hexes individuales uno por uno en el orden que prefiera, usando el siguiente procedimiento (no tiene que designar de antemano qué hexes serán atacados). Lleva a cabo cada paso indicado a continuación en el orden exacto mostrado:

- a) El jugador activo designa cuáles de sus unidades y líderes atacan el hex.
- b) Suma el total de las fuerzas de ataque de todas las unidades atacantes y aplica cualquier modificador (9.91). Añade la fuerza de apoyo ofensiva de cualquier unidad de artillería de apoyo o barcos de guerra al total modificado (Excepciones: 12.21, 16.73, 16.74).
- c) Suma el total de las fuerzas de defensa de todas las unidades defensoras y aplica cualquier modificador. Añade la fuerza de apoyo defensiva de cualquier artillería de apoyo o barcos de guerra al total modificado.
- d) Divide el total de la fuerza de ataque modificada entre el total de la fuerza de defensa modificada para determinar las probabilidades básicas del combate. Redondea el resultado hacia abajo a las probabilidades de número entero más cercano (por ejemplo, una fuerza de ataque de 16 contra una fuerza de defensa de 4 es 4:1, pero 15 contra 4 es sólo 3:1). Nota que puede que no coincida con una columna en la Tabla de Resultados del Combate -CRT- (no redondees las probabilidades a una columna de la CRT en este momento).
- e) Una vez que las probabilidades básicas del combate han sido determinadas, aplica cualquier modificador a las probabilidades (9.92). Cada modificador de +1 o -1 aumenta o reduce el nivel de probabilidades un número entero (por ejemplo, un modificador de +1 cambiaría unas probabilidades de 1:3 a 1:2, y cambiaría unas probabilidades de 3:1 a

4:1). Las probabilidades después de todos los modificadores, son las probabilidades finales del combate. Tira el dado para las Comunicaciones para cualquier barco de guerra que proporciona el apoyo ofensivo o defensivo, y calcula de nuevo las probabilidades finales si algún buque de guerra falla su tirada de Comunicaciones (16.73).

- f) Determina la línea de terreno en la Tabla de Resultados de Combate para usarla según sea el terreno ocupado por la(s) unidad(es) defensora(s). Usa la línea de terreno que corresponde al tipo de terreno en el hex defensor que sea más favorable al defensor. Nota que las unidades siempre usan la Línea de Ataque Nocturno en todos los turnos nocturnos, sin tener en cuenta el tipo de terreno del hex defensor.
- g) Determina la columna que tiene que utilizarse de acuerdo con las probabilidades finales del combate en la línea de terreno apropiada. Nota que si las probabilidades finales del combate no coinciden con ninguna columna en la CRT; en este caso, redondea hacia abajo a la siguiente columna de probabilidades por debajo de las probabilidades finales del combate (por ejemplo, si las probabilidades finales del combate son 7:1, usa la columna 6:1). Si las probabilidades finales del combate son inferiores que la columna de probabilidades mínima para el terreno ocupado por el defensor, cancela el ataque (las unidades atacantes no pueden atacar a otro hex en su lugar; Excepción: Oposición a los Aterrizajes, 19.5). Si las probabilidades finales del combate son mayores que la columna de probabilidades más alta en la CRT para el terreno ocupado por el defensor, resuelve el ataque en la columna de probabilidades más alta.
- h) Una vez que el jugador activo ha determinado la columna de probabilidades y la línea de terreno que tiene que usar, tira dos dados y consulta la CRT. Cruza el resultado de los dados con la columna de probabilidades final para determinar los resultados del combate (9.4). Aplica los resultados del combate al defensor (si es que hay alguno) y al atacante (si hay alguno) inmediatamente, con las unidades encajando las pérdidas de paso antes de que las unidades sobrevivientes se retiren. Reduce el número de impactos sufri-

dos por el defensor en uno si las unidades defensoras ocupan un hex de fuerte (9.94).

- i) Resuelve cualquier retirada (9.6) y avanza después del combate (9.8).
- j) Quita todos los marcadores de apoyo de la artillería y de barcos de guerra implicados en el combate actual del tablero y gasta municiones (12.51).

Una vez que todo lo anterior se ha completado, sigue con el ataque contra el siguiente hex.

9.4 Resultados del Combate

Los resultados del combate se dan en forma de un número, una letra, o ambos. El número y/o la letra a la izquierda de la barra inclinada, son el resultado del combate contra el atacante, y los que están a la derecha de la barra inclinada son el resultado del combate contra el defensor.

9.41. Si el resultado del combate de un jugador incluye una "D", todas sus unidades en el combate quedan Desorganizadas (11.3), y cada una de sus unidades en el combate que ya estaban desorganizadas, quedan Desmoralizadas (11.4). Si el resultado del combate de un jugador incluye una "Z", todas sus unidades en el combate quedan desmoralizadas, y cada una de sus unidades en el combate que ya estaban desmoralizadas, reciben la pérdida de un paso (9.5). Coloca los marcadores de desorganizado o desmoralizado sobre las unidades afectadas.

9.42. Si el resultado del combate de un jugador incluye un número, su bando en el combate sufre ese número de impactos y debe perder un número de pasos igual a la mitad de los impactos recibidos. El jugador que las controla, escoge qué unidades específicas en el combate reciben la pérdida de pasos. Entonces sus unidades sobrevivientes en el combate deben retirarse un número de hexes igual a los impactos restantes que no fueron contados como pérdidas de paso (9.6). Si todas las unidades del jugador en la batalla son eliminadas y todavía quedan impactos pendientes que deberían haberse contado como pérdida de pasos (no como retiradas), reduce los impactos sobre las unidades enemigas en el combate en uno.

9.43. Al dividir por la mitad el número de impactos que un bando recibe en el combate para determinar el número de pérdidas de paso que deben recibir sus unidades, redondea las fracciones hacia abajo para el defensor y hacia arriba para el atacante. Esto significa que si el defensor recibe solamente un impacto, puede retirarse un hex y no recibir ninguna pérdida de paso, mientras que si el atacante recibe un impacto, debe recibir una pérdida de paso y no puede retirarse.

9.5 Pérdidas de Paso

Cuando una unidad de tamaño de batallón sufre una pérdida de paso, gira su ficha a su lado inverso. Si ya estaba sobre su lado inverso, sustitúyela por la ficha que muestra al batallón en el siguiente nivel de fuerza inferior. Si el batallón muestra su nivel de fuerza más bajo cuando recibe la pérdida de un paso, elimínalo. Cuando una unidad de tamaño de compañía sufre una pérdida de paso, elimínala (incluso si está sobre su lado de fuerza plena en ese momento). El jugador que las controla, escoge cuál de sus unidades en el combate reciben pérdidas de paso.

9.51 Orden de Daño

El jugador que recibe más impactos en el combate debe recibir las pérdidas de paso primero. Si ambos jugadores sufren el mismo número de impactos, el defensor debe recibir las pérdidas de paso primero.

9.52 Restricciones

Los pasos eliminados en el combate sólo pueden ser recibidos por las unidades de tierra en el hex (o hexes) atacante(s) y el hex defensor. No pueden recibirse en la artillería o los barcos de guerra que están disparando desde hexes que no están adyacentes al hex defensor, tampoco pueden recibirse en los marcadores de apoyo aéreo.

9.6 Retiradas

La retirada como parte del resultado del combate (9.6) es el número de hexes que las unidades afectadas deben retirarse (Excepción: 9.7). Si el jugador defensor sufre un resultado de retirada, todas sus unidades sobrevivientes en el combate deben retirarse (Excepciones: 9.63, 9.71). Si el jugador

atacante sufre un resultado de retirada, sólo sus unidades sobrevivientes que en realidad atacaron deben retirarse, aunque otras unidades apiladas con las unidades atacantes también pueden retirarse si lo desea el jugador atacante (Excepción: 9.63). Las unidades defensoras siempre se retiran primero.

9.61. Las unidades deben retirarse a un hex del primer tipo indicado si es posible, y si no es posible, se retiran a un hex del segundo tipo, etc.:

- 1) Al hex más cercano que no esté en una ZOC enemiga (5.0).
- 2) Al hex más cercano que esté un hex más lejos de todas las unidades enemigas implicadas en el combate.
- 3) Al hex amigo-ocupado más cercano que contiene una ZOC enemiga.
- 4) Al hex vacío más cercano en una ZOC enemiga.

Ninguna unidad puede retirarse hacia un hex en el que haya una o varias unidades enemigas (excepto los hexes en los que solamente hay cañones de costa, líderes enemigos y/o unidades enemigas con una fuerza de defensa de cero), o hacia un terreno en el que la unidad no puede entrar con el movimiento normal. Si una unidad que tiene que retirarse no puede retirarse hacia uno de los cuatro tipos elegibles de hexes indicados anteriormente, es eliminada.

9.62. Si más de una unidad apilada en el mismo hex se retira, entonces la pila entera en retirada se retira a la vez (no retires las unidades individualmente). Las pilas de unidades que se retiran, pierden un paso (el jugador que las controla escoge a la unidad que pierde el paso) por cada hex en el que entre en la retirada y que contenga una ZOC enemiga (aunque esté ocupado por unidades amigas).

9.63. Las unidades con una concesión de movimiento de cero no pueden retirarse, y si se requiere que se retiren, deben resistir en su puesto (no se necesita tirar el dado, 9.7).

9.7 Resistir en su Puesto

Uno u otro jugador puede intentar resistir en su puesto en lugar de retirarse.

9.71 Procedimiento.

Para intentar resistir en su puesto, el jugador tira un dado después de recibir las pérdidas de paso, pero antes de aplicar cualquier resultado de desorganización o desmoralización. Resta uno del dado para las unidades apiladas en el mismo hex (NO en un hex adyacente) con el líder de su formación. Las unidades con una moral actual mayor que el resultado del dado no se retiran y deben recibir todos los impactos restantes que su bando ha sufrido en este combate como pérdidas de paso (el jugador que las controla, elige de entre las unidades que resisten en su puesto, las que reciben las pérdidas de paso). Las unidades con una moral actual menor que o igual al resultado del dado, deben retirarse normalmente. Esto significa que algunas unidades atacantes o defensoras en el mismo combate pueden retirarse mientras que otras resisten en su puesto. Las unidades atacantes que resisten satisfactoriamente en su puesto, pueden avanzar después del combate si todas las unidades defensoras han sido eliminadas o se han retirado del hex defensor (9.8, Excepción 9.72).

9.72 Restricciones

Las unidades con una concesión de movimiento de cero deben resistir en su puesto si tienen que retirarse (no se necesita la tirada del dado), y no pueden avanzar después del combate.

9.8 Avance Después del Combate

Si todas las unidades defensoras desocupan un hex (porque se retiran o son eliminadas, o ambas cosas), las unidades atacantes pueden avanzar hacia ese hex. Cuando las unidades atacantes se retiran, el defensor no puede avanzar. El avance es voluntario; no es obligatorio que las unidades avancen si no lo desean.

9.81 Unidades que Avanzan

Las unidades atacantes sobrevivientes que no se retiraron y que están en hexes adya-

centes al hex atacado, pueden avanzar. También lo pueden hacer las unidades y líderes apilados con ellos que no atacaron. Sin embargo, la artillería y las unidades con una concesión de movimiento de cero no pueden avanzar después del combate.

9.82 Longitud del Avance

Las unidades que avanzan, pueden avanzar un número de hexes igual a cualquiera de lo siguiente, (lo que sea mayor):

- El número de hexes que se retiró el defensor.
- El número de impactos que quedaron pendientes después de que un defensor fuera eliminado.
- Un hex.

Sin embargo, el número máximo de hexes que cada unidad puede avanzar está restringido por la clase de movimiento de la unidad y por el terreno en el hex atacado (9.86). Las unidades pueden avanzar un máximo de un hex por la noche. No es obligatorio que las unidades avancen el número máximo de hexes si el jugador que las controla no lo desea así.

9.83 Apilamiento

Las unidades que avanzan no pueden terminar su avance excediendo los límites de apilamiento (7.1).

9.84 Dirección

El primer hex del avance debe ser el hex atacado. Los hexes segundo y siguientes del avance son escogidos por el jugador atacante.

9.85 Las Zonas de Control

Las unidades pueden moverse directamente desde un hex de ZOC enemiga a otro mientras avanza, pero si lo hace así, reduce la longitud del avance en uno por cada hex de ZOC enemiga dejado durante el avance (pero nunca a menos de uno). Esta reducción se aplica incluso si el hex de ZOC enemiga abandonado está ocupado por una o varias unidades amigas.

Ejemplo: Un avance de 3 permite al atacante avanzar tres hexes (siempre que sean unidades mecanizadas o motorizadas, ver

9.86) **SI** no se sale de ninguna ZOC enemiga. Si se saliera de una ZOC enemiga, el avance quedaría reducido de 3 a 2 hexes.

9.86 Avance Máximo

Las unidades de a pie que no sean de artillería pueden avanzar un máximo de dos hexes por fase de combate. Las unidades motorizadas y mecanizadas pueden avanzar un máximo de tres hexes por fase de combate. Las unidades que atacan un fuerte o hex de ciudad sólo pueden avanzar hacia el hex atacado después del combate y no pueden avanzar más allá de allí. Las unidades pueden avanzar un máximo de un hex en los turnos nocturnos.

9.87 Restricciones

La artillería (incluso cuando está enganchada) y las unidades con una concesión de movimiento de cero no pueden avanzar después del combate. Las unidades nunca pueden avanzar hacia un hex en el que tienen prohibida la entrada durante la fase de movimiento (debido a la presencia de unidades enemigas o terreno prohibido). Las unidades pueden avanzar hacia un hex en el que podrían entrar durante el movimiento normal en el que hay solamente líderes enemigos, cañones de costa y/o unidades con una fuerza de defensa de cero (tales unidades son destruidas en ese momento, 6.52). Las unidades que saltan el paracaídas en un hex ocupado por el enemigo y sobreviven al combate que se produce a continuación con las unidades allí, no pueden avanzar después del combate (19.5). Las unidades pueden avanzar un máximo de un hex en los turnos nocturnos. Las unidades que atacan un hex de fuerte o de ciudad pueden avanzar hacia allí, pero no más allá de allí.

9.88 Elegibilidad para Penetración

Gira lateralmente a las unidades que avanzaron después del combate para indicar que son elegibles para hacer un intento de combate de penetración (10.3).

9.9 Modificadores de Combate

Todos los modificadores son acumulativos, pero una unidad puede o estar desorganizada o desmoralizada (no ambas cosas). Nota que los aumentos y disminuciones a menudo se cancelan los unos a los otros.

9.91 Modificadores para la Fuerza de Combate

Aumenta y/o disminuye la fuerza de combate de cada unidad por cualquier modificador que aplique de los que se indican a continuación (todos son acumulativos).

- **Desabastecido:** La fuerza de ataque, ofensiva y defensiva sufre un -1 (pero nunca a menos de 1).
- **Desorganizado:** La fuerza de ataque, ofensiva y defensiva sufre un -1 (pero nunca a menos de 2 para la artillería o a menos de 1 para las demás unidades).
- **Desmoralizado:** La fuerza de ataque y de defensa se parte por la mitad (redondeando cualquier fracción hacia arriba). La artillería no puede efectuar el fuego de apoyo ni bombardear.
- **Formaciones Mixtas:** La artillería del Eje (no los barcos de guerra) que utilizan el fuego de apoyo ofensivo o defensivo para unidades que son de otra formación, tienen su fuerza de apoyo partida por la mitad (redondea cualquier fracción hacia arriba).
- **Noche:** La fuerza de apoyo ofensivo y defensivo de la artillería se parte por la mitad.
- **Ciudad:** La fuerza de defensa total de todas las unidades defensoras en un hex de ciudad es el doble. La fuerza de apoyo ofensiva de fuego de la artillería contra un hex de ciudad se parte por la mitad (las fracciones redondeadas hacia arriba).
- **Pueblo:** La fuerza de apoyo del fuego ofensivo de la artillería contra un hex de pueblo se parte por la mitad (las fracciones redondeadas hacia arriba).
- **Fuerte:** La fuerza de defensa total de todas las unidades defensoras en un hex de fuerte es el doble.

9.92 Modificadores para las Probabilidades del Combate

Aumenta y/o disminuye las probabilidades del combate del ataque actual en la cifra indicada para cada modificador aplicable (todos son acumulativos):

- **Atacan Blindados:** El ataque incluye unidad(es) de tanques no desmoralizadas apiladas con al menos una unidad de in-

fantería, paracaidistas, marines, motocicletas o de ingenieros: **+2**.

- **Defienden Blindados:** La defensa incluye unidad(es) de tanques no desmoralizadas apiladas con al menos una unidad de infantería, paracaidistas, marines, motocicletas o de ingenieros: **-1**.
- **Ingenieros:** El defensor está en un hex de fuerte y cada hex atacante incluye al menos una unidad de ingenieros que ataca: **+1** (al menos la mitad de cualquier pérdida de pasos recibida por el bando atacante debe ser infligida a las unidades de ingenieros atacantes, salvo que todos los ingenieros sean eliminados; redondea las fracciones hacia arriba).
- **Envolvimiento:** Las unidades en cuatro o más hexes atacan al mismo hex defensor: **+1** (la artillería atacante no se cuenta).
- **Integridad del Atacante:** Todas las unidades del mismo regimiento de infantería o brigada están en el juego, no desmoralizadas y atacan al mismo hex: **+2** (Excepción: Restos, 9.95).
- **Integridad del Defensor:** Todas las unidades del mismo regimiento/brigada de infantería están en el juego, no desmoralizadas y defendiendo en el mismo hex: **-1** (Excepción: Restos, 9.95).
- **Formaciones Mixtas:** Unidades de más de una formación atacan al mismo hex: **-1**.
- **Moral:** Resta la moral media del defensor de la moral media del atacante y aumenta o disminuye las probabilidades en la diferencia. Los modificadores máximos para la moral son **+3** y **-2**.
- **Apoyo Aéreo:** **+1** por cada marcador de apoyo aéreo colocado en el hex defensor.
- **Mando:** Si un líder implicado saca con el dado un resultado igual a o menor que su valor táctico, las probabilidades del combate aumentan en uno atacando o disminuyen en uno defendiendo (14.2).

9.93 Modificadores a la Moral

- Desmoralizado: **-1**.

9.94 Otros Modificadores de Combate

- **Fuerte:** En cada ataque, se reduce en uno el número de impactos infligidos a los defensores en un hex de fuerte.
- **Pérdidas de Paso Sobrantes:** Si todas las unidades de un bando en la batalla son eliminadas y quedan todavía impactos pendientes que deberían haber sido recibidos como pérdidas de paso (no retiradas) para ese bando, reduce los impactos sufridos por las unidades del otro bando en el combate en uno.

9.95 Restricciones

Si alguna unidad que pertenece a un regimiento de infantería o brigada es eliminada, ese regimiento o brigada no puede recibir la bonificación de integridad para el resto del juego (9.92). Si una unidad se reduce a un resto, el regimiento de la unidad o brigada no pueden recibir la bonificación de integridad salvo que y hasta que la unidad reciba un reemplazo y sea sumado a la susodicha fuerza de resto (17.4). Un resto no es parte de ninguna formación, por lo tanto, si ataca con cualquier otra unidad el ataque recibe la penalización de formación mixta (9.92).

