

1985: Under an Iron Sky

RULES OF PLAY



AUTHORIZED

UNDER AN IRON SKY

Reglas de juego

Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	5	9.5. Asalto en marcha (sólo WP)	15
2. COMPONENTES DEL JUEGO	5	9.5.1 Asalto en marcha, Requisitos previos	16
2.1. El mapa del juego	5	9.5.2 Efectos del asalto en marcha	16
2.2. Cartas y tablas de juego	5	9.6. Combate de Desenganche	16
2.4. Escala del juego	5	9.7. Bonificación por Asalto Concéntrico	16
2.5. Inventario de piezas	5	9.8. Modificadores de combate	17
3. REGLAS GENERALES	6	9.9. Resultados del Combate para el Asalto.....	17
3.1. Definición de los términos	6	9.10. Resultados del combate de desenganche ..	17
3.2. Fracciones	7	9.11. Retirada después del combate.....	18
4. SECUENCIA DE JUEGO	7	9.12. Bajas del combate	18
5. MOVIMIENTO TERRESTRE	9	9.13. Ruptura	19
5.1. Mover las unidades terrestres.....	9	9.14. Avance después del combate.....	19
5.2. Mover más de una unidad	9	9.15. Persecución	19
5.3. Modos de las unidades terrestres	9	9.16. Defensa activa (sólo OTAN).....	19
5.4. Fatiga.....	10	9.16.1 Requisitos previos de la Defensa Activa	20
5.4.1 Efectos de la fatiga	10	9.16.2 Efectos de la Defensa Activa	20
5.5. Carreteras fuera del mapa	11	9.17. Batallones Aeromóviles (Sólo OTAN)	20
5.6. Movimiento en Autopista	11	9.17.1 Batallones aeromóviles Requisitos previos	20
5.7. Movimiento por Ferrocarril (Sólo WP)	11	9.17.2 Despliegue de batallones aeromóviles.....	20
5.8. Infantería a pie (Opcional).....	11	9.17.3 Efectos de los batallones aeromóviles .	21
5.9. Las reservas de Alemania Occidental	12	9.18. Reservas de Cuerpo (Sólo la OTAN).....	21
5.10. Landwehr austriaco.....	12	9.18.1 Activación de las Reservas de Cuerpo ..	21
5.11. Campos de minas en fronteras interiores ..	12	9.19. Guerra electrónica	22
6. ZONAS DE CONTROL.....	12	9.19.1 Efectos de la Guerra Electrónica	22
6.1. Zonas de Efectividad de Control.....	12	9.20. Combate Fluido (Opcional).....	22
6.2. Efectos de las unidades amigas en zona de	13	10. PASOS DE COMBATE	22
control enemiga	13	11. CLASIFICACIÓN DEL CADRE	23
6.3. Efectos de la retirada en la zona de control .	13	12. SUMINISTRO.....	23
7. APILAMIENTO.....	13	12.1. Ruta de suministro	24
8. INTELIGENCIA LIMITADA	13	12.2. Suministro general de la OTAN	24
9. COMBATE TERRESTRE	14	12.3. Suministro general del Pacto de Varsovia ..	24
9.1. Secuencia de resolución del combate terrestre	14	12.4. Fuera de suministro	25
9.2. Asalto estándar	15	12.4.1 Efectos de Fuera de Suministro.....	25
9.3. Asalto en columna.....	15	12.5. Suministro aéreo y de Marines	25
9.4. Asalto de un solo Escalón (sólo WP).....	15	13. SUMINISTRO INTEGRADO (Opcional).....	26
9.4.1 Requisitos previos para un asalto en un	15	13.1. Uso de los puntos de combustible	26
único Escalón.....	15	13.2. Uso de los puntos de munición	26
9.4.2 Efectos de un solo Escalón	15	13.3. Aprovisionamiento de suministro integrado	27

14. DESGLOSE Y RECOMBINACIÓN.....	27	21.25. Batalla del Atlántico Norte	38
14.1. Desglose	27	21.26. Movilización de la OTAN	39
14.2. Recombinación.....	27	22. REEMPLAZOS.....	39
15. UNIDADES DE ARTILLERÍA	29	22.1. Reemplazos terrestres	39
15.1. La artillería en el combate terrestre.....	29	22.2. Reemplazos Aéreos (Sólo WP)	39
16. CUARTELES GENERALES	29	23. CLIMA (Opcional)	40
17. UNIDADES FLAK.....	30	23.1. Los efectos del mal tiempo en las unidades terrestres.....	40
17.1. Flak vs Aviones	30	23.2. Efectos del mal tiempo en los aviones	40
17.3. Resolver el fuego antiaéreo	30	23.3. Efectos del Mal Tiempo en los Helicópteros	40
18. CABEZAS FRONTAL DE SUMINISTRO (Sólo WP). 31		24. GUERRA QUÍMICA (Opcional)	40
18.1. Desplazamiento de la Cabeza de Suministro Frontal.....	31	24.1. Iniciar la Guerra Química.....	40
19. REGIMIENTOS DE FERROCARRILES (Sólo WP) ...	31	24.2. Uso de la guerra química.....	40
20. INGENIEROS DE COMBATE (Sólo WP)	32	24.3. Zonas Contaminadas	41
21. REFUERZOS.....	32	24.4. Misiles de liberación Química (sólo WP)	41
21.1. Tipo de refuerzos	32	25. GUERRA NUCLEAR (Opcional)	42
21.2. Llegada de los refuerzos estándar.....	32	25.1. Iniciar la guerra nuclear.....	42
21.3. Llegada de refuerzos variables	33	25.2. Entrega de armas nucleares	42
21.4. Refuerzos Polacos	33	25.3. Resolución de ataques nucleares	42
21.5. Refuerzos Húngaros	33	25.4. Efectos de la contaminación nuclear	43
21.6. Refuerzos Checoslovacos	33	26. ESCALADA DE ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA (Opcional).....	43
21.7. Refuerzos de Alemania Oriental.....	33	27. GUERRA AÉREA	44
21.8. Refuerzos soviéticos.....	33	27.1. Tipos de Aviones	44
21.9. Movilización del Pacto de Varsovia	34	27.2. La Rejilla aérea	45
21.10. Refuerzos austríacos	34	27.3. Radio de Combate (Opcional)	45
21.11. Refuerzos Belgas	35	27.4. Grupos Aéreos.....	46
21.12. Refuerzos Canadienses.....	35	27.5. Modificadores de Combate Aéreo	46
21.13. Refuerzos Daneses	35	27.6. Fase de Superioridad Aérea	46
21.14. Refuerzos Franceses.....	35	27.7. Secuencia de Combate de Superioridad Aérea	47
21.15. Refuerzos italianos	35	27.8. Misión de apoyo Terrestre	48
21.16. Refuerzos holandeses	35	27.8.1 Reglas Generales de la Misión de Apoyo Terrestre.....	48
21.17. Refuerzos Británicos.....	35	27.8.2 Secuencia de la Misión de Apoyo Terrestre.....	48
21.18. Refuerzos Estadounidenses.....	35	27.9. Misión de Ataque Terrestre	48
21.19. Refuerzos de Alemania Occidental.....	36	27.9.1 Reglas generales de las misiones de ataque terrestre	48
21.20. REFORGER Refuerzos (Pn)	36	27.9.2 Secuencia de Misión de Ataque al Terreno.....	49
21.21. Refuerzos Aéreos CONUS (CA)	36		
21.22.Reafuerzos CONUS(CS) por transporte marítimo(Sealift)	37		
21.23. Refuerzos en Noruega (NO)	37		
21.24. Refuerzos GIUK (GA, GB).....	38		

27.9.3 Modificadores de la Tirada de Ataque Terrestre.....	49	27.18. Escuadrones de contramedidas electrónicas	57
27.9.4 Resultados del ataque terrestre	49	27.18.1 Reglas generales de los escuadrones ECM	57
27.10. Misión SEAD	49	27.18.2 Efectos de los escuadrones ECM	57
27.10.1 Reglas generales de la Misión SEAD ...	49	27.19. Pérdidas Aéreas.....	57
27.10.2 Secuencia de Misión SEAD	49	28. AERÓDROMOS Y HELIPUERTOS.....	57
27.10.3 Modificadores a la tirada del dado SEAD	50	28.1. Reparación de los escuadrones aéreos dañados.....	58
27.10.4 Resultados SEAD.....	50	28.2. Aeródromos fuera del mapa	58
27.11. Misión Comadreja Salvaje (Opcional).....	50	28.3. Captura de Aeródromos Enemigos	58
27.11.1 Reglas generales de Misiones Comadreja Salvaje.....	50	28.4. Captura de Helipuertos Enemigos.....	58
27.11.2 Secuencia de Misión Comadreja Salvaje	50	29. DESEMBARCO ANFIBIO	59
27.11.3 Efectos de las misiones Comadreja Salvaje	51	30. TRANSBORDADORES DANESSES	59
27.12. Misión de Cambio de base	51	31. HELICÓPTEROS	59
27.12.1 Reglas Generales de la Misión de Cambio de base.....	51	31.1. Movimiento de helicópteros	59
27.13. Misión de Transporte Aéreo	51	31.2. Los helicópteros y áreas de superioridad aérea	60
27.13.1 Reglas generales de la misión de transporte aéreo	51	31.3. Misiones de helicópteros	60
27.13.2 Secuencia de la Misión de Transporte Aéreo.....	51	31.4. Pérdidas de helicópteros.....	60
27.14. Misión lanzamiento aerotransportado	52	31.5. Transporte en helicóptero.....	60
27.14.1 Reglas Generales de la Misión de Aerotransporte.....	52	32. UNIDADES ALPINAS (Opcional)	61
27.14.2 Secuencia de Misión de Lanzamiento Aéreo.....	52	33. FUERZAS ESPECIALES (Opcional)	61
27.15. Misiones de Interdicción de Suministro (Sólo OTAN).....	53	33.1. Planear misiones de Fuerzas Especiales	61
27.15.1 Reglas generales para Misiones de Interdicción de Suministro	53	33.2. Secuencia de misión de Fuerzas Especiales	62
27.15.2 Efectos de la Interdicción de Suministro (con reglas de Suministro integrado)	53	33.3. Resultado del asalto de las fuerzas especiales	62
27.15.3 Efectos de la Interdicción de Suministro (sin reglas de Suministro Integrado)	53	34. UNIDADES AEROTRANSPORTADAS Y AEROMÓVILES (Opcional)	62
27.16. Misiones intercepción	53	35. DISTURBIOS (Sólo WP)	63
27.17. Secuencia de Combate interceptor	54	35.1. Disturbios en Polonia	63
27.17.1 Persecución de intercepción (Opcional)	56	35.2. Disturbios en Hungría.....	63
27.17.2 División de Escuadrones interceptores (Opcional).....	56	35.3. Disturbios en Checoslovaquia	63
		35.4. Disturbios en Alemania Oriental	63
		36. REVUELTAS (Sólo WP)	63
		36.1. Desencadenando revueltas en Checoslovaquia	64
		36.2. Desencadenando Revueltas en Alemania Oriental	64
		36.3. Desencadenar una Revuelta en Hungría	64
		36.4. Desencadenando una revuelta en Polonia .	64
		36.5. Iniciar y propagar una Revuelta	65

36.6. Efecto de los marcadores de revuelta	65
36.7. Supresión de Revueltas	65
36.8. Derrocar gobiernos	66
37. UNIDADES AÉREAS DE RECONOCIMIENTO (Opcional).....	66
37.1. Misiones de reconocimiento.....	66
37.1.1 Secuencia de la Misión de Reconocimiento	66
38. DAÑOS.....	67
38.1. Daños en aeródromos / helipuertos	67
38.2. Daños a Puerto.....	67
38.3. Daños en puentes.....	67
38.3.1 Demolición de puentes	67
38.3.2 Efecto de los puentes dañados	67
39. REPARACIÓN	67
40. LÍNEAS DE COMUNICACIÓN	68
41. PAÍSES NEUTRALES.....	68
42. CONDICIONES DE VICTORIA	68
42.1. Victoria Política	68
42.2. Victoria militar.....	69

1. INTRODUCCIÓN

1985: Under an Iron Sky es una simulación a nivel de brigada/división de un conflicto centroeuropeo entre el Pacto de Varsovia (WP) y La Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN) en 1985. Los cinco mapas cubren la zona desde Dinamarca, pasando por Alemania y Austria y el corazón industrial de Italia. El juego de campaña **cubre los primeros 50 días de guerra**, mientras que un número de escenarios más pequeños muestran operaciones en áreas más pequeñas y períodos de tiempo más cortos.

Tras la disolución de la Unión Soviética en 1991, muchos documentos anteriormente clasificados se han hecho públicos y han revelado que la máquina de guerra del Pacto de Varsovia había sido sobreestimada en varios aspectos, particularmente en las áreas de brecha tecnológica, cohesión interna, fiabilidad de las naciones satélites y unidades de apoyo/mantenimiento.

Esta nueva información ha sido incorporada al juego. El resultado final debe ser un juego equilibrado, con la OTAN siendo capaz de mantener una defensa creíble y hasta contraatacar si se

presenta la oportunidad.

2. COMPONENTES DEL JUEGO

2.1. El mapa del juego

Las cinco secciones del mapa se superponen ligeramente para formar el mapa completo del juego.

Los siguientes códigos se utilizan en las fichas y cartas de aeródromos para identificar una sección específica del mapa:

N: Sección del mapa del norte

C: Sección del mapa central

S: Sección del mapa del sur

Ne: Sección del mapa noreste

Se: Sección del mapa sudeste

Por ejemplo, una ficha con el despliegue S1005 comenzará el juego en la sección del mapa sur, en el hex 1005.

2.2. Cartas y tablas de juego

Se proporcionan varias tablas y cartas para resolver o resumir ciertas funciones del juego. 2.3. Las piezas de juego

Las piezas representan unidades de combate o de apoyo únicas que podrían haber sido utilizadas en un conflicto en Europa Central.

Las unidades terrestres tienen impreso uno o más símbolos de tamaño estándar OTAN. Las unidades aéreas y de helicópteros representan escuadrones individuales, y no tienen un tamaño de unidad impreso. Las unidades SAM representan grupos de baterías, que van desde una sola batería "pesada" hasta varias baterías más pequeñas.

Véase el cuadro de unidades para una descripción detallada de los valores y símbolos de las fichas.

2.4. Escala del juego

Cada hexágono representa 14 kilómetros. Cada turno de juego representa dos días de tiempo real.

2.5. Inventario de piezas

Un juego completo de "1985: Under an Iron Sky" incluye lo siguiente:

3 mapas de 95x65cm

2 mapas de 31x24cm

2x Cartas de aeródromos de la OTAN

2 cartas de aeródromos del Pacto de Varsovia

8x Hojas de fichas, cada una con 280 fichas o marcadores

1x Folleto de reglas

1x folleto de Escenarios y Notas del Diseñador

2x Cuadernos de tablas
2x 1D20 dados

3. REGLAS GENERALES

3.1. Definición de los términos

ADA Flak: Artillería de Defensa Aérea, una Unidad de Apoyo móvil armada con misiles y con un Flak Rating y Alcance impresos.

Grupo Aéreo: Un grupo de ataque de hasta 3 escuadrones aéreos, asignados a la misma misión aérea. Los Grupos Aéreos son usados para resolver el fuego antiaéreo enemigo

Área de Superioridad Aérea: Un área del mapa donde ambos jugadores luchan por la Superioridad Aérea o donde un jugador ha logrado la Superioridad Aérea.

Asalto: Un asalto representa el compromiso de las unidades enemigas en combate con el objetivo de infligirles pérdidas o desalojarlas de su ubicación actual. Las unidades terrestres pueden atacar a las unidades terrestres enemigas por medio de un asalto estándar o en columna. El Pacto de Varsovia también puede atacar mediante Un asalto de un sólo Escalón o asalto en marcha.

AWACS: Acrónimo de Airborne Warning And Control System, AWACS son aviones equipados con radares a bordo muy potentes y sistemas de comunicación. Se utilizan para identificar el tráfico aéreo enemigo y coordinar las misiones aéreas amigas. En el juego, los escuadrones AWACS dan una ventaja en el combate aéreo.

Mar Báltico: El Mar Báltico tiene su límite norte delimitado por los hexes N4813 - N4913 y N3818 - N3919 - N4018 (incluido).

Fuerza de la Bombardeo: Las unidades de artillería pueden apoyar a las unidades terrestres amigas en combate usando su Fuerza de Bombardeo Ofensiva o Defensiva.

Desglose: Las unidades de tamaño división pueden ser divididas en sus elementos componentes (un número variable de brigadas o regimientos).

Brigada: Una brigada tiene un símbolo X en su ficha y es típicamente un elemento componente de una división, como se indica en la designación de la unidad en la ficha (es decir, 2/1 indica la segunda brigada de la primera división). Las Brigadas

independientes no subordinadas a una División no tienen / en su número de designación.

Cuadro: El cuadro representa el nivel de habilidad y entrenamiento del personal en una unidad terrestre. Cuanto más alto sea el cuadro, mejor entrenada estará la unidad. Todas las unidades empiezan el juego con un valor de cuadro dependiendo de su nacionalidad y tipo. Las unidades de combate pueden perder su cuadro original en combate y asumir un Cuadro de 5, que representa la experiencia adquirida en el combate real (si el Cuadro original era más bajo) o la pérdida de las tropas no reemplazables, altamente entrenadas (si el cuadro original era más alto).

Fuerza de combate: La mayoría de las unidades terrestres tienen dos o más valores impresos, que representan su Fuerza de Combate en varias situaciones (Ataque, defensa, apoyo de artillería y más).

Unidad de combate: Una Unidad de Combate es una división, brigada, regimiento o batallón con un valor impreso de Ataque y Defensa.

Defensa de Contingencia: Algunas Unidades de Apoyo tienen una Fuerza de Defensa de Contingencia naranja, usada en el combate terrestre cuando no están apiladas con unidades de combate amigas.

Desplazamiento: Cuando una cabeza de Suministro Frontal del Pacto de Varsovia se involucra con éxito en un combate terrestre o es atacada por unidades aéreas, la Cabeza de Suministro Frontal es desplazada. Cuando una Cabeza de Suministro frontal es desplazada, retrocede 5 hexes.

División: Una División tiene un símbolo XX en su ficha. El Pacto de Varsovia normalmente opera y lucha usando unidades del tamaño división, mientras que La OTAN está estructurada para que las brigadas actúen como unidades semiautónomas.

Escuadrón ECM: Un escuadrón aéreo que opera con un poderoso equipo de Contramedidas Electrónicas, usado para interferir o perturbar los radares enemigos. En el juego, un escuadrón ECM puede ser asignado a una misión particular para reducir la efectividad de los escuadrones aéreos enemigos y el fuego antiaéreo.

Guerra electrónica: Las unidades de Guerra Electrónica (EW) se utilizan para interferir el tráfico

de radio del enemigo, obstaculizando o bloqueando la coordinación de los varios elementos de combate necesarios en la guerra moderna. En el juego, esto está representado por la obtención de ventajas de combate cuando una unidad EW se utiliza con éxito durante un asalto.

Fatiga: Las unidades pueden moverse y combatir durante las horas que normalmente se dedican al descanso y al reequipamiento, aumentando su capacidad de Movimiento estándar. Sin embargo, hacerlo puede exponerlos a la fatiga, obstaculizando su movimiento y la eficacia de combate.

Flak: Flak es un término genérico que indica cualquier arma tierra-aire. Las unidades terrestres se enfrentan a las unidades aéreas y de helicópteros enemigos usando Flak. Varios tipos de Flak están representados en el juego, desde SAM (Mísiles Antiaéreos de Superficie) fijos hasta ADA (Artillería de Defensa Antiaérea) móvil.

Formación independiente: Una unidad sin designación de división se denomina Formación Independiente.

Marcadores: se utilizan varios marcadores en el juego para mostrar el estado de las unidades, efectos temporales adicionales del terreno y similares.

Modo: Cada unidad terrestre está siempre en uno de los tres Modos posibles: Táctico (el modo por defecto, adecuado para el movimiento y el combate normal), Carretera (ideal para moverse rápido, pero vulnerable a los ataques por tierra y aire) o Erizo (atrincherada, ideal para la defensa pero no permite el movimiento).

Capacidad de movimiento: Una cuantificación de la capacidad de una unidad para moverse a una cierta distancia durante un turno. La mayoría de las unidades terrestres tienen 20 puntos de Movimiento, pero pueden exceder este límite hasta 50 Puntos de Movimiento a riesgo de Fatigarse.

OTAN: Las siguientes naciones de la Organización del Tratado del Atlántico Norte están representadas en el juego: Bélgica (BE), Canadá (CA), Dinamarca (DK), Francia (FR), Italia (IT), Luxemburgo (LX), Países Bajos (NE), Reino Unido (UK) Estados Unidos (EE.UU.), Alemania Occidental(WG).

Neutral: Las siguientes naciones son neutrales: Austria (AU), Liechtenstein (LI), Suecia, Suiza,

Yugoslavia. Suecia, Suiza y Yugoslavia. Ninguna unidad de ningún jugador puede entrar en ellas.

Punto nuclear: Los Puntos Nucleares miden la fuerza de un Ataque Nuclear. Cada Punto Nuclear representa un número variable de ojivas nucleares, hasta los Kilotones necesarios para afectar el área cubierta por un batallón.

Recombinación: Las unidades componentes de una División pueden, bajo ciertas condiciones, re-combinarse y formar una División completa.

Paso de reemplazo: Un Paso de Reemplazo se usa para reemplazar las pérdidas en que incurre una unidad terrestre. Cada paso de reemplazo equivale aproximadamente a un batallón.

SAM Flak: Una unidad de fuego antiaéreo fija, armada con misiles tierra-aire, con un rango de fuego antiaéreo impreso.

Paso: Cada unidad tiene un cierto número de pasos de combate o pasos. Las pérdidas de la unidad son absorbidas por la pérdida de uno o más Pasos.

Unidad de apoyo: Una Unidad de Apoyo es una unidad de Artillería, Cuartel General, SSM, EW, Regimiento RR, FSH, Unidad de Ingenieros de Combate, Fuerzas especiales, SAM o unidad móvil antiaérea (ADA). Los cuarteles generales, la artillería y los ingenieros de combate tienen una fuerza de defensa de contingencia que puede ser utilizada en el combate terrestre cuando no están apiladas con unidades de combate.

Capacidad de transporte: Algunos Escuadrones Aéreos y de Helicópteros tienen un valor azul de Capacidad de Transporte, usado para transportar Unidades aerotransportadas.

Pacto de Varsovia: Las siguientes naciones del Pacto de Varsovia están representadas en el juego: Checoslovaquia (CZ), Alemania Oriental (EG), Hungría (HU), Polonia (PO) y la Unión Soviética (SU).

3.2. Fracciones

Todas las fracciones se redondean hacia abajo, a menos que se especifique lo contrario en las reglas

4. SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno se juega con la siguiente secuencia:

1. Fase de Movilización

El Jugador del Pacto de Varsovia declara la movilización de los países aliados del WP.

2. Fase de Disturbios / Revueltas

Los jugadores comprueban si comienzan disturbios y revueltas y si se extienden en los países aliados de WP.

3. Fase del tiempo

El jugador del Pacto de Varsovia determina el tiempo para el actual Turno de Juego.

4. Fase de Eventos Externos

Los jugadores consultan el diagrama de flujo de la Batalla del Atlántico Norte y resuelven todas las Decisiones y Eventos listados para el Turno actual.

5. Fase de Liberación de ADM

Ambos jugadores pueden solicitar la liberación de las armas de destrucción masiva.

6. Fase de Ataques SSM

El Jugador del Pacto de Varsovia lleva a cabo cualquier ataque químico con SSM.

7. Fase de Superioridad Aérea

a. Fase de colocación de la superioridad aérea: Ambos jugadores se alternan en la colocación de los marcadores de Superioridad Aérea en el mapa

b. Fase de Asignación de Superioridad Aérea: Ambos jugadores asignan en secreto Escuadrones Aéreos a las áreas de Superioridad Aérea donde pretenden obtenerla.

c. Fase de Resolución de Superioridad Aérea: Para cada Área de Superioridad Aérea, los jugadores determinan el control del área usando la Secuencia de Combate de Superioridad Aérea.

8. Fase de Ataque Nuclear

Los jugadores ejecutan y resuelven cualquier ataque nuclear.

9. Fase de Acción del Pacto de Varsovia

a. Fase de refuerzo del Pacto de Varsovia: Los refuerzos disponibles se colocan en el mapa o cerca de sus hexes de entrada.

b. Fase de Reemplazo del Pacto de Varsovia: Los pasos de reemplazo se reciben e incorporan a las unidades.

c. Fase de Asalto de las Fuerzas Especiales del Pacto de Varsovia: Las misiones de las Fuerzas Especiales son planeadas y ejecutadas.

d. Fase de movimiento terrestre del Pacto de Varsovia: Las unidades terrestres se mueven y entran en combate.

e. Fase de retirada del Pacto de Varsovia: Se eliminan los marcadores de contaminación química persistente y de supresión Flak. Se

evalúan los marcadores de Contaminación Nuclear para ver si se eliminan. Los marcadores de Interdicción no colocados durante la actual Fase de Acción son eliminados.

10. Fase de acción de la OTAN

a. Fase de refuerzo de la OTAN:

Los refuerzos disponibles se colocan en el mapa o cerca de sus hexes de entrada.

b. Fase de reemplazo de la OTAN:

Los pasos de reemplazo se reciben e incorporan a las unidades.

c. Fase de Asalto de las Fuerzas Especiales de la OTAN:

Las misiones de las Fuerzas Especiales son planeadas y ejecutadas.

d. Fase de movimiento terrestre de la OTAN:

Las unidades terrestres se mueven y entran en combate.

e. Fase de retirada de la OTAN: Se eliminan los marcadores de contaminación química persistente y de supresión de Flak. Los marcadores de contaminación nuclear se evalúan para ver si se eliminan. Los marcadores de Interdicción no colocados durante la actual Fase de Acción son eliminados.

11. Fase final

a. Todos los Escuadrones Aéreos en un Área de Superioridad Aérea son devueltos a un Aeródromo válido.

b. Todos los marcadores de Superioridad Aérea de área son eliminados.

c. Todos los marcadores Wild Weasel son eliminados.

d. Todos los escuadrones aéreos en la sección usada de un aeródromo no dañado son movidos a la sección lista. Se ejecutan todas las operaciones de reparación de escuadrones aéreos dañados.

9h1e. Todas las unidades Flak y de artillería elegibles reciben su suministro de puntos de munición completo.

f. Todas las unidades terrestres elegibles de la OTAN reciben su asignación completa de Suministro Integrado.

g. Todas las operaciones de reparación de instalaciones se llevan a cabo.

h. El marcador de Turno se avanza al siguiente espacio y comienza otro Turno

5. MOVIMIENTO TERRESTRE

En general, cada unidad tiene 20 Puntos de Movimiento para gastar durante la Fase de Movimiento Terrestre. Los Puntos de Movimiento se gastan en una gran variedad de actividades de juego, incluyendo el combate. Una unidad puede mover, iniciar combate contra unidades enemigas y, si el resultado del combate lo permite, seguir moviéndose.

5.1. Mover las unidades terrestres

1. Durante una Fase de Movimiento, un jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades.

2. Las unidades deben moverse de una en una (Excepción: ver Caso 5.2).

3. Los jugadores no pueden iniciar el movimiento de una unidad antes de que se complete el movimiento de una unidad movida anteriormente.

4. Cada hex entrado o acción realizada cuesta un número variable de Puntos de Movimiento (Ver Tabla de Costes de Movimiento).

5. Una unidad nunca puede entrar en un hex a menos que pueda gastar el número requerido de Puntos de Movimiento.

6. Una unidad terrestre nunca puede entrar en un hex de "todo mar" o de "lago" (excepto los Marines embarcados y las unidades transportadas por unidades aéreas o helicópteros).

7. Una unidad amiga no puede entrar en un hex que contenga una unidad enemiga excepto en el caso de un asalto de Fuerzas Especiales (Ver 33.0) o Revuelta (Ver 36.0).

8. Una unidad debe dejar de moverse al entrar en una zona de control enemiga. Una vez que una unidad está en una Zona de Control enemiga, no puede salir voluntariamente.

5.2. Mover más de una unidad

Bajo ciertas circunstancias, las unidades que comienzan la Fase de Movimiento amiga apiladas pueden mover al mismo tiempo.

1. Las unidades de apoyo que comienzan la fase de movimiento amiga en el mismo hex de una unidad de combate pueden mover con esa unidad de combate.

Ejemplo: Si una División Soviética está apilada con un regimiento de artillería y una unidad de Ingenieros de Combate, las tres unidades podrían moverse juntas.

2. Las unidades de apoyo que se mueven con una unidad de combate pueden dejarse atrás (es decir, "abandonadas") en cualquier momento, pero no pueden moverse de nuevo durante el resto del turno actual.

3. Las unidades de combate nunca pueden moverse juntas.

Ejemplo: Si dos brigadas de la OTAN están apiladas en un hex juntas, cada brigada debe moverse individualmente.

4. Un jugador puede gastar Puntos de Movimiento de una unidad que será movida más tarde en la Fase de Movimiento actual en el caso de desgloses (Ver 14.1).

5. Un jugador puede gastar Puntos de Movimiento de una unidad que ya ha movido pero que se está re-combinando con otras unidades para formar una división más tarde en la Fase de Movimiento Terrestre (Ver 14.2).

5.3. Modos de las unidades terrestres

Una unidad siempre está en modo de carretera, erizo o táctico. Cada modo ofrece ventajas y desventajas específicas. Ver la Tabla de costes de movimiento para el coste en puntos de movimiento por cambiar de modo.

Una unidad en Modo Táctico:

1. Paga el coste de puntos de movimiento de la columna de Modo Táctico en la Tabla de Efectos del Terreno.

Una unidad en Modo Carretera:

1. Paga el coste de puntos de movimiento de la columna de Modo Carretera en la Tabla de Efectos del Terreno.
2. No ejerce ninguna zona de control.
3. No puede atacar a las unidades enemigas.
4. Tiene un modificador adverso al defenderse en Combate Terrestre.
5. Tiene un modificador adverso cuando es atacada por Misiones de Ataque Terrestre y Ataques Nucleares.

Una unidad en modo erizo:

1. No puede moverse.
2. No ejerce ninguna zona de control.

3. No puede atacar a las unidades enemigas.
4. No puede retirarse en caso de un resultado D cuando se defiende de un ataque.
5. Tiene un modificador favorable cuando se defiende en Combate Terrestre.
6. Tiene un modificador favorable cuando es atacada por Misiones de Ataque Terrestre y Ataques Nucleares.

Las siguientes unidades tienen consideraciones especiales en cuanto a su Modo:

1. Sólo las unidades de combate pueden entrar en modo Erizo.
2. Las unidades SSM, unidades ADA móviles, regimientos de ferrocarril soviéticos y unidades EW que mueven solas (no apiladas con una unidad de combate) pagan el costo en puntos de movimiento de la columna de Modo de Carretera en el Tabla de efectos del terreno.
3. Las unidades SSM, las unidades móviles ADA, los regimientos ferroviarios soviéticos y las unidades EW no tienen ningún modificador adverso en la tirada del dado para el modo de carretera si son atacadas por una Misión de Ataque Terrestre/Ataque Nuclear enemiga cuando no están apiladas con Unidades de Combate.

5.4. Fatiga

Las unidades pueden exceder su Asignación Básica de Movimiento de 20 Puntos de Movimiento, pero al hacerlo están sujetas a Fatiga. Una unidad que está en el Nivel 1 o en el Nivel 2 de fatiga está fatigada. Usando Fatiga, una unidad puede alcanzar un máximo de 50 Puntos de Movimiento gastados. En ningún caso puede una unidad gastar más de 50 Puntos de Movimiento por Fase de Movimiento.

Reglas generales

1. En el momento en que una unidad excede su Asignación Básica de Movimiento por 1 Punto de Movimiento, el Jugador propietario determina si la unidad se fatiga:

Nivel de Fatiga Actual	Sin Efecto	Incrementa la Fatiga en 1	Paso de Pérdida
Sin Fatiga	01-10	11-20	
Fatiga 1	01-05	06-20	
Fatiga 2	01-15		16-20

2. En el momento en que una unidad excede su Capacidad Básica de Movimiento en 11 Puntos de Movimiento, el Jugador propietario determina si la unidad incurre en fatiga:

Nivel de Fatiga Actual	Sin Efecto	Incrementa la Fatiga en 1	Paso de Pérdida
Sin Fatiga			
Fatiga 1			
Fatiga 2			automático

Sin Fatiga	01-05	06-20	
Fatiga 1		Automático	
Fatiga 2			Automático

3. En el momento en que una unidad excede su Capacidad Básica de Movimiento en 21 Puntos de Movimiento, el propietario determina si la unidad incurre en fatiga:

Nivel de Fatiga Actual	Sin Efecto	Incrementa la Fatiga en 1	Paso de Pérdida
Sin Fatiga		Automático	
Fatiga 1		Automático	
Fatiga 2			automático

4. Si el gasto de Puntos de Movimiento para un asalto necesita una tirada para un posible aumento del Nivel de Fatiga la Unidad asaltante tira el dado por Fatiga antes de tirar para el combate.

5. Si al entrar en un hex, una unidad gasta suficientes Puntos de Movimiento para calificar para dos tiradas de Fatiga (por ejemplo, gasta 11 o más Puntos de Movimiento por encima de su Capacidad de Movimiento al moverse a ese hex), entonces el dado se tira dos veces antes de que se produzca cualquier otra acción.

