

BATTLES OF THE BULGE: CELLES

Agosto 2015

Traducción: Wargame Reviewer

Blog: <http://wargamereviewer.blogspot.com.es/>

E-mail: wargamereviewer@gmail.com



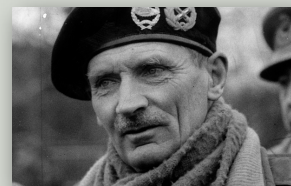
REVOLUTION

G A M E S

Actualizado con incorporación de erratas (28-4-2013)



“ Alemania está en la actualidad luchando a la defensiva en todos los frentes. Su situación es tal que ya no está en condiciones de lanzar operaciones ofensivas de gran envergadura” (Montgomery, 1944)



1.- INTRODUCCIÓN

Celles es una simulación de la batalla acontecida cerca del río Mosa desde el 23 de diciembre hasta el 27 de diciembre de 1944, durante la Batalla de las Ardenas. La ruptura alemana fue definitivamente eliminada por la acción combinada de las tropas americanas y británicas dirigido por un contrataque devastador de la 2ª División acorazada de EEUU.

2.0- COMPONENTES

- 1 mapa de 22"x17"
- 88 counters
- 1 Hoja de ayuda del jugador

1 libro de reglas

Este juego utiliza un dado de 10 caras, numerados del 0 al 9, el cual no está incluido en el juego.

2.1.- ESCALA

Cada hex del mapa es aproximadamente 1 milla. Cada unidad es una formación hecha de una acumulación de batallones, compañías y baterías, totalizando en tamaño al equivalente entre 1-3 batallones. Cada turno de juego representa 12 horas.

C E L L E S

THE ARDENNES, DECEMBER 23-27, 1944

BATTLES FROM THE BULGE: VOLUME 1



REVOLUTION

G A M E S

DESIGNED
ROGER MILLER
DEVELOPER
RICHARD HANCOCK
GRAPHICS
MARK MAHAFFEY

BATTLES
FROM THE
BULGE
VOLUME
1

DATOS:

- DISEÑADOR : Roger Miller.
- DISEÑO ARTISTICO: Mark Mahaffey
- EDITORIAL: Revolution Games
- Año: 2012
- Nº jugadores: 2

2.2.- PIEZAS DE JUEGO

2.1.- Chits de acción

* Chit de Acción alemana:



* Chit de Acción Aliado:



2.2.- Chits tácticos

* Chits tácticos alemanes:



* Chits tácticos aliados



2.3.- Unidades de combate

Los counters en el juego representan las unidades de las formaciones históricas que lucha-

ron en esta batalla. Las unidades US son de color verde oliva, las unidades alemanas son grises y las unidades británicas son marrones. Las unidades tienen un lado usado en la parte trasera del counter que representa las capacidades reducidas de esa unidad después del movimiento.

3.- SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno está compuesto por diferentes fases que deben ser realizadas en el siguiente orden.

1º.- Fase de Chits: ambos jugadores ponen los Chits de Acción y los Chits Tácticos en sus copas y resetean los marcadores de acción disponibles.

2º.- Fase de suministros: ambos jugadores comprueban el estado de suministro de todas sus unidades y marcan las unidades en consecuencia.

3º.- Fase de iniciativa: los jugadores determinan quien será el primer jugador en realizar una acción.

4º.- Fase de acción del primer jugador: el primer jugador coge chits y activa las unidades para el movimiento y combate.

5º.- Fase de acción del segundo jugador: el segundo jugador coge chits y activa las unidades para el movimiento y combate.

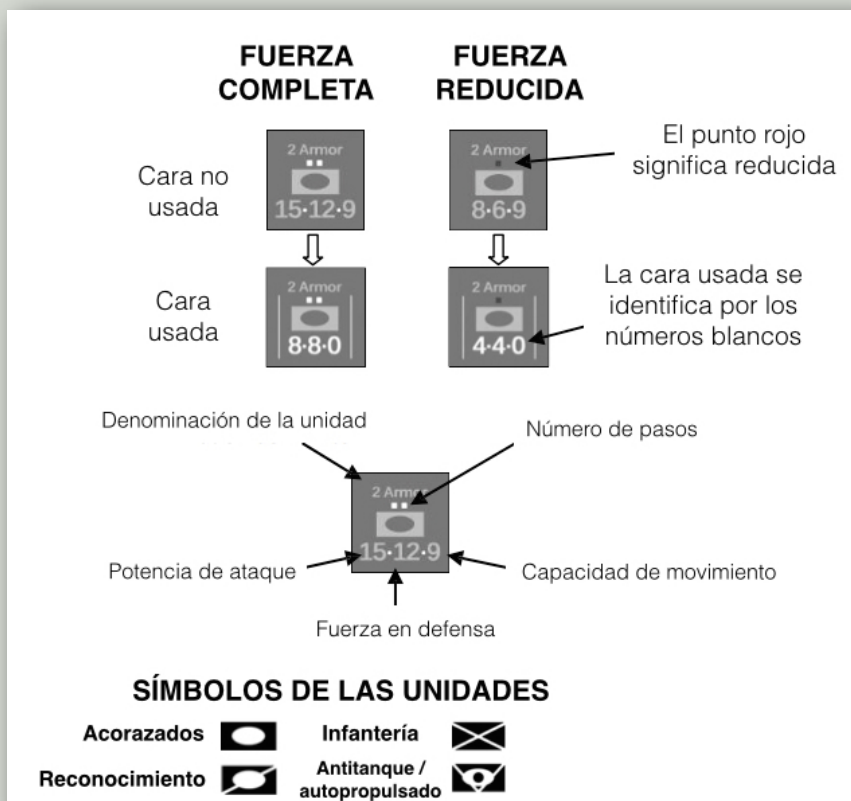
6º.- El primer jugador realiza otra fase de acción, seguido por el segundo jugador, etc, hasta que ambos jugadores hayan gastado todas sus acciones.

7º.- Fase de recuperación: todos los marcadores de unidad "desorganizada" son eliminados y todas las unidades son volteadas a su lado "no usado".

8º.- Fase de puntos de victoria: el jugador alemán coge puntos de victoria por las unidades suministradas adyacentes al río Mosa.

4.- CHITS DE ACCIÓN Y CHITS TÁCTICOS

Los **Chits de Acción** representan las órdenes desde arriba, formación de liderazgo y suministros necesitados por una formación para moverse y luchar.



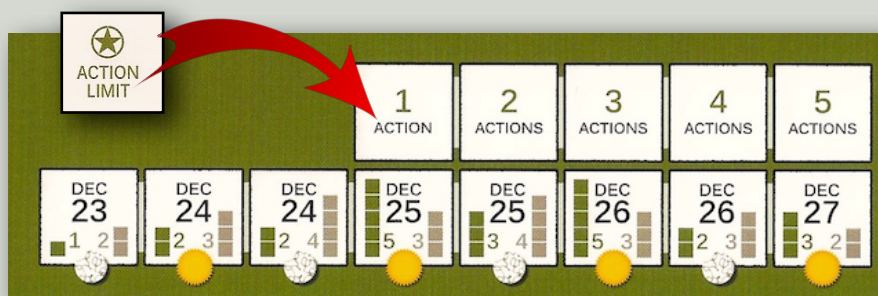
Chits Tácticos representan el poderío aéreo, cuerpos y ejércitos de artillería, suministros extra de fuel y reemplazos.

En cada turno el jugador alemán y aliado coloca los chits de acción y chits tácticos que estén disponibles para cada uno de ellos juntos en su propia taza. Cada jugador tiene su propia taza conteniendo solamente sus propios chits. La mezcla de los chits de acción cambia de un día para otro (ver la Tabla de Chits de Acción por día en la hoja de ayuda). Todos los chits tácticos se colocan en la taza en cada turno.

German Action Chits Per Turn					
Day	116th	Lehr	2nd PZ	9th PZ	FB
23rd	-	1	1	-	-
24th	1	2	2	-	-
25th	1	2	2	1	1
26th	1	1	1	1	1
27th	1	-	-	1	1

Allied Action Chits Per Turn				
Day	4th Cav	84th Inf	29th Arm	2nd Arm
23rd	-	-	-	1
24th	1	1	-	1
25th	1	1	1	2
26th	1	1	1	2
27th	1	1	1	1

En cada turno cada jugador tendrá un número diferente de acciones disponibles para realizar. Esto se indica en el track de turnos (el número en verde es el de los Aliados y el número en gris a los Alemanes). Un marcador llamado " Acciones disponibles" esta previsto para cada jugador, y este marca-



ador es colocado en la casilla correspondiente del track de acciones (en el mapa cerca al track de turnos) para recordar al jugador el número de Chits de Acción que puede jugar este turno. Un jugador puede llegar a tener más Chits de Acción que acciones disponibles para ese turno, lo cual significa que no todas las unidades moverán ese turno.