Ejemplo de Combate: Los tres batallones de paracaidistas italianos 6-7-6 del 186° Regimiento [moral 6] más la compañía italiana 1-8 de tanques [moral 4], atacan a dos batallones de infantería británicos 6-6 [moral 4] en un hex de terreno despejado en turno diurno desde tres hexes adyacentes. Los italianos tienen como fuego de apoyo ofensivo a dos batallones de artillería 5-2. El fuego de apoyo defensivo de los Británicos es únicamente el batallón de artillería 9-3 británico. Las unidades atacantes tienen una moral media de $(6+6+6+4)/4 = 5.5$, redondeada hasta 6. Las probabilidades básicas de combate están $[(6+6+6+1+5+5) = 29] / [(6+6+3) = 15] = 1,93:1$, redondeadas hacia abajo a **1:1**. La línea de terreno para usar es "Todos los demás Terrenos (turnos diurnos)". Las probabilidades son aumentadas en **+2** por la integridad del regimiento italiana, **+2** por la superior moral atacante de $6 - 4 = 2$, y **+2** por una unidad de tanques atacando apilada con una unidad de infantería atacante. Pero también se dismi-

nuye en **-1** porque la unidad de tanques es parte de una formación diferente que la infantería, entonces el modificador de probabilidades final es $6 - 1 = +5$, y el aumento de probabilidades **pasa de 1:1 a 6:1**. El jugador del Eje lanza dos dados y el resultado es un **6**, que cruzándolo con la columna del 6:1 en la línea "Todos los demás Terrenos (turnos diurnos)", da un resultado de **-/3d**. Las unidades del Eje no sufren ningún efecto negativo, pero las unidades Aliadas deben recibir una pérdida de paso y luego retirarse dos hexes, y ambas quedan desorganizadas. Las unidades del Eje entonces pueden avanzar hacia el hex atacado y un hex más allá de allí (salvo que salgan de una ZOC enemiga cuando avanzan hacia el hex atacado). Las unidades Aliadas podrían optar por resistir en su puesto (9.7), pero esto supondría que reciben tres pérdidas de paso en lugar de una. El jugador británico decide evitar esto, retirándose normalmente.

10.0 FORMAS ESPECIALES DE COMBATE

10.1 Bombardeo

Durante la fase de combate, después de que los jugadores han asignado el apoyo de la artillería y el apoyo aéreo, pero antes de que sea resuelto cualquier ataque, la artillería activa y los barcos de guerra pueden bombardear a hexes ocupados por el enemigo. No hay ningún límite a los factores de apoyo que pueden bombardear al mismo hex, pero cada barco de guerra o unidad de artillería que bombardea sólo puede bombardear a un hex por turno, y los barcos de guerra y la artillería no pueden bombardear al mismo hex en el mismo turno. Cada hex objetivo debe ser bombardeado por separado con una tirada del dado de bombardeo también por separado.

10.11 Descubrir

Los bombardeos sólo pueden efectuarse contra unidades enemigas descubiertas. Las siguientes unidades enemigas son descubiertas:

- Las que están adyacentes a cualquier unidad amiga (no necesariamente las unidades que bombardean). Esto aplica tanto durante los turnos nocturnos como diurnos.

- Las que están dentro de dos hexes de cualquier unidad amiga (no necesariamente las unidades que bombardean), pero sólo si no hay ningún pueblo, ciudad o terreno de bosque en el hex de la unidad enemiga o en el hex entre la unidad amiga y la unidad enemiga. Esto aplica solamente en los turnos diurnos.

10.12 Procedimiento

Suma la fuerza de apoyo ofensivo de toda la artillería o unidades de barcos de guerra que bombardean al hex objetivo y aplica cualquier modificador de terreno (ver la TEC). Determina el total apilado en el hex que está siendo bombardeado (un HQ es igual a una compañía; tres compañías es igual a un batallón; redondea las fracciones hacia arriba). Cruza el total modificado de la fuerza de bombardeo con el total apilado en el hex para determinar la columna apropiada que debe usarse en la Tabla de Bombardeo. Si el valor de apoyo total ofensivo que bombardea al hex es menor que el número impreso en la columna de la izquierda en la línea con el número de batallones en el hex, el fuego resulta ineficaz y la(s) unidad(es) que bombardea(n) no puede(n) bombardear a otro hex en este turno. Si el valor de apoyo total ofensivo que bombardea el hex no coincide con el número a la cabeza de ninguna columna, redondea hacia abajo a la siguiente columna por debajo del valor real del bombardeo. Luego mueve la columna utilizada a la izquierda o derecha si es que aplica alguno de los siguientes modificadores (+1 significa mover una columna a la derecha; -1, -2 o -3 significa mover ese número de columnas a la izquierda). Todos son acumulativos:

- Una o varias unidades de artillería enemigas están en el hex objetivo: **+ 1**
- El hex objetivo es un fuerte: **-1**
- El hex objetivo no está adyacente a ninguna unidad amiga: **-1**
- El hex objetivo contiene sólo unidad(es) de tanques: **-1**

Luego lanza dos dados y cruza el resultado con la columna final que debe usarse para conseguir el resultado del combate. Los posibles resultados son:

- = Sin Efecto

D = Todas las unidades en el hex objetivo quedan Desorganizadas (cada unidad en el hex que ya estaba Desorganizada, queda Desmoralizada).

Z = Todas las unidades en el hex objetivo quedan Desmoralizadas (cada unidad en el hex que ya estaba Desmoralizada, pierde un paso).

1 = **1** paso perdido en el hex objetivo (el jugador que las controla, elige la unidad que pierde ese paso).

2 = **2** pasos perdidos en el hex objetivo (el jugador que las controla, elige la unidad o unidades que pierden los pasos).

Entonces quita del tablero todos los marcadores de apoyo que pertenecen a las unidades que han bombardeado, gasta municiones (12.51), y gira lateralmente todas las unidades o barcos de guerra que han bombardeado para indicar que no pueden proporcionar apoyo ofensivo en la misma fase.

***Ejemplo:** El 1º y 2º Batallones de Artillería de la 185ª División italiana están en el hex 1309. Hay tres batallones de infantería británicos más un batallón de artillería en el pueblo de Musta en el hex 1210. La artillería no puede descubrir al hex 1210 porque está dos hexes lejos de ellos y contiene un pueblo. Sin embargo, hay también un batallón de infantería italiano en el hex 1310, y éste puede descubrir para la artillería porque está adyacente al hex 1210. Los dos batallones de artillería italianos bombardean el hex. Cada uno tiene una fuerza de apoyo ofensiva de 5, lo que da una fuerza total de 10. Pero hay un pueblo en el hex objetivo, por lo que la fuerza del bombardeo se divide por la mitad a 5. El jugador del Eje empieza en la **columna 4** de la Tabla de Bombardeo porque no hay una columna para 5, y luego añade un modificador de columna de **+1**, ya que hay una unidad de artillería enemiga en el hex, lo que significa que el ataque se resolverá en la **columna 6**. Luego lanza dos dados y consigue un resultado de **11**. Cruza la columna 6 y la línea de **4 Batallones** en la Tabla de Bombardeo para conseguir un resultado de **D**. Todas las unidades en el hex 1210 quedan Desorganizadas.*

10.13 Restricciones

Sólo el jugador activo puede bombardear. Una unidad que bombardea no puede proporcionar apoyo ofensivo en la misma fase amiga de combate (pero **PUEDA** proporcionar apoyo defensivo en la fase de combate del jugador enemigo). Cada hex sólo puede ser bombardeado una vez por fase de combate (por cualquier número de unidades de artillería o barcos de guerra). Los barcos de guerra sólo pueden bombardear en los turnos diurnos. Los barcos de guerra y las unidades de artillería no pueden bombardear al mismo hex en la misma fase.

10.14 Límite de Bajas

No más de la mitad (redondeando cualquier fracción hacia arriba) de los pasos en un hex pueden ser eliminados por la misma tirada de los dados en la Tabla de Bombardeo.

10.2 Combates Nocturnos

Todos los ataques durante los turnos nocturnos se resuelven en la línea "Ataques Nocturnos (todos los tipos de terreno)" en la CRT.

10.21. Las unidades de cualquier tipo que atacan de cualquier modo durante la noche (combate en tierra, bombardeo, etc.) quedan desorganizadas una vez que el ataque se ha completado. De estar ya desorganizadas en el momento del ataque, o si quedan desorganizadas o desmoralizadas como consecuencia del ataque, quedan desmoralizadas después de que el ataque se haya completado. Las unidades desmoralizadas no pueden atacar de noche.

10.22 La fuerza de apoyo ofensiva y defensiva de la artillería y de los barcos de guerra, se dividen por la mitad por la noche (redondea cualquier fracción hacia arriba).

10.23 El avance después del combate (9.8) durante los turnos nocturnos, se limita al hex atacado.

10.3 Combate de Penetración

Durante la Fase de Penetración, las unidades activas que avanzaron a uno o varios hexes después del combate en la fase de combate inmediatamente anterior, pueden intentar

atacar otra vez, **SI** al menos una de ellas está apilada con o adyacente a su líder de formación en el momento del intento de combate de penetración. Gira lateralmente tales unidades para mostrar que son elegibles para intentos de combate de penetración. No todas las unidades que participan en un intento de combate de penetración determinado tienen que pertenecer a la formación del líder participante; solamente uno de ellos lo hace, y debe estar en un hex con o adyacente al líder. El jugador activo resuelve los intentos de combate de penetración en el orden que prefiera.

10.31 Procedimiento

Para hacer un intento de combate de penetración, el jugador activo designa un hex que desea atacar y las unidades elegibles adyacentes que intentarán atacarlo, y tira un dado. Si el resultado es menor que o igual al número táctico del líder de la formación (14.2), las unidades designadas pueden atacar al hex en el combate de penetración. Si no, no pueden atacar ese o cualquier otro hex en combate de penetración en este turno.

10.32 Restricciones

Al menos una unidad implicada en cada intento de combate de penetración debe estar apilada con o adyacente a su líder de formación. No se puede añadir el apoyo de ningún barco de guerra o de la artillería por ninguno de los dos jugadores en el combate de penetración, pero los marcadores de apoyo aéreo si pueden ser añadidos si están disponibles. Aparte de eso, resuelve el combate normalmente (incluyendo la retirada y el avance después del combate). El jugador activo puede intentar atacar más de un hex en el combate de penetración en la misma fase, pero cada unidad elegible sólo puede participar en un intento de combate de penetración contra un hex ocupado por el enemigo por fase de combate de penetración.

11.0 MORAL

El pequeño número a la derecha del símbolo del tipo de una unidad es su valor de moral. La moral puede afectar a las probabilidades finales del combate, y las unidades desorganizadas y desmoralizadas pueden tener que tirar un dado contra su moral para recuperarse, y las unidades con una concesión de

movimiento de 1 o mayor deben tirar un dado contra su moral para resistir en su puesto. La moral de una unidad, también puede ser reducida por la desmoralización (11.4), y algunas unidades tienen inferior moral en niveles de fuerza inferiores (ver las fichas de las unidades).

11.1 Niveles de Moral

Antes de la resolución de cada combate, cada jugador determina su nivel de moral sacando un promedio de los valores de la moral de todas sus unidades que participan en el combate (después de aplicar cualquier modificador por la desmoralización). Redondea cualquier fracción hacia arriba.

11.2 Efectos en el Combate

Resta el nivel medio de la moral del defensor del atacante. Si el resultado es positivo, aumenta las probabilidades finales de combate por un número igual a la diferencia, hasta un máximo de +3. Si el resultado es cero, las probabilidades no resultan afectadas. Si el resultado es negativo, disminuye las probabilidades por un número igual a la diferencia (redondea cualquier fracción hacia arriba), hasta un máximo de -2.

11.3 Desorganización

Las unidades pueden quedar desorganizadas en el combate. Las unidades por lo general quedan primero desorganizadas, y si no se recuperan, quedan adicionalmente desmoralizadas. Coloca un marcador de Desorganizado sobre cada unidad que queda desorganizada. Cada unidad desorganizada sufre los efectos siguientes:

- Fuerza de Ataque: **-1** (pero nunca a menos de 1). Las unidades con una fuerza de ataque de cero no resultan afectadas.
- Fuerza de Apoyo Ofensivo de la Artillería: **-1** (pero nunca a menos de 2).
- No puede recibir o absorber reemplazos (17.4).
- Si una unidad desorganizada sufre una desorganización adicional, queda desmoralizada.

11.4 Desmoralización

Coloca un marcador de Desmoralizado sobre cada unidad que queda desmoralizada. Las unidades desmoralizadas sufren lo siguiente:

- Concesión de Movimiento: Unidades de a Pie **-2**, Unidades Motorizadas y Mecanizadas **-4** (pero nunca a menos de 1 en todos los casos).
- Fuerza de Ataque y de Defensa partida por la mitad (las fracciones redondeadas hacia arriba).
- No puede atacar de noche.
- La artillería no puede proporcionar el apoyo ofensivo o defensivo, o bombardear.
- No puede recibir o absorber reemplazos (17.4).
- Moral: **-1**.
- Los tanques no pueden dar la bonificación de blindados en el combate (9.92).
- Una unidad desmoralizada que sufre una desmoralización adicional pierde un paso. Un resultado de desorganizado sobre una unidad desmoralizada no tiene ningún efecto.
- Un regimiento o brigada con una o varias unidades desmoralizadas no puede recibir la bonificación de integridad en el combate (9.92).

11.5 Recuperación

Todas las unidades no adyacentes a una unidad enemiga automáticamente se recuperan de la desorganización o la desmoralización al final de la fase de combate amiga. Las unidades desorganizadas y desmoralizadas que estén adyacentes a unidades enemigas deben hacer una tirada del dado con éxito para recuperarse.

11.51 Procedimiento

Al final de la fase de combate, el jugador activo tira un dado para cada unidad desorganizada o desmoralizada adyacente a

una unidad enemiga. Si el resultado es menor que (no igual a) la moral actual de la unidad (después de aplicar cualquier penalización por la desmoralización), la unidad se recupera. Si no, la unidad no se recupera.

11.52 Etapas de Recuperación

Una unidad desmoralizada que se recupera, queda desorganizada (cambia el marcador desmoralizado por un marcador desorganizado). Una unidad desorganizada que se recupera, vuelve a su estado normal (quita el marcador de desorganizado).

12.0 ARTILLERÍA

La artillería puede realizar tres funciones: el apoyo ofensivo, el apoyo defensivo y el bombardeo (10.1). La artillería necesita tener municiones para poder disparar.

12.1 Fichas del Juego

Cada unidad de artillería es representada por dos fichas. La ficha de unidad representa los cañones y los hombres, mientras que el marcador de apoyo representa las municiones de la unidad de artillería y se usa para indicar el hex contra el que la artillería dispara.

12.11 Fichas de Unidad



El lado delantero de una ficha de unidad de artillería muestra la unidad preparada (desplegada para disparar). Los tres números debajo del símbolo de la unidad de artillería sobre su lado delantero son su fuerza de apoyo ofensiva (antes del guión), la fuerza de apoyo defensiva (después del guión), y el alcance en hexes sobre los cuales la unidad puede proyectar estos valores (después de la raya inclinada). La artillería no tiene ninguna concesión de movimiento cuando está sobre su lado preparado. El lado inverso es la unidad "enganchada" (lista para el movimiento). En este estado los valores debajo del símbolo son su fuerza de ataque, la fuerza de defensa y la concesión de movimiento. La artillería no puede disparar cuando está sobre su lado "enganchado". La artillería que es atacada por unidades de tierra enem-



gas mientras está sobre su lado preparado se defiende con la fuerza de defensa mostrada sobre su lado "enganchado".

12.12 Marcador de Apoyo



El marcador de apoyo de la unidad de artillería muestra el tipo de municiones usadas por la unidad de artillería en la esquina superior derecha (Tipo 1, 2 o 3). El lado delantero del marcador indica que quedan dos salvas de fuego y el lado trasero indica que solo queda una. El marcador de apoyo no es una unidad y sólo se usa para marcar al hex contra el que la unidad dispara o apoya, y su estado de municiones. Cuando no se esté usando, guarda los marcadores de apoyo fuera del tablero.



12.2 Restricciones

12.21 el total impreso de la fuerza de apoyo ofensiva que la artillería puede añadir a un ataque en un hex no puede ser más de dos veces el total de la fuerza de ataque impresa de las unidades de tierra que atacan al hex. El total impreso de la fuerza de apoyo defensiva que la artillería puede añadir a la defensa de unidades, no puede exceder el total de la fuerza impresa en las unidades defensoras.

12.22 Cada unidad de artillería del Eje apoya el ataque y la defensa de unidades de tierra con su **fuerza plena** siempre que al menos una de las unidades que participan en el ataque o la defensa pertenece a la misma formación que la unidad de artillería. Si disparan el apoyo ofensivo o defensivo en un combate que implica sólo a unidades de una formación diferente, apoyan con **la mitad de su fuerza** (redondea cualquier fracción hacia arriba). Todas las unidades Aliadas pertenecen a la misma formación, por lo tanto, la fuerza de artillería Aliada no resulta afectada por las unidades que apoyan.

12.23 Las unidades de artillería en un hex con una ZOC enemiga no pueden bombardear o proporcionar el apoyo ofensivo o defensivo. Si son atacados, se defienden con su fuerza de defensa normal.

12.24 Las unidades de artillería "enganchadas" pueden retirarse normalmente, pero las

unidades de artillería preparadas tienen una concesión de movimiento de cero y por lo tanto deben resistir en su puesto si se requiere que se retiren (no se necesita la tirada del dado, 9.7; es difícil llevar a rastras esos cañones).

12.3 Aproximación a Enemigos

Si como consecuencia de un avance después del combate, una o varias unidad(es) activa(s) enemiga(s) con una ZOC se mueve(n) adyacente(s) a una unidad de artillería que proporciona apoyo defensivo a un combate que aún no ha sido resuelto, el marcador de apoyo de la unidad de artillería se quita inmediatamente y su fuerza de apoyo no se añade a la defensa. Sin embargo, el jugador inactivo todavía debe hacer la tirada normal del dado para ver si gasta municiones (12.51).

12.4 Enganchando y Preparando

La artillería sólo puede bombardear o llevar a cabo el apoyo ofensivo o defensivo cuando está sobre su lado preparado. La artillería sólo puede moverse cuando está sobre su lado enganchado. Cambiar de un estado a otro cuesta puntos de movimiento (6.6).

12.5 Municiones

Las municiones de la artillería son de tres tipos. Generalmente el Tipo 1 es menos de 90mm, el Tipo 2 es de 90-130mm y el Tipo 3 es de 140-170mm. Cada unidad de artillería usa el tipo de municiones indicado en la esquina superior derecha del marcador de apoyo de la unidad. Ninguna unidad de artillería puede tener disponibles más de dos salvas al mismo tiempo.

12.51 Gasto de Municiones

Una unidad de artillería siempre gasta una salva cuando dispara en apoyo ofensivo o cuando bombardea (Excepción: Huracán de Fuego, 12.52). Cuando dispara en apoyo defensivo, el jugador que controla la unidad, tira un dado después del combate. Con un resultado de 1 o 2 se gasta una salva, y con cualquier otro resultado, no se gasta ninguna salva. Cuando una unidad de artillería gasta una salva, el jugador que la controla gira su marcador de apoyo a su lado inverso si

estuviera sobre su lado delantero, o coloca un marcador de "Sin Municiones" sobre la unidad de artillería si el marcador de apoyo ya estaba sobre su lado inverso.

