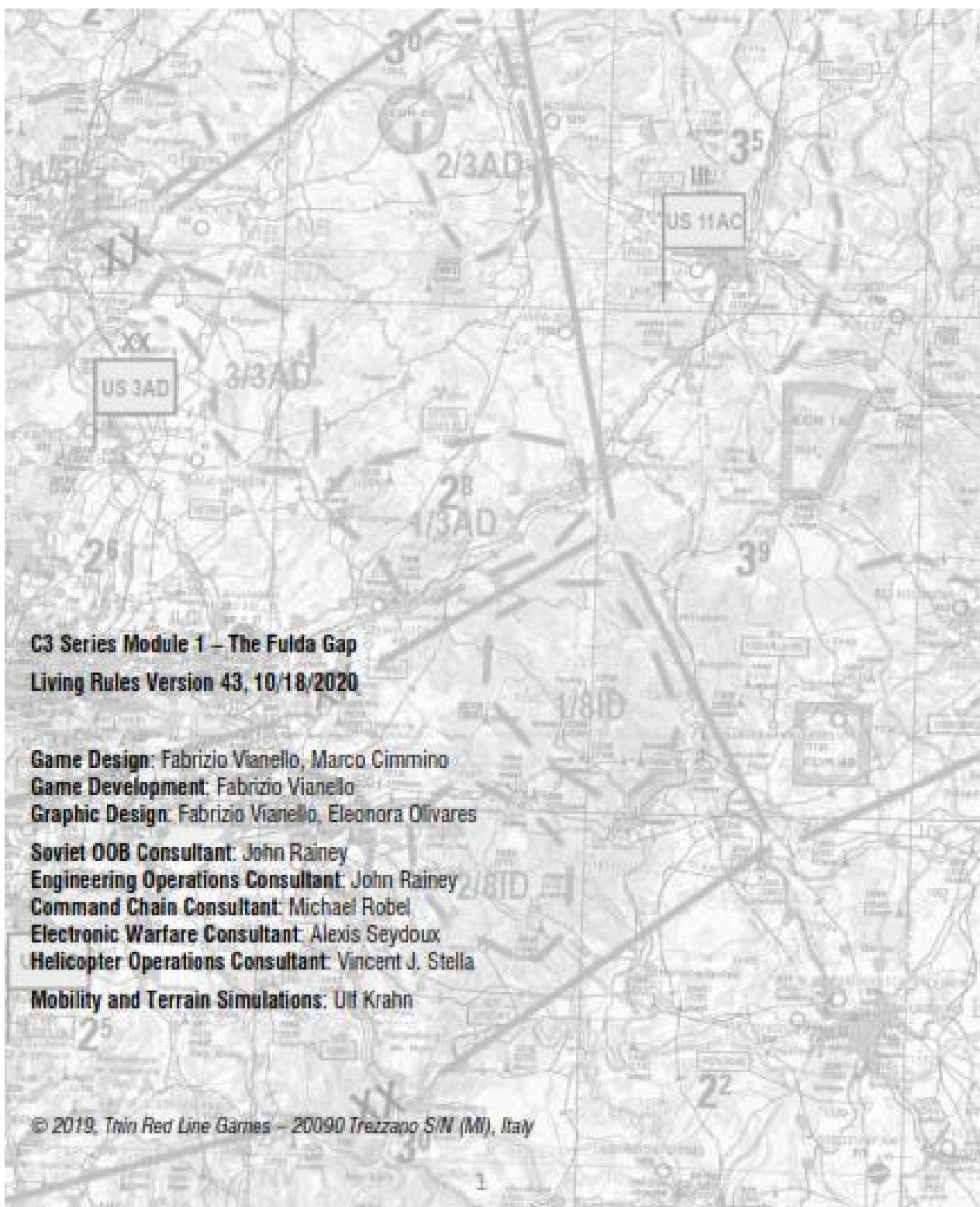


# Less than 60 Miles

## Reglas de juego



Contenido

1. INTRODUCCIÓN .....	4	9.2. Cruce preparado .....	11
2. RESUMEN .....	4	9.2.1. Requisitos previos para el cruce preparado.....	11
3. COMPONENTES DE JUEGO .....	5	9.2.2. Procedimiento de Cruce Preparado.....	11
4. REGLAS GENERALES .....	5	9.2.3. Cruce preparado en movimiento .....	11
4.1. Escala del juego.....	5	9.2.4. Cruce preparado en combate.....	11
4.2. Formato de Tiempo / Turno .....	5	10. EJE DE AVANCE DEL PACTO DE VARSOVIA.....	11
4.3. Definición de los términos.....	5	11. DESGASTE .....	12
4.4. Fracciones .....	6	11.1. Límite de desgaste .....	12
4.5. Tiradas de dados .....	6	11.2. Puntos de desgaste .....	12
5. SECUENCIA DE JUEGO.....	6	11.3. Eliminación del Desgaste por Reabastecimiento .....	12
6. MODO .....	6	11.4. Eliminación del desgaste por descanso .....	12
6.1. Cambio de modo.....	7	11.5. Eliminación del desgaste por reequipamiento.....	13
6.1.1. Ejecución de la orden .....	7	11.6. Eliminación de la Desgaste del Cuartel General.....	13
6.1.2. Cambio de modo autorizado .....	7	11.7. Doctrina de reemplazo del Pacto de Varsovia .....	13
6.1.3. Cambio de Modo No Autorizado .....	7	12. CUARTELES GENERALES.....	13
6.2. Transición de Modo .....	7	12.1. Modo del Cuartel General.....	13
6.3. Capacidades y limitaciones adicionales .....	7	12.2. Alcance de Mando del HQ.....	13
6.3.1. Modo de pantalla.....	7	12.3. HQ en combate terrestre .....	13
6.3.2. Modo de Reconocimiento .....	8	12.4. Destrucción de HQ.....	14
6.3.3. Modo de Asalto Completo.....	8	12.5. Reconstrucción de HQ.....	14
6.3.4. Modo de Defensa Rígida .....	8	13. PUNTOS DE MANDO.....	14
6.3.5. Modo de Defensa Activa (Sólo OTAN) .....	8	13.1. Registro de los CP .....	14
6.3.6. Modo de Asalto en Marcha (Sólo WP) .....	8	14. ÓRDENES.....	14
6.3.7. Modo de Apoyo Cercano (Sólo WP).....	8	14.1. Fichas de Órdenes.....	15
7. APILAMIENTO .....	8	14.2. Formación y unidades adjuntas .....	15
8. MOVIMIENTO.....	8	14.3. Cuarteles Generales Adjuntos .....	16
8.1. Unidades que mueven .....	8	14.4. Emitir una Orden .....	16
8.2. Cálculo de los Costes del Movimiento .....	8	14.4.1. Reglas generales de emisión de órdenes .....	16
8.3. Movimiento en carretera .....	9	14.4.2. Procedimiento de emisión de órdenes .....	16
8.4. Movimiento retardado.....	10	14.6. Ejecutar una orden .....	17
8.4.1. Procedimiento de Movimiento Retrasado .....	10	14.7. Completar una Orden .....	17
8.5. Marcha forzada.....	10	14.8. Cancelar una orden.....	17
8.6. Bloqueo de Unidades .....	10	15. COMBATE TERRESTRE .....	17
8.7. Fuerzas Territoriales de Alemania Occidental.....	10	15.1. Secuencia de Combate Terrestre.....	18
8.8. Desengancharse .....	10	15.2. Tipo de Ataque .....	18
9. CRUCE DE RÍOS .....	11	15.3. Unidades defensoras .....	18
9.1. Cruce apresurado.....	11	15.4. Fuerza de Combate .....	18
9.1.1. Requisitos previos para el cruce apresurado .....	11	15.5. Modificadores de combate .....	18
9.1.2. Cruce apresurado en movimiento .....	11	15.5.1. Modo.....	18
9.1.3. Cruce apresurado en combate.....	11	15.5.2. Tipo de Ataque .....	18
		15.5.3. Clasificación de cuadro .....	19
		15.5.4. Nacionalidad.....	19

15.5.5. Terreno .....	19	24.3. Resolución de EW .....	25
15.5.6. Trabajos defensivos.....	19	24.4. Efectos EW.....	25
15.5.7. Puntos de desgaste .....	19	25. INTELIGENCIA (Opcional).....	26
15.5.8. Descanso.....	19	25.1. Inteligencia de señales.....	26
15.5.9. Guerra Electrónica.....	19	25.2. Inteligencia de Reconocimiento .....	26
15.5.10. Apoyo al combate .....	19	25.3. Efectos de la Inteligencia .....	26
15.5.11. Unidades de Reconocimiento .....	19	26. GUERRA QUÍMICA .....	26
15.5.12. Unidades Adyacentes .....	19	26.1. Iniciar la Guerra Química .....	26
15.5.13. Compromiso.....	19	26.2. Apoyo al combate.....	26
15.5.14. Retraso.....	19	Las armas químicas utilizadas en el combate terrestre aumentan el apoyo al combate en una cantidad variable (véase 15.5.16, "Armas químicas"). .....	26
15.5.15. El tiempo.....	19	26.3. Bombardeo.....	26
15.5.16. Guerra química.....	20	26.4. Interdicción .....	26
15.5.17. Fuera de Mando .....	20	26.5. Gas persistente .....	27
15.5.18. Mando en la línea del frente .....	20	27. GUERRA NUCLEAR.....	27
15.5.19. Eventos .....	20	27.1. Iniciar la guerra nuclear .....	27
15.6. Resultados del combate .....	20	27.2. Lanzamiento de Armas Nucleares .....	27
15.7. Retirada Después del Combate .....	20	27.3. Resolver los ataques nucleares .....	27
15.8. Avance .....	21	27.4. Contaminación Nuclear.....	27
15.9. Avance después del combate .....	21	28. BATALLA INTEGRADA (Opcional) .....	28
16. APOYO AL COMBATE .....	21	29. CLIMA .....	28
16.1. Apoyo al combate de artillería .....	21	29.1. Determinación del tiempo .....	28
16.2. Apoyo de combate con helicópteros .....	21	29.1.1. Noche .....	28
16.3. Apoyo aéreo al combate .....	21	29.1.2. Niebla y Precipitaciones .....	28
17. ARTILLERÍA .....	22	29.2. Efectos del clima en el movimiento.....	28
18. HELICÓPTEROS .....	22	29.3. Efectos del clima en el combate terrestre .....	28
19. PUNTOS AÉREOS.....	22	29.4. Efectos del clima en los puntos aéreos.....	28
19.1. Usando los puntos de aéreos .....	22	30. SUMINISTRO .....	29
19.2. Fase de Puntos Aéreos .....	22	30.1. Trazado de las líneas de suministro.....	29
19.3. Áreas CAS.....	23	30.2. Fuentes de suministro .....	29
20. BOMBARDEO.....	23	30.3. Centros de suministro.....	29
20.1. Bombardeo unidades .....	23	30.3.1. Reubicación de los centros de suministro.....	29
20.2. Bombardeo de Puentes .....	23	30.3.2. Colocación inicial del Centro de Suministro.....	29
21. INTERDICCIÓN .....	23	30.3.3. Retirada del Centro de Suministro .....	29
22. FUEGO ANTIAÉREO .....	24	31. OBRAS DEFENSIVAS.....	29
22.1. Fuego antiaéreo contra puntos aéreos .....	24	31.1. Construcción de Obras Defensivas .....	29
22.2. Fuego Antiaéreo vs. Helicópteros.....	24	31.2. Destruir Obras Defensivas.....	30
22.3. Resolución del fuego antiaéreo .....	24	31.3. Efectos de las obras defensivas .....	30
23. DETECCIÓN .....	24	31.4. Reducción de las obras defensivas .....	30
23.1. Nivel de detección.....	24	32. PUENTES .....	30
24. GUERRA ELECTRÓNICA .....	25	32.1. Puentes permanentes.....	30
24.1. Asignación de EW.....	25	32.1.1. Demolición de emergencia.....	30
24.2. Distribución de EW.....	25		

32.1.2. Minado de Puentes .....	30
32.1.3. Demolición preparada .....	31
32.2. Puentes de pontones .....	31
32.2.1. Prerrequisitos del Puente de Pontones.....	31
32.2.2. Construcción de Puentes de Pontones.....	31
32.2.3. Destrucción de Puentes de pontones .....	31
32.3. Puentes de paneles .....	31
32.3.1. Prerrequisitos del Puente de Paneles .....	31
32.3.2. Construcción de Puentes de Paneles .....	31
32.3.3. Destrucción de Puentes de Paneles .....	32
33. REFUERZOS.....	32
33.1. Refuerzos aéreos.....	32
33.2. Refuerzos EW .....	32
33.3. Refuerzos de ingeniería.....	32
33.4. Refuerzos de Puntos de Mando.....	32
33.5. Refuerzos terrestres.....	32
33.6. Refuerzos Territoriales WG .....	32
34. CARTAS DE EVENTOS .....	32
36. FORMACIONES INDEPENDIENTES .....	33

## 1. INTRODUCCIÓN

*El objetivo es colapsar el sistema del adversario en confusión y desorden causando que reaccione en exceso o en defecto a la actividad que aparece simultáneamente como amenazante, así como ambigua, caótica o engañosa.*  
*John R. Boyd, "Patrones de Conflicto"*

Menos de 60 millas es una simulación a nivel de regimiento / batallón de un hipotético conflicto entre la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN) y el Pacto de Varsovia (WP) en 1985. El mapa cubre la parte central de Alemania Occidental y Oriental, incluyendo a toda el Área de responsabilidad del V Cuerpo de los EEUU y sus alrededores. Los jugadores asumen el papel del comandante del V Cuerpo de EE.UU. para la OTAN, y Comandante del Frente Central Soviético para el Pacto de Varsovia.

Las reglas se centran en los problemas de Mando, Control y Comunicación (C3), y obligará a los jugadores a luchar contra tres enemigos igualmente peligrosos: el enemigo, sus propios planes y el tiempo.

Los jugadores encontrarán que incluso acciones simples pueden ser bastante desafiantes y necesitan ser planeadas y ejecutadas correctamente. Los Jugadores también encontrarán que sus tropas pueden moverse y actuar rápidamente mientras siguen el plan inicial, pero reaccionar a contingencias o eventos inesperados podrían ser dolorosamente lento y podría sellar el destino de toda la campaña si se manejan mal.

Otro elemento clave, que no está explícitamente en las reglas pero que las interconecta todas, es el ciclo OODA (Observar-Orientar-Desactivar) teorizado por John Boyd en "Patterns of Conflict" y utilizado como base para la doctrina de "Air Land Battle" adoptada por las Fuerzas Armadas de los EEUU durante los últimos años de la Guerra Fría.

Al final, ser capaz de "entrar" en el ciclo OODA del enemigo, cortocircuitando los procesos de pensamiento del oponente, producirá oportunidades para que el oponente reaccione de manera inapropiada.

## 2. RESUMEN

*En menos de 60 millas muchos aspectos de la guerra sólo tocados marginalmente por la mayoría de los juegos de guerra son cubiertos en profundidad. Por lo tanto, incluso un experimentado Grognard podría ser devuelto a la primera vez que abrió el libro de reglas de su recién comprado "Panzer Leader". El siguiente resumen de reglas debería ayudar a sentirse más cómodo.*

Durante la colocación del escenario, ambos bandos deben pensar en un plan genérico que tratarán de ejecutar.

Para el Pacto de Varsovia, el plan debe incluir el eje principal de ataque, asignaciones de primer y segundo nivel y objetivos realistas para cada escalón. Durante las fases iniciales, las unidades de combate del Pacto de Varsovia probablemente usarán el **Asalto en Marcha** o el **Modo táctico**, para lograr una buena tasa de movimiento y capacidad de combate. La Artillería Autopropulsada del Pacto de Varsovia podría optar por un modo de **apoyo cercano**, que le permite mantener el ritmo de movimiento de las unidades que avanzan y dar un buen apoyo en combate cuando sea necesario. Las unidades de reconocimiento darán lo mejor de sí en el **modo de reconocimiento**, permitiendo un movimiento rápido y una ventaja en el combate cuando apoyen los ataques contra las posiciones defensivas del enemigo.

Para la OTAN, el plan debe considerar la línea de defensa a establecer, la asignación de unidades de reserva a nivel de División y Cuerpo, y el tiempo necesario para tener las tropas en su lugar y listas para luchar. Las unidades de la OTAN probablemente necesitarán avanzar hacia posiciones de combate usando el Modo Táctico, u optar por el más rápido **Modo de Carretera** y arriesgarse a ataques aéreos enemigos potencialmente devastadores. Las fuerzas de cobertura de la OTAN deben usar el **modo de pantalla**, para frenar el avance del enemigo y maximizar sus propias oportunidades de retirada.

Los jugadores comenzarán entonces a mover unidades y a ejecutar combates, como es habitual en un conflicto entre países modernos y civilizados. Es necesario tener claro inmediatamente que la fuerza de combate es sólo un factor secundario, ya que **los modificadores de combate, el modo y el apoyo al combate** a menudo determinará el resultado.

Los **ingenieros** serán utilizados desde el principio para cruzar ríos, minar puentes y construir obras defensivas. El **apoyo Aéreo**

**cercano** y la **artillería** serán fundamentales y también deben coordinarse y prepararse. Estas actividades por sí solas podrían emplear todos los **puntos de mando** disponibles, pero la situación parecerá estar bajo control después de todo.

Sin embargo, ambos bandos deben mantener su **Cadena de Mando** lista y sus Unidades dentro del **Alcance de Mando**.

En algún momento, el Plan Perfecto comenzará a caerse en pedazos. Cuando esto suceda, necesitarás una **Cadena de Mando** en funcionamiento para reaccionar rápidamente a los acontecimientos. **Emitir órdenes** a sus cuarteles generales gastando **puntos de mando** usando fichas de órdenes, esperando a que las unidades ejecuten la orden poniendo un **marcador de tiempo y un marcador de Modo** sobre ellas, y luego esperar de nuevo que **completen la orden** y eliminar el **marcador de tiempo**. Durante esta fase, los **Puntos de Mando** serán de repente demasiado pocos para hacer todo, y el tiempo es demasiado corto.