5.- SUMINISTRO

Durante la fase de suministro ambos jugadores comprueban el estado de suministro de sus unidades. Una unidad traza una línea de suministro desde la unidad hasta su fuente de suministro. Esta línea de suministro puede ser de cualquier longitud pero no puede pasar a través de hex que contengan unidades enemigas o una zona de control enemiga (ver 9.0) a menos que el hex esté ocupado por una unidad amiga. Esto incluye el hex que está en la fuente de suministro amiga. Una línea de suministro no puede trazarse a través de un hex que esté en la zona enemiga "Rear Area" (ver 8.4). Una línea de suministro no puede ser trazada a través del río Mosa excepto a través de puentes. Una unidad que no puede trazar una línea de suministros hacia una fuente de suministro propia se marca como "Out of



Supply". Si la unidad ya estaba marcada como "Out of Supply", la unidad se marca como aislada ("Isolated"). Una unidad que está aislada o "Out of Supply" que puede trazar una línea de suministros durante la fase de sumi-



nistros, se elimina ese marcador y la unidad ahora está suministrada. El estado de suministro se comprueba y se ajusta sólo durante la Fase de Suministros.

La fuente de suministros alemana es cualquier hex de borde de mapa en su "Rear Area". La fuente de suministros americana es cualquier hex de borde de mapa norte o este desde hex 3300 a 3306, ambos inclusive. La fuente de suministros británica es cualquier hex en el borde de mapa del oeste.

El movimiento de las unidades "Out of Supply" se reduce a 1/3. El ataque de las unidades "out of supply" tiene un drm de -2. Las unidades que defienden no se ven afectadas por estar "Out of Supply".

Las el movimiento de las unidades aisladas ("Isolated") se re-

duce en 2/3, no pueden atacar y, si son atacadas, el enemigo tiene un drm de +2.



“ Yo no quiero que mis soldados mueran por la patria, sino que consigan que el mayor número de enemigos mueran por la suya” (George Patton)

6.- INICIATIVA

Durante la Fase de Iniciativa ambos jugadores lanzan un dado y aplican los siguientes modificadores:

- Turno de día: Aliado +1 drm
- Turno noche: Alemán +1 drm

El jugador con el valor final (aplicando los modificadores) más alto será en que tenga la iniciativa para este turno y decidirá quien será el primer jugador en realizar la Fase de Acción.

7.- FASE DE ACCIÓN

El jugador que realiza la primera acción roba un chit al azar de su taza. Si roba un Chit Táctico, éste se coloca en la casilla correspondiente del mapa para los Chits Tácticos disponibles. Luego roba otro chit, y continúa robando chits hasta que robe un Chit de Acción. Un jugador puede extraer varios Chits Táctico antes de ro-

bar un Chit de Acción. Cuando roba un Chit de acción, su marcador se coloca en su Track de Acción en el mapa, y entonces todas las unidades de la formación que corresponde con el chit se activan para el movimiento y combate, o el jugador puede, en su lugar, activar **solamente 1 unidad de cualquier otra formación**. En este último caso, el Chit de Acción se coloca en el Track de acción por su lado trasero para recordar que se ha activado otra unidad de una formación diferente a la indicada en la ficha.

Cuando se activa una formación todas sus unidades se voltean hacia su lado no usado, si no lo estaban ya anteriormente. Lo mismo se hace también si se activa una sola unidad, es decir, se voltean a su lado no usado.

El jugador ahora para de robar chits y mueve y combate con sus unidades activadas. Después de que el jugador complete todos sus movimientos y combates con sus unidades activadas, el Segundo Jugador repite el mismo procedimiento indicado anteriormente. Así se continúa hasta que ambos jugadores hayan gastado todas sus acciones disponibles para el turno. Ya que ambos jugadores pueden tener un número diferente de acciones disponibles para el turno, es posible que un jugador se quede sin acciones antes que su oponente, permitiendo realizar al otro jugador múltiples acciones seguidas.

EXCEPCIONES:

a) Cuando el jugador **US** roba el Chit de Acción de la **84th de**

Infantería y activa esta división, un máximo de 3 unidades de esa división pueden ser activadas para el movimiento o el combate. Todas las unidades de la división están, sin embargo, volteadas a su lado no usado (cara frontal) cuando en chit de activación es jugado.

b) Las **unidades británicas** no pueden ser activadas hasta el 25 de diciembre.

8.- MOVIMIENTO

Durante la Fase de Acción el jugador puede mover y combatir con sus unidades activadas. Cada unidad tiene una capacidad de movimiento impresa en la ficha que es el número máximo de puntos de movimiento que la unidad puede gastar para movimiento y combate.

- La capacidad de movimiento puede ser reducida por falta de suministro (5.0) o desorganización (12.0).

- La capacidad de movimiento puede incrementarse por el Movimiento estratégico (8.5).

Las unidades activadas se mueven de forma individual, denominando a la unidad actualmente seleccionada para ser activada como la “unidad activa”. Una vez que se ha completado el movimiento de la unidad activa, se voltean la ficha a su lado usado, y se selecciona la siguiente unidad activa para el movimiento.

Las unidades activadas que no gastan ningún punto de movimiento para movimiento o

combate, permanecen por su lado no usado.

Las unidades activas mueven de hex a hex, gastando puntos de movimiento según el tipo de terreno al que entren, por lado de hex, por combate y por zonas de control. Mira la Tabla de Coste de Puntos de Movimiento.

Movement Point Costs		
Terrain	Mot	Inf
Rough	3	2
Woods	4	3
Clear	2	1
Minor River	+2	+1
Road	1	1
Highway	1/2	1
Town	2	1
Village	OT	OT
Major River	P	P
Lt. Attack	3	1
Md. Attack	6	2
Hv. Attack	9	3

OT: Usar coste en puntos movimiento del otro terreno en el hex.

Las unidades se dividen en dos tipos de movimiento, motorizado e infantería. Todas los tipos de unidades (incluyendo infantería montada en camiones) son motorizadas excepto la infantería y usan la columna "Mot" en la Tabla de Coste de Puntos de Movimien-

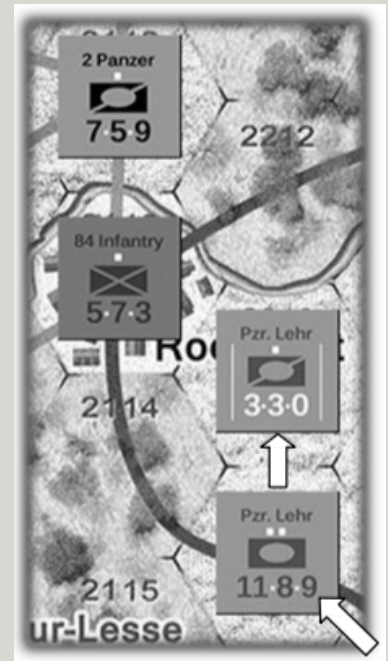
to. Una unidad no puede mover si no tiene los puntos de movimiento necesarios para entrar en el hex adyacente (los jugadores deben tener en cuenta que **1 unidad de la US 3rd División Acorazada no tiene capacidad de movimiento y no puede mover nunca.**

El terreno del mapa está calificado en diferentes tipos. Los rótulos están codificados por colores para indicar el tipo de terreno que marcan.

Las carreteras son tratadas como puentes cruzando ríos mayores y menores. Las unidades moviendo a lo largo de carreteras que cruzan ríos no pagan el coste adicional de +1 al movimiento por cruzar un río.

Ejemplo: *La unidad de reconocimiento de la División Lehr empieza su movimiento en el hex de carretera justo detrás de la unidad acorazada de Lehr. Entra en el hex de la unidad acorazada por 2.5 puntos de movimiento. La autopista (highway) cuesta 0.5 y entrar en el hex con otras unidades motorizadas cuesta 2 puntos de movimiento más; ver 8.2. Lue-*

go la unidad continúa moviendo hacia el hex 2213, gastando 3 puntos de movimiento más por el hex de terreno tosco (rough). La unidad de reconocimiento todavía



tiene 4.5 puntos de movimiento de sobre pero, el jugador Alemán presiente que no es buen idea un ataque ligero (light Attack) en la el poblado, con un drm de -4 a la tirada de ataque, por lo que la unidad de reconocimiento se gira hacia su cara usada y u movimiento se ha completado.

8.1.- Puentes del Mosa

Las unidades Alemanas no pueden cruzar los puentes sobre el río Mosa (los puentes estaban muy bien protegidos en ese momento de la batalla).

8.2.- Unidades Motorizadas

Una unidad motorizada que entra en un hex mientras viaja a lo largo de una carretera o autopista (highway) que ya contiene otras unidades motorizadas, gasta 2



puntos de movimiento extra. La infantería motorizada con camiones cuentan como unidades motorizadas para esta regla: impiden a otras unidades motorizadas y tienen sus propios impedimentos para el movimiento.

8.3.- Camiones

El jugador Aliado tiene 1 marcador de camión para motorizar a unidades de la 84th División de Infantería empezando el 24 de diciembre. El jugador Aliado no tiene que colocar este marcador en cuanto lo tenga disponible, sino que puede esperar y usarlo cuando quiera. Este marcador puede ser colocado en una unidad activada de la 84th. Esta unidad inmediatamente empieza a funcionar como una unidad motorizada tanto para el movimiento como para el combate; la capacidad de movimiento está impresa en el marcador del camión.