12.52 Huracán de Fuego

Una unidad de artillería con dos salvas disponibles puede doblar su fuerza de apoyo ofensiva, gastando ambas salvas en la misma fase. Esto puede hacerse tanto en apoyo ofensivo en un combate de tierra como si se realiza un bombardeo. El jugador que la controla resuelve el fuego y luego coloca un marcador de Desorganizado y un marcador de Sin Municiones sobre la unidad. Las unidades no pueden doblar su valor de apoyo defensivo. Los buques de guerra no pueden usar el huracán de fuego.

12.53 Asignación Inicial

Cada unidad de artillería comienza el juego con su marcador de apoyo sobre el lado delantero (dos salvas disponibles).

12.54 Reabastecimiento de Municiones del Eje

Ninguna munición del Eje es desembarcada en la isla el 29 de junio, y todas las unidades de artillería del Eje que se quedan sin municiones el 29 de junio deben esperar hasta el 30 de junio para recibir nuevas municiones. Comenzando con el Segmento Inicial del 30 de junio y en cada segmento inicial a partir de entonces, el jugador del Eje determina cuántas municiones de artillería son desembarcadas en la isla ese día. El jugador del Eje tira seis dados para cada Puerto Principal Controlado por el Eje, tres dados para cada Puerto Menor Controlado por el Eje, y un dado para cada hex de playa Controlado por el Eje donde una o varias unidades del Eje han desembarcado (guarda un registro de esto). Con cada resultado del dado de 5 o 6, se recibe una salva de municiones de Tipo 1 (todas las unidades de artillería del Eje en **LA ISLA DE LA MUERTE** usan municiones de Tipo 1). No hay necesidad de guardar un registro de qué hex en particular recibió un cierto número de salvas de municiones. El jugador del Eje guarda un registro de las municiones de artillería en el Casillero de Reservas de Artillería de Eje (*Axis Artillery Stockpile*), colocando un marcador de repuesto de "Sin Municiones" en la casilla con el número correspondiente al número de salvas que hay

actualmente en la isla. Las municiones de artillería del Eje pueden ser distribuidas a unidades de artillería alemanas e italianas.

12.55 Reabastecimiento de Municiones Aliado

El jugador Aliado tiene una cantidad ilimitada de municiones de artillería disponibles y por lo tanto no tiene ninguna casilla de reservas.

12.56 Distribuir las Municiones

Durante su Fase de Estado, el jugador activo puede distribuir municiones a sus unidades de artillería. Debe haber salvas disponibles en la Casilla de Reservas de Artillería del Eje para que las unidades de artillería del Eje reciban municiones. Cada unidad de artillería del Eje debe ser capaz de trazar una ruta de suministros a cualquier hex de playa o Puerto Controlado por el Eje para recibir municiones (8.2). La unidad de artillería Aliada debe ser capaz de trazar una ruta de suministros al hex 1711 o 1715 para recibir municiones. Si el hex 1711 o 1715 están ocupados por una o varias unidades del Eje, la artillería Aliada no puede usar el hex como una fuente de municiones. Si ambos están Ocupados por el Eje entonces la unidad de artillería Aliada no puede recibir municiones. Cada salva de municiones distribuidas a un batallón de artillería del Eje reduce las reservas del Eje en uno (mueve adecuadamente el marcador en el casillero). Quita los marcadores de "Sin Municiones" de las unidades de artillería que reciben municiones. Si una unidad de artillería sin salvas recibe una salva, coloca su marcador por el lado inverso. Si una unidad de artillería sin salvas recibe dos salvas, o si una unidad con una salva recibe una salva, gira el marcador de apoyo entonces a su lado delantero. Ninguna unidad de artillería puede tener más de dos salvas disponibles en un momento dado.

13.0 DISOLUCIÓN DE BATALLONES

Los jugadores pueden disolver algunos tipos de batallones en compañías, y combinar de nuevo dichas compañías en batallones más tarde. Todos los batallones de paracaidistas pueden disolverse en compañías, y cada batallón de paracaidistas tiene sus propias unidades de compañías específicas impresas

con la formación de la unidad, del regimiento y la designación del batallón. El batallón "Camisas Negras"² también tiene sus propias unidades de compañías específicas. Los batallones de infantería británicos e italianos pueden disolverse, y también los comandos italianos y los batallones en planeador, pero todos estos usan fichas de compañía genéricas sin el emblema de la formación o la designación de la unidad (los batallones de comandos se disuelven en compañías en planeador). Los batallones malteses no pueden disolverse.

13.1 Procedimiento de Disolución

Para disolver un batallón, consulta la Carta de Disolución de Batallón (*Battalion Break-down Chart*) y sustituye el batallón por el número y el tipo de compañías indicado de la misma nacionalidad, y del tipo y el valor de moral impreso. Los batallones reducidos pueden ser disueltos en el número normal de compañías menos el número de pérdidas de paso que el batallón ha recibido (el jugador que las controla puede elegir las unidades indicadas en la carta que son suprimidas) pero los restos no pueden ser convertidos en compañías (2.1). Los batallones pueden disolverse al principio de la fase de movimiento amigo. Coloca las fichas de los batallones disueltos en la Caja de Disolución.

13.2 Procedimiento de Reforma

Para reformar un batallón, todas las compañías disueltas sobrevivientes de la fuerza, valor impreso de moral, tipo y nacionalidad apropiados deben terminar una fase de movimiento amiga en el mismo hex, y ninguna

² La Milicia Voluntaria para la Seguridad Nacional fue un cuerpo paramilitar de la Italia fascista. Debido al color de su uniforme, sus miembros fueron conocidos como camisas negras (en italiano: *camicie nere*), aunque también fueron referidos como escuadristas (en italiano: *squadristi*). Probablemente inspiradas por las camisas rojas de Garibaldi, su actividad se enmarca desde el periodo de entreguerras hasta el final de la Segunda Guerra Mundial (conocido como Italia fascista). Los camisas negras se organizaron por Benito Mussolini como el instrumento violento de su movimiento fascista. Sus dirigentes fundadores fueron intelectuales nacionalistas, ex-oficiales del ejército, miembros del cuerpo especial *Arditi* y jóvenes terratenientes que se oponían a los sindicatos de obreros y campesinos del entorno rural. Sus métodos se hacían cada vez más violentos a medida que crecía el poder de Mussolini, y usaron la violencia, la intimidación y el asesinato contra sus oponentes políticos y sociales. (*N del T*)

de ellas puede estar desmoralizada. No tienen por qué ser las mismas compañías exactas en las cuales la unidad parental fue disuelta (Excepción: cada batallón de paracaidistas tiene sus propias compañías específicas que deben ser usadas para reformarse). Al final de su fase de movimiento, el jugador que las controla quita las compañías disueltas del tablero y coloca la ficha de batallón en su hex. Si alguna de las compañías disueltas que se reforman en un batallón estuviera desorganizada en el momento de reformar el batallón, coloca un marcador de desorganizado sobre el batallón. Si una o varias fichas de compañías disueltas son eliminadas o están sobre su lado de fuerza reducida, el batallón puede unirse en un nivel de fuerza igual a su fuerza completa menos el número de compañías o fuerza perdidas o reducidas (si posteriormente se disuelve otra vez, cualquier compañía con fuerza reducida no se devuelve al juego). Ejemplo: Las tres compañías 6-7-7 del batallón Alemán de paracaidistas Ramcke vuelven a juntarse en un hex después del suministro por paracaídas, pero una de ellas fue girada a su lado de fuerza reducida durante el suministro por paracaídas y ahora está desorganizada. El batallón puede reformarse, pero debe ser colocado en el tablero por su lado de fuerza reducida de 4-5-7, y debe colocarse sobre su ficha un marcador de desorganizado.

13.3 Restricciones

Las compañías disueltas no pueden recibir o absorber reemplazos (17.4). Si un batallón está disuelto y todas excepto una de sus compañías que lo componen son eliminadas, la compañía disuelta que sobrevive no se trata como un resto y no puede convertirse en uno (para propósitos de recibir reemplazos). Los restos no pueden convertirse en compañías, y las compañías disueltas no pueden convertirse en restos (para propósitos de recibir reemplazos).

14.0 LÍDERES

Los líderes no son unidades de combate, y si un líder está solo en un hex no puede ser atacado (aunque unidades enemigas pueden entrar en el hex y tirar el dado para eliminarlo, 6.52).

14.1 Los Líderes y el Movimiento de las Unidades



La serie de números separados por una raya inclinada en la esquina inferior izquierda de una ficha de líder indica la capacidad del líder de aumentar la concesión de movimiento de las unidades de su formación. Las unidades de a pie que están asignadas a la formación del líder y están apiladas con o adyacentes al líder al principio de la fase de movimiento ganan MPs adicionales igual al número antes de la raya inclinada. Las unidades motorizadas o mecanizadas que están asignadas a la formación de un líder y están apiladas con o adyacentes al líder al principio de la fase de movimiento ganan MPs adicionales igual al número después de la raya inclinada. Estas adiciones se hacen después de todas las demás modificaciones al movimiento. Cada unidad sólo puede conseguir bonificaciones de movimiento de un líder a la vez. Los líderes no pueden dar bonificaciones de movimiento a las unidades que tienen una concesión de movimiento de cero.

14.2 Los Líderes en la Batalla

El número en la esquina inferior derecha de una ficha de líder es el valor táctico del líder. Si en el momento del combate el líder está apilado con o adyacente a al menos una unidad asignada a su formación que está implicada en el combate en esta fase, tira un dado para determinar si el líder afecta a las probabilidades finales del combate. Con un resultado igual o menor que el valor táctico del líder, las probabilidades finales del combate disminuyen en un nivel si es en defensa o aumentan en un nivel si es en ataque.

14.21 Limitaciones

Un mismo líder sólo puede intentar afectar ataques o defensas sobre dos hexes en la misma fase. Puede hacer esto hasta dos veces en cada fase amiga de combate y hasta dos veces en cada fase enemiga de combate. Sólo un líder por bando puede intentar asistir en el ataque o defensa del mismo hex.

14.22 Combate de Penetración

Al menos una unidad implicada en cada intento de combate de penetración (10.3) debe estar apilada con o adyacente al líder de su formación. No todas las unidades que participan en un intento de combate de penetración tienen que pertenecer a la formación del líder participante; es suficiente con lo que sea uno de ellos, y debe estar en un hex con o adyacente al líder.

14.3 Movimiento de Líderes

Los líderes tienen una concesión de movimiento de 14. A diferencia de otras unidades, los líderes pueden moverse con cualquier clase de movimiento y pueden cambiar la clase durante el movimiento. Si está apilado con unidades forzadas a retirarse, el líder debe retirarse también. Los líderes no tiran el dado para el movimiento de infiltración (6.4), pero son asignados a una unidad que intenta la infiltración y fallan o tienen éxito con dicha unidad.

14.4 Bajas de Líderes

14.41 Pérdidas en Combate

Si una pila de unidades que contiene un líder sufre una pérdida de paso (debido a un resultado de combate o como consecuencia de la retirada por una ZOC enemiga; ver 9.62), el jugador que lo controla, tira dos dados. Con un resultado de 3 o menos el líder es eliminado (ver 14.43 y 14.44). Si la pila sufre una pérdida de más pasos que uno, resta el número adicional de pasos perdidos (superior a uno) del resultado de los dados.

14.42 Líderes Solitarios

Si una o varias unidades entran en un hex que contiene sólo a líderes enemigos, cañones de costa y/o unidades de fuerza cero, el jugador que los controla, tira dos dados para cada uno de sus líderes en el hex. Con un resultado de 7 o menos el líder es eliminado (ver 14.43 y 14.44). Con cualquier otro resultado, el líder no es eliminado, pero se retira del tablero y se coloca en el recuadro del siguiente turno en el casillero de registro de turnos. El líder vuelve en la Fase de Estado amiga de ese turno, y se coloca en el

mismo hex que el HQ de su formación. Si el HQ de su formación ha sido eliminado y no ha regresado al juego, entonces se coloca en el mismo hex junto con cualquier unidad amiga.

14.43 Reemplazando Líderes



Cada líder tiene su propio reemplazo impreso en la parte trasera de su ficha: su Asistente Comandante de División (ADC). Cuando un líder es eliminado, el jugador que lo controla, gira su ficha de juego y la coloca en el recuadro del día siguiente en el casillero de registro de turnos. Después lo devuelve al juego en el Segmento Inicial de aquel día, y lo coloca en el mismo hex que el Cuartel General de la formación. Si el HQ Aliado ha sido eliminado, coloca el ADC Aliado que vuelve en el mismo hex con cualquier unidad de infantería Aliada a elección del jugador Aliado. Si el HQ de la formación del Eje ha sido eliminado y no ha vuelto al juego (16.82), el ADC de esa formación se coloca en la Caja de Disolución si es un líder de una formación de paracaidistas o en la Caja de Acercamiento a la Playa donde su división fue colocada al principio del juego si es un líder de una división de infantería. Puede lanzarse en paracaídas o efectuar un desembarco anfibio en cualquier momento a partir de entonces (18.33, 19.21).

14.44 Raspando el Barril³

Si un ADC es eliminado, se sigue el mismo procedimiento que cuando el líder original fue eliminado y se usa la misma ficha ADC para representar al nuevo y anónimo Asistente Comandante de División.

15.0 FORMACIONES

El elemento básico de combate de la mayoría de los ejércitos era la división. Formada por seis a nueve batallones de infantería y/o de tanques, dos a cuatro batallones de artillería y varios batallones de apoyo (ingenieros, ametralladoras) esta era la formación con la que se llevaban a cabo las operaciones. En términos del juego, una formación se define como un grupo de unidades asignadas, uni-

³ Raspar el Barril significa apurar hasta la última gota del barril, raspándolo y se suele aplicar cuando alguien está obligado a usar su último recurso, cuando ya ha agotado todo lo demás. (N del T)

das y generalmente trazando el suministro al mismo HQ de la división.

15.1 La Formación Aliada

Todas las unidades Aliadas pertenecen a la misma formación, la Guarnición de Malta.

15.2 Formaciones del Eje

Las unidades del Eje vienen de dos tipos: las que están asignadas a una formación y las que no lo están. La mayoría de las unidades del Eje pertenecen a una formación y tienen el emblema de la formación, que es el emblema impreso en la ficha del Cuartel General de la formación.

15.21 Adjuntar Unidades

Las unidades del Eje sin un emblema no están asignadas (1.2). Todas las unidades del Eje que no están asignadas excepto los dos batallones de comandos deben adjuntarse a la 4ª o a la 20ª divisiones de infantería antes de que comience el juego (1.2). Los batallones de comandos no tienen que estar adjuntos a ninguna formación antes de que comience el juego, pero pueden adjuntarse a cualquier formación después de que entran en el juego cuando toman tierra en un aeródromo (16.14). El jugador del Eje puede asignar de nuevo unidades a una formación diferente en cualquier Segmento Inicial si dichas unidades están apiladas con cualquier unidad asignada a la formación que se desea entonces. Las unidades Asignadas que se adjuntan a una formación diferente ya no se les considera como asignadas a su formación original. Anota los adjuntos en una hoja de papel.

15.22 Límites de Adjuntos

Cualquier número de unidades no asignadas puede adjuntarse a la misma formación, y cualquier número de unidades asignadas pueden ser asignadas de nuevo a formaciones diferentes.

15.3 Formaciones y Líderes

Las unidades asignadas a una formación sólo pueden ser afectadas por el líder de dicha formación (14.0).

15.4 Ataques de Formaciones Múltiples

Si las unidades de más de una formación atacan al mismo hex, las probabilidades se reducen en un nivel (9.92). La artillería que proporciona el apoyo ofensivo o defensivo a las unidades que son de una formación diferente tiene su fuerza de apoyo partida por la mitad (9.91).

16.0 UNIDADES ESPECIALES

16.1 Unidades Aerotransportadas



Las unidades de la 80ª División Italiana (las unidades con el símbolo de planeador) y ambos batallones italianos de comandos son aerotransportados y entran en el juego en aeródromos. Estos batallones (excepto la artillería) deben disolverse en compañías antes de que puedan tomar tierra en aeródromos (pueden ser reformados en batallones más tarde por la regla 13.2). Coloca todas las unidades mencionadas en la Caja de Disolución antes de que comience el juego.

16.11 Procedimiento de Entrada

Durante cada Fase de Movimiento del Eje (excepto en los Turnos Lluviosos o Nocturnos), dos compañías aerotransportadas (dos en total, no por aeródromo) a elección del jugador del Eje pueden ser colocadas en cualquier aeródromo(a) Controlado(s) por el Eje que no tenga ninguna unidad Aliada adyacente en ese momento. El HQ de la 80ª División cuenta como una compañía cuando entra en el juego, y sus batallones de artillería cuenta cada uno de ellos como dos compañías cuando entran en el juego. Por lo tanto, si un batallón de artillería en planeador entra en el juego ninguna otra unidad puede tomar tierra en aeródromos en ese turno. La entrada de unidades aerotransportadas no tiene que ser preplaneada como los saltos aerotransportados, tampoco el jugador del Eje tiene que tirar para la dispersión (toman tierra en el aeródromo deseado).

16.12 Fuego Antiaéreo

Una vez que todas las unidades aerotransportadas que toman tierra en este turno son

colocadas, cada unidad antiaérea Aliada puede disparar a un aeródromo dentro de tres hexes donde una o varias unidades aerotransportadas acaban de tomar tierra (el jugador Aliado elige si más de un aeródromo está dentro de su alcance; diferentes unidades AA pueden disparar contra diferentes aeródromos). El jugador Aliado tira un dado para cada unidad AA que dispara. Cada resultado de 6 elimina una unidad (a elección del jugador del Eje) que fue colocada en el aeródromo disparado en este turno.

16.13 Movimiento y Combate

Las unidades aerotransportadas no pueden mover o atacar en el turno en el que entran en el juego (pueden defenderse normalmente si son atacadas). Pueden mover y atacar normalmente en los siguientes turnos. La artillería aerotransportada entra por su lado enganchado, y no puede prepararse hasta después del turno en el que ha tomado tierra.

16.14 Batallones de Comandos



Los dos batallones de comandos de la Fuerza Aérea Italiana (Ard y Lor) son aerotransportados y entran en el juego de la misma forma que la 80ª División. Disuélvelos en compañías de planeador antes de tomar tierra (ver la Carta de Disolución de Batallón).

Son unidades no asignadas y pueden ser asignadas a cualquier formación del Eje elegible en cualquier Segmento Inicial después de que entran en el juego (no solamente a la 80ª; 15.2).

16.15 Restricciones

Las unidades aerotransportadas no pueden entrar en el juego en los turnos Lluviosos o Nocturnos.

16.2 Plazas Fuertes



Las plazas fuertes son puestos defensivos situados para defenderse contra los desembarcos anfibios. Durante la Preparación, el jugador Aliado despliega plazas fuertes adyacentes a hexes de playa, mostrando su lado "?", pero no más de uno por hex.



El jugador del Eje no puede examinarlos. Las instrucciones del Escenario

pueden dictar donde deben ser colocadas plazas fuertes específicas (ver escenarios para detalles).