### 3. COMPONENTES DE JUEGO

Un juego completo de Menos de 60 Millas incluye lo siguiente:

- 1x 98x55 cm Mapa
- 6x Hojas de fichas
- 1x Folleto de reglas
- 1x Folleto de Escenarios y Notas del Diseñador
- 2x Cuadernos de tablas
- 40x Tarjetas de eventos y acción
- 1x Cuadro de seguimiento del tiempo
- 1x Tabla de combate terrestre
- 1x Carta de Orden de Batalla del Cuerpo V de los EE.UU.
- 1x Carta de orden de batalla del frente central
- 2x dados de 10 caras

### 4. REGLAS GENERALES

#### 4.1. Escala del juego

Cada hexágono cubre 5 km de terreno real. Cada turno representa 3 horas de tiempo real.

#### 4.2. Formato de Tiempo / Turno

Cada escenario tiene una Hora de Inicio y Final expresada en un formato Día/Hora, y una duración expresada en turnos.

Por ejemplo, un escenario con una duración de D0 H06 a D1 H03 comienza en el Día 0, Hora 06 y termina en el Día 1, Hora 03, para un total de 8 turnos.

#### 4.3. Definición de los términos

**Puntos aéreos:** Una representación abstracta del poder aéreo disponible para cada bando.

**Zona aérea:** Un área en la que un cuartel general superior puede utilizar sus puntos aéreos disponibles. En menos de 60 millas, todo el mapa se considera una única Zona Aérea.

**Unidad adjunta:** Una Unidad que puede adjuntarse a diferentes HQ pertenecientes a la misma Formación y recibir Ordenes de cualquiera de ellos.

**Puntos de desgaste:** El nivel de fatiga, las pérdidas en combate, la escasez de municiones y la desorganización de una unidad.

**Unidad de bloqueo:** Una unidad en una posición que bloquea el movimiento del enemigo.

**Unidad de combate:** Cualquier Unidad que tenga uno de los siguientes Tipos de Unidad: Blindada, Caballería Blindada, Infantería, Mecanizada, Recon.

**Cadena de Mando:** Una estructura jerárquica de Cuarteles Generales y Unidades, usada para transmitir Órdenes.

**Punto de Mando (CP):** una cuantificación del trabajo que necesita el personal de mando de uno o más cuarteles generales para emitir órdenes a las unidades y ejecutar varias otras actividades de juego. Cada HQ superior tiene dos valores de CP: Puntos de mando máximos (Max CP) y Puntos de Mando Actuales (Current CP), que representan el número máximo y actual de Puntos de Mando disponibles en cada turno.

**Unidad Defensora:** Una unidad directamente involucrada en la defensa durante un combate terrestre.

**Comprometida:** Una Unidad que ya pasó parte del tiempo disponible de un Turno reaccionando a las actividades enemigas.

**Punto de Ingeniería:** Una abstracción de las fuerzas de Ingenieros disponibles de cada HQ superior.

**FARP: Punto de Armado y Recarga,** una modo que permite a los helicópteros apoyar el combate terrestre.

**Formación:** Un grupo de unidades que tienen la misma designación de formación, y su cuartel general principal.

**Unidad de Formación:** Una Unidad que puede recibir Órdenes sólo de su HQ matriz.

**HQ:** Una Unidad de Cuartel General, necesaria para varias funciones y actividades clave.

**Punto de Movimiento (MP):** una cuantificación del tiempo necesario para mover o ejecutar una acción específica. Cada Punto de Movimiento representa 15 minutos de tiempo real.

**Orden:** Instrucciones emitidas por la Cadena de Mando a una o más unidades, permitiéndoles cambiar de modo.

**Orden Chit:** Un chit que representa una Orden emitida a los HQ y unidades subordinadas. Las fichas de orden típicamente requieren varios turnos antes de tener ningún efecto.

**Cuartel general padre:** El cuartel general al que está subordinada una unidad o un cuartel general. Las Unidades y los Cuarteles

Generales adjuntos pueden estar subordinados a diferentes Cuarteles Generales.

**Modo:** Cada unidad está siempre en un cierto modo o preparándose para asumirlo. Cada modo específico permite a la unidad ejecutar ciertas acciones y da ventajas o desventajas específicas. El modo actual de cada unidad se identifica con un Marcador de modo .

**Unidad de apoyo:** Helicópteros, HQ y unidades de artillería de cualquier tipo se consideran unidades de apoyo.

**Marcador de tiempo:** Un marcador colocado debajo de una unidad para identificar el Turno durante el cual completará el despliegue a su Modo asignado.

**HQ superior:** El Cuartel General en la parte superior de la Cadena de Mando. En menos de 60 millas, los HQ superiores son el Frente Central del Pacto de Varsovia y US V Corps para la OTAN.

#### 4.4. Fracciones

Todas las fracciones se redondean hacia abajo, a menos que las reglas lo especifiquen de otra manera.

#### 4.5. Tiradas de dados

Las tiradas van del 1 al 10, con una tirada de 0 contando como 10.

## 5. SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno se juega con la siguiente secuencia:

#### 1. Fase de Clima

- 1.1. Lanzar para niebla / precipitaciones.
- 1.2. Despegue y aterrizaje de Aviones.

#### 2. Fase de eventos

- 2.1. Ambos bandos reciben refuerzos aéreos, de guerra electrónica, de ingenieros y puntos de mando.
- 2.2. Ambos bandos lanzan para eventos.

#### 3. Fase de Puntos Aéreos

- 3.1. Ambos bandos lanzan en la Tabla Aérea y ajustan los puntos de aéreos actuales.

#### 4. Fase de Acción del Jugador 1

##### 4.1. Fase de Revelación de Órdenes

- 4.1.1. Revela las fichas de órdenes en la casilla del turno actual y ajusta el máximo de CP en consecuencia.
- 4.1.2. Coloca los Marcadores de CP actuales en la casilla correspondiente de Marcadores de Max CP.

##### 4.2. Fase de Ejecución de Órdenes

- 4.2.1. Despliegue completo de las unidades.
- 4.2.2. Ejecutar cada ficha de orden revelada.
- 4.2.3. Ejecutar los cambios de modo autorizados/no autorizados.

##### 4.3. Fase de emisión de ordenes

- 4.3.1. Emite nuevas órdenes y asígnalas a un cuartel general apropiado.

##### 4.4. Fase de Reconstrucción de HQ (ambos bandos)

##### 4.5. Fase de ingeniería

##### 4.6. Fase de eliminación de desgaste

4.6.1. Reubicar los centros de suministro

4.6.2. Rotar las unidades que descansaron el turno anterior.

4.6.3. Ejecutar el reabastecimiento, el descanso y el reequipamiento de las unidades en fase.

#### 4.7. Fase de Puntos EW

4.7.1. Asignar los puntos EW a los cuarteles generales.

4.7.2. Distribuya los puntos EW de los cuarteles generales.

#### 4.8. Fase de Bombardeo (ambos bandos)

4.8.1. Ejecutar los intentos de inteligencia.

4.8.2. Ejecutar misiones de bombardeo e interceptación.

#### 4.9. Fase de movimiento

#### 4.10. Fase de limpieza

4.10.1. Eliminar los marcadores de ruptura e interceptación.

4.10.2. Quitar los Marcadores de Comprometida en Combate y Medio Comprometida en Combate de las Unidades en Fase.

4.10.3. Eliminar los marcadores de inteligencia.

#### 5. Fase de Acción del Jugador 2

5.1. El jugador 2 se convierte en el jugador en fase y repite todos los pasos de la fase 4.

#### 6. Fase final

6.1. Compruebe la eliminación de los marcadores de gas persistente y de contaminación nuclear.

6.2. Avanzar el marcador de turnos en el registro de tiempo.

## 6. MODO

*El modo representa el despliegue de una unidad en el campo de batalla y sus órdenes actuales. Cada modo permite a una Unidad ejecutar eficientemente algunas actividades, mientras que se limitan o niegan otras.*

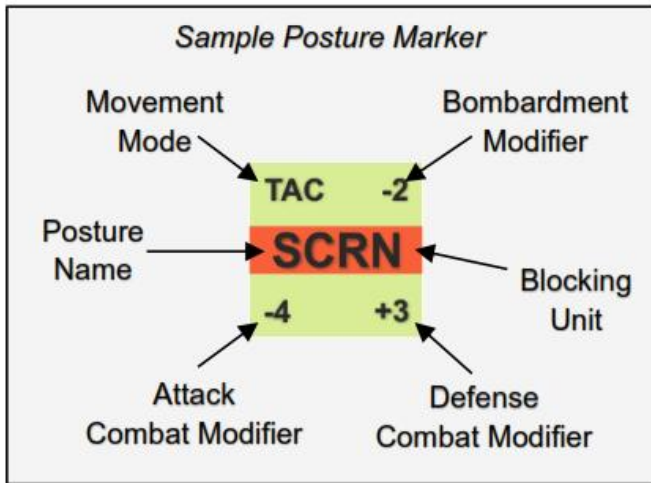
El modo determina la capacidad de movimiento y de combate de una unidad, así como su vulnerabilidad a los bombardeos del enemigo. También permite a una Unidad ejecutar algunas acciones sin más directivas del Cuartel General. Un resumen de las características de cada modo se puede encontrar en la tabla de modos.

1. Una unidad siempre está en un modo específico o se prepara para asumirlo.

2. Las Unidades en Modo Táctico no tienen ningún Marcador de Modo, ya que este se considerada el modo "por defecto". Las unidades en cualquier otro modo se marcan colocando un marcador de modo apropiado bajo ellas.

3. El modo de movimiento de una unidad está determinado por su modo (ver 8, Movimiento)

4. Algunos modos permiten a una Unidad bloquear o dificultar el movimiento enemigo (véase 8.6, Unidades de bloqueo) y dan capacidades o limitaciones (véase 6.3, Capacidades adicionales y Limitaciones).



### 6.1. Cambio de modo

*Una unidad de combate no puede pasar de una defensa dura a un ataque total en poco tiempo. Los movimientos y el despliegue de sus elementos de maniobra deben decidirse y coordinarse con el cuartel general al mando, los servicios logísticos y otras unidades; se deben organizar el reconocimiento; se debe planificar la artillería y el apoyo aéreo. Todo esto requiere una cadena de mando, trabajo de comunicaciones y tiempo - a veces, más del disponible.*

Una unidad puede cambiar su modo ejecutando una orden, cambiando de forma autónoma a un nuevo modo compatible con el actual, o cambiando de forma autónoma a cualquier modo permitido por su tipo.

#### 6.1.1. Ejecución de la orden

Durante la Fase de Ejecución de órdenes, una Unidad que recibe una Orden puede cambiar a uno de los Modos permitidos por la Orden. (véase 14, Órdenes y la Tabla de Órdenes).

#### 6.1.2. Cambio de modo autorizado

Durante la Fase de Ejecución de Ordenes, una Unidad puede cambiar a un Modo compatible con la actual.

1. Consulte la Tabla de Modos para encontrar una lista de los Modos Autorizados y su Tiempo de Despliegue, expresado en turnos.
2. Si la Unidad no está dentro del Alcance de Mando de su HQ Padre, el Tiempo de Despliegue se incrementa en un Turno.
3. Si la Unidad está Comprometida, Medio Comprometida o Retrasada, el Tiempo de Despliegue se incrementa en un Turno.
4. Coloca un Marcador de Modo y Tiempo apropiado debajo de la Unidad.

#### 6.1.3. Cambio de Modo No Autorizado

Durante la Fase de Ejecución de Ordenes, una Unidad puede cambiar a cualquier Modo permitido por su tipo y no planeado previamente. Este tipo de decisión, no coordinada con los servicios logísticos y otras unidades, pone a la Unidad en una situación precaria.

1. Una Unidad que ejecute un Cambio de Modo No Autorizado puede cambiar a cualquier Modo permitido por su tipo, excepto el Reequipamiento.
2. Consulte la Tabla de Modos para encontrar el Tiempo de Despliegue del nuevo Modo, expresado en Turnos.
3. Si la Unidad no está dentro del Alcance de Mando de su Cuartel General Principal, el Tiempo de Despliegue se incrementa en un Turno.
4. Si la Unidad está Comprometida en Combate, Medio Comprometida en Combate o Retrasada, el Tiempo de Despliegue se incrementa en un Turno.
5. Aumentar los Puntos de Desgaste de la Unidad en uno, y disminuir los CP Actuales de su HQ Superior en uno.
6. Poner un Marcador de Tiempo y Modo apropiados debajo de la Unidad.

### 6.2. Transición de Modo

Una unidad que cambia de modo tiene un marcador de tiempo debajo y se considera en transición de su modo anterior al nuevo. Una Unidad en Transición tiene pocas o ninguna de las ventajas normalmente asociadas a su modo final, y todas sus desventajas.

1. Una Unidad en Transición no puede mover, atacar o usar su Fuerza de Bombardeo.
2. Una Unidad en Transición no tiene ninguna capacidad adicional normalmente disponible en su Modo final.
3. Si una Unidad en Transición se defiende en Combate Terrestre, el Modificador de Combate por su Modo se incrementa en dos (es decir, un modificador de combate -1 se convierte en un +1).
4. Si una Unidad en Transición está sujeta a Bombardeo, el Modificador a la Tirada del Dado por su modo se incrementa en uno (es decir, un modificador -1 se convierte en un 0).

### 6.3. Capacidades y limitaciones adicionales

Además de influir en el movimiento y el comportamiento de combate de una unidad, algunos modos también dan capacidades y limitaciones adicionales.

#### 6.3.1. Modo de pantalla

1. Una unidad en Modo pantalla ejerce un área de pantalla en un rango de 2 hexes desde su hexágono actual.
2. Una Unidad que se mueve dentro o hacia un Área de Pantalla Enemiga debe pagar dos MP adicionales por cada hex.
3. Un Área de Pantalla enemiga no tiene efecto sobre una Unidad en movimiento si cualquiera de las siguientes condiciones es verdadera:
  - a. El hex entrado ya contiene otra Unidad de Combate amiga.

b. El hex entrado está adyacente a otra Unidad de Combate amiga que está más cerca de la Unidad enemiga que ejerce el Área de pantalla. Si más de una unidad enemiga ejerce un área de pantalla sobre el hex entrado, el jugador enemigo elige cuál usar.

c. El hexágono entrado contiene un marcador de ruptura.

### 6.3.2. Modo de Reconocimiento

1. Una Unidad en Modo de Reconocimiento puede dar un Modificador de Combate favorable cuando está adyacente a un hex atacado por otra Unidad amiga (ver 15.5.11, Unidades de Reconocimiento).

### 6.3.3. Modo de Asalto Completo

1. Cualquier resultado del combate que inflige uno o más puntos de desgaste a una unidad en modo de asalto total se incrementa en uno.

2. Una Unidad en Posición de Asalto Completo debe Avanzar después del Combate si el hex del defensor se deja vacío.

### 6.3.4. Modo de Defensa Rígida

1. Una unidad en modo de defensa rígida no puede optar por retirarse después del combate y debe cumplir con cualquier resultado de combate aumentando sus puntos de desgaste.

### 6.3.5. Modo de Defensa Activa (Sólo OTAN)

1. Sólo las unidades de combate de la OTAN con un cuadro de 4 o más pueden adoptar el modo de defensa activa.

2. Durante su Fase de Ejecución de Órdenes, el Jugador OTAN puede cambiar inmediatamente el Modo de una Unidad de Defensa Activa a Asalto o Táctico gastando un Punto de Mando del Cuartel General Superior apropiado. La Unidad debe estar dentro del Rango de Mando de su Cuartel General Principal.

### 6.3.6. Modo de Asalto en Marcha (Sólo WP)

El modo de asalto en Marcha combina una buena movilidad y capacidades de combate, permitiendo a una unidad gastar menos MP para atacar, al precio de perder el control de la Unidad en el terreno circundante y hacerla vulnerable al bombardeo enemigo.

1. Sólo las Unidades Mecanizadas, Blindadas y de Reconocimiento del Pacto de Varsovia con un cuadro de 4 o más pueden adoptar el Modo de asalto en Marcha.

2. Una unidad en asalto en marcha gasta 3 MP para ejecutar un asalto apresurado y 6 MP para un asalto preparado.

### 6.3.7. Modo de Apoyo Cercano (Sólo WP)

El apoyo cercano combina una buena movilidad y toda la potencia de fuego de bombardeo, al precio de hacer la unidad vulnerable al Bombardeo enemigo.

1. Sólo la Artillería Autopropulsada del Pacto de Varsovia puede adoptar una modo de apoyo cercano.

2. Las unidades en Modo de Apoyo Cercano se mueven en Modo Táctico y usan su Fuerza de Bombardeo Completa.

## 7. APILAMIENTO

1. El jugador de la OTAN no puede tener más de tres unidades en un hex. Además, sólo dos de ellas pueden ser Unidades de Combate.

2. El jugador del Pacto de Varsovia no puede tener más de tres Unidades en un hex. Además, sólo una de ellas puede ser de tamaño regimiento.

3. Las restricciones de apilamiento sólo se aplican al final de la Fase de Movimiento de un jugador y durante el Combate Terrestre.

4. En el despliegue inicial, ciertos hexes podrían estar sobre apilados (Típicamente, los HQ de la OTAN). Las unidades que comienzan en estos hex pueden ignorar las reglas de apilamiento hasta que se muevan desde el hexágono de despliegue.

## 8. MOVIMIENTO

Cada Unidad tiene Puntos de Movimiento para gastar durante la Fase de Movimiento Amigo. La mayoría de las actividades, incluyendo el Combate, requieren el gasto de MP. Una Unidad puede moverse, resolver el Combate contra Unidades enemigas y continuar gastando sus MP restantes.

### 8.1. Unidades que mueven

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

2. Las unidades deben ser movidas de una en una. Un jugador no puede comenzar a mover una unidad antes de que el movimiento de la unidad anterior esté completo.

3. Una Unidad no puede entrar en un hex a menos que pueda gastar el número requerido de MP (Excepción: 8.4, Movimiento Retrasado).