Si el jugador quiere transferir esa capacidad de motorización con la ficha de camión a otra unidad, el marcador puede ser retirado de la unidad actual cuando ésta sea activada pero antes de que ésta mueva, y transferido a la nueva unidad.

El marcador de camión se coloca en el Track de turno 1 turno por delante, en ese momento estará disponible para ser colocado en una unidad activada de la 84th.

El marcador de camión no es una unidad de combate, no ejerce zona de control (ver 9.0), y no cuenta como un paso. Sin embargo, su capacidad de movimiento sí se afecta por el estado

de suministros y por la desorganización de la unidad que lo lleva. Si la unidad con el camión es eliminada, el marcador de camión se coloca un turno por delante en el marcador de turnos, en ese momento estará disponible para ser colocado en una unidad activada de la 84th.

8.4.- Retaguardia (Rear Area)

Ambos jugadores tienen un área en el mapa designada como "Rear Area". Ninguna unidad enemiga puede entrar en este área durante su movimiento, retirada o avance después del combate.

8.5.- Movimiento Estratégico

Solamente durante los turnos nocturnos, añade 3 puntos en la capacidad de movimiento de las unidades Alemanas motorizadas que no empiecen su movimiento adyacente a unidades enemigas ni pasen adyacentes a unidades enemigas durante su movimiento. **Esto se aplica antes de cualquier reducción en la capacidad de movimiento debido al suministro o desorganización.**

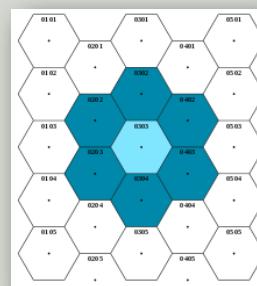
Durante los turnos diurnos, las mismas reglas se aplican para las unidades motorizadas del Aliado.

Los turnos diurnos se indican con el símbolo de un Sol en el track de turnos. Los turnos nocturnos se indican con el símbolo de la luna en el track de turnos.

9.- ZONAS DE CONTROL (ZOC)

Las unidades no desorganizadas, **incluyendo las unidades aisladas y las unidades sin suministro**, ejercen una zona de control (ZOC) en los 6 hex que rodean a la unidad, incluido dentro de la "Rear Area".

Cuando una unidad entra en una zona de control enemiga (eZOC), no hay un coste adicional en puntos de movimiento y la unidad no debe pararse. Cuando una **unidad motorizada** sale de una eZOC a un hex que no está en un eZOC, la unidad **gasta 1 punto de movimiento adicional** además del coste normal del terreno al que entra.



9.1.- Infiltración

Mover una unidad motorizada desde un hex en eZOC directamente a otro hex en eZOC, requiere un **coste adicional de 2 puntos de movimiento** además del coste normal del terreno al que entra y además consulta la **Tabla de Infiltración**.

Las unidades de infantería pueden mover de una eZOC directamente a una eZOC sin que ello suponga un coste adicional

Infiltration Table										
Die	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Result	D	D	D	F	F	F	S	S	S	S

Infiltration Table Results

D = Unit does not enter hex; is Disrupted; Stops moving; May not Attack.
 F = Unit does not enter hex; Stops moving; May not Attack.
 S = Unit enters hex; May continue to move and/or Attack.

Infiltration Table Modifiers

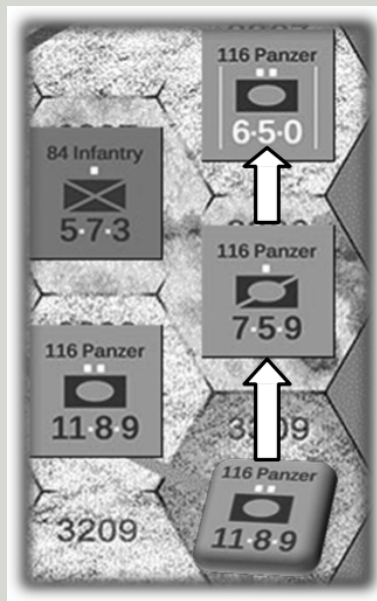
German = +1
 Night = +2
 Infantry = +1

en puntos de movimiento, pero sí deben consultar también la **Tabla de Infiltración**.

Los jugadores deben tener en cuenta que si la infiltración falla, la unidad acaba su movimiento en el hex desde el que se estaba infiltrando y puede quedar desorganizada.

Ejemplo: La unidad alemana de acorazados en 3309 gasta 3 puntos de movimiento para mover al hex con la unidad de reconocimiento, y luego declara que está intentando mover un hex más allá hacia 3307. Esto sería un movimiento desde un hex en una eZOC hacia otro hex en una eZOC, y por lo tanto se considera una infiltración. La unidad acorazada alemana gasta 1 punto de movimiento por el terreno del hex al que está intentando entrar (un hex de carretera) y 2 puntos de movimiento por infiltración. Se lanza un dado en la Tabla de Infiltración, recibiendo la unidad ale-

mana un drm de +1 y un +2 por ser un turno nocturno, es decir, tendrá un total de +3 drm. Con una tirada de 5 la infiltración tiene éxito y la unidad alemana entra en el hex. La unidad acorazada alemana ha gastado 6 puntos de



movimiento, y ahora puede continuar moviendo o lanzar un ataque ligero (light attack) con 3 puntos de movimiento a la unidad Americana adyacente. La unidad acorazada Alemana decide finalizar su movimiento y es volteada hacia su cara usada. Los jugadores deben tener en cuenta que si la infiltración hubiera fallado, la unidad acorazada alemana habría parado su movimiento en el hex con la unidad de reconocimiento y habría estado sobreapilada (ver 10.0).



10.- APILAMIENTO

Un máximo de 2 pasos pueden apilarse en un hex. El número de pasos que posee una unidad está en la zona superior de la ficha representado por pequeños cuadrados. Cada cuadrado equivale a un paso. Muchas unidades empiezan el juego con 2 pasos, y por lo tanto no se pueden apilar con otras unidades mientras estén a fuerza completa. El límite de apilamiento se aplica a las unidades activadas al final del movimiento, retiradas, reemplazos, momento del combate, momento del combate y avance después del combate. Si un hex está sobreapilado en uno de estos momentos, el jugador propietario elimina tantos pasos a su elección como sean necesarios para volver a respetar el límite de apilamiento anteriormente descrito.

11.- COMBATE

El combate se realiza como parte del movimiento y cuesta puntos de movimiento y puede ser iniciado en cualquier momento durante el movimiento de la unidad activa. Una unidad puede continuar su movimiento e iniciar ataques mientras la unidad no haya sido forzada a retirarse y tenga puntos de movimiento disponibles.

El combate tiene 3 niveles de intensidad: ligero, medio y pesado. Cada tipo de ataque también tiene un modificador al combate asociado a él. El coste en puntos de movimiento y los modificado-

res del combate para cada tipo de ataque están descritos en la hoja de ayuda.

Cuando una unidad activa desea atacar, gasta el número de puntos de movimiento requeridos y ataca a **todas** las unidades adyacentes. Si una unidad atacante, por ejemplo, está adyacente a 4 unidades enemigas, entonces debe atacar a todas esas 4 unidades (excepción: no están permitidos los ataques a través del río Mosa, incluso en puentes, pero sí para otros ríos menores). Todas las unidades amigas adyacentes a una unidad enemiga que está siendo atacada pueden también ser incluidas en el ataque, estén activadas o no. El jugador atacante decide unidad por unidad cual de esas unidades amigas adicionales serán incluidas en el ataque. Estas unidades adicionales adyacentes a las unidades defensoras pueden atacar solamente a las unidades defensoras originales. Las únicas unidades que el defensor puede añadir al combate son las unidades que estén adyacentes a la unidad enemiga que inició el ataque, es decir, la unidad activa. Una unidad enemiga en su "Rear Area"

	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	5-1	7-1
-4	**RD/	**RD/	**RD/	*RD/	*D/	*R/	RD/	D/
-3	**RD/	**RD/	*RD/	*D/	*R/	RD/	D/	R/
-2	**RD/	*RD/	*D/	*R/	RD/	D/	*/	*/
-1	*RD/	*D/	*R/	RD/	*/	*/	R/	-
0	*D/	*R/	*/	*/	D/	R/	-	-
1	*R/	*/	RD/	D/	R/	-	-	*/
2	*/	RD/	D/	R/	-	-	*/	/R
3	RD/	D/	R/	-	-	*/	/R	/D
4	D/	R/	-	-	*/	/R	/D	/*
5	R/	-	-	*/	/R	/D	/*	/RD
6	-	-	*/	/R	/D	/*	/RD	/*R
7	-	*/	/R	/D	/*	/RD	/*R	/*RD
8	*/	/R	/D	/*	/RD	/*R	/*RD	/*RD
9	/R	/D	/*	/RD	/*R	/*RD	/*RD	/***R
10	/D	/*	/RD	/*R	/*RD	/*RD	/***R	/***RD
11	/*	/RD	/*R	/*RD	/*RD	/***R	/***RD	/***RD
12	/RD	/*R	/*RD	/*RD	/***R	/***RD	/***RD	/***RD
13+	/*R	/*RD	/*RD	/***R	/***RD	/***RD	/***RD	/***RD

puede ser atacada, pero no se permite ningún avance tras el combate dentro de esta zona.