Ejemplo: Una unidad del Pacto de Varsovia sin Fatiga ha gastado 19 Puntos de Movimiento, y entra en un hex Agreste-1 en ZOC enemiga. La unidad del Pacto de Varsovia debe gastar 4 puntos de movimiento por el hex Agreste-1, 4 por entrar en ZOC enemiga y 4 para ejecutar un Asalto Estándar, llevando el total de Puntos de Movimiento gastados a 31. El jugador WP primero tira por haber superado la Capacidad de Movimiento en 1; la tirada es 12, por lo que la unidad debe aumentar la Fatiga en un nivel. El jugador entonces consulta la tabla por haber excedido la asignación de movimiento en 11, y la unidad ahora en Fatiga 1 incurre automáticamente en un nivel adicional de Fatiga. La unidad está ahora en Fatiga 2 y se inicia la secuencia de resolución del combate.

6. Una unidad puede eliminar Fatiga al principio de su movimiento gastando 10 Puntos de Movimiento por cada nivel de Fatiga eliminado.

5.4.1 Efectos de la fatiga

1. Cada vez que una unidad alcanza el nivel 1 de Fatiga, se coloca un marcador de Fatiga 1 debajo de la unidad. Añade un punto de movimiento al coste de cada hexágono entrado por una unidad en el Nivel 1 de Fatiga.

2. Cuando una unidad alcanza el Nivel 2 de Fatiga, se coloca un marcador de Fatiga 2 debajo de la unidad. Añade 2 Puntos de Movimiento al coste de cada

hexágono en el que entre una unidad en el Nivel 2 de Fatiga.

3. El Nivel de Fatiga de una Unidad de Combate tiene un efecto adverso en su eficacia en el Combate Terrestre (Ver Modificadores de Combate).

4. El Nivel de Fatiga de las Unidades de Apoyo cuenta como modificación de combate sólo si no hay Unidades de Combate apiladas con ellas.

5. Los Niveles de Fatiga no tienen efecto en el coste en Puntos de Movimiento del movimiento ferroviario

5.5. Carreteras fuera del mapa



Ambos jugadores tienen la capacidad de mover unidades a través de ciertas áreas no cubiertas por los propios mapas de juego. El movimiento fuera del mapa tiene lugar durante la fase de movimiento normal y puede realizarse tanto en modo de carretera como en modo táctico. Cada carretera fuera del mapa muestra el coste relativo de Puntos de Movimiento y el Modo (Carretera o Táctico) necesario para usarse.

1. Las áreas fuera del mapa no pueden ser introducidas por aire y son inmunes a los ataques por aire, misiles, artillería, aerotransportados y de fuerzas especiales.

2. Una unidad amiga puede mover desde un Área Fuera de Mapa a un hex controlado por el enemigo, siempre que la unidad amiga esté en Modo Táctico. Si el hex de salida está ocupado por el enemigo y la unidad amiga está en Modo Táctico, puede detenerse y atacar desde un hex hipotético adyacente al hexágono de salida. Las unidades no pueden retirarse fuera del mapa y deben recibir pasos de pérdida si no hay otra línea de retirada disponible después de un resultado de combate adverso.

3. Una unidad que utiliza el Movimiento Fuera del Mapa puede detenerse mientras está fuera del mapa. En este caso, el Jugador propietario debe

anotar como de lejos ha llegado en el Registro de fuera del Mapa, en términos de Puntos de Movimiento que quedan entre la unidad y el hex de salida.

5.6. Movimiento en Autopista

1. Para usar el coste de Puntos de Movimiento de Autopista, una unidad debe mover desde un hex de Autopista a un hex de Autopista contiguo a través de un lado de hex atravesado por la autopista.

2. El costo de Puntos de Movimiento de Autopista no puede usarse para mover a un hex de Ciudad. La unidad que mueve debe pagar el coste en Puntos de Movimiento de un hexágono de ciudad.

3. El costo en Puntos de Movimiento de Autopista puede usarse para mover fuera de un hexágono de Ciudad, siempre que haya disponible una Autopista apropiada.

5.7. Movimiento por Ferrocarril (Sólo WP)

1. Las unidades del Pacto de Varsovia que comienzan la fase de movimiento amiga en un hex de ferrocarril pueden mover por líneas de ferrocarril gastando $\frac{1}{4}$ de Punto de movimiento por hexágono. La unidad ya debe estar o cambiar al modo de carretera para poder usar el movimiento por ferrocarril.

2. Para usar el movimiento por ferrocarril, una unidad debe mover de un hex de ferrocarril a otro contiguo a través de lados de hex atravesados por línea de ferrocarril.

3. Una vez que una unidad abandona un hex de ferrocarril o viola el Caso 2, la unidad no puede usar el Movimiento por Ferrocarril por el resto de la Fase de movimiento actual.

5.8. Infantería a pie (Opcional)

Algunas unidades especiales se mueven predominantemente a pie. Esta regla refleja la diferente capacidad de movimiento de estos tipos de unidades.

1. Aerotransportadas, Aeromóviles, Alpinas, Marines y Fuerzas Especiales son unidades de infantería a pie. Las unidades de infantería a pie tienen una asignación Básica de Movimiento de 10 puntos de movimiento.

2. Las unidades de infantería a pie pueden emplear el Movimiento de Fatiga. En el instante en que una unidad de infantería a pie gasta 11 Puntos de Movimiento, el jugador propietario tira un dado. Con

una tirada de 1-10 la unidad de infantería aumenta su nivel de Fatiga en uno, con una tirada de 11-20 no hay ningún efecto. En el instante en que una unidad de infantería a pie gasta 16 Puntos de Movimiento, el jugador propietario aumenta automáticamente el Nivel de fatiga de las unidades de infantería en uno.

3. Las unidades de infantería a pie nunca pueden mover más de 20 Puntos de Movimiento (es decir, su Capacidad de Movimiento normal más 10) durante una fase de movimiento amistosa.

4. Las unidades de infantería a pie no pueden usar el modo de carretera.

5. Las unidades de infantería a pie del Pacto de Varsovia pueden emplear el movimiento por ferrocarril; esta es el único caso en el que pueden usar el modo de carretera.

5.9. Las reservas de Alemania Occidental

Las unidades de Alemania Occidental con una designación "HSB" o "HSR" son Reservas del Ejército Territorial y no pueden salir de Alemania Occidental. Si son forzadas a hacerlo por cualquier razón, son eliminadas.

5.10. Landwehr austriaco

Las unidades austriacas marcadas con un código de despliegue "AM" son Reservas del Ejército Territorial y no pueden salir de Austria. Si se ven obligadas a hacerlo por cualquier razón, son eliminadas.

5.11. Campos de minas en fronteras interiores

En el primer turno de guerra, cruzar la frontera del Pacto de Varsovia / OTAN o del Pacto de Varsovia / Austria cuesta 2 puntos de movimiento adicionales, excepto en los siguientes lados de hex: N3631/N3732, C3608/C3709, C2919/C3018, C3924/C4023.

La regla no simula los campos de minas de la OTAN, sino los del Pacto de Varsovia. Las medidas de seguridad a lo largo de toda Alemania Oriental y las fronteras de Checoslovaquia habrían obstaculizado los movimientos masivos de tropas terrestres y sólo podrían ser retiradas en el último minuto para evitar el anuncio del ataque inminente.

6. ZONAS DE CONTROL

Los seis hexágonos que rodean una unidad en Modo Táctico constituyen la Zona de Control (ZOC) de esa unidad. Los hexágonos sobre los que una unidad

ejerce una Zona de Control se llaman hexes controlados.

6.1. Zonas de Efectividad de Control

1. Sólo las unidades de combate tienen ZOC. Las unidades de apoyo no tienen ZOC.

2. Una unidad en Modo Carretera o Erizo no ejerce ZOC.

3. Las ZOC no se extienden dentro o fuera de los hexes de ciudad. Las Zonas de Control sí se extienden dentro y fuera de hexes urbanos.

4. Durante los turnos de preguerra, las ZOC no se extienden a través de fronteras nacionales.

5. Una unidad amiga gasta Puntos de Movimiento para entrar en una ZOC enemiga. Una unidad amiga puede entrar en una ZOC enemiga sólo si tiene suficientes Puntos de Movimiento para gastar (Ver la Tabla de Efectos del Terreno).

6. Todas las unidades deben dejar de moverse cuando entran en una ZOC enemiga.

7. Cuando una unidad amiga entra en una ZOC enemiga, debe detenerse inmediatamente e iniciar combate con todas las unidades enemigas que ejerzan ZOC en ese hexágono (Excepción: 9.5, Asalto en Marcha). Una unidad que no tiene suficientes puntos de movimiento para iniciar combate debe usar Movimiento de Fatiga. Si una unidad todavía no tiene suficientes puntos de movimiento para iniciar combate, esa unidad no puede entrar en el hex.

8. Una unidad puede dejar una ZOC enemiga como resultado de un Asalto o Desenganche.

9. Una unidad que se retira como resultado de un combate pierde su ZOC para el resto de la actual Fase de Movimiento (Ver 9.11).

10. Una unidad siempre puede salir de un hex controlado exclusivamente por unidades amigas sin penalización ni condición.

11. No hay ningún efecto adicional por tener más de una unidad ejerciendo su zona de control en un hex dado.

12. Durante una Fase de Movimiento amiga, una unidad situada en una ZOC enemiga puede cambiar de modo a Modo Táctico o a Modo Erizo.

13. Una unidad localizada en ZOC enemiga no puede cambiar de modo a modo de carretera, a menos que otra unidad de combate amiga en modo táctico y que no haya sido movida esté presente en el mismo hexágono.

6.2. Efectos de las unidades amigas en zona de control enemiga

1. La presencia de una unidad de combate amiga anula la ZOC enemiga en ese hex a efectos del combate obligatorio. En otras palabras, una unidad en movimiento podría reforzar una unidad de combate amiga en ZOC enemiga sin ser forzada a atacar a las unidades enemigas ejerciendo ZOC. La unidad que se mueve no puede moverse más después de entrar en ZOC enemiga, pero podría gastar los puntos movimiento restantes en otras acciones (es decir, cambiar de modo, eliminar fatiga, etc.).

2. Una unidad que comienza su fase de movimiento en ZOC enemiga puede abandonarla voluntariamente si el hex de partida también contiene una unidad de combate que no haya movido.

3. La presencia de una unidad amiga niega la ZOC enemiga en ese hex a efectos de trazar suministro.

4. La presencia de una unidad amiga niega la ZOC enemiga en ese hex a efectos de Retirarse, si la unidad amiga no está involucrada en la retirada que se está resolviendo.

5. Una Unidad debe gastar Puntos de Movimiento adicionales para moverse adyacente a una unidad amiga que está en ZOC enemiga (Ver Tabla de Costes de Movimiento).

6. Una unidad amiga que comienza su fase de movimiento en ZOC enemiga a través de un lado de hex de río mayor o menor puede voluntariamente dejar la Zona de Control enemiga, pero el primer hex entrado no puede ser un hex desocupado bajo ZOC enemiga.

6.3. Efectos de la retirada en la zona de control

1. Si una unidad defensora se retira como resultado del Combate Terrestre, la unidad pierde su Zona de Control para el resto de la Fase de Movimiento Terrestre actual y se coloca un marcador de "No ZOC" debajo.

2. Los marcadores de "No ZOC" se retiran al final de la actual Fase de Movimiento Terrestre.

7. APILAMIENTO

Más de una unidad amiga puede ocupar el mismo hex, hasta las restricciones listadas en esta regla. Las reglas de apilamiento están en vigor en cada momento del juego, incluso durante el movimiento.

1. Un hex puede contener 5 brigadas / regimientos amigos, con un máximo de 3 brigadas / regimientos de unidades de combate, o 1 división más 2 brigadas / regimientos de unidades de apoyo.

2. Artillería, Cuarteles Generales, Bases de División, cabezas de de Suministro Frontal y Regimientos de Ferrocarriles se cuentan como una Brigada cada uno.

3. SSM, EW, Ingenieros de Combate, Flak y Fuerzas Especiales se cuentan como media Brigada cada uno.

4. El límite de apilamiento para las unidades que utilizan el Movimiento por Ferrocarril se cuenta separadamente del límite de apilamiento de otras unidades en un hex.

5. El límite de apilamiento para las unidades que usan el modo de carretera y que mueven a lo largo de una autopista se cuenta separadamente del límite de apilamiento de otras unidades en un hexágono.

6. Cuando un hex contiene unidades que exceden el límite de apilamiento en cualquier momento durante un turno, las unidades en exceso son eliminadas del juego por el jugador contrario.

7. Si una unidad es forzada a retirarse a un hex donde el límite de apilamiento sería violado, el jugador propietario debe renunciar a la retirada y en su lugar, recibir pérdidas de pasos.

8. INTELIGENCIA LIMITADA

En general, los jugadores pueden examinar sólo sus propias unidades y la unidad superior de los apilamientos enemigos. Utilice las siguientes reglas para cualquier otro caso:

1. Cualquier marcador que afecte a un hex o a una instalación puede ser examinado por ambos jugadores en todo momento.

2. Cualquier apilamiento enemigo adyacente a unidades amigas puede ser examinado sin restricciones.

3. Un apilamiento enemigo en un hex observado por una Misión de Reconocimiento amiga puede ser examinado sin restricciones.

4. Cualquier marcador que afecte a una unidad debe ser colocado debajo de la unidad, para permitir al jugador contrario ver la ficha de la unidad en la parte superior.

5. Los siguientes marcadores que afectan a una unidad enemiga pueden ser examinados por un jugador en todo momento:

- a. No ZOC
- b. Modo de carretera cuando se mueve una unidad
- c. Modo erizo
- d. Nivel de fatiga al mover una unidad
- e. Fuera de suministro
- f. Antiaéreo suprimido

6. Los marcadores que afecten a una unidad enemiga que no sean los mencionados anteriormente pueden ser examinados por un jugador sólo después de declarar un combate terrestre o después de una misión con éxito de reconocimiento.

7. Un jugador debe pedir permiso antes de tocar una pila enemiga, o alternativamente el jugador contrario puede dar la información sobre los marcadores que podrían ser examinados.

9. COMBATE TERRESTRE

El combate terrestre se produce durante el movimiento. Una unidad de combate gasta puntos de movimiento para atacar a las unidades enemigas adyacentes.

1. Cuando una unidad amiga mueve a una ZOC enemiga, el jugador amigo está obligado a atacar a todas las unidades enemigas que ejerzan una Zona de control en ese hexágono (Excepción: 9.5, Asalto en marcha).

2. Una unidad que comienza un turno en una ZOC enemiga no está obligada a atacar.

3. Una unidad amiga que no está en ZOC enemiga puede atacar a cualquier unidad enemiga adyacente. En este caso, cada hex que contenga unidades enemigas debe ser atacado por separado.

4. Las unidades de apoyo no apiladas con las unidades de combate pueden recibir apoyo de

unidades aéreas, de helicópteros y de artillería, si están asaltado. El combate terrestre se resuelve entonces usando las reglas estándar.

5. Si las unidades de apoyo sin fuerza de defensa de contingencia son atacadas cuando no están apiladas con unidades de combate y no reciben ningún apoyo, son eliminados después de que el Atacante haya ejecutado cualquier forma de Asalto. Tal ataque no consume Puntos de munición.

6. Los aeródromos enemigos sin otras unidades son considerados unidades de apoyo sin fuerza de defensa de contingencia. Una unidad amiga, Por lo tanto, debe atacar antes de poder entrar en un hex de aeródromo enemigo (Ver punto 4 y 5).

7. Las Fuerzas Especiales atacadas cuando no están apiladas con unidades de combate pueden retirarse automáticamente después de que un asalto sea declarado por el atacante. Si no hay un camino de retirada disponible, son eliminadas.

9.1. Secuencia de resolución del combate terrestre

Para resolver un combate, se llevan a cabo los siguientes pasos:

1. El jugador atacante declara el tipo de combate (Asalto estándar, Asalto en columna, Asalto en marcha, Asalto en un sólo escalón o Desenganche).

2. El jugador atacante ejecuta ataques químicos con misiles (sólo WP).

3. El jugador atacante determina su estado de suministro y declara el tipo de suministro utilizado (Genérico, Integrado o Munición racionada).

4. El jugador defensor determina su estado de suministro y declara el tipo de suministro utilizado (Genérico, Integrado o Munición racionada).

5. El jugador atacante compromete unidades EW (9.19).

6. El jugador que defiende compromete unidades EW (9.19).

7. El jugador defensor declara el tipo de defensa (sólo OTAN, Defensa Activa, 9.16).

8. El jugador defensor compromete batallones aeromóviles (sólo OTAN, 9.17).

9. El jugador atacante compromete Apoyo de Artillería y resuelve Misiones SEAD y Misiones de Apoyo Terrestre.

10. El jugador defensor envía apoyo de artillería y resuelve las misiones SEAD y las misiones de apoyo terrestre.

11. El jugador atacante y el defensor tiran para EW (9.19).

12. Se calcula el ratio final de combate comparando el valor total de ataque con el valor total de defensa y expresando la comparación como una proporción. Cada proporción superior a 7-1 añade un modificador de combate al atacante; cada proporción inferior a 1-2 añade un modificador de combate al defensor.

13. Se calculan los modificadores finales de combate.

14. El jugador en fase tira el dado y se consulta la Tabla de Resultados del Combate.

15. Si se usa el Suministro Integrado, los Jugadores ajustan los niveles de Munición Integrada en consecuencia. Si se raciona la munición (Ver 13.2), el Jugador lanza los dados correspondientes para el consumo real de munición.

16. Los escuadrones Aéreos y Helicópteros que ejecutan Misiones de Apoyo Terrestre durante el combate en curso son devueltos al área "Usados" de un aeródromo válido.

17. Se aplican los resultados del combate (Véase 9.9 o 9.10).

9.2. Asalto estándar

Como su nombre indica, el Asalto Estándar es un ataque organizado contra posiciones enemigas. La mayor parte del combate que se resuelve durante el juego será de este tipo.

1. Si la unidad amiga está en ZOC enemiga, gasta 4 puntos de movimiento adicionales y debe atacar a todas las unidades enemigas que ejerzan ZOC en su hexágono.

2. Si la unidad amiga no está en una ZOC enemiga, gasta 4 puntos de movimiento adicionales para atacar a un solo hex ocupado enemigo adyacente a elección del jugador propietario.

9.3. Asalto en columna

El Asalto a la Columna es una forma de combate similar al Asalto Estándar, pero la unidad atacante utiliza sólo sus elementos delanteros y no emplea toda su fuerza.

1. Si la unidad amiga está en una ZOC enemiga, gasta 2 Puntos de Movimiento adicionales y debe atacar a todas las unidades enemigas que ejerzan una ZOC en su hexágono.

2. Si la unidad amiga no está en una ZOC enemiga, gasta 2 puntos de movimiento adicionales para atacar a un solo hex enemigo adyacente-ocupado a elección del jugador.

3. El valor de ataque de la unidad atacante se reduce a la mitad (fracciones redondeadas hacia abajo).

9.4. Asalto de un solo Escalón (sólo WP)

En un asalto de un solo Escalón, una División del Pacto de Varsovia emplea todos sus regimientos en primera línea, sin dejar fuerzas como segundo escalón. En términos de juego, el Asalto de un solo Escalón se usa como un ataque total, usando (y arriesgando) todos los activos de la División. El Asalto En un Único Escalón es similar al Asalto Estándar, pero la unidad atacante emplea todos sus regimientos a la vez, no dejando ninguno como reserva operacional.

Un asalto en un único Escalón cuesta 6 puntos de movimiento.

9.4.1 Requisitos previos para un asalto en un único Escalón

1. La unidad que lanza el asalto en un solo Escalón debe ser una División.

2. La unidad que lanza el asalto en un solo Escalón puede tener un máximo de 1 paso de pérdida.

9.4.2 Efectos de un solo Escalón

1. El valor de ataque de la división que ejecuta un asalto en un único Escalón se multiplica por 1,5.

2. Si el resultado final del combate no es una D, la División atacante debe eliminar un paso de combate adicional. En otras palabras, un resultado C inflige una pérdida de un paso, un resultado A1 inflige dos pérdidas de un paso, y un A2 inflige tres pérdidas de un paso (reduciendo la división a su Base de División).

9.5. Asalto en marcha (sólo WP)

La regla del asalto en marcha simula el método de

ataque preferido según la doctrina militar soviética. A pesar del nombre engañoso, no es un ataque hecho sin dejar la formación de marcha, sino un asalto con toda la fuerza de una división aún no comprometida, usando la velocidad y la sorpresa para mantener el impulso y debilitar el apoyo de la artillería defensora. El asalto en marcha es una forma de combate similar al asalto estándar, pero la unidad atacante pierde parte del apoyo de otras unidades en favor de la velocidad y la sorpresa.

9.5.1 Asalto en marcha, Requisitos previos

1. La Unidad debe ser una División Soviética de Categoría I.
2. La Unidad no debe comenzar su movimiento en una ZOC enemiga.
3. Una Unidad con derecho a ejecutar un Asalto en Marcha puede continuar haciéndolo hasta que sufra un resultado de Combate adverso (C, A1 o A2) o el Defensor elija no retirarse.

9.5.2 Efectos del asalto en marcha

1. Una unidad que ejecuta un asalto en marcha no está obligada a atacar a todas las unidades enemigas que ejercen ZOC en su hex. El jugador que mueve elige un solo hexágono para atacar, y sólo las unidades enemigas en ese hex serán atacadas.
2. Las unidades amigas de Guerra Electrónica y Artillería pueden apoyar el ataque sólo si están moviendo con la División que ejecuta el asalto en marcha. Cualquier bono de asalto concéntrico se cuenta normalmente como en el asalto estándar.
3. Tanto el atacante como el defensor pueden añadir un máximo de 2 escuadrones aéreos o de helicópteros como apoyo terrestre.
4. El valor total de artillería y el apoyo terrestre del defensor se reduce a la mitad. Si una unidad de apoyo EW atacante tiene éxito, el valor total de artillería y el apoyo terrestre del defensor se reduciría a la mitad de nuevo, añadiendo así sólo $\frac{1}{4}$ de su valor original.

9.6. Combate de Desenganche

En el Combate de Desenganche, la unidad trata de perder contacto con las unidades enemigas adyacentes para poder moverse libremente.

1. Una unidad en fase puede intentar dejar una ZOC enemiga en la que comienza una fase de movimiento amiga usando Combate de desenganche.

2. El combate de desenganche se resuelve usando la secuencia de combate estándar, con la diferencia de que el jugador en fase es el defensor, y el jugador no-en fase es el atacante.

3. Una unidad que intenta el Desenganche debe intentar desengancharse todas las unidades enemigas en cuyas Zonas de Control se encuentre. El valor de ataque total de todas las Unidades no en fase se utiliza para determinar la Relación de Combate.

4. Una unidad que intenta Desengancharse gasta 6 Puntos de Movimiento adicionales. Todas las reglas que se aplican a otros tipos de combate también se aplican al Desenganche, incluyendo el gasto de munición, el apoyo aéreo y de helicópteros. Sólo los resultados del combate son diferentes.

5. Una unidad que no se Desengancha no puede hacer intentos adicionales durante la actual Fase de Movimiento amiga.

6. Las unidades con una Fuerza de Ataque de cero no pueden evitar que las unidades enemigas se Desenganchen de su Zona de Control.

7. Las unidades que están sin suministro o sin munición no pueden evitar que una unidad se desenganche.

8. En un Combate de Desenganche, los resultados del combate tienen diferentes significados (ver 9.10).

9.7. Bonificación por Asalto Concéntrico

La regla de "asalto concéntrico" permite simular tanto la doctrina de "asalto en ola" del Pacto de Varsovia como la doctrina de la OTAN de utilizar reservas locales para atacar las áreas de flanco o retaguardia de las divisiones enemigas en avance que ya están en combate con fuerzas amigas. Los regimientos del WP no dan ningún bono de asalto concéntrico porque no están concebidos como unidades capaces de acciones independientes.

Cuando una Unidad ataca a una unidad enemiga y hay otras Divisiones o Brigadas amigas ejerciendo una ZOC en el hex ocupado por el enemigo, la unidad atacante amiga gana uno o más saltos de columna en la Tabla de Resultados del Combate.

1. Por cada hex adicional que contenga una unidad de combate del tamaño de una división o brigada que ejerza una zona de control en el territorio ocupado por el enemigo siendo atacado, el jugador propietario gana un salto de columna a la derecha en

la tabla de resultados del combate. Los saltos de columna son acumulativos. No es necesario que las unidades amigas hayan atacado a la unidad enemiga durante el turno actual.

2. Como las ZOC no se extienden a hex de ciudad, el Asalto Concéntrico no está permitido cuando se ataca a una unidad enemiga en un hex de ciudad.

3. Las unidades amigas que inician el combate contra varias unidades defensoras situadas en diferentes hex no reciben el bono de Asalto Concéntrico.

4. Los Regimientos de Marines y Aerotransportados son considerados Brigadas para el propósito de esta regla. Unidades no de combate, de tamaño batallón y otros Regimientos del Pacto de Varsovia no dan ningún bono de Asalto Concéntrico.

Ejemplo: Una brigada de la OTAN 3D3 se encuentra en el hexágono C3932. Una división del Pacto de Varsovia 16B12 se mueve al hex C4032 y asalta a la brigada. La proporción de combate es de 5-1. El resultado es una C, y la división 16B12 debe cesar su movimiento y no puede iniciar cualquier otro combate. El jugador del Pacto de Varsovia mueve una división 13B15 al hexágono C4031 y ataca a la misma brigada. La proporción de combate es de 4-1, pero debido a la división del Pacto de Varsovia en C4032, las probabilidades se desplazan una columna a la derecha, por lo que el resultado del dado se lee en la columna 5-1. El resultado es una D y la brigada absorbe una pérdida de 2 pasos. El jugador del Pacto de Varsovia puede atacar de nuevo con la misma unidad, pero elige no hacerlo. El jugador del Pacto de Varsovia mueve una tercera división, cuya fuerza es 16B12. La relación de combate es de 5-1, pero debido a las otras dos divisiones, el resultado del dado se lee en la columna 7-1.

9.8. Modificadores de combate

Para cada combate ambos Jugadores suman los modificadores de combate a los que tienen derecho. Los jugadores restan el total de los Modificadores de Combate del atacante del total de Modificadores de Combate del Defensor; el resultado neto da la fila que se usará en la tabla de Resultados del Combate. Vea la Tabla de Modificadores de Combate para una lista de todas las modificaciones de combate terrestre.

Cuando más de una unidad de combate se defiende de un solo asalto, se calculan las modificaciones de combate para:

1. El mejor terreno.
2. Peor estado de suministro.
3. Peor nivel de fatiga.
4. Peor estatus de modo.
5. Total de todas las pérdidas de pasos.
6. Guerra química, EW, y marcador de "No ZOC" si alguna de las unidades de combate defensoras está afectada por ellos.

9.9. Resultados del Combate para el Asalto

Un asalto tendrá 4 resultados posibles:

D: El ataque fue exitoso, y la posición del defensor ha sido comprometida.

1. El defensor decide si sus unidades tendrán pérdidas y mantendrán la posición (Ver 9.12) o se retirarán un hex (Ver 9.11).
2. Si el defensor se retira o es eliminado, coloca un marcador de ruptura (ver 9.13) y ejecuta el avance después del combate. (Véase 9.14).
3. La unidad atacante puede continuar moviéndose o atacando, usando sus puntos de movimiento restantes.

C: El ataque fracasó, con pérdidas limitadas para el atacante.

1. La unidad atacante debe detenerse y no puede seguir moviéndose. No puede gastar sus puntos de movimiento restantes para acciones de movimiento (Cambiar de modo o similar).

A1 o A2: El ataque falló, con considerables pérdidas para el atacante.

1. El atacante sufre pérdidas en la unidad involucrada en el ataque (Ver 9.12).
2. La unidad atacante debe detenerse y no puede moverse más. No puede gastar los puntos de movimiento que le quedan para acciones de movimiento (Cambiar de modo o similar).

9.10. Resultados del combate de desenganche

El Combate de Desenganche nunca inflige pérdidas. Un Combate de Desenganche tendrá 3 posibles resultados:

D: El intento de retirada ha fallado.

1. La unidad defensora (en fase) debe detenerse y no puede avanzar más. No puede gastar los puntos de movimiento que le quedan en acciones de movimiento (cambio de Modo o similar).

C: El intento de retirada tuvo éxito parcialmente.

1. La unidad defensora (en fase) puede seguir moviéndose, pero los costes del terreno se duplican.
2. La unidad atacante (No en fase) puede perseguir al defensor (Ver 9.15).

A1 o A2: El intento de Desenganche tuvo éxito.

1. La unidad defensora (en fase) puede continuar moviendo, pero los costes del terreno se duplican.

9.11. Retirada después del combate

Cuando el resultado de un asalto es D, el Defensor puede elegir retirarse en lugar de recibir bajas de combate.

El jugador propietario retira todas las unidades atacadas un hex, sujeto a las siguientes reglas y limitaciones:

1. Todas las unidades que se retiran pierden su ZOC para el resto de la Fase de Movimiento actual. Ponga un marcador de "No ZOC" debajo de ellas.

2. Una unidad no puede retirarse a una ZOC enemiga vacía, a un hex ocupado por el enemigo, a un hex de Zona de Ruptura, o a través de un hex sin puente sobre lado del hexágono de río mayor. Si no hay una ruta de retirada disponible, la unidad debe recibir un paso de pérdida en su lugar.

3. Una unidad no puede retirarse a través de un lado de hex de montaña o infranqueable.

4. Una unidad amiga no implicada en la retirada niega la ZOC enemiga en un hex para el propósito de Retirarse después del Combate.

5. Las unidades no pueden retirarse fuera del mapa y deben sufrir pérdidas de pasos si no hay otra línea de retirada disponible.

6. Una unidad en modo Erizo nunca puede retirarse.

7. Las unidades de combate que originalmente tenían un solo Paso de Combate no pueden optar por retirarse; si sufren un resultado D en el combate, deben ser eliminadas.

Las Pérdidas de Pasos no cambian el número de Pasos de Combate de una unidad. Una brigada tiene 3 Pasos de Combate, incluso con 2 Pasos de pérdidas.

8. Las unidades de apoyo no pueden optar por retirarse; si sufren un resultado D en el combate, son eliminadas. Esto se aplica a las unidades de Artillería también. (Excepción: Cabezas de Suministro Frontal).

La artillería tiene 3 pasos de combate que pueden usarse para absorber las pérdidas de pasos causadas por los ataques terrestres y el combate indirecto del enemigo, pero son inútiles en caso de un asalto terrestre directo contra la propia artillería.

9. Una unidad puede retirarse cualquier número de veces durante una Fase de Movimiento.

10. Las restricciones de apilamiento no pueden ser violadas debido a la retirada. Si no hay otra ruta de retirada, la unidad defensora debe recibir un paso de pérdida en cambio.

11. Si una unidad en retirada ya tiene un marcador de "No ZOC" debajo, el jugador propietario debe tirar un dado. Con una tirada de 1 a 8, la unidad que se retira pierde un paso (y podría ser eliminada consecuentemente); con una tirada de 9 a 20, no hay efecto.

12. Después de que el jugador defensor haya completado la Retirada después del Combate, se coloca un Marcador de Ruptura en el hex donde el combate tuvo lugar.

9.12 Bajas del combate

1. Cuando el resultado del combate es D y el defensor elige no retirarse o no tiene un camino de retirada disponible, cada unidad defensora en el combate debe recibir un paso de pérdida. Cuando el ataque fue realizado por una unidad de tamaño de División y la única unidad defensora en el combate es una brigada o un regimiento, el defensor debe recibir dos pasos de pérdidas.

Ejemplo: una División WP ataca a 3 brigadas de la OTAN defendiendo en dos hexes diferentes. El resultado del combate es "D" y la OTAN opta por no retirarse. En consecuencia, las 3 brigadas de la OTAN reciben un paso de pérdida cada una de ellas.

2. Cuando el resultado del combate es A1, la unidad atacante debe perder un paso. Si el defensor está en un hex de ciudad, la unidad atacante debe recibir dos pasos de pérdida.

3. Cuando el resultado del combate es A2, la unidad atacante debe sufrir dos pasos de pérdida. Si el defensor está en un hex de ciudad, la unidad atacante debe recibir tres pasos de pérdidas.

4. Cualquier unidad de artillería involucrada activamente en el combate y apilada con otra unidad que reciba un paso de pérdida debe recibir un paso

de pérdida, además de cualquier pérdida de pasos infligida a la unidad.

5. Si todas las unidades defensoras son eliminadas por pérdidas de pasos sufridas durante el combate, el Atacante logra una ruptura (Ver 9.13).

9.13. Ruptura

Si las unidades de combate se retiran o son eliminadas debido al combate, se coloca un marcador de ruptura en el mapa en cada hex que contuviera unidades defensoras. El marcador de ruptura permanece en su lugar durante el resto de la actual Fase de Movimiento.

El marcador y los seis hexes adyacentes se convierten en una Zona de Ruptura, sujeta a las siguientes reglas y limitaciones:

1. Las Unidades no en fase no ejercen ZOC en una Zona de Ruptura.
2. Una unidad en fase que entra en una Zona de Ruptura gasta Puntos de Movimiento adicionales (ver Tabla de Costes de Movimiento).
3. Las Zonas de Ruptura no se extienden a países neutrales.
4. Las Zonas de Ruptura no se extienden a través de lados de hexes intransitables o en hexes intransitables.
5. Las zonas de ruptura no se extienden dentro o fuera de hexes de ciudad.
6. Las zonas de ruptura no tienen efectos en las rutas de suministro del jugador no en fase, pero permiten al jugador en fase trazar rutas de suministro a través de hexes que normalmente estarían bloqueados debido a ZOC enemiga. Las rutas de suministro trazadas a través de la ruptura no gastan puntos de movimiento adicionales.

9.14. Avance después del combate

Si las unidades defensoras con valor de combate se retiran o son eliminadas debido al combate, la unidad atacante debe avanzar después del combate.

1. La unidad atacante (y cualquier unidad de apoyo apilada con ella, a discreción del jugador propietario) se mueve al hex previamente ocupado por las unidades defensoras.