4. Una Unidad No Comprometida tiene 12 Puntos de Movimiento.

5. Una Unidad Medio Comprometida tiene 6 Puntos de Movimiento.

6. Una Unidad Comprometida tiene 0 Puntos de Movimiento.

7. Una unidad que tenga un marcador de tiempo bajo ella no puede gastar MP (ver 6.2, Transición de Modo).

8. Una Unidad no puede entrar en un hex que contenga una Unidad enemiga.

### 8.2. Cálculo de los Costes del Movimiento

El modo de movimiento de una unidad (que no debe confundirse con su modo) tiene un gran impacto en su capacidad de



movimiento. Es posible un número casi infinito de combinaciones, aquí simplificadas en tres modos básicos: Columna, Táctico y Desplegada.

*Una unidad en modo columna está organizada en una sola columna, con intervalos y velocidad planificados. La Unidad es capaz de utilizar las carreteras a su máximo efecto y elegir la mejor ruta posible entre las disponibles.*

*Una unidad en modo táctico está organizada en múltiples columnas, con elementos de reconocimiento y combate desplegados en las áreas frontales y de flancos. La Unidad es capaz de usar los caminos hasta cierto punto, pero algunos elementos podrían ser forzados a moverse a través de terreno difícil ralentizando la velocidad de avance general.*

*Una unidad en modo desplegado se despliega para el combate. Sus capacidades de combate están maximizadas, pero no puede usar las carreteras de manera efectiva o para evitar el terreno difícil.*

1. Una unidad tiene su tipo de movimiento determinado por su tipo: Las Unidades de Infantería utilizan la Sección a Pie de la Tabla de Movimiento, mientras que todas las demás Unidades utilizan la Sección Mecanizada.

2. Una Unidad tiene su Modo de Movimiento (Columna, Táctico o Desplegado) determinado por su Modo actual (ver Tabla de Modos).

3. Un hex siempre contiene uno o más tipos de terreno y puede contener uno o más rasgos de terreno. Una unidad que se mueve en un hexágono paga el costo de MP para uno de los Tipos de Terreno y una de las Características del Terreno presentes en el hex. Que tipo de terreno y que característica debe pagarse depende del modo de movimiento de la unidad.

4. Una Unidad en **Modo Columna** usa la Sección "Columna" de la Tabla de Movimiento y paga el costo de MP para:

- El mejor Tipo de Terreno en el hex entrado, sin importar que pequeña sea la porción en el hex.
- La mejor Característica de Terreno en el hex entrado. Si alguna parte del hex no está cubierta por una Característica de Terreno, no se gastan más MP.

5. Una unidad en **modo táctico** utiliza la sección "Táctica" de la tabla de movimiento y paga el costo de MP para:

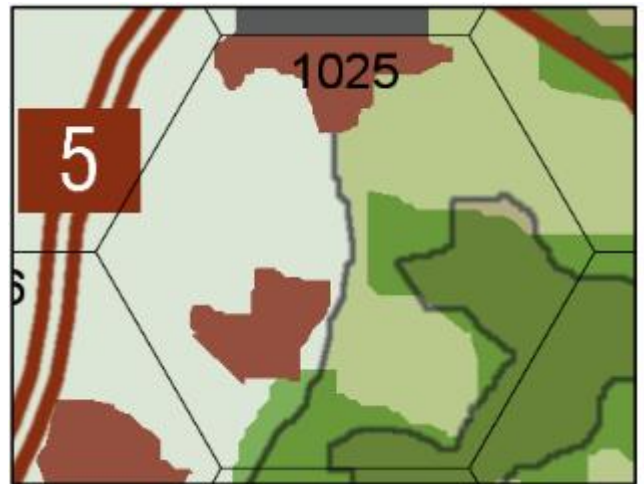
- El peor Tipo de Terreno en el hex entrado, sin importar que pequeña sea la porción en el hex.
- El peor rasgo de terreno en el hex entrado, sin importar cuán pequeña sea la porción en el hex.

6. Una Unidad en **modo desplegado** usa la sección "Desplegada" de la Tabla de Movimiento y paga el costo de MP para:

- El peor Tipo de Terreno en el hex entrado, sin importar cuán pequeña sea la porción en el hex.
- El peor rasgo de terreno en el hex entrado, sin importar cuán pequeña sea la porción en el hex.

7. Una unidad en **modo fijo** no puede moverse. Una unidad de HQ en modo fijo puede gastar MP para cambiar su modo.

8. Un lado de hex puede contener uno o más Obstáculos (típicamente, ríos con puente o sin puente). Una unidad siempre debe pagar el coste de MP para cualquier obstáculo cruzado al entrar en un hexágono. Cuando se cruza un Río sin puente, el jugador que mueve también debe decidir un método de cruce (ver 9, Cruce de ríos).



*Ejemplo: El hexágono 1025 contiene llanura, colina 1, colina 2 y terreno de ciudad, y está parcialmente cubierto por la "Característica de terreno boscoso".*

*Una unidad mecanizada en modo columna gasta 2 MP por llanura (el mejor tipo de terreno).*

*Como algunas partes del hex no contienen Características del Terreno, no se paga ningún coste extra por ellas. El costo total es por lo tanto de 2 MP.*

*Una unidad mecanizada en modo táctico gasta 3 MP por la colina 2 (el peor tipo de terreno), más 2 MP por Bosque (el peor rasgo del terreno), para un total de 5 MP.*

*Una unidad mecanizada en modo desplegado gasta 4 MP por la Colina 2 (el peor tipo de terreno), más 3 MP por Bosque (el peor rasgo del terreno), para un total de 7 MP.*

### 8.3. Movimiento en carretera

Para poder utilizar una carretera, una unidad debe cumplir con los siguientes requisitos previos:

1. Debe estar usando el Modo de Columna o el Modo de Movimiento Táctico.

2. Debe moverse desde un hex de Carretera a un hex de Carretera contiguo a través de un lado de hex atravesado por una Carretera.

Si se cumplen todos los prerrequisitos, una Unidad puede mover a lo largo de una Carretera usando las siguientes reglas de movimiento:

3. Paga el coste de MP por el tipo de Carretera que está siendo utilizado y por cualquier obstáculo cruzado, ignorando el tipo de terreno y Características de terreno en el hexágono que se está entrando.

4. Podría incurrir en costos adicionales de MP cuando se mueve en un hex que contenga o esté adyacente a otras Unidades que usen la Carretera (ver Tabla de movimiento).

5. Las unidades HQ que mueven por carretera no se ven afectadas por otras unidades y no influyen en el movimiento por carretera de otras Unidades. Una unidad nunca está obligada a usar un camino. Por cada hexágono entrado, el jugador puede decidir si una unidad está usando la carretera o su modo de movimiento estándar.

#### 8.4. Movimiento retardado

Una unidad puede utilizar el movimiento retardado en los siguientes casos:

1. Al comienzo de su Movimiento, para entrar en un hex cuyo coste acumulado es superior a sus MP máximos.
2. Al comienzo de su Movimiento, para entrar o cruzar un terreno marcado como "Retraso" en la Tabla de Movimiento.
3. En Avance después del Combate, cuando el hex que está siendo avanzado cuesta más que los MP que le quedan a la Unidad.

##### 8.4.1. Procedimiento de Movimiento Retrasado

1. Después de mover o avanzar al hexágono, coloque un marcador de "Retrasado" debajo de la unidad para marcar su estado. Cualquier tirada para los Puntos de Desgaste se ejecuta normalmente.
2. Una unidad retrasada debe detenerse inmediatamente y no puede ejecutar ninguna otra acción durante la actual y la siguiente Fase de Movimiento Amistoso.
3. Al final de la siguiente Fase de Movimiento Amistoso, se retira el marcador de Retraso.
4. Una Unidad Retrasada tiene un Modificador de Combate +3 adicional cuando se defiende en Combate Terrestre.

#### 8.5. Marcha forzada

1. Una Unidad puede añadir 3 MP a su asignación de movimiento actual ejecutando una Marcha Forzada.
2. Una Unidad que ya tiene su número máximo de Puntos de Desgaste no puede ejecutar una Marcha Forzada.
3. En el instante en que la Unidad gaste más MP que su actual capacidad de movimiento, el jugador propietario tira un dado, consulta la Tabla de Marcha Forzada e inmediatamente aplica el resultado a la Unidad móvil.

#### 8.6. Bloqueo de Unidades

Una unidad de combate podría bloquear el movimiento del enemigo, dependiendo de su modo y del terreno en el que se encuentre; en este caso, La unidad se define como "Bloqueo". Consulte la Tabla de Modos para determinar cuándo una Unidad está Bloqueando.

1. Sólo las Unidades de Combate pueden ser Unidades de Bloqueo.

2. Cuando en cualquier Terreno excepto Ciudad, una Unidad de Combate bloquea el movimiento enemigo como se indica en la columna **Bloqueo - Otro** de la tabla de modos. Los Modos de Bloqueo en Terrenos no Urbanos tienen una raya horizontal roja en el lado izquierdo de su Marcador.

3. Cuando, una unidad de combate bloquea el movimiento enemigo en terreno urbano como se indica en la columna Bloqueo - Ciudad de la tabla de modos. Los Modos de Bloqueo en Terreno Urbano tienen una raya horizontal roja en el lado frontal de su Marcador.

4. Una Unidad adyacente a una Unidad de Bloqueo enemiga no puede mover más allá excepto iniciando Combate Terrestre o Desenganchándose, a menos que uno de los siguientes casos sea cierto:

- a. Su hexágono actual contiene un marcador de ruptura.
- b. Su hex actual y el hex al que está moviendo o ambos contienen unidades de combate amigas o marcadores de ruptura.
- c. Su hex actual contiene otra Unidad de Combate amiga, y el hex al que se está moviendo no está adyacente a Unidades de bloqueo del enemigo.

#### 8.7. Fuerzas Territoriales de Alemania Occidental

1. Las siguientes unidades son fuerzas territoriales de WG: WG 54 Bde (5 unidades), WG 64 Bde (5 unidades), WG 74 Rgt (4 unidades), WG 41VBK Bn, WG 43VBK Bn, WG 47VBK Bn.
2. Las Fuerzas Territoriales de Alemania Occidental no pueden abandonar Alemania Occidental. Si se ven obligadas a hacerlo por cualquier razón, son eliminadas.

#### 8.8. Desengancharse

*La retirada siempre ha sido una de las maniobras más difíciles de ejecutar con éxito, y contra un enemigo determinado a mantener el contacto puede llegar a ser casi imposible.*

1. Una Unidad debe Desengancharse antes de mover cuando esté adyacente a Unidades de Bloqueo enemigas, o cuando se Retire después del Combate.
2. La Unidad que intenta Desengancharse debe tener un Modo que permita el Movimiento y gastar 4 MP.
3. El jugador puede asignar Apoyo al Combate al intento de Desengancharse, usando las reglas de Apoyo al Combate estándar.
4. El jugador tira un dado en la Tabla de Desenganche, aplicando todos los Modificadores a la Tirada relevantes.
5. Un intento de Retirada tiene los siguientes resultados posibles:
  - F1:** La Retirada ha fallado. La Unidad debe recibir un Punto de Desgaste y dejar de mover.
  - S1:** La retirada tuvo éxito. La Unidad debe recibir un Punto de Desgaste y puede continuar moviéndose.
  - S0:** La retirada tuvo éxito. La unidad no recibe ningún punto de desgaste y puede continuar moviendo.

6. Si el Desenganche ha tenido éxito, el primer hex entrado no puede estar adyacente a las Unidades de Bloqueo enemigas a menos que una de las siguientes condiciones sea cierta:

- a. También contiene una unidad de combate amiga.
- b. Está separada de todas las Unidades de Bloqueo enemigas por lados de hex de río sin puente.

7. El jugador enemigo puede permitir voluntariamente cualquier intento de Desenganche. En este caso, el Desenganche automáticamente tiene éxito con un resultado de S0.

## 9. CRUCE DE RÍOS

*Tanto la OTAN como el Pacto de Varsovia invirtieron tiempo y recursos en equipos, procedimientos y entrenamiento para cruzar ríos. En teoría, la mayoría de los AFV en 1985 tenían capacidad anfibia y podían cruzar ríos menores con poca preparación. En la práctica, las operaciones de cruce de ríos presentaron varios problemas y desafíos.*

Cuando se mueve o se ataca a través de un lado de hex de Río sin puente, el Jugador debe elegir y, en algunos casos, preparar un método de cruce apropiado.

### 9.1. Cruce apresurado

Un Cruce apresurado utiliza la capacidad anfibia de la Unidad y el equipo de cruce inmediatamente a mano, con poca o ninguna preparación. Es el método de cruce más rápido, a riesgo de perder algún equipo en el fondo del río.

#### 9.1.1. Requisitos previos para el cruce apresurado

1. El cruce apresurado puede ejecutarse por Unidades Anfibas y solamente puede usarse para cruzar Ríos Menores.

#### 9.1.2. Cruce apresurado en movimiento

1. Una unidad que cruza un lado de hex de río por cruce apresurado paga el costo de MP apropiado.

2. Inmediatamente después de cruzar, el Jugador propietario tira un dado para chequear cualquier Punto de Desgaste incurrido durante el Cruce (ver tabla de movimiento).

#### 9.1.3. Cruce apresurado en combate

1. Una Unidad que ataca a través de un Río Menor usando Cruce Rápido incurre en un Modificador de Combate desfavorable (ver tabla de Combate).

2. Inmediatamente antes del Combate, el Jugador propietario tira un dado para chequear los Puntos de Desgaste incurridos durante el Cruce (ver Tabla de movimiento).

3. Si el ataque resulta en Avance Después del Combate, la Unidad paga el costo de MP apropiado para cruzar el río pero no lanza de nuevo para comprobar los puntos de desgaste.

### 9.2. Cruce preparado

Un Cruce Preparado utiliza apoyo de ingenieros, puentes de cinta parcial y balsas y requiere algún tiempo para organizar las tropas.

Es más lento que el cruce apresurado pero asegura que se perderá poco o ningún equipo durante el cruce.

#### 9.2.1. Requisitos previos para el cruce preparado

1. El Cruce Preparado puede ejecutarse por cualquier Unidad y puede usarse para cruzar tanto Ríos Menores como Mayores.

2. El lado de hex del Río a ser cruzado debe tener al menos una Unidad amiga adyacente.

3. Uno de los hexes adyacentes al lado de hex de río a ser cruzado debe estar dentro de la distancia de mando de un HQ amigo.

#### 9.2.2. Procedimiento de Cruce Preparado

1. Durante la Fase de Ingeniería amiga, el jugador resta un Punto de Ingeniería del HQ superior al que pertenece el HQ utilizado como requisito previo.

2. El jugador coloca un Marcador de Ingenieros del Cuartel General Superior usado en el lado de hex del río a cruzar.

3. Mientras el Marcador de Ingenieros permanezca en su sitio, cualquier número de Unidades Amigas puede cruzar el lado de hex de río gastando los MP requeridos (véase la tabla de movimiento).

4. El marcador de ingenieros puede permanecer en su lugar tanto tiempo como sea necesario. Durante cualquier Fase de Ingeniería amiga posterior, el jugador puede quitar el Marcador de Ingenieros y recuperar el Punto de Ingeniería gastado previamente.

5. Si sólo unidades de combate enemigas están adyacentes al lado de hex del río en cualquier momento, el marcador de ingenieros es retirado inmediatamente y el jugador recupera el punto de ingeniería gastado previamente.

#### 9.2.3. Cruce preparado en movimiento

1. Una Unidad que cruza un lado de hex de río por Cruce Preparado paga el costo de MP apropiado.

2. Cuando cruza un lado de río principal por Cruce Preparado, el jugador propietario también debe tirar un dado para comprobar cualquier Punto de desgaste incurrido durante el cruce.

#### 9.2.4. Cruce preparado en combate

1. Una Unidad que ataca a través de un Río usando Cruce Preparado incurre en un Modificador de Combate desfavorable (ver Tabla de Combate).

2. Inmediatamente antes del Combate, el jugador propietario tira un dado para chequear cualquier Punto de Desgaste incurrido durante el Cruce (ver Tabla de movimiento).

3. Si el ataque resulta en Avance Después del Combate, la Unidad paga el costo de MP apropiado para cruzar el río pero no lanza de nuevo para comprobar los puntos de desgaste.

## 10. EJE DE AVANCE DEL PACTO DE VARSOVIA

*Un Ejército del Pacto de Varsovia típicamente incluía 50.000*

efectivos, 4.000 vehículos de combate, 800 cañones de artillería y 6.000 camiones sólo para empezar. Para lograr el avance esperado por los planificadores soviéticos, esta temible formación debe sacrificar flexibilidad.



1. Cada Ejército del Pacto de Varsovia siempre debe tener un Eje de Avance, como se define en su Marcador de eje.
2. Tan pronto como la primera unidad de un ejército del Pacto de Varsovia se coloca en el mapa durante la colocación o entra como refuerzo, el jugador del Pacto de Varsovia debe definir su eje de Avance poniendo el correspondiente Marcador de Eje en el mapa, con la flecha apuntando a un vértice de hex.
3. Para cada Unidad del Pacto de Varsovia perteneciente o adjunta a un Ejército, el Marcador de Eje define cuatro de los hexes adyacentes como el Área de Avance y los restantes dos hexes adyacentes como el Área de retaguardia.
4. Una Unidad del WP que mueve a un hex en su Área de retaguardia debe gastar un MP adicional.
5. Una Unidad del WP atacando a un hex en su Área de Retaguardia tiene un Modificador de Combate adicional de -3.
6. Una Unidad WP que se defiende de un ataque originado en su Área Trasera tiene un Modificador de Combate +3 adicional.
7. En la Fase de Emisión de Órdenes, el Jugador del Pacto de Varsovia puede cambiar el Eje de Avance de un Ejército gastando 2 CP del HQ superior apropiado y poniendo bajo el Marcador del Eje un Marcador de Tiempo igual al Turno actual más 2.
8. En la Fase de Emisión de Órdenes del Turno correspondiente al Marcador de Tiempo colocado, el Jugador del Pacto de Varsovia retira el Marcador de Tiempo y recoloca el Marcador de Eje de Avance como desee.