El jugador atacante suma todas las potencias de fuego de las unidades atacantes y compara este número con la suma de la potencia de las unidades defensoras. Esto nos proporcionará una ratio ataque-defensor. Redondea hacia abajo la proporción para cuadrarlo en una columna de la Tabla de Resultados de Combate (CRT). Una vez localizada la columna correspondiente, el jugador atacante lanza un dado (1d10) y aplica todos los modificadores a la tirada del dado (drm) para este combate para obtener

un resultado final el la CRT correspondiente a una fila. Se aplica un modificador si cualquiera de las unidades de un jugador que intervienen en el combate cumplen la condición para aplicarse ese drm. Por ejemplo, si 1 unidad defensora esta desorganizada (*disrupted*), aplica el modificador "Disrupted". Múltiples modificadores del mismo tipo se ignoran, es decir, si tienes 2 unidades desorganizadas y 2 unidades en el bosque (*woods*), tan solo se aplica 1 modificador de desorganizado y 1 de bosque. Los modificadores son acumulativos excepto para el hex de terreno del defensor. Si el atacante esta atacando varios hex, se utiliza el tipo de terreno que más beneficie al defensor.

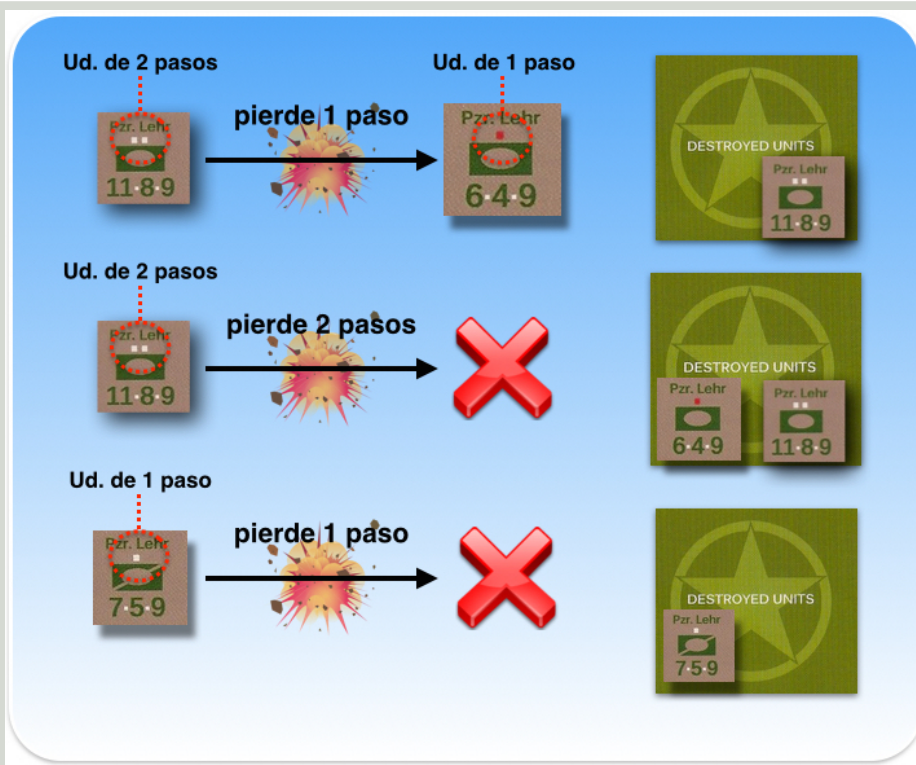
Los modificadores por río se suman a los aplicados por el terreno; un máximo de 1 modificador por río puede ser aplicado a cada combate. Si alguna unidad atacante está atacando a través de río, el modificador de río se aplica.

El resultado en la CRT se le de la siguiente forma: el lado izquier-

Disrupted	-2
Out of Supply	-2
Light Attack	-2
Medium Attack	0
Heavy Attack	+1
Night (German)	+1
Day (Allied) 25th on	+1

Town	-2
Minor River ²	-1
Village ¹	-1
Woods	-1
Disrupted	+2
Isolated	+2

1 - May not be combined with Woods.
 2 - If any attacking unit attacks across.
 P - Prohibited to movement



do de la barra se aplica al atacante y el lado derecho de la barra se aplica al defensor. **El defensor se aplica primero todo el resultado.**

Un resultado numérico es el número de pasos que se deben perder. La primera pérdida de paso del atacante debe aplicarse a la unidad atacante que inició el ataque.

Si una unidad de 2 pasos pierde 1 paso, la unidad se elimina del mapa y se coloca en el área de unidades destruidas, y 1 unidad reducida (es decir, con 1 paso) del mismo tipo y formación se coloca en su lugar.

Si una unidad de 2 pasos pierde 2 pasos, la unidad se elimina del mapa y se coloca en la zona de unidades destruidas, y 1 unidad reducida del mismo tipo y formación se coloca también en el área de unidades destruidas.

Si una unidad de 1 paso pierde 1 paso, la unidad se elimina del mapa y se coloca en la zona de unidades destruidas.

El resultado “-” indica que el combate no causa efecto alguno.

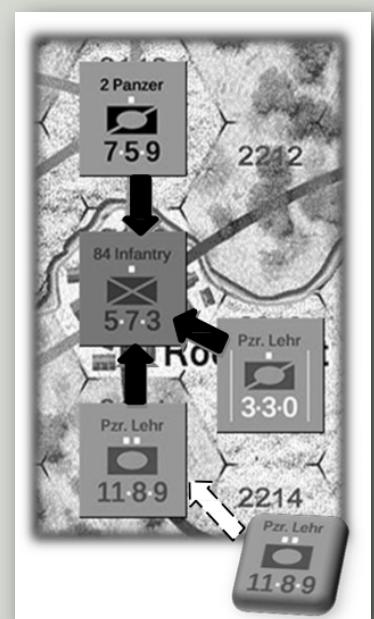
El resultado “R” indica que todas las unidades involucradas en el combate deben retirarse 2 hex (ver retiradas en 11.1).

El resultado “D” indica que 2 de las unidades involucradas en el combate quedan desorganizadas. Si tan solo está participando una unidad, se desorganiza ésta, ignorando el resto del resultado. La primera unidad desorganizada del atacante debe ser la unidad activa que inició el ataque; para aplicar las otras desorganizaciones son los jugadores propietarios de las unidades, atacante o defensor, los que eligen qué unidades desorganizar de sus unidades que no estén aún desorganizadas. Si todas las unidades ya han sido desorganizadas, se ignora el resto del resultado.

Los resultados en la CRT son acumulativos. En un solo combate, un bando puede perder pasos, ser desorganizado y ser forzado a

retirarse; y los resultados se aplican **en este orden** (las unidades desorganizadas retirándose son vulnerables a las eZOC, es decir, no las ignoran; ver 11.1).

Ejemplo: *La unidad acorazada de la División Lehr mueve desde 2214 a 2114 y luego ataca a la unidad de infantería americana en Rochefort. La unidad acorazada casta 0.5 puntos de movimiento por la autopista y 6 puntos de movimiento para un ataque medio (podría haber realizado un ataque pesado si hubiera empezado adyacente al defensor y tuviera 9 puntos de movimiento disponibles). Todas las unidades alemanas adyacentes al defensor pueden unirse al ataque. El jugador alemán decide incluir en el ataque a la unidad de reconocimiento Lehr para incrementar a un ratio 2-1 en la CRT. El jugador alemán no incluye a unidad de 2ª Panzer porque está separada del defensor por un río menor, y*

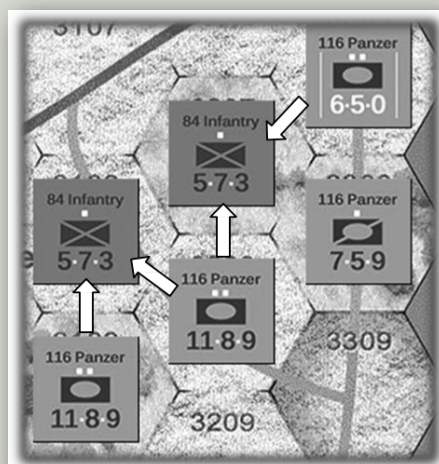




no quiere en modificador negativo que afectaría esto al combate. Los *drm* al ataque para el combate son -2 por estar el defensor en poblado y +1 para el ataque alemán durante el turno de noche. Una tirada de dado de 9 da como resultado /RD. La unidad defensora debe primero desorganizarse y luego debe retirarse 2 hex. Ya que la unidad está rodeada por unidades enemigas y eZOC, la unidad aliada de 2 pasos es reducida a una unidad de 1 paso y se retira dirección noroeste fuera de la ciudad (no es eliminada). Cualquier unidad alemana que participó en el ataque puede ahora avanzar hacia el hex del defensor. La unidad de reconocimiento Lehr avanza, por lo que estará en la autopista en el próximo movimiento. La unidad acorazada de Lehr todavía tiene 2.5 puntos de movimiento, y podría continuar moviendo, pero decide finalizar su movimiento en el hex en el que está y voltea su ficha al lado usado.