2. Si más de un hex fue ocupado por las unidades defensoras, el jugador atacante elige cuál será utilizado para el Avance.

3. Si el coste en puntos de movimiento del hex entrado durante el avance es mayor que los puntos de movimiento gastados para llevar a cabo el ataque, la unidad que avanza debe gastar la diferencia en Puntos de Movimiento. Esto podría llevar a una mayor fatiga o incluso pérdida de pasos para la unidad que avanza.

Ejemplo: Una División WP ataca a una Brigada de la OTAN en un hexágono Rough-2. El jugador WP decide llevar a cabo un asalto estándar y gasta 4 puntos de movimiento. El resultado del combate es "D", y el jugador de la OTAN decide retirarse, poniendo un marcador No-ZOC en su brigada y un marcador de ruptura en el hexágono atacado. Como Rough-2 cuesta 6 puntos de movimiento, la División WP debe gastar 2 puntos de movimiento adicionales para avanzar al hex.

9.15. Persecución

Un posible resultado del combate de retirada es la persecución, en la que la unidad no en fase puede perseguir a la unidad en fase en movimiento de retirada.

1. Una de las unidades de combate del jugador no en fase involucrada en el combate de retirada puede, a voluntad del jugador propietario, seguir la trayectoria exacta del movimiento realizado por la unidad desenganchándose hasta que deje de moverse o haga otro intento de desenganche.
2. La persecución después de la retirada nunca es obligatoria y puede ser rechazada o interrumpida en cualquier momento por el enemigo.
3. La persecución después de la retirada no puede llevar a la unidad enemiga que persigue a la ZOC de una unidad amiga que no sea la que se desenganchó con éxito; tal ZOC detiene la persecución.

9.16. Defensa activa (sólo OTAN)

Desde los años 70, la doctrina militar de casi todos los países de la OTAN subrayó la importancia de los contraataques locales para tomar la iniciativa, interrumpir los planes del enemigo y mantener a las fuerzas atacantes fuera de balance.

En los años 80, este enfoque operacional del problema de la defensa de Europa Central evolucionó en la teoría del "Contra-Blitz" del Coronel John Boyd, centrándose en el ciclo OODA (Observación-Orientación-Decisión-Acción) como

uno de los elementos clave de la guerra moderna, y la subsiguiente doctrina de "batalla aeroterrestre" adoptada por la AFCENT (para más información, véase "Patrones de conflicto" de John Boyd).

Dicho esto, el requisito básico para el éxito de una Defensa Activa o Contra-Blitz es que las unidades que la ejecuten deben tener una OODA más rápida que el enemigo; si esta suposición resultara errónea, se arriesgarían a encontrarse atrapados o empantanados. Las siguientes reglas permiten a la OTAN simular la doctrina de la "Defensa Activa", con sus ventajas e inevitables inconvenientes.

Cuando se defiende en un combate terrestre, el jugador de la OTAN puede declarar una Defensa Activa.

9.16.1 Requisitos previos de la Defensa Activa

1. Todas las unidades defensoras deben ser de nacionalidad estadounidense, británica, canadiense, francesa o alemana occidental.
2. Todas las unidades defensoras deben estar en Suministro General. Al menos una unidad defensora debe ser una unidad de combate mecanizada o Blindada en modo táctico.
4. Las unidades defensoras no pueden estar completamente rodeadas por unidades o ZOC enemigas.
5. Ninguna unidad defensora puede tener un marcador de No-ZOC.
6. La Defensa Activa no puede usarse en un Combate de Desenganche.

9.16.2 Efectos de la Defensa Activa

1. El jugador de la OTAN gana un Modificador de Combate +1 para el combate que se está resolviendo.
2. Se considera que todas las unidades defensoras involucradas están usando Defensa Activa.
3. Si el resultado del combate es D, todas las unidades OTAN que usen la Defensa Activa deben sufrir un paso de pérdida además de cualquier otra pérdida incurrida.
4. Los efectos de la Defensa Activa se cancelan al final del único combate que se resuelve. Si la misma unidad OTAN es atacada de nuevo en la misma fase, debe comprobar los requisitos previos antes de poder utilizar la Defensa Activa de nuevo.

9.17. Batallones Aeromóviles (Sólo OTAN)

A partir de finales de los años 70, las fuerzas de Alemania Occidental y Gran Bretaña desarrollaron brigadas anti-tanque aeromóviles específicamente diseñadas para contrarrestar las tácticas soviéticas. Estas tropas especializadas habrían sido transportadas por aire a puntos clave de defensa a lo largo del eje de avance del Pacto de Varsovia, y evacuadas antes de que el enemigo fuera capaz de montar un ataque organizado contra ellas. Las siguientes reglas permiten a la OTAN simular este uso específico de las brigadas aeromóviles.

Cuando se defiende en un combate terrestre, la OTAN puede intentar reforzar a las unidades defensoras desplegando batallones aeromóviles. Las unidades capaces de desplegar batallones aeromóviles tienen una etiqueta "A" impresa en la esquina superior izquierda y son:

- WG 25th Brigada Fallschirmjäger
- WG 26th Brigada Fallschirmjäger
- WG 27th Brigada Fallschirmjäger
- 6th Brigada Aérea, 3ª División Armada Británica.

9.17.1 Batallones aeromóviles Requisitos previos

1. La Brigada Aeromóvil debe apilarse con helicópteros de transporte no utilizados con una capacidad de transporte de al menos 1 batallón.
2. La Brigada Aeromóvil debe estar en Suministro General y en Modo Táctico.
3. La Brigada Aeromóvil no puede estar en ZOC enemiga.
4. La Brigada Aeromóvil no debe haber sido atacada durante la actual Fase de Acción (incluyendo Misiones de Ataque Terrestre).
5. La Brigada Aeromóvil no debe haber desplegado un Batallón Aeromóvil durante la actual Fase de Acción.
6. Las unidades defensoras en el combate que se resuelve deben incluir al menos una Unidad de Combate (es decir, los Batallones Aeromóviles no pueden desplegarse en un combate contra unidades de apoyo).

9.17.2 Despliegue de batallones aeromóviles

1. Al menos un punto de transporte de Helicópteros apilados con la Brigada que despliega el Batallón Aeromóvil es movido al hexágono siendo atacado, usando las reglas estándar de movimiento de

helicópteros, fuego antiaéreo e interceptación de helicópteros.

2. Si los helicópteros de transporte reciben dos o más pasos de pérdida, el batallón aeromóvil se considera destruido y no tiene ningún efecto en el combate terrestre que se está resolviendo. Además, la Brigada Aeromóvil que se está utilizando tiene un paso menos.

3. Si los helicópteros de transporte tienen un paso o no tienen pérdidas por el fuego enemigo, el batallón aeromóvil se considera desplegado con éxito.

4. La brigada que despliega el batallón aeromóvil no se mueve físicamente al hex del combate actual. En su lugar, uno de sus batallones es considerado como aerotransportado al combate y, si todo va bien, es evacuado antes de que el enemigo tenga tiempo para reaccionar con un ataque organizado.

5. Al final del combate, pero antes de cualquier retirada / avance resultante después del combate, los helicópteros de transporte utilizados deben ser trasladados al mismo aeródromo del que partieron (es decir, el aeródromo donde se encuentra la Brigada Aérea). Los helicópteros se marcan como desplazados y no pueden volver a utilizarse en la fase actual.

9.17.3 Efectos de los batallones aeromóviles

1. El valor total de defensa de la OTAN se incrementa en uno y la OTAN gana un modificador de combate para el combate que se está resolviendo.

2. El efecto de un batallón aeromóvil dura para el único combate que se resuelve. Si la unidad defensora es atacada de nuevo en la misma fase, el jugador de la OTAN podría intentar desplegar un nuevo batallón aeromóvil.

3. Múltiples batallones aeromóviles no tienen un efecto adicional en el combate. Los modificadores máximos son +1 al valor de la defensa y 1 Modificador de combate.

4. Si el resultado final del combate es D, la brigada aérea utilizada debe perder un paso. Además de cualquier paso de pérdida en que incurrieran otras unidades de la OTAN involucradas en el combate.

9.18. Reservas de Cuerpo (Sólo la OTAN)

Como casi cualquier otro ejército en la historia, los planificadores de la OTAN subrayaron la importancia de tener unidades de reserva listas

para contener o detener el avance enemigo en la línea del frente. Dada la escala de turnos, asumir que el defensor no reaccionaría durante 24 horas ante una ruptura enemiga peligrosa es poco realista.

Las Reservas de Cuerpo se designan durante la Fase de Movimiento Terrestre de la OTAN, y pueden ser activadas y movidas durante cualquier Fase de movimiento terrestre del WP posterior.

1. El jugador de la OTAN puede declarar como Reserva de Cuerpo un máximo de una Unidad de Combate por Cuartel General.

2. La unidad de combate utilizada debe estar dentro de los 3 hex de un cuartel general de la misma nacionalidad.

3. La Unidad de Combate usada debe estar en Suministro General, en Modo Táctico y no adyacente a unidades enemigas.

4. La unidad de combate utilizada debe gastar 10 puntos de movimiento adicionales y dejar de mover.

5. Una unidad de combate declarada como Reserva de Cuerpo tiene un marcador de "Reserva" colocado debajo de ella.

6. La unidad de combate mantiene su estado de reserva de cuerpo indefinidamente hasta que es movida por el jugador de la OTAN o atacada en Combate terrestre enemigo.

7. Al principio de un Escenario, la OTAN no tiene unidades de Reserva de Cuerpo a menos que las reglas del Escenario lo establezcan de otra manera.

9.18.1 Activación de las Reservas de Cuerpo

1. Después de que el Jugador del Pacto de Varsovia haya completado un Combate Terrestre (incluyendo el Avance después del Combate), pero antes de que la unidad atacante continúe moviéndose, el jugador de la OTAN puede activar cualquiera o todas sus reservas de cuerpo disponibles.

2. Cada unidad de Reserva de Cuerpo activada puede gastar un máximo de 6 Puntos de Movimiento, usando las Reglas de Movimiento estándar.

3. La Reserva de Cuerpo en una ZOC enemiga no puede ser activada, a menos que esté en un hex con otra Unidad de Combate.

4. La Reserva de Cuerpo activada no puede entrar en una ZOC enemiga o Área de Ruptura, a menos que

una Unidad de Combate amiga ya esté presente en el hexágono.

5. Las Reservas de Cuerpo Activadas no pueden atacar a las unidades enemigas.

6. Después de ser activada o movida, una unidad de Reserva de Cuerpo pierde su estatus de Reserva de Cuerpo.

9.19. Guerra electrónica

Las Unidades de Guerra Electrónica en o adyacentes al hex de Combate Terrestre pueden usarse para influenciar el resultado del combate.

1. Durante el paso apropiado de la Secuencia de Combate Terrestre, cada jugador tira un dado por cada Unidad EW empleada para determinar si la Guerra Electrónica tiene éxito.

2. La Guerra Electrónica no puede ser empleada contra Unidades enemigas que se defienden en hexes Urbanos o de Ciudades.

3. Una Unidad EW puede ser empleada un número ilimitado de veces durante un Turno.

4. La EW del WP tiene éxito con una tirada de 1 a 10.

5. La EW de la OTAN tiene éxito en una tirada del 1 al 13.

9.19.1 Efectos de la Guerra Electrónica

1. El apoyo de la artillería enemiga se reduce a la mitad. Los disparos de la Artillería Atacante desde hexes urbanos o de ciudad no se reducen a la mitad si la unidad Atacante está también en un hexágono urbano o de ciudad.

2. El apoyo terrestre enemigo se reduce a la mitad (fracciones redondas hacia abajo).

3. Cualquier Bono de Asalto Concéntrico enemigo es cancelado.

4. El jugador contrario resta 3 de sus modificadores de combate totales. Los Modificadores de Combate totales nunca pueden ser reducidos por debajo de cero.

5. Si más de una unidad de guerra electrónica amiga inicia con éxito la guerra electrónica, no hay efectos adicionales.

9.20. Combate Fluido (Opcional)

Esta regla simula un campo de batalla más "fluido", dando al atacante la posibilidad de continuar moviéndose y luchando después de un asalto fallido. La regla típicamente favorece al Pacto de Varsovia, que en algunas situaciones será capaz de atacar una posición defensiva repetidamente, también fuerza al defensor a un mayor consumo de munición.

1. Cuando se resuelve un asalto estándar o un asalto en columna, un resultado C no obliga a la unidad atacante a detenerse. Puede continuar gastando Puntos de Movimiento normalmente para mover (si no es en una ZOC enemiga), desengancharse, atacar de nuevo o cualquier otra acción permitida normalmente por las reglas.

2. Cuando se resuelve un asalto a en marcha, un resultado C no obliga a la unidad atacante a detenerse. Puede continuar gastando puntos de Movimiento según el punto 1, pero no puede usar el Asalto en marcha otra vez durante la actual Fase de Acción.

3. Cuando se resuelve un Asalto de un solo Escalón, un resultado C aún obliga a la unidad atacante a dejar de moverse.

10. PASOS DE COMBATE

Cada unidad terrestre tiene un número fijo de Pasos de Combate, y un número variable de Pérdidas de Pasos. Las unidades terrestres pueden recibir pasos de Pérdidas por varias razones (combate, ataque aéreo, ataques nucleares, fatiga).

Las Pérdidas de pasos de las unidades se registran usando un Marcador de Bajas apropiado.

1. Dependiendo de su tipo, las unidades tienen un número diferente de Pasos de Combate:

Unidad de Combate (División, Brigada o Regimiento)	3
Base Divisional	1
Artillería	3
Fuerzas especiales	2
ADA (antiaéreo móvil) y SAM (antiaéreo fijo)	1
Guerra electrónica	1
Ingenieros de combate	1
SSM	1
HQ	1
FSH soviética, Regimientos Ferroviarios	1

2. Las unidades de la OTAN registran las pérdidas de pasos usando marcadores de bajas con un 2 impreso en el reverso. En otras palabras, una unidad OTAN con un paso de pérdida tiene un marcador de 1 baja, mientras que una unidad de la OTAN con dos pasos

de pérdida tiene un marcador de 2 bajas debajo de ella.

3. Las unidades de WP registran las pérdidas de pasos usando marcadores de bajas con un 3 impreso en el reverso. En otras palabras, una unidad WP con un Paso de Pérdida tiene un marcador de 1 Baja, mientras que una unidad WP con dos Pasos de Pérdida tiene un marcador de 3 Bajas.

4. Si una unidad sufre pérdida de pasos, el jugador propietario coloca un marcador de baja debajo de la unidad afectada, o da la vuelta al marcador de bajas ya existente para reflejar el nuevo nivel de bajas.

5. Si las pérdidas de pasos en una unidad de tamaño de División es igual o superior a su número de pasos de combate, la unidad es reemplazada por su Unidad base Divisional.

6. Si las pérdidas de pasos en una unidad de tamaño no de División es igual o superior a su número de pasos de combate, la unidad es eliminada.

7. Si el Combate Terrestre que se resuelve involucra a unidades de combate amigas, las pérdidas de pasos sufridas deben ser absorbidas por aquellas Unidades de combate. Si todas las Unidades de Combate son eliminadas, cualquier Unidad de Apoyo apilada con ellas también es eliminada (excepción: Las Cabezas de Suministro Frontal son desplazadas en su lugar).

8. Si el Combate Terrestre que se está resolviendo involucra sólo a Unidades de Apoyo amigas, éstas son eliminadas (excepción: Las cabezas de suministro frontal son desplazadas en su lugar).

11. CLASIFICACIÓN DEL CADRE

Al principio de la guerra, la mayoría de las unidades no habrían tenido una experiencia de combate reciente; el Cadre Rating de una unidad es una estimación de su entrenamiento, nivel de preparación y voluntad de lucha. Después de adquirir experiencia de combate, la mayoría de las unidades mejorarán su Cadre Rating. Para unidades de élite, puede ocurrir lo contrario, ya que la pérdida en combate de personal altamente capacitado podría en realidad reducir sus capacidades generales.

1. Todas las unidades comienzan el juego con un valor de Cadre Rating (ver Tabla de Cadre Rating) y se colocan por su cara delantera.

2. Cuando las unidades participan en combate terrestre, el peor (más bajo) Valor de Cuadro involucrado se añade al total de modificadores de Combate de un jugador.

3. Siempre que la tirada en combate sea de 4 a 16, todas las Unidades de Combate involucradas pierden su Factor de Cadre original y adquieren un Cadre Rating "puesta a prueba" de 5 (voltear las unidades a su cara trasera).

4. Cuando una División se recombina, si algún componente de la División ha perdido su Valor de Cuadro original, toda la División tienen una clasificación de cuadro de 5.

5. Cuando una unidad aliada del Pacto de Varsovia (es decir, Alemania Oriental, Checoslovaquia, Hungría y Polonia) sufre un resultado de combate adverso (A1 o A2 cuando ataca, D cuando defiende) o un Paso de Pérdida debido a un ataque terrestre o nuclear enemigo, vuelve a su clasificación de cuadro original. El Valor Original de los Cuadros es restaurado o mantenido incluso si la tirada modificada de los dados de combate normalmente lo cambia a 5. Si es necesario, volteamos la unidad a su cara de clasificación de cuadro original.

La lealtad y dedicación a la causa de las naciones satélites soviéticas era cuestionable en el mejor de los casos. En el caso de que se produjera un gran número de bajas, su voluntad de luchar habría disminuido considerablemente en compromisos posteriores.

6. Aerotransportadas y Marines son unidades de élite y añaden 1 al valor original del Cadre Rating nacional. Esta bonificación se pierde si la unidad adquiere un Cadre Rating "puesta a prueba" de 5.

7. Las unidades de apoyo no tienen un Cadre Rating probado. Siempre mantienen su clasificación original.

12. SUMINISTRO

Las unidades deben estar en suministro para funcionar a su máxima capacidad. El estado de suministro de una unidad se determina en el momento en que la unidad inicia el movimiento y en el instante en que la unidad participa en combate. Si las unidades no están abastecidas, son penalizadas con respecto a sus capacidades de movimiento y de combate.

El juego puede jugarse usando sólo las Reglas Generales de Suministro, más fáciles de manejar. Si los jugadores están de acuerdo, pueden añadir las Reglas de Suministro Integrado, más realistas pero que añaden una considerable sobrecarga.

12.1. Ruta de suministro

Para obtener el suministro de la red de suministro principal, una unidad debe trazar un ruta de suministro a una fuente de suministro o a una unidad válida de cuartel general que esté por sí misma en suministro.

Un ruta de suministro está sujeta a las siguientes reglas:

1. Debe ser un camino continuo por tierra de hexes ininterrumpidos por unidades enemigas, ZOC enemiga, ríos principales sin puente, lados de hexágono de montaña intransitable, hexágonos contaminados nuclear o químicamente.
2. Todos los costes de puntos de movimiento se calculan usando la columna de Modo de Carretera de la Tabla de Efectos del Terreno.
3. Aparte del terreno, los únicos otros costes de puntos de movimiento utilizados para el cálculo de la ruta de suministro son los Hexes Interdictados (donde deben gastarse puntos de movimiento adicionales) y Hexágonos de Pánico Civil (en los que el coste de puntos de movimiento se calculada usando el Modo Táctico).

12.2. Suministro general de la OTAN

Las unidades de la OTAN utilizan las siguientes reglas para determinar su estado de suministro:

1. En los primeros 4 turnos de guerra, una unidad OTAN está en Suministro General si puede trazar una Línea de Comunicación válida.

Una consecuencia de las reglas de suministro de la OTAN es que la Brigada de Defensa de Bornholm está sin suministro desde el principio del juego. Esto es intencionado.

2. Después de los primeros 4 turnos de guerra, una unidad OTAN está en Suministro General si puede trazar una Ruta de Suministro de 15 o menos Puntos de Movimiento a un Cuartel General de la misma nacionalidad que se encuentra en Suministro General, o a una Fuente de Suministro válida.

3. El Ruta de suministro de una unidad no puede extenderse a través de más de un Cuartel General.

4. Un Cuartel General está en Suministro General si puede trazar un Ruta de suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida.

5. Cualquier hex de Autopista en el borde Oeste o Sur del mapa se considera una Fuente de Suministro.

6. Cualquier Puerto de la OTAN no dañado (Ámsterdam, Bremen, Bremerhaven, Emden, Hamburgo, Kobenhavn, Odense o Wilhelmshaven) se considera una fuente de suministro.

7. Para las Unidades Austríacas, cualquier hex de Ciudad dentro de Austria se considera una Fuente de Suministro.

8. Un Puerto de la OTAN no puede usarse como Fuente de Suministro si las entradas o ríos que conducen a él desde el mar pasan a través de ZOC enemiga, o si el Área de Superioridad Aérea en la que se encuentra está controlada por el enemigo.

9. Cuando una División se divide en Brigadas, las Brigadas individuales están en Suministro General si pueden trazar una ruta de suministro de 10 o menos puntos de movimiento hacia su Base de División, que a su vez está en suministro. Si la Base de la División ha sido eliminada o aún no ha entrado en el juego, las Brigadas individuales son consideradas Formaciones Independientes y trazan su ruta de suministro a un Cuartel General de la misma nacionalidad o a una Fuente de Suministro válida, según el punto 2.

10. (opcional) Las brigadas de EE.UU., Reino Unido y NE ignoran el punto 9 anterior. Trazan su ruta de suministro a un cuartel general o a una fuente de suministro válida, según el punto 2.

En los años 80, varios países de la OTAN trasladaron el equipo logístico y la organización a nivel de brigada, dándoles una mayor grado de independencia.

11. Las unidades de artillería siempre se consideran formaciones independientes y trazan sus rutas de suministro a un cuartel general o a una Fuente de suministro, según el punto 2.

12.3. Suministro general del Pacto de Varsovia

Las unidades del Pacto de Varsovia utilizan las siguientes reglas para determinar su estado de suministro:

1. En los 3 primeros turnos de guerra, una unidad del WP está en Suministro General si puede trazar una Línea de Comunicación válida.

2. Después de los 3 primeros turnos de guerra, una unidad del WP está en Suministro General si puede trazar una Ruta de Suministro de 10 o menos puntos de movimiento a una fuente de suministro válida, a un cuartel general amigo de cualquier nacionalidad en Suministro General, o a una cabeza de suministro frontal.

3. La ruta de suministro de una unidad no puede extenderse a través de más de un cuartel general.

4. Un Cuartel General está en Suministro General si puede trazar un Ruta de suministro de 10 o menos puntos de movimiento a una Fuente de Suministro válida, o a una cabeza de Suministro Frontal que a su vez está en Suministro General.

5. Una cabeza de Suministro Frontal está en Suministro General si puede trazar un Ruta de suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida. La parte del Ruta de suministro que atraviesa los países del Pacto de Varsovia debe trazarse exclusivamente en hexes de ferrocarril o autopista, con la excepción de un máximo de 5 hexágonos.

6. Una cabeza de Suministro Frontal en Suministro General puede suministrar un número ilimitado de unidades que puedan trazar un Ruta de suministro a la FSH o a un cuartel general de ejército que pueda trazar por sí mismo una ruta de suministro a la FSH.

7. Cualquier hex de autopista o ferrocarril en el borde del mapa y dentro de un país del Pacto de Varsovia o Austria se considera una fuente de suministro.

8. Si el Pacto de Varsovia decide invadir Austria, el hex S6118 se considera una Fuente de Suministro válida del WP.

9. Cuando una División del WP se divide en Regimientos, los Regimientos individuales están en Suministro General si pueden trazar una ruta de suministro de 5 o menos puntos de movimiento a cualquier Base de División.

12.4. Fuera de suministro

Si una unidad no puede trazar un ruta de suministro hasta una fuente de suministro válida, su estado de

suministro se deteriorará rápidamente hasta que la unidad sea considerada sin suministro.

1. Una unidad que no puede trazar un Ruta de suministro hasta una Fuente de Suministro válida al comienzo de cualquier Fase de Movimiento tiene un marcador Fuel-1 colocado debajo de ella.

2. Una unidad con un marcador de Combustible-1 que puede trazar una Ruta de Suministro a una Fuente de Suministro válida al comienzo de una Fase de Movimiento amiga retira el marcador Fuel-1.

3. Una unidad con un marcador de Combustible-1 que no puede trazar una Ruta de Suministro a una Fuente de Suministro válida al comienzo de una Fase de Movimiento amiga cambia el marcador de Fuel-1 a un marcador de Fuera de Suministro. La unidad se considera ahora como Sin Suministro.

12.4.1 Efectos de Fuera de Suministro

1. Una unidad Sin Suministro no puede gastar más de 5 Puntos de Movimiento durante una Fase de Movimiento amiga. Esta condición continúa hasta que la unidad esté en Suministro General de nuevo.

2. Una unidad sin suministro no puede iniciar voluntariamente el combate.

3. Una unidad Sin Suministro involucrada en un combate añade 8 a los Modificadores de Combate enemigos.

12.5. Suministro aéreo y de Marines

1. Las unidades aéreas y aerotransportadas que se transportan por aire están automáticamente en Suministro General para el resto del Turno, siempre que hayan despegado de un aeródromo que estuviera en Suministro General.

2. Las unidades de Marines que desembarquen estarán automáticamente en Suministro General por el resto del Turno de Juego, siempre que entren como refuerzos o salieran de un puerto que estaba en Suministro General.

3. En el Turno siguiente al del desembarco, una unidad Aérea, Aerotransportada o de Marines está en Suministro General si cualquiera de las siguientes casos es cierto:

a. Puede trazar una ruta de suministro estándar a una fuente de suministro.

b. No está localizada en un hex dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.

4. Las unidades aéreas, aerotransportadas y de marines pueden ser tratadas como formaciones independientes o como componentes de una división para el suministro a elección del jugador propietario, en cualquier situación particular.

13. SUMINISTRO INTEGRADO (Opcional)

El SUMINISTRO INTEGRADO incorpora las reglas del suministro General, añadiendo un considerable realismo (y un cierto nivel de complicación) al sistema de suministro. Al usar las reglas de suministro integrado, ignore la regla 12.4.

Una unidad en Suministro General no utiliza el Suministro Integrado. Una unidad que no esté en Suministro General debe gastar Suministro Integrado para usar todas las capacidades de movimiento y combate. El Suministro Integrado tiene dos formatos diferentes: Munición (usada para el combate) y Combustible (usado para el movimiento).

1. Cada unidad de la OTAN (excepto la Artillería y la Infantería a pie) posee 2 Puntos de Munición y 2 Puntos de Combustible.

2. Cada unidad de artillería OTAN posee 3 Puntos de Munición y 2 Puntos de Combustible.

3. Cada unidad del WP (excepto la Infantería a Pie) posee 3 Puntos de Munición y 3 Puntos de Combustible.

4. La infantería a pie (tanto WP como OTAN) posee 2 Puntos de Munición. La Infantería a Pie no usa Puntos de Combustible; siempre se considera en Suministro General para el Movimiento.

5. Las unidades de Fuerzas Especiales no gastan ni requieren Puntos de Combustible o Munición.

6. Si una División se descompone o recombina, el número de Puntos de Munición y Combustible que posee la(s) unidad(es) en el mapa es igual al número más bajo de sus componentes antes de que se descompongan/recojan.

Ejemplo 1: una División de la OTAN recombina sus Brigadas subordinadas, todas con su dotación completa de Munición y Combustible excepto para

una sola brigada que tiene 1 punto de munición y 1 punto de combustible. La División recombina tiene 1 Punto de Combustible y 1 punto de munición.

Ejemplo 2: una división del WP con 2 Puntos de Munición y 1 Punto de Combustible se descompone en sus unidades componentes. Cada una de las unidades componentes tiene ahora 2 puntos de munición y 1 punto de combustible.

13.1. Uso de los puntos de combustible

1. Una unidad que no tenga Suministro General al inicio de su movimiento y que gaste más de 5 puntos de movimiento debe gastar 1 Punto de combustible de su suministro integrado.

2. Una unidad que se encuentra fuera de Suministro General al comienzo de su movimiento y que gasta más de 20 puntos de movimiento debe gastar un punto de combustible adicional de su suministro integrado.

3. Una unidad sin Suministro General al comienzo de su movimiento y que gaste más de 40 puntos de movimiento debe gastar un punto de combustible adicional de su suministro integrado.

4. Los Puntos de Movimiento usados para eliminar los Niveles de Fatiga o recibir Suministro integrado no se cuentan para el Movimiento Total de puntos por el consumo de combustible.

Ejemplo: una unidad del Pacto de Varsovia fuera de Suministro General y con un Nivel de Fatiga 1 comienza a moverse. Primero elimina su Fatiga gastando 10 Puntos de Movimiento, y posteriormente gasta 15 Puntos de Movimiento adicionales. Sólo se cuentan 15 Puntos de Movimiento para el gasto de Suministro Integrado, y la unidad gasta 1 punto de combustible.

5. Una unidad sin Suministro General y sin tener suficientes Puntos de Combustible para gastar una cierta cantidad de Puntos de Movimiento, no puede gastarlos y por lo tanto debe perder ese movimiento.

13.2. Uso de los puntos de munición

1. Una unidad sin suministro general en el momento del combate debe gastar 1 punto de munición de su suministro integrado.

2. Suministro para luchar con todo su potencial.

3. Una unidad sin suministro general y sin puntos de munición restantes (o no dispuesta a gastarlos) en el

momento del combate se considera Sin Suministro y añade 8 a los Modificadores de Combate del enemigo.

4. Una unidad sin Suministro General y sin Puntos de Munición restante no puede iniciar combate.

5. Una unidad sin Suministro General y con al menos 1 Punto de Munición restante durante un combate puede usar Racionamiento de Munición. El Racionamiento de Munición añade 2 a los Modificadores de Combate enemigos. Al final del combate, el jugador propietario tira un dado: si el resultado es de 1 a 10, la unidad gasta 1 punto de munición.

6. Una unidad del WP usando Asalto en un único Escalón o una unidad OTAN usando Defensa Activa no puede usar Racionamiento de Munición.

13.3. Aprovisionamiento de suministro integrado

1. Durante la fase final de un turno, todas las unidades de la OTAN en Suministro General reciben su asignación completa de Suministro Integrado.

2. Durante la Fase de Movimiento amiga, cualquier unidad WP que esté en Suministro General puede recibir 1 Punto de Combustible y 1 Punto de Munición gastando 1 Punto de Movimiento (Ver Tabla de Costes de Movimiento). Una unidad del WP no puede recibir más de 1 Munición y 1 Punto de Combustible durante una sola Fase de Movimiento.

14. DESGLOSE Y RECOMBINACIÓN

Durante la fase de movimiento amiga, una división puede dividirse en las unidades que la componen (normalmente dos o tres brigadas o regimientos), y una base de la división). Además, durante la fase de movimiento amiga, las unidades componentes de una división pueden recombinarse para formar una División. Tanto la división como la recombinación requieren el gasto de puntos de movimiento para todas las unidades involucradas.

14.1. Desglose

1. Durante la Fase de Movimiento amiga, una División que no esté en ZOC enemiga puede dividirse en sus unidades componentes gastando 2 puntos de movimiento en modo de carretera o 4 puntos de movimiento en modo táctico. Reemplaza la ficha de División por sus unidades componentes designadas

(OTAN) o con unidades componentes genéricas (WP).

2. Después del Desglose, cada unidad componente puede moverse por separado y tiene Puntos de Movimiento que permanecen iguales al número de Puntos de Movimiento que le quedaban a la División original después de concluir el Desglose.

3. Después del Desglose, cada unidad componente tiene el mismo Nivel de Fatiga que la División original.

4. Después del desglose, cada unidad tiene las mismas pérdidas de pasos que la división original, excepto la Base de división; la unidad componente de Base de la División nunca hereda las Pérdidas de Pasos.

5. Si se utiliza el Suministro Integrado, cada unidad componente después de la descomposición tiene los mismos puntos de combustible y munición que la División original.

14.2. Recombinación

1. Durante la fase de movimiento amiga, una división puede recombinarse cuando todas sus unidades componentes están en el mismo hex y no en ZOC enemiga. Retire las unidades componentes y reemplácelas con la ficha de División con la misma designación (OTAN) o con cualquier División que se haya dividido en un turno anterior (WP).

2. Cada Unidad Componente gasta 4 Puntos de Movimiento para Recombinarse; si alguna Unidad Componente no puede gastar los 4 Puntos de movimiento requeridos, la recombinación no puede tener lugar. Los jugadores deben llevar un registro de los Puntos de Movimiento gastados para cada Unidad Componente que se haya movido y se recombinará más tarde durante la Fase de Movimiento.

3. La División Recombinada tendrá un número de Puntos de Movimiento gastados igual a la Unidad Componente que gastó la mayor cantidad de puntos de movimiento.

4. Algunas Divisiones no tienen todas sus Unidades Componentes en el mapa al comienzo de un Escenario. Estas Divisiones no pueden recombinarse hasta que todas las unidades componentes lleguen al mapa.

5. Cuando una División se recombina, su Nivel de Fatiga es igual al nivel de Fatiga más alto de las Unidades Componentes Recombinadas.

6. Si se usan las reglas de Suministro Integrado, los Puntos de Combustible y Munición de la División recombina equivalen al menor Nivel de Combustible y Munición de las unidades componentes de la división recombina

7. Cuando una o más unidades componentes de una división están rodeadas por una ZOC enemiga, las restantes unidades componentes pueden Recombínese considerando las unidades componentes rodeadas como eliminadas (ver punto 8 más abajo). Las unidades componentes no Recombinadas serán tratadas como formaciones independientes.

8. Cuando las Unidades Componentes se recombinan, las Pérdidas de Pasos en la División resultante se calculan de acuerdo a la siguiente tabla; cada brigada o regimiento eliminado cuenta como 3 pasos de pérdida, y una base de división eliminada cuenta como 1 paso de Pérdida. Las unidades componentes rodeadas que no se recombinan (ver punto 7) se cuentan como eliminadas.