## 11. DESGASTE

*El desgaste representa varias cosas: fatiga, pérdidas en combate, desorganización, pérdida de equipo clave, escasez de combustible o munición, fallos mecánicos, incluso desertiones. En resumen, el desgaste de la guerra.*

### 11.1. Límite de desgaste

El Límite de Desgaste representa la capacidad de una Unidad para soportar el desgaste de la guerra. Para las Unidades de artillería, también representa la capacidad de apoyar a las fuerzas amigas por períodos prolongados sin reabastecimiento o reequipamiento.

1. Cada unidad tiene un límite de desgaste fijo, dependiendo de su tamaño o tipo:

Tamaño de la unidad/ tipo	Límite de desgaste
Regimiento	5
Batallón	4
Compañía	3
Artillería (todos los tamaños)	5
Helicópteros (todos los tamaños)	5
Cuarteles generales	3

### 11.2. Puntos de desgaste

Varios eventos pueden aumentar los puntos de desgaste de una unidad: Combate, Desenganche, Cruce de ríos, Apoyo al combate, bombardeo enemigo y el fuego antiaéreo son algunos de ellos.

1. Cuando una Unidad gana Puntos de Desgaste, ponga un Marcador de Desgaste apropiado debajo de ella.
2. Los Puntos de Desgaste tienen un impacto negativo en las capacidades de combate de una Unidad (ver 15.5.7, Puntos de Desgaste).
3. Si una unidad es requerida para incrementar sus Puntos de Desgaste más allá de su Límite de Desgaste, es eliminada (excepción: 8.8, Desenganche).

### 11.3. Eliminación del Desgaste por Reabastecimiento

1. La artillería autopropulsada, la artillería remolcada y la artillería de cohetes pueden eliminar el desgaste por reabastecimiento.
2. Durante la Fase de Eliminación de Desgaste amiga, el Jugador Activo tira un dado una vez en la Tabla de Reabastecimiento.
3. Si el resultado del Reabastecimiento es R, cualquier Unidad elegible puede retirar un Punto de Desgaste si se cumplen todos los prerrequisitos siguientes:
  - a. Debe ser capaz de trazar una Línea de Suministro válida.
  - b. Debe estar dentro del Alcance de Mando de su HQ padre.
  - c. No puede estar en Modo de carretera o en transición (es decir, no debe tener marcadores de tiempo).
  - d. No puede estar Comprometida, Medio Comprometida o Retrasada.
4. Si el resultado del Reabastecimiento es - , ninguna Unidad puede eliminar los Puntos de Desgaste por Reabastecimiento durante la Fase actual de Eliminación de Desgaste .

### 11.4. Eliminación del desgaste por descanso

1. Las unidades de combate pueden eliminar el desgaste por descanso.
2. Durante la Fase de Eliminación del Desgaste amiga, una Unidad elegible puede intentar eliminar un Punto de Desgaste si se cumplen todos los requisitos previos:
  - a. No debe estar adyacente a unidades enemigas.
  - b. Debe ser capaz de trazar una línea de suministro válida.
  - c. Debe estar dentro del rango de mando de su HQ padre.
  - d. No puede estar en transición (es decir, no debe tener marcadores de tiempo).
  - e. No puede estar Comprometida, Medio Comprometida, Retrasada o en Posición de Reajuste.

3. Si se cumplen todos los requisitos previos, el Jugador propietario tira un dado y consulta la siguiente tabla:

Tipo de Unidad	Elimina 1 AP en una tirada
Unidades de combate del WP	6-10
Unidades de combate de la OTAN	7-10
Unidades de combate soviéticas	8-10
Otras unidades de combate de WP	9-10

4. Una Unidad puede intentar eliminar los Puntos de Desgaste descansando sólo una vez por Turno.

5. Después del intento de eliminación de desgaste, con éxito o no, la unidad no puede gastar MP o cambiar de Modo hasta la próxima fase de eliminación de desgaste amistosa. Voltea la unidad para marcar este hecho.

### 11.5. Eliminación del desgaste por reequipamiento

1. Todos los tipos de unidades, excepto los HQ, pueden eliminar los puntos de desgaste por medio de la reequipamiento.

2. Durante la Fase de Eliminación de Desgaste amiga, una unidad en Modo de reequipamiento elimina automáticamente un Punto de Desgaste si se cumplen todos los siguientes requisitos previos:

- No debe estar adyacente a unidades enemigas.
- Debe ser capaz de trazar una línea de suministro válida.
- Debe estar dentro del rango de mando de su HQ padre.
- No puede estar Comprometida, Medio Comprometida o Descansada.

3. Una Unidad elegible puede eliminar un Punto de Desgaste por Reabastecimiento y otro por Reequipamiento durante la misma Fase de eliminación de Desgaste.

### 11.6. Eliminación de la Desgaste del Cuartel General

*Para el Cuartel General, el desgaste representa la pérdida o la incapacidad de los oficiales comandantes altamente calificados. Por lo tanto, la única forma de eliminar el desgaste es trasladar al personal de otras unidades pertenecientes a la misma formación.*

1. El cuartel general no puede eliminar el desgaste por desgaste, reequipamiento o reabastecimiento.

2. Durante la Fase de Eliminación de Desgaste, el Jugador Activo puede reducir los Puntos de Desgaste de un HQ aumentando los puntos de desgaste de otra unidad de combate de la misma nacionalidad.

3. La unidad de combate debe estar dentro de la distancia de mando del HQ y debe ser capaz de trazar una línea de suministro desde su al hexágono del Cuartel General.

4. El Jugador en Fase aumenta los Puntos de Desgaste de la Unidad usada en uno y disminuye los Puntos de Desgaste del Cuartel general de hasta dos.

### 11.7. Doctrina de reemplazo del Pacto de Varsovia

*La doctrina del Pacto de Varsovia subrayó el concepto de utilizar las formaciones hasta su consumo y sustituirlas por otras nuevas cuando no pueden continuar el avance. Por consiguiente, las*

*unidades de combate del Pacto de Varsovia no pueden recuperarse del desgaste y las pérdidas por debajo de un cierto nivel.*

1. Las unidades de combate del Pacto de Varsovia que tienen dos o menos puntos de desgaste no pueden disminuirlo por descanso o reequipamiento.

## 12. CUARTELES GENERALES

Varias actividades críticas sólo pueden ser ejecutadas dentro del RADIO DE MANDO de un cuartel general: Emitir y ejecutar órdenes, Operaciones de Ingenieros, Reabastecimiento y Reposición y Guerra Electrónica son algunas de ellas. Además, las unidades dentro del rango de mando de su HQ padre lucharán mejor.

### 12.1. Modo del Cuartel General

1. Una unidad de cuartel general sólo tiene dos posibles modos: Desplegado y en movimiento.

2. Un HQ en modo Desplegado no puede mover, tiene todo su Alcance de Mando y es más difícil de detectar.

3. Un HQ en modo movimiento usa el modo de movimiento en columna, tiene su rango de mando reducido a la mitad y es más fácil de detectar.

4. Durante la Fase de Movimiento Amistoso, un HQ puede cambiar su Modo gastando un CP y 4 MP. El modo se cambia inmediatamente, y si el cuartel general cambia al modo de movimiento, puede usar sus MP restantes normalmente.

5. Un HQ puede cambiar su Modo sólo una vez por cada Fase de Movimiento amiga.

### 12.2. Alcance de Mando del HQ

1. Cada cuartel general tiene un rango de mando impreso en su ficha, basado en su modo actual.

2. El Alcance de Mando se mide en hexes, desde el hex del HQ (excluido) hasta la unidad o hex que está siendo chequeado (incluido).

3. El Alcance de Mando no está influenciado o bloqueado por unidades enemigas, terreno controlado por el enemigo, o costes de movimiento.

### 12.3. HQ en combate terrestre

1. Una unidad de HQ en un hex bajo ataque y que no contiene unidades de combate amigas se defiende con un valor de defensa de uno.

2. Cualquier resultado de Combate Terrestre infligido a un HQ defensor se duplica.

3. Una unidad de HQ atacada mientras está sola en un hex no puede retirarse después del combate.

## 12.4. Destrucción de HQ

Si un cuartel general es destruido o retirado del juego por cualquier razón:

1. el Jugador propietario inmediatamente resta una cantidad variable de CP Máximos y Actuales del HQ superior apropiado, dependiendo del nivel del cuartel general. En cualquier caso, los valores no pueden disminuir por debajo de cero.

nivel del HQ destruido	disminuir el máximo de CP
Frente WP, Cuerpo OTAN	3
Ejército WP, Div. OTAN	2
Div. WP, Reg/brigada OTAN	1

2. Cualquier orden que esté en el registro de tiempo y que tenga el cuartel general como cuartel general de ejecución se elimina inmediatamente.

3. Cualquier punto EW en el HQ se coloca inmediatamente en el fondo de puntos EW del HQ superior apropiado.

4. Si el HQ ha sido destruido, la ficha del HQ se coloca un turno por delante en el Registro de Tiempo. Los HQ destruidos durante la Fase de Acción del Jugador 1 se colocan boca arriba, y los HQ destruidos durante la Fase de Acción del Jugador 2 se colocan boca abajo.

5. Las unidades que necesiten el HQ en su cadena de mando tendrán un estatus de mando roto hasta que el HQ sea reconstruido.

## 12.5. Reconstrucción de HQ

1. En la Fase de Reconstrucción de HQ, ambos Jugadores pueden reconstruir HQ destruidos en la casilla de Turno actual del registro de tiempo.

2. La disponibilidad de un Cuartel General para la reconstrucción depende del momento exacto de su destrucción:

- Un HQ destruido durante la Fase de Acción del Jugador 1 (cara arriba en el Registro de Tiempo) está disponible para la Reconstrucción durante la Fase de Reconstrucción de Cuartel General del Jugador 1.
- Un HQ destruido durante la Fase de Acción del Jugador 2 (boca abajo en el Registro de Tiempo) está disponible para Reconstrucción durante la fase de reconstrucción de Cuartel General del Jugador 2.

3. Si un jugador desea reconstruir un HQ destruido:

- Aumenta en uno los Puntos de Desgaste de cualquier unidad de combate de la misma nacionalidad del HQ destruido.
- Coloca el HQ reconstruido en modo de movimiento, en un hex controlado amigo adyacente a una unidad de combate usada.
- Incrementa los CP máximos y los CP actuales del Cuartel General Superior implicado en la misma cantidad que se restaron en el momento de la destrucción del Cuartel General (ver 12.4, Destrucción de Cuartel General).
- Un HQ reconstruido puede operar normalmente tan pronto como se coloca en el mapa.

4. Si un jugador no desea o no puede reconstruir un HQ destruido, mueve su Ficha al siguiente turno en el registro de Tiempo.

## 13. PUNTOS DE MANDO

*Los Puntos de Mando representan la capacidad de trabajo del personal de mando disponible para cada bando. Más que el simple número de personal, la organización jerárquica y la doctrina determinan lo bien que una estructura de mando puede reaccionar rápidamente a las contingencias.*

*La estructura centralizada del Pacto de Varsovia, junto con el gran número de tropas y equipos que necesitan coordinación, podría haber puesto de rodillas la cadena de mando durante una crisis. La estructura de mando más flexible de la OTAN debería haber sido capaz de reaccionar mejor a los acontecimientos del campo de batalla.*

Los Puntos de Mando se utilizan para varias funciones clave: órdenes de unidades, operaciones de ingeniería, coordinación de apoyo aéreo cercano y guerra electrónica son algunos ejemplos. Cada HQ superior tiene un valor de Puntos de Mando Máximos (CP Máximos), indicando el número de Puntos de Mando disponibles al comienzo de cada turno, y un valor de puntos de mando actuales (CP actuales), indicando el número de puntos de mando disponible inmediatamente.

### 13.1. Registro de los CP

1. Al comienzo de un Escenario, cada Jugador coloca los Marcadores "Max CP" y "Current CP" para sus Cuarteles Generales Superiores en el registro de Puntos de Mando, en el espacio correspondiente al número de Puntos de Mando disponibles.

2. Durante la Fase de Revelación de Ordenes, los CP actuales para cada HQ superior son restaurados a su valor máximo. Ponga el Marcador de CP actuales en el mismo espacio de su correspondiente Marcador de CP máximos

3. Durante un Turno, tanto el Marcador de Max CP como el de Current CP podrían ajustarse para reflejar los Puntos de Mando gastados o asignados a varias funciones de mando.

## 14. ÓRDENES

*Las órdenes representan el proceso utilizado para idear, escribir, comunicar y ejecutar el plan del comandante. La calidad de las comunicaciones, las pérdidas de personal e incluso la doctrina influyen en el tiempo necesario para completar este proceso. Además, incluso durante maniobras de paz cuidadosamente planeadas el tiempo necesario para conceptualizar, escribir, emitir, recibir, entender y finalmente ejecutar una orden es casi siempre más de lo deseado.*

Las órdenes son la interfaz principal entre el jugador y las unidades bajo su mando. Sin Órdenes, la mayoría de las unidades tienen una limitada capacidad de reaccionar a los acontecimientos del campo de batalla o cambiar su curso de acción.

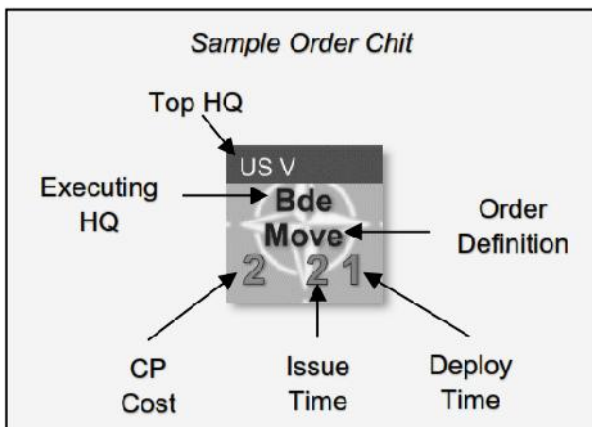
Conceptos importantes relacionados con las órdenes son:

- Puntos de Mando (ver 13, Puntos de Mando)
- Rango de Mando del HQ (ver 12.2, Rango de Mando del HQ)
- Fichas de órdenes (ver 14.1, Fichas de órdenes)
- Formación y unidades adjuntas (véase 14.2, Formación y unidades adjuntas)
- Cadena de mando y estado del mando (véase 14.4.2, Procedimiento de emisión de órdenes y 14.6, Ejecutar una orden).

El procedimiento genérico para dar una Orden a las Unidades es:

1. El Jugador **Emite la Orden** y la asigna a un HQ apropiado poniendo una ficha de Orden y una de ficha de HQ boca abajo en el registro de tiempo.
2. Cuando el tiempo de emisión de la orden haya pasado, el jugador **revela la orden** girando la orden y la ficha del cuartel general.
3. Después de revelar la orden, el jugador **ejecuta la orden** colocando los marcadores de modo y tiempo apropiados bajo las unidades que lo ejecutan.
4. Durante el Turno correspondiente el Jugador retira el Marcador de Tiempo. La unidad ha **cumplimentado la orden** y está ahora, por todos los medios, lista para ejecutarla.

#### 14.1. Fichas de Órdenes



Las fichas de órdenes se utilizan para emitir órdenes a las unidades, y para determinar cuando se completarán las órdenes. Cada ficha de órdenes tiene la siguiente información impresa:

##### 1. Cuartel general superior

El cuartel general superior implicado en la Orden. Los CP requeridos por la Orden se restarán de este Cuartel General, y sólo las unidades directa o indirectamente subordinadas a este Cuartel General puede recibir y ejecutar la Orden.

##### 2. HQ que ejecuta

Nivel jerárquico mínimo requerido por el Cuartel General que ejecuta la Orden.

##### 3. Definición de la orden

Descripción genérica de la Orden, indicando la categoría de Modos que podrían asumirse por las Unidades que la reciben.

#### 4. Coste de puntos de mando

Puntos de mando gastados por el Cuartel General Superior al emitir la Orden (ver 14.4.2, Procedimiento de emisión de órdenes).

#### 5. Tiempo de emisión

Los Turnos necesarios para preparar y emitir la Orden a lo largo de la cadena de mando. En la fase de emisión de Órdenes, el chit de orden se colocará en el Registro de Tiempo un número de turnos igual a su tiempo de emisión.

#### 6. Despliegue de Tiempo

Los turnos necesarios para que las unidades se desplieguen según lo solicitado. En la fase de ejecución de órdenes, cada Unidad que ejecuta la orden tendrá un Marcador de Tiempo colocado debajo de ella igual al Turno Actual más el Tiempo de Despliegue de la Orden.

*Ejemplo: Durante el turno H03, el jugador de la OTAN revela y ejecuta una Orden de Defensa de Batallón con un Tiempo de Despliegue de 1. El jugador de la OTAN coloca un Marcador de Modo "Defender" y un Marcador de Tiempo "H06" debajo del Batallón que lo ejecuta.*

*Las Fichas de Orden incluidas en el juego deberían ser suficientes en la mayoría de las situaciones, pero no son un límite absoluto para el número de órdenes de cierto tipo que pueden emitirse. Los jugadores deben sentirse libres de añadir más fichas de órdenes si es necesario.*

#### 14.2. Formación y unidades adjuntas

*Cada fuerza armada mantiene una estructura jerárquica con varias unidades nominalmente comandadas por un HQ de alto nivel pero asignadas a un HQ de nivel inferior, según lo requiera la situación. El Pacto de Varsovia hace un uso extensivo de unidades adjuntas para las reservas de artillería, formalmente bajo el control del Frente o del Ejército, pero generalmente agregadas a las Divisiones (DAG, Grupo de Artillería de División) o Regimientos (RAG, Grupo de Artillería de Regimiento) como dicte el plan operacional.*

*La OTAN sigue un concepto similar, con Artillería de División y Artillería de Cuerpo, adjunta y comandada por un solo Cuartel General de Brigada según sea necesario. Además, el Ejército de los EE.UU. no tiene una estructura rígida de Brigadas, y los batallones de cada División están asignados a un grupo de tareas. Por consiguiente, los cuarteles generales de las brigadas de EE.UU. no tienen unidades de formación y manejan todos sus batallones como unidades adjuntas.*

Las unidades pueden recibir órdenes sólo de ciertos HQ, dependiendo de la posición de la unidad en la organización jerárquica.

1. Una Unidad de Formación puede recibir Órdenes sólo de su HQ padre. Las Unidades de Formación tienen su Designación de Formación en blanco sobre un fondo de color.