16.21 Zona de Control

Un hex que contiene una plaza fuerte siempre ejerce una ZOC.

16.22 Revelar las Plazas Fuertes

Gira la plaza fuerte mostrando su lado delantero la primera vez que ésta dispara o la primera vez que cualquier unidad del Eje entra en un hex adyacente (lo que ocurra primero). Una plaza fuerte girada permanece así para el resto del juego o hasta que sea eliminada.

16.23 Plazas Fuertes en Combate

Las plazas fuertes se tratan como unidades normales de un paso en el combate, salvo que no pueden moverse, avanzar o retirarse. Si se requiere que se retiren, las plazas fuertes siempre deben resistir en su puesto (no se necesita tirar el dado; 9.7). Una plaza fuerte con valores 0-0 es una unidad de combate de fuerza cero, lo que significa que unidades enemigas pueden entrar en el hex de la plaza fuerte y eliminarla si no hay ninguna otra unidad de combate en el mismo hex con ella que tenga una fuerza de combate mayor que cero.

16.24 Moral de la Plaza Fuerte

Todas las plazas fuertes tienen una moral de 4.

16.25 Deshacer Plazas Fuertes

En el Segmento Inicial del 30 de junio y en cada Segmento Inicial a partir de entonces, el jugador Aliado puede quitar cualquier plaza fuerte de su elección y sustituirlas por compañías de ingenieros británicas en una proporción de una compañía de ingenieros para cada cuatro plazas fuertes quitadas. Hay sólo dos compañías de ingenieros británicas, por lo tanto, el jugador Aliado puede deshacer un máximo de ocho plazas fuertes por este motivo. Quita los marcadores de plaza fuerte seleccionados y coloca la compañía de ingenieros en uno de los hexes ocupados por una de las plazas fuertes quitadas (a elección del jugador Aliado).

16.3 Milicia

16.31 Preparación



Antes de empezar el Escenario Introductorio, el jugador Aliado pone todas las fichas de la Milicia Maltesa en una taza u otro contenedor opaco y saca al azar a cuatro de ellas (sin mirar). Descarta la ficha de milicia que queda y vuelve a colocar las 4 que ha sacado en la taza para su posterior uso. En el Escenario de la Operación Hércules, las cinco fichas de la milicia están disponibles, por lo tanto, salta el paso de sacar al azar las 4 fichas y simplemente, coloca las 5 fichas de la milicia en la taza para su uso posterior durante el juego.

16.32 Levantamiento de la Milicia



Siempre que una unidad de paracaidistas del Eje salte en un hex específico o adyacente de pueblo o de ciudad por primera vez, o siempre que cualquier otra unidad del Eje se mueva o lleve a cabo un desembarco anfibio en un hex de o adyacente a cualquier pueblo o ciudad por primera vez, el jugador Aliado tira un dado. Con un resultado de 5 o 6 para un pueblo, o de 3 a 6 para una ciudad, el jugador Aliado saca al azar una ficha de Milicia Maltesa de la taza (sin mirar) y la coloca en el hex de pueblo o ciudad. La coloca en el mapa mostrando su lado "?", salvo que la haya colocado como consecuencia de que una unidad de paracaidistas haya caído en el mismo hex de pueblo o ciudad; en cuyo caso la coloca mostrando su lado delantero. Si está colocada mostrando su lado "?", el jugador del Eje no puede examinarla. El jugador Aliado sólo puede hacer una tirada de milicia para cada hex de pueblo o ciudad individual durante el juego (anota cada número de hex para el que ya se haya hecho esta tirada).

16.33 Apilamiento de la Milicia

Las unidades de la milicia no perjudican los límites de apilamiento (7.1).

16.34 Movimiento de la Milicia

Las unidades de la milicia no pueden moverse; su concesión de movimiento es de cero. Las unidades de la milicia no pueden

avanzar después del combate, y si están obligadas a retirarse, deben resistir en su puesto (no hace falta tirar el dado, 9.7).

16.35 Revelar la Milicia

Una unidad de la milicia se gira de modo que se muestre su fuerza de combate si es atacada, o si el jugador Aliado desea incluirla en un ataque. Una vez girada, permanece así para el resto del juego o hasta que sea eliminada.

16.36 Límites de la Milicia

Una vez que los pueblos o ciudades han levantado todas las fichas de la milicia de la taza, no pueden entrar más en el juego (incluso si alguna de ellas ha sido eliminada; deja e hacer tiradas de la milicia cuando esto ocurra).

16.4 Apoyo Aéreo



El jugador del Eje tiene los marcadores de apoyo aéreo que pueden asistir a las unidades del Eje atacantes. Los marcadores de apoyo aéreo no pueden ser eliminados en el combate, pero pueden convertirse en no disponibles para su uso, debido al mal tiempo o a la oscuridad.

16.41 Disponibilidad

Si el tiempo está despejado, los tres marcadores de apoyo aéreo están disponibles para su uso en ese día. Si el tiempo está nublado, un marcador está disponible para su uso en ese día. Si el tiempo es lluvioso, no está disponible ningún marcador ese día (17.2). Los marcadores de apoyo aéreo nunca están disponibles en los turnos nocturnos. La intervención de la Royal Navy puede cambiar el número de marcadores de apoyo aéreo disponibles (17.6).

16.42 Efectos de Combate

Durante la Fase de Combate del Eje o la Fase de Combate de Penetración del Eje, el jugador del Eje puede colocar marcadores de apoyo aéreo en cualquier hex que esté bajo ataque de unidades del Eje. No hay ningún límite a cuantos marcadores pueden colocarse en el mismo hex. Cada marcador de apoyo aéreo aumenta las probabilidades de

combate del ataque en el hex donde hay un marcador colocado **en un nivel**. Una vez que un marcador de apoyo aéreo ha sido usado, no puede ser usado de nuevo hasta el día siguiente (colócalo en la casilla del día siguiente en el casillero de registro de turnos).

16.5 Cañones de Costa



Cada unidad de cañones de costa tiene un valor para la fuerza de artillería (en la esquina superior izquierda) y el alcance (en la esquina superior derecha). Los cañones de costa pueden disparar contra barcos de guerra y contra las unidades del Eje en los recuadros de la Primera o Segunda Oleada. Esto es todo lo que pueden hacer - no pueden bombardear, proporcionar apoyo ofensivo o defensivo, o involucrarse en el combate de tierra.

16.51 Colocación

Los cañones de costa pueden colocarse en cualquier parte, excepto en los hexes de playa. Pueden colocarse hasta dos cañones de costa por hex. Los cañones de costa no perjudican los límites de apilamiento. Las instrucciones del escenario especifican cuantos cañones de costa coloca el jugador Aliado al principio del juego, y pueden especificar donde deben colocarse algunos o todos ellos (ver escenarios). Todos los cañones de costa se colocan de forma que se vea su lado "?". El jugador del Eje no puede examinarlos hasta que disparen o sean eliminados (lo que ocurra primero).



16.52 Revelar los Cañones de Costa

La primera vez que una unidad de cañones de costa dispara, el jugador Aliado la gira de modo que se muestren sus valores de fuego y la deja así para el resto del juego o hasta que sea eliminada.

16.53 Movimiento

Los cañones de costa no pueden moverse. No bloquean el movimiento enemigo, y las unidades del Eje pueden moverse, avanzar o retirarse hacia hexes que contienen solamente cañones de costa (más cualquier uni-

dad de fuerza cero y/o líderes) y eliminar los cañones de costa en el proceso (16.58).

16.54 Observación de Tiro

El fuego costero es bloqueado por hexes o lados de hex con ciudad, pueblo, fuerte, bosques o el terreno de riachuelo con elevación (*Creek with Rise*). Para determinar si un cañón de costa puede disparar contra un hex objetivo, el jugador Aliado pone una regla o un cordón estirado entre el centro del hex del cañón de costa y el centro del hex objetivo. Si la regla o el cordón atraviesan cualquier parte de cualquier hex que contiene una ciudad, pueblo, fuerte o un lado de hex de terreno de bosques o un riachuelo con elevación, el cañón no puede disparar contra el hex objetivo. Sin embargo, el terreno en el hex del cañón de costa o en el hex objetivo no bloquea el fuego. Si la regla o el cordón pasan a lo largo de un lado de hex de ciudad, pueblo, fuerte o terreno de bosques, el fuego sólo es bloqueado si los hexes a ambos lados del lado de hex son de ciudad, pueblo, fuerte o terreno de bosques.

16.55 Cañones de Costa contra Barcos de Guerra

Los cañones de costa pueden disparar contra los barcos de guerra dentro de su alcance, y los barcos de guerra pueden disparar contra los cañones de costa dentro de su alcance. Los barcos de guerra y los cañones de costa pueden intercambiar el fuego durante la Fase de Desembarco Anfibio. Cada cañón de costa individual que dispara contra un barco de guerra debe disparar contra un solo barco (no puede repartir su fuego entre más de un barco en el mismo turno). El jugador del Eje debe indicar contra qué cañones de costa en particular disparan sus barcos de guerra, antes de que el jugador Aliado indique qué cañones de costa dispararán contra qué barcos de guerra. El jugador Aliado tira un número de dados igual a la fuerza de artillería del cañón de costa y añade uno (+1) a cada resultado del dado si el barco de guerra está dentro de tres hexes del cañón de costa. Si el resultado de alguno de los dados tirados es un 6 o mayor, el barco de guerra resulta dañado y retirado del juego para el resto de la partida. El intercambio de fuego entre los cañones de costa y los barcos de guerra es simultáneo, por lo tanto, un cañón de costa todavía puede dañar un barco de guerra en la misma fase en la que

es destruido. No hay ningún límite al número de cañones de costa que pueden disparar contra el mismo barco de guerra dentro de su alcance.

16.56 Cañones de Costa contra las Lanchas de Desembarco

En la Fase de Desembarco Anfibio, los cañones de costa que no hayan disparado contra los barcos de guerra y que han sobrevivido al fuego de los barcos de guerra pueden disparar contra las unidades del Eje en los recuadros de la Primera y/o Segunda Oleadas en el mapa de planificación que están unidos a los hexes de playa dentro del alcance de los cañones. Cuenta el alcance en hexes desde el hex del cañón de costa hasta el hex de playa conectado e indicado como objetivo en el recuadro de la Primera o Segunda Oleada (NO a cualquier hex de océano) para determinar el alcance. El jugador Aliado escoge como blanco un recuadro en la Primera o Segunda Oleada dentro del alcance para cada cañón de costa elegible, y tira un número de dados igual a la fuerza de artillería del cañón de costa. Añade **uno** (+1) a cada resultado del dado si el hex de playa objetivo está dentro de tres hexes del cañón de costa. Tira separadamente para cada cañón de costa que dispara contra diferentes alcances y contra diferentes recuadros objetivo. Con cada resultado de 6 o mayor, resulta eliminado un paso en el recuadro de la Primera o Segunda Oleada contra el que se ha disparado (a elección del jugador del Eje). Ignora los impactos en exceso si todas las unidades en el recuadro objetivo son eliminadas. No hay ningún límite al número de cañones de costa que pueden disparar contra el mismo recuadro de la Primera o Segunda Oleadas dentro del alcance.

16.57 Cañones de Costa y Combate

Los cañones de costa no pueden participar en el combate de ningún modo excepto para disparar contra barcos de guerra o lanchas de desembarco. Las unidades del Eje no pueden atacar a un hex en la fase de Combate del Eje o en la fase de Combate de Penetración del Eje si dicho hex sólo contiene cañones de costa. Si un cañón de costa ocupa un hex con otras unidades Aliadas y el hex recibe impactos en el combate, el jugador Aliado no puede asignar pérdidas de paso a los cañones de costa. Si todas las unidades Aliadas en el mismo hex con uno o

varios cañones de costa son eliminadas o se retiran o avanzan fuera del hex, el cañón (o cañones) de costa se queda(n) allí. Los cañones de costa no bloquean los movimientos, avances o retiradas enemigos.

16.58 Eliminar los Cañones de Costa

Los cañones de costa pueden ser destruidos por el fuego de los barcos de guerra enemigos (16.79), y por ataques aéreos (17.5). Además, todos los cañones de costa en un hex, resultan eliminados si una o varias unidades del Eje entran en dicho hex por cualquier razón (movimiento, avance o retirada después del combate). Sin embargo, los cañones de costa no son eliminados si una o varias unidades paracaidistas del Eje saltan justo en su hex y una o varias unidades Aliadas con una fuerza de defensa de al menos uno está(n) en el hex también. En ese caso, las unidades de ambos bandos (excepto los cañones de costa) se envuelven en combate, y los cañones de costa sólo son destruidos si todas las demás unidades Aliadas son eliminadas o se retiran del hex (19.5).

16.6 Tropas de Seguridad



El jugador Aliado tiene dos compañías de infantería de la Royal Navy (de color púrpura con valores 1-5) y cinco de la Royal Air Force (de color marrón claro con valores 0-1-5). Estas unidades pueden absorberse por los batallones británicos de infantería (no por los malteses) como reemplazos (17.4).

16.7 Barcos de Guerra



Los barcos de guerra se colocan en el mapa durante la Fase de Desembarco Anfibio del primer turno de cada escenario, y permanecen en juego durante toda la partida, salvo que sean dañados (16.55). Los barcos funcionan de modo similar a las unidades de artillería en algunos aspectos y tienen muchas otras capacidades especiales. Cada barco de guerra está representado por una ficha de juego y un marcador de apoyo, igual que la artillería.

16.71 Movimiento de los Barcos de Guerra

Los barcos de guerra se mueven durante la Fase de Movimiento del Eje. Pueden moverse hacia cualquier hex de océano en el mapa (incluyendo los hexes parciales en el borde), pero no pueden entrar en hexes de playa, de costa u otros.

16.72 Apilado de los Barcos de Guerra

No más de dos barcos de guerra pueden ocupar el mismo hex.

16.73 Apoyo Artillero

Los barcos de guerra son tratados como unidades de artillería para el bombardeo (10.1) y para prestar el apoyo ofensivo y defensivo. Sin embargo, el jugador del Eje debe tirar un dado para cada barco de guerra que proporciona el apoyo ofensivo o defensivo **después** del cálculo de la columna de probabilidades finales de un ataque, pero **antes** de tirar los dados de ataque. Con un resultado de 1 a 3, las comunicaciones son inadecuadas y el valor de apoyo del barco no se añade al ataque o la defensa (quita el marcador de apoyo del barco de guerra y calcula de nuevo las probabilidades de ataque en consecuencia). El ataque todavía debe seguir adelante; no puede ser cancelado. El barco de guerra no puede disparar para el resto de ese turno (gira su marcador de apoyo lateralmente para indicar esto). No se hace la tirada del dado para las comunicaciones para el fuego de los barcos de guerra contra los cañones de costa (16.79) o en el caso de que los barcos de guerra lleven a cabo bombardeos (10.1).

16.74 Límites del Apoyo

Los barcos de guerra y la artillería no pueden añadir el apoyo ofensivo o defensivo al mismo ataque o defensa. Los barcos de guerra no pueden añadir un total del valor de apoyo impreso que sea mayor que dos veces el total de la fuerza de ataque impresa de las unidades de tierra que atacan al hex objetivo. Los barcos de guerra no pueden añadir un valor de apoyo defensivo que sea mayor que la fuerza de defensa impresa de las unidades en el hex defensor. Un máximo de tres barcos de guerra pueden añadir sus

valores de apoyo ofensivo a un ataque contra el mismo hex. Un máximo de dos barcos de guerra pueden añadir sus valores de apoyo defensivos a la defensa de las unidades en el mismo hex. El jugador del Eje puede colocar hasta tres marcadores de apoyo (en el ataque) o dos marcadores de apoyo (en la defensa) en el mismo hex y LUEGO debe tirar para las comunicaciones del barco de guerra (no puede colocar más marcadores de apoyo allí en el caso de que algunos sean retirados debido a tiradas del dado de comunicaciones fracasadas; 16.73). Estos límites no se aplican al fuego contra los cañones de costa (16.79) o los bombardeos (10.1); cualquier número de barcos de guerra puede disparar contra el mismo cañón de costa o bombardear el mismo hex.

16.75 Bombardeo

Cada barco de guerra puede bombardear hexes ocupados por el enemigo igual que una unidad de artillería. Todos los hexes objetivo deben estar dentro de su alcance y deben estar descubiertos (10.11). No hay ningún límite al número de barcos de guerra que pueden bombardear el mismo hex. Sin embargo, los barcos de guerra y la artillería no pueden bombardear al mismo hex en la misma fase.

16.76 El Tiempo y la Noche

Ningún barco de guerra puede proporcionar apoyo, bombardear o atacar a los cañones de costa si el tiempo es Lluvioso (17.2), o durante los turnos Nocturnos.

16.77 Municiones

Los barcos de guerra no se quedan sin municiones (puede que algunos se queden sin municiones, pero otros barcos ocupan su lugar) y sus marcadores de apoyo no se giran a su lado inverso después de utilizarse.

16.78 Huracán de Fuego

Los barcos de guerra no pueden llevar a cabo el huracán de fuego (12.52).

16.79 Bombardeo contra los Cañones de Costa

Los barcos de guerra pueden disparar contra los cañones de costa dentro de su alcance. El jugador del Eje tira un número de dados igual a la mitad de la fuerza de apoyo ofensiva del barco de guerra (redondeando cualquier fracción hacia arriba). Si el resultado de alguno de los dados lanzados es un 6, el cañón de costa contra el que se ha disparado, resulta destruido. Un barco individual puede repartir su fuego entre más de un cañón de costa en el mismo turno si se desea (por ejemplo, el CA Trieste puede disparar contra dos cañones de costa diferentes en el mismo turno, lanzando dos dados contra uno de ellos y un dado contra el otro). El jugador del Eje debe indicar qué cañones de costa son el blanco de los disparos de sus barcos antes de que el jugador Aliado indique qué cañones de costa disparan contra qué barcos de guerra. El fuego entre los cañones de costa y los barcos de guerra es simultáneo, por lo tanto, un barco de guerra todavía puede destruir cañones de costa en la misma fase en la que resulta dañado.

16.8 Cuarteles generales (HQ)

Las unidades deben ser capaces de trazar una ruta de suministros al HQ de su formación para estar abastecidas (8.2; Excepciones 8.52, 8.53). Sin embargo, un HQ debe ser capaz de trazar una ruta de suministros a una fuente de suministros para abastecer a las unidades en su formación (8.5). Si el HQ no puede hacer esto, todas las unidades en su formación automáticamente están sin suministros para este turno (excepciones: 8.52, 8.53).

16.81 HQ Eliminados



Si el HQ Aliado es eliminado no puede ser sustituido, y todas las unidades Aliadas que no están en o adyacentes a hexes de ciudad controlada por los Aliados o hexes de Fuerte no destruido estarán sin suministros para el resto del juego.

Si un HQ del Eje es eliminado, todas las unidades en su formación estarán sin suministros, salvo que, y hasta que un HQ de reemplazo para dicha formación llegue al tablero de juego (excepción: 8.53).