Pérdidas de pasos Componentes	Pérdidas de pasos de la División	Marcador de bajas División
0	0	Ninguno
1-3	1	OTAN: 1 marcador de bajas WP: 1 marcador de bajas
4-6	2	
7 o más	Recombinación no puede ocurrir	

Las unidades de la OTAN pueden desglosarse o recombinarse de la siguiente manera:

Nacionalidad	División	Unidades Componentes
AU	1st Mech	1 Mech Div. Base, 3/1 Mech, 4/1 Mech, 9/1 Mech
BE	16Mech	16 Mech Div. Base, 4/16 Mech, 12/16 Mech, 17/16 Armada
BE	1St Mech	1 Mech Div. Base, 1/1 Mech, 7/1 Mech, 10/1 Mech
DE	Jutland	Jut Div. Base, 1/Jut Mech, 2/Jut Mech, 3/Jut Mech
DE	Zealand	Zea Div. Base, 1/Zea Mech, 2/Zea Mech
FR		Las divisiones francesas no pueden desglosarse o recombinarse; no tienen estructura de brigada

IT	Centauro	Centauro Div. Base, C/Ce Arm, G/Ce Mech, L/Ce Mech
IT	Ariete	Ariete Base Div, 8/Ar Mech, 32/Ar Arm, 132/Ar Arm.
IT	Mantova	Mantova Base Div, B/Man Mech, I/Man Mech, P/Man Arm.
IT	Folgore	Folgore Div. Base, G/Fol Mech, T/Fol Mech, V/Fol Arm
NE	1St Mech	1Div Bse, 11/1 Mech, 12/1 Mech, 13/1 Arm
NE	4St Mech	4 Div. Base, 41/4 Arm, 42/4 Mech, 43/4 Mech
NE	5St Mech	5 Div. Base, 51/5Arm, 52/5Mech, 53/5Mech
UK	1St Arm	1 Div. Base, 7/1 Arm, 12/1 Arm, 22/1 Arm
UK	3ST Arm	3 Div. Base, 4/3 Arm, 6/3 AirMob, 19/3 Mech
UK	4sst Arm	4 Div. Base, 11/4 Arm, 20/4 Arm, 33/4 Arm
UK	2Mech	2 Div Base15/2 Mech, 24/2 Mech, 49/2 Mech
US	3Rd Arm	3A Div. Base, 1/3A Arm, 2/3A Arm, 3/3A Arm
US	8 Mech	8 Div Base, 1/8, 2/8, 3/8
US	1St Arm	1A Div. Base, 1/1A Arm, 2/1A Arm, 3/1A Arm
US	3rd Mech	Mech 3 Div. Base, 1/3 Mech, 2/3 Mech, 3/3 Mech
US	1st Arm Cav	1C div Base, 1/1C Arm Cav, 2/1C Arm Cav
US	2nd Arm	2° Div. Base, 1/2A Arm, 2/2A Arm, 3/2A Arm
US	1st Mech	1 Div. Base, 1/1 Mech, 2/1 Mech, 3/1 Mech
US	4St Mech	4 Div. Base, 1/4 Mech, 2/4 Mech, 3/4 Mech
US	5th Mech	5 Div. base, 1/5 Mech, 2/5 Mech
US	24th Mech	24 Div. Base, 1/24 Mech, 2/24 Mech
US	2Nd Marine	2Mar Div. Base, 2/2Mar, 6/2Mar, 8/2Mar
WG	6th PG	6 Div. Base, 16/6 PG, 17/6 PG, 18/6 P
WG	1St Pz	1 Div. Base, 1/1 PG, 2/1 Pz, 3/1 Pz
WG	3rd Pz	3 Div. Base, 7/3 PG, 8/3 Pz, 9/3 Pz
WG	7th PG	7 Div. Base, 31/7 PG, 32/7 PG, 33/7 Pz
WG	11th PG	PG 11 Div. Base, 31/11 PG, 32/11 PG, 33/11 Pz
WG	4Th PG	4 Div. Base, 10/4 PG, 11/4 PG, 12/4 Pz
WG	10th Pz	10 Div. Base, 28/10 Pz, 29/10 Pz, 30/10 PG
WG	1St G	1G Div. Base, 22/1G PG, 23/1G Alp, 24/1G Pz
WG	5th Pz	5 Div. Base, 13/5 PG, 14/5 Pz, 15/5 Pz
WG	2Nd PG	2 Div. Base, 4/2 PG, 5/2 PG, 6/2 Pz
WG	12th Pz	12 Div. Base, 34/12 Pz,

Las unidades del Pacto de Varsovia pueden ser Desglosadas o Recombinadas de la siguiente manera:

Nacionalidad	División	Unidades Componentes
SU	18B14 Arm 17B13 Arm 16B12 Arm	1x 1C2 Div Base, 3x 4D2 rgts
SU	13B10 Arm 11B9 Arm 10B8 Arm	1x 1C2 Div. Base, 3x 2D1 rgts
SU	15B17 Mech 13B15 Mech	1x 1C2 Div. Base, 3x 2D2 rgts
SU	10B13 Mech 9B11 Mech 8B10 Mech 7B10 Mech	1x 1C2 Div. Base, 3x 1D2 rgts
Aliado WP	Arm División	1x 1D2 Div. Base, 3x 2D1 rgts
Aliado WP	Mech División	1x 1D2 Div. Base, 3x 1D2 rgts

El fondo de fichas no es un límite absoluto para el desglose de divisiones del WP. La mayoría de las divisiones del Pacto de Varsovia fueron organizadas en 4 regimientos, pero de tamaño relativamente pequeño en personal y no concebidas para funcionar como unidades independientes. De ahí la decisión de dividir las divisiones del WP en tres regimientos.

15. UNIDADES DE ARTILLERÍA

Las unidades de artillería pueden apoyar a las unidades amigas añadiendo su potencia de fuego a la fuerza de combate de las unidades involucradas en el Combate Terrestre.

El primer número (Bombardeo Ofensivo) se usa para apoyar a las unidades atacantes, mientras que el segundo número (Bombardeo Defensivo) se usa para apoyo de unidades en defensa.

Las unidades de artillería utilizan las siguientes reglas:

1. La artillería es una unidad de apoyo con 3 pasos de combate y una fuerza de defensa de contingencia.
2. Una unidad de artillería cuenta como una brigada para propósitos de apilamiento.
3. Una unidad de Artillería tiene 3 Puntos de Munición.
4. Las unidades de artillería siempre se consideran formaciones independientes y deben trazar sus rutas de suministro a un Cuartel General válido o Fuente de suministro (Véase 12.0).

15.1. La artillería en el combate terrestre

1. Para usar su fuerza de Bombardeo en un Combate Terrestre, una unidad de Artillería debe cumplir los siguientes requisitos:

- a. Debe estar en Modo Táctico.
- b. Para el Defensor, debe estar adyacente al menos a una de las unidades atacadas. Para el Atacante, debe estar dentro de dos hexágonos de al menos una de las unidades atacadas.
- c. No puede tener pérdida de pasos.
- d. Si está en un hex en ZOC enemiga, debe apilarse con una unidad de combate o una unidad no de artillería con una defensa de contingencia.
- e. Debe gastar un punto de munición.

2. Una unidad de Artillería no gasta Puntos de Movimiento adicionales por usar su Fuerza de Bombardeo.

3. Una unidad de artillería puede apoyar más de un combate, siempre y cuando le queden puntos de munición. Una unidad de Artillería no puede usar racionamiento de munición.

4. Una unidad de artillería apilada con la(s) unidad(es) de combate a la que apoyan debe perder un paso si el resultado del combate inflige Pérdidas de paso para las unidades amigas involucradas.

5. Durante la Fase Final del Turno, todas las Unidades de Artillería en Suministro General reciben su asignación completa de Puntos de Munición.

16. CUARTELES GENERALES

Un cuartel general representa el mando y la estructura logística de un ejército nacional, y la red de suministro de ambos bandos depende en gran medida de ellos para que funcionen correctamente.

1. Un Cuartel General es una unidad de apoyo con un paso de combate y una fuerza de defensa de contingencia.
2. Un Cuartel General cuenta como 1 Brigada para propósitos de apilamiento.
3. Un Cuartel General puede usarse por Unidades amigas para construir una Ruta de Suministro válida y obtener Suministro General (Ver 12.0).

17. UNIDADES FLAK

Las Unidades Flak son Unidades de Apoyo que se usan para defenderse de los escuadrones aéreos o de helicópteros enemigos. Se representan Tres categorías diferentes de Flak en el juego:

- Silos fijos de misiles tierra-aire (SAM)
- Unidades móviles de misiles tierra-aire (ADA)
- Artillería pesada integrada en una unidad

Las siguientes reglas se aplican a las Unidades Flak:

1. Las unidades SAM y ADA son unidades de apoyo con 1 paso de combate.
2. Una Unidad SAM o ADA cuenta como media Brigada para propósitos de apilamiento.
3. Las unidades SAM, las unidades ADA y la Flak incorporada con valor A+, A o B tienen 3 puntos de munición Flak.
4. La Flak Integrada con clasificación C o D no utiliza Puntos de Munición de Flak.
5. Durante la Fase Final del Turno, todas las Unidades Flak en Suministro General reciben su asignación completa de Puntos de Munición de Flak.

17.1. Flak vs Aviones

1. Una unidad SAM o ADA que dispara a escuadrones aéreos enemigos usa el rango en hexes impreso en la ficha de la unidad y debe gastar un punto de munición de artillería. Si no le quedan puntos de munición de artillería, no puede disparar.
2. Un Flak con un rango A+, A o B tiene un rango de 3 hexes cuando dispara a escuadrones aéreos enemigos y debe gastar un Punto de Munición Flak. Si no le quedan puntos de munición Flak, puede atacar usando una clasificación C y un rango de 1 hexágono (Ver punto 3).
3. Un Flak incorporado con clasificación C o D tiene un alcance de 1 hexágono al disparar a los escuadrones aéreos enemigos y no usa puntos de munición antiaérea, siempre y cuando la Unidad esté en Suministro General o le quede al menos un Punto de Munición. Si la Unidad está fuera de suministro general y no le queda ningún punto de munición, la Flak incorporada no puede disparar.

17.2. Flak vs. Helicópteros

1. Todo Flak tiene un alcance de 1 hex contra los escuadrones de helicópteros enemigos usando vuelo normal.

2. Todo Flak tiene un alcance de 0-hex contra los escuadrones de helicópteros enemigos usando vuelo Nap of Earth (NOE). Cuando se resuelve un combate terrestre, el Flak integrado de la unidad atacante y cualquier otro Flak apilado con él puede enfrentar a los escuadrones de helicópteros enemigos, usando el vuelo NOE y apoyando la defensa.

Sin esta regla, los helicópteros que vuelan NOE para apoyar una defensa serían completamente invulnerables al fuego Flak. Esto obviamente no es realista, ya que las divisiones soviéticas en particular estaban fuertemente equipadas para contrarrestar los helicópteros de la OTAN. Una de las objeciones más comunes a esta regla es: "Un hexágono tiene 14 km de ancho, así que no hay posibilidad de que la artillería antiaérea esté disparando a mi helicópteros que vuelan NOE a 14 km de distancia". Este argumento permite considerar que un helicóptero debe estar dentro de 1500-2000 metros del enemigo para poder hacer algo y, como dice una vieja cita militar, "Si el enemigo está en peligro, entonces también lo estás tú".

3. El fuego antiaéreo SAM o ADA contra los helicópteros enemigos utiliza una clasificación C (en caso de fuego antiaéreo A+, A o B) o su clasificación normal impresa (en el caso de un fuego antiaéreo C o D) y debe gastar un punto de munición Flak. Si a la unidad no le quedan puntos de munición de Flak, no puede disparar.
4. Un Flak integrado que dispara a helicópteros enemigos utiliza un índice C (en caso de un fuego antiaéreo A+, A o B) o su índice normal impreso (en el caso de un fuego antiaéreo C o D) y no gasta ningún punto de munición Flak, siempre que la unidad esté en suministro general o tenga al menos un punto de munición restante.
5. Si la unidad está sin suministro general y no le quedan puntos de munición, el flak integrado no puede disparar.
6. Una Unidad Flak puede disparar sólo una vez a un Helicóptero enemigo que se mueva en su rango de fuego antiaéreo. Si el helicóptero sale de su rango de fuego y posteriormente volviera a entrar, la Unidad Flak tendría derecho a disparar de nuevo.

7.3. Resolver el fuego antiaéreo

1. Los escuadrones aéreos enemigos pueden decidir abortar su misión en lugar de recibir fuego Flak. El jugador contrario puede decidir abortar un Grupo Aéreo entero o sólo algunos Escuadrones Aéreos. Los Escuadrones Aéreos que abortan son

inmediatamente devueltos al aérea Usada de cualquier aeródromo válido.

2. Los escuadrones de helicópteros no pueden abortar y deben recibir fuego antiaéreo.

3. Los jugadores calculan el promedio de Evasión del Grupo Aéreo objetivo y consultan la Tabla de Modificadores de Evasión para encontrar los modificadores de la tirada del dado para aplicarlos. Los helicópteros no ejecutan misiones en Grupos Aéreos, así que simplemente usa el Valor de Evasión del escuadrón de helicópteros que está siendo atacado.

4. Los jugadores consultan la tabla de modificadores de Flak para determinar cualquier modificador adicional de la tirada del dado.

5. El jugador propietario del flak lanza un dado y añade los modificadores a la tirada del dado. Luego encuentra la tirada modificada en la columna correspondiente a la clasificación del índice flak de la unidad.

6. El resultado indica las pérdidas infligidas al Grupo Aéreo o al Escuadrón de Helicópteros objetivo, en Destruído (número izquierdo) y Pasos dañados (número derecho).

7. Los resultados se aplican inmediatamente (Véase 27.19 o 31.4).

8. Si la Flak usó Puntos de Munición, gasta un Punto de Munición Flak. Si a la Flak no le quedan Puntos de Munición, se coloca un marcador de "Flak Agotado" debajo de la Unidad.

18. CABEZAS FRONTAL DE SUMINISTRO (Sólo WP)

Una cabeza Frontal de suministro (FSH) es el principal centro logístico del Frente del Pacto de Varsovia.

1. Las FSH son unidades de apoyo con 1 paso de combate.

2. Las FSH no tienen puntos de movimiento y no pueden moverse solas. Deben moverse usando los Regimientos de Ferrocarriles Soviéticos.

3. Cuando una FSH está involucrada en un Combate Terrestre y el Resultado del Combate es D, la FSH es Desplazada.

4. Cuando una FSH es atacada por una Misión de Impacto Terrestre y el resultado es 1 ó +, la FSH puede ser Desplazada.

18.1. Desplazamiento de la Cabeza de Suministro Frontal

1. Para desplazar una FSH, el jugador del Pacto de Varsovia mueve la FSH 5 hexes de vuelta hacia una vía férrea del borde del mapa este o sureste o hex de autopista. Cualquier Unidad de Apoyo actualmente apilada con la FSH puede desplazarse con ella, a voluntad del jugador propietario.

2. Si una FSH está a menos de 5 hexes del borde del mapa antes de ser desplazada, es eliminada.

3. Si una FSH es eliminada, vuelve al mapa en la Fase de Refuerzo del WP del siguiente Turno de Juego. Se coloca en cualquier hexágono de ferrocarril o de autopista del borde del mapa del este o del sudeste no ocupado y no controlado por el enemigo. Si estas condiciones no pueden cumplirse la FSH de refuerzo es reprogramada para el próximo Turno de Juego.

4. Una FSH puede ser desplazada un número ilimitado de veces durante una sola Fase de Acción.

19. REGIMIENTOS DE FERROCARRILES (Sólo WP)

Los Regimientos Ferroviarios representan varios activos de transporte por ferrocarril y carretera utilizados por el Pacto de Varsovia para organizar y desplegar los depósitos de suministro a nivel de frente.

1. Los Regimientos de Ferrocarriles son unidades de apoyo con 1 paso de combate.

2. Un Regimiento de Ferrocarril cuenta como una Brigada para propósitos de apilamiento.

3. Los Regimientos de Ferrocarril siempre mueven en Modo Carretera, usando las reglas normales de movimiento para una Unidad de Apoyo. A pesar de su nombre, pueden moverse en cualquier terreno y no están limitados a los hexes de ferrocarril o autopista.

4. Cada Regimiento de Ferrocarril tiene 4 Puntos de Movimiento. Si un Regimiento de Ferrocarriles no tiene suficientes puntos de movimiento para entrar en un hexágono, no puede moverse allí.

5. Los Regimientos de Ferrocarril no pueden emplear el Movimiento de Fatiga.

6. Cada Regimiento de Ferrocarril puede transportar una Cabeza de Suministro Frontal mientras mueve.

7. Si más de un Regimiento de Ferrocarriles ocupa el mismo hex al comienzo de la Fase de Movimiento Terrestre, pueden sumar su capacidad de movimiento hasta un máximo de 12 puntos de movimiento y se mueven juntos. En este caso, los Regimientos de Ferrocarriles sólo puede transportar una Cabeza de Suministro frontal y deben permanecer juntos durante todo el tiempo que dure su movimiento.

8. Cuando un Regimiento Ferroviario es eliminado, regresa al mapa en la Fase de Refuerzo del WP del siguiente Turno de Juego. Se coloca en cualquier hex de ferrocarril o de autopista desocupado, no controlado por el enemigo, al este o al sureste. Si esto no se pueden cumplir las condiciones, el regimiento de Ferrocarriles de refuerzo se reprograma para el próximo Turno de Juego.

20. INGENIEROS DE COMBATE (Sólo WP)

Los Ingenieros de Combate representan a varios Regimientos y Batallones de ingenieros especializados y entrenados en combate utilizados por el Pacto de Varsovia.

1. Los Ingenieros de Combate son unidades de apoyo con un paso de combate y una fuerza de defensa de contingencia.

2. Un Ingeniero de Combate cuenta como media Brigada para propósitos de apilamiento.

3. Una unidad de combate involucrada en combate terrestre mientras está apilada con un ingeniero de combate añade 1 a los modificadores de combate del jugador propietario.

4. Los Ingenieros de Combate pueden apoyar un número ilimitado de Combate de Tierra durante un turno.

5. El uso de más de un Ingeniero de Combate en el combate no tiene efectos adicionales.

21. REFUERZOS

Ambos bandos pueden recibir refuerzos durante su fase de refuerzo.

Los refuerzos para el Juego de Campaña tienen su turno de llegada impreso en la ficha. Para escenarios más pequeños, los jugadores deben usar la lista de Refuerzos del Escenario para determinar qué refuerzos están disponibles.

21.1. Tipo de refuerzos

Los refuerzos son de dos tipos genéricos:

1. Refuerzos estándar, con el turno de llegada impreso en la ficha (es decir, "Gt6" o "Be5").

2. Refuerzos variables, que tienen un código en mayúsculas seguido de un número con o sin signo positivo (por ejemplo, "P3 3", "GA 2" o "EM+3").

21.2. Llegada de los refuerzos estándar

Todos los refuerzos estándar utilizan las siguientes reglas generales. Se aplican reglas adicionales dependiendo de la nacionalidad del Refuerzo. El turno de llegada de un refuerzo estándar nunca cambia, excepto cuando sus hexes de llegada válidos están bloqueados por enemigos o cuando el jugador propietario decide retrasarlo.

1. Los refuerzos de los escuadrones aéreos se colocan en cualquier aeródromo amigo controlado, sin daños y con la nacionalidad correspondiente, no en ZOC enemiga y no dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo. Si no hay un aeródromo disponible, pueden ser retrasados al siguiente turno.

2. Los refuerzos de los escuadrones de helicópteros se colocan en cualquier aeródromo o helipuerto controlado y no dañado que no esté en ZOC enemiga y no dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo. Para los helicópteros de la OTAN, el aeródromo/helipuerto también debe tener una nacionalidad correspondiente. Si no hay un aeródromo disponible, pueden retrasarse al siguiente turno.

3. Los refuerzos aéreos, aerotransportados y de fuerzas especiales se colocan en un aeródromo amigo controlado y sin daños con una nacionalidad correspondiente, no en una ZOC enemiga y no dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo. Alternativamente, pueden

retrasarse un turno o pueden entrar en el siguiente turno usando las reglas de refuerzo para las unidades de tierra de su nacionalidad.

4. Los refuerzos de las unidades de tierra que no son aeromóviles, aerotransportadas o fuerzas especiales entran en el mapa durante la Fase de movimiento terrestre amiga desde hexes específicos del mapa, dependiendo de su nacionalidad (ver las reglas de nacionalidad más abajo). Pueden entrar en Modo táctico o de carretera, a discreción del jugador.

5. El hex de entrada no puede estar ocupado por Unidades enemigas o en una ZOC enemiga. Si no hay un hex de entrada disponible, pueden retrasarse al siguiente turno.

21.3. Llegada de refuerzos variables

1. Un refuerzo variable está sujeto a todas las reglas y limitaciones de los refuerzos estándar, además de las reglas aplicables a su código de refuerzo.

2. El turno de llegada de los refuerzos variables dependerá de los eventos del juego y de las decisiones de los jugadores, y en algunos casos no podrán llegar en absoluto.

3. Las unidades de refuerzo variable tienen un código de despliegue específico impreso en la parte izquierda de sus fichas, que se enumera en la siguiente tabla:

Códig	Significado	Reglas
AM	Movilización austríaca	21.10, Refuerzos austríacos
CM	Movilización Checoslovaquia	21.6, Refuerzos Checoslovacos 21.9, Movilización Pacto Varsovia
EM	Movilización Alemania Oriental	21.7 Refuerzos Alemania Oriental 21.9 21.9, Movilización Pacto Varsovia
PM	Movilización polaca	21.4 refuerzos polacos 21.9, Movilización Pacto Varsovia
CA	CONUS, por Aire	21.21 CONUS Refuerzos Aéreos (CA)
CS	CONUS, por Mar	21.22, CONUS Refuerzos del Sealift (CS)
DM	Movilización Danesa	21.13, Refuerzos Daneses
GA	Defensa GIUK, Grp. A	21.24 Refuerzos Giuk (GA,GB)
GB	Defensa GIUK, Grp B	21.24, GIUK Refuerzos (GA, GB)
NO	Refuerzos asignados a Noruega	21.23, Refuerzos de Noruega (NO)
Pn	Reforger a POMCUS, por Aire	21.20, Refuerzos de REFORGER (Pn)

21.4. Refuerzos Polacos

1. Los refuerzos terrestres polacos entran desde uno de los siguientes hexes: C6101, C6110, C6115. Los refuerzos también pueden entrar desde el hexágono C6127, con un retraso de un Turno de Juego.

2. La 7ª División de Marines polaca puede retirarse de Gdynia y entrar en el hex C6101 un Turno de Juego más tarde. Lo contrario es también es cierto.

3. Los refuerzos polacos marcados con "PM" son unidades de movilización y llegan sólo si el jugador WP declara la movilización polaca (véase 21.9).

21.5. Refuerzos Húngaros

1. Los refuerzos terrestres húngaros entran desde el hexágono Se1414. Alternativamente, pueden entrar un turno más tarde desde cualquier ferrocarril o Autopista Este, hex del borde del mapa.

21.6. Refuerzos Checoslovacos

1. Los refuerzos terrestres checoslovacos entran desde uno de los siguientes hexágonos: C6127, C6115, Se0907, o Se1408. Alternativamente, pueden entrar un turno más tarde desde cualquier hex del borde del mapa de Ferrocarril o Autopista del Este.

2. Los refuerzos checoslovacos marcados con "CM" son unidades de Movilización y llegan sólo si el jugador WP declara la Movilización checoslovaca (véase 21.9).

21.7. Refuerzos de Alemania Oriental

1. Los refuerzos terrestres de Alemania Oriental se colocan en cualquier ciudad o hexágono urbano controlado amigo de Alemania Oriental, no adyacente a unidades enemigas y que no contengan marcadores de Revuelta.

2. Los refuerzos de Alemania Oriental marcados con "EM" son unidades de movilización y llegan sólo si el jugador WP declara Movilización de Alemania Oriental (véase 21.9).

21.8. Refuerzos soviéticos

La mayoría de los refuerzos terrestres soviéticos tienen un código de despliegue de dos letras, que especifica el Distrito Militar al que pertenecen, seguido por el turno de Llegada. Los hexes de entrada de las Unidades Terrestres Soviéticas están determinados por el Distrito Militar correspondiente. El Distrito Militar impreso en otros tipos de unidades sólo es con fines históricos.

1. Los refuerzos terrestres soviéticos del Grupo de Fuerzas del Norte (Ng) entran desde cualquier hex del borde del mapa de ferrocarril o de autopista en Polonia. Alternativamente, pueden entrar un turno más tarde desde cualquier hex del borde del mapa de Ferrocarril o Autopista del Este.

2. Los refuerzos terrestres soviéticos del Grupo Central de Fuerzas (Cg) entran desde cualquier hex del borde del mapa de Ferrocarril o Autopista en Checoslovaquia. Alternativamente, pueden entrar un turno más tarde desde cualquier hex del borde del mapa de Ferrocarril o Autopista del Este.

3. Los refuerzos terrestres soviéticos del Grupo de Fuerzas del Sur (Sg) entran desde cualquier hex del borde del mapa de Ferrocarril o Autopista en Checoslovaquia o Hungría. Alternativamente, pueden entrar un turno más tarde desde cualquier hex del borde del mapa del Este de Ferrocarril o Autopista.

4. Los Refuerzos Terrestres Soviéticos de los Distritos Militares del Báltico (Ba), Leningrado (Le) y Bielorrusia (Be) pueden entrar desde el hex C6101 o C6110. Alternativamente, pueden entrar un turno más tarde desde cualquier hex de borde de mapa de Ferrocarril o Autopista del Este.

5. Los refuerzos terrestres soviéticos del Distrito Militar de Moscú (Mo) pueden entrar desde el hex C6110. Alternativamente, pueden entrar un turno más tarde desde cualquier hexágono del borde del mapa del Este de ferrocarril o autopista.

6. Los refuerzos terrestres soviéticos del Distrito Militar de Kiev (Ki) pueden entrar desde el hex C6110 o C6115. Alternativamente, pueden entrar un turno más tarde desde cualquier hexágono del borde del mapa del Este de ferrocarril o autopista.

7. Los refuerzos terrestres soviéticos del Distrito Militar de los Cárpatos (Ca) pueden entrar desde el hex C6115, C6127 o Se1408. Alternativamente, pueden entrar un turno más tarde desde cualquier hex del borde del mapa de Ferrocarril o Autopista del Este.

8. Los refuerzos terrestres soviéticos del Distrito Militar de Odessa (Od) pueden entrar desde el hex SE1414. Alternativamente, pueden entrar dos turnos más tarde desde cualquier hexágono del borde del mapa del Este de ferrocarril o autopista.

9. Las cabezas de suministro frontales y los regimientos de ferrocarril soviéticos entran desde

cualquier hex de ferrocarril o autopista a lo largo del borde este del mapa.

10. Las unidades soviéticas marcadas con un código "NO" siguen las reglas para los Refuerzos Noruegos.

21.9. Movilización del Pacto de Varsovia

En caso de una guerra a gran escala, la Unión Soviética seguramente habría movilizado sus fuerzas. La movilización en los países aliados del Pacto de Varsovia habría sido otro asunto debido a consideraciones políticas y de estabilidad que el jugador del WP debe tener en cuenta.

1. Durante la Fase de Movilización de un Turno, el Jugador del WP puede declarar la movilización de cualquiera de los siguientes países: Alemania Oriental, Polonia y Checoslovaquia.

2. Cuando un país del Pacto de Varsovia declara su movilización, los refuerzos con el correspondiente refuerzo variable se colocan en la casilla apropiada en el registro de turnos.

3. El turno de llegada de los refuerzos de Movilización es igual al turno de la declaración de Movilización más el número impreso en la ficha tras el código de movilización.

Ejemplo: El jugador del WP declara la movilización de Alemania Oriental en el turno 4; una unidad de Alemania Oriental con un código "EM+3" impreso en su ficha llegará durante la fase de refuerzo del WP del turno 7.

4. Después de declarar la Movilización, el jugador del Pacto de Varsovia debe comprobar si hay posibles Revueltas en cada país donde se ha declarado la movilización (Ver 36.0).

5. La movilización puede declararse una sola vez para cada país y no es reversible.

6. La movilización no puede declararse en un país en el que se esté produciendo una revuelta (es decir, un país que contenga marcadores de revuelta).

21.10. Refuerzos austríacos

En caso de guerra, Austria habría adoptado una estrategia de Guerrilla Territorial, olvidando cualquier intento de defender las fronteras nacionales. Las tropas austríacas de Landwehr, ligeramente armadas y entrenadas para la guerra de montaña, habrían sido capaces de formar y operar incluso detrás de las líneas enemigas.

1. Las unidades austriacas marcadas con un código "AM" son unidades de movilización. El turno de llegada de las unidades de Movilización es igual al turno en el que el Pacto de Varsovia viola la neutralidad austriaca más el número impreso en la ficha después del código de movilización.

2. Las Brigadas Alpinas Austriacas movilizadas pueden ser colocadas en una Ciudad o un hex urbano controlado amigo dentro del territorio austriaco, no en ZOC enemiga y dentro de 4 hexes de una unidad HQ austriaca. Sólo una brigada puede colocarse por cada hex urbano/ciudad. Las unidades que no pueden hacerlo son eliminadas.

3. Los Regimientos de Infantería Austriaca Movilizados pueden colocarse en cualquier hex de territorio Austriaco, no en ZOC enemiga y como mínimo a 3 hexes de distancia de cualquier otro Regimiento de Infantería Austriaco movilizado colocado durante el Turno actual. Las unidades que no pueden hacerlo son eliminadas.

21.11. Refuerzos Belgas

1. Los refuerzos terrestres belgas entran desde cualquier hex del borde del mapa del Oeste en Bélgica. Si no hay tal hex disponible, se retiran del juego.

21.12. Refuerzos Canadienses

1. Los refuerzos canadienses marcados con un código "NO" siguen las reglas de los refuerzos noruegos.

2. Los refuerzos canadienses marcados con un código "CA" siguen las reglas de los refuerzos aéreos CONUS.

21.13. Refuerzos Daneses

1. Las unidades terrestres danesas marcadas con "DM" son unidades de movilización. En su turno de llegada, pueden usarse para reemplazar a las unidades danesas con la misma designación. Después de la sustitución, la unidad danesa recién reforzada vuelve a su índice Cadre Original y hereda todos los marcadores de la unidad original (Fatiga, Pérdida de pasos, Punto de combustible y munición, etc.).

2. Un refuerzo "DM" no puede entrar en el juego si la unidad danesa a reemplazar ha sido eliminada. La unidad emisora del refuerzo es retirada también del juego.

3. Un refuerzo "DM" no puede entrar en el juego si la unidad danesa a reemplazar está sin suministro general. En este caso, el refuerzo se retrasa un turno.

21.14. Refuerzos Franceses

1. Los refuerzos de las unidades terrestres francesas entran desde cualquier hex del borde del mapa occidental en Francia o Bélgica. Si no hay tal hex disponible, se retrasan hasta el siguiente turno.

21.15. Refuerzos italianos

1. Los refuerzos de las unidades terrestres italianas entran desde cualquier hex del borde del mapa del sur de Italia. Si no hay tal hex disponible, son retrasados hasta el siguiente turno.

21.16. Refuerzos holandeses

1. Los refuerzos de las unidades terrestres holandesas entran desde cualquier hex del borde del mapa occidental de Holanda. Si no hay tal hex disponible, son retirados del juego.

21.17. Refuerzos Británicos

1. Las unidades de tierra británicas que llegan como refuerzos estándar se colocan en cualquier puerto amigo controlado y no dañado que sea una fuente de suministro válida y no esté dentro de un área de superioridad aérea controlada por el enemigo. Alternativamente, pueden retrasarse un turno y colocarse en cualquier hex del borde del mapa del Oeste en Holanda o Bélgica.

2. Las unidades británicas marcadas con un código "GA" o "GB" siguen las reglas para los refuerzos GIUK.

21.18. Refuerzos Estadounidenses.

1. Los refuerzos terrestres de EE.UU. marcados con un código "Pn" (es decir, P1, P2, P3, P4, P5, P6) siguen las reglas de los refuerzos REFORGER. Los refuerzos de EE.UU. marcados con un código "GA" o "GB" siguen las reglas de los refuerzos GIUK.

3. Los refuerzos americanos marcados con el código "CA" siguen las reglas de los refuerzos aéreos CONUS.

4. Los refuerzos americanos marcados con un código "CS" siguen las reglas para los refuerzos CONUS Sealifted.

5. Los refuerzos americanos marcados con un código "NO" siguen las reglas para los refuerzos noruegos.

21.19. Refuerzos de Alemania Occidental

En 1985, Alemania Occidental tenía un ejército territorial muy eficiente. En tiempos de guerra, podría haber movilizado 10 brigadas de buena calidad (HSB para la HeimatschutzBrigade) y varias docenas de regimientos y unidades más pequeñas utilizadas para la guarnición y la defensa de la retaguardia (aquí agrupados en HSR, HeimatschutzRegiment). La organización y la colocación de estas unidades se ha simplificado para evitar el exceso de detalle.

1. Las Brigadas Territoriales WG (HSB) a partir de una designación 5 (51HSB, 52HSB, 53HSB, 54HSB, 55HSB y 56HSB) pueden colocarse en un hexágono urbano o de ciudad controlado y amigo en Alemania Occidental, a menos de 5 hexágonos de una unidad de Cuartel General de WG, y a una distancia mínima de 3 hexes de cualquier unidad del Pacto de Varsovia. Sólo una unidad puede colocarse en cada hex. Si es posible, las brigadas que llegan en el mismo turno deben distribuirse uniformemente entre los cuarteles generales WG existentes; si una distribución uniforme no es posible, el jugador de la OTAN decide qué cuartel general recibirá las brigadas impares.