2. Una Unidad Adjunta puede recibir órdenes de su Cuartel General Principal o de un cualquier Cuartel General directa o indirectamente subordinado a su Cuartel general padre. En este último caso, la unidad se define como adjunta a ese cuartel

general, y el cuartel general utilizado se convierte en el CUARTEL GENERAL padre. Las unidades adjuntas tienen su designación de formación en negro sobre fondo blanco.

3. No es necesario definir de antemano la Unidad Adjunta; el adjunto puede ser definido cuando se determine la Cadena de mando y cambiada según sea necesario después.

4. Un HQ puede tener un número limitado de unidades adjuntas, dependiendo de su tamaño:

Nivel del HQ	Máximo # de Unidades Adjuntas
Ejército, Cuerpo	6
División	3
Brigada del Ejército de los EE.UU.	6
Brigada de Otra Nacionalidad	2
Regimiento del de US Army	4
Regimiento Otra nacionalidad	2

*Ejemplo: El batallón de artillería soviético 1/288 es una unidad adjunta del frente central soviético. Puede ser agregado y recibir órdenes de cualquier cuartel general perteneciente al Frente Central Soviético. Algunos ejemplos son 1º ejército de tanques de la guardia y la 39 división motorizada de Fusileros de la guardia.*

### 14.3. Cuarteles Generales Adjuntos

En algunos casos, una formación entera puede agregarse a un cuartel general de mayor nivel bajo el mismo cuartel general superior.

1. Un Cuartel General Adjunto puede recibir órdenes de cualquier Cuartel General de nivel superior que pertenezca al mismo Cuartel General Superior, con el HQ de mayor nivel convirtiéndose en el HQ padre. Los cuarteles generales adjuntos tienen su designación de formación en negro sobre fondo blanco.

2. No es necesario definir de antemano el Cuartel General Adjunto. El anexo puede definirse al determinar la Cadena de mando y cambiada según sea necesario después.

3. Las unidades de la formación de un HQ adjunto pueden recibir órdenes sólo de su HQ padre impreso, como de costumbre.

*Ejemplo: La División 7Pz de Alemania Oriental es un HQ Adjunto del Frente Central del Pacto de Varsovia. Puede agregarse y recibir Órdenes de cualquier cuartel general del ejército perteneciente al Frente Central Soviético (es decir, 1 GTA, 8 GA y 3A HQs). En cualquier caso, las unidades 7Pz de Alemania Oriental son unidades de formación y sólo pueden recibir órdenes del cuartel general de EG 7Pz.*

### 14.4. Emitir una Orden

Durante la Fase de Emisión de Órdenes, el Jugador Activo puede emitir nuevas órdenes y comenzar a propagarlas a lo largo de la cadena de Mando.

#### 14.4.1. Reglas generales de emisión de órdenes

1. Se puede emitir cualquier número de órdenes durante la fase de emisión de órdenes, si el Cuartel General superior implicado tiene suficientes CP para gastar.

2. Un Cuartel General sólo puede ejecutar una Orden a la vez. En otras palabras, un Cuartel General no puede ejecutar una Orden si su correspondiente Chit de HQ ya está en el registro de tiempo. Si lo desea, el jugador puede cancelar la orden que está en el registro de tiempo y emitir una nueva.

#### 14.4.2. Procedimiento de emisión de órdenes

1. El Jugador decide la Orden que quiere emitir y toma el chit de Orden apropiada.

2. El Jugador decide el HQ específico usado para ejecutar la Orden (HQ de ejecución). El nivel jerárquico del Cuartel General de ejecución debe ser igual o mayor que el nivel jerárquico especificado en la ficha de orden.

3. El Jugador verifica la Cadena de Mando y el Estado de Mando del HQ de Ejecución. La Cadena de Mando comienza desde el Cuartel General Superior del Cuartel General de Ejecución, y baja al propio Cuartel General de Ejecución, usando cualquier Cuartel General intermedio en la jerarquía.

- Si todos los cuarteles generales de la cadena de mando están dentro del rango de mando de su cuartel general principal, el estatus de mando es válido, y la Orden puede emitirse sin aumento del tiempo de emisión.
- Si algún HQ en la cadena de mando no está dentro del rango de mando de su HQ padre, el estatus de mando es inválido, y el tiempo de emisión de la orden se incrementa en un turno.
- Si algún HQ en la cadena de mando ha sido destruido, el estado de la orden se rompe, y la orden no se puede emitir.

*Ejemplo 1: El jugador del Pacto de Varsovia emite una orden de "Asalto de Ejército", con el 8º ejército de guardias como cuartel general de ejecución. La cadena de mando de la Orden será: El Cuartel General del Frente Central (El Cuartel General superior del HQ del 8º Ejército de la Guardia) -> HQ del 8º Ejército de Guardias HQ (el Cuartel General de Ejecución).*

*Ejemplo 2: El jugador de la OTAN emite una orden de "defensa de brigada", con el HQ de la brigada 1/3A de los EE.UU. como HQ de ejecución. La cadena de mando de la Orden será: HQ del V Cuerpo de los EE.UU. (el HQ superior del HQ de la 1/3A brigada de los EE.UU.) -> HQ de la 3A División de los EE.UU. (el Cuartel general padre de US 1/3A Bde) -> HQ de la 1/3A US (el Cuartel general de ejecución).*

4. El jugador comprueba los puntos de desgaste y el estado de enfrentamiento de todos los HQ en la cadena de mando para determinar cualquier retraso adicional a la hora de la emisión:

- Sume los puntos de desgaste de todos los cuarteles generales de la cadena de mando. Por cada 2 puntos de desgaste o fracción, el tiempo de emisión se incrementa en un turno.
- Si algún HQ en la cadena de mando está enfrentado, medio enfrentado o retrasado, el tiempo de emisión se incrementa en un turno.

5. El jugador pone la orden y ejecuta las fichas de HQ boca abajo en el registro de tiempo, un número de turnos igual al tiempo de emisión modificado de la ficha de la orden.



6. El Jugador disminuye los CP actuales y los CP máximos del correspondiente Cuartel General Superior según el Coste del Chit de Orden.

#### 14.5. Revelar Órdenes

Durante la Fase de Revelación de Órdenes, el Jugador Activo revela las Órdenes en la casilla actual del Turno y restaura los CP actuales para cada uno de los principales cuarteles generales.

1. Para cada ficha de orden en el espacio de turno actual:
  - a. Gira la ficha de orden y la correspondiente ficha de ejecución del Cuartel General hacia arriba.
  - b. Aumenta el máximo de CP del correspondiente HQ superior en el coste de CP de la ficha de orden.

2. Al final de la Fase, el Jugador en Fase mueve el Marcador de CP Actual de cada HQ Superior amigo en la misma casilla del correspondiente marcador Max CP.

#### 14.6. Ejecutar una orden

Durante la Fase de Ejecución de Ordenes, el Jugador en Fase ejecuta cada Orden Revelada en la casilla actual de Turno.

1. El Jugador toma el Chit de Ordenes que se está resolviendo y el correspondiente Marcador HQ de Ejecución del Registro de Tiempo.
2. El Jugador define qué Unidades ejecutarán la Orden. Sólo las unidades directa o indirectamente subordinadas al Marcador de HQ ejecutor pueden incluirse, y no todas las unidades bajo el mando del HQ ejecutor deben incluirse necesariamente. Si se desea, el Jugador también puede optar por no ejecutar la Orden en absoluto.
3. El Jugador consulta la Tabla de Órdenes y elige un nuevo Modo para cada Unidad, en base a los Modos permitidos por la Orden. Luego coloca un Marcador de Modo apropiado debajo de la Unidad.

4. El Jugador verifica la Cadena de Mando y el Estado de Mando de cada Unidad que ejecuta la Orden. La cadena de Mando comienza en el Cuartel General Superior del Cuartel General de Ejecución y baja hasta la Unidad que ejecuta la Orden usando cualquier HQ intermedio en la jerarquía.

- a. Si todos los HQs en la cadena de mando y la propia unidad están dentro del rango de mando de su HQ padre, el estatus de mando es válido, y el tiempo de despliegue de la orden no se incrementa.
- b. Si algún HQ en la cadena de mando o la propia unidad no está dentro del rango de mando de su HQ padre, el estatus de mando es inválido, y el tiempo de despliegue de la orden se incrementa en un turno.
- c. Si algún HQ en la cadena de mando ha sido destruido, el estado de mando está roto, y la Orden no puede ejecutarse.

*Ejemplo 1: El jugador de la OTAN está ejecutando una Orden de Movimiento de División, con el HQ de la 5ª División Panzer como Cuartel General de Ejecución. La cadena de mando de una unidad subordinada o adjunta a la brigada WG 13PG/5Pz será: el V Corps*

*US (El HQ superior de la WG 5 Pz División) -> WG 5Pz División HQ (el Cuartel General de Ejecución) -> WG 13PG/5Pz Bde HQ (el HQ padre de la Unidad) -> la Unidad que ejecuta la Orden.*

*Ejemplo 2: El jugador del Pacto de Varsovia está ejecutando una Orden de Asalto de Ejército, con 8º ejército de guardias como cuartel general de ejecución. La cadena de mando de la unidad subordinada o adjunta a la 27 División de guardias será: Cuartel General del Frente Central (el Cuartel General superior del 8G Army HQ) -> 8G Army HQ (el HQ de ejecución) -> 27G División HQ (el HQ padre de la unidad) -> unidad ejecutando la Orden.*

5. El Jugador comprueba los Puntos de Desgaste y el Estado de enfrentamiento de todos los HQ en la Cadena de Mando para determinar cualquier retraso adicional al Tiempo de Despliegue:

- a. Sume los puntos de desgaste de todos los HQ usados en la cadena de mando de la unidad. Por cada 2 puntos de desgaste o fracción, el tiempo de despliegue se incrementa en un turno.
- b. Si cualquier HQ en la cadena de mando está comprometido, medio comprometido o retrasado, el tiempo de despliegue se incrementa en un turno.

6. Si una Unidad que ejecuta la Orden está Comprometida, Medio Comprometida o Retrasada su Tiempo de Despliegue se incrementa en un Turno.

7. El Jugador pone debajo de cada Unidad que ejecuta la Orden un Marcador de Tiempo correspondiente al Turno actual más la modificación al Tiempo de Despliegue de la Orden.

#### 14.7. Completar una Orden

Al comienzo de la Fase de Ejecución de Órdenes, el Jugador Activo retira de sus Unidades cualquier Marcador de Tiempo correspondiente al turno actual. La Unidad ha completado el despliegue y ahora tiene todas las ventajas y limitaciones del modo ordenado.

#### 14.8. Cancelar una orden

En cualquier momento durante su Fase de Acción, un Jugador puede decidir Cancelar una Orden actualmente en el Registro de Tiempo.

1. El Jugador elimina la Ficha de Orden y la correspondiente Ficha de HQ del Registro de Tiempo.

2. Si la Orden Cancelada aún no ha sido Revelada, el Jugador aumenta el Máximo de CP del correspondiente HQ Superior por el Costo de la orden de la cédula de la CP.

**Nota:** Cancelar una Orden al comienzo de la Fase de Revelación de la Orden incrementará posteriormente el valor de CP actual también, mientras que cancelarla en un momento posterior no tendrá ningún efecto en el nivel de CP actual. Esto es intencionado.

## 15. COMBATE TERRESTRE

1. Durante su Movimiento, una Unidad de Combate puede atacar un hex adyacente que contenga Unidades enemigas gastando MP.

2. El Combate Terrestre es siempre voluntario. Una Unidad de Combate nunca es forzada a atacar un hex que contenga Unidades enemigas.

### 15.1. Secuencia de Combate Terrestre

1. El atacante anuncia el hex que está siendo atacado, el Tipo de Ataque y gasta los MP en consecuencia.

2. El Defensor designa qué Unidades están defendiendo.

3. El Diferencial de Combate Inicial se encuentra restando la Fuerza de Defensa de la Fuerza de Ataque.

4. Ambos bandos asignan el Apoyo al Combate (el Atacante primero).

5. Ambos bandos resuelven el Fuego Antiaéreo (Atacante primero).

6. Ambos bandos resuelven la Guerra Electrónica (Atacante primero).

7. Ambos bandos determinan su valor total de Apoyo al Combate, aplicando cualquier efecto de Guerra Electrónica enemiga, y tiran un dado en la Tabla de Apoyo al Combate para determinar su Modificador de Apoyo al Combate. Tenga en cuenta que el Atacante siempre debe lanzar dados en la Tabla de Apoyo al Combate del Atacante, incluso cuando tiene un valor de Apoyo al Combate de cero.

8. Se calculan y aplican los Modificadores de Combate adicionales para obtener el Diferencial de Combate Final.

9. El atacante tira un dado en la Tabla de Combate Terrestre, encuentra el Resultado del Combate y lo aplica a sus Unidades.

10. El Defensor ejecuta cualquier Retirada Después del Combate y aplica el Resultado del Combate a sus Unidades.

11. El Atacante ejecuta cualquier Avance Después del Combate.

### 15.2. Tipo de Ataque

La unidad atacante puede elegir entre dos tipos de ataque diferentes: Asalto apresurado y asalto preparado.

1. Un Asalto apresurado cuesta 3 MP para las Unidades en Modo de Asalto en Marcha, y 4 MP para las Unidades en cualquier otro Modo. El asalto apresurado da un modificador de combate de -2.

2. Un Asalto Preparado cuesta 6 MP para las Unidades en el Modo de Asalto en Marcha, y 8 MP para las Unidades en cualquier otro Modo.

### 15.3. Unidades defensoras

1. Si el hex bajo ataque contiene sólo una Unidad de Combate, sólo esa Unidad está defendiendo.

2. Si el hex bajo ataque contiene más de una Unidad de Combate, el Defensor decide cuáles son las que están defendiendo. Al menos una unidad de combate debe defenderse.

3. Las Unidades de Apoyo no contribuyen a la defensa a menos que el hex atacado no contenga Unidades de Combate. En ese caso, todas las unidades de apoyo están defendiendo, y cada unidad tiene una fuerza de defensa de uno.

4. Sólo las Unidades defensoras añaden su Valor de Combate a la defensa.

### 15.4. Fuerza de Combate

*No todas las combates nacen iguales. Los tanques dan lo mejor de sí cuando luchan contra otros tanques o en terreno abierto. La infantería mecanizada puede ser mortal cuando se defiende en terreno que ofrece cobertura, pero es vulnerable cuando es atacada en campo abierto por tanques enemigos*

1. Una Unidad Acorazada usa su Fuerza de Ataque cuando se defiende de otra Unidad Acorazada, o cuando se defiende en un hex que contiene sólo terreno Llano o Colina 1.

2. Una Unidad Acorazada usa su Fuerza de Defensa cuando ataca a Unidades Mecanizadas o de Infantería en un hex que contiene terreno urbano o ciudad.

3. Una Unidad Mecanizada o de Infantería utiliza su Fuerza de Ataque cuando se defiende de Unidades Blindadas en un hex que contiene Sólo terreno llano o Colina 1.

4. En todos los demás casos, una Unidad de Combate usa su Fuerza de Ataque cuando ataca y su Fuerza de Defensa cuando defiende.

### 15.5. Modificadores de combate

Varios factores pueden cambiar el Diferencial de Combate. Cada Modificador de Combate se suma o se resta del diferencial de Combate Inicial para determinar el Diferencial de Combate Final. Todos los Modificadores de Combate son acumulativos.

#### 15.5.1. Modo

1. Tanto los Modos de las Unidades atacantes como los de las defensoras pueden dar Modificadores de Combate (ver Tabla de Modos).

2. Si alguna Unidad Defensora está en Transición, cualquier Modificador de Combate dado por su Modo se incrementa en dos. Por lo tanto, un modificador de combate de -2 se convierte en cero.

3. Si más de una Unidad está defendiendo, usa el Modo menos favorable para el Defensor.

#### 15.5.2. Tipo de Ataque

Cuando el atacante ejecuta un asalto apresurado, el modificador de combate se cambia en -2.

### 15.5.3. Clasificación de cuadro

1. La clasificación de cuadro del defensor se resta de la del atacante. El valor resultante se aplica a los modificadores de Combate.

2. Si más de una Unidad está defendiendo, se utiliza el menor Cadre Rating entre las Unidades defensoras.

### 15.5.4. Nacionalidad

Las unidades de la OTAN de diferente nacionalidad y que se defienden en el mismo hex tienen un Modificador de Combate de +2.

### 15.5.5. Terreno

1. El tipo de terreno y la característica del terreno en el hex atacado y cualquier lado de hex a través del cual el atacante está atacando influyen en el Modificador de Combate (ver Tabla de Combate Terrestre).

2. Un único Modificador de Terreno más favorable al Defensor se aplica al Diferencial de Combate.

3. Un único Modificador de Obstáculo más favorable al Defensor se aplica al Diferencial de Combate.

4. Si las unidades defensoras tienen diferentes modos de movimiento, el modo menos favorable para el defensor se utiliza para calcular los Modificadores de terreno y obstáculos.

### 15.5.6. Trabajos defensivos

1. Si el hex del Defensor contiene Obras Defensivas completadas, el Modificador de Combate se disminuye en un valor igual al Nivel de "Obras Defensivas".

2. El uso de Puntos de Ingenieros por parte del atacante puede disminuir la efectividad de los Trabajos de Defensa (ver 31.4, Reducir Trabajos defensivos).

### 15.5.7. Puntos de desgaste

1. Los puntos de desgaste de la unidad atacante se restan de los puntos de desgaste de la unidad defensora. El valor resultante se aplica al Modificador de Combate.

2. Si más de una Unidad está defendiendo, el total de Puntos de Desgaste de todas las Unidades Defensoras se utiliza como en el Punto 1 para calcular el Modificador de Combate.

### 15.5.8. Descanso

Si alguna unidad defensora está descansando, el modificador de combate se cambia en +3.

### 15.5.9. Guerra Electrónica

La guerra electrónica puede influir en el combate terrestre de varias maneras (véase 24.4, Efectos de la Guerra Electrónica).