Ejemplo: La unidad acorazada alemana en 3208 declara un ataque pesado usando todos sus 9 puntos de movimiento. Como es-

tá adyacente a dos unidades defensoras americanas, debe atacar a ambas. Todo el resto de unidades alemanas que están adyacentes a alguno de los defensores puede ahora ser incluido en el ataque. El jugador alemán elige incluir todas las tres unidades acorazadas para llegar a un factor de ataque de 28 contra una defensa de 14 para las dos unidades



americanas. La unidad de reconocimiento alemana es un espectador y no resultará afectada por el resultado del combate. El atacante recibe un modificador basado en el mejor terreno que una de las unidades defensoras ocupe; como el bosque y el poblado ambos aplican un -1, se aplicará un *drm* de -1 a la tirada del ataque pesado. El *drm* del atacante es un

3; esto es un resultado de "sin efecto". La unidad acorazada alemana que inició el ataque es volteada a su lado usado, ya que ha agotado todos sus puntos de movimiento. Las otras unidades alemanas adyacentes con su lado no usado pueden ser activadas más tarde en la misma fase de acción para atacar a las mismas unidades enemigas (estas oleadas de ataques son intrínsecas al sistema de juego).

11.1.- Retiradas

Cuando una unidad debe retirarse debido al resultado de un combate, debe finalizar su retirada a 2 hex de su posición original. La unidad elige su ruta de retirada respetando las directrices indicadas más adelante en orden de prioridad. En otras palabras, una unidad puede violar una prioridad de un número más alto con el fin de evitar violar una prioridad de número inferior. Si múltiples unidades deben retirarse, el jugador propietario de esas unidades en retirada decide el orden el que lo hacen.

1. Una unidad no puede retirarse dentro o a través de un hex en el cual no podría entrar con un movimiento normal (**hex prohibidos**). Si está obligada a hacerlo, la unidad es eliminada. La 3rd unidad acorazada US es eliminada si es forzada a retirarse.

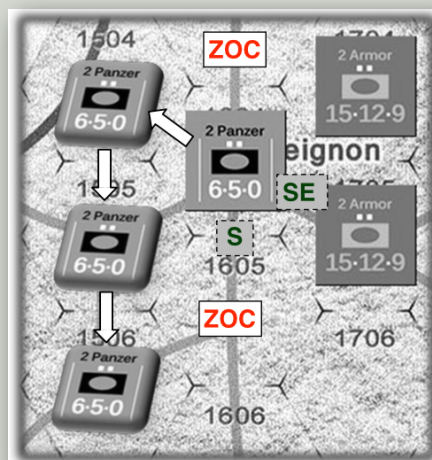
2.- Una unidad no puede retirarse dentro o a través de un **hex con una unidad enemiga**. Si es forzada a ello, es eliminada.

3.- Una unidad no puede retirarse dentro o a través de una **eZOC**, si es posible. Las unidades amigas niegan las eZOC a efectos de retirada. Si una unidad debe retirarse a través de una eZOC, la unidad es desorganizada. Si la unidad ya estaba desorganizada, la unidad pierde 1 paso. Esto se lleva a cabo hex a hex, por lo que el primer hex en una eZOC produciría la desorganización de la unidad, y si la unidad luego entra en otra eZOC, la unidad perdería 1 paso. Excepción: si 2 unidades de 1 paso están apiladas juntas y ambas están desorganizadas y el apilamiento se retira dentro de una eZOC, solo 1 unidad es eliminada.

4.- Las **unidades americanas** se retiran al norte, noroeste o noreste. Las **unidades británicas** se retiran al noroeste o suroeste. Las **unidades alemanas** se retiran hacia el sur o sureste. No hay penalización por retirarse en la dirección equivocada si no hay ningún hex disponible en la dirección adecuada debido a la presencia de unidades enemigas, eZOC, "Rear Area" del enemigo o terreno prohibido.

5.- Una unidad debe evitar, si es posible, finalizar su retirada en un hex en el que estaría sobreapilada. Una unidad que no tiene otra opción debido a prioridades mayores pero acaba su retirada sobreapilada, puede continuar retirándose hexs adicionales hasta que alcance un hex en el cual se pueda apilar correctamente, si ese hex está disponible.

Ejemplo: Las unidades americanas acaban de provocar un resultado de retirada sobre la unidad alemana en 1604. La primera prioridad de retirada es no retirar-



se hacia terreno prohibido al movimiento. No hay ese tipo de terreno en este ejemplo. La segunda prioridad es evitar retirarse en hexs con unidades enemigas. Eso significa que la unidad alemana no se puede retirar a través de 2 hex con unidades US del 2nd acorazado. La tercera prioridad es evitar eZOC, por lo tanto la unidad alemana debe retirarse a 1504 o 1505, ya que esos hexs cumplen las tres primeras prioridades, y no hay hex disponible que cumpla la cuarta prioridad. Se retira a 1504. El siguiente hex de retirada desde 1504 debe ser 1505, ya que este hex cumple las tres primeras prioridades así como también la cuarta, que pide que las unidades alemanas se retiren al sur o sureste. Llegados a este punto, la unidad debe retirarse otro hex, ya que no está a 2 hex de distancia del la zona original de combate. La unidad se retiraría a 1506 co-

mo el único hex que cumple las 4 primeras prioridades.

11.2.- Avance después del Combate

Si alguno de los hexs de las unidades defensoras quedan libres como resultado de un combate, **cualquier unidad atacante**, no solo la unidad activa, puede ocupar el hex libre hasta el límite de apilamiento. Excepción: Las unidades que avanzan no pueden entrar en un hex de la "Rear Area" enemiga. La ZOC no tiene efecto en el avance tras el combate. Este avance tras el combate no cuesta puntos de movimiento, y la



unidad activa que inició el combate puede continuar moviendo si aún tiene puntos de movimiento, independientemente de si avanzó o no tras el combate. Por lo tanto, dado que este avance tras el combate no cuenta puntos de movimiento, no hace que las unidades se volteen a su lado usado.

12.- DESORGANIZACIÓN

Las unidades se desorganizan como resultado de intentos de infiltración, combate, retiradas a través de eZOC y ataques aéreos. La capacidad de movimiento de las unidades desorga-



nizadas se reduce en 1/3. Este modificador es acumulativo con otros modificadores por estar sin suministro o aislado. Por ejemplo, una unidad que esté sin suministros y desorganizada tiene su capacidad de movimiento reducida en 2/3.

Una unidad que está aislada y desorganizada no tiene ninguna capacidad e movimiento en absoluto.

Si 1 o más unidades defensoras en un combate están desorganizadas, se aplica un drm +2 a la tirada de combate.

Si 1 o más unidades atacantes en un combate están desorganizadas, se aplica un drm -2 a la tirada de combate.

Si tanto el atacante como el defensor tienen unidades desorganizadas involucradas en el mismo combate, estos modificadores se cancelan uno al otro.

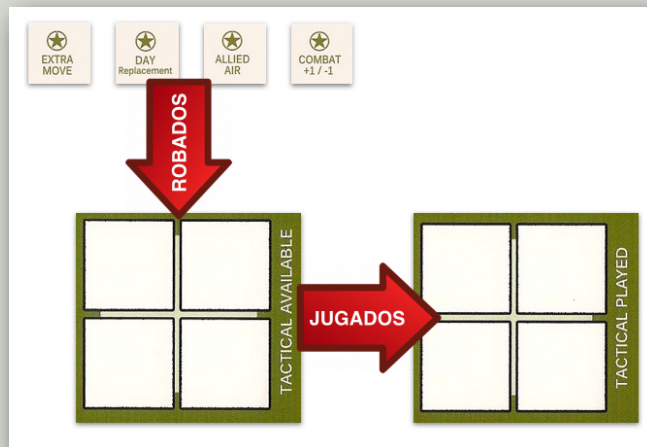
Las unidades desorganizadas no tienen ZOC.

Las unidades desorganizadas ignoran resultados adicionales de desorganizado.

Las unidades desorganizadas disponen de la eliminación de esa desorganización en la Fase de Recuperación (ver 3.0 Secuencia de juego).

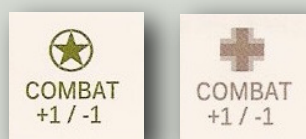
13.- CHITS TÁCTICOS

Hay 4 tipos de chits tácticos en el juego. Los chits tácticos se colocan en el mismo recipiente de robo que los chits de acción y son



seleccionados al azar durante la fase de acción. Cuando son robados, los chits tácticos se colocan en las casillas de “Tácticas Disponibles” en el mapa para usarse en la Fase de Acción o más tarde durante este turno. Cuándo y cómo se juega cada chit táctico se explica en las reglas para cada tipo de chit táctico. Los chits en la casilla de “Tácticas Disponibles” se usan una vez y se colocan en la casilla de “Tácticas Jugadas”. En la Fase de Chits, todos los Chits en la casilla de “Tácticas Disponibles” y “Tácticas Jugadas” se colocan nuevamente en el recipiente de robo (la taza).