2. Todas las demás brigadas y regimientos territoriales WG (HSR) pueden colocarse en cualquier hex de ciudad o región de Alemania Occidental controlada por un amigo, dentro de 7 hexágonos de un Cuartel General WG, y a una distancia mínima de 3 hex. de cualquier unidad del Pacto de Varsovia. Sólo se puede colocar una unidad en cada hex.

3. Si una unidad territorial WG no tiene un hex de entrada válido, se retira del juego.

21.20. REFORGER Refuerzos (Pn)

REFORGER (Retirada de Fuerzas a Alemania) fue una operación concebida para reforzar las defensas de la OTAN en Alemania. Varias Divisiones basadas mantenían una "copia" de su equipo almacenado en sitios protegidos en Alemania Occidental (POMCUS, Prepositioning Of Material configured in units Sets). En caso de guerra, el personal de la División habría sido transportado por aire a la correspondiente POMCUS y equipado con el material que ya está allí. Una notable y muy importante excepción eran los helicópteros, que no podían ser almacenados en los sitios POMCUS por diversas razones.

Excluyendo algunas Divisiones clave, se ha discutido durante décadas qué unidades exactas habrían reforzado Europa durante la Operación REFORGER. Varias unidades de EE.UU. participaron en los diversos ejercicios del REFORGER durante los años, así que las especulaciones son interminables.

1. Todas las unidades marcadas con una "P" seguida de un número son Refuerzos REFORGER.

2. Los refuerzos REFORGER se colocan en el correspondiente hex de emplazamiento POMCUS durante la fase de refuerzo del turno programado. El turno de llegada real puede variar, dependiendo de los resultados de las batallas del Atlántico Norte, la superioridad aérea del enemigo y más.

Ejemplo: La 2nd brigada, y la 4th División Mech USA tienen su ficha marcada con un despliegue "P2 5". Debería llegar a POMCUS Sitio 2 durante la fase de refuerzo del turno 5.

3. Los refuerzos terrestres de REFORGER no pueden moverse durante el turno de su llegada. Si se ven obligados a moverse por cualquier razón, son eliminados.

4. Si un Sitio POMCUS ha sido ocupado por unidades de combate enemigas en cualquier momento, o ha sido destruido por un ataque nuclear, todos los refuerzos de REFORGER que están programados para llegar al sitio POMCUS y que aún no están en juego serán sealifted en su lugar. Llegarán 5 turnos más tarde de su turno de llegada programado.

5. Si un hex de Sitio POMCUS está dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo durante la Fase de Refuerzo amiga, todos los refuerzos REFORGER programados para llegar a ese sitio POMCUS y que aún no están en juego se retrasan un turno. Alternativamente, el jugador de la OTAN puede decidir mover algunos o todos los refuerzos afectados por sealift (Ver refuerzos CONUS Sealift) y reprogramarlos para que lleguen 5 turnos más tarde que su turno de llegada programado.

Ejemplo: Durante el Turno 2, el Jugador WP obtiene Superioridad Aérea sobre un área que cubre los Sitios 1 y 2 POMCUS. Todos los refuerzos que aún no están en juego y que están marcados como P1 o P2 llegarán un turno más tarde que el programado actualmente.

6. Los sitios POMCUS no pueden ser dañados por Ataques Aéreos Terrestres u Operaciones de Fuerzas Especiales.

21.21. Refuerzos Aéreos CONUS (CA)

Los escuadrones aéreos y de helicópteros de los Estados Unidos y Canadá destinados a Europa se habrían trasladado a Europa por transferencia aérea, utilizando buques cisterna o en los aeropuertos de Islandia para repostar.

1. Todas las unidades marcadas con una designación de despliegue "CA" son Refuerzos Aéreos CONUS.

2. El turno de llegada de los refuerzos "CA" puede variar, dependiendo de los resultados de la batalla del Atlántico Norte.

3. Los escuadrones aéreos "CA" llegan a cualquier aeródromo controlado, amigo y sin daños de la misma nacionalidad que no esté dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.

4. Los Escuadrones de Helicópteros "CA" llegan a cualquier Aeródromo / Helipuerto controlado amigo y sin daños de la misma Nacionalidad que no esté dentro un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.

5. Si una unidad de refuerzo "CA" no tiene un aeropuerto válido, se retrasa al siguiente turno.

21.22 Reafuerzos CONUS(CS) por transporte marítimo(Sealift)

Varias unidades de Estados Unidos y Canadá destinadas en Europa se habrían trasladado de América del Norte a los puertos de Europa septentrional por transporte marítimo. En los primeros años 80, la adquisición por parte de la Marina de EE.UU. de varios buques de transporte marítimo rápido (FSS) con capacidad de carga y descarga mejoró considerablemente la capacidad y velocidad general del transporte marítimo de la OTAN. Por supuesto, la contención de la actividad aérea y submarina soviética a lo largo de las rutas del Atlántico Norte era un tema crítico.

1. Todas las unidades marcadas con la designación de despliegue "CS" son Refuerzos CONUS de despliegue marítimo.

2. Los refuerzos "CS" llegan a cualquier Puerto amigo controlado y no dañado que también sea una Fuente de Suministro válida y no dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo. Alternativamente, pueden ser retrasados hasta el siguiente turno y entrar desde cualquier Hex del borde Oeste del mapa en Holanda o Bélgica.

3. El turno de llegada de los refuerzos "CS" puede variar, dependiendo de los resultados de la batalla del Atlántico Norte.

4. Los Escuadrones de Helicópteros "CS" no pueden realizar ninguna misión durante el Turno de llegada y deben ser movidos a un Aeródromo válido durante la siguiente fase de movimiento amiga.

21.23. Refuerzos en Noruega (NO)

Varias unidades del WP y de la OTAN fueron destinadas a refuerzos en Noruega y no habrían estado normalmente disponibles para el Frente de Europa Central. Ambos jugadores pueden, sin embargo, requerir estas unidades como refuerzos, a costa de un mayor riesgo de perder la batalla del Atlántico Norte.

1. Todos los refuerzos marcados con un "NO" son refuerzos de Noruega.

2. El turno de llegada de los Refuerzos de la OTAN "NO" puede variar, dependiendo de los resultados de la Batalla del Atlántico Norte.

3. El turno de llegada de los Refuerzos WP "NO" puede variar, dependiendo de las decisiones tomadas por el Jugador del WP en la batalla del Atlántico Norte.

4. Los escuadrones aéreos "NO" llegan a cualquier aeródromo controlado y sin daños de la misma nacionalidad que no esté en Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo. Si no hay un aeródromo de llegada válido, pueden retrasarse al siguiente turno.

5. Los escuadrones de helicópteros "NO" llegan a cualquier aeródromo o helipuerto controlado amigo que no esté dentro de un área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo (para la OTAN, el aeródromo debe ser de la misma nacionalidad). Si no hay un aeródromo de llegada válido, pueden retrasarse hasta el siguiente turno.

6. Las unidades terrestres de la OTAN "NO" llegan a cualquier Puerto controlado amigo no dañado que también sea una Fuente de Suministro válida y que no esté dentro de un Área de Superioridad Aérea Controlada por el enemigo. Alternativamente, pueden retrasarse hasta el siguiente turno y entrar desde cualquier hexágono del borde Oeste del mapa en Holanda o Bélgica.

7. Las unidades terrestres del WP "NO" entran desde cualquier hex del borde Este del mapa en Polonia.

8. Las unidades aerotransportadas y aeromóviles del WP "NO" llegan a cualquier aeródromo controlado y no dañado amigo de la misma nacionalidad y no dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo. Alternativamente, pueden entrar un turno más tarde desde cualquier hex del borde Este del mapa en Polonia.

21.24. Refuerzos GIUK (GA, GB)

Varios escuadrones aéreos de la OTAN con base en el Reino Unido probablemente se habrían utilizado para apoyar la defensa de la brecha GIUK (Groenlandia-Islandia-Reino Unido) durante los primeros días de la guerra y, después de haber contenido (esperemos) la actividad soviética allí, se trasladarían a Europa Central.

La fecha de llegada de estos refuerzos dependerá de la situación en el Atlántico Norte y de la voluntad del jugador de la OTAN de asumir más riesgos pidiendo su traslado inmediato a Europa Central.

1. Los refuerzos de la OTAN marcados con una designación de despliegue "GA" o "GB" son refuerzos GIUK.
2. El turno de llegada de los refuerzos GIUK puede variar, dependiendo de las decisiones y eventos de la batalla del Atlántico Norte.
3. Los escuadrones aéreos y de helicópteros GIUK llegan a cualquier aeródromo controlado amigo y sin daños (o helipuerto para helicópteros) de la misma nacionalidad y no dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.
4. Si un refuerzo GIUK no tiene un aeródromo de llegada válido, se retrasa al siguiente turno.

21.25. Batalla del Atlántico Norte

El control de las rutas aéreas y marítimas de América del Norte a Europa era una cuestión estratégica fundamental para ambos bandos. Si los soviéticos hubieran sido capaces de retrasar o bloquear el flujo de refuerzos de los Estados Unidos, las posibilidades de la OTAN de contener o simplemente sobrevivir a un ataque del Pacto de Varsovia se habría reducido drásticamente.

Varios refuerzos variables pueden ser acelerados, retrasados o incluso cancelados por eventos y decisiones de los jugadores en la Batalla del Atlántico Norte. Los jugadores utilizan la Tabla de la Batalla del Atlántico Norte para determinar el resultado y las consecuencias de la lucha aérea/naval en el mar.

1. Comenzando con la fase de eventos externos del primer turno de guerra, los jugadores consultan la Tabla de Batalla del Atlántico Norte y resuelven secuencialmente todos los elementos listados para el Turno actual.
2. La tabla contiene tres tipos diferentes de epígrafes: Eventos, Decisiones del WP y Decisiones de la OTAN. Cada elemento puede tener uno o más

subtemas que describen las posibles opciones o resultados.

3. Un elemento de Decisión requiere que el jugador de la OTAN o WP seleccione uno de los subelementos disponibles y aplique inmediatamente los efectos resultantes.
4. Un elemento de un evento típicamente requiere una tirada de dado para resolverlo; los efectos correspondientes a los subelementos se aplican inmediatamente.
5. Algunos elementos tienen uno o más elementos anteriores como requisitos previos; si los requisitos previos para un elemento no se produjeron, el elemento no puede usarse y debe saltarse.
6. Varios elementos pueden resultar en un modificador positivo o negativo a la tirada del dado (DRM) para eventos posteriores. Estos modificadores son acumulativos, y los jugadores deben mantener un registro continuo de ellos. Todas las tiradas hechas para un Evento son modificadas por el DRM actual.
7. Varios elementos pueden cambiar el turno de llegada real de un refuerzo variable con un código especificado. Todos los cambios son acumulativos, por lo que un refuerzo variable podría retrasarse (o acelerarse) varias veces en el curso del juego.

Ejemplo: La guerra real comienza en el turno 2, y los jugadores consultan la tabla de Batalla del Atlántico Norte durante la Fase de Eventos Externos. El Turno 1 de guerra tiene 5 elementos a resolver secuencialmente.

El 1º es un evento descriptivo, sin tirada requerida, que indica que la Flota del Norte Soviética entra en el Mar del Norte.

El 2º es una Decisión del WP sobre el traslado a Europa Central de las fuerzas originalmente asignadas a la invasión de Noruega, con dos posibles opciones: SÍ o NO.

El jugador del Pacto de Varsovia decide apoyar la invasión de Noruega y elige NO (sub-punto #2.2). Por lo tanto, todos los refuerzos del pacto de Varsovia con un código "NO" invadirán Noruega y serán eliminadas del juego; además, el DRM que se ejecuta en total se convierte en -1, dando al Pacto de Varsovia más oportunidades de ganar la Batalla del Atlántico.

El punto 3 es una decisión de la OTAN sobre la solicitud de Escuadrones Aéreos con base en el Reino

Unido como refuerzo inmediato para el Frente Central, con 3 posibles opciones: SÍ, NO o NEUTRO.

El jugador de la OTAN elige "NEUTRO" (sub-punto #3.3), lo que le permite posponer la decisión.

El punto #4 es una decisión de la OTAN sobre solicitar a la 3ª Fuerza Aérea de los EE.UU. la transferencia de sus bases en el Reino Unido a Europa Central, con 3 posibles opciones: SÍ, NO o NEUTRO.

El jugador de la OTAN decide comprometer a la 3ª Fuerza Aérea de los EE.UU. en el Atlántico Norte y elige NO (sub-punto #4.2); el DRM total actualizado se cambia de -1 a 0, y todos los refuerzos de la OTAN codificados como "GA" se reprograman para llegar 2 turnos después de su actual turno de llegada.

El punto 5 es un evento sobre la batalla aérea y naval en el GIUK Gap.

El jugador del Pacto de Varsovia saca un 6, sin modificadores ya que el DRM total que se ejecuta es actualmente 0. El sub-punto correspondiente es #5.2, declarando que la flota soviética forzó el GIUK Gap con pérdidas moderadas. Los refuerzos de la OTAN codificados como "GA" son reprogramados para llegar 1 turno más tarde de su actual turno de llegada (en total, los refuerzos de la OTAN con un código "GA" ahora llegarán 3 turnos más tarde de lo que se esperaba originalmente).

21.26. Movilización de la OTAN

1. Todos los países de la OTAN comienzan a movilizarse automáticamente en el primer turno, a menos que se indique lo contrario en las reglas específicas del Escenario que se está jugando.

22. REEMPLAZOS

En un conflicto general entre el Pacto de Varsovia y la OTAN, ninguna de los dos bandos habría tenido suficiente capacidad de producción para reemplazar la equipo perdido en combate desde el principio. Por lo tanto, los reemplazos son tardíos y escasos.

22.1. Reemplazos terrestres

Los Puntos de Reemplazo Terrestres se usan para eliminar las Pérdidas de Pasos de las unidades de tierra y están sujetos a las siguientes reglas:

1. Los Puntos de Reemplazo Terrestres pueden ser acumulados de turno en turno si no se usan inmediatamente.

2. Para recibir Puntos de Reemplazo, una unidad debe estar en Suministro General y no adyacente a unidades enemigas.

3. Una unidad sólo puede usar Puntos de Reemplazo de su misma nacionalidad. Los Puntos de Reemplazo de los Aliados del Pacto de Varsovia pueden ser usados por cualquier país del Pacto de Varsovia excepto la Unión Soviética.

4. Quitar un Paso de Pérdida de una unidad de tamaño de Brigada o Regimiento cuesta 1 Punto de Reemplazo.

5. Quitar un Paso de Pérdida de una unidad de tamaño de División cuesta 3 Puntos de Reemplazo.

6. Una Base de División que es el único componente superviviente de una División puede ser reconstruida en una División con 2 Pasos Perdidos gastando 3 puntos de reemplazo.

7. Una unidad puede eliminar un máximo de un Paso de Pérdida por Turno usando Puntos de Reemplazo.

8. Una unidad no puede gastar Puntos de Movimiento en el Turno en el que recibió Puntos de Reemplazo.

9. Una unidad que recibe Puntos de Reemplazo vuelve a su Factor de Cuadro original. Si el Factor de Cuadro original era más de 5, el factor de cuadro de la unidad se ha reducido a 5.

10. Una unidad eliminada no puede volver a existir usando Puntos de Reemplazo.

22.2. Reemplazos Aéreos (Sólo WP)

La Unión Soviética consideraba que las fuerzas aéreas con base en Europa Oriental y en los distritos militares más occidentales eran suficientes para apoyar un conflicto contra la OTAN. Las pérdidas hasta un cierto nivel habrían sido reemplazadas por aviones y pilotos tomados de otras alas aéreas estacionadas en lo profundo del territorio soviético.

Los Puntos de Reemplazo pueden usarse para eliminar las Pérdidas de Pasos de los Escuadrones Aéreos usando las siguientes reglas:

1. Los Puntos de Reemplazo Aéreo no pueden ser acumulados de un turno a otro. Si no se usan inmediatamente, se pierden.

2. Para recibir Puntos de Reemplazo Aéreo, un Escuadrón Aéreo debe tener su base en un aeródromo no dañado con una línea válida de Comunicación.

3. Eliminar un paso de pérdidas de un escuadrón aéreo requiere 1 punto de reemplazo aéreo del mismo tipo de aeronave genérica.

4. Un Escuadrón previamente destruido puede volver a entrar en juego gastando 2 Puntos de Reemplazo Aéreo del mismo tipo de avión genérico. Puede ser colocado en cualquier aeródromo no dañado con una línea de comunicación válida y de la misma nacionalidad.

23. CLIMA (Opcional)

"1985: Bajo un cielo de hierro" tiene sólo dos tipos de clima: Bueno o malo.

1. Durante la Fase de Clima, el Jugador del Pacto de Varsovia determina el clima para el Turno determinando el Mes actual y lanzando un dado en la Tabla del Tiempo.

2. La mayoría de los escenarios comienzan el 24 de julio de 1985. Por lo tanto, los turnos 1 al 4 tirarán para el clima en la columna de "Julio", los turnos 5 al 19 en la columna de "Agosto" y los turnos 20 a 25 en la columna de "Septiembre".

Los eventos oficiales de "1985": Bajo un cielo de hierro" comienzan el 24 de julio de 1985, pero el orden de batalla y la situación política no cambiaron drásticamente unos meses antes o después de esta fecha. Los jugadores pueden acordar comenzar un escenario en una época diferente del año.

23.1. Los efectos del mal tiempo en las unidades terrestres

1. Cuando se mueve en modo táctico, todos los costes del terreno para entrar en un hex o cruzar un lado de hex se duplican. Las unidades que se mueven en el modo de carretera no se ven afectados por el mal tiempo.

2. El coste de entrar en una ZOC enemiga se reduce a 2 Puntos de Movimiento.

3. No se puede ejecutar ningún Lanzamiento paracaidista.

23.2. Efectos del mal tiempo en los aviones

1. Los Escuadrones Aéreos todo tiempo que ejecuten misiones de apoyo terrestre, SEAD, ataque terrestre, reconocimiento y Wild Weasel deben lanzar un dado antes de resolver la misión. Con una tirada de 1 a 10, la misión es abortada. Los escuadrones aéreos que

no despeguen no pueden tirar de nuevo para el Clima durante el Turno actual, pero puede realizar Misiones que no requieran una tirada de Clima (por ejemplo, Escolta o interceptar).

2. Los Escuadrones Aéreos Todo Tiempo que ejecutan Misiones de Superioridad Aérea, Escolta e Interceptación no se ven afectados por el Mal Tiempo.

3. Los escuadrones aéreos con capacidades limitadas de clima no pueden realizar ninguna misión durante un turno de mal tiempo.

23.3. Efectos del Mal Tiempo en los Helicópteros

1. Los escuadrones de helicópteros deben tirar un dado antes de moverse. Con una tirada de 1 a 10, la misión es abortada: el escuadrón de helicópteros no puede moverse durante la actual Fase de Movimiento.

24. GUERRA QUÍMICA (Opcional)

La Guerra Química tiene fuertes efectos durante las primeras 48 horas de utilización, pero se vuelve menos efectiva a medida que pasa el tiempo.

24.1. Iniciar la Guerra Química

1. Sólo el jugador del Pacto de Varsovia puede iniciar la Guerra Química, simplemente declarando su intención durante la fase de liberación de ADM del turno.

2. La OTAN puede comenzar a usar la Guerra Química a partir del tercer Turno de Juego después de que el Pacto de Varsovia inicie la Guerra Química.

24.2. Uso de la guerra química

1. Cuando un jugador quiere usar la Guerra Química durante un combate, debe declararlo durante el paso apropiado de la Secuencia de Resolución del Combate; el Jugador también debe declarar si está usando Químicos Persistentes o no Persistentes.

2. Si está usando Químicos Persistentes, se coloca un marcador de "Área Química" en cada hex que contenga unidades enemigas involucradas en el combate.

3. El jugador que usa Guerra Química añade el modificador de combate apropiado a su Total de Modificadores de Combate. Es posible que ambos jugadores usen Guerra Química durante un solo combate.

4. El uso de Armas Químicas contra unidades enemigas en hexes de Ciudades o Urbanos tiene un efecto adverso en los Puntos de Victoria del jugador.

24.3. Zonas Contaminadas

1. Un marcador de "Área Química" y sus seis hexes adyacentes constituyen una Zona Contaminada.

2. Cada vez que una unidad del Pacto de Varsovia se mueve dentro de una Zona Contaminada, todos los costes de movimiento del terreno se duplican. Todos los demás costes de puntos de movimiento no se ven afectados.

3. Cada vez que una unidad de la OTAN se mueve dentro de una Zona Contaminada, los costes de movimiento por terreno se triplican. Todos los demás costes de puntos de movimiento no se ven afectados.

4. Los marcadores de contaminación múltiple no tienen efectos adicionales.

5. Todos los marcadores de "Área Química" se eliminan en la siguiente etapa de eliminación de contaminación.

6. Las rutas de suministro no pueden trazarse a través de una Zona de Contaminación Química.

24.4. Misiles de liberación Química (sólo WP)

1. Los misiles de liberación química sólo pueden ser usados por el jugador del Pacto de Varsovia.

2. En cualquier momento durante la Fase de Movimiento del WP o durante la Fase de Ataque de SSM de liberación química, cada batallón de SSM puede lanzar una ojiva química a cualquier hexágono del mapa dentro de un radio de 50 hexágonos de la unidad SSM. Cada batallón SSM puede Ejecutar un solo ataque por turno (es decir, puede atacar durante el Ataque Químico Entregado por SSM O durante la Fase de Movimiento del WP, pero no ambos).

3. Un hex impactado por uno o más ataques químicos de SSM tiene un marcador de "SSM Chem" colocado en él. Un solo hex puede ser impactado por más de un ataque químico con misiles durante un turno.

4. Cada unidad de apoyo en un hex impactado por un Ataque Químico SSM durante la Fase de Movimiento del WP tiene una probabilidad de ser

desactivado hasta el final del combate terrestre declarado actualmente, la misión de ataque terrestre o la misión SEAD. Las "Unidades de apoyo" aquí incluyen unidades de artillería, guerra electrónica, SAM y ADA. En el momento en que la unidad de apoyo debe ser utilizada, el jugador de la OTAN tira un dado y busca el resultado en la tabla de abajo:

Turnos pasados desde El inicio de la guerra química	Tirada de desactivación (no se puede utilizar la unidad de apoyo)
0	1-10
1	1-5
2+	1-2

Ejemplo: El jugador del WP comienza un combate terrestre con su unidad móvil. Durante el paso correspondiente de la secuencia de Combate, ejecuta un ataque químico con misiles contra un hexágono que contiene una unidad de artillería de la OTAN que podría apoyar la defensa. El jugador de la OTAN saca un 6; la artillería se desactiva para el combate terrestre que se está resolviendo, pero vuelve a sus funcionalidades normales inmediatamente después de la conclusión del ataque. ¿Debería el jugador del WP hacer un segundo ataque que involucre a la unidad de artillería de la OTAN, podría lanzar un segundo ataque químico con SSM para intentar desactivarlo de nuevo.

5. Todas las unidades aéreas y de helicópteros que operen desde un aeródromo afectado por un ataque químico SSM tienen la probabilidad de quedar inutilizadas para el turno actual. Cada vez que un jugador de la OTAN quiera usar una unidad aérea o un helicóptero con base en un aeródromo atacado por un ataque SSM químico, tira un dado y encuentra el resultado en la tabla de abajo. La unidad aérea y el helicóptero que no despegan no pueden tirar de nuevo para el resto del actual Turno. (Excepción: punto 6 más abajo)

Los turnos pasados desde el inicio de la guerra química	Tirada para abortar
0	1-10
1	1-5
2+	1-2

Las simulaciones realizadas en Ramstein en los años 80 concluyeron que los soviéticos no tenían la capacidad de entrega necesaria para paralizar un gran aeródromo, pero habrían sido capaces de interrumpir seriamente las operaciones de las tripulaciones de tierra.

6. Las unidades aéreas o de helicópteros que operan desde un aeródromo afectado por un ataque químico SSM pueden trasladarse a otro aeródromo sin lanzar un dado. Una unidad aérea transferida a otro aeródromo no puede ser utilizada durante el resto del Turno actual. Una unidad de helicópteros no puede usarse para el resto de esa fase terrestre.

La regla de transferencia aérea / helicóptero impide al jugador del WP atacar continuamente algunos aeropuertos clave de la OTAN y hacer sus activos aéreos inútiles para todo el juego. En cualquier situación de guerra real, la OTAN habría encontrado una manera de mover los recursos aéreos a otro aeródromo, no importa cual.

25. GUERRA NUCLEAR (Opcional)

La utilización de armas nucleares habría sido sin duda uno de los mayores "qué pasaría si..." en un conflicto entre el Pacto de Varsovia y la OTAN.

A los jugadores que sientan la necesidad de iniciar una guerra nuclear se les recomienda encarecidamente que utilicen las reglas de la guerra nuclear en conjunción con la regla opcional de escalada de armas de destrucción masiva.

25.1. Iniciar la guerra nuclear

1. Las Armas Nucleares pueden usarse por un Jugador declarando su intención durante la Fase de Liberación de WMD de un Turno.

2. Durante la Fase de Ataque Nuclear del Turno en el que se inicia la Guerra Nuclear, el Jugador iniciador lanza y resuelve todos sus Ataques Nucleares primero, seguido por el jugador contrario.

3. Durante la Fase de Ataque Nuclear de cualquier Turno posterior, los Jugadores se alternan en el lanzamiento de sus Puntos Nucleares para el turno actual en un hexágono dentro del alcance apropiado del sistema de entrega. El jugador que inicia la guerra nuclear va primero.

25.2. Entrega de armas nucleares

1. Las armas nucleares pueden entregarse por tres medios:

a. Una Misión Aérea de Ataque Terrestre ejecutada por un Escuadrón Aéreo con un valor de Ataque Terrestre de 3 o más. Se utilizan Todas las reglas estándar para resolver la ejecución de la misión.

b. Una Unidad de Artillería en Suministro General a menos de 2 hexes del hex objetivo.

c. Una unidad SSM en Suministro General dentro de un radio de 50 hex del hex objetivo.

2. En cada Escenario, un jugador tiene un número total de Puntos Nucleares que pueden ser entregados por el sistema de entrega apropiado (Aéreo, Artillería o SSM). Una vez que la asignación de Puntos Nucleares para un determinado sistema de entrega llega a cero, el jugador afectado no puede usarlo más.

3. Sujeto a las restricciones anteriores, no hay límite en el número de puntos nucleares que una unidad aérea puede entregar cuando se ejecuta una Misión de ataque terrestre.

4. Sujeto a las restricciones anteriores, no hay límite al número de Puntos Nucleares que una unidad de Artillería puede entregar al ejecutar un ataque nuclear.

5. Una unidad SSM puede entregar un máximo de 2 puntos nucleares por turno. Podría ejecutar dos ataques nucleares entregando un solo Punto nuclear, o un ataque nuclear que entrega 2 puntos nucleares.

6. Una Unidad de Artillería puede ejecutar cualquier número de Ataques Nucleares durante un Turno, además del uso normal de su Fuerza de bombardeo. Las unidades de artillería con pérdida de pasos pueden realizar ataques nucleares.

25.3. Resolución de ataques nucleares

1. El jugador que ejecuta el ataque nuclear elige un hexágono dentro del alcance de un sistema de lanzamiento apropiado. Los Ataques Nucleares aéreos entregados requerirán la ejecución de una Misión de Ataque Terrestre, utilizando el procedimiento estándar (ver 27.9).

2. El Jugador totaliza el número de Puntos Nucleares entregados con éxito al hexágono objetivo y tira un dado en la tabla de Ataque Nuclear. El resultado es el número total de pasos de pérdida infligidos en el hexágono objetivo.

3. El jugador ejecutor distribuye las pérdidas resultantes entre las Unidades enemigas terrestres y las instalaciones en el hex, como él crea conveniente, sin limitaciones.

4. Una instalación se daña al asignarle pérdidas de 2 pasos.

5. Una unidad de combate en modo erizo golpeada por un ataque nuclear absorbe el primer paso de pérdida asignado sin consecuencias; en otras

palabras, se debe asignar un mínimo de 2 pasos de pérdidas para infligir un paso de pérdida a una unidad en modo Erizo.

6. Una unidad de combate en modo carretera golpeada por un ataque nuclear sufre un paso de pérdida adicional. En otras palabras, si el jugador asigna un Paso de Pérdida a una unidad enemiga en el Modo Carretera, la unidad sufrirá dos Pasos de Pérdida.

7. Una División eliminada por un Ataque Nuclear es reemplazada por una Base de División apropiada. La Base de la División recién colocada no está sujeta al Ataque Nuclear que se acaba de resolver.

8. Si un Ataque Nuclear obtiene al menos un resultado de pérdida de pasos, el Jugador Ejecutor tira un dado en la tabla de Contaminación Nuclear. El nivel de contaminación nuclear del hexágono se ajusta en consecuencia utilizando marcadores "nucleares". La contaminación nuclear tiene un nivel máximo de 3.

Ejemplo: El jugador del WP ataca un hexágono, ya con Contaminación Nuclear 1, con 5 Puntos Nucleares. El Ataque Nuclear inflige 3 pasos de pérdidas. El jugador del WP decide infligir todas las pérdidas a una sola brigada de la OTAN en el hexágono; ya que la brigada está en modo erizo, sufre pérdidas de dos pasos. Después de implementar los resultados del Ataque Nuclear, el Jugador WP saca un 9 en la Tabla de Contaminación Nuclear, obteniendo un Resultado de "2". La contaminación nuclear del hexágono objetivo se eleva a "3".

25.4. Efectos de la contaminación nuclear

1. El coste de Puntos de Movimiento para salir de un hexágono con Contaminación Nuclear se incrementa por el Nivel de Contaminación Nuclear. El coste extra también debe ser pagado para trazar rutas de suministro.

2. Cualquier unidad terrestre que ocupe un hex con Contaminación Nuclear al final de la Fase de Eliminación de Contaminación Nuclear debe Lanzar un dado en la Tabla de Ataques Nucleares, usando el Nivel de Contaminación Nuclear como el número de Puntos Nucleares que atacan. Los resultados se implementan inmediatamente.

3. Un Escuadrón Aéreo o de Helicópteros no puede ejecutar ninguna Misión mientras esté basado en un hex con Contaminación Nuclear, con la excepción de

las Misiones de Traslado. Para los escuadrones aéreos, el aeródromo también debe estar intacto.

4. Las instalaciones dañadas en un hexágono Nuclear Contaminado pueden ser reparadas gastando el doble del número normal de Puntos de Reparación requeridos.

5. Durante la Fase de Eliminación de Contaminación, se tira un dado por cada hexágono Nuclear Contaminado para determinar si el nivel de contaminación se reduce:

- El Nivel de Contaminación 3 se reduce a 2 con una tirada de 1 a 12.
- Un Nivel de Contaminación 2 se reduce a 1 en una tirada de 1 a 8
- Un Nivel de Contaminación 1 se reduce a 0 en una tirada de 1 a 5

26. ESCALADA DE ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA (Opcional)

Después de 1945, ninguna potencia nuclear utilizó nunca armas nucleares, ni siquiera en conflictos problemáticos contra enemigos sin represalias directas. (Corea, Vietnam y Afganistán son algunos ejemplos). Las armas químicas se han utilizado varias veces (Vietnam, Afganistán, varios conflictos en Oriente Medio), pero siempre con un enfoque clandestino seguido de la negación de responsabilidad y acusaciones recíprocas. Obviamente, la utilización de estas armas pone sobre la mesa consideraciones y consecuencias que van más allá de un mero punto de vista militar, sobre todo cuando el enemigo tiene varios cientos de armas similares listas para ser utilizadas.

La regla de la escalada de armas de destrucción masiva simula la incertidumbre sobre las consecuencias del empleo de armas de destrucción masiva en un Conflicto Central europeo. El objetivo es desalentar una utilización poco entusiasta y obligar a los Jugadores a pensar de nuevo. Al usar esta regla, un Jugador que emplea armas químicas o nucleares, de alguna manera pierde su control sobre la futura dirección de los eventos. Una vez que se ha cruzado la línea roja, la escalada podría salirse de control, llevando eventualmente a una estrategia de intercambio nuclear entre los dos bloques.

Al usar las reglas de escalada de armas de destrucción masiva, los jugadores no pueden decidir libremente el uso de armas químicas o nucleares. Cada jugador debe obtener primero la liberación de estas armas de los líderes políticos.

Hay dos tipos diferentes de armas de destrucción masiva: Armas Químicas y Armas Nucleares.

1. Al comienzo del juego, ningún jugador puede usar ningún tipo de armas de destrucción masiva.

2. Antes de poder usar un Tipo de WMD por primera vez, un Jugador debe tirar en la Tabla de Liberación de WMD apropiada durante la fase de liberación de armas de destrucción masiva. El jugador declara el tipo de ADM que solicita liberar y tira un dado en la tabla apropiada de liberación de ADM. Nota: Incluso cuando se utilizan las reglas de escalada de ADM, el jugador de la OTAN no puede ser el primero en liberar Armas químicas.

3. Un jugador puede solicitar la liberación de un tipo de armas de destrucción masiva una vez por turno. Una vez que se ha liberado un tipo de WMD para un jugador, no puede solicitar voluntariamente su liberación para el resto del juego.

4. En el turno siguiente a la primera liberación de un tipo de ADM por parte de un jugador, el jugador contrario debe tirar en la tabla de ADM apropiada para su bando. Si ambas, armas químicas y nucleares fueron liberadas durante el mismo turno, lance por separado para ambas.

5. La utilización real de un arma de destrucción masiva liberada por un jugador no cambia de ninguna manera la secuencia anterior. En otras palabras no importa si el jugador que obtuvo la liberación de una ADM la usó en el juego. El jugador contrario tiene que lanzar en la tabla de lanzamiento de armas de destrucción masiva en cualquier caso.