### 15.5.10. Apoyo al combate

El Modificador de Apoyo al Combate de ambos jugadores puede cambiar el Modificador de Combate en una cantidad variable, en ambas direcciones (ver 16, Apoyo al Combate).

### 15.5.11. Unidades de Reconocimiento

1. Si el atacante tiene una unidad en Modo de reconocimiento adyacente al hex del defensor y sin incluir la unidad atacante, puede decidir utilizarla para apoyar el ataque. La Unidad utilizada recibe inmediatamente un Punto de Desgaste y los Modificadores de Combate se cambian en +2 sólo para el actual Combate Terrestre.

2. Una Unidad de Reconocimiento puede soportar un número ilimitado de Ataques Terrestres durante un solo Turno, siempre que sea capaz de recibir un punto de desgaste por cada ataque apoyado.

3. Usar más de una Unidad de Reconocimiento durante un Combate Terrestre no tiene ningún efecto adicional.

### 15.5.12. Unidades Adyacentes

1. Por cada hex adicional que contenga una unidad de combate del atacante adyacente al hex atacado, el modificador de combate es cambiado por +2.

2. Por cada hex adicional que contenga una unidad de combate del defensor adyacente al hex atacado, el modificador de combate es cambiado por -1.

3. Las unidades en posición de descanso no se cuentan como unidades adyacentes.

### 15.5.13. Compromiso

1. El Modificador de Combate se cambia en +1 si alguna Unidad Defensora está Medio comprometida en Combate, o en +2 si alguna Unidad Defensora está Comprometida.

2. El Modificador de Combate se cambia por -2 si la Unidad Atacante está Medio Comprometido en Combate.

### 15.5.14. Retraso

Si alguna unidad defensora tiene un Marcador "Retrasada", el Modificador de Combate se cambia en +3

### 15.5.15. El tiempo

1. Durante los Turnos nocturnos, el modificador de combate se cambia por -2 cuando WP está atacando, y por +1 cuando la OTAN está atacando.

2. Durante los turnos de lluvia, el modificador de combate se cambia en +1 cuando WP está atacando.

3. Durante los turnos de niebla, el modificador de combate se cambia en +1 cuando WP está atacando, y en -1 cuando la OTAN está atacando.

4. Los modificadores de combate por el clima son acumulativos.

### 15.5.16. Guerra química

Las armas químicas lanzadas durante el Combate Terrestre cambian el resultado obtenido en la Tabla de Apoyo al Combate en las siguientes cantidades. El bando que utiliza armas químicas decide la dirección del modificador (más o menos).

WP, Turnos 1 - 8 de la Guerra Química	+/- 3
WP, Turnos 9 - 16 de la Guerra Química	+/- 2
WP, Turnos subsiguientes	+/- 1
OTAN, Turno 1 - 8 de la Guerra Química	+/- 2
OTAN, Turnos posteriores	+/- 1

### 15.5.17. Fuera de Mando

1. Si la unidad atacante no está dentro de la distancia de mando de su HQ padre, el modificador de combate se cambia en -2 para Unidades en modo de pantalla o de reconocimiento, y en -4 para las unidades en cualquier otro modo.

2. Si alguna Unidad Defensora no está dentro del Alcance de Mando de su HQ Padre, el Modificador de Combate se cambia en +1 para Unidades en modo de pantalla o de reconocimiento, y en +3 para las unidades en cualquier otro modo.

### 15.5.18. Mando en la línea del frente

1. Si la Unidad atacante está adyacente a su HQ Padre y el HQ no está Comprometido o Medio Comprometido, el Jugador Atacante puede optar por usar el cuartel general como mando de primera línea. En ese caso, el Modificador de Combate se cambia en +2.

2. Si todas las unidades defensoras están adyacentes a su respectivo HQ de origen y ningún HQ está Comprometido o Medio Comprometido, el jugador defensor puede optar por usar los cuarteles generales como mando de primera línea. En ese caso, el Modificador de Combate se cambia en -2.

3. Después de usarse como mando de Primera Línea, un HQ no puede gastar MP para el resto de la actual Fase de Movimiento. Si usa las reglas opcionales de SIGINT, el HQ usado también está observado (ver 25.1, Inteligencia de Señales).

### 15.5.19. Eventos

Ciertas Cartas de Eventos pueden dar Modificadores de Combate a ambos bandos

### 15.6. Resultados del combate

1. El resultado del combate se expresa en términos de aumento de puntos de desgaste. El número de la izquierda se aplica a la Unidad atacante, mientras que el número de la derecha se aplica a cada Unidad que contribuye con su Fuerza de Defensa al combate.

2. Cualquier resultado del Combate Terrestre se inflige a una unidad HQ se duplica.

3. Si el Defensor sufrió un aumento de puntos de desgaste y decide no retirarse, todas las unidades defensoras son consideradas como comprometidas.

4. Si el Defensor no sufrió ningún aumento de puntos de desgaste y decide no retirarse, todas las unidades defensoras son consideradas Medio Comprometidas.

5. Si el Defensor elige retirarse después del combate, su estado de compromiso y pérdidas por desgaste dependerán del Resultado de la retirada (véase 15.7, Retirada después del combate).

6. Si todas las Unidades Defensoras son destruidas, cualquier Unidad Defensora restante debe Retirarse Después del Combate.

### 15.7. Retirada Después del Combate

*Retirarse mientras se está en contacto con unidades enemigas victoriosas es un asunto desagradable y podría fácilmente tener consecuencias amargas. Los jugadores pueden estar inicialmente tentados a perder una retirada que aparentemente sólo ofrece riesgos adicionales y ninguna ventaja, pero probablemente descubra que dejar una unidad de combate desgastada en una posición de defensa comprometida podría ser aún peor. Si el Defensor decide retirarse, todas las unidades en el hex atacado deben retirarse, incluso si no son atacadas.*

Después de que se haya definido el resultado del Combate Terrestre, el Defensor puede Retirarse después del Combate. Si el Defensor decide Retirarse, toda Unidad en el hex atacado debe Retirarse o intentar retirarse.

1. Una Unidad no defensora puede retirarse automáticamente. Colocar un Marcador de Medio Comprometida en Combate debajo de la Unidad.

2. Una Unidad defensora que decide Retirarse debe Retirarse. Las pérdidas de combate se aplican después de la resolución del Intento de retirada.

a. Si la retirada tiene éxito, la unidad puede retirarse. Los Puntos de Desgaste incurridos en el Combate disminuyen en uno y la Unidad se marca como Medio Comprometida.

b. Si la retirada no tiene éxito, la Unidad no puede retirarse. Los Puntos de Desgaste incurridos en el Combate se aplican completamente y la Unidad se marca como Comprometida.

c. En ambos casos, las pérdidas de combate se aplican después del intento de retirada, y cualquier desgaste adicional resultante de la retirada también debe aplicarse.

3. Una unidad que se retira después del combate es movida por el jugador propietario a un hex adyacente. Cada Unidad en retirada puede elegir retirarse a un hexágono diferente.

4. El hex de retirada debe cumplir los requisitos estándar utilizados para una retirada exitosa y no puede contener Marcadores de avance. Si no existe un hex de retirada válido, las unidades del defensor no pueden retirarse y deben aplicar el Resultado del combate completo.

5. Si una Unidad en retirada infringe las restricciones normales de Apilamiento, debe recibir un Punto de Desgaste adicional.

6. Si una Unidad en retirada cruza un Río sin puente por Cruce apresurado, el Jugador propietario debe tirar un dado para chequear cualquier punto de desgaste adicional incurrido.

7. Una unidad en reaprovisionamiento, bombardeo o de disparar y evadir que se retira con éxito se coloca inmediatamente en posición táctica.

8. Una unidad en posición de transición y retirándose con éxito es colocada inmediatamente en posición táctica.

9. Un Cuartel General en Posición de Despliegue y retirándose con éxito es colocado inmediatamente en Posición de Movimiento.

10. Una unidad en posición FARP retirándose con éxito es colocada inmediatamente en posición táctica e incrementa sus puntos de desgaste en uno.

### 15.8. Avance

1. Si al final del Combate Terrestre el hex atacado no contiene unidades pertenecientes al Defensor, se coloca un marcador de ruptura en el hexágono desocupado.

2. Entrar en un hex con un marcador de ruptura tiene un coste adicional de 4 MP. Las unidades atacantes que avanzan después del combate dentro del hexágono no están sujetas a este costo adicional.

3. Los Marcadores de Ruptura permiten a la Unidad que mueve ignorar dentro de ciertos límites la presencia de Unidades de Bloqueo enemigas (ver 8.6, Unidades de bloqueo).

4. Los marcadores de ruptura se eliminan durante la siguiente fase de mantenimiento.

### 15.9. Avance después del combate

1. Si al final del Combate Terrestre el hex atacado no contiene unidades pertenecientes al Defensor, la unidad atacante puede avanzar hacia el hex desocupado.

2. El avance después del combate es siempre obligatorio para el Pacto de Varsovia.

3. Una Unidad que avanza después del combate ignora cualquier Unidad de Bloqueo enemiga

4. Si el costo de MP para el hex entrado durante el Avance es mayor que los MP gastados para llevar a cabo el ataque, la unidad que avanza debe gastar la diferencia. Si la unidad que avanza no tiene suficientes MP restantes, coloque un Marcador de Retraso debajo de ella (ver 8.4, Movimiento Retrasado).

## 16. APOYO AL COMBATE

*La eficacia de la artillería, helicópteros y el apoyo aéreo en el campo de batalla no puede definirse de antemano y puede variar considerablemente dependiendo de las circunstancias. Además, atacar sin ningún tipo de apoyo en combate pone al atacante en una situación de desventaja desde el principio.*

Durante la Secuencia de Combate Terrestre, ambos Jugadores pueden asignar Artillería, Helicópteros y Puntos Aéreos como Apoyo al Combate. Durante un intento de Desenganche, el

Jugador que ejecuta el Desenganche (solamente) puede asignar Artillería, Helicópteros y Puntos Aéreos para aumentar la probabilidad de desenganche.

## 16.1. Apoyo al combate de artillería

1. Las unidades de artillería pueden sumar su fuerza de bombardeo al total de apoyo al combate, sujeto a las reglas de artillería (ver 17, Artillería).

2. Una unidad de artillería sólo puede apoyar a las unidades subordinadas a su cuartel general o pertenecientes a una formación subordinada a su cuartel general padre, hasta el nivel jerárquico más bajo.

*Ejemplo 1: Una Artillería que tenga el 1GTA soviético como HQ padre puede apoyar a cualquier unidad del 1º ejército soviético de tanques de la Guardias, y cualquier Unidad subordinada o adjunta a las Divisiones del 1GTA.*

*Ejemplo 2: Una artillería que tiene el V Cuerpo de los EE.UU. como cuartel general puede apoyar a cualquier unidad del V Cuerpo de los EE.UU., y a cualquier unidad subordinada o adjunta a las divisiones, brigadas o regimientos del V Cuerpo de los EE.UU.*

*Ejemplo 3: Una Artillería que tiene la 5ª División WG como Cuartel General Principal puede apoyar a cualquier Unidad de la 5ª División WG, y a cualquier Unidad subordinada o adjunta a las Brigadas de la 5ª División WG.*

## 16.2. Apoyo de combate con helicópteros

1. Las Unidades de Helicópteros pueden añadir su Fuerza de combate al Total de Apoyo al Combate, sujeto a las reglas de helicópteros (ver 18, Helicópteros).

2. Una Unidad de Helicópteros sólo puede apoyar a las Unidades de la misma Formación de su Cuartel General, hasta el nivel jerárquico más bajo.

3. Cada Unidad de Helicópteros usada en Apoyo al Combate está sujeta a fuego antiaéreo enemigo antes de añadir su Fuerza de bombardeo al Total de Apoyo al Combate.

## 16.3. Apoyo aéreo al combate

1. Cada bando puede añadir cualquier número de puntos aéreos disponibles al total de apoyo al combate, sujeto a las reglas de puntos aéreos (ver 19, Puntos Aéreos).

2. Los Puntos Aéreos de un HQ Superior pueden usarse en Apoyo al Combate sólo si todas o algunas de las Unidades de Combate involucradas están directamente o indirectamente subordinadas al Cuartel General Superior.

3. El jugador declara cuántos puntos aéreos va a usar y desde qué cuartel general. Luego disminuye en consecuencia los puntos de aéreos actuales de los cuarteles generales involucrados.

4. Los Puntos Aéreos asignados por un HQ Superior dentro de una de sus Áreas CAS añaden dos al Total de Apoyo al Combate.

5. Los puntos aéreos asignados por un HQ superior fuera de sus áreas CAS añaden uno al total de apoyo al combate.

6. Los Puntos Aéreos usados en Apoyo al Combate están sujetos al Fuego Antiaéreo enemigo antes de añadir su valor total de apoyo al Combate.

## 17. ARTILLERÍA

Las unidades de artillería remolcada, autopropulsada, de cohetes y de misiles usan las siguientes reglas:

1. Una Unidad de Artillería puede usar su Fuerza de Bombardeo para Bombardeo, Interdicción y Apoyo al Combate.

2. Una Unidad de Artillería no puede usar su Fuerza de Bombardeo para Apoyo al Combate cuando está Comprometida o Medio Comprometida.

3. Una Unidad de Artillería puede usar su Fuerza de Bombardeo contra objetivos dentro de su Alcance. El Alcance se calcula a partir del Hexágono de la unidad de artillería (excluido) al hex que está siendo atacado (incluido).

4. La Fuerza de Bombardeo usada por una Unidad de Artillería depende de su Tipo y de su Modo actual:

a. Una Artillería Autopropulsada usa toda su Fuerza de Bombardeo cuando está en Modo de Bombardeo, Disparar y Evadir o Apoyo Cercano y su fuerza de bombardeo reducida cuando está en modo táctico.

b. Una Artillería Remolcada usa toda su Fuerza de Bombardeo cuando está en modo de Bombardeo, y su fuerza de Bombardeo reducida cuando se está en la modo de Disparar y Evadir.

c. Una Artillería de Misiles usa toda su fuerza de ataque cuando está en posición de bombardeo o disparar y evadir.

5. Una Artillería Autopropulsada, Remolcada o con Misiles usando su Fuerza de Bombardeo debe incrementar sus Puntos de Desgaste en uno.

6. Una Artillería de Cohetes puede incrementar sus Puntos de Desgaste en uno y usar su Fuerza de Bombardeo normal, o incrementar sus Puntos de desgaste en dos y doblar de su fuerza.

7. Una unidad de artillería puede usar su fuerza de ataque cualquier número de veces durante un turno, siempre y cuando sea capaz de recibir el número apropiado de Puntos de Desgaste cada vez.

8. Una Unidad de Artillería en un hex bajo ataque y que no contenga Unidades de Combate amigas no puede usar su Fuerza de Bombardeo y se defiende usando una fuerza de defensa de uno.

## 18. HELICÓPTEROS

1. Una unidad de helicópteros puede usar su fuerza de Bombardeo en apoyo al combate.

2. Una unidad de helicópteros en posición FARP puede usar su fuerza de Bombardeo contra objetivos dentro de su rango. El rango se calcula desde el hex de la Unidad de Helicópteros (excluido) hasta el hex que está siendo atacado (incluido).

3. Una Unidad de Helicópteros puede usar su Fuerza de Bombardeo una vez por cada Fase de Acción (amiga y enemiga). Después de su uso, voltea la Unidad de Helicópteros al revés para marcar este hecho.

4. Una Unidad de Helicópteros bajo ataque en un hex que no contiene Unidades de Combate amigas no puede usar su Fuerza de Bombardeo y se defiende con una fuerza de defensa de uno.

## 19. PUNTOS AÉREOS

### 19.1. Usando los puntos de aéreos

1. Cada Cuartel General Superior tiene un valor de Puntos Aéreos Máximos, un valor de Puntos Aéreos Actuales y un valor de Puntos Aéreos en Tierra.

2. Los Puntos Aéreos Máximos están determinados por el Escenario que se está jugando y pueden ser aumentados o disminuidos durante el juego por refuerzos, cartas de evento o fuego antiaéreo enemigo.

3. Los Puntos Aéreos actuales tienen un valor inicial igual a los Puntos Aéreos Máximos, y se reducen cada vez que un HQ superior utiliza los puntos aéreos. Los Puntos Aéreos actuales nunca pueden ser menores de 0 o del valor de los Puntos Aéreos en Tierra, el que sea mayor.

4. Los puntos aéreos en tierra dependen del tiempo y el clima y representan aviones incapaces de operar durante la noche o en mal estado. El tiempo (ver 29.4, Efectos del tiempo en los puntos de aéreos).

5. Los Puntos Aéreos sólo pueden usarse en la Zona Aérea en la que se encuentra el Cuartel General Superior. **En menos de 60 millas**, el mapa completo se considera una sola Zona Aérea.

### 19.2. Fase de Puntos Aéreos

Durante la Fase de Puntos Aéreos, cada Cuartel General Superior puede aumentar el número de Puntos Aéreos disponibles, hasta su Máximo de Puntos Aéreos. Como las aeronaves que regresan de las misiones pueden requerir reparación, reequipamiento o tiempo adicional de mantenimiento, es posible que sólo una fracción de los puntos de aéreos utilizados durante un turno estarán disponibles de nuevo durante el siguiente turno.

1. Durante la Fase de Puntos Aéreos, cada jugador tira en la Tabla de Puntos Aéreos para cada HQ superior e incrementa los puntos

aéreos actuales de cada cuartel general superior en el número resultante.

2. La tirada del dado puede ser modificada por varios factores, listados en la Tabla de Puntos Aéreos. Todos los modificadores son acumulativos.

3. Para cada HQ superior, los puntos aéreos actuales nunca pueden ser mayores que los puntos aéreos máximos.

### 19.3. Áreas CAS

*Las áreas de apoyo aéreo cercano deben ser planeadas y coordinadas con la Fuerza Aérea y no pueden ser improvisadas. Los puntos aéreos de apoyo a tropas de tierra fuera de un área CAS predefinida son menos efectivos.*

1. Un Área de CAS se define ejecutando una Orden CAS Definida, usando el procedimiento de Órdenes estándar (véase 14, Órdenes).