16.82 Reemplazo de los HQ del Eje

Cuando un HQ del Eje es eliminado, coloca su ficha en el recuadro del cuarto día después del día actual en el casillero del registro de turnos. El HQ vuelve al juego en el Segmento Inicial de aquel día. Si un HQ es eliminado el 2 de julio o más tarde en el Escenario Introductorio, o el 7 de julio o más tarde en el Escenario de la Operación Hércules, en este caso, no puede volver al juego. Cuando un HQ de una división de infantería (la 4ª o la 20ª) vuelve al juego, el jugador del Eje lo coloca en la caja de "Acercamiento a la Playa" (*Follow-up*) en el mapa de planificación donde la división del HQ comenzó el juego. Puede hacer un desembarco anfibio normalmente en cualquier momento a partir de entonces (18.33). Cuando cualquier otro HQ del Eje vuelve al juego, el jugador del Eje lo coloca en la Caja de Disolución. Luego puede saltar en paracaídas como parte de cualquier serie en cualquier momento a partir de entonces si es un HQ de una división de paracaidistas, o puede tomar tierra en un aeródromo Controlado por el Eje en cualquier momento a partir de entonces por el procedimiento normal para las unidades aerotransportadas (16.1, 19.21).

17.0 REGLAS ESPECIALES

17.1 Avanzando en Fuertes y Ciudades

Si una o varias unidades del Eje atacan un hex de fuerte o de ciudad y ganan un avance después del combate, no pueden avanzar más allá del hex del fuerte o de ciudad en sí mismo. La primera vez que cualquier unidad del Eje entra en cualquier fuerte (no en una ciudad), el fuerte resulta destruido y no tiene ningún efecto sobre el juego para el resto de la partida (trata el hex como un hex del terreno que predomine allí sin tener en cuenta el fuerte). Anota la posición de los fuertes que son destruidos. Esto no ocurre si una o varias unidades del Eje se lanzan en paracaídas en un hex de fuerte que está ocupado por una o varias unidades Aliadas; se lleva a cabo el combate entre las unidades adversarias y el fuerte sólo resulta destruido si todas las unidades Aliadas son eliminadas o se retiran del hex (19.5).

17.2 Tiempo Climatológico

El tiempo es siempre despejado durante el primer día de cada escenario. En el segmento inicial de cada día a partir de entonces, el jugador del Eje lanza dos dados para determinar el tiempo para el resto de aquel día. Con un resultado de 2 a 8 el tiempo es Despejado, los tres marcadores de apoyo aéreo del Eje están disponibles (16.4) y el número de ataques aéreos disponibles ese día no resulta afectado (17.5). Con un resultado de 9 o 10 el tiempo es Nublado, sólo un marcador de apoyo aéreo está disponible y el número de ataques aéreos disponibles ese día se divide por la mitad. Con un resultado de 11 o 12 el tiempo es Lluvioso, y ningún apoyo aéreo está disponible para el día entero ni de barcos de guerra, las unidades paracaidistas no pueden lanzarse en paracaídas (19.0), las unidades aerotransportadas no pueden aterrizar (16.1), y todos los ataques aéreos para el día se pierden.

17.3 Pasos y Restos

Los batallones normalmente tienen más de un nivel de fuerza. La mayor parte de los batallones están representados por dos fichas de juego; por ejemplo un batallón de infantería británico normalmente tiene los niveles de fuerza siguientes: 6-6, 4-6 y 2-6, con el nivel 2-6 en la segunda ficha de juego. Cuando la unidad pierde un paso estando en su nivel de fuerza 6-6, gira la ficha a su nivel de fuerza 4-6. Cuando la unidad pierde un paso en su nivel de fuerza 4-6, sustituye la ficha 4-6 del mapa por la ficha con el nivel de fuerza 2-6. Elimina la unidad si pierde un paso cuando está en su nivel de fuerza 2-6. Las Compañías y los batallones de artillería sólo tienen un paso. Si un batallón de artillería o una compañía pierde un paso, resulta eliminado.

17.31 Restos

El nivel de fuerza más bajo de cada batallón (excepto la artillería) se trata como un resto. Los restos representan a pequeños grupos de sobrevivientes más bien que a elementos organizados de un batallón. Un resto se cuenta como medio batallón para propósitos de apilamiento (7.1). El jugador que lo controla puede usar un reemplazo para pasar

un batallón del estado de resto al siguiente nivel de fuerza más alto (17.4). Si hace esto, ya no se trata a la unidad como un resto salvo que, y hasta que pierda un paso y vuelva a ser otra vez un resto. Los restos no pueden ser convertidos en compañías (13.1), y las compañías no pueden ser convertidas en restos (para recibir reemplazos, 17.4).

17.32 Restos y la Integridad

Los restos no se consideran parte de ninguna formación, regimiento o brigada. Por lo tanto, si una unidad se convierte en un resto, su brigada o regimiento no puede recibir la bonificación de integridad en el combate. Si un resto participa en cualquier ataque, el ataque recibe la penalización de -1 en las probabilidades por ser un ataque de formación mixta (9.92).

17.4 Reemplazos

Los batallones que están con menos de su fuerza completa (incluso como un resto) pueden recibir un reemplazo de su propia nacionalidad y tipo durante el Segmento Inicial. Pueden hacer esto si están al menos a tres hexes de distancia de todas las unidades enemigas y no están desmoralizados, Desorganizados, o desabastecidos. Siempre que un batallón reciba un reemplazo, aumenta su fuerza en un paso. Ninguna unidad puede recibir más de un reemplazo por turno. Las compañías no pueden recibir reemplazos.

17.41 Reemplazos del Eje

El jugador del Eje recibe dos reemplazos de infantería italiana y un reemplazo en planeador italiano durante el Segmento Inicial de cada escenario el 3 de julio. Estos son los únicos reemplazos que recibe el jugador del Eje para todo el juego. Los batallones de infantería italiana y en planeador a elección del jugador del Eje que están en el tablero en ese momento, pueden usar estos reemplazos, pero sólo en el segmento inicial del 3 de julio. Cualquier reemplazo no utilizado al final de dicho segmento inicial, se pierde. Los pasos recuperados por el uso de reemplazos no se cuentan como perdidos para propósitos de victoria (20.0).

17.42 Reemplazos Aliados

Si un batallón británico reducido (no maltés) de infantería o resto es apilado con una compañía de seguridad de la Royal Air Force o de la Royal Navy durante cualquier Segmento Inicial (16.6), la unidad británica puede absorber a la compañía de la Royal Air Force o de la Royal Navy como un reemplazo. Aumenta la fuerza del batallón en un paso y retira permanentemente la compañía del juego. Esto no se cuenta como una pérdida de paso Aliada para propósitos de victoria (20.0).

17.5 Ataques aéreos

En el escenario de la Operación Hércules (sólo), el jugador del Eje puede realizar ataques aéreos contra los cañones de costa Aliados en los Segmentos Iniciales de los turnos del 29 de junio hasta el 2 de julio. No se utiliza ninguna unidad del Eje o marcador de apoyo aéreo en estos ataques aéreos. El jugador del Eje simplemente escoge los objetivos, tira los dados y elimina los cañones de costa que resultan impactados.

17.51 Número de Ataques aéreos

El jugador del Eje puede realizar un número limitado de ataques aéreos contra los cañones de costa Aliados en cada segmento inicial, de esta forma:

Segmento Inicial	Ataques aéreos
29 de Junio	14
30 de Junio	12
1 de Julio	10
2 de Julio	8
3-10 de Julio	0

Si el tiempo actual es Nublado, se divide por la mitad el número de ataques aéreos que el jugador del Eje puede efectuar ese día. Si el tiempo actual es Lluvioso, todos los ataques aéreos para ese día se pierden. La intervención de la Royal Navy también puede reducir el número de ataques aéreos disponibles (17.6).

17.52 Procedimiento

Para realizar los ataques aéreos, el jugador del Eje primero escoge a los cañones de costa que desea atacar en esta fase y cuantos ataques aéreos se llevarán a cabo

contra cada cañón (debe asignar todos los ataques aéreos antes de la tirada de cualquier dado). Para cada cañón atacado entonces tira un número de dados igual al número de ataques aéreos contra ese cañón, **menos** un dado por cada unidad AA Aliada dentro de 3 hexes del cañón. Si al menos un dado lanzado contra ese cañón consigue un resultado de 6, el cañón atacado es destruido y quitado del juego.

17.53 Restricciones

El jugador del Eje no puede usar los ataques aéreos para ningún otro propósito que no sea el de atacar a los cañones de costa. Los ataques aéreos no tienen ningún efecto sobre otras unidades Aliadas, hasta incluso las que están en el mismo hex que el cañón atacado. El jugador del Eje no consigue ningún ataque aéreo en el Escenario Introductorio - el efecto de los ataques aéreos del Eje se calcula en función del reducido número de cañones de costa Aliados que aparecen en este escenario.

17.6 Intervención de la Royal Navy

En el Segmento Inicial del 1 de julio de cada escenario, el jugador Aliado determina si la Royal Navy intenta intervenir. Él o ella lanza un dado y consulta la Tabla de la Intervención de la Royal Navy, y pone en práctica los resultados. Esto puede reducir o eliminar todos los barcos de guerra del Eje, eliminar unidades del Eje en las cajas de "Acercamiento a la Playa" (*Follow-up*), y puede impedir a HQs del Eje usar hexes de playa como fuentes de suministro. También puede reducir el número de marcadores de apoyo aéreo que el jugador del Eje tiene disponibles y reducir el número de los ataques aéreos del Eje que están disponibles. Ver la tabla de la Intervención de la Royal Navy para detalles.

17.7 Reacción Demorada

En el turno del 29 de junio AM, cada unidad Aliada no puede mover, bombardear o proporcionar el apoyo ofensivo o defensivo de la artillería a no ser que haya al menos una unidad de tierra del Eje a una distancia de **cuatro hexes** de la unidad en el momento en el que desea mover, bombardear o proporcionar el apoyo. En el turno del 29 de

junio del Mediodía, cada unidad Aliada no puede mover, bombardear o proporcionar el apoyo de artillería ofensivo o defensivo a no ser que haya al menos una unidad de tierra del Eje dentro de *siete hexes* de la unidad en el momento en el que desea mover, bombardear o proporcionar el apoyo. Comenzando con el turno del 29 de junio por la tarde, estas restricciones desaparecen y todas las unidades Aliadas pueden actuar normalmente. Esta regla no afecta a la capacidad de las unidades Aliadas de avanzar o retirarse después del combate (9.6, 9.8). Esta regla no se aplica en el Escenario Introductorio, que comienza el 30 de junio.

17.8 Paracaidistas Rezagados

Durante su Fase de Estado, el jugador del Eje puede intentar restaurar compañías de paracaidistas de fuerza reducida a su fuerza completa. Tira un dado para cada unidad en ese estado que no esté adyacente a una unidad enemiga. Con un resultado de 6, gíralo a su lado de fuerza completa.

17.81 Una compañía de paracaidistas no puede moverse en el mismo turno en el que intenta recuperar fuerza.

17.82 No es obligatorio que el jugador del Eje intente restaurar una compañía de paracaidistas.

17.83 Nota que las compañías de paracaidistas sólo tienen un paso, simplemente tienen dos niveles de fuerza. Si una compañía de paracaidistas sufre una pérdida de paso es eliminada, no se gira a su lado de fuerza reducida.

17.84 El jugador del Eje no puede usar reemplazos para girar compañías de paracaidistas a sus lados de fuerza completa (17.4).

18.0 DESEMBARCOS ANFIBIOS

Las unidades que son elegibles para entrar en el juego vía el desembarco anfibio son la 4ª División italiana, la 20ª División italiana, las seis compañías no asignadas de marines italianos, las dos compañías de tanques del Eje no asignadas y las tres compañías italianas no asignadas del 10B de motocicletas. Las instrucciones del escenario indican cuales de estas unidades están disponibles para el

desembarco anfibio en cada escenario. El jugador del Eje debe preplanear la zona de playa donde cada división anfibia debe desembarcar (ignora esto cuando se juegue el Escenario Introductorio, 22.2). El jugador del Eje no tiene que hacer ningún desembarco anfibio en ningún turno concreto si no lo desea (es voluntario).

18.1 Mapa de Planificación

El Mapa de Planificación muestra las cuatro zonas de playa: Norte, Sur, Este y Oeste. Cada zona de playa tiene una caja de Aproximación a la Playa (*Follow Up*) conectada a los recuadros de la Primera Oleada y la Segunda Oleada de desembarco, y cada recuadro de Primera y Segunda Oleada de desembarco está conectada a un hex de playa específico en aquella zona de playa en el tablero de juego. Las unidades colocadas en los recuadros de Primera y Segunda Oleadas de desembarco sólo pueden desembarcar en el hex de playa conectado al recuadro en el que se encuentran. El mapa de planificación debe permanecer a la vista de ambos jugadores durante todo el juego.

18.2 Planificación y Despliegue

18.21 Planificación

No hay ninguna necesidad de preplanear desembarcos anfibios en el Escenario Introductorio ya que ambas divisiones de infantería ya han comenzado a desembarcar, y sus unidades supervivientes aún no desembarcadas están ya en las cajas de Aproximación a la Playa (ver 22.2). Pero en el escenario de la Operación Hércules, el jugador del Eje debe escoger y anotar por escrito la zona de playa en la cual cada una de sus dos divisiones de infantería desembarcará antes de que el jugador Aliado coloque sus unidades (22.3). El jugador del Eje adjunta cada una de las 11 unidades no asignadas a una división u otra en ese momento (15.2). No tiene por qué adjuntar todas a la misma división. Todas las unidades de la misma división (y todas las unidades no asignadas adjuntas a ella) deben desembarcar en la misma zona de playa. Ambas divisiones pueden desembarcar en la misma zona de playa si se desea.

18.22 Despliegue

En el Escenario Introdutorio el jugador del Eje coloca todas las unidades anfibas sobrevivientes que aún no han desembarcado, en las cajas de Aproximación a la playa indicadas en las instrucciones del escenario antes del comienzo del juego (ver 22.2). En el escenario de la Operación Hércules, el jugador del Eje coloca todas las unidades de cada división de infantería (y todas las unidades no asignadas adjuntas a ella) en las Cajas de Aproximación a la Playa que conecta con una zona de playa donde se ha planeado que la división desembarque. Esto lo hace durante el Segmento Inicial del 29 de julio. Coloca todas las unidades que deben desembarcar en la misma zona de playa en la misma caja de Aproximación a la Playa. El jugador del Eje no tiene que preseleccionar el hex de playa específico donde cada unidad debe desembarcar. En cada Fase de Desembarco Anfibio, mueve cualesquiera unidades que desee desde cada caja de Aproximación a la Playa ocupada a los recuadros de la Primera y Segunda Oleada de desembarco conectados con dicha caja de Aproximación a la Playa. Más tarde en la fase, mueve a las unidades sobrevivientes en cada recuadro de la Primera y Segunda Oleada al hex de playa conectado a dicho recuadro.

18.3 Procedimiento

18.31 Preparación del Desembarco

Durante la Fase de Desembarco Anfibio de cada turno, el jugador del Eje disuelve cualquier batallón en las cajas de Aproximación a la Playa que desea desembarcar para convertirlos en compañías (13.1; los batallones de artillería son excluidos porque no pueden ser disueltos). Entonces mueve hasta a dos compañías de infantería o de ingenieros de su elección más hasta una compañía de marines desde cada ocupada caja de Aproximación a la Playa hasta el recuadro de la Primera Oleada conectado con ella. O bien, puede mover dos o tres compañías de marines desde una caja de Aproximación a la Playa hacia un recuadro de la Primera Oleada conectado con ella si lo desea, pero ninguna unidad que no sea de marines pueden ocupar este recuadro al mismo tiempo (esto no afecta a la capacidad de colocar los números normales de unidades en otros recuadros de Primeras Oleadas en la misma

fase). Entonces mueve a una compañía de cualquier tipo, un HQ o un batallón de artillería desde cada ocupada caja de Aproximación a la playa hasta cada recuadro de la Segunda Oleada que esté conectado con ella. No tiene la obligación de mover unidades hacia cualquier recuadro de la Primera o Segunda Oleadas si no quiere; la colocación de unidades en dichos recuadros es voluntaria.

Una vez que todos los recuadros de las Primeras y Segundas Oleadas conectados con las cajas ocupadas de Aproximación a la Playa conectadas tienen el número máximo de unidades en ellos como se indica en el párrafo anterior, ninguna otra unidad puede salir de las cajas de Aproximación a la Playa en la fase actual. Las unidades que quedan en las Cajas de Aproximación a la Playa pueden moverse hacia los recuadros de las Primeras y Segundas Oleadas en los siguientes turnos, utilizando el mismo procedimiento.

18.32 Restricciones

Cada unidad sólo puede ser colocada en un recuadro de la Primera o Segunda Oleada que esté conectado con la caja de Aproximación a la Playa donde comenzó el juego. Las unidades no pueden ser colocadas en los recuadros de las Segundas Oleadas conectados con recuadros no ocupados de las Primeras Oleadas, a menos que el hex de playa al cual está conectado el recuadro de la Segunda Oleada no esté adyacente a ninguna unidad Aliada. Las unidades no pueden ser colocadas en los recuadros de las Primeras o Segundas Oleadas que estén conectados con hexes de playa ocupados por los Aliados (19.91). Un recuadro de la Primera Oleada sólo puede contener dos o tres unidades de marines al mismo tiempo por Fase de Desembarco Anfibio, y ninguna unidad que no sea de marines puede ocupar dicho recuadro en ese momento. Un máximo de una unidad puede ser colocada en cualquier recuadro de la Segunda Oleada al mismo tiempo. Los batallones de artillería, compañías de motocicletas, HQs y compañías de tanques sólo pueden ser colocados en recuadros de las Segundas Oleadas. Las unidades de diferentes divisiones no pueden ser colocadas en el mismo recuadro de la Primera Oleada durante la misma fase.

18.33 El Líder y el HQ de la Cuarta División

La primera vez que el HQ de la 4ª División italiana sea colocado en el recuadro de la Segunda Oleada, el Líder Chirelson debe ser colocado en el mismo recuadro con el HQ también. Chirelson y el HQ deben llevar a cabo su primer desembarco en Malta juntos. Si el HQ es eliminado por el fuego de los cañones de costa mientras está en el recuadro de la Segunda Oleada (16.56), Chirelson es eliminado también. Si el HQ y Chirelson (o cualquier ADC que le sustituya) resultan eliminados ambos en cualquier momento (por el fuego de los cañones de costa o en cualquier momento después del desembarco en Malta), sus reemplazos pueden volver al juego juntos o separadamente (ver 14.43 y 16.82). El HQ de reemplazo puede desembarcar con o sin el ADC de Chirelson, y el ADC de Chirelson puede desembarcar en Malta con el HQ o con cualquier otra unidad de la 4ª División que esté en la Caja de Aproximación a la Playa. Si la caja de Aproximación a la Playa de la 4ª División está vacía cuando el ADC de Chirelson vuelve al juego, el ADC es eliminado y no puede desembarcar en Malta.

18.4 Apoyo Naval y las Baterías de Costa

Una vez que el jugador del Eje ha colocado sus unidades en los recuadros de la Primera y Segunda Oleadas, los cañones de costa Aliados y los barcos de guerra italianos dentro del alcance pueden dispararse mutuamente (16.55, 16.79). El jugador del Eje designa los objetivos para sus barcos de guerra antes de que el jugador Aliado los designe para sus cañones de costa. Los barcos de guerra que disparan contra los cañones de costa en la Fase de Desembarco Anfibio no pueden proporcionar el apoyo ofensivo o defensivo por el resto del turno (gíralos lateralmente para indicar esto). Una vez que todo el fuego entre los cañones de costa y los barcos de guerra haya sido resuelto, los cañones de costa sobrevivientes que no han disparado en la fase actual, pueden disparar contra las unidades del Eje en los recuadros de la Primera y Segunda Oleadas dentro de su alcance (16.56).