6. La Tabla de Liberación de ADM puede dar lugar a un intercambio nuclear estratégico entre la OTAN y el Pacto de Varsovia. En ese caso, el primer jugador que solicitó la liberación de cualquier arma de destrucción masiva pierde el juego con una derrota política decisiva. Por supuesto, difícilmente hay un ganador.

Ejemplo: Durante la fase de liberación de armas de destrucción masiva del turno 3, el jugador del Pacto de Varsovia decide solicitar la liberación de las armas químicas. El Jugador del Pacto de Varsovia consulta la Tabla de Liberación de ADM en la sección "WP solicita la Liberación de Armas Químicas" y lanza un 6. Las armas químicas se liberan para el Pacto de Varsovia.

Como el WP liberó las Armas Químicas en el turno 3, el jugador de la OTAN debe consultar la Tabla de Liberación de Armas de Destrucción Masiva durante la Fase de liberación de AMD del turno 4. El jugador de la OTAN saca un 10 en la sección "WP libera

armas químicas ". Las armas químicas y Las armas nucleares son liberadas para la OTAN.

Como la OTAN liberó las Armas Nucleares durante el turno 4, el Jugador WP debe consultar la Tabla de Liberación de Armas de Destrucción Masiva durante la Fase de liberación de AMD del turno 5. El jugador WP saca un 17 en la sección "OTAN libera Armas Nucleares". Un intercambio nuclear estratégico se inicia y, como el Pacto de Varsovia fue el primero en lanzar un arma de destrucción masiva, el juego termina con una derrota política decisiva del Pacto de Varsovia.

27. GUERRA AÉREA

Las actividades aéreas tienen lugar durante varias fases de un turno y se utilizan las siguientes reglas generales:

1. Durante la Fase de Superioridad Aérea, ambos Jugadores deciden dónde quieren obtener el control del espacio aéreo y luego intentan lograrlo.

2. Durante las Fases de Movimiento Terrestre amigas y enemigas, ambos Jugadores pueden ejecutar Misiones Aéreas para ayudar a las unidades amigas en el combate, destruir o dañar los activos del enemigo, o dificultar los movimientos del enemigo.

3. Durante las Fases de Movimiento Terrestre amigas y enemigas, ambos Jugadores pueden intentar interceptar las Misiones Aéreas enemigas.

4. Los Escuadrones Aéreos que no estén en un Área de Superioridad Aérea sólo pueden realizar una única Misión por Turno. Después de realizar una Misión, son devueltos a la sección de Usados de su actual Aeródromo y no pueden ser usados para el resto del Turno actual.

5. Los Escuadrones Aéreos en un Área de Superioridad Aérea pueden realizar cualquier número de misiones interceptor y Escolta durante un Turno. Regresan a la sección usada de un aeródromo válido durante la fase final del turno.

6. Un aeródromo válido se define como un aeródromo de la misma nacionalidad del Escuadrón Aéreo.

27.1. Tipos de Aviones

En general, un escuadrón aéreo con valor de combate aéreo puede ejecutar cualquier misión, mientras que escuadrón aéreo sin valor de combate aéreo sólo puede ejecutar misiones específicas.

Valores	Descripción	Misiones permitidas
R-n-n	Reconocimiento	Recon, Apoyo Terrestre, Ferry, Ataque Terrestre, SEAD, Interdicción de Suministro,
B-n-n	Bombardero	Apoyo a tierra, ataque terrestre, SEAD, Interdicción de suministros, Ferry
T-n-n	Transporte	Transporte, lanzamiento aéreo, Ferry
ECM	Contra medidas electrónicas	Cualquiera excepto Superioridad Aérea
AEW	Alerta temprana	Superioridad Aérea

27.2. La Rejilla aérea

Se superpone una cuadrícula blanca en el mapa, subdividiéndolo en Mega-hex de 61 hex estándar cada uno. Cada Mega-hex también contiene un modificador interceptor (los números blancos separados por una barra).

Los mega-hexes tienen los siguientes usos:

1. Durante la Fase de Superioridad Aérea, los jugadores pueden intentar obtener Superioridad Aérea sobre uno o más Mega-hex.

2. Durante una Misión Aérea, los intentos de Interceptación tienen su tirada modificada por los números impresos dentro del Mega-hex que contiene el hexágono del objetivo de la misión interceptada. El número de la izquierda es usado por los intentos de interceptación de la OTAN, el de la derecha por Los del Pacto de Varsovia.

3. Las misiones de Comadreja Salvaje, cuando tienen éxito, afectan a todo un Mega-hex.

4. Las Misiones Comadreja Salvaje no pueden ser ejecutadas sobre un Mega-hex donde el enemigo tiene Superioridad Aérea.

5. Cuando se usa el radio de combate, los aviones se mueven y determinan su rango de misión usando Mega-hexes.

27.3. Radio de Combate (Opcional)

Al usar esta regla, un escuadrón aéreo puede ejecutar misiones sólo dentro de un cierto rango desde su base actual.

1. Cada Misión tiene un Radio de Combate en Mega-hex, dependiendo del tipo de misión y la nacionalidad de la aeronave que ejecuta

Misión	OTAN	Pacto de Varsovia
Superioridad Aérea	4	4
Intercepción/ escolta	7	6
Bombardeo. Apoyo, Comadreja salvaje	7	6
Transporte, Ferry, lanzamiento	Ilimitado	Ilimitado

Recon	Ilimitado	Ilimitado
-------	-----------	-----------

2. Cada escuadrón aéreo que ejecute una misión debe determinar su trayectoria de vuelo individual al mega-hex de la misión. La Ruta de Vuelo se mide en Mega-hexes, desde el Mega-hex que contiene el aeródromo de despegue hasta el Mega-hex donde se llevará a cabo la misión. La longitud del camino determinará los valores que el Escuadrón utiliza al ejecutar la misión.

3. Un Escuadrón Aéreo que despegue de una Base fuera del mapa debe trazar un Camino de Vuelo desde el borde este del mapa (para el Pacto de Varsovia) o Borde oeste del mapa (para la OTAN). Además, la longitud final de la Ruta de Vuelo se incrementa en uno.

4. Si la longitud de la Ruta de Vuelo es igual o menor que el Radio de Combate, el Escuadrón utilizará sus valores impresos estándar durante la misión.

5. Si la longitud de la Ruta de Vuelo es mayor y hasta el doble del Radio de Combate, el Escuadrón puede usar el Radio de Combate Extendido. El valor de Ataque y Bombardeo del Escuadrón se reducirá en dos durante la duración de la misión, hasta un mínimo de uno.

6. Si la longitud de la Ruta de Vuelo es más del doble del Radio de Combate, el Escuadrón no puede ejecutar la misión.

7. Los siguientes tipos de aviones tienen capacidad de largo alcance y el doble del Radio de Combate para todos los tipos de misiones. Por ejemplo, una misión con un radio de combate de 4 y un radio de combate extendido de 8 tendrá un radio de combate de 8 y un Radio de combate extendido de 16.

OTAN	F-111 (todas las versiones), Tornado (todas las versiones), A-6 (todas las versiones), E-3 (todas las versiones)
Pacto de Varsovia	Mig31 (todas las versiones), Su24 (todas las versiones), A50 (todas las versiones), Yak28PP

8. Después de completar la misión, un escuadrón aéreo debe regresar a un aeródromo que esté dentro del radio de combate usado para la Misión (normal o extendida).

Despegar de un aeródromo y aterrizar en otro diferente no es una práctica estándar y está cubierto por las Misiones de Traslado. El radio de combate permite un cierto grado de libertad, pero en la mayoría de los casos, los aviones se

encontrarán usando el mismo aeródromo tanto para el despegue como para el aterrizaje.

27.4. Grupos Aéreos

La mayoría de las misiones de ataque requieren organizar los escuadrones aéreos involucrados en grupos aéreos antes de recibir el fuego antiaéreo enemigo. Los Grupos Aéreos se forman y emplean utilizando las siguientes reglas:

1. Cada Grupo Aéreo está compuesto por 1 a 3 Escuadrones Aéreos, a elección del jugador propietario.
2. Un Grupo Aéreo puede estar formado por Escuadrones Aéreos de diferente nacionalidad y tipo de avión.
3. Un Grupo Aéreo se defiende del fuego antiaéreo usando el valor de evasión promedio de los Escuadrones Aéreos que lo forman; las fracciones se redondean hacia abajo.
4. Al final de la misión, los escuadrones aéreos que forman un grupo aéreo pueden regresar a diferentes aeródromos.

27.5. Modificadores de Combate Aéreo

Tanto la Superioridad Aérea como las tiradas de Combate Aéreo de Interceptación pueden ser modificadas por varios factores. Todos los modificadores aplicables son acumulativos.

1. Clasificación de los pilotos

El índice de pilotaje del escuadrón aéreo defensor se resta del índice de pilotaje del escuadrón aéreo atacante. El resultado neto es el modificador a la tirada del dado.

2. AWACS

Si el Escuadrón Aéreo atacante tiene un escuadrón AWACS amigo en el Área de Superioridad Aérea que se está resolviendo o en el Mega-hex cubriendo el hex del objetivo de la Misión, la tirada se modifica en +2 (para AWACS OTAN) o +1 (para AWACS WP). Si un Escuadrón Aéreo defensor tiene un escuadrón AWACS amigo en el Área de Superioridad Aérea que se está resolviendo o en el Mega-hex cubriendo el hexágono objetivo de la Misión, la tirada se modifica en -2 (para los AWACS de la OTAN) o -1 (para los AWACS del WP).

3. Superioridad numérica

La superioridad numérica se evalúa considerando el número total de pasos de los escuadrones aéreos

involucrados en la superioridad aérea o el combate de interceptación se está resolviendo, para cada bando.

Si el jugador atacante tiene el doble o más pasos totales que el jugador defensor, la tirada se modifica en +2.

Si el jugador defensor tiene el doble o más pasos totales que el jugador atacante, la tirada se modifica en -2.

4. Escuadrones ECM

Si el Escuadrón Aéreo atacante está apoyado por un Escuadrón ECM, la tirada se modifica en +2 (para los escuadrones ECM OTAN) o +1 (para los escuadrones WP ECM).

Si el Escuadrón Aéreo defensor está apoyado por un Escuadrón ECM, la tirada se modifica en -2 (para los escuadrones ECM OTAN) o -1 (para los escuadrones ECM del WP).

5. Ventaja de Superioridad Aérea (sólo en Combate de Interceptación)

Si el Escuadrón Aéreo atacante fue tomado de un Área de Superioridad Aérea, la tirada se modifica en +1.

Si el Escuadrón Aéreo defensor fue tomado de un Área de Superioridad Aérea, la tirada se modifica en -1.

27.6. Fase de Superioridad Aérea

Durante la Fase de Superioridad Aérea, cada jugador trata de establecer la Superioridad Aérea para el actual turno sobre Mega-hex específicos.

La Superioridad Aérea sobre un área da las siguientes ventajas:

- Interceptar las misiones aéreas enemigas en el área en condiciones favorables.
- Proteger las misiones aéreas amigas en el área.
- Atacar los helicópteros enemigos que se mueven por el área.
- Para el Pacto de Varsovia, negar las misiones de Comadreja Salvaje.
- Si se obtiene sobre instalaciones específicas, retrasar los refuerzos enemigos.
- Bloquear la ejecución de los asaltos anfibios enemigos.
- Negar el suministro general a las unidades aéreas o aerotransportadas enemigas.
- Bloquear las rutas de suministro usando un puerto como fuente de suministro.

Secuencia de Fase de Superioridad Aérea

1. Colocación de la superioridad aérea

Los jugadores se alternan colocando sus fichas de "Superioridad Aérea" sobre los Mega-hex.

2. Asignación de Superioridad Aérea

Los jugadores asignan Escuadrones Aéreos a las Áreas de Superioridad Aérea que quieren controlar / disputar al enemigo.

3. Combate de Superioridad Aérea

Los jugadores resuelven el Combate de Superioridad Aérea por separado para cada Área de Superioridad Aérea, determinando quién (si es el caso) gana efectivamente la Superioridad aérea sobre el Mega-hex.

Colocación de superioridad aérea

1. Cada jugador tiene un número variable de marcadores de Superioridad Aérea, dependiendo del Escenario que se esté jugando.

2. Comenzando con el Pacto de Varsovia, los jugadores se alternan colocando sus marcadores de Superioridad Aérea dentro de cualquier Mega-hex que no contenga ya un marcador de Superioridad Aérea.

3. Un jugador no puede "pasar" durante la colocación de la Superioridad Aérea. Si un jugador elige no colocar un marcador de Superioridad Aérea durante su turno, todos sus marcadores de Superioridad Aérea restantes no pueden ser colocados durante el turno actual.

Asignación de Superioridad Aérea

1. Cada jugador asigna en secreto hasta 15 escuadrones aéreos a cada Área de Superioridad Aérea. Un jugador puede asignar Escuadrones Aéreos a cualquier Área de Superioridad Aérea en el mapa. Qué jugador puso originalmente el marcador de Superioridad Aérea es irrelevante.

2. Cada jugador asigna en secreto los escuadrones AWACS disponibles a cualquier Área de Superioridad Aérea a la que haya asignado escuadrones. En otras palabras, un Escuadrón AWACS puede ser asignado a un Área de Superioridad Aérea sólo si el jugador también ha asignado Escuadrones Aéreos a esa área.

3. La asignación de Escuadrones Aéreos a un Área de Superioridad Aérea no es obligatoria. Un jugador puede decidir no asignar ningún Escuadrón Aéreo a un Área de Superioridad Aérea en particular, concediéndola al enemigo si este asigna al menos un Escuadrón Aéreo a la misma.

4. Cuando ambos Jugadores han asignado Escuadrones Aéreos a cada Área de Superioridad Aérea deseada, las asignaciones son reveladas y no pueden cambiarse de ninguna manera.

5. Las áreas de superioridad aérea que no contienen escuadrones aéreos son eliminadas del mapa.

27.7. Secuencia de Combate de Superioridad Aérea

Los jugadores resuelven el combate para cada Área de Superioridad Aérea por separado. El combate de Superioridad Aérea en el Mega-hex actual debe ser completado antes de empezar el siguiente.

1. Fase de fuego antiaéreo

Cualquier SAM fijo, ADA móvil o Flak integrado con clasificación A+, A o B ubicado dentro del Área de Superioridad Aérea que esté siendo resuelto puede disparar una vez a un escuadrón aéreo enemigo de su elección. Cada Escuadrón Aéreo enemigo sólo puede ser atacado una vez, a menos que ya se haya disparado a todos los escuadrones enemigos. Los resultados se implementan inmediatamente. Nota: Con el fin de ser elegible para el fuego, la unidad antiaérea debe estar físicamente dentro del Área de Superioridad Aérea, no simplemente al alcance.

2. Fase de Asignación

Cada jugador organiza en secreto sus escuadrones aéreos disponibles en las cajas numeradas de la Tabla de Combate de Superioridad Aérea, comenzando con la caja número 1 y avanzando hacia arriba. Cuando ambos jugadores están listos, se revela la disposición de los Escuadrones Aéreos.

3. Determinación de la superioridad numérica

Cada jugador cuenta el número total de pasos de escuadrones aéreos no dañados que participan en el combate actual. Si un jugador tiene el doble o más pasos que el otro, obtiene la Superioridad Numérica durante toda la duración de la actual ronda de combate.

4. Fase de combate

Comenzando con la caja número 1, cada escuadrón aéreo resuelve el combate aéreo contra el escuadrón aéreo enemigo con un número de caja correspondiente. El combate en una caja debe ser completado antes de comenzar el siguiente.

a. Cada jugador resta el valor de evasión del escuadrón aéreo enemigo del valor de ataque del escuadrón aéreo amigo para determinar la columna que usará en la Tabla de Combate Aéreo.

b. Cada jugador tira un dado en la Tabla de Combate Aéreo, aplica los modificadores apropiados a la tirada y encuentra el resultado infligido en el escuadrón aéreo enemigo. El

combate y la asignación de pérdidas se consideran simultáneos.

c. Si un Escuadrón Aéreo sufrió un resultado de Abortar, el Jugador propietario lo devuelve a la sección "Usado" de cualquier Aeródromo válido.

d. Si a un Escuadrón Aéreo no le quedan pasos sin dañar, el Jugador propietario lo devuelve a la sección "Usado" de cualquier Aeródromo válido.

e. El combate para la casilla actual ha terminado; resolver el combate para la siguiente casilla a partir de la fase 4.

5. Fase final

Después de que todos los Escuadrones Aéreos con números de caja iguales hayan luchado entre ellos, los jugadores evalúan la situación:

a. Si ambos jugadores todavía tienen escuadrones aéreos en el área actual de superioridad aérea, resuelvan otra ronda de combate de superioridad aérea a partir de la fase 2 (Fase de Asignación).

b. Si sólo a un jugador le quedan Escuadrones Aéreos, el Combate de Superioridad Aérea en el área actual es ganado por ese jugador; sus escuadrones aéreos supervivientes se mantienen en el Área de Superioridad Aérea para su uso posterior.

c. Los escuadrones AWACS propiedad del Jugador que obtiene la Superioridad Aérea se mantienen en el Área de Superioridad Aérea. Los escuadrones AWACS propiedad del jugador contrario se mueven fuera del mapa y no pueden ser utilizados por el resto del corriente turno.

27.8. Misión de apoyo Terrestre

Antes de resolver un combate terrestre, ambos jugadores pueden asignar Escuadrones Aéreos a una Misión de Apoyo Terrestre, con el fin de apoyar el ataque o defensa del hexágono.

27.8.1 Reglas Generales de la Misión de Apoyo Terrestre

1. El Atacante declara y resuelve cualquier Misión de Apoyo Terrestre primero, seguido por el Defensor.

2. Cada jugador sólo puede ejecutar una misión de apoyo terrestre para cada combate terrestre; en otras palabras, si la misión no aporta un apoyo aéreo efectivo al combate, no hay una segunda oportunidad. Las misiones de apoyo terrestre de los helicópteros no cuentan para este límite.

27.8.2 Secuencia de la Misión de Apoyo Terrestre

1. El jugador que lleva a cabo la misión de apoyo terrestre asigna los escuadrones aéreos de la siguiente manera:

a. Hasta un máximo de 10 escuadrones aéreos de ataque

b. Hasta un máximo de 10 escuadrones aéreos de escolta

2. El número de Escuadrones Aéreos de Ataque y Escolta se anuncia al jugador contrario. No hay información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.

3. El jugador contrario asigna hasta un máximo de 10 escuadrones aéreos para interceptar.

4. El intento interceptor se resuelve usando la Secuencia de Combate interceptor.

5. El Jugador que ejecuta la misión organiza sus Escuadrones de Ataque supervivientes en Grupos Aéreos.

6. La Flak disponible del Jugador oponente dispara a cada Grupo Aéreo de Ataque.

7. El valor de ataque de los escuadrones aéreos supervivientes se añade al combate que se está resolviendo.

27.9. Misión de Ataque Terrestre

En una Misión de Ataque Terrestre, el jugador apunta a un hexágono para:

- Dañar o destruir las unidades enemigas en el hex.

- Dañar las instalaciones en el hex.

- Interceptar un hex para ralentizar el movimiento enemigo.

27.9.1 Reglas generales de las misiones de ataque terrestre

1. Durante la Fase de Movimiento Terrestre, después de que el Jugador Activo haya completado el movimiento de una Unidad de Combate, ambos Jugadores pueden ejecutar cualquier número de misiones de ataque terrestre.

2. El Jugador Activo ejecuta primero todas sus Misiones de Ataque Terrestre, seguido por el Jugador No-Activo.

3. Cada Misión de Ataque Terrestre se resuelve usando la Secuencia de Misión de Ataque Terrestre, antes de ejecutar la siguiente.

La limitación de "Unidad de Combate" evita las tácticas de juego hechas posibles por el mecanismo de Movimiento Terrestre. Por ejemplo, El jugador del WP tiene un poderoso apilamiento de unidades Flak ADA escoltando a una cabeza de Suministros Frontal. Las unidades Flak ADA son unidades de apoyo y no pueden moverse juntas, así que la OTAN podría esperar hasta que el jugador del WP aleje todas las unidades ADA una por una, y declarar una Misión de ataque terrestre en la ahora indefensa FSH antes de que el jugador del WP tenga la oportunidad de moverla.

27.9.2 Secuencia de Misión de Ataque al Terreno

- El jugador asigna los escuadrones aéreos de la siguiente manera:
 - Hasta un máximo de 6 escuadrones aéreos de ataque
 - Hasta un máximo de 6 escuadrones aéreos de escolta
- Mega-hex objetivo, el número de escuadrones de ataque y el número de escuadrones de escolta se anuncian al jugador contrario. No se debe dar información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.
- El jugador contrario asigna hasta un máximo de 6 escuadrones aéreos para interceptar.
- El intento interceptor se resuelve usando la Secuencia de Combate interceptor.
- El Jugador que ejecuta la misión organiza sus Escuadrones de Ataque supervivientes en Grupos Aéreos.
- La Flak disponible del jugador oponente dispara a cada Grupo Aéreo de Ataque.
- Cada Escuadrón Aéreo de Ataque superviviente ataca el hexágono objetivo individualmente, usando la Tabla de Ataque Terrestre.

27.9.3 Modificadores de la Tirada de Ataque Terrestre

- Si alguna Unidad de Combate enemiga en el hex objetivo está en Modo Carretera, la tirada en la Tabla de ataque Terrestre se modifica en +4
- Si todas las unidades de combate enemigas en el hex objetivo están en modo erizo, la tirada en la tabla de ataque terrestre se modifica en -3.

27.9.4 Resultados del ataque terrestre

5o10	Hex Interdictado Coloca un marcador de Interdicción adicional de "+5 MP" o "+10 MP" en el hex objetivo, hasta un máximo de +20MP. Este es el costo adicional de Puntos de Movimiento requerido para dejar el hex.
+	El jugador ejecutor puede elegir uno de los siguientes efectos: - Una instalación (Puerto, Puente, Aeródromo) en el hexágono objetivo está dañada - Un silo SAM en el hexágono objetivo es destruido - Un Cabezal de Suministro Frontal en el hexágono objetivo es desplazado
1	Se requieren 10 Puntos de Movimiento extra para dejar el hexágono objetivo. Además, una Unidad de Combate en el hex recibe un Paso de Pérdida; si no hay Unidad de Combate, cualquier unidad de apoyo en el hexágono objetivo tiene un Paso de Pérdida. El jugador ejecutor elige la unidad exacta que recibe el paso de Pérdida. Alternativamente, el jugador ejecutor puede elegir dañar las instalaciones en el hexágono objetivo (ver + resultado arriba).

- Los marcadores de interceptación se eliminan al final de la siguiente fase de acción; en otras palabras, permanecen en su lugar durante dos Fases de acción (la actual y la siguiente).

Ejemplo: El jugador WP ejecuta una Misión de Ataque Terrestre durante la Fase de Acción de la OTAN del turno 3, resultando en un marcador de interceptación +10 MP en el hexágono. El marcador interceptor permanece en su lugar hasta el final de la fase de acción de WP del turno 4.

27.10. Misión SEAD

En una misión SEAD (Supresión de las Defensas Anti-Aéreas Enemigas), el jugador apunta a un solo hexágono para destruir o suprimir las unidades Flak en el.

27.10.1 Reglas generales de la Misión SEAD

- Durante la Fase de Movimiento Terrestre, después de que el Jugador Activo haya completado el movimiento de una Unidad de Combate o haya declarado un Asalto terrestre, ambos jugadores pueden ejecutar cualquier número de misiones SEAD.

- El Jugador Activo ejecuta todas sus Misiones SEAD primero, seguido por el Jugador No-Activo.

- Cada Misión SEAD se resuelve usando la Secuencia de Misiones SEAD, antes de ejecutar la siguiente.

27.10.2 Secuencia de Misión SEAD

- El jugador asigna los escuadrones aéreos de la siguiente manera:

- a. Hasta un máximo de 6 escuadrones aéreos de ataque
 - b. Hasta un máximo de 6 escuadrones aéreos de escolta
2. Mega-hex objetivo, el número de escuadrones de ataque y el número de escuadrones de escolta se anuncian al jugador contrario. No se debe dar información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.
 3. El jugador contrario asigna hasta un máximo de 6 escuadrones aéreos para interceptar.
 4. El intento interceptor se resuelve usando la Secuencia de Combate interceptor.
 5. El Jugador que ejecuta la misión organiza sus Escuadrones de Ataque supervivientes en Grupos Aéreos.
 6. La Flak disponible del jugador oponente dispara a cada Grupo Aéreo de Ataque.
 7. Cada Grupo Aéreo de Ataque sobreviviente ataca a una sola unidad de artillería antiaérea enemiga en el hex objetivo usando su valor total de Ataque en la Tabla de misiones SEAD. Una unidad antiaérea enemiga puede ser atacada más de una vez.

27.10.3 Modificadores a la tirada del dado SEAD

1. Si un escuadrón ECM se incluye en una misión aérea SEAD, la tirada en la Tabla de Misiones SEAD se modifica en +2 para el WP, o +3 para las misiones de la OTAN.

27.10.4 Resultados SEAD

S	La unidad antiaérea está suprimida. Ponga un marcador de "Flak Suppress" debajo de la unidad; un Flak Suprimido no puede disparar en el resto de la actual fase de acción.
SD	La Unidad antiaérea es suprimida o destruida. Si el objetivo es una unidad antiaérea ADA o SAM, es destruida. si el objetivo es un Flak integrado es Suprimido (ver arriba).

27.11. Misión Comadreja Salvaje (Opcional)

Los escuadrones Comadreja Salvaje, introducidos por primera vez en Vietnam y todavía en uso, están específicamente entrenados y equipados para actuar de manera opuesta a la de un avión de ataque estándar. Un avión Wild Weasel quiere ser iluminado por las defensas aéreas enemigas, para localizarlas y destruirlas con misiles buscadores de Radar.

En una misión de Comadreja Salvaje, el jugador apunta a un Mega hex para disminuir la efectividad de la artillería enemiga en su interior.

27.11.1 Reglas generales de Misiones Comadreja Salvaje

1. Sólo los escuadrones aéreos marcados con una W junto a su designación pueden ejecutar misiones Comadreja Salvaje. El Grupo Aéreo que ejecuta el Ataque de la misión puede contener escuadrones aéreos que no sean Wild Weasel (es decir, carne de cañón para el fuego enemigo), pero sólo los escuadrones wild Weasel pueden completar la misión con éxito.
2. Durante la Fase de Movimiento Terrestre, después de que el Jugador Activo haya completado el movimiento de una Unidad de Combate, ambos Jugadores pueden ejecutar cualquier número de misiones de Comadreja Salvaje.
3. Cada misión Wild Weasel se resuelve usando la secuencia de misiones Wild Weasel, antes de ejecutar la siguiente.
4. Las misiones Wild Weasel sólo pueden ser ejecutadas en Mega hexes con marcadores de Superioridad Aérea amistosa o sin ellos.

27.11.2 Secuencia de Misión Comadreja Salvaje

1. El jugador asigna los escuadrones aéreos de la siguiente manera:
 - a. Hasta un máximo de 6 escuadrones aéreos de ataque
 - b. Hasta un máximo de 6 escuadrones de escolta
2. El Mega-hex objetivo, el número de escuadrones de ataque y el número de escuadrones de escolta se anuncian al jugador contrario. No se debe dar información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.
3. El jugador contrario asigna hasta un máximo de 6 escuadrones aéreos para interceptar.
4. El intento interceptor se resuelve usando la Secuencia de Combate interceptor.
5. El Jugador que ejecuta la misión organiza sus Escuadrones de Ataque supervivientes en Grupos Aéreos.
6. El fuego antiaéreo del Jugador contrario dispara a cada Grupo Aéreo. Para poder disparar, una Unidad

flak debe estar físicamente dentro del Mega hex objetivo. Además, la Unidad Flak debe ser un SAM fijo, un ADA móvil, o Flak integrado con un índice A+, A o B.

7. Si al menos un escuadrón de Comadreja Salvaje sobrevive con pasos sin daños, el jugador ejecutor coloca un marcador de "Comadreja Salvaje" sobre el Mega hex objetivo.

27.11.3 Efectos de las misiones Comadreja Salvaje

1. Todos los hexes en el Mega hex objetivo se convierten en un Área de Wild Weasel para el resto del Turno.

2. Los Flak del Pacto de Varsovia ubicados dentro de un Área de Comadreja Salvaje tienen su alcance máximo reducido a 1.

3. Los disparos Flak del Pacto de Varsovia a escuadrones aéreos de la OTAN dentro de un Área de Comadreja Salvaje añaden 2 a su tirada en la tabla de Combate Antiaéreo.

4. El Marcador de Comadreja Salvaje se retira durante la Fase Final del Turno.

27.12. Misión de Cambio de base

En una misión de cambio de base, el jugador mueve un escuadrón aéreo entre dos aeródromos.

27.12.1 Reglas Generales de la Misión de Cambio de base

1. Durante la Fase de Movimiento Terrestre, después de que el Jugador Activo haya completado el movimiento de una Unidad de Combate, ambos Jugadores pueden ejecutar cualquier número de Misiones de cambio de base.

2. El Jugador Activo ejecuta primero todas sus Misiones de Cambio de base, seguido por el Jugador No-Activo.

3. Cada Misión de cambio de base debe ser resuelta antes de ejecutar la siguiente.

4. Los Aeródromos de salida y llegada no pueden estar dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.

5. El Escuadrón Aéreo que ejecute una Misión de Cambio de base es movido de su actual Aeródromo al área usada de cualquier otro Aeródromo válido.

27.13. Misión de Transporte Aéreo

En una Misión de Transporte Aéreo, un Jugador utiliza uno o más escuadrones de transporte aéreo para transportar unidades aeromóviles, aerotransportadas, alpinas, marines, Fuerzas Especiales, ADA y unidades de Guerra Electrónica de un aeródromo a otro.

27.13.1 Reglas generales de la misión de transporte aéreo

1. Durante una Fase de Movimiento Terrestre amiga, el Jugador Activo puede ejecutar cualquier número de Misiones de Transporte Aéreo.

2. Las unidades transportadas deben comenzar la Fase de Movimiento Terrestre en un Aeródromo amigo, sin daños, en Suministro General, en Modo Táctico y no en una ZOC enemiga. Otras unidades de combate amigas niegan la ZOC enemiga para el propósito de esta regla.

3. Las unidades transportadas y los Escuadrones Aéreos transportadores deben comenzar en el mismo hex.

4. La unidad transportada no puede moverse durante la fase de acción en la que es transportada.

5. Los escuadrones aéreos utilizados deben tener suficiente capacidad de transporte para llevar las unidades transportadas. Más de una unidad terrestre puede transportarse, hasta la capacidad de transporte de los escuadrones aéreos que se utilizan. Véase 34.0 para el costo de transporte de cada unidad.

6. Los escuadrones aéreos que comienzan en el mismo aeródromo pueden combinar su capacidad de transporte para ejecutar una misión de transporte.

7. El aeródromo de llegada debe tener una nacionalidad válida para los escuadrones aéreos que ejecuten la misión.

27.13.2 Secuencia de la Misión de Transporte Aéreo

1. El jugador ejecutor asigna los escuadrones aéreos de la siguiente manera:

- a. Hasta 6 Escuadrones Aéreos de Ataque, usando exclusivamente escuadrones de Transporte Aéreo
- b. Hasta 6 Escuadrón Aéreos de Escolta

2. El Mega hex objetivo, el número de escuadrones de transporte y el número de escuadrones de escolta se anuncian al jugador contrario. No se debe dar información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.

3. El jugador contrario asigna hasta un máximo de 6 Escuadrones Aéreos para interceptar. El intento interceptor se resuelve usando la secuencia de combate de interceptación.

4. El jugador ejecutor organiza sus escuadrones de transporte supervivientes en grupos aéreos.

5. El Flak disponible del Jugador oponente dispara a cada Grupo Aéreo de Transporte.

6. Por cada paso de transporte de aviones destruidos, las unidades transportadas deben perder un paso de combate. Si, después de las pérdidas de pasos, la capacidad de transporte aéreo superviviente es menor que el costo de transporte de las unidades, las unidades transportadas deben inmediatamente reducir su costo de transporte perdiendo un número apropiado de pasos de combate. Si todos los aviones de transporte son destruidos, las unidades transportadas también son destruidas.

7. Las unidades transportadas son desembarcadas en el hex de llegada.

8. Los escuadrones aéreos transportados pueden permanecer en el Aeródromo de destino o regresar a un Aeródromo diferente, a discreción del jugador propietario.

27.14. Misión lanzamiento aerotransportado

En una Misión de Aerotransporte, un jugador utiliza uno o más escuadrones de transporte aéreo para transportar unidades aerotransportadas desde un aeródromo hasta un hexágono objetivo.

27.14.1 Reglas Generales de la Misión de Aerotransporte

1. Durante una Fase de Movimiento Terrestre amiga, el Jugador Activo puede ejecutar cualquier número de Misiones Aerotransportadas.

2. Sólo las unidades aerotransportadas o de fuerzas especiales pueden ser transportadas por una Misión de Aerotransporte.

3. Los escuadrones aéreos utilizados deben tener suficiente capacidad de transporte para llevar las unidades transportadas. Más de una unidad terrestre puede ser transportada, hasta la capacidad de transporte de los escuadrones aéreos que se utilizan. Véase 34.0 para el costo de transporte de cada unidad.

4. La unidad transportada debe comenzar la fase de movimiento terrestre en un aeródromo amigo, sin daños, con suministro general, en modo táctico y no en ZOC enemiga. Otras unidades de combate amigas niegan la ZOC enemiga para el propósito de esta regla.

5. La unidad transportada y los escuadrones aéreos que la transportan deben comenzar en el mismo hex.

6. La unidad transportada gasta 5 Puntos de Movimiento para hacer el lanzamiento aéreo. Los jugadores deben llevar un registro de esto en una hoja de papel separada.