2. En la Fase de Ejecución de Órdenes durante la cual se ejecuta una Orden de Área CAS, se pueden mover hasta 2 Marcadores CAS o colocarlos en cualquier hexágono de la Zona Aérea en la que se encuentra el Cuartel General Superior propietario.

3. El Marcador CAS es el centro de un Área CAS que tiene un rango de 4 Hexes.

4. Un área CAS puede solaparse con otras áreas de CAS amigas o enemigas, sin efectos adicionales o adversos.

5. Un jugador puede retirar voluntariamente un Marcador CAS amigo en cualquier momento.

6. Por cada Punto Aéreo asignado al Apoyo al Combate por un HQ superior dentro de una de sus propias Áreas CAS, el total de apoyo al combate se incrementa en dos.

7. Las áreas CAS no tienen efecto sobre las misiones de bombardeo o de interceptación.

### 19.4. Transferencia de Puntos Aéreos

*La transferencia de las aeronaves de apoyo a un cuartel general diferente requiere la reorganización de los procedimientos de mando y comunicación y a veces la reubicación física de la aeronave. Por lo tanto, tiene un impacto negativo en el número de puntos aéreos disponibles.*

1. Durante la Fase de Ajuste de Puntos Aéreos, un Jugador puede transferir cualquier número de Puntos Aéreos Actuales de un Cuartel General Superior a otro cuartel general superior.

2. El jugador disminuye tanto los puntos aéreos actuales como los máximos puntos aéreos del HQ superior que transfiere los Puntos aéreos por la cantidad transferida.

3. El jugador aumenta el valor máximo de puntos aéreos del HQ superior que recibe los puntos aéreos en la cantidad transferida.

## 20. BOMBARDEO

Durante la Fase de Bombardeo, ambos Jugadores pueden usar Unidades de Artillería y Puntos Aéreos para Bombardear Unidades enemigas, Puentes permanentes o puentes de pontones. El jugador en fase lleva a cabo sus bombardeos primero, seguido por el jugador no-en fase.

### 20.1. Bombardeo unidades

1. El jugador anuncia la unidad enemiga objetivo. Sólo las Unidades enemigas que tienen un Nivel de Detección de 1 o más pueden ser Bombardeadas, y una unidad enemiga puede ser bombardeada sólo una vez por cada fase de bombardeo.

2. El jugador asigna Unidades de Artillería y Puntos Aéreos al Bombardeo.

3. El Jugador oponente resuelve el Fuego AA. Los Puntos Aéreos superviviente añaden dos al Valor de Bombardeo total.

4. El jugador tira en la Tabla de Bombardeo. La tirada del dado es modificada por la modo de la unidad objetivo (ver Tabla de Modos) y por el único Modificador de Terreno más favorable a la Unidad objetivo (ver Tabla de Bombardeo).

5. El resultado del bombardeo se aplica a la Unidad objetivo.

### 20.2. Bombardeo de Puentes

1. El jugador anuncia el puente objetivo. Un Puente puede ser bombardeado sólo una vez por Fase de Bombardeo.

2. El jugador asigna artillería y puntos aéreos al bombardeo.

3. El Jugador contrario resuelve el Fuego AA. Los Puntos Aéreos supervivientes añaden dos al valor total del Bombardeo.

4. El jugador tira en la Tabla de Bombardeo, usando un Valor de Detección de 4 para Puentes Permanentes y un valor de Detección de 2 para los puentes de pontones.

5. Cualquier resultado de 1 o superior contra las Unidades de Apoyo destruye el Puente objetivo.

## 21. INTERDICCIÓN

Durante la Fase de Bombardeo, ambos Jugadores pueden usar Unidades de Artillería y Puntos Aéreos para Interdicar un hex. El Jugador en Fase lleva a cabo todas sus interdicciones primero, seguido por el jugador no en fase.

1. El jugador anuncia el hexágono objetivo. Un jugador puede ejecutar el Fuego de Interdicción en un hex específico sólo una vez por Fase de bombardeo.

2. El jugador asigna Unidades de Artillería y Puntos Aéreos, sujeto a las reglas de Artillería y Puntos Aéreos.

3. El oponente resuelve el fuego AA. Los Puntos Aéreos supervivientes añaden dos al total de CSP asignados en la Interdicción.

4. El jugador consulta la Tabla de Interdicción y coloca en el hex objetivo un Marcador de Interdicción igual al resultado obtenido. El marcador de interdicción representa el número de MP adicionales que debe gastar una unidad saliendo del hexágono interdictado.

5. Durante la siguiente Fase de Mantenimiento, todos los Marcadores de Interdicción son eliminados del mapa.

## 22. FUEGO ANTIAÉREO

Los puntos aéreos y los helicópteros están sujetos al fuego antiaéreo enemigo (fuego AA). El fuego antiaéreo puede resultar en la destrucción permanente de Puntos Aéreos (es decir, aviones derribados), o en un aumento de los Puntos de Desgaste para Helicópteros.

### 22.1. Fuego antiaéreo contra puntos aéreos

1. Cada vez que se usan los Puntos Aéreos, el jugador enemigo puede ejecutar Fuego AA.

2. Durante el Bombardeo o Interdicción, el Valor AA se calcula como sigue:

- Dos Puntos AA por cada Unidad enemiga en el hex Objetivo. Si el Objetivo es un Lado de Hexágono de Puente, el Jugador enemigo decide el hexágono objetivo.
- Un Punto AA por cada Unidad enemiga adyacente al hex del Objetivo.

3. Durante el Combate Terrestre, el Valor AA se calcula como sigue:

- Dos puntos AA por cada Unidad enemiga en el hex del Atacante o del Defensor.
- Un punto AA por cada Unidad enemiga en cualquier otro hex adyacente al atacante.

### 22.2. Fuego Antiaéreo vs. Helicópteros

1. Una Unidad de Helicópteros utilizada en el Combate Terrestre debe trazar una ruta de movimiento al hex donde se está llevando a cabo el combate.

2. Por cada hex a lo largo de la ruta de movimiento que contenga Unidades enemigas, excepto el hex del Combate Terrestre, la unidad de helicópteros está sujeta al fuego enemigo AA de Tránsito. El valor AA es igual a un punto por cada Unidad enemiga en el hex.

3. Después de alcanzar el hex del Combate Terrestre, la Unidad de Helicópteros está sujeta a Fuego AA enemigo durante el segmento de resolución antiaéreo. El valor AA es igual a dos puntos por cada unidad enemiga en el hex del atacante o del defensor.

4. Una Unidad de Helicópteros puede usar movimiento Nap on Earth (NOE) para reducir la efectividad AA del enemigo, simplemente anunciándolo antes de que el enemigo lance en la tabla AA. Cada vez que un helicóptero utiliza el vuelo NOE, su alcance se reduce en 3 y el valor AA del enemigo se reduce a la mitad, hasta un valor mínimo de 1.

### 2.3. Resolución del fuego antiaéreo

1. El jugador que ejecuta el fuego AA calcula su valor AA y tira un dado en la tabla de fuego AA. El Fuego AA contra los puntos aéreos pueden resultar en que algunos de ellos sean derribados o forzados a abortar; el fuego AA contra una unidad de helicópteros puede aumentar sus Puntos de desgaste.

2. El Jugador que usa los Puntos Aéreos / Helicópteros aplica cualquier pérdida de Punto Aéreo o aumento de Puntos de Desgaste. Los puntos aéreos / helicópteros que sobreviven pueden continuar la misión asignada.

## 23. DETECCIÓN

*En un campo de batalla moderno, la detección ya no depende de la identificación visual. La Inteligencia de señales, los equipos de vigilancia del campo de batalla y los radares contrabatería permiten a ambos bandos localizar las posiciones enemigas incluso a una considerable distancia.*

Cada unidad tiene un nivel de detección, dependiendo de su modo y su posición en relación con otras unidades. La detección tiene un nivel mínimo de cero, y un nivel máximo de cuatro.

El nivel de detección influye en la efectividad de los bombardeos. Una unidad con nivel de detección 0 no puede ser bombardeada, mientras que una unidad a nivel de detección 4 podría sufrir graves pérdidas.

### 23.1. Nivel de detección

1. El nivel de detección base de una unidad enemiga es el siguiente:

Descripción	Nivel de detección básico
Unidad de combate adyacente a unidades amigas	4
Unidad de apoyo adyacente a unidades amigas	3
Unidad de combate en un radio de 4 hexes de un HQ Desplegado amigo	2
Unidad de apoyo dentro de 4 hexes de un HQ Desplegado amigo	1
Unidad de combate, cualquier otro	1
Unidad de apoyo, cualquier otro	0

2. El nivel de detección de una unidad enemiga puede ser modificado de la siguiente manera. Todos los modificadores son acumulativos.

Descripción	Modificador del Nivel de Detección
Unidad en modo de carretera	+2
Unidad en modo Bombardeo, asalto en marcha, apoyo cercano	+1
Cuartel general en posición de movimiento	+1
Unidad de artillería dentro de 3 hexes de una unidad amiga	+1
Unidad de helicópteros en posición	+1



FARP en el hex del aeródromo	
Unidad en la Ciudad hex	-1

*Ejemplo: Una unidad de artillería enemiga está en posición de bombardeo, en un hex de ciudad a 3 hexes de un HQ amigo desplegado. El Nivel de Detección Base es 1, ya que es una unidad de apoyo en un radio de 4 hexes de un HQ desplegado amigo. El Nivel de Detección es entonces modificado por +1 (Modo de Bombardeo), +1 (Unidad de Artillería dentro de 3 hexes de una Unidad amiga) y -1 (Hexágono de Ciudad), para un Nivel de Detección final de 2.*

### 23.2. SIGINT (Opcional)

*Los cuarteles generales que transmiten o reciben órdenes emiten una cantidad muy alta de señales de radio, incluso cuando se utilizan cables para la mayoría de las comunicaciones. El enemigo podría deducir la ubicación exacta del cuartel general usando Inteligencia de Señales.*

- Una unidad HQ usada en una cadena de mando durante la fase de ejecución de órdenes tiene un marcador "Spotted" colocado debajo.
- Una unidad HQ usada como mando de primera línea durante el combate terrestre tiene un Marcador "Spotted" colocado debajo de ella.
- El Marcador "Spotted" aumenta el Nivel de Detección del HQ en 1.
- Un Marcador "Spotted" se retira cuando el HQ gasta MP para cualquier función o se retira después del Combate.

## 24. GUERRA ELECTRÓNICA

Cada HQ superior tiene un número de puntos de guerra electrónica (EW), determinado por el escenario que se está jugando. Los puntos de guerra electrónica disponibles deben asignarse a los cuarteles generales en el mapa y pueden usarse posteriormente durante el combate terrestre para reducir la efectividad de las unidades de combate enemigo, apoyo al combate e interrumpir las comunicaciones del cuartel general.

### 24.1. Asignación de EW

- Durante la Fase de Asignación de EW, el Jugador Activo puede asignar Puntos EW a los Cuarteles Generales. El HQ receptor debe cumplir los siguientes requisitos previos:
  - Debe tener capacidad de alerta temprana.
  - Debe estar dentro del rango de mando de su cuartel general, si lo hay.
  - Debe ser capaz de trazar una Línea de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida.
- El jugador gasta un CP del HQ superior al que pertenece el HQ receptor.
- El jugador disminuye los Puntos EW del HQ Superior que está usándose en la cantidad deseada, y pone un Marcador EW con un valor correspondiente en el cuartel general receptor.

### 24.2. Distribución de EW

- Durante la fase de reparto de EW, el Jugador Activo puede repartir los puntos EW de los HQ. La distribución del HQ debe cumplir los siguientes requisitos previos:
  - Debe estar dentro del rango de mando de su cuartel general principal, si lo hay.
  - Debe ser capaz de trazar una línea de suministro de cualquier longitud hasta una fuente de suministro válida.
- El jugador disminuye los puntos EW del HQ que lo distribuye en la cantidad deseada, y aumenta los puntos EW de su Cuartel General Superior en un valor correspondiente.

### 24.3. Resolución de EW

Durante el Paso de Resolución EW del Combate Terrestre, ambos Jugadores pueden usar los puntos EW asignados a los HQ cercanos.

- Para usar los Puntos de Guerra Electrónica de un HQ, deben cumplirse los siguientes requisitos previos:
  - El HQ debe estar a menos de 4 hexes de una unidad enemiga implicada en Combate Terrestre.
  - El HQ debe ser el HQ padre de al menos una de las unidades implicadas en el combate, o un HQ de nivel superior de la misma formación a la que pertenece la Unidad.
  - El hex donde el Combate Terrestre está teniendo lugar debe estar dentro del Alcance de Mando del HQ.
- Los puntos EW de diferentes HQ deben sumarse y usarse como un valor final combinado.
- El jugador tira un dado en la Tabla de Guerra Electrónica, aplica cualquier modificador relevante a la tirada y determina el efecto en el enemigo.
- Cualquier efecto EW es válido sólo para el combate terrestre que se está resolviendo actualmente.

### 24.4. Efectos EW

La Guerra Electrónica exitosa puede tener hasta cuatro efectos diferentes en las capacidades del enemigo: un Modificador de Combate; una disminución de efectividad del apoyo aéreo y de helicópteros del enemigo; una disminución de la efectividad del apoyo de artillería del enemigo; la incapacidad de los cuarteles generales del enemigos para influir en el combate.

- Cada resultado de la Tabla de Guerra Electrónica tiene tres columnas diferentes, con el siguiente significado:

Número Rojo (izda)	Resultado del Modificador de Combate para la Guerra Electrónica del Atacante
Número azul (centro)	Resultado del modificador de combate para la Guerra Electrónica del Defensor
Códigos negros (derecha)	Efectos adicionales aplicados al enemigo

- Los códigos de efectos adicionales tienen el siguiente significado:

EW1	El apoyo al combate aéreo y de helicópteros
-----	---

	enemigos se reduce a la mitad
EW2	El apoyo al combate de la artillería enemiga se reduce a la mitad
EW3	Las unidades enemigas se consideran fuera de mando y no pueden usar el modificador de mando en primera línea.

3. Al calcular los efectos EW en el apoyo al combate, divide por la mitad y redondea hacia abajo cada efecto por separado.

## 25. INTELIGENCIA (Opcional)

### 25.1. Inteligencia de señales

Durante la Fase de Bombardeo, ambos Jugadores pueden intentar reunir Inteligencia de Señales gastando Puntos de Mando y EW.

1. El Jugador anuncia que el Cuartel General está reuniendo Inteligencia. El HQ elegido debe estar en modo Desplegado.
2. El jugador gasta un CP del HQ superior al que pertenece el HQ usado.
3. El jugador tira un dado y consulta la tabla de inteligencia usando la columna correspondiente a los puntos EW del HQ usado. Si el resultado es +1 o +2, coloque el correspondiente Marcador de Inteligencia dentro de los 4 hexes del HQ utilizado.
4. Un HQ puede intentar reunir Inteligencia de Señales sólo una vez por Fase de Bombardeo, sin importar el resultado.

### 25.2. Inteligencia de Reconocimiento

Durante la Fase de Bombardeo, ambos Jugadores pueden intentar aumentar el Nivel de Detección de las Unidades enemigas en cualquier lugar del mapa gastando los puntos de mando y puntos aéreos.

1. El jugador gasta un CP y hasta un máximo de tres Puntos Aéreos del Cuartel General Superior reuniendo Inteligencia.
2. El jugador selecciona un hex objetivo en la misma zona aérea del HQ superior usado.
3. El jugador tira un dado y consulta la Tabla de Inteligencia usando la columna correspondiente al número de puntos aéreos gastados multiplicados por dos. Si el resultado es +1 o +2, coloca el correspondiente Marcador de Inteligencia en el Hexágono objetivo.
4. Un Cuartel General superior puede intentar reunir Inteligencia Recon sólo una vez por Fase de Bombardeo, sin importar los resultados.
5. La Inteligencia de Reconocimiento no puede usarse durante los turnos de Noche, Niebla o con Precipitaciones.

### 25.3. Efectos de la Inteligencia

1. Todas las unidades enemigas dentro de 1 hex del marcador de inteligencia tienen su nivel de detección incrementado en el valor

del Marcador de Inteligencia. Múltiples marcadores de inteligencia tienen un efecto acumulativo.

## 26. GUERRA QUÍMICA

Los jugadores pueden designar cualquier Apoyo al Combate, Interdicción o Bombardeo ejecutado por Artillería o Puntos Aéreos como uso de armas químicas. Las armas químicas aumentan la eficacia de la misión en una cantidad variable.

Además, el Jugador del Pacto de Varsovia puede optar por usar gas no persistente o persistente.

### 26.1. Iniciar la Guerra Química

1. El jugador del Pacto de Varsovia puede iniciar la Guerra Química simplemente anunciándolo al principio de un turno.
2. Si el jugador del Pacto de Varsovia inicia la Guerra Química, el resultado del escenario se cambia un nivel a favor de la OTAN cuando se determina la victoria (es decir, una victoria marginal del Pacto de Varsovia se convierte en una victoria marginal de la OTAN).
3. El jugador de la OTAN puede iniciar la Guerra Química sólo 24 turnos después de que el Pacto de Varsovia la inicie. Sí, eso es mucho tiempo.
4. Cada vez que un Jugador usa Armas Químicas en un hex que contiene terreno de Ciudad, pierde 1/10 de sus puntos de Victoria finales. Los jugadores deben llevar un registro en un papel separado.

### 26.2. Apoyo al combate

Las armas químicas utilizadas en el combate terrestre aumentan el apoyo al combate en una cantidad variable (véase 15.5.16, "Armas químicas").

### 26.3. Bombardeo

1. Las armas químicas pueden usarse en una misión de bombardeo sólo si la unidad objetivo tiene un Nivel de Detección de 2 o más.
2. Las armas químicas dan modificadores adicionales a la tirada de bombardeo, como se indica en la siguiente tabla:

WP, Turno 1 - 8 de la Guerra Química	+3
WP, turno 9 - 16 de Guerra Química	+2
WP, Turnos subsiguientes	+1
OTAN, turno 1 - 8 de la Guerra Química	+2
OTAN, turnos subsiguientes	+1

### 26.4. Interdicción

1. Las armas químicas utilizadas en una misión de Interdicción deben ser de tipo persistente. Si se coloca un Marcador de Interdicción como resultado de la misión de Interdicción, también se coloca un Marcador de Gas Persistente en el hexágono objetivo.