Nota de Diseño: Incluso las habilidades de bombardeo de la orilla muy avanzadas de la

Marina Estadounidense fueron en gran parte incapaces de vencer a los cañones de defensa hasta que éstos eran descubiertos. Los barcos tendrían que acercarse a la orilla, arriesgándose en medio de minas y aguas poco profundas para llegar hasta los cañones. Por otra parte, los cañones no serían descubiertos fácilmente hasta que empezaran a disparar.

18.5 Pérdidas del Desembarco

Una vez que todo el fuego de los cañones de costa y de los barcos de guerra ha sido resuelto, el jugador del Eje mueve todas las unidades sobrevivientes en cada recuadro de la Primera Oleada hasta el hex de playa conectado con el correspondiente recuadro de la Primera Oleada. El jugador del Eje entonces tira un dado para cada unidad (excepto para los HQ y los líderes) que acaban de desembarcar en un hex de playa dentro de dos hexes de cualquier unidad Aliada. **Añade dos** al resultado si el hex de playa de la unidad está adyacente al menos a una unidad Aliada, **O añade uno** al resultado si el hex de playa de la unidad está dentro de dos hexes de al menos una unidad Aliada (estos modificadores no son acumulativos). Con un resultado modificado de 7 o más, la unidad resulta eliminada.

18.6 Combate en la Orilla del Agua

18.61 Fuego Aliado

Después de que todas las pérdidas del desembarco han sido determinadas (18.5), las unidades Aliadas en hexes adyacentes a las unidades del Eje que acaban de desembarcar pueden atacar si lo desean. Las unidades aliadas adyacentes a hexes de playa pero separados de ellos por un lado de hex todo de agua, no pueden atacar. El jugador Aliado designa cuales de sus unidades atacarán a determinados hexes de playa que contienen unidades del Eje recién desembarcadas. Cada unidad Aliada puede atacar sólo a un hex en el combate de la orilla del agua, pero puede atacar una vez cuando unidades del Eje desembarcan allí desde el recuadro de la Primera Oleada y luego atacar otra vez si otra unidad del Eje desembarca allí desde el recuadro de la Segunda Oleada en la misma fase. Para cada

hex de playa bajo ataque, el jugador Aliado suma la fuerza de sus unidades que atacan al hex, tira un dado y consulta la Tabla de Combate en la Orilla del Agua. Cualquier resultado de **X** elimina una unidad del Eje en el hex objetivo (a elección del jugador del Eje). Sólo las unidades Aliadas adyacentes a unidades del Eje que desembarcan pueden participar (el apoyo de la artillería no puede ser añadido).

18.62 Fuego del Eje

Después de que el Fuego Aliado ha sido resuelto, el jugador del Eje suma la fuerza de combate de todas las unidades sobrevivientes en cada hex de playa que fue atacado por unidades Aliadas en el combate a la orilla del agua. Si un hex que contiene unidades que han desembarcado desde el recuadro de la Primera Oleada y de la Segunda Oleada en esta fase es atacado, todas las unidades pueden disparar (no solamente las que han desembarcado las últimas desde el recuadro de la Segunda Oleada). Sólo las unidades en los hexes de playa que fueron atacados pueden disparar. El jugador del Eje tira un dado para cada hex implicado y consulta la Tabla de Combate en la Orilla del Agua. Un resultado de **X** ocasiona la pérdida de un paso a cualquier unidad a elección del jugador Aliado en cualquier hex adyacente al hex que contiene las unidades del Eje atacadas. El jugador del Eje no predesigna a un hex objetivo para su ataque; cualquier unidad adyacente Aliada a elección del jugador Aliado es elegible para recibir la pérdida (excepto los cañones de costa, 16.57).

18.63 Pérdidas

A diferencia del combate normal, todos los impactos ocasionados en el Combate a la Orilla del Agua deben ser tomados como pérdidas de paso. No se permite ninguna retirada, y no es posible ningún avance después del combate (incluso si el combate a la orilla del agua elimina a la única unidad enemiga en un hex adyacente).

18.7 Movimiento por la Playa

Después de que todo el Combate a la Orilla del Agua ha sido resuelto, cada unidad

sobreviviente del Eje que ha desembarcado en este turno y no está en una ZOC enemiga en ese instante, puede moverse un hex. Esto se trata como un movimiento normal (6.0), no un avance después del combate. Si suficientes compañías terminan su movimiento en el mismo hex como para reformar un batallón, entonces pueden hacerlo (13.2).

18.8 Segunda Oleada

Después de que todas las unidades en los recuadros de las Primeras Oleadas han desembarcado, han disparado y/o han terminado cualquier movimiento por la playa, el jugador del Eje mueve cada unidad sobreviviente desde el recuadro de la Segunda Oleada hasta el hex de playa conectado a dicho recuadro. Repite los procedimientos de las Pérdidas del Desembarco, el Combate a la Orilla del Agua y del Movimiento por la Playa para cada unidad implicada.

18.9 Restricciones

18.91 Desembarco Bloqueado

Las unidades no pueden desembarcar en los hexes de playa que estén ocupados por una o varias unidades Aliadas, por lo tanto, el jugador del Eje no puede colocar unidades en los recuadros de las Primeras o Segundas Oleadas que estén unidos con hexes de playa ocupados por los Aliados.

18.92 Ningún Desembarco Mixto

Las unidades de divisiones diferentes no pueden desembarcar en el mismo hex de playa individual en la misma fase. Ya que sólo un número limitado de unidades puede ser colocado en cada recuadro de la Primera y Segunda Oleada en cada turno, será un proceso mucho más lento si todas las unidades desembarcan en la misma zona de playa que si desembarcan en zonas diferentes.

18.93 Ningún Desembarco Nocturno

Las unidades no pueden realizar desembarcos anfibios en los turnos nocturnos.

18.94 Restricciones de Combate

Las unidades no pueden atacar en la Fase de Combate del Eje (o en la Fase de Combate

de Penetración del Eje) en el mismo turno en el que llevan a cabo un desembarco anfibio. Pueden defenderse normalmente si son atacadas.

19.0 ATERRIZAJES AEROTRANSPORTADOS

El jugador del Eje tiene dos formaciones de paracaidistas, la Brigada Alemana Ramcke y la División Italiana Folgore. Ambas pueden llevar a cabo aterrizajes aerotransportados durante el curso del juego. Las unidades aterrizan en series (19.2) y dependen de los marcadores de zona de salto para el suministro (19.1). Los saltos aerotransportados deben ser planeados un número de turnos por adelantado (19.3; pero no cuando se juega en solitario, ver 21.1). Pueden ser planeados para el primer turno y/o cualquier turno a partir de entonces (no todos tienen que ser planeados para el mismo turno). Los saltos aerotransportados no pueden ocurrir durante los turnos lluviosos o nocturnos. El jugador del Eje no tiene por qué efectuar ningún salto aerotransportado en un turno en concreto, si no lo desea (es voluntario), pero si tiene que lanzar ambos marcadores de zona de salto el 29 de julio cuando se juega con el escenario de la Operación Hércules (22.25).

19.1 Marcadores de Zona de Salto



El marcador de zona de salto de una formación debe lanzarse antes de que cualquier serie de la formación pueda llevar a cabo un salto aerotransportado. Los marcadores de zona de salto no son unidades, no cuentan para propósitos de apilamiento, no bloquean el movimiento enemigo y no perjudican el número de series lanzadas. Las series de una formación pueden comenzar a saltar en la misma Fase de Aterrizaje Aerotransportado en la que se ha lanzado su marcador de salto y/o en cualquier Fase de Aterrizaje Aerotransportado a partir de entonces. Los marcadores de zona de salto no pueden ser destruidos.

19.11 Función de Suministros

Cada marcador de zona de salto funciona como una fuente de suministros para el HQ de su formación (8.51).

19.12 Zona de Concentración

Si una o varias unidades Aliadas entran en un hex que contiene un marcador de zona de salto, el marcador no es retirado (permanece en el hex con la unidad Aliada) pero de esta forma no puede funcionar como una fuente de suministros mientras al menos una unidad Aliada esté en el hex. Puede comenzar a funcionar como una fuente de suministros otra vez en el momento en el que no haya ninguna unidad Aliada en el hex junto con el marcador. El jugador Aliado no puede trasladar un marcador de zona de salto (aunque tenga unidades en el mismo hex que el marcador), pero el jugador del Eje tampoco puede trasladar un marcador de zona de salto que está en el mismo hex con al menos una unidad Aliada durante el Segmento Inicial (los cañones de costa no cuentan).

19.13 Traslado de los Marcadores de Zona de Salto

Durante algunos o todos los Segmentos Iniciales, el jugador del Eje (sólo) puede mover cada marcador de zona de salto a otro hex amigo-controlado y que esté a no más de tres hexes de distancia de su posición actual si se desea. Para hacer esto, el jugador del Eje debe ser capaz de poder trazar una ruta de hexes amigo-controlados desde la zona de partida donde está situado el marcador de salto hasta su posición final sin entrar en ningún hex con unidades enemigas, o en ningún hex libre con una ZOC enemiga (5.0). Puede mover los marcadores de zona de salto a través de hexes de ZOC enemiga que estén ocupados por al menos una unidad amiga. No puede mover los marcadores de zona de salto que estén en el mismo hex que al menos una unidad Aliada durante el Segmento Inicial (los cañones de costa no se cuentan).

19.2 Series

Las unidades de paracaidistas deben ser organizadas en series para llevar a cabo un salto aerotransportado. Todos los batallones de paracaidistas deben disolverse en compañías para poder efectuar un salto aerotransportado (13.1). Los batallones de artillería en paracaídas no pueden disolverse y por lo tanto no tienen que disolverse para poder saltar.

19.21 Composición

Cada serie debe estar formada por uno de lo siguiente:

- Las tres compañías que forman un batallón de paracaidistas.
- Un batallón de artillería.
- Todas las compañías de ingenieros de la formación más su cuartel general y su líder.
- Un líder o HQ previamente eliminado (o ambos) que vuelven al juego (14.43, 16.82).

19.22 Hex Objetivo

El jugador que lo controla puede planear lanzar una serie de cada formación (a su elección) dentro de cinco hexes del marcador de zona de salto de la formación si lo desea. Debe planear lanzar cada una de las otras series dentro de tres hexes del marcador de zona de salto de su formación.

19.3 Planificación

Los saltos aerotransportados deben ser planeados con dos días de antelación. Antes de que el jugador Aliado coloque sus unidades, el jugador del Eje preplanea todos los saltos aerotransportados que desee llevar a cabo en cualquier turno durante los primeros dos días. Planea todos los saltos previstos para el tercer día en el Segmento Inicial del primer día, todos los saltos para el cuarto día en el Segmento Inicial del segundo día, etc. Los jugadores en solitario no preplanean los saltos en paracaídas - tiran el dado al azar para ver donde caen los marcadores de zona de salto y las series (21.1).

19.31 Procedimiento

La planificación de un salto aerotransportado consiste en poner por escrito:

- a) El hex en el cual el marcador de zona de salto de la formación va a intentar tomar tierra y el turno en el que se llevará a cabo.

- b) El hex en el cual cada serie de la formación intentará tomar tierra, el turno en el que se llevará a cabo, y las unidades específicas y/o el líder que forman dicha serie.

Las diferentes series de la misma formación no tienen necesidad de saltar en el mismo turno, y si alguna no va a saltar dentro de los dos días siguientes, el jugador del Eje puede esperar hasta un futuro Segmento Inicial para programarlas.

19.32 Posición

El jugador del Eje anota el número del hex real donde cada marcador de zona de salto intentará tomar tierra, pero no hará esto con las series. En lugar de eso, anotará la posición en relación con el marcador de zona de salto de la formación donde cada serie intentará tomar tierra (por ejemplo: "Serie A: Dos hexes al nordeste del marcador de zona de salto").

19.33 Restricciones

Los saltos aerotransportados no pueden ser preplaneados para los turnos del Mediodía o Nocturnos. El jugador Aliado debe cancelar todos los saltos que han sido preplaneados para el turno actual si el tiempo para el día actual es lluvioso (17.2). Las reglas especiales del escenario indican cuantas series pueden saltar en cada turno, y el Escenario Introductorio indica las series específicas que deben saltar durante el primer día. Los marcadores de zona de salto y las series no pueden ser planeados para que tomen tierra en ningún hex de océano, hex de playa, o hex de costa, aunque puedan acabar allí después de tirar los dados en la Tabla de Salto (19.41).

19.34 Planificación Rigurosa

Una vez planeado, un salto aerotransportado no puede ser cambiado. Puede ser cancelado (19.35), y el jugador del Eje entonces puede asignar de nuevo las unidades del salto cancelado a uno o varios nuevos saltos preplaneados. No puede añadir unidades de un salto cancelado a un salto que ya ha sido planeado; debe asignarlos a uno o varios nuevos saltos.

19.35 Cancelación

Al principio de la Fase de Aterrizaje Aerotransportado, el jugador del Eje puede cancelar alguno o todos los saltos aerotransportados que están programados para este turno. Debe cancelar todos los saltos previstos para este turno si el tiempo actual es Lluvioso. Las unidades que están colocadas en hexes del océano antes del salto también tienen sus saltos cancelados (19.43). Las unidades que debían participar en saltos cancelados están disponibles para nuevos saltos planeados durante la Fase Inicial del día siguiente.

19.4 Procedimiento

19.41 Posición del Marcador de Zona de Salto

Durante la Fase de Aterrizaje Aerotransportado del turno en el que está programado un salto aerotransportado, el jugador del Eje comienza colocando todos los marcadores de zona de salto que están programados para saltar en ese turno (si es que hay alguno) en sus hexes planeados. El jugador del Eje tira dos dados y consulta la Tabla de Salto, restando uno del resultado si el marcador de zona de salto es el alemán (la Brigada Ramcke) y añadiendo uno al resultado por cada unidad AA Aliada dentro de tres hexes de distancia del hex donde se ha colocado el marcador de zona de salto. Con un resultado de "Sobre el Objetivo", el marcador de zona de salto se queda en el hex del intento. Con cualquier otro resultado, el jugador del Eje sigue las instrucciones en la Tabla de Salto para ver cuán lejos tiene que mover el marcador de zona de salto y luego tira con el dado en el Diagrama de Dispersión para determinar la dirección en la que debe mover el marcador. Los resultados de la Tabla de Salto se explican a continuación:

- **Sobre el Objetivo:** El marcador de zona de salto permanece en el hex donde fue colocado.
- **Adyacente:** Mueve el marcador de zona de salto un hex en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión.
- **Mitad:** Tira un dado y divide por la mitad el resultado (redondea cualquier fracción hacia arriba). Mueve el marcador de zona

de salto ese número de hexes en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión.

- **1:** Tira un dado. Mueve el marcador de zona de salto un número de hexes igual al resultado del dado en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión.
- **2:** Tira dos dados. Mueve el marcador de zona de salto un número de hexes igual al resultado de los dados en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión.

19.42 Con vistas al Océano

Si un marcador de zona de salto va a parar a un hex de Océano (pero no a un hex de costa o de playa), repite el susodicho procedimiento hasta que vaya a parar en un hex que no sea de Océano.

19.43 Posición de la Serie

Una vez que el jugador del Eje ha determinado los hexes de aterrizaje reales de cualquier marcador de zona de salto previsto para tomar tierra en este turno, entonces coloca en el tablero todas las series previstas para saltar en este turno (si hay alguna). Coloca cada serie en su posición preplaneada en relación con el marcador (19.32) de zona de salto de su formación. Si esto ocasiona que una o varias series sean colocadas en hexes de océano, cancela los saltos de dichas series (19.35). No canceles los saltos de las series que sean colocadas en hexes de costa o de playa.

19.44 Dispersión de la Serie

Para cada serie cuyo salto no ha sido cancelado como se ha indicado anteriormente, el jugador del Eje tira dos dados y añade cualquiera de los modificadores siguientes que sean aplicables:

- Todas las unidades en la serie son alemanas: **-1**
- Por cada unidad AA Aliada dentro de tres hexes de distancia del hex donde la serie fue colocada: **+1**

Entonces con el resultado del dado modificado consulta la Tabla de Salto para ver si la serie se dispersa. Con un resultado de "So-

bre el Objetivo", la serie permanece en el hex de su intento. Con cualquier otro resultado, el jugador del Eje tira un dado adicional y consulta el Diagrama de Dispersión otra vez. Los resultados son los siguientes:

- **Sobre el Objetivo:** La serie entera permanece en el hex donde fue colocado.
- **Mitad:** Tira un dado y divide por la mitad el resultado (redondea cualquier fracción hacia arriba). Mueve la serie entera ese número de hexes en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión.
- **1:** Tira un dado para **CADA** unidad en la serie. Mueve la unidad un número de hexes igual al resultado del dado en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión (tira separadamente en el Diagrama de Dispersión para cada unidad).
- **2:** Tira dos dados para **CADA** unidad en la serie. Mueve la unidad un número de hexes igual al resultado de los dados en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión (tira separadamente en el Diagrama de Dispersión para cada unidad).

Los líderes siempre deben saltar con su HQ (salvo que el líder sea un ADC que vuelve al juego después de que el líder original fuera eliminado, 14.43). No tires separadamente para el líder - él siempre termina en el mismo hex que su HQ.

19.45 El Fondo de los Ahogados

Si después de tirar con el dado en el Diagrama de Dispersión una o varias unidades, series o líderes terminan en hexes de Océano, quedan eliminados (su salto no es cancelado; se pierden y se ahogan en el mar). No elimines unidades, series o líderes que terminan en hexes de costa, playa o cualquier otro tipo de hex.

19.46 Pérdidas Aerotransportadas

Una vez que cada serie acaba su salto (lo que significa que su hex de aterrizaje ha sido determinado), el jugador del Eje tira un dado para cada unidad sobreviviente en la serie (excepto para los líderes y HQs) y aplica los siguientes modificadores al resultado del dado (todos son acumulativos):

- El hex final en el que toma tierra la unidad contiene una o varias unidades enemigas (excepto los cañones de costa, unidades con una fuerza de defensa de cero y líderes): **+1**
- Una o varias unidades AA enemigas están dentro de tres hexes de distancia del hex final en el que toma tierra la unidad: **+1**
- El hex final en el que toma tierra la unidad es de bosques, pueblo, ciudad o un hex de fuerte: **+1**

Con un resultado del dado modificado de 7 o más, la compañía de paracaidistas reduce su fuerza (gira su ficha a su lado de fuerza inferior). Una unidad que solamente tenga un lado de fuerza o una unidad de artillería, resulta eliminada. Los cuarteles generales y los Líderes no son afectados.

19.47 Salto de la Artillería

La artillería en paracaídas que sobrevive al salto se coloca en el mapa sobre su lado "enganchado". No puede moverse o prepararse en el mismo turno en el que han saltado.