7. La unidad transportada sólo puede ser lanzada desde el aire en un hex despejado, agreste o urbano no ocupado por unidades enemigas.

8. Una misión aerotransportada no puede ser ejecutada en un hexágono con mal tiempo.

9. Cada misión de Aerotransporte se resuelve usando la secuencia de la misión de Aerotransporte, antes de comenzar la siguiente.

27.14.2 Secuencia de Misión de Lanzamiento Aéreo

1. El jugador asigna los escuadrones aéreos de la siguiente manera:

- a. Hasta 6 Escuadrones Aéreos, formados exclusivamente por escuadrones de Transporte Aéreo
- b. Hasta 6 escuadrones aéreos de escolta

2. El Mega hex objetivo, el número de escuadrones de ataque y el número de escuadrones de escolta se anuncian al jugador contrario. No se debe dar información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.

3. El jugador contrario asigna hasta un máximo de 6 Escuadrones Aéreos interceptores para interceptar.

4. El intento de Interceptación se resuelve usando la Secuencia de Combate de Interceptación.

5. El Jugador que ejecuta la misión organiza sus Escuadrones de Transporte supervivientes en Grupos Aéreos.

6. El jugador oponente dispara el fuego antiaéreo disponible a cada Grupo Aéreo de Transporte.

7. Por cada paso de transporte de aviones destruidos, las unidades transportadas deben perder un paso de combate. Si, después de las pérdidas de pasos, la capacidad de transporte aéreo superviviente es menor que el costo de transporte de las unidades, las unidades transportadas deben inmediatamente reducir su costo de transporte perdiendo un número apropiado de pasos de combate. Si todos los aviones de transporte son destruidos, las unidades transportadas también son destruidas.

8. El jugador que ejecuta la misión coloca las unidades transportadas supervivientes en el hex objetivo.

9. Si las unidades transportadas son lanzadas desde el aire en un hex dentro de una ZOC enemiga, el jugador propietario debe tirar un dado por cada unidad: con un resultado de 1-10, la unidad tiene una pérdida de un paso; con un resultado de 11-20, la unidad lanzada desde el aire no tiene pérdidas pasos. Independientemente del dado tirado, una de las unidades lanzadas desde el aire debe atacar inmediatamente a las unidades enemigas que ejercen la ZOC usando la secuencia de Combate Estándar

27.15. Misiones de Interdicción de Suministro (Sólo OTAN)

El jugador de la OTAN puede ejecutar este tipo especializado de Misión de Ataque Terrestre para destruir los convoyes de suministro del Pacto de Varsovia. Si tiene éxito, las unidades del Pacto de Varsovia se verán obligadas a moverse y luchar con suministro racionado.

27.15.1 Reglas generales para Misiones de Interdicción de Suministro

1. Al comienzo de la fase de movimiento terrestre del Pacto de Varsovia, el jugador de la OTAN puede exigir al jugador del Pacto de Varsovia que trace la ruta de suministro de cualquiera o de todas sus cabezas de suministro frontales

2. Después de que el Pacto de Varsovia haya trazado las rutas de suministro, el jugador de la OTAN puede atacar cualquier hex a lo largo de ellas ejecutando

una Misión de interdicción de suministro. La misión se resuelve como una Misión de Ataque Terrestre estándar, pero con resultados diferentes.

3. Si una Misión de Interdicción de Suministro obtiene un resultado en rojo en la Tabla de Ataque Terrestre, todas las cabezas de Suministros del Frente que usen esa ruta de Suministro están prohibidas durante el resto del actual turno.

4. Cuando se usan las reglas de Reconocimiento, no se necesita una misión de Reconocimiento para ejecutar una Misión de Interdicción de Suministro.

27.15.2 Efectos de la Interdicción de Suministro (con reglas de Suministro integrado)

1. Todas las Unidades de Combate que trazan su Suministro a una Cabeza de Suministro Frontal Interdictada no pueden mover más de 2 hexes, a menos que usen Suministro integrado.

2. Todas las unidades de combate que trazan su suministro a una cabeza frontal de suministro interceptada añaden 4 a los modificadores de combate del enemigo durante el Combate terrestre, a menos que se utilice el suministro integrado.

3. Una cabeza frontal de Suministro Interdictada puede reabastecer un máximo de 10 Divisiones con Puntos de Suministro Integrado.

27.15.3 Efectos de la Interdicción de Suministro (sin reglas de Suministro Integrado)

1. Todas las Unidades de Combate que trazan su Suministro a una Cabeza de Suministro Frontal Interdictada no pueden mover más de 3 hexes.

2. Todas las unidades de combate que trazan su suministro a una cabeza de suministro frontal interceptada añaden 2 a los modificadores de combate enemigo durante el Combate terrestre.

27.16. Misiones intercepción

Durante la Fase de Acción, un jugador puede intentar interceptar cualquier Misión Aérea ejecutada por el jugador oponente, excepto el Transporte Aéreo y cambio de base.

1. Después de que un jugador haya declarado la Misión Aérea, el número de Escuadrones de Ataque y Escolta y el Mega hex objetivo, el jugador contrario anuncia si intenta interceptarlo.

2. El jugador interceptor elige los escuadrones aéreos que intentan interceptar, tomándolos de cualquier aeródromo válido o desde la Superioridad Aérea que contiene el hexágono objetivo de la Misión Aérea que está siendo interceptada.

3. Los jugadores resuelven el intento interceptor usando la secuencia de combate de intercepción.

27.17. Secuencia de Combate interceptor

La secuencia de combate interceptor se utiliza para resolver cualquier combate aéreo resultante de misiones aéreas, excepto la superioridad aérea.

En el Combate de intercepción, el Jugador Interceptor primero verifica qué Escuadrones interceptan con éxito. Los Escuadrones que interceptan exitosamente deben entonces enfrentarse o evadir cualquier escuadrón de escolta. Los escuadrones interceptor supervivientes pueden entonces atacar a los escuadrones de ataque asignados a la Misión.

1. Fase de maniobra

En la fase de maniobra, el jugador interceptor determina cuántos de los escuadrones aéreos asignados interceptan con éxito la misión del enemigo.

a. El jugador interceptor tira un dado por cada escuadrón aéreo interceptor, aplicando los modificadores de intercepción del Mega hex que contiene el hexágono del objetivo de la Misión Aérea enemiga. El número a la izquierda de la barra es usado por los intentos interceptores de la OTAN; el número a la derecha de la barra es usado por los intentos interceptores del Pacto de Varsovia.

b. Con una tirada de intercepción modificada de 9 o más, la intercepción tiene éxito y el Escuadrón Aéreo está disponible para la Fase de Transición. Con cualquier otro resultado, la interceptación falla y el Escuadrón Aéreo es devuelto a la sección de Listo de cualquier aeródromo.

c. Los Escuadrones Aéreos tomados de un Área de Superioridad Aérea interceptan automáticamente y no necesitan lanzar.

2. Fase de Transición

En la fase de transición, los jugadores preparan sus escuadrones aéreos para el próximo combate. Cada jugador organiza en secreto sus Escuadrones aéreos disponibles en las cajas numeradas de la Tabla de Combate de intercepción.

a. Los Escuadrones Aéreos de Ataque se colocan en las Casillas Aéreas de "Ataque", empezando por la casilla número 1 y avanzando hacia arriba.

b. Los Escuadrones Aéreos de Escolta se colocan en las Cajas Aéreas de "Escolta", comenzando en la casilla número 1 y avanzando hacia arriba.

c. Los escuadrones aéreos interceptores se colocan en las cajas Aéreas de "intercepción", comenzando con la caja número 1 y avanzando hacia arriba.

d. Cuando ambos jugadores están listos, se revela la disposición de los Escuadrones Aéreos.

3. Determinación de la superioridad numérica de la escolta

Cada jugador cuenta el número total de pasos de su escuadrón aéreo sin daños en las casillas de escolta o intercepción. Si un jugador tiene el doble o más pasos que el otro, obtiene la Superioridad Numérica durante toda la duración de la Fase de Combate de Escolta.

4. Fase de Combate de Escolta

En la fase de combate de escolta, los escuadrones aéreos de escolta e intercepción luchan entre sí. Los escuadrones aéreos interceptores pueden elegir Atacar (perdiendo la oportunidad de disparar a los escuadrones de ataque) o evadir (perdiendo la oportunidad de disparar a los escuadrones de escolta). Comenzando con la casilla 1, cada escuadrón resuelve el combate aéreo contra el escuadrón enemigo con un número de casilla igual. Un escuadrón en una casilla sin un escuadrón enemigo que coincida puede atacar a cualquier escuadrón enemigo interceptor o de escolta. En este caso, el escuadrón enemigo será atacado más de una vez, pero sólo devolverá el fuego al escuadrón con un número de caja que coincida.

a. Cada jugador resta el valor de evasión del escuadrón enemigo del valor de ataque del escuadrón amigo para determinar la columna que usará en la Tabla de Combate Aéreo.

b. El jugador de escolta tira un dado en la Tabla de Combate Aéreo, aplica los modificadores apropiados a la tirada y encuentra el resultado infligido en el escuadrón interceptor.

c. El jugador interceptor anuncia si su escuadrón se enfrentará o evadirá. Si el Escuadrón interceptor Evade, salta a la fase 4.e.

d. El jugador interceptor tira en la Tabla de Combate Aéreo, aplica los modificadores

apropiados y encuentra el resultado infligido en al Escuadrón de escolta.

e. Cada jugador asigna las pérdidas de paso infligidas a su propio Escuadrón. Los escuadrones que no tienen pasos sin dañar o que sufren un resultado de Abortar son devueltos inmediatamente a la sección de Usados de cualquier aeródromo válido.

f. El Combate de Escolta para la casilla actual ha terminado; resuelve el combate para la siguiente casilla a partir de la fase 4.a. Después de que todas las casillas de Combate Aéreo hayan sido resueltas:

a. Los escuadrones interceptores supervivientes que eligieron Entablar combate son devueltos a la sección Usada de cualquier aeródromo válido, o a su Área de Superioridad Aérea original.

b. Los escuadrones interceptores supervivientes que eligieron evadir son organizados por el jugador propietario en las cajas de ataque de Intercepción de la Tabla de Combate, empezando por la casilla numerada más baja y yendo hacia arriba.

c. Los escuadrones de escolta supervivientes son devueltos a la sección usada de cualquier aeródromo válido, o a su casilla de Superioridad Aérea original.

5. Determinación de la superioridad numérica del ataque

Cada jugador cuenta su número total de pasos de escuadrón no dañados en las casillas de ataque o de bombardeo. Si un jugador tiene el doble o más pasos que el otro, obtiene la Superioridad Numérica durante toda la duración de la Fase de Combate de Ataque.

6. Fase de Combate de Ataque

Durante la fase de combate de ataque, los escuadrones interceptores que evadieron exitosamente la escolta pueden atacar a los escuadrones enemigos.

Empezando por la casilla número 1, cada Escuadrón de Ataque dispara al Escuadrón de Ataque con un número igual. Un escuadrón atacante sin un escuadrón de bombardeo que coincida puede atacar a cualquier escuadrón de bombardeo.

a. El Jugador propietario de los bombarderos anuncia si su Escuadrón aborta voluntariamente la Misión. En este caso, pasa a la fase 6.f.

b. Restar el Valor de Evasión del Escuadrón de Bombardeo del Valor de Ataque del Escuadrón de Ataque para determinar la columna de la tabla de Combate Aéreo.

c. El jugador atacante tira un dado en la Tabla de Combate Aéreo, aplica los modificadores apropiados a la tirada del dado y encuentra el resultado infligido en el escuadrón de bombardeo.

d. El propietario de los bombarderos distribuye las pérdidas de paso infligidas a su escuadrón. Si al escuadrón no le quedan pasos sin dañar, regresa inmediatamente a la sección de Usados de cualquier aeródromo válido.

e. Si el Escuadrón de Bombardeo no sufrió ningún resultado de Abortar, puede continuar su Misión.

f. Si el Escuadrón de Bombardeo sufrió un resultado de Abortar o decidió voluntariamente Abortar, es devuelto a la sección Usada de cualquier aeródromo válido.

g. El Escuadrón de Ataque es devuelto a la sección usada de cualquier Aeródromo válido, o a su Área de Superioridad Aérea original.

h. El Combate de Ataque para el número de casilla actual ha terminado; resolver el combate para el siguiente número de casilla a partir de la fase 6.a

Ejemplo:

El jugador del Pacto de Varsovia ejecuta una misión de Ataque Terrestre contra un emplazamiento SAM fijo B-3 de la OTAN cerca de Bremen, asigna 2 Escuadrones soviéticos Su24 (B-6-4) y 1 Mig27M (B-7-6) como grupo de ataque; como escolta, asigna 1 Mig21bis soviética (97-1) y 1 Mig21PFM polaco (7-7-1). El jugador del Pacto de Varsovia anuncia una Misión de Ataque Terrestre contra el hex N2733, compuesta por 3 escuadrones de ataque y 2 escuadrones de escolta. El jugador de la OTAN decide interceptar, y asigna 2 escuadrones de F-4F de Alemania Occidental (9-10-5) a la misión, llevándolos desde Aeródromos de la OTAN.

El jugador de la OTAN tira un dado para ver si el intento de interceptación tiene éxito. Lanza un 8 para el primer escuadrón, modificado a 10 por el Modificador +2 a la intercepción del Mega hex que contiene el hexágono objetivo, y un 4 para el

segundo escuadrón, modificado a 6. El primer escuadrón intercepta con éxito, mientras que el segundo escuadrón es devuelto a la sección de Listo de un aeródromo válido.

Ambos jugadores colocan en secreto sus escuadrones aéreos en la tabla de combate de intercepción, y luego revelan su disposición. Como el Pacto de Varsovia tiene un total de 4 pasos (2 escuadrones de Escolta a plena potencia) contra el total de 2 pasos de la OTAN (1 Escuadrón interceptor a plena potencia), el jugador del Pacto de Varsovia gana Superioridad Numérica en la Fase de Combate de Escolta y tendrá un modificador de +2 a su favor durante esta fase.

El Mig21bis soviético en la casilla 1 de escolta dispara al WG F-4F en la casilla interceptor 1. El Pacto de Varsovia lanza en la columna de combate aéreo -1(Valor de combate de Mig21bis de 9 menos el valor de evasión de F-4F de 10). El jugador del WP saca un 6, modificado a 7 (+2 por el valor numérico de Superioridad, +2 por el rating de los pilotos soviéticos, -3 por el rating de los pilotos de Alemania Occidental), no infligiendo ningún daño o abortar el escuadrón de la OTAN.

El escuadrón de F-4F de la OTAN decide evadir la escolta, para no disparar contra el Mig21bis soviético.

El Mig21PFM polaco en la caja de escolta 2 no tiene un escuadrón enemigo que coincida, así que puede disparar contra cualquier caja de intercepción sin miedo de retorno de disparos. Lanza en la columna de combate aéreo -3 (valor de combate de Mig21PFM de 7 menos valor de evasión de F4-F de 10). El jugador WP saca un 12, modificado a 11 (+2 por Superioridad Numérica, 0 por Rating del Piloto Polaco, -3 por Rating del Piloto Alemán Occidental), y una vez más no inflige ningún daño o aborta el escuadrón de la OTAN.

El escuadrón de la OTAN no sufrió ningún resultado de abortar y decidió evadir la escolta, por lo que ahora puede atacar a los escuadrones de ataque del Pacto de Varsovia.

El F4-F se mueve a la Caja de Ataque 1.

El jugador del Pacto de Varsovia devuelve sus escuadrones de escolta a la sección usados de cualquier aeródromo válido.

En la Fase de Ataque, el Pacto de Varsovia tiene un total de 6 pasos (3 escuadrones de fuerza completa) contra 2 pasos de la OTAN (1 escuadrón a fuerza completa), por lo que el Pacto de Varsovia tiene de

nuevo Superioridad Numérica durante la duración de la Fase de Ataque.

El WG F-4F en la casilla de ataque 1 dispara al Su24 soviético en la casilla de ataque 1, usando la columna de combate aéreo +3 (valor de combate F4-F de 9 menos el Valor de evasión de 6 del SU-24). El jugador de la OTAN saca un 13, modificado a 12 (-2 por la superioridad numérica del WP, -2 por el Rating de Piloto Soviético, +3 por el rating de pilotos de Alemania Occidental). El escuadrón WP Su24 pierde un paso y debe abortar la misión.

El jugador de la OTAN devuelve su escuadrón interceptor a un aeródromo válido, y los dos escuadrones restantes del WP ejecutan la misión de ataque a tierra contra el hexágono N2733.

27.17.1 Persecución de intercepción (Opcional)

Al usar esta regla, un escuadrón de ataque que aborte voluntariamente no evita automáticamente el fuego del escuadrón de ataque.

1. Si el Escuadrón interceptado aborta voluntariamente durante la Fase 6.a, el Jugador de Ataque tira un dado y aplica el Modificador interceptor del Mega hex que contiene el hexágono objetivo de la misión (número izquierdo para la OTAN, número derecho para WP).
2. Con una tirada modificada de 9 o más, el escuadrón interceptado se retira con éxito antes del combate.
3. En cualquier otra tirada modificada, el Escuadrón de Ataque puede disparar al Escuadrón interceptado.
4. Independientemente del resultado, el escuadrón interceptado no puede cambiar de opinión y debe abortar la misión.

27.17.2 División de Escuadrones interceptores (Opcional)

Al usar esta regla, el jugador interceptor puede dividir un escuadrón de interceptores y comprometer a dos escuadrones de bombardeo diferentes durante la fase ataque.

1. Para dividirse, un Escuadrón de Ataque no debe tener pasos dañados o destruidos.
2. Se considera que un Escuadrón de Ataque Dividido ocupa la Caja de Ataque en la que se encuentra y la Caja adyacente. Ningún otro Escuadrón de Ataque puede ser colocado en esas cajas.

3. Durante la fase de ataque, el escuadrón dividido hará un total de dos ataques, uno contra cada escuadrón interceptado enemigo con un número coincidente.

4. El resultado de un Paso Destruído infligido por un Escuadrón de Ataque Dividido se convierte en un Paso Dañado, y el resultado de un Paso Dañado se ignora (es decir, un resultado de 1 Destruído 1 Dañado se convierte en 0 Destruído 1 Dañado).

27.18. Escuadrones de contramedidas electrónicas

Ambos bandos tienen un número limitado de Escuadrones Aéreos de Contramedidas Electrónicas (EF-111 para la OTAN, Yak-28PP para el Pacto de Varsovia) que pueden usarse para apoyar las misiones aéreas.

27.18.1 Reglas generales de los escuadrones ECM

1. Un escuadrón ECM puede usarse para apoyar cualquier misión aérea, excepto Superioridad Aérea y Comadreja Salvaje.

2. Un escuadrón ECM se adjunta a una misión durante la fase de asignación. No cuenta para el número máximo de escuadrones aéreos que pueden ser asignados a una misión particular.

3. Un escuadrón ECM no puede ser atacado o forzado a abortar de ninguna manera.

4. Al final de la misión, el escuadrón ECM es devuelto a la sección usados de cualquier aeródromo válido.

27.18.2 Efectos de los escuadrones ECM

1. Las Misiones Aéreas que incluyen un escuadrón ECM tienen un modificador favorable durante el Combate Aéreo de Interceptación (véase 27.5 y la tabla de modificadores de Combate Aéreo).

2. Las Misiones Aéreas que incluyen un escuadrón ECM tienen un modificador favorable contra el fuego antiaéreo enemigo que les dispara (véase tabla de modificadores de Fuego antiaéreo).

3. Las misiones aéreas SEAD que incluyen un escuadrón ECM tienen un modificador favorable al resolver la misión (véase tabla de Modificadores SEAD).

4. Asignar más de un escuadrón ECM a una misión no tiene efectos adicionales.

27.19. Pérdidas Aéreas

1. Los escuadrones aéreos poseen dos pasos de combate.

2. Cuando un escuadrón aéreo tiene un paso destruido, dale la vuelta a su cara trasera. Si ya lo está, el escuadrón aéreo es eliminado.

3. Cuando un Escuadrón Aéreo sin daños recibe un resultado de Daños, coloca un marcador de Daños debajo de la unidad. Si el Escuadrón Aéreo ya tiene un paso de daño, coloca un marcador de daño sobre la unidad.

4. Un escuadrón aéreo con todos sus pasos restantes dañados no puede realizar ninguna actividad (excepto volver a un aeródromo válido) hasta que sea reparado.

5. Cuando las pérdidas aéreas son infligidas por fuego antiaéreo a un grupo aéreo, deben ser distribuidas tan uniformemente como sea posible entre los escuadrones, empezando por el escuadrón con el menor valor de evasión.

6. Escuadrones aéreos con pérdida de pasos, del mismo tipo y nacionalidad y comenzando la fase de movimiento terrestre en el mismo aeródromo pueden combinarse en un solo escuadrón aéreo de fuerza completa. El escuadrón resultante conserva cualquier paso dañado de los escuadrones originales.

28. AERÓDROMOS Y HELIPUERTOS

Los aeródromos y los helipuertos están sujetos a las siguientes reglas:

1. Cada aeródromo tiene una caja correspondiente en la tabla de aeródromos. Las Unidades Aéreas con base en un Aeródromo se colocan en la correspondiente caja. Los helipuertos no tienen cajas de almacenamiento.

2. Los escuadrones aéreos pueden operar desde cualquier aeródromo amigo de la misma nacionalidad.

3. Los escuadrones de helicópteros de la OTAN pueden operar desde cualquier aeródromo o helipuerto amigo de la misma nacionalidad, o desde un aeropuerto / Aeródromo / Helipuerto capturado.

4. Los escuadrones de helicópteros del WP pueden operar desde cualquier aeródromo / helipuerto

amigo, o desde un aeródromo / helipuerto capturado.

5. Un Aeródromo / Helipuerto puede soportar un máximo de 20 Escuadrones Aéreos y de Helicópteros. Los escuadrones en exceso no pueden realizar ninguna acción, excepto misiones de traslado de base.

6. Los escuadrones que operan desde un Aeródromo / Helipuerto dañado, en un hexágono con Contaminación Nuclear, sin una Línea de comunicación o de la nacionalidad equivocada no puede realizar ninguna acción, excepto las misiones de cambio de base (para los escuadrones aéreos) o el traslado a otro aeródromo (para los escuadrones de helicópteros).

28.1. Reparación de los escuadrones aéreos dañados

Durante la fase de reparación de un turno, los aeródromos pueden reparar los escuadrones aéreos dañados:

1. Para usar su capacidad de reparación, un Aeródromo debe estar intacto, con una Línea de Comunicación válida y no en un hex contaminado.

2. Cada aeródromo de la OTAN puede reparar 3 pasos de escuadrones aéreos por turno.

3. Cada aeródromo WP puede reparar 1 paso de escuadrones aéreos por turno.

4. La capacidad de reparación no utilizada de un aeródromo no se acumula de turno en turno.

28.2. Aeródromos fuera del mapa

Los aeródromos fuera del mapa representan varios aeródromos ubicados fuera de los límites del mapa. Un aeródromo fuera del mapa utiliza las mismas reglas de un Aeródromo estándar, con las siguientes excepciones:

1. Un aeródromo fuera del mapa no puede ser atacado, dañado o capturado de ninguna manera.

2. Un aeródromo fuera del mapa puede soportar un número ilimitado de Escuadrones Aéreos de la nacionalidad correspondiente.

3. Un aeródromo fuera del mapa no puede apoyar a los Escuadrones de Helicópteros.

28.3. Captura de Aeródromos Enemigos

1. Una unidad amiga puede capturar un aeródromo enemigo ocupado eliminando las unidades enemigas o forzándolas a retirarse y avanzando hacia el hexágono del aeródromo.

2. Una unidad amiga puede capturar un aeródromo enemigo desocupado declarando un asalto y gastando la cantidad apropiada de puntos de movimiento.

3. Si el Jugador contrario no asigna Misiones de Artillería o de Apoyo Terrestre para defender un Aeródromo desocupado, el Aeródromo es capturado automáticamente por el Avance después del Combate en su hexágono.

4. Si el jugador contrario asigna con éxito Misiones de Artillería o de Apoyo Terrestre para defender un Aeródromo desocupado, el Combate se resuelve normalmente. Un resultado D permite a la unidad amiga capturar el aeródromo avanzando después del combate en el hex.

5. Los Escuadrones de Helicópteros enemigos en un Aeródromo bajo ataque pueden moverse a otro Aeródromo / Helipuerto en su rango antes del Combate o pueden decidir ayudar a la defensa del aeródromo y, en caso de que el ataque tenga éxito, moverse a otro aeródromo / helipuerto al finalizar el combate. En ambos casos, no pueden utilizarse durante el resto de la actual Fase de Movimiento Terrestre.

6. Un ataque exitoso contra un Aeródromo enemigo desocupado no crea una zona de Ruptura.

7. Los Escuadrones Aéreos y de Helicópteros en un Aeródromo capturado son eliminados.

8. Un aeródromo capturado se considera dañado. Para ser usado por helicópteros amigos, debe ser reparado.

28.4. Captura de Helipuertos Enemigos

1. Una unidad amiga puede capturar un helipuerto enemigo desocupado simplemente moviéndose a su hexágono. Los helipuertos no requieren un ataque para ser capturados.

2. Los helicópteros enemigos basados en un helipuerto capturado pueden moverse a otro aeródromo / helipuerto en su rango y no pueden usarse para el resto de la actual Fase de Movimiento Terrestre. Si no pueden hacerlo, son eliminados.

29. DESEMBARCO ANFIBIO

Bajo ciertas condiciones, las unidades de Marines pueden moverse por mar y desembarcar en un hex costero desocupado. Las reglas del escenario describen las capacidades de desembarco Anfibio para la OTAN y el Pacto de Varsovia para cada escenario específico.

Las siguientes reglas generales siempre se aplican:

1. Para ejecutar un desembarco Anfibio, una unidad de Marines debe comenzar la Fase de Movimiento Terrestre en un puerto, en Suministro General y en Modo Táctico.
2. El puerto de salida y el hex de desembarco no pueden estar dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.
3. El hex de desembarco no puede estar ocupado por unidades enemigas, pero puede estar en una ZOC enemiga.
4. La unidad de Marines debe ser capaz de trazar un camino de hexes de mar contiguos al hex de desembarco (objetivo).
5. La unidad de Marines se considera en Suministro General en el turno en el que ejecutó un Desembarco Anfibio.
6. Una Unidad de Marines no puede mover después de ejecutar un desembarco Anfibio.
7. Durante la Fase de Movimiento Terrestre, la unidad de Marines es movida al hex de desembarco. Si el hex es una ZOC enemiga desocupada, la unidad de Marines debe atacar inmediatamente a las unidades enemigas que ejercen la ZOC usando la Secuencia de Combate Terrestre estándar. Los resultados del combate se implementan normalmente, con las siguientes adiciones:

resultado del combate	Efectos de la adición
D	Ninguno
C	La Unidad de Marines recibe un paso de pérdidas
A1	La Unidad de Marines recibe dos pasos de pérdida
A2	La Unidad de Marines recibe tres pasos de pérdidas

30. TRANSBORDADORES DANESES

Los transbordadores daneses pueden transportar una unidad terrestre desde un hex de transbordador

al hex de transbordador correspondiente al otro lado.

1. Cada Transbordador Danés puede transportar una Brigada o unidad equivalente por Turno.
2. Una unidad puede usar un Transbordador Danés sólo si ambos lados del Transbordador son hexes controlados amigos.
3. Una unidad no puede usar un Transbordador Danés si algún hex a lo largo de la ruta del Transbordador está dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.
4. Los Transbordadores Daneses no pueden usarse después del segundo turno de guerra.

31. HELICÓPTEROS

31.1. Movimiento de helicópteros

1. Los helicópteros gastan 1 Punto de Movimiento por cada hex entrado usando vuelo normal, y 3 Puntos de Movimiento por cada hex entrado usando vuelo Nap on Earth (NOE, adaptarse al perfil del terreno). El vuelo NOE reduce la vulnerabilidad de un helicóptero a la artillería enemiga (Ver 17.2).
2. Una unidad de helicópteros puede cambiar libremente de un vuelo Normal a uno NOE y viceversa en cualquier momento sin costes adicionales.
3. El valor de movimiento impreso en los escuadrones de helicópteros representa su movimiento total, no el alcance. El helicóptero en movimiento por lo tanto debe ser capaz de moverse al objetivo y volver a un aeródromo / helipuerto (no necesariamente al que partió). Si es incapaz de hacerlo por cualquier razón, es destruido (es decir, se queda sin combustible y se estrella).
4. Los helicópteros deben comenzar y terminar su movimiento en un aeródromo o helipuerto amigo (excepción: 21.22).

Las "misiones suicidas" en las que los helicópteros no pueden regresar a un aeródromo no están explícitamente prohibidas, pero se consideran una táctica muy arriesgada. Por otro lado, personalmente dirigí un par de misiones en las que los helicópteros alcanzaron el objetivo en NOE y se vieron obligados a utilizar el vuelo normal durante el tramo de regreso debido a la escasez de combustible y, en consecuencia, fueron derribados por el enemigo, pero eso es otro asunto.

31.2. Los helicópteros y áreas de superioridad aérea

1. En el instante en que un escuadrón de helicópteros entra en un área de superioridad aérea controlada por el enemigo, el jugador propietario debe tirar un dado en la Tabla de Interceptación de Helicópteros y aplicar el resultado inmediatamente. La tirada del dado se modifica por el índice de evasión del Escuadrón de helicópteros que mueve.

2. Si el escuadrón de helicópteros sobrevive, puede continuar moviéndose dentro de esa área específica de superioridad aérea sin tiradas adicionales en la Tabla de Interceptación de Helicópteros. Si el Escuadrón de Helicópteros se mueve y sucesivamente vuelve a entrar en la misma u otra Área de Superioridad Aérea, tendrá que tirar de nuevo en la Tabla de Interceptación de Helicópteros.

31.3. Misiones de helicópteros

1. Los helicópteros pueden moverse y ejecutar misiones una vez por cada fase de acción. En otras palabras, pueden moverse una vez durante la fase de acción amiga y una vez durante la fase de acción enemiga.

2. Un escuadrón de helicópteros que ejecuta una misión se mueve al hexágono objetivo, recibiendo cualquier fuego de artillería enemigo por el camino. Entonces ejecuta la misión de acuerdo a las reglas apropiadas, y se traslada a un aeródromo o helipuerto amigo, recibiendo cualquier fuego antiaéreo enemigo a lo largo del camino.

3. Durante una Fase de Movimiento Terrestre, un Escuadrón de Helicópteros puede ejecutar una Misión de Cambio de base moviéndose desde un Aeródromo amigo / Helipuerto a otro.

4. Durante una Fase de Movimiento Terrestre amiga, los Escuadrones de Helicópteros pueden ejecutar Misiones de Transporte.

5. Durante una Fase de Asalto de Fuerzas Especiales amiga, los Escuadrones de Helicópteros pueden transportar unidades de Fuerzas Especiales al hex objetivo y volver.

6. Durante el combate terrestre, un escuadrón de helicópteros puede ejecutar una misión de apoyo terrestre.

31.4. Pérdidas de helicópteros

1. Las unidades de helicópteros poseen dos pasos de combate.

2. Cualquier resultado "dañado" contra una unidad de helicóptero se convierte en un paso de pérdida. Los helicópteros no tienen estatus "Dañado".

3. Cuando un escuadrón de helicópteros es dañado, voltéalo hacia su cara trasera. Si el Helicóptero tiene otro Paso de Pérdida, es eliminado.

4. Los escuadrones de helicópteros con pérdida de pasos, del mismo tipo y nacionalidad y que comienzan la fase de movimiento terrestre en el mismo aeródromo puede combinarse en un solo escuadrón de helicópteros de fuerza completa.

31.5. Transporte en helicóptero

Los escuadrones de helicópteros con una capacidad de transporte impresa en su ficha pueden ejecutar misiones de transporte para llevar unidades aerotransportadas, aeromóviles, alpinas, marines, fuerzas especiales y de guerra electrónica.

1. Los escuadrones de helicópteros utilizados deben tener suficiente capacidad de transporte para llevar las unidades transportadas. Más de una unidad terrestre puede ser transportada, hasta la capacidad de transporte de los escuadrones aéreos que se utilizan. Véase 34.0 para el costo de transporte de cada unidad.

2. Los escuadrones de helicópteros que comienzan en el mismo aeródromo / helipuerto pueden moverse juntos y combinar su capacidad de transporte para ejecutar una misión de transporte. En este caso, el grupo de Helicópteros tiene un número de Puntos de Movimiento disponibles igual al del Escuadrón de helicópteros con la menor capacidad de movimiento.

3. Los helicópteros que se mueven juntos para el transporte aún reciben fuego de artillería, ataques de interceptores de helicópteros y pérdidas de pasos individualmente.

4. La unidad terrestre a ser transportada no debe necesariamente comenzar en el mismo hex del escuadrón de helicópteros. Las unidades terrestres a ser transportadas pueden ser recogidas en cualquier hex, y descargadas en cualquier hex no ocupado por unidades enemigas.

5. Un escuadrón de helicópteros gasta 2 puntos de movimiento para embarcar o desembarcar unidades terrestres.

6. La unidad terrestre que está siendo transportada gasta un total de 2 Puntos de Movimiento durante el proceso de transporte y puede mover normalmente una vez desembarcada.

7. Si la unidad transportada es desembarcada en un hex desocupado que no está en ZOC enemiga, la unidad puede mover normalmente durante la actual fase de acción.

8. Por cada 2 pasos de transporte de helicópteros perdidos por fuego antiaéreo, la unidad transportada debe perder un paso. Si, después de las pérdidas de paso, la capacidad de transporte de los helicópteros supervivientes es menor que el coste de transporte de la unidad, la unidad transportada debe reducir inmediatamente su coste de transporte perdiendo un número apropiado de pasos de combate.