## 26.5. Gas persistente

1. Sólo el Pacto de Varsovia puede usar gas persistente. Cada vez que el jugador del Pacto de Varsovia emplea armas químicas, debe anunciar si está usando gas persistente o no persistente.
2. Cuando se usa Gas Persistente, se coloca un Marcador de Gas Persistente en el hex Objetivo si la misión que se está ejecutando tiene algún efecto resultante (colocación de un marcador de interceptación, puntos de desgaste infligidos a la unidad objetivo, aumento de Diferencial de combate).
3. Las Unidades del Pacto de Varsovia que mueven a un hex con un Marcador de Gas Persistente deben gastar 2 MP adicionales.
4. Las Unidades de la OTAN que entran en un hex con un Marcador de Gas Persistente deben gastar 4 MP adicionales.
5. Durante la Fase Final de cada Turno, compruebe la retirada de cada Marcador de Gas Persistente usando la siguiente tabla:

Clima actual	Retirar el Marcador de Gas Persistente con una tirada
Precipitación	1-5
Claro o Niebla	1-3

## 27. GUERRA NUCLEAR

### 27.1. Iniciar la guerra nuclear

1. Ambos Jugadores pueden iniciar la Guerra Nuclear simplemente anunciándolo al principio de un Turno.
2. Cuando se determina la victoria, el resultado del escenario se cambia por un nivel en desventaja del bando que inició La guerra nuclear primero (es decir, si la OTAN inició la guerra nuclear, una victoria marginal de la OTAN se convierte en una victoria marginal del Pacto de Varsovia).
3. Cada vez que un jugador lanza armas nucleares en un hexágono que contiene terreno de ciudad, pierde 1/10 de sus puntos de victoria finales. Los jugadores deben llevar un registro en un papel separado.
4. **(opcional)** El jugador de la OTAN puede utilizar armas nucleares sólo después de que el Pacto de Varsovia inicie la guerra química o nuclear, y sólo a partir del turno que sigue a la declaración del Pacto de Varsovia.
5. **(opcional)** El jugador de la OTAN nunca puede lanzar armas nucleares en un hex que contenga una ciudad.

### 27.2. Lanzamiento de Armas Nucleares

1. En cada escenario, cada cuartel general superior tiene una cantidad total de puntos nucleares que pueden ser lanzados por los puntos aéreos y Unidades de artillería.
2. Cada Punto Aéreo puede lanzar hasta 4 Puntos Nucleares.
3. Cada Unidad de Artillería de Misiles puede lanzar hasta 5 Puntos Nucleares.

4. Cada Unidad de Artillería Autopropulsada o Remolcada puede lanzar una cantidad máxima de Puntos Nucleares igual a su Fuerza de bombardeo.
5. La cantidad total de Puntos Nucleares lanzados se restan de los Cuarteles Generales Superiores apropiados. Los jugadores deben mantener un registro de los Puntos Nucleares en un papel separado.

### 27.3. Resolver los ataques nucleares

Los ataques nucleares utilizan las mismas reglas de un bombardeo estándar, con la excepción de que la Tabla de Ataques Nucleares se utiliza para la resolución.

1. El Jugador totaliza el número de Puntos Nucleares entregados con éxito y tira en la Tabla de Ataques Nucleares. La tirada del dado es modificada por el Modificador de Terreno más favorable para la Unidad objetivo.
2. Los Ataques Nucleares producen tanto daño directo como indirecto. El número a la izquierda de la barra (Daño Directo) es el número de puntos de desgaste sufridos por la unidad objetivo. El número a la derecha de la barra (Daño Indirecto) son los Puntos de Desgaste sufridos por cada Unidad adicional en el hexágono del objetivo.
3. Una Unidad de Combate en Modo Desplegado disminuye su resultado en uno.
4. Una Unidad en Modo Columna y sufriendo un resultado mayor que cero debe incrementarlo en uno.
5. Si un Ataque Nuclear inflige al menos 1 punto de Daño Indirecto, todos los Puentes colgantes y los Puentes de Pontones en el hex objetivo son destruidos.
6. Si un Ataque Nuclear inflige al menos 2 puntos de Daño Indirecto, todos los Puentes en el hex objetivo son destruidos.

### 27.4. Contaminación Nuclear

1. Cualquier ataque nuclear que resulte en un daño indirecto también contamina el hexágono objetivo. Colocar un marcador de contaminación nuclear y un marcador de tiempo correspondiente a la hora actual menos tres horas. Si el hexágono ya contiene un Marcador de Contaminación, reemplace su Marcador de Tiempo con uno nuevo causado por el ataque que se acaba de resolver.

*Ejemplo: Durante el turno H06, la OTAN ejecuta un ataque nuclear que resulta en contaminación. El hex ya contiene un marcador de contaminación nuclear con un marcador de tiempo "H15". El jugador OTAN elimina el Marcador de Tiempo "H15" y lo reemplaza con un marcador de tiempo "H03".*

2. Entrar en un hexágono Nuclear Contaminado cuesta 4 MP adicionales.
3. No se puede trazar ninguna Línea de Suministro desde, hacia o a través de un hex con contaminación Nuclear.

4. Cualquier unidad en un hex nuclear contaminado al final de la fase de movimiento amigo debe tirar en la Tabla de Ataque nuclear, usando la columna 1 para resolver el ataque. Los resultados se implementan inmediatamente.

5. Los helicópteros en un hex contaminado nuclear no pueden usarse en apoyo al combate.

6. Durante la Fase Final de cada Turno correspondiente al Tiempo asociado a un Marcador de Contaminación Nuclear, tire un dado para determinar si la contaminación se descompuso. Con una tirada de 1 a 5, elimina tanto la Contaminación como el Marcador de Tiempo.

## 28. BATALLA INTEGRADA (Opcional)

*En un campo de batalla químico o nuclear, llamado tranquilamente "Campo de Batalla Integrado" en los documentos oficiales del ejército de los EE.UU., incluso la acción más simple se vuelve problemática debido a las medidas de protección adoptadas por las tropas. El desafiante efecto sobre las tareas como escribir y comunicar órdenes es, en resumen, catastrófico.*

1. Inmediatamente después del primer uso de armas químicas o nucleares, el tiempo de emisión, el tiempo de despliegue y el tiempo necesario para los cambios de modo autorizados/no autorizados se duplican. Esto se aplica a ambos bandos.

## 29. CLIMA

### 29.1. Determinación del tiempo

#### 29.1.1. Noche

Los Turnos nocturnos pueden variar dependiendo de la época del año. Los Turnos nocturnos se resumen a continuación y en el registro de tiempo:

1. Diciembre, enero: de H18 a H06
2. Febrero, marzo, octubre, noviembre: de H18 a H03
3. Abril, mayo, julio, agosto, septiembre: de H21 a H03
4. Junio: de H00 a H03

#### 29.1.2. Niebla y Precipitaciones

Durante la Fase de Clima, los Jugadores determinan el Clima para el Turno actual usando el siguiente procedimiento:

1. Los jugadores consultan el Registro de Turnos para determinar si la Niebla es posible.
2. Si la Niebla es posible, el Jugador WP tira un dado en la Tabla de Clima para determinar la Niebla. Cualquier resultado de F significa que la Niebla está en efecto para el Turno actual.
3. Cualquiera que sea el resultado de Niebla, el Jugador WP lanza de nuevo en la Tabla de Clima para determinar las Precipitaciones.

Cualquier resultado de P significa que las precipitaciones están en efecto para el Turno actual.

4. Durante los turnos de niebla, la tirada de precipitaciones tiene un modificador de +2. Es posible, aunque improbable, tener niebla y Precipitaciones durante el mismo turno.

### 29.2. Efectos del clima en el movimiento

1. En un turno de primavera, verano y otoño con precipitaciones, el clima es de lluvia. El costo de MP por cada hex ingresado se incrementa en uno, excepto cuando se mueve en carretera.

2. En un turno de invierno con precipitaciones en efecto, el tiempo es Nieve. El coste de MP por cada hex entrado se incrementa en uno.

3. Durante un turno nocturno, los costes de MP pagados por el tipo de terreno y las características del terreno por cada hex introducido se duplican.

4. Durante un turno de noche, los cruces de ríos que requieren una tirada de desgaste tienen la probabilidad de desgaste incrementada en 2 (es decir, un Cruce de Río que aumenta el Desgaste con una tirada de 1-4 durante el Día se convierte en 1-6 durante la Noche).

5. Los efectos del clima en el movimiento son acumulativos. Así que, el coste de entrar en un hex durante un Turno de Precipitación Nocturna se incrementó en uno y luego se duplica.

### 29.3. Efectos del clima en el combate terrestre

Varias condiciones meteorológicas tienen un efecto acumulativo en el Combate Terrestre (véase 15.5.15, Clima).

### 29.4. Efectos del clima en los puntos aéreos

1. Durante cualquier turno en el que la noche, la niebla o las precipitaciones están en efecto, una porción de los puntos aéreos de cada cuartel general superior se considera que está en tierra y no se puede utilizar.

2. Si los puntos aéreos ya han aterrizado en un turno anterior, no hay ningún efecto adicional.

3. Si ningún Punto Aéreo está actualmente en tierra, proceda a dejar en tierra los aviones de cada Cuartel General superior:

- a. Por cada HQ superior de la OTAN, 1/3 de los Puntos Aéreos Máximos se consideran en tierra. Colocar el marcador de avión en tierra en la casilla apropiada del Registro de Puntos.
- b. Por cada Cuartel General superior del WP, la mitad de los Puntos Aéreos Máximos se consideran en tierra. Coloca un Marcador de en tierra en la casilla apropiada del registro.
- c. En caso de que el valor de puntos aéreos actuales de un Cuartel General Superior sea menor que el valor de puntos aéreos en tierra, coloque el Marcador de Puntos Aéreos Actuales en la misma casilla del correspondiente Marcador de Puntos Aéreos en tierra.

4. Durante un turno en el que la Noche, las Precipitaciones o la Niebla están en vigor, los Cuarteles Generales Superiores de un bando o Nacionalidad específicos pueden tener un modificador negativo a la tirada del dado en la Tabla de Puntos Aéreos (ver Tabla de Puntos Aéreos).

5. Los Marcadores de en Tierra de ambos bandos se eliminan al final de cualquier Fase Climática en la que no haya en efecto Noche, Niebla o precipitaciones.

## 30. SUMINISTRO

*Debido a la escala del juego, el suministro es importante pero algo abstracto. El objetivo de las reglas de suministro no es simular los detalles de la cadena logística militar, pero imponen una carga adicional de realismo a la estructura de mando del Jugador.*

*El trabajo del personal adicional necesario para organizar y mantener el flujo de suministros puede ser crítico cuando asuntos igualmente urgentes deben manejarse al mismo tiempo.*

Para eliminar los Puntos de Desgaste, una Unidad debe ser capaz de trazar una Línea de Suministro válida. Las Unidades sin una Línea de Suministro válida no pueden eliminar puntos de desgaste por cualquier medio.

### 30.1. Trazado de las líneas de suministro

Una Línea de Suministro es una línea ininterrumpida de hexes, que va desde una Fuente de Suministro amiga a una Unidad amiga. Una Línea de Suministro se traza mediante el siguiente procedimiento:

1. Una Línea de Suministro está formada por dos segmentos.
2. El primer segmento comienza en una Fuente de Suministro válida y termina en el Centro de Suministro del Cuartel General Superior al que la Unidad que recibe el suministro pertenece. Este segmento debe ser trazado a lo largo de carreteras solamente y puede ser de cualquier longitud.
3. El segundo segmento comienza en el Centro de Suministro y termina en la Unidad que recibe el suministro. Este segmento puede tener una longitud máxima de 6 hexes para la OTAN, y 4 hexes para el Pacto de Varsovia.
4. Ambos segmentos de la Línea de Suministro no pueden ser trazados en o a través de:
  - a. Un hex ocupado por Unidades enemigas o Marcadores de ruptura.
  - b. Un hex adyacente a Unidades enemigas y no ocupado por Unidades amigas.
  - c. Un lado de hex de río sin puentes permanentes o de pontones.
  - d. Un hex Interdictado.
  - e. Un hexágono con contaminación química o nuclear.

### 30.2. Fuentes de suministro

Una fuente de suministro se define como:

1. Para la OTAN, cualquier borde del Mapa dentro de un país de la OTAN que contenga un camino menor o mayor que salga del Mapa.
2. Para el Pacto de Varsovia, cualquier Borde de Mapa dentro de un país del Pacto de Varsovia y que contenga una Carretera Menor o Mayor que salga del Mapa.

### 30.3. Centros de suministro

Cada HQ superior tiene un número asignado de Centros de Suministro, usado para trazar Líneas de Suministro a todas las Unidades bajo su mando. Los centros de suministro no pueden ser atacados o bombardeados.

#### 30.3.1. Reubicación de los centros de suministro

Durante la Fase de Eliminación de Desgaste, el Jugador Activo puede colocar Centros de Suministro no utilizados o mover uno ya colocado, sujeto a las siguientes reglas:

1. Debe gastar un CP del Cuartel General Superior al que pertenece el Centro de Suministros colocado.
2. El hex de colocación debe ser un hex de carretera, adyacente o en el mismo hex de una unidad amiga.
3. El hex de colocación debe estar dentro de la distancia de mando de un HQ amigo perteneciente al HQ superior que coloca el Centro de suministro.
4. El hex de colocación no debe estar adyacente a Unidades enemigas.
5. El hex de colocación debe ser capaz de trazar una Línea de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida.

#### 30.3.2. Colocación inicial del Centro de Suministro

1. Durante la preparación del escenario, cada jugador coloca sus centros de suministro asignados como considere oportuno, sujeto a las mismas reglas utilizadas para la reubicación del centro de suministro. La colocación inicial no requiere el gasto de CP.

#### 30.3.3. Retirada del Centro de Suministro

1. En el instante en que un Centro de Suministro está adyacente a una Unidad enemiga, es retirado del mapa.
2. Algunas Cartas de Acción / Evento pueden eliminar permanentemente un Centro de Suministro del juego.

## 31. OBRAS DEFENSIVAS

Los ingenieros pueden ser empleados para construir obras defensivas y mejorar las capacidades de defensa de las unidades de combate que las utilizan. Los Trabajos Defensivos pueden ser de Nivel 1 (Marcador Def-1) o de Nivel 3 (Marcador Def-3). Sí, no hay Nivel 2.

### 31.1. Construcción de Obras Defensivas

1. Durante la Fase de Ingeniería amiga, el jugador elige un hex en el que se construirán Obras Defensivas. El hex debe cumplir todos los siguientes requisitos previos:

- a. No puede contener una característica de terreno de pantano o un marcador de contaminación nuclear.
  - b. Debe estar dentro del rango de mando de un cuartel general amigo.
  - c. Para obras de nivel 1, no puede estar adyacente a una unidad de combate enemiga o debe tener una unidad de combate amiga en él. Para trabajos de nivel 3, debe contener una unidad de combate amiga y un marcador de nivel 1 ya completado.
2. El jugador gasta un Punto de Ingenieros y un CP del HQ superior al que pertenece el HQ usado como prerrequisito.
3. El jugador coloca en el hexágono los marcadores apropiados de ingenieros, trabajos defensivos y de tiempo. Construir o mejorar el trabajo defensivo lleva dos turnos.
4. Durante la fase de ingeniería amiga del turno correspondiente al marcador de tiempo, el trabajo defensivo es completado. El jugador elimina los marcadores de tiempo y de ingeniería y recupera el punto de ingenieros gastado anteriormente. Al mejorar de nivel 1 a nivel 3, también elimina el anterior Marcador de nivel 1.
5. Un Nivel de Trabajo Defensivo en construcción no tiene efecto en el Combate en Tierra.

### 31.2. Destruir Obras Defensivas

- 1. Una Obra Defensiva se destruye si, en cualquier momento durante o después de la construcción, está en un hexágono ocupado por el enemigo.
- 2. Cuando una Obra Defensiva es destruida, el jugador propietario retira su Marcador. Para Obras Defensivas aún en construcción también se elimina el marcador de ingeniería y se recupera el punto de ingeniería previamente gastado.

### 31.3. Efectos de las obras defensivas

- 1. Una Unidad que ataca un hex que contiene Obras Defensivas debe gastar un número de MP adicionales igual al Nivel de trabajo defensivo.
- 2. Una Unidad que se defiende en un hex que contiene Obras Defensivas tiene un Modificador de Combate favorable igual al Nivel de las obras defensivas (Excepción: Reducción de obras defensivas).

### 31.4. Reducción de las obras defensivas

- 1. Si una Unidad que se defiende en Combate Terrestre incurre en Puntos de Desgaste como resultado del Combate, cualquier Trabajo Defensivo en su hex se reduce: un Marcador de nivel 3 se reduce a 1, mientras que un Marcador de nivel 1 se elimina.
- 2. Después de declarar un Combate Terrestre, el Jugador atacante puede gastar Puntos de Ingeniería para reducir los efectos de los Trabajos defensivos:
  - a. La unidad atacante debe estar dentro del rango de mando de su HQ padre.

- b. El jugador atacante gasta dos puntos de ingeniería del HQ superior al que pertenece la unidad atacante.
- c. El jugador atacante coloca dos Marcadores de Ingeniería apropiados en el hex de la unidad atacante.
- d. Para cualquier ataque que comience desde el hex, los MP adicionales que cuesta y el Modificador de Combate para el ataque al trabajo defensivo se reduce en uno (0 MP y 0 Modificador de Combate para el nivel 1, 2 MP y 2 Modificadores de Combate para el nivel 3).
- e. Al comienzo de la siguiente Fase de Ingeniería amiga, el jugador atacante elimina el marcador de Ingenieros y recupera los Puntos de Ingenieros gastados.

## 32. PUENTES

### 32.1. Puentes permanentes

Un Puente Permanente (o Civil) es cualquier lado de hex que contenga un símbolo de Puente o un camino que cruce un Río Mayor o menor.

Los puentes permanentes son difíciles de destruir y pueden negarse a colapsar incluso después de sufrir un daño considerable.

#### 32.1.1. Demolición de emergencia

Durante