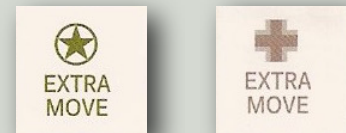
13.1.- Combate



Estos chits tácticos permiten al jugador que los posee añadir 1 a la tirada de dado de cualquiera de sus ataques o restar 1 a la tirada de dado de un ataque de su enemigo. Este chit se juega tras calcular la proporción de fuerzas en la CRT y se conocen los modificadores que se aplicarán, pero

antes de que se tire el dado. El atacante anuncia primero si está usando este chit táctico si es que ambos jugadores lo tuvieran disponible.

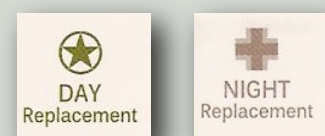
13.2.-Movimiento extra



Este chits táctico permite al jugador que lo posee activar una unidad adicional de cualquier formación. El chit de movimiento extra debe ser jugado justo después de que un chit de acción amigo haya sido usado para activar una formación o una unidad individual pero antes de cualquier movimiento o ataque. La unidad activada con el movimiento extra es ahora parte del grupo de unidades activadas y el jugador puede mover estas unidades activadas en el orden que desee. El chit táctico de “movimiento extra” no puede ser usado para activar una unidad por segunda vez en la misma fase de acción.

Excepción: las unidades británicas no pueden ser activadas hasta el 25 de diciembre.

13.3.- Reemplazos



Los reemplazos representan la reparación de vehículos y la reorganización de unidades de combate destruidas. El chits táctico

de Reemplazo solo puede ser jugado por el Alemán durante los turnos nocturno y por el Aliado durante los turnos diurnos. Si se roba durante un turno en el que no puede ser jugado, el chit se coloca a un lado y se devuelve a la taza al final del turno.

Los chits de Reemplazos deben ser jugados justo después de que un chit de acción amigo sea cogido pero antes de que el jugador decida qué unidades activará. La unidad reemplazada puede ser de cualquier formación, no estando limitada a la formación indicada por el chit de acción robado.

Este chit permite al jugador reemplazar 1 pérdida de paso mediante la eliminación de una unidad de 1 paso y reemplazarla por una unidad de 2 pasos del mismo tipo.

Como alternativa, el jugador puede reconstruir una unidad eliminada de 1 paso, incluida las unidades a fuerza reducida, de entre las unidades que están en el área de unidades destruidas.

Las **unidades Alemanas** se colocan en los hexs donde la formación entra en juego. Ejemplo: *una unidad de la 2ª División Panzer se reconstruiría en 3316*. Las **unidades Americanas** se colocan en Marche, Hotton, Ciney o Hamois. Las **unidades Británicas** se colocan en Dinant o Givet (en cualquier hex de esas dos ciudades). Las unidades se colocan en el mapa por su lado no usado.

Cuando se reconstruye una unidad de 1 paso a 2, o se reconstruye una unidad de 1 paso y se coloca en el mapa, se aplican

las siguientes condiciones: el hex debe estar en suministro y no en una eZOC: los límites de apilamiento se aplican después de que los reemplazos se hayan colocado.

Una unidad reconstruida puede ser activada normalmente en la Fase de Acción en la cual es reconstruida.

13.4.- Apoyo aéreo Aliado (Allied Air)



El chit táctico "Allied Air" debe ser jugado justo después de que un chit de acción amigo haya sido robado pero antes de que el jugador decida qué unidades activará. El chit no puede ser jugado durante los turnos nocturnos. Si se roba durante un turno nocturno, se coloca a un lado y se vuelve a colocar en la taza al final del turno.

Cuando se juega, las acciones disponibles para el alemán se reducen en 1 para el turno. Mueve el marcador de Acciones Disponibles 1 espacio abajo en el Track de acciones alemanas. Si el jugador alemán ya ha gastado todas

sus acciones en este turno, su efecto se ignora.

Adicionalmente, el jugador Aliado puede inmediatamente atacar cualquier unidad alemana con un ataque aéreo (Air Attack). Lanza 1 dado: con un resultado de 5-9 la unidad pierde 1 paso; con un resultado de 1-4 la unidad es desorganizada; un resultado de 0 no tiene efecto. Resta 2 a la tirada del dado si la unidad alemana está en un hex de bosque o poblado. Las unidades alemanas en la "Rear Area" pueden ser atacadas en estos ataques aéreos.

13.5.- Jugando múltiples Chits Tácticos

Los Chits Tácticos de movimiento extra, reemplazos y apoyo aéreo aliado pueden ser jugados solamente después del chit de acción amigo, pero pueden jugarse cualquier número después de ese Chit de Acción en el orden que el jugador desee. Ejemplo: *el jugador Aliado ha robado el Chit de Acción de la 2ª División acorazada, y decide primero golpear a los alemanes con un chit de apoyo aéreo, seguido por un chit de reemplazo para reconstruir una unidad británica, seguido por un chit de movimiento extra para ac-*



tiavar la recientemente reconstruida unidad británica.

14.- REFUERZOS

Los refuerzos están disponibles conforme al Registro de Refuerzos y Repliegues (ver 22.0). Una unidad de refuerzo debe ser colocada en su hex de llegada cuando la unidad o su formación es activada. Algunas unidades de refuerzo tiene múltiples hexs de llegada posibles, pudiendo entrar en cualquiera de ellos. Un jugador puede usar un chit Táctico de "Movimiento Extra" u otro chit de acción de otra formación para activar una unidad de refuerzo. La unidad de refuerzo que llega **no puede ser colocada en un hex ocupado por una unidad del enemigo pero sí puede ser colocado en una eZOC.**

La unidad no gasta ningún punto de movimiento para ser colocada en el hex de refuerzo. Múltiples unidades pueden ser colocadas en el mismo hex durante la Fase de Acción, creando un hex temporalmente sobreapilado, el cual debe estar corregido al final de la Fase de Acción. Si una unidad de refuerzo no entra en el turno que consta en su registro porque la unidad o formación nunca ha sido activada, la unidad/es están disponibles como refuerzos durante todos los siguientes turnos.

15.- REPLIEGUE DE LA BRIGADA ESCOLTAS DEL FÜHRER



Durante el turno nocturno del 26 de diciembre, o cualquier turno en adelante, la Brigada alemana escolta del Führer (FBB: *Führer Begleit Brigade*) se repliega del área de batalla cuando se roba su chit de acción.



Coloca el marcador en el Track de Acciones Alemán (esto cuenta como la acción del jugador Alemán). El FBB también se repliega si cualquier unidad individual de la FBB es activada (el jugador alemán puede elegir activar una unidad del FBB para forzarle a retirarse, por tanto limpiando el espacio del mapa para que operen otras unidades alemanas). Simplemente recoge las unidades y eliminalas del mapa. Las pérdidas de paso sufridas por las unidades retiradas sí cuentan para el cálculo de los puntos de victoria. El Chit de Acción Alemana FBB permanece en la taza para futuros usos. Si se roba después de que las unidades FBB se hayan retirada, el jugador Alemán solo puede usarlo para activar 1 unidad de cualquier otra formación.

El jugador Alemán puede jugar Chits Tácticos cuando retire las unidades FBB. Ejemplo: el jugador Alemán roba el Chit de Acción FBB y retira las unidades FBB, y luego decide reconstruir una unidad de la 116th Panzer, y gastar el Chit Táctico de "Movimiento Extra" para activar la unidad recientemente reconstruida para

rellenar el hueco dejado por la retirada de las FBB.

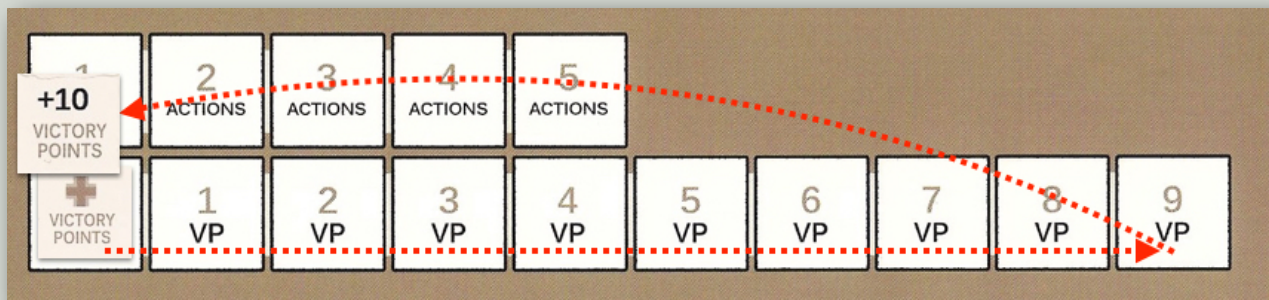


16.- CONDICIONES DE VICTORIA

Durante la Fase de Puntos de Victoria de cada turno el jugador Alemán consigue 1 PV por cada unidad alemana que esté adyacente al río Mosa y no este marcada sin suministro o aislada. El jugador Alemán marca esto en el Track de Puntos de Victoria. Si el jugador Alemán alcanza el final del track, voltea el marcador por su lado +10 y colocalo en la casilla 0. Si el jugador Alemán alcanza el final de track por segunda vez, equivalente a tener 20 PV, se asume que los Alemanes han cruzado el río Mosa y el juego se acaba con una victoria decisiva.