19.5 Aterrizaje Adverso

Si una o varias unidades de paracaidistas de la misma serie toma(n) tierra en un hex que contiene una o varias unidades enemigas que no sean cañones de costa, unidades de fuerza de defensa cero y/o líderes, la(s) unidad(es) que ha(n) saltado, debe(n) atacar inmediatamente (después de haber tirado para las pérdidas pero antes de resolver cualquier otro salto). Si más de una compañía de la misma serie cae en el mismo hex ocupado por el enemigo, todas las compañías luchan en el mismo combate (no se resuelve el combate contra ellas individualmente). Si las unidades caen en un hex que contiene sólo cañones de costa, unidades de fuerza de defensa cero o líderes, elimina los cañones Aliados y/o las unidades y tira para determinar el destino de los líderes (6.52).

19.51 Procedimiento

Sólo las unidades activas que acaban de caer en el hex y las unidades enemigas en el hex pueden participar; no puede añadirse ningún

apoyo aéreo, de la artillería o de los barcos de guerra. El jugador Aliado recibe los impactos normalmente (sus unidades pueden recibir pérdidas de paso y/o retirarse del hex), pero el jugador del Eje debe asumir todos los impactos como pérdidas de paso recibidas (no retiradas). Si las unidades de ambos bandos permanecen en el hex después de que se haya resuelto el combate, el jugador del Eje debe atacar otra vez, tantas veces como sea necesario, hasta que sólo las unidades de un bando queden en dicho hex.

19.52 Artillería Paracaidista

La artillería paracaidista no puede atacar unidades que estén en el mismo hex con ella. Si la única unidad que cae en un hex con unidades enemigas es la artillería paracaidista, queda eliminada. Si todas las unidades que no sean de artillería que caen en un hex ocupado por el enemigo son eliminadas, elimina cualquier artillería paracaidista que haya caído también allí. No elimines la artillería paracaidista si las únicas unidades Aliadas en el hex en el que cae son cañones de costa, unidades de fuerza de defensa cero y/o líderes. En cuyo caso, elimina las unidades Aliadas, determina el destino de los líderes y deja la artillería allí.

19.53 Restricciones

Si las unidades del Eje saltan a un hex ocupado por el enemigo y sus probabilidades de ataque es menor que la columna de probabilidades más baja en la tabla de resultados del combate para el tipo de terreno en el que han tomado tierra, elimina las unidades que han caído en ese hex. Si las unidades Aliadas en un hex de salto son eliminadas en el combate o se retiran del hex, las unidades del Eje que han tomado tierra allí no pueden avanzar después del combate (se quedan en el hex). Los cañones de costa no pueden participar en el combate en un hex de salto (16.57). Si al final de cualquier combate las únicas fichas Aliadas que sobreviven en el mismo hex con unidades del Eje son cañones de costa, unidades de fuerza de defensa cero y/o líderes, elimina los cañones de costa y las unidades de fuerza cero y tira un dado para determinar el destino de los líderes (6.52).

19.6 Puntos de Reunión

Una vez que todas las series han tomado tierra y que han sido determinadas todas las pérdidas de combate y de no combate de las unidades que han saltado, todos los líderes, HQs, ingenieros y compañías paracaidistas sobrevivientes de las series que acaban de saltar y que no han caído en un hex de ZOC enemiga o que esté ocupado por el enemigo, pueden moverse un hex si se desea. Si hay suficientes compañías que acaban en el mismo hex como para reformar un batallón, entonces pueden hacerlo (13.2). La artillería paracaidista no puede moverse en la misma fase en la que han saltado, pero pueden moverse normalmente en los siguientes turnos.

19.7 Restricciones de Combate

Las unidades que caen en un hex vacío, no pueden atacar unidades enemigas en otros hexes durante la Fase de Aterrizajes Aero-transportados. Las unidades no pueden atacar en la Fase de Combate del Eje (o en la Fase de Combate de Penetración del Eje) del mismo turno en el que han saltado. Pueden defenderse normalmente si son atacados.

19.8 Restricciones de Movimiento

La unidad no puede moverse en el mismo turno en el que han llevado a cabo un aterrizaje aerotransportado (Excepción: 19.6). En todos los turnos siguientes, pueden moverse normalmente.

19.9 Suministro Aéreo

Una unidad está suministrada automáticamente en el turno en el que lleva a cabo un aterrizaje aerotransportado. A partir de entonces, debe seguir las reglas normales de suministros en los siguientes turnos.

20.0 CONDICIONES DE VICTORIA

En cada escenario, el jugador Aliado tira dos dados en cada Fase de Rendición para ver si Malta se rinde o si el Eje suspende la invasión. Añade cualquier modificador al

resultado de los dados que sea aplicable de la siguiente lista (todos son acumulativos):

- ✓ El hex de ciudad 1711 está bajo el control del Eje: **-1**
- ✓ El hex de ciudad 1809 está bajo el control del Eje: **-1**
- ✓ El hex de ciudad 1810 está bajo el control del Eje: **-1**
- ✓ El hex de ciudad 1911 está bajo el control del Eje: **-1**
- ✓ Cada aeródromo bajo el control del Eje: **-1**
- ✓ Cada cuatro pueblos bajo el control del Eje (las fracciones de cuatro no se cuentan): **-1**
- ✓ Al menos dos fuertes han sido destruidos: **-1**
- ✓ Cada nueve pasos Aliados eliminados (las compañías cuentan como un paso cada una): **-1**
- ✓ Cada nueve pasos del Eje (excepto los HQs) eliminados (las compañías cuentan como un paso cada una): **+1**
- ✓ Cada HQ del Eje eliminado: **+2** (esto no aplica después de que el HQ vuelve al juego)
- ✓ Cada hex de playa bajo el control Aliado que conecte con una caja de Aproximación a la Playa con una o varias unidades del Eje actualmente en ella: **+1**
- ✓ El resultado del dado de la Intervención de la Royal Navy ha sido 4 o 5: **+1**
- ✓ El resultado del dado de la Intervención de la Royal Navy ha sido 6: **+3**
- ✓ La fecha actual es el 6 de julio: **+1**
- ✓ La fecha actual es el 7 de julio: **+2**
- ✓ La fecha actual es el 8 de julio: **+3**
- ✓ La fecha actual es el 9 de julio: **+4**
- ✓ La fecha actual es el 10 de julio: **+5**

20.1 Modificaciones a los Pasos Aliados Eliminados

Si la compañía de tanques Aliada es eliminada, se cuenta como dos pasos eliminados. Los cañones de costa y la milicia no se cuentan. Las plazas fuertes deshechas no cuentan, pero las plazas fuertes eliminadas cuentan como un paso cada una. Redondea todas las fracciones de nueve hacia abajo (es decir, si han sido eliminados 17 pasos Aliados, el modificador del dado por los pasos Aliados eliminados es de **-1**). Las compañías de seguridad aliadas que se han sido absorbidas como reemplazos no se cuentan como pasos perdidos para las condiciones de victoria.

20.2 Modificaciones a los Pasos del Eje Eliminados

Cada compañía de tanques del Eje eliminada cuenta como dos pasos eliminados. Cada barco de guerra dañado se cuenta como un paso eliminado. Redondea todas las fracciones de nueve hacia abajo (por lo tanto, si han sido eliminados 17 pasos del Eje, el modificador del dado por los pasos del Eje eliminados es de **+1**). Los pasos del Eje recuperados por el uso de reemplazos, no se cuentan como eliminados (salvo que sean eliminados otra vez).

20.3 Resultados

Si el resultado modificado es de cero o menos, el Gobernador de Malta llega a la conclusión de que toda resistencia es inútil. Malta se rinde y el jugador del Eje gana el juego inmediatamente. Si el resultado modificado es de 14 o más Mussolini retira sus fuerzas, La invasión del Eje se derrumba y acaba el juego inmediatamente con una victoria Aliada. Si el resultado modificado está entre 1 y 13, el juego continúa. Si Malta no se rinde al acabar el último turno, gana el jugador Aliado.

21.0 REGLAS EN SOLITARIO

Las únicas reglas adicionales necesarias para jugar *ISLAND OF DEATH* en solitario se relacionan con los aterrizajes aerotransportados y los desembarcos anfibios. El jugador en soli-

tario debería usar todas las reglas estándar del juego, excepto las que se indican a continuación.

21.1 Saltos Aerotransportados

El jugador en solitario no preplanea los saltos aerotransportados del Eje. En lugar de eso, puede escoger el hex de colocación inicial de cada marcador de zona de salto o tirar un dado al azar para ello (excepto en el Escenario Introductorio, 22.2). Entonces tira un dado al azar para determinar donde intenta tomar tierra cada serie en relación con el marcador de zona de salto de su formación. Los saltos nunca son cancelados en el juego en solitario, pero no pueden llevarse a cabo en los turnos Lluviosos, del Mediodía o Nocturnos.

21.11 Colocación del Marcador de Zona de Salto

Ambos marcadores de zona de salto ya están en el tablero al principio del Escenario Introductorio. En el escenario de la Operación Hércules, el jugador en solitario puede escoger uno de los dos métodos siguientes en la Fase de Aterrizajes Aerotransportados en el turno del 29 de julio AM o PM para determinar el hex de colocación inicial de cada marcador de zona de salto:

- a) Coloca el marcador en cualquier hex (a elección del jugador) que esté dentro de 3 hexes de cualquier hex de playa que actualmente esté ocupado por cualquier unidad del Eje, o donde una o varias unidades del Eje han efectuado un desembarco anfibio antes en el juego.
- b) Tira un dado y coloca el marcador de zona de salto en el hex determinado por el resultado del dado en la siguiente tabla:

Dado	Hex
1-2	0911
3	1313
4	1512
5	1813
6	2012

Inmediatamente después de la colocación de un marcador de zona de salto en el mapa (por uno u otro método) el jugador tira los

dados en la Tabla de Salto para ver si se dispersa (ver 19.41 y la Tabla de Salto). Nota el modificador especial de **+2** al salto que aplica al juego en solitario. Una vez que toma la decisión de como colocar el marcador, no lo puede cambiar, y no puede cancelar el salto del marcador si es colocado o termina en un hex inconveniente. Debe volver a tirar normalmente si el marcador termina en un hex de océano. No tiene por qué usar el mismo método para colocar ambos marcadores, pero si escoge el Método **(b)** para colocar ambos marcadores, debe tirar para cada marcador por separado. No tiene que colocar ambos marcadores en el mapa en el mismo turno si no lo desea, pero debe colocar ambos marcadores en el mapa no más tarde de la Fase de Aterrizajes Aerotransportados del turno del 29 de julio PM.

21.12 Colocación de las Series

Durante la fase de Aterrizajes Aerotransportados del primer turno en el que uno o varios marcadores de zona de salto han sido colocados en el tablero, el jugador decide cuántas series van a saltar en este turno hasta el máximo permitido por turno según las instrucciones del escenario (nota que las series alemanas no pueden saltar si el marcador de zona de salto de Ramcke no ha sido lanzado, y que las series italianas no pueden saltar si el marcador de zona de salto de Folgore no ha sido lanzado). Hace lo mismo al principio de la fase de Aterrizajes Aerotransportados de cada turno AM y PM a partir de entonces. Una vez que el jugador ha decidido cuantas series van a saltar en la Fase actual de Aterrizajes Aerotransportados, coge las series de entre las unidades elegibles en la Caja de Disolución (nota que en el Escenario Introductorio algunas unidades deben saltar en turnos específicos, ver 22.26). Entonces una por una, coloca cada serie en el mismo hex con el marcador de zona de salto de la formación de la serie y tira con los dados en la Tabla de Salto para ver si se dispersa (19.44). Hay un modificador especial de **+2** a todas las tiradas de salto en el juego en solitario (ver la Tabla de Salto), excepto para las tiradas de salto para las dos primeras series que saltan en el Escenario Introductorio (ver 22.26). Cualquier hex en el que cada serie o compañía individual termina después de tirar con los dados en la Tabla de Salto, es el hex final donde toma tierra (elimina las series o

compañías que toman tierra en hexes de océano de esta forma).

21.2 Desembarcos Anfibios

En el Escenario Introductorio, todas las unidades anfibas que aún no han desembarcado al principio del juego han sido asignadas a zonas de playa objetivo y están en los apropiados recuadros de Aproximación a la Playa. En el escenario de la Operación Hércules, el jugador en solitario no escoge las zonas de playa en las cuales desembarcarán las unidades anfibas. En lugar de eso, tira al azar para ver donde desembarcará cada división anfibia (y todas las unidades independientes adjuntas a ella).

En el Segmento Inicial del turno del 29 de julio, el jugador tira un dado para cada división anfibia y coloca la división en el recuadro de Aproximación a la Playa conectado con la zona de playa indicada en la siguiente Tabla:

Dado	Zona de Playa
1-2	Oeste
3-4	Norte
5	Este
6	Sur

Vuelve a tirar el dado si la Tabla indica que ambas divisiones deben desembarcar en la misma zona de playa.

22.0 ESCENARIOS

22.1 Instrucciones de Preparación

Las unidades están listadas por el tipo, la nacionalidad y, si tienen más de un nivel de fuerza, por la fuerza de partida. Todas las unidades son batallones salvo que se diga lo contrario. Los cañones de costa de la Royal Navy y los Malteses son intercambiables para propósitos del juego.

22.2 Escenario Introductorio: Con el corazón en un puño - Winston espera informes

Este es un relativamente breve escenario diseñado para familiarizar a los nuevos jugadores con el sistema de combate y de movimiento, requiriendo realizar sólo un número limitado de saltos aerotransportados y desembarcos anfibios.

22.21 Introducción

La caída de Tobruk sólo ha sido el primero de los devastadores golpes contra los Británicos en el Mediterráneo a finales de junio. Casi inmediatamente la mayor parte de las fuerzas aéreas del Eje han sido retiradas del desierto (y después de un reacondicionamiento apresurado) han sido lanzadas contra Malta. La invasión actual desde la madrugada del 29 de junio estaba resultando preocupante. Con poca información durante el día (debido a la naturaleza desesperadamente confusa de la batalla) el Primer Ministro Británico y su plana mayor, espera con inquietud cualquier informe sobre el progreso de la batalla. El mensaje "¡Desembarcos Enemigos!" ha llegado con rapidez pero sin detalles precisos, y son las 3 P.M. sin que haya llegado ningún informe con los resultados del primer día de batalla. Las unidades anfibas del Eje han sufrido grandes pérdidas, pero los saltos aerotransportados han sido más acertados. La mañana del 30 de junio encontramos al Eje con el control del tercio noroeste de la isla, incluyendo el aeródromo en Takali. Esto es un potencial desastre ya que el aeródromo permitirá que los refuerzos del Eje lleguen allí.

22.22 Período de tiempo

El escenario comienza con el Segmento Inicial del 30 de junio, y acaba al final del turno de juego del 5 de julio por la noche o cuando un bando se rinde (lo que ocurra primero, ver 20.0).

22.23 Control

Todos los hexes que no sean de océano entre las columnas 05xx y 11xx comienzan el juego bajo control del Eje. Así como, los hexes 1207 hasta el 1211, y el hex 1308. Las unidades del Eje han desembarcado en todos los hexes de la zona occidental de playa más los hexes de zonas de playa del norte 1107, 1207 y 1308. Los fuertes en los hexes 1110 y 1111 han sido destruidos.

22.24 Colocación Aliada

El jugador Aliado coloca primero, situando las siguientes unidades en los hexes indicados a continuación.

Hex	Unidades Aliadas
1309	1K (Infantería Maltesa; 2-6 resto), 1-0 Plaza Fuerte
1311	8M (Infantería Británica; 4-6), 2RWK (Infantería Británica; 6-6), A/1C (MG Británica), C/1C (MG Británica), Beak (Líder Británico)
1312	11LF (Infantería Británica; 6-6), B/1C (MG Británica), D/1C (MG Británica)
1314	4B (Infantería Británica; 6-6)
1315	8K (Infantería Maltesa; 5-6)
1316	2-6 Cañón de Costa, 2-4 Cañón de Costa
1408	2RIF (Infantería Británica; 6-6)
1409	1H (Infantería Británica; 6-6), 10K (Infantería Maltesa; 4-6), 1/R (Tanque Británico)
1412	65 (AA Británica)
1413	1DLI (Infantería Británica; 6-6)
1414	3K (Infantería Maltesa; 5-6)
1415	1-2-0 Plaza Fuerte
1509	2 (Infantería de la Royal Navy; 1-5)
1511	32 (AA Británica)
1515	Krn (Infantería de Royal A.F.; 0-1-5)
1609	1-2-0 Plaza Fuerte
1612	12 (Artillería Británica), Malta (HQ Británico)
1613	Luq (Infantería de Royal A.F.; 0-1-5)
1615	1-0 Plaza Fuerte
1713	2D (Infantería Británica; 6-6)
1715	1-2-0 Plaza Fuerte
1810	1 (Infantería de la Royal Navy; 1-5)
1814	Kir (Infantería de Royal A.F.; 0-1-5)
1815	1-2-0 Plaza Fuerte
1911	1-4 Cañón de Costa
1913	74 (AA Británica)
1915	2-4 Cañón de Costa
1916	HF (Infantería Británica; 6-6), 2-4 Cañón de Costa
2011	1-4 Cañón de Costa
2112	2-6 Cañón de Costa, 1-0 Plaza Fuerte
2113	1D (Infantería Británica; 6-6), 3-7 Cañón de Costa

Milicia Maltesa Disponible: 4 fichas (16.3)

Las compañías de Ingenieros Británicos están disponibles para entrar en el juego por medio de deshacer plazas fuertes (16.25). Todas las compañías Británicas disueltas

están disponibles para utilizarse por la regla 13.0. Las restantes unidades Aliadas, pasos, cañones de costa y plazas fuertes han sido eliminadas y se cuentan como 10 pasos eliminados para las condiciones de victoria por la regla 20.0.

22.25 Colocación del Eje

El jugador del Eje coloca después de que todas las unidades Aliadas han sido colocadas, situando las siguientes unidades en los hexes indicados a continuación.