Ejemplo: una Brigada Aerotransportada Soviética sin pérdidas de pasos requiere 3 puntos de transporte para ser transportada por aire. El jugador WP carga la Brigada en un escuadrón de helicópteros Mi-6 con capacidad de transporte 3 y comienza a mover el helicóptero.

Durante el vuelo, el escuadrón de helicópteros pierde un paso debido a la artillería antiaérea, reduciendo su capacidad de transporte a 1. La brigada debe recibir inmediatamente 2 pasos de pérdida para reducir su coste de transporte a 1.

9. Si todas las unidades de helicópteros que transportan una unidad son derribadas por fuego Flak enemigo, la unidad transportada también es eliminada.

10. Si la unidad transportada es desembarcada en un hex desocupado en ZOC enemiga, debe atacar inmediatamente a las unidades enemigas que ejercen la ZOC usando la Secuencia de Combate Terrestre estándar. Si el resultado del combate es D, la unidad puede mover normalmente durante la siguiente fase de movimiento terrestre. Con cualquier otro resultado, la unidad transportada no puede moverse durante la Fase de Acción actual.

32. UNIDADES ALPINAS (Opcional)

Las unidades alpinas están especialmente entrenadas para moverse y luchar en terreno montañoso.

1. Una unidad alpina puede cruzar un lado de hex alpino gastando 10 puntos de movimiento.

2. Una unidad alpina gasta 2 Puntos de Movimiento para entrar en un hex de agreste -1.

3. Una unidad alpina gasta 3 Puntos de Movimiento para entrar en un hex de agreste -2.

4. Una unidad alpina que ataca un hex Agreste -2 desde otro hex de Agreste -2 añade 1 a sus Modificadores de Combate.

33. FUERZAS ESPECIALES (Opcional)

Ambos bandos tienen unidades de Fuerzas Especiales, normalmente con tamaño batallón. Las Fuerzas Especiales pueden ser usadas para asaltar unidades e instalaciones en el área de retaguardia del enemigo.

Las Fuerzas Especiales están sujetas a las siguientes reglas específicas:

1. Las Fuerzas Especiales son unidades de apoyo sin fuerza de combate. Si son atacadas cuando no están apiladas con unidades de combate, pueden retirarse automáticamente o aceptar el combate usando cualquier Misión de Apoyo Terrestre como Fuerza de Defensa. Si aceptan el combate y sufren un resultado D, son eliminadas como cualquier otra unidad de apoyo.

2. Las unidades de Fuerzas Especiales son unidades de Infantería Aerotransportada, a pie.

3. Las unidades de Fuerzas Especiales tienen 2 Pasos de Combate.

33.1. Planear misiones de Fuerzas Especiales

1. Al comienzo de la fase de asalto de fuerzas especiales, el jugador en fase planea todos los asaltos de las fuerzas especiales:

2. Para cada asalto, define las unidades de Fuerzas Especiales que lo realizan, el transporte en helicóptero utilizado y el hex objetivo.

3. Las unidades de helicópteros utilizadas en una misión deben comenzar la fase de asalto de fuerzas especiales con las unidades de fuerzas especiales que la llevarán a cabo.

4. Los asaltos de las Fuerzas Especiales planeados se resuelven uno por uno usando la Secuencia de

Misión de Fuerzas Especiales, en cualquier orden decidido por el jugador en fase.

33.2. Secuencia de misión de Fuerzas Especiales

1. Cada unidad de helicóptero involucrada y las unidades de fuerzas especiales que se transportan se mueven al hexágono objetivo, usando las reglas estándar para el movimiento de helicópteros.

2. El Flak enemigo a lo largo del camino dispara a las unidades de helicópteros usando las reglas estándar Flak.

3. El Flak Enemigo en el hexágono objetivo sólo puede atacar a los helicópteros que se aproximan antes de que lleguen al propio hexágono objetivo.

4. Si un helicóptero que transporta una unidad de Fuerzas Especiales sufre una pérdida de un Paso, la unidad de Fuerzas Especiales también debe sufrir una pérdida de un Paso.

5. Una vez que todos los helicópteros asignados y las Fuerzas Especiales llegan al hex objetivo, el jugador contrario tira un dado en la Tabla de entrada de fuerzas Especiales para cada fuego antiaéreo en el hexágono objetivo. Los resultados se implementan inmediatamente, con el jugador propietario distribuyendo las pérdidas entre los helicópteros como él lo crea conveniente.

6. Si el hex que está siendo asaltado contiene Fuerzas Especiales enemigas, una unidad de Fuerzas Especiales debe ser eliminada por cada jugador hasta que sólo las fuerzas especiales de un jugador sobrevivan en el hexágono.

7. Las unidades de Fuerzas Especiales supervivientes ejecutan la misión planeada, usando la Tabla de Asalto de Fuerzas Especiales. Los resultados son implementados inmediatamente.

8. Las unidades de Fuerzas Especiales supervivientes se embarcan en las unidades de helicópteros, y regresan a un aeródromo válido utilizando las reglas normales de movimiento de helicópteros. Las unidades Flak enemigas en el hex que acaba de ser asaltado no pueden disparar. Otras unidades Flak enemigas a lo largo del camino pueden disparar usando las reglas Flak estándar.

33.3. Resultado del asalto de las fuerzas especiales

1. Si el Asalto tiene éxito, el Jugador Activo puede elegir una de las siguientes opciones para cada unidad de Fuerzas Especiales superviviente:

- a. Se eliminan dos pasos de combate de unidades de apoyo en el hex, elegidos por el jugador en fase.
- b. Un escuadrón aéreo o de helicópteros en el hexágono es eliminado, elegido por el jugador en fase
- c. El aeródromo / helipuerto en el hex es dañado
- d. El Puerto en el hexágono es dañado
- e. Un puente en el hexágono es dañado

2. Después de implementar los resultados, se eliminan dos pasos de fuerzas especiales para cada equivalente de la brigada enemiga superviviente en el hexágono del objetivo (la División A cuenta como 3 Brigadas).

Ejemplo: El jugador de la OTAN ejecuta un asalto de Fuerzas Especiales en un hex que contiene una División, un Batallón Flak ADA y un Regimiento de Artillería. El asalto es exitoso, y 2 unidades de Fuerzas Especiales sobreviven. El jugador de la OTAN destruye el Flak ADA (1 paso de combate) y el regimiento de artillería (3 pasos de combate). Después de eliminar las unidades, las 2 Fuerzas Especiales supervivientes deben recibir un total de 6 pasos de pérdidas debido a la presencia de la División del WP y son por consiguiente eliminadas.

34. UNIDADES AEROTRANSPORTADAS Y AEROMÓVILES (Opcional)

Varios tipos de unidades pueden ser transportadas por escuadrones aéreos o de helicópteros (véase 27.13, 27.14 y 31.5). Cada unidad requiere un número de puntos de transporte, que se enumeran a continuación:

1. Una unidad de combate del tamaño de una División requiere 9 Puntos de Transporte para ser transportada, menos el número de Pasos perdidos multiplicado por 3.

Ejemplo: una División Aerotransportada Soviética con 1 paso de combate perdido requiere 6 Puntos de Transporte. Una División Aerotransportada Soviética con 2 pasos de pérdidas requiere 3 puntos de transporte.

2. Una unidad de combate del tamaño de una brigada o regimiento requiere 3 puntos de transporte, menos el número de pasos perdidos.

Ejemplo: una Brigada Aerotransportada Soviética con 2 Pasos de Combate perdidos requiere 1 Punto de Transporte de Helicóptero.

3. Una unidad de Combate tamaño Batallón requiere 1 Punto de Transporte para ser transportada.

4. Una unidad de Guerra Electrónica requiere 1 Punto de Transporte para ser transportada.

5. Una unidad ADA requiere 2 puntos de transporte para ser transportada.

35. DISTURBIOS (Sólo WP)

Durante el curso del juego, varios países del Pacto de Varsovia pueden entrar en un estado de agitación. Los efectos de los disturbios difieren para cada país del WP. Además, si se desencadena una Revuelta en un país que ya está en Intranquilidad, la posibilidad de que empiece una revuelta realmente se incrementa.

35.1. Disturbios en Polonia

1. Durante la fase de Disturbios / Revueltas del turno en el que se declara la guerra, el jugador del Pacto de Varsovia debe tirar un dado. Con un resultado de 1 a 8, Polonia entra en un estado de disturbios.

2. En caso de disturbios polacos, ninguna unidad polaca puede salir de Polonia, excepto las unidades de marina, aerotransportada, EW, aerotransportada y de helicópteros.

3. Las unidades polacas afectadas fuera de Polonia deben regresar a Polonia usando la ruta más rápida posible.

3. Si la OTAN ataca a cualquier unidad polaca, aeródromo, helipuerto o infraestructura dentro del territorio nacional de Polonia, los disturbios polacos terminan inmediatamente y se eliminan todas las restricciones a las unidades polacas.

35.2. Disturbios en Hungría

1. Durante la fase de Disturbios / Revueltas del turno en el que se declara la guerra, el jugador del Pacto de Varsovia debe tirar un dado. Con un resultado de De 1 a 6, Hungría entra en un estado de agitación.

2. En caso de disturbios en Hungría, las siguientes unidades húngaras se consideran poco fiables y no pueden salir de Hungría: 7 Mech Div, 9 Mech Div, 15 Mech Div.

3. Si alguna unidad no fiable ya ha salido de Hungría, el jugador del Pacto de Varsovia debe moverla de vuelta a Hungría usando la ruta más rápida disponible.

35.3. Disturbios en Checoslovaquia

1. Durante la fase de Disturbios / Revueltas del turno en el que se declara la guerra, el jugador del Pacto de Varsovia debe tirar un dado. Con un resultado de 1 a 6, Checoslovaquia entra en un estado de agitación.

2. En caso de disturbios en Checoslovaquia, las siguientes unidades checoslovacas se consideran poco fiables y no pueden salir de Checoslovaquia: 3 Mech Div, 4 Arm Div, 9 Arm Div, 15 Mech Div, 13 Arm Div, 14 Arm Div.

3. Si alguna unidad no fiable ya ha salido de Checoslovaquia, el jugador del Pacto de Varsovia debe moverla de vuelta a Checoslovaquia usando la ruta más rápida disponible.

35.4. Disturbios en Alemania Oriental

1. Durante la fase de Disturbios / Revueltas del turno en el que se declara la guerra, el jugador del Pacto de Varsovia debe tirar un dado. Con un resultado de 1 a 4, Alemania Oriental entra en un estado de agitación.

2. En caso de disturbios en Alemania Oriental, las siguientes unidades de Alemania Oriental se consideran poco fiables y no pueden salir de Alemania Oriental: 19 División Mech, 20 División Mech, 6 División Mech, 10 División Mech, 17 División Mech.

3. Si alguna unidad no fiable ya ha dejado Alemania Oriental, el jugador del Pacto de Varsovia debe moverla de vuelta a Alemania Oriental usando la ruta más rápida disponible.

36. REVUELTAS (Sólo WP)

Durante el curso del juego, varios eventos podrían desencadenar una revuelta en los países satélites del Pacto de Varsovia. Una vez iniciada, una revuelta se extiende a menos que sea contenida por otros países del Pacto de Varsovia, y podría culminar en el derrocamiento del gobierno alineado con la Unión Soviética.

Las revueltas utilizan las siguientes reglas generales:

1. Una revuelta podría desencadenarse por acontecimientos específicos en los siguientes países del Pacto de Varsovia: Alemania Oriental, Checoslovaquia, Hungría y Polonia. Cada país del Pacto de Varsovia tiene reglas específicas para desencadenar revueltas.

2. Una Revuelta en un país específico del Pacto de Varsovia se considera iniciada desde el momento en que el primer marcador de Revuelta se coloca en el instante en que la revuelta tuvo éxito o fue suprimida.

3. Una revuelta en un país específico del Pacto de Varsovia se considera suprimida en el instante en que no hay más marcadores de revuelta en el territorio del país.

4. Una revuelta en un país concreto del Pacto de Varsovia se considera un éxito en el momento en que el gobierno del país es derrocado.

5. Una revuelta puede ser desencadenada en un país específico del Pacto de Varsovia más de una vez.

6. Una Revuelta puede ser iniciada en un país específico del Pacto de Varsovia sólo una vez. Después de la primera vez, no se pueden iniciar otras revueltas en ese país.

36.1. Desencadenando revueltas en Checoslovaquia

Una revuelta en Checoslovaquia puede ser desencadenada por los siguientes acontecimientos:

1. El jugador del Pacto de Varsovia declara la movilización checoslovaca.

2. El número total de pérdidas de pasos de combate infligidos a las divisiones checoslovacas es igual o superior a 9 por primera vez.

3. Una unidad terrestre de la OTAN en Suministro General y con una Línea de Comunicación válida ocupa por primera vez una de las siguientes ciudades: Praga, Pilsen.

4. Dos veces por juego, el jugador de la OTAN puede desafiar al jugador del WP para que demuestre la presencia de al menos 2 divisiones soviéticas o Equivalente de división en Checoslovaquia. Si el

jugador del WP no lo hace, se desencadena una revuelta en Checoslovaquia.

36.2. Desencadenando Revueltas en Alemania Oriental

Una revuelta en Alemania Oriental puede desencadenarse por los siguientes acontecimientos:

1. El jugador del Pacto de Varsovia declara la movilización de Alemania Oriental.

2. El número total de pérdidas de pasos de combate infligidos a las divisiones de Alemania Oriental es igual o superior a 10 por primera vez.

3. Una unidad terrestre de la OTAN en Suministro General y con una Línea de Comunicación válida ocupa por primera vez una de las siguientes ciudades: Berlín Este, Dresde, Leipzig, Karl-Marx Stadt.

4. Dos veces por juego, el jugador de la OTAN puede desafiar al jugador del WP para que demuestre la presencia de al menos 3 divisiones soviéticas o Equivalentes de división en Alemania Oriental. Si el jugador del WP no lo hace, se desencadena una revuelta en Alemania Oriental.

36.3. Desencadenar una Revuelta en Hungría

Una revuelta en Hungría puede desencadenarse por los siguientes acontecimientos:

1. El número total de pérdidas de pasos de combate infligidos a las divisiones húngaras es igual o superior a 6 por primera vez.

2. Una unidad terrestre de la OTAN en Suministro General y con una Línea de Comunicación válida ocupa por primera vez una de las siguientes ciudades: Bratislava, Gyor.

36.4. Desencadenando una revuelta en Polonia

Una revuelta en Polonia puede desencadenarse por los siguientes acontecimientos:

1. El Jugador del Pacto de Varsovia declara la Movilización Polaca.

2. El número total de pérdidas en Pasos de Combate infligidos a las Divisiones Polacas es igual o superior a 13 por primera vez.

3. Una unidad terrestre de la OTAN en Suministro General y con una Línea de Comunicación válida

ocupa por primera vez cualquier Ciudad o hex Urbano en Polonia o en una de las siguientes ciudades: Berlín Oriental, Dresden, Cottbus, Neubrandenburg, Frankfurt an der Oder, Gorlitz, Kolin.

4. Dos veces por juego, el jugador de la OTAN puede desafiar al jugador del WP a demostrar la presencia de al menos 2 Divisiones o equivalentes en Polonia. Si el jugador del WP no lo hace, se desencadena una revuelta en Polonia.

36.5. Iniciar y propagar una Revuelta

1. Una vez que una Revuelta ha sido desencadenada en un país del Pacto de Varsovia, el jugador de la OTAN tira un dado en la columna 0 de la Tabla de Revueltas. Si el resultado es 0, la Revuelta no comienza, pero podría desencadenarse de nuevo en el futuro. Si el resultado es más de 0, la Revuelta y un número equivalente de marcadores de revuelta son colocados por el jugador de la OTAN en el país del Pacto de Varsovia afectado.

2. Los Marcadores de Revuelta son colocados por el jugador de la OTAN en cualquier Ciudad o hexágono urbano del país afectado. La presencia del Pacto de Varsovia en el hexágono no bloquea la colocación de los Marcadores de Revuelta. El jugador de la OTAN puede colocar los Marcadores de Revuelta según quiera.

3. Los marcadores de revuelta se usan como moneda. Dos marcadores de "Revuelta 1" equivalen a un marcador de "Revuelta 2".

4. Un hex de ciudad puede contener un máximo de 10 marcadores de revuelta.

5. Un hex urbano puede contener un máximo de 5 marcadores de revuelta.

6. Todas las unidades de combate terrestre de un país del WP donde se ha desencadenado una revuelta pero no ha podido comenzar, no pueden atacar a unidades enemigas durante el resto del actual turno.

7. Todas las unidades de combate terrestre de un país del WP donde se inició con éxito una revuelta no pueden atacar a las unidades enemigas hasta que la revuelta es reprimida o el gobierno sea derrocado.

8. Todas las Unidades de Combate Terrestre de un país del WP donde se haya iniciado con éxito una Revuelta no pueden dejar su país de origen hasta

que la Revuelta es reprimida o el Gobierno es derrocado. Las unidades que ya están fuera de su país de origen no están obligadas a retirarse.

9. Durante la Fase de Revueltas de cada Turno, para cada país del Pacto de Varsovia donde haya comenzado una revuelta, el Jugador de la OTAN cuenta el valor total de los marcadores de Revuelta en ese país y lanza un dado en la columna correspondiente de la tabla de Revuelta, añadiendo o restando cualquier modificador aplicable:

- a. Si el resultado es un número, el jugador de la OTAN coloca un número correspondiente de marcadores adicionales de Revuelta en el país.
- b. Si el resultado es "GO", el Gobierno del país del WP afectado ha sido derrocado

36.6. Efecto de los marcadores de revuelta

1. Un hex que contiene uno o más marcadores de Revuelta se considera un hex de Revuelta.

2. No se puede trazar ninguna ruta de suministro o línea de comunicación del WP a través de un hex de revuelta, a menos que el hex también contenga una Unidad de combate del WP en modo táctico.

3. Una Unidad Terrestre (tanto OTAN como del WP) que sale de un hex de Revuelta debe pagar 5 Puntos de Movimiento adicionales.

4. Los marcadores de Revuelta no pueden ser moverse.

36.7. Supresión de Revueltas

El Jugador del Pacto de Varsovia puede intentar suprimir una revuelta atacando los marcadores de revuelta existentes.

1. En la Fase de Movimiento Terrestre del WP, el jugador del WP puede entrar en un hex de Revuelta que contenga sólo marcadores de Revuelta y atacarlos, sujeto a las reglas estándar de combate terrestre.

2. Ninguna unidad Terrestre, Aérea, Helicóptero o de Apoyo de la misma nacionalidad del hex de la Revuelta puede usarse en el ataque.

3. Un hex de Revuelta tiene un valor de Defensa igual al número total de marcadores de Revuelta en él.

4. Un hex de Revuelta tiene un Valor de Cuadro de 1.

5. El terreno del hex de Revuelta se usa como un modificador de combate para el Defensor.

6. La OTAN puede ejecutar misiones aéreas y de helicópteros para apoyar la defensa de un hex de revuelta, como en el combate terrestre estándar, pero el valor de ataque de los escuadrones de apoyo se reduce a la mitad.

7. La OTAN puede usar unidades de apoyo para apoyar la defensa de un hex de Revuelta, como en el Combate Terrestre estándar, pero el valor de defensa de la artillería de apoyo se reduce a la mitad.

8. Si el resultado del combate es D, todos los marcadores de Revuelta en el hex son eliminados. No se coloca ningún marcador de Ruptura y no hay avance después del combate. Cualquier otro resultado se aplica como de costumbre.

9. Si en cualquier momento después de iniciada una Revuelta en un país del WP, no hay más marcadores de Revuelta en ese país, la Revuelta ha sido suprimida. No se pueden desencadenar revueltas adicionales en ese país específico del WP.

36.8. Derrocar gobiernos

1. Durante la Fase de Revueltas, si el resultado de una tirada en la Tabla de Revueltas es "GO", el Gobierno del país Pacto de Varsovia afectado ha sido derrocado.

2. Todas las unidades del país afectado son retiradas del juego.

3. Todos los marcadores de Revuelta existentes en el país afectado son eliminados.

4. El jugador del WP puede usar un aeródromo dentro del país afectado sólo si el hex contiene al menos una unidad terrestre del WP.

5. El jugador del WP puede trazar un Ruta de suministro dentro del país afectado sólo si hay una unidad terrestre del WP dentro de 2 hexes de cada hex de la Ruta de Suministro.

6. El jugador del WP puede Demoler un Puente dentro del país afectado sólo si hay una unidad terrestre del WP adyacente al Puente.

7. Los helicópteros y escuadrones de transporte aéreos de la OTAN pueden usar aeródromos dentro

del país afectado y no ocupados por unidades terrestres del WP, sin tener que repararlos

37. UNIDADES AÉREAS DE RECONOCIMIENTO (Opcional)

Cuando se usan las reglas de reconocimiento, los escuadrones aéreos pueden ejecutar una misión ofensiva contra un hexágono sólo si al menos uno de las siguientes condiciones es cierta:

1. El hex está adyacente a un hexágono ocupado amigo.

2. El hex ha sido previamente avistado por un escuadrón aéreo de reconocimiento.

3. La misión es una misión SEAD contra una unidad antiaérea que ya ha disparado durante la actual fase de acción.

4. La misión es una Misión Comadreja Salvaje o una Misión de Interdicción de Suministro.

5. La misión atacará y tendrá efecto sólo en instalaciones enemigas en el hex (puentes, puertos, aeródromos) o en silos SAM fijos.

37.1. Misiones de reconocimiento

1. Los Escuadrones Aéreos de Reconocimiento (Escuadrones con Valor de Combate Aire-Aire reemplazados por una R) son el único escuadrón que puede ejecutar una Misión de Reconocimiento.

2. Durante la Fase de Movimiento Terrestre, después de que el Jugador Activo haya completado el movimiento de una Unidad de Combate, ambos Jugadores pueden ejecutar cualquier número de Misiones de Reconocimiento.

3. Si ambos jugadores quieren ejecutar una misión de reconocimiento, el jugador en fase va primero.

4. Si una Misión de Reconocimiento tiene éxito, el hexágono es Avistado. Un hex permanece Avistado durante el resto del Turno actual.

37.1.1 Secuencia de la Misión de Reconocimiento

1. El jugador que ejecuta la misión de reconocimiento declara un hexágono objetivo y asigna un solo escuadrón aéreo de reconocimiento a la Misión.

2. El Flak disponible del jugador contrario dispara al escuadrón de reconocimiento. Sólo el Flak A+, A y B pueden disparar a una misión de reconocimiento. Las pérdidas del escuadrón aéreo se implementan inmediatamente.

3. Si el Escuadrón de Reconocimiento tiene al menos un paso sin daños, el jugador contrario tira un dado. Con una tirada de 1 a 3 para la OTAN y 1 a 6 para el Pacto de Varsovia, el hexágono permanece sin ser visto. Con cualquier otro resultado, es Avistado y un marcador avistado se coloca en el hexágono.

4. El escuadrón de Reconocimiento es devuelto a la sección usada de cualquier aeródromo válido.

38. DAÑOS

38.1. Daños en aeródromos / helipuertos

Un aeródromo / helipuerto puede ser dañado de varias maneras: Unidades terrestres que lo atacan y lo ocupan, Operación de Fuerzas Especiales, Misiones de ataque o ataques nucleares.

Las siguientes reglas se aplican a un aeródromo dañado:

1. Los escuadrones aéreos con base en un aeródromo dañado no pueden ejecutar misiones aéreas hasta que el aeródromo sea reparado.

2. Los Escuadrones de Helicópteros con base en un Aeródromo / Helipuerto Dañado no pueden ejecutar Misiones, con la excepción de Misiones de cambio de base

3. Los Escuadrones Aéreos con base en un Aeródromo Dañado no pueden ser Reparados.

38.2. Daños a Puerto

Un puerto puede ser dañado por unidades enemigas que lo capturen, por misiones de ataque terrestre o por ataques nucleares.

Las siguientes reglas se aplican a un Puerto dañado:

1. Un Puerto Dañado no puede ser usado como Fuente de Suministro.

2. Los refuerzos no pueden usar un Puerto Dañado como punto de entrada.

38.3. Daños en puentes

Cualquier lado de hexágono de río que contenga un símbolo de puente o que sea cruzado por una carretera / ferrocarril se considera un puente. Un

puente puede ser dañado por Misiones de ataques terrestre, ataques nucleares o demolición.

38.3.1 Demolición de puentes

1. Si una unidad amiga está adyacente a un lado de hex del puente en cualquier momento, puede demoler el puente. Ponga un marcador de "Dañado" sobre el puente.

2. Si no hay ninguna unidad amiga adyacente a un lado de hex de Puente, un jugador puede intentar la demolición en cualquier momento si todo las condiciones siguientes son verdaderas:

a. El puente está dentro de su territorio originalmente controlado.

b. El puente nunca ha sido cruzado por unidades enemigas.

c. El puente no está adyacente a unidades enemigas.

d. No ha intentado ya demoler ese puente en particular durante el turno actual.

3. Para intentar una Demolición, el jugador tira un dado: con una tirada de 1 a 13, el puente ha sido demolido y un marcador de Daño se coloca sobre el.

38.3.2 Efecto de los puentes dañados

1. Por supuesto, un puente dañado ya no existe hasta que sea reparado.

2. Las unidades terrestres que crucen un río por el lado del hex del puente dañado deben pagar el coste del terreno por cruzar un río mayor o menor sin puente.

3. Las vías de suministro no pueden utilizar un puente dañado para cruzar un río principal.

39. REPARACIÓN

Durante la Fase de Reparación, ambos Jugadores pueden reparar las instalaciones dañadas.

1. Cada jugador tiene un cierto número de Puntos de Reparación por turno, dependiendo del Escenario jugado.

2. Los Puntos de Reparación no se pueden acumular de un turno a otro. Si no se gastan, se pierden.

3. Para ser reparada, una instalación dañada debe ser ocupada por una unidad amiga o estar en una ZOC amiga, que sea capaz de trazar una línea de comunicación válida.

4. Una instalación dentro de una Zona de Contaminación Nuclear puede ser reparada gastando el doble del número habitual de Puntos de Reparación.

5. Un aeródromo dañado puede ser reparado gastando 5 Puntos de Reparación.

6. Un Helipuerto dañado puede ser reparado gastando 3 Puntos de Reparación.

7. Un Puerto Dañado puede ser reparado gastando 10 Puntos de Reparación.

8. Un puente dañado puede ser reparado gastando 3 puntos de reparación.

40. LÍNEAS DE COMUNICACIÓN

Varias reglas requieren que un jugador trace una línea de comunicación para una unidad o instalación.

1. Una Línea de Comunicación es un camino de hexes de tierra o de ferry contiguos de cualquier longitud, libre de unidades enemigas, ZOC enemiga y lados hexagonales no pasables o alpinos.

2. No se puede trazar una línea de comunicación a través de un país neutral.

3. El Pacto de Varsovia puede trazar una Línea de Comunicación desde el hex que la requiere hasta cualquier borde del mapa del Este o del Sudeste.

4. El Pacto de Varsovia puede trazar una Línea de Comunicación desde el hex que la requiera hasta los puertos de Odense o Copenhague, si son conquistados. El puerto usado no debe estar dañado.

5. La OTAN puede trazar una Línea de Comunicación desde el hex que la requiera hasta cualquier Borde del Mapa Occidental, Borde del Mapa Sur Italiano, o hasta un Puerto que sea una fuente de suministro válida.

41. PAÍSES NEUTRALES

Austria, Liechtenstein, Suecia, Suiza y Yugoslavia son países neutrales, a menos que las reglas específicas del escenario establezcan lo contrario.

1. Las unidades de los países neutrales no pueden moverse.

2. Los jugadores no pueden entrar o usar el territorio de un país neutral para ninguna función del juego.

3. Las ZOC no se extienden dentro o fuera de la frontera de un país neutral.

4. El jugador del Pacto de Varsovia puede decidir violar la neutralidad austriaca o de Liechtenstein simplemente anunciándolo durante la Fase de eventos de cualquier turno. En ese caso, el país afectado pasa a estar inmediatamente controlado por la OTAN y se eliminan todas las limitaciones anteriores.

5. La neutralidad sueca, suiza y yugoslava no puede ser violada de ninguna manera.

42. CONDICIONES DE VICTORIA

La Victoria en una campaña de 1985: Bajo un cielo de hierro se mide en dos niveles diferentes, el político y el militar.

1. Una victoria política es el objetivo principal y más importante para cada bando. Ambos jugadores calculan sus puntos políticos (PP) totales y comprueban si hay una Victoria Política usando las reglas de la Victoria Política.

2. Si ningún Jugador obtiene una Victoria Política, ambos Jugadores calculan su total de Puntos Militares y chequean por una Victoria Militar usando las reglas de la Victoria Militar.

3. En cualquier momento del juego, los jugadores pueden acordar detener el juego y buscar una Victoria Política o Militar.

42.1. Victoria Política

Para determinar la victoria política, use la siguiente secuencia:

1. Cada jugador consulta la Tabla de Puntos Políticos para determinar su número total de PP.

2. Los PP totales de la OTAN se restan de los PP totales del Pacto de Varsovia, y el resultado neto se encuentra en la Tabla de Victoria Política para el escenario que se está representando.

3. Si ningún Jugador obtiene una Victoria Política, chequee por una Victoria Militar.

Puntos Políticos del Pacto de Varsovia	
Por cada país de la OTAN que se rinde	10PP
Por cada brigada estadounidense eliminada (la división cuenta como 3 brigadas)	2PP
Por cada brigada de WG eliminada (la división cuenta como 3 brigadas)	1PP

Por cada paso perdido en escuadrones aéreos de los EE.UU.	1PP
por cada División WP con una línea de Comunicación en la orilla oeste del río Rin	5PP
Líneas del Atlántico Norte interceptados	4PP
La OTAN fue el primer bando en liberar armas nucleares	12PP
Todos los puertos de la OTAN bajo control del WP	10PP
No se declaró movilización en los países del Pacto de Varsovia	3PP
No se han iniciado con éxito revueltas en los países del WP	4PP
Por cada ataque nuclear a una ciudad o un hexágono urbano	-6PP
Por cada ataque químico a una ciudad o un hexágono urbano	-3PP

Puntos Políticos de la OTAN	
10 PP Por cada país del WP cuyo gobierno sea derrocado	15PP
Por Cada país del WP donde haya empezado una Revuelta	8PP
Por cada país del WP con marcadores de Revuelta	10PP
Para cada país del WP donde la OTAN tenga Unidades terrestres de combate con una línea de comunicación	6PP
WP fue el primer bando en liberar armas Químicas	4PP
WP fue el primer bando en liberar armas nucleares	10PP
Vías del Atlántico Norte seguras	3PP
Unidades de combate de la OTAN en Berlín Occidental	1PP
Por cada ataque nuclear a una ciudad o a un hexágono urbano	-10PP
Por cada ataque químico a una ciudad o a un hexágono urbano	-5PP

42.2. Victoria militar

Si no se obtuvo una Victoria Política, los Jugadores pueden buscar una Victoria Militar más tradicional. Una Victoria Militar no da ninguna seguridad sobre lo que sucederá en un futuro próximo; sólo mide los logros de cada bando desde un punto de vista estrictamente militar.

1. Los Puntos de Victoria Militar (MP) se obtienen controlando los hexes de Ciudad, Urbanos, Puertos y Aeródromos.
2. Ciertos lugares estratégicos dan un número variable de MP de bonificación, además de los MP estándar otorgados por los hexes que los componen.
3. Ciertos objetivos geográficos que no están situados en un solo hexágono dan MP de bonificación a un bando o al otro. Para contar el total de Puntos de Victoria Militares de un jugador, un hex debe cumplir todos los requisitos siguientes:

1. El hex debe haber sido conquistado; en otras palabras, el hex no debe haber estado bajo el control

de ese jugador al principio del juego. Un hexágono es conquistado si una unidad amiga fue la última en ocuparlo o en pasar por él.

2. El hex debe estar fuera de la ZOC enemiga (las unidades amigas niegan la ZOC enemiga para el propósito de esta regla).

3. El hex debe ser capaz de trazar una Línea de Comunicación válida.

4. Para obtener los MP de bonificación por una localización estratégica que comprenda más de un hex, cada Ciudad (o urbano si no hay ninguna ciudad) de la ubicación debe cumplir con los requisitos anteriores.

Para determinar la victoria militar, use la siguiente secuencia:

1. Cada jugador consulta la Tabla de Puntos Militares para determinar su número total de MP.
2. El total de Puntos Militares de la OTAN se resta del total de Puntos Militares del Pacto de Varsovia, y el resultado neto se localiza en la Tabla de Puntos de victoria Militares para el escenario que se está jugando.

Tabla de Puntos Militares			
Ubicaciones estándar			
Cada hex urbano conquistado	5MP		
Cada hex de ciudad conquistada	10MP		
Cada aeródromo	4MP		
Localizaciones estratégicas			
Bonn, Praga, Berlín Oriental	30MP	Innsbruck	10MP
Amsterdam, Kobenhavn, Viena	20MP	Berlín Occidental	
Luxemburgo	5MP	Frankfurt am Main	
Amsterdam, Bremen, Hamburgo, Hex del puerto de Kobenhavn	20MP	Udine	5MP
Wilhelmshaven, Emden, Bremerhaven, Lubeck, Odense, Rostock, Szczecin, Gdansk, Trieste, Mestre	5MP	Gorlitz	10MP
Lieja	20MP	Koblenz	10MP
Nancy	10MP	Karl-Marx stadt	10MP
Gyor	10MP	Dresden	20MP
Kiel	10MP	Magdeburg	10MP

Ejemplo: Al final del juego, el jugador del WP ha conquistado los 3 hexes de la ciudad de Kobenhavn y

tiene una línea válida de Comunicación con ellos. El jugador del WP gana 30MP por los 3 hexes de la ciudad, 20 hexes por controlar la localización estratégica de Kobenhavn, y 20 MP por controlar el hexágono del puerto de Kobenhavn, para un total de 70 MP.