Si el juego no acaba con el Alemán cruzando el río Mosa, entonces agrega todos los los PV ganados en el Track de Puntos de Victoria según lo siguiente:

- Al final del juego ambos jugadores, Alemán y Aliado, reciben 2 PV por población con unidades amigas en Marche, Hotton o Rochefort.



- El jugador Alemán recibe 1 PV por población que tenga al menos una unidad amiga en Ciney, Beauraing, Givet o Dinant.

- Al final del juego cada jugador recibe 1 PV por cada paso eliminado al enemigo. Los pasos que han sido reemplazados no cuentan como eliminados para puntos de victoria. La forma más fácil de contar las pérdidas de paso es eliminar todas las unidades a fuerza reducida del Área de Unidades Destruídas; no cuentes estas. Luego suma los pasos de todas las unidades restantes en el Área de Unidades Destruídas. Luego añade los pasos de todas las unidades a fuerza reducida en el mapa y resta ese número al total de pasos eliminados en la casilla de unidades destruidas. Esto daría el resultado del total de pasos destruidos.

El jugador con más PV gana la partida. Si ambos jugadores obtienen el mismo número de PV, el resultado es un empate.

17.- REGLAS OPCIONALES

El número de acciones que un jugador recibe cada turno se base en aspectos históricos en relación con la capacidad de movimiento y combate. Si algunos de los aspectos relacionados con el suministro, fuerza aérea y mando hubieran sido diferentes, las limita-

ciones de acción de los ejércitos hubiera cambiado.

Cada turno, empezando el 24 de Diciembre, lanza un dado. Con un resultado de 0-1 los Alemanes reciben una acción más. Con un resultado de 2-3 los Alemanes reciben una acción menos. Con un resultado de 4-5 no hay cambio a los límites ajustados según ocurrieron los hechos. Con un resultado de 6-7 los Aliados reciben 1 acción más. Con un resultado de 8-9 los Aliados reciben 1 acción menos. El número máximo de acciones por turno que un jugador puede tener es 5.

18.- NOTAS PARA JUGADORES

A) JUGADOR ALIADO

El jugador aliado necesita ser paciente y cuidadoso al principio del juego. Hay solo 5 activaciones aliadas, comparado con las 9 que tiene el alemán, durante los primeros 3 turnos, dejando al jugador Aliado con una muy limitada capacidad de movimiento y combate. Intenta limitar el movimiento de las unidades Alemanas bloqueando los cruces de carretera críticos, pero hazlo a una distancia que prevenga que el Alemán lance ataques devastadores que rodee a tus unidades. En los primeros compases, el jugador Aliado debe solo atacar si el jugador Alemán deja unidades sin apoyo y

se pueden conseguir bajas a bajo coste. Intenta limitar el número de unidades Alemanas ganando PV a lo largo del río Mosa, pero no al coste de perder una unidad buena.

A partir del turno del 25 de Diciembre la situación es más favorable para el Aliado: el Aliado tiene ahora 5 activaciones y el Alemán tiene solo 3, y la fuerza aérea aliada puede reducirlo más aún. Los Aliados también reciben ahora un drm +1 en las tiradas de ataque durante los turnos diurnos, lo cual puede ser una ventaja decisiva. la 2ª Acorazada será activada dos veces este turno, así como en el turno del 26 de Diciembre, por lo que tendrá gran capacidad de movimiento y ataque. Utilizando movimientos extras y los chits de activación del 4ª Caballería o del 84th de Infantería para activar unidades de la 2ª Acorazada más veces durante el resto de turnos diurnos del juego, ayuda a mantener la maquinaria de matar de la 2ª acorazada en marcha. Dado que los Alemanes probablemente ganen algunos PV por conseguir alcanzar el río Mosa o tomar poblaciones, el jugador Aliado debe compensar ese déficit infringiendo más bajas al enemigo.

B) JUGADOR ALEMÁN

El jugador Alemán tiene varias posibles estrategias. Puede atacar a la 84th de Infantería, esperando causar grandes pérdidas y tomar Rochefort, Hotton y Marche, y luego aguantar allí el contra-ataque aliado. Otra alternativa es mover varias Divisiones hacia el río Mosa, intentando avanzar algunas unidades adyacentes al río y mantenerlas suministradas. Puede combinar estas estrategias moviendo hacia el río Mosa primero y atacar después a la 84th de Infantería con refuerzos Alemanes. La clave está en decidirse por un plan y hacer progresos rápidos durante los primeros 3 turnos cuando los Alemanes tienen 9 activaciones y los Aliados sólo 5. También es importante tener en cuenta que de los 3 turnos iniciales, 2 son turnos nocturnos, dando al Alemán un bonus de combate así como capacidad para hacer movimiento estratégico.

Empezando con el turno de día del 25 de Diciembre, los Alemanes deben ser más cautelosos, especialmente durante los turnos diurnos, ya que los Aliados reciben más acciones y tienen una

fuerza de combate mayor. Atacar, y con frecuencia moverse, durante los turnos diurnos es un riesgo, ya que los Aliados reciben muchas más activaciones y voltear una unidad Alemana a su lado debilitado no es una buena idea. El Alemán todavía tiene la ventaja de noche, por lo tanto utiliza esos turnos para contra-atacar o moverte para frenar los avances Aliados. Destruir las unidades de la 2th División de Acorazados es una forma efectiva de reducir la potencia de fuego americana, pero tiene que hacerse a veces con un ratio cercano al 1-1 en pérdida de pasos o simplemente estarás acelerando la caída del Alemán. Si consigues PV por las poblaciones, debes asegurarlos al final del juego con unidades de 2 pasos o el jugador Aliado podría eliminar tus unidades con un ataque aéreo y quitarte los PVs.

19.- NOTAS DEL DISEÑADOR

Celles fue diseñado para ser una simulación rápida de jugar de las batallas que acontecieron cerca del río Mosa durante la Batalla de las Ardenas. He intentado re-

flejar todos los aspectos más notables de la batalla de una forma clara, con el menor número posible de reglas especiales y excepciones. El énfasis está en la jugabilidad y no en las reglas.

ESCALA DE LAS UNIDADES:

Las unidades acorazadas en el juego representan el número aproximado de grupos tácticos de combate formados de cada división. Por ejemplo, la US 2ª Acorazada se dividió en batallón de reconocimiento y tres mandos de combate (A, B y R). Los mandos de combate A y B fueron subdivididos en dos fuerzas especiales cada uno. El mando de combate R era más pequeño y combatió en solitario. En los turnos de juego, esta división se representa por 5 unidades acorazadas y una unidad de reconocimiento. Cada unidad de la US 84th de Infantería, por otra parte, representa un batallón. La organización Alemana en este punto de la batalla era una confusión, debido a las graves pérdidas, partes de unidades están quedando atrás para una u otra tarea, o unidades bloqueadas en atascos de tráfico. Todas las unidades alemanas fueron esencialmente combinaciones de tropas ad-hoc formando alrededor del HQ del regimiento o batallón.

SÍMBOLOS DE LAS UNIDADES:

Las unidades en el juego son una mezcla de tanques, vehículos blindados, infantería, artillería, ingenieros, etc. A finales de 1944 todos entendían armas combinadas. El símbolo simplemente re-



presenta el tipo de equipamiento predominante de la unidad.

MOVIMIENTO Y COMBATE:

Una parte de los elementos del juego (hacer del combate parte del movimiento, voltear unidades hacia un lado más débil después del movimiento, y no permitir el movimiento de unidades para unirse al combate) ha sido tomado del juego "Korea" de Victory Games, uno de mis juegos favoritos. El sistema permite una batalla móvil sin gran cantidad de reglas especiales para las reservas, explotación o ataques en oleada.

ACCIONES DISPONIBLES:

El número de acciones disponibles cada turno representa el impacto en cada bando de aspectos como el suministro, el liderazgo y la doctrina. Por ejemplo, la escasez de combustible alemana se representa por el número de acciones disponibles para el jugador Alemán, y por lo tanto en cada turno un número de divisiones Alemanas no podrán mover, sin tener que incluir una regla que requiera al jugador Alemán lanzar un dado para ver qué unidades están sin combustible. Durante la batalla de las Ardenas, las unidades Alemanas se movían más de noche, y las unidades Aliadas se movían más de día; una vez más esto se representa en el juego mediante el número de acciones disponibles en vez de de introducir más reglas y ex-

cepciones. El número limitado de acciones que tiene el jugador Aliado al principio del juego representa las acaloradas discusiones en el mando sobre la utilización adecuada de la 2ª División Acorazada.



CHITS DE ACIÓN:

El sistema de chits de acción está diseñado para mostrar la naturaleza azarosa y caótica de la batalla, sin hacer que la suerte sea el factor predominante. Por ello cada jugador tiene su propia taza con sus chits que extraen de forma alternativa en lugar de estar todos los chits en una única taza, lo cual podría hacer que un jugador mueva una y otra vez mientras que el otro jugador se ve forzado a mantenerse pasivo y encajar los ataques. Una clave decisiva en el diseño fue el permitir a los jugadores pudieran activar una sola unidad con una chit de

una formación distinta, en lugar de activar las unidades de la formación que corresponde con el chit. Esto minimiza la suerte y le da al jugador la posibilidad de responder a una crisis en una sección de la línea de batalla. Por último, al permitir a algunas unidades que se activen más de una vez en un turno se puede representar esos momentos en las campañas en los que una unidad cubre grandes distancia o realiza una gran cantidad de combates, sin tener que introducir un montón de reglas especiales que justifique por qué una unidad en un momento concreto era más efectiva que en un día "normal".

20.- INTRODUCCIÓN HISTÓRICA *(por Quique Espárrago)*

La ofensiva de las Ardenas fue una apuesta personal y arriesgada de Hitler para derrotar a los americanos en Bélgica, obligar a los ingleses a retirarse de Bélgica y Holanda, y luego poder volverse contra los rusos en Polonia antes de que estos iniciasen su prevista ofensiva de invierno.

Los mariscales alemanes en el oeste Von Rundstedt y Model consideraron que sus objetivos eran demasiado ambiciosos para las fuerzas que disponían, pero obedecieron las órdenes de Hitler y desarrollaron un buen plan para intentar repetir el éxito alemán en Francia en 1940, avanzando por

la boscosa y quebrada región de las Ardenas.

La ofensiva de las Ardenas, empezó con una sorpresa total el 16 de diciembre de 1944. Los ejércitos alemanes eran el 6º Ejército Panzer SS con el mayor número de tanques y las más equipadas divisiones alemanas bajo el mando de Sepp Dietrich, el antiguo chofer de Hitler. En el centro se encontraba el 5º Ejército Panzer, dirigido por uno de los generales alemanes de tanques más brillantes del fin de la guerra, el aristocrático Hasso Von Manteuffel. Más al sur el 7º Ejército realizó sólo un tímido avance por falta de medios adecuados.

A pesar de la superioridad alemana, la defensa americana en el norte, fue muy firme, y los alemanes consiguieron avances limitados y a costa de muchas bajas. En el centro, los hombres de Manteuffel lo hicieron mucho mejor y además de avanzar muy rápido hicieron numerosos prisioneros. No obstante, la defensa encarnizada americana en Saint Vith retrasó el avance del 5ª Ejército Panzer, pero la flexibilidad operativa alemana permitió que divisiones como la 2ª Panzer y la reconstituida Panzer Lehr continuasen su avance hacia el río Mosa entre Dinant y Givet. Por donde Guderian y Rommel lo habían hecho en 1940. Más al norte la 116 Panzer y la 9ª Panzer en Marche también estaban cerca del Mosa.

Pero una cosa estaba clara el ejército de los Estados Unidos tenía muchas virtudes que Hitler no había considerado. La primera era una firme voluntad de resistencia, en segundo lugar tenían












mucha imaginación e iniciativa táctica; y sus reservas y capacidad logística de municiones, alimentos y combustible era prácticamente inagotable. Para ayudarlos más, en el plano táctico su artillería era en todos los aspectos excelente, a la par que numerosa. También, disponían de reservas de otros frentes en especial el XXX Cuerpo de ejército británico de Montgomery, y el 3º Ejército americano de Patton, que a partir del 22-23 de diciembre comenzaron a llegar al campo de batalla. Además, la superioridad de la aviación aliada, sobre todo la de caza y la de apoyo a tierra, era abrumadora, pero ésta había estado inoperativa en los primeros días de la batalla por el mal tiempo.

En el día de Nochebuena las fuerzas alemanas se aproximaron al Mosa, combatieron fuertemente en la pequeña ciudad de Celles y divisaron a lo lejos Givet y Dinant. Un pequeño empujón más y podrían salir a campo abierto y repetir los pasados laureles. ¡Bruselas y Amberes podían estar a su alcance! ¿Serás tú capaz de conseguirlo?

Sin embargo, los refuerzos anglo norteamericanos estaban taponando el Mosa, e incluso amenazando el flanco del avance alemán, la 2ª División acorazada en el Mosa y la 4ª División acorazada cerca de Bastogne. ¿Podrán estas fuerzas pararlos en el Mosa?, ¿podrán contraatacar y hacerlos retroceder?

¡Ahora, tú estás al mando, y el destino de Europa en tus manos!



















21.- COLOCACIÓN INICIAL DEL JUEGO / REGLAS DEL PRIMER TURNO

<p>BRITÁNICO: 29ª Brigada</p>   0704 (Dinant) 0213 (Givet)	<p>USA:</p> <p>3ª Acorazada  3306 (Hotton)</p> <p>4ª Caballería  Dentro de 2 hex de 2305</p> <p>84ª Infantería  2113 (Rocheport)</p> <p>4x  Dentro de 2 hex de 2808 (Marche)</p> <p>3x  Dentro de 1 hex de 3306 (Hotton), 2808 (marche) o la autopista entre ellos.</p>
<p>ALEMÁN:</p> <p>116ª Panzer</p>   3211 3011 <p>2ª Panzer</p>   2611 2712	





El jugador Alemán tiene la iniciativa en el turno 1 y debe realizar la primera Fase de Acción.

Las unidades de la US 2ª Acorazada disponibles como refuerzos en el turno 1 tienen solo 6 puntos de movimiento. Si entran en juego en turnos posteriores ya sí tienen su capacidad de movimiento total impresa sin restricciones.

22.- REFUERZOS Y REGISTRO DE REPLIEGUE

<p>23 DICIEMBRE-NOCHE</p>	<p>24 DICIEMBRE-NOCHE</p>
<p>USA 2ª Acorazada</p>   Pueden colocarse en 1300 y/o 1500 y/o 1900	<p>USA 2ª Acorazada</p>    Pueden colocarse en 1300 y/o 1500 y/o 1900
<p>ALEMANA 2ª Panzer</p>    3316	<p>ALEMANA Panzer Lehr</p>  2216
<p>ALEMANA Panzer Lehr</p>   2216	<p>25 DICIEMBRE-DÍA</p>
<p>ALEMANA Panzer Lehr</p>  2216	<p>ALEMANA 116ª Panzer</p>  3309 ó 3310 ó 3311
<p>USA 84ª Infantería</p>  (ver 8.3)	<p>USA 84ª Infantería</p>  0815 ó 0213 ó 0113
	<p>ALEMANA 116ª Panzer</p>  3309 ó 3310 ó 3311
<p>ALEMANA 9ª Panzer</p>   3316	

25 DICIEMBRE-NOCHE

USA 2ª Acorazada		Pueden colocarse en 1300 y/o 1500 y/o 1900
ALEMANA 9ª Panzer		3316
ALEMANA FBB	 	Pueden colocarse en 3309 y/o 3310 y/o 3311

26 DICIEMBRE-DÍA

ALEMANA 9ª Panzer		3316
----------------------	---	------

26 DICIEMBRE-NOCHE

Posible repliegue de la
FBB Alemana (ver 15.0)

23.- PREGUNTAS FRECUENTES

¿Todas las unidades atacantes se voltean a su lado usado si son obligadas a retirarse debido a un combate)

No. Sólo la unidad activa que inició el combate se voltearía a su lado usado al final de la retirada ya que el movimiento acaba después de la retirada.

¿Otras unidades activadas que participaron en un combate deben voltearse a su lado usado después del combate?

No. Solamente la unidad actualmente activada se voltea y sólo al final de su movimiento o porque tuvo que retirarse finalizando su movimiento.

¿Puede una unidad activa continuar su movimiento y atacar si recibe una resultado de combate de “Atacante desorganizado”?

Sí, siempre que todavía tenga puntos de movimiento disponibles. Ya que está desorganizada, su capacidad de movimiento se verá reducida en 1/3.

¿Pongo un Chit de Acción de una formación en la taza para ser robado si todas las unidades de esa formación han sido eliminadas o se han replegado?

Sí. Recuerda que ese Chit puede ser utilizado también para activar 1 unidad de otra formación.

El jugador aliado movió en el turno 1 y bloqueó la carretera principal con sus acorazadas recién llegados haciendo del juego una victoria fácil para el Aliado ¿nos hemos olvidado de algo?

En la colocación inicial (set-up) están las reglas especiales para el turno 1, los Alemanes hacen el primer movimiento y los acorazados Aliados aparecen con su capacidad de movimiento reducida.

Si robo un Chit de Acción para una formación que tiene todas sus unidades eliminadas o una formación que no tiene unidades aún disponibles para entrar en el juego, por ejemplo, las FBB Alemanas el 25 Diciembre. ¿Qué hago?

Siempre puedes utilizar cualquier chit de acción de una formación para activar 1 unidad de cualquier formación que sí tenga unidades presentes en ese momento en el juego.