Hex	Unidades del Eje
0708	3/88 (Infantería Italiana, 20ª División; 4-5-6)
0809	20 (HQ Italiano)
0812	20 (Compañía de Ingenieros Italiana, 20ª División)
0909	2/34 (Infantería Italiana, 4ª División; 6-6)
1009	3/34 (Infantería Italiana, 4ª División; 6-6)
1011	Marcador de Zona de Salto Folgore, 1 SM (Compañía de Marines Italianos), 1/88 (Infantería Italiana, 20ª División; 4-5-6)
1012	V/186 (Paracaidistas italianos; 4-5-6)
1013	20 (Compañía de Ingenieros Italiana, 20ª División)
1107	4 (HQ Italiano), 28 (Artillería Italiana; 4ª División), Chirielson (Líder Italiano, 4ª División)
1110	1/34 (Infantería Italiana, 4ª División; 6-6)
1111	2/88 (Infantería Italiana, 20ª División; 4-5-6)
1112	2 x VIII (Compañías de Ingenieros de Paracaidistas Italianos, 185 (HQ Italiano), Frattoni (Líder Italiano, 185ª División)
1113	VI/186 (Paracaidistas Italianos; 4-5-6), Ramcke 1/3 (Paracaidistas Alemanes; 4-5-7)
1114	3/87 (Infantería Italiana, 20ª División; 4-5-6)
1207	11 (Compañía de Ingenieros Italiana, 4ª División)
1208	3/33 (Infantería Italiana, 4ª División; 6-6)
1209	11 (Compañía de Ingenieros Italiana, 4ª División), VII/186 (Paracaidistas Italianos; 4-5-6)
1210	Ram 2/5 (Paracaidistas Alemanes; 6-7-7)
1211	Marcador de Zona de Salto Ramcke, Ram (HQ Alemán). Compañía de Infantería Italiana sin nombre 1-6, moral 3), 4 SM (Compañía de Marines Italianos), Ramcke (Líder Alemán)

Además, el jugador del Eje coloca los siguientes barcos de guerra en el mapa en la Fase de Desembarco Anfibio del primer turno, según la regla 16.7:

CA Trieste, CA Gorizia, CL Cadorna, DD Aviere, DD Alpino, DD Corazziere

22.26 Unidades del Eje Disponibles para Saltos Aerotransportados

Coloca todas las siguientes unidades en la Caja de Disolución antes de que empiece el juego:

Ram 1/2 (Paracaidistas Alemanes; 6-7-7)
Ram (Paracaidistas Alemanes; 7-8-6)
Ram (Ingenieros Paracaidistas Alemanes)
Ram (Artillería Paracaidista Alemana)
II/187 (Paracaidistas Italianos; 6-7-6)
IV/187 (Paracaidistas Italianos; 6-7-6)
IX/187 (Paracaidistas Italianos; 6-7-6)
1 (Artillería en Planeador Italiana, 185ª División)
2 (Artillería en Planeador Italiana, 185ª División)

El batallón paracaidista Alemán Ram 1/2 debe intentar saltar en el mismo hex con el marcador de zona de salto de Ramcke en el turno del 30 de junio AM (ninguna otra serie puede saltar en ese turno). El batallón Italiano de Paracaidistas 11/187 debe intentar saltar en el mismo hex con el marcador de zona de salto de Folgore en el turno del 30 de junio PM (ninguna otra serie puede saltar en ese turno). Hasta una serie a elección del jugador del Eje puede ser pre-planeada para saltar en cualquier hex elegible en cada turno AM y PM a partir de entonces según la regla 19.3. Ninguna serie puede saltar durante los turnos del Mediodía o Nocturnos.

22.27 Unidades del Eje Disponibles para Desembarcos Anfibios

Antes de que empiece el juego, el jugador del Eje coloca las siguientes unidades en los recuadros de Aproximación a la Playa indicados a continuación. Pueden desembarcar en el turno en el que lo deseen según la regla 18.3.

Recuadro de Aproximación a la Playa de Zona de Playa del Norte: 2 x 10B (Compañías de Motocicletas Italianas), 10 (Compañía de Tanques italiana), T (Compañía de Tanques Alemana).

Recuadro de Aproximación a la Playa de Zona de Playa del Oeste: 10B (Compañía de Motocicletas Italiana), 88 (Batallón de Infantería "Camisas Negras" –*Blackshirt*-), 1, 2 y 3 (Artillería Italiana, 20ª División)

22.28 Unidades Aerotransportadas del Eje Disponibles

Coloca las siguientes unidades en la Caja de Disolución antes de que empiece el juego. Pueden entrar en el juego en aeródromos Controlados por el Eje según la regla 16.11:

80 (HQ Italiano)
1/125 Italianos en Planeador; 5-6)
2/125 Italianos en Planeador; 5-6)
3/125 Italianos en Planeador; 5-6)
1/126 Italianos en Planeador; 5-6)
2/126 Italianos en Planeador; 5-6)
3/126 Italianos en Planeador; 5-6)
3 x 39 (Compañías de Motocicletas Italianas en Planeador)
2 x 80 (Compañías de Ingenieros Italianos en Planeador)
1 y 2 (Artillería en Planeador Italiana, 80ª División)
Ard (Comandos Italianos de la Fuerza Aérea)
Lor (Comandos Italianos de la Fuerza Aérea)

Todas las compañías disueltas del Eje están disponibles para usarlas según la regla 13.0. Todas las demás unidades del Eje, pasos y barcos de guerra han sido eliminados y se cuentan como 22 pasos del Eje eliminados para propósitos de victoria.

22.29 Condiciones de Victoria

Ver 20.0. El juego comienza con 10 pasos Aliados eliminados, dos fuertes destruidos, cinco pueblos bajo el control del Eje y 22 pasos del Eje eliminados para propósitos de victoria.

22.3 Operación HÉRCULES: El Eje Invade Malta

Este es el escenario de "la verdadera historia alternativa" basado en los planes del Eje para invadir Malta.

22.31 Introducción

Tobruk ha caído hace una semana y se ha dado la luz verde para la invasión de Malta. Durante seis días, los aviones Italianos y Alemanes han bombardeado las posiciones de cañones Británicas en la isla y han destruido todos los aviones. Casi sin protección de los ataques aéreos, Malta se prepara para la invasión aerotransportada y anfibia. Pero los ataques aéreos y la acumulación de barcos y transportes en los puertos del sur de Italia han dado la alarma con algunos días de antelación, y se han llevado a cabo todos los preparativos posibles. De todos modos no hay ningún apoyo aéreo y la Royal Navy tiene un viaje largo y peligroso para acudir en ayuda de la isla.

22.32 Período de tiempo

El escenario comienza con el Segmento Inicial del 29 de junio, y termina en el turno de la noche del 10 de julio o cuando un bando se rinda (lo que ocurra primero, ver 20.0).

22.33 Colocación Aliada y Control

El jugador Aliado coloca primero, situando las siguientes unidades en los hexes indicados a continuación.

Hex	Unidades Aliadas
0809	2K (Infantería Maltesa; 6-6)
1011	2 x (Compañías de Infantería Británicas sin nombre; 2-6)
1111	1 x (Compañía de Infantería Británica sin nombre; 2-6), 3 (AA Maltesa)
1208	1K (Infantería Maltesa; 6-6)
1211	Tak (Infantería de la Royal Air Force; 0-1-5), 32 (AA Británica)
1311	8M (Infantería Británica; 6-6)
1515	8K (Infantería Maltesa; 5-6), Krn (Infantería de la Royal Air Force; 0-1-5)
1609	2RIF (Infantería Británica; 6-6)
1611	A/1C (MG Británica), B/1C (MG Británica), C/1C (MG Británica), D/1C (MG Británica)
1612	2RWK (Infantería Británica; 6-6), 1/R (Tanques Británicos), 12 (Artillería Británica), Malta (HQ Británico), Beak (Líder Británico)
1613	Luq (Infantería de la Royal Air Force)

Hex	Unidades Aliadas
1614	65 (AA Británica)
1714	1DLI (Infantería Británica; 6-6)
1809	2 (Infantería de la Royal Navy)
1810	10K (Infantería Maltesa; 4-6), 1 (Infantería de la Royal Navy; 1-5)
1814	Kir (Infantería de Royal A.F.; 0-1-5)
1815	4B (Infantería Británica; 6-6)
1915	74 (AA Británica)
1916	3K (Infantería Maltesa; 5-6), HF (Infantería Británica; 6-6)
2011	11LF (Infantería Británica; 6-6)
2013	2 x (Compañías de Infantería Británicas sin nombre; 2-6)
2113	1D (Infantería Británica; 6-6)
2214	1 x (Compañía de Infantería Británica sin nombre; 2-6)

22.34 Colocación del Eje

El jugador del Eje coloca los ocho barcos de guerra en el tablero en la Fase de Desembarcos Anfibios del primer turno (**16.7**). Todas las demás unidades del Eje entran en el juego vía saltos aerotransportados, desembarcos anfibios y tomando tierra en aeródromos.

22.35 Fichas del Eje Disponibles para Saltos Aerotransportados

Coloca todas las unidades, líderes y marcadores indicados a continuación en la Caja de Disolución antes de que empiece el juego:

Alemanes: Marcador de Zona de Salto Ramcke, Ramcke (Líder), Ram (HQ), 1/2 (Paracaidistas; 6-7-7), 1/3 (Paracaidistas; 6-7-7), 2/5 (Paracaidistas; 6-7-7), Ram (Paracaidistas; 7-8-6), Ram (Ingenieros Paracaidistas), Ram (Artillería Paracaidista).

Italianos: Marcador de Zona de Salto Folgore, Frattini (Líder), 185 (HQ), V/186 (Paracaidistas; 6-7-6), VI/186 (Paracaidistas; 6-7-6), VII/186 (Paracaidistas; 6-7-6), 11/187 (Paracaidistas; 6-7-6), IV/187 (Paracaidistas; 6-7-6), IX/187 (Paracaidistas; 6-7-6), 2 x VIII (Ingenieros Paracaidistas), 1 y 2 (Artillería en Planeador, 185ª División).

Hasta tres series alemanas y cuatro series italianas más los dos marcadores de zona de salto pueden ser preplaneados para saltar en el turno del 29 de junio AM, pero éstas sólo pueden incluir a Líderes, HQs, y compañías de paracaidistas o de ingenieros paracaidistas. Hasta dos series alemanas y dos italia-

nas de cualquier tipo más cualquier marcador (o marcadores) de zona de salto que aún no se hayan lanzado, pueden saltar en el turno del 29 de junio PM. Hasta una serie a elección del jugador del Eje puede saltar en cada turno AM y PM a partir de entonces. Ninguna serie puede saltar en los turnos del Mediodía o Nocturnos.

22.36 Fichas del Eje Disponibles para los Desembarcos Anfibios

Antes de que empiece el juego, el jugador del Eje escoge las zonas de playa donde las fichas indicadas a continuación desembarcarán según la regla 18.21. Las coloca en los recuadros de Aproximación a la Playa conectados con sus zonas de playa objetivo en el Segmento Inicial del primer día. Entonces pueden desembarcar en el turno que lo desee según la regla 18.3.

4ª División de Infantería (Livorno): Chirelson (Líder), 4 (HQ), 1/33 (Infantería; 6-6), 2/33 (Infantería; 6-6), 3/33 (Infantería; 6-6), 1/34 (Infantería; 6-6), 2/34 (Infantería; 6-6), 3/34 (Infantería; 6-6), 2 x 11 (Ingenieros), 28 (Artillería).

20ª División de Infantería (Friuli): 20 (HQ), 1/87 (Infantería; 4-5-6), 2/87 (Infantería; 4-5-6), 3/87 (Infantería; 4-5-6), 1/88 (Infantería; 4-5-6), 2/88 (Infantería; 4-5-6), 3/88 (Infantería; 4-5-6), 2 x 20 (Ingenieros), 1, 2 y 3 (Artillería, 20ª División).

Unidades no asignadas: El jugador del Eje debe adjuntar cada unidad indicada a continuación a la 4ª o a la 20ª División según la regla 15.2:

1 SM (Marines Italianos), 2 SM (Marines Italianos), 3 SM (Marines Italianos), 4 SM (Marines Italianos), 5 SM (Marines Italianos), 6 SM (Marines Italianos), T (Tanques Alemanes), 10 (Tanques Italianos), 3 x 10B (Motocicletas Italianas).

22.37 Unidades Aerotransportadas del Eje Disponibles

Coloca las unidades indicadas a continuación en la Caja de Disolución antes de que empiece el juego. Pueden entrar en el juego en aeródromos Controlados por el Eje, según la regla 16.11:

80 (HQ), 1/125 Italianos en Planeador; 5-6), 2/125 Italianos en Planeador; 5-6), 3/125 Italianos en Planeador; 5-6), 1/126 Italianos en Planeador; 5-6), 2/126 Italianos en Planeador; 5-6), 3/126 Italianos en Planeador; 5-6), 3 x 39 (Motocicletas en Planeador), 2 x 80 (Ingenieros en Planeador), 1 y 2 (Artillería en Planeador, 80ª División), Ard (Comandos Italianos de la Fuerza Aérea), Lor (Comandos Italianos de la Fuerza Aérea),

22.38 Condiciones de Victoria

Ver la regla 20.0.

22.39 Reglas Opcionales

Los jugadores pueden usar una o ambas de las siguientes reglas si se ponen de acuerdo en hacerlo así antes de que empiece el juego.

- **Colocación Aliada Variable**

El jugador Aliado puede ignorar las instrucciones de colocación en 22.33 y colocar sus unidades en cualquier hex elegible que prefiera. Las únicas restricciones son que las unidades de Seguridad de la Royal Navy (compañías 1-5 de color púrpura) deben colocarse en un hex de Puerto Principal o Puerto Menor, y las unidades de Seguridad de la RAF (compañías con los valores 0-1-5) deben colocarse en hexes de aeródromos, uno por hex. Los dos batallones de infantería disueltos pueden colocarse disueltos o no como prefiera el jugador Aliado. Las fichas de ingenieros Aliados todavía sólo pueden entrar en el juego por medio de deshacer plazas fuertes (16.25).

- **Desembarcos Retrasados**

Hacia 1942, Italia había tenido muchas bajas a manos de la Royal Navy, y Mussolini estuvo poco dispuesto a arriesgar sus fuerzas navales en una acción importante que llamaría la atención británica. Los jugadores pueden usar esta regla para reflejar la vacilación de la Regia Marina para unirse a la invasión de Malta. En cada Fase de Estado del Eje, el jugador del Eje tira un dado y añade cualquier modificador aplicable de los que se indican a continuación al resultado (todos son acumulativos):

- ✓ El jugador del Eje no controla ningún aeródromo: +2

- ✓ Al menos nueve pasos de paracaidistas del Eje han sido eliminados (cuenta las compañías como un paso cada una): **+1**
- ✓ Cada HQ paracaidista del Eje eliminado: **+1**
- ✓ El Tiempo es Lluvioso: **+1**

Si el resultado del dado modificado es 7 o más, la Fase de Desembarco Anfibio de este turno es cancelada y el jugador del Eje pasa directamente a la Fase de Aterrizajes Aerotransportados (o a la Fase de Movimiento del Eje si es un turno del Mediodía o Nocturno). Con cualquier otro resultado no hay ningún efecto y se lleva a cabo la Fase de Desembarco Anfibio normalmente.

RESUMEN DE ALGUNAS REGLAS

Efectos de la Desorganización (11.3)

- Fuerza de Ataque: **-1** (pero nunca a menos de 1). Las unidades con una fuerza de ataque de cero no resultan afectadas.
- Fuerza de Apoyo Ofensivo de la Artillería: **-1** (pero nunca a menos de 2)
- No puede recibir o absorber reemplazos **(17.4)**.
- Si una unidad desorganizada sufre una desorganización adicional, queda desmoralizada.

Efectos de la Desmoralización (11.4)

- Concesión de Movimiento: Unidades de a Pie **-2**, Unidades Motorizadas y Mecanizadas **-4** (pero nunca a menos de 1 en todos los casos).
- Fuerza de Ataque y de Defensa partida por la mitad (las fracciones redondeadas hacia arriba).
- No puede atacar de noche.
- La artillería no puede proporcionar el apoyo ofensivo o defensivo, o bombardear.
- No puede recibir o absorber reemplazos **(17.4)**.
- Moral: **-1**.
- Los tanques no pueden dar la bonificación de blindados en el combate **(9.92)**.

- Una unidad desmoralizada que sufre una desmoralización adicional pierde un paso. Un resultado de desorganizado sobre una unidad desmoralizada no tiene ningún efecto.
- Un regimiento o brigada con una o varias unidades desmoralizadas no puede recibir la bonificación de integridad en el combate **(9.92)**

ZOC Coste del Movimiento (5.2)

	Entrar	Salir
Unidades de a Pie	+2	+2
Unidades Motorizadas	+3	+3
Unidades Mecanizadas	+2	+1

Movimiento de Infiltración. Modificadores al dado (6.41)

- Añade el valor de la moral de la unidad.
- El hex de destino contiene una o varias unidades amigas: **+2**.
- Noche: **+1**.
- La unidad que se mueve es un Tanque: **+1**.
- La unidad que se mueve es Motorizada: **-1**.
- El hex de origen y el de destino están ambos adyacentes a uno o varios Fuertes ocupados por el enemigo, y no están destruidos: **-2**

Con un resultado modificado de 9 o más, el intento ha tenido éxito. Con un resultado modificado de 8 o menos la unidad permanece en el lugar y queda desorganizada **(11.3)**.

Coste de Puntos de Movimiento por Enganchar o Preparar a la Artillería (6.6)

- Artillería Paracaidista y en Planeador: 2 MPs para enganchar o preparar.
- Todas las demás: 2 MPs para enganchar, todos los MPs para preparar.

Efectos de estar Desabastecidos (8.3)

- Reduce la fuerza de ataque de cada unidad desabastecida en 1. La Fuerza de Ataque no puede reducirse por debajo de 1 de este modo.

- Reduce la fuerza de apoyo ofensiva y defensiva de cada unidad de artillería desabastecida en 1, pero nunca a menos de 1.
- Reduce la concesión de movimiento de cada unidad desabastecida motorizada o mecanizada en dos (pero nunca a menos de 1). La concesión de movimiento de las unidades de a pie desabastecidas no resulta afectada.

Tabla de Milicia (16.3)

Tira un dado la primera vez que cualquier unidad del Eje mueva, desembarque o caiga en paracaídas en un hex específico o adyacente de pueblo o de ciudad:

<u>Dado</u>	<u>Resultado</u>
3+	La ciudad saca al azar una ficha de Milicia Maltesa de la taza
5+	El pueblo saca al azar una ficha de Milicia Maltesa de la taza

Sólo se puede hacer una tirada por juego para cada hex individual de ciudad o de pueblo. Deja de tirar cuando no haya más unidades de la milicia en la taza.

Modificadores al Dado de Rendición (20.0)

- El hex de ciudad 1711 está bajo el control del Eje: **-1**
- El hex de ciudad 1809 está bajo el control del Eje: **-1**
- El hex de ciudad 1810 está bajo el control del Eje: **-1**
- El hex de ciudad 1911 está bajo el control del Eje: **-1**
- Cada aeródromo bajo el control del Eje: **-1**
- Cada cuatro pueblos bajo el control del Eje (las fracciones de cuatro no se cuentan): **-1**
- Al menos dos fuertes han sido destruidos: **-1**

- Cada nueve pasos Aliados eliminados (las compañías cuentan como un paso cada una): **-1**
- Cada nueve pasos del Eje (excepto los HQs) eliminados (las compañías cuentan como un paso cada una): **+1**
- Cada HQ del Eje eliminado: **+2** (esto no aplica después de que el HQ vuelve al juego)
- Cada hex de playa bajo el control Aliado que conecte con una caja de Aproximación a la Playa con una o varias unidades del Eje actualmente en ella: **+1**
- El resultado del dado de la Intervención de la Royal Navy ha sido 4 o 5: **+1**
- El resultado del dado de la Intervención de la Royal Navy ha sido 6: **+3**
- La fecha actual es el 6 de julio: **+1**
- La fecha actual es el 7 de julio: **+2**
- La fecha actual es el 8 de julio: **+3**
- La fecha actual es el 9 de julio: **+4**
- La fecha actual es el 10 de julio: **+5**

Resultados (20.3)

<u>Dados Modificados</u>	<u>Resultado</u>
0 o menos	Malta se rinde y el jugador del Eje gana el juego.
1-13	Ningún jugador se rinde y el juego continúa.
14 o más	El mando Italiano cancela la operación y el jugador Aliado gana el juego.

Si Malta no se rinde al acabar el último turno, gana el jugador Aliado.

**Felipe Santamaría
Bilbao, Diciembre de 2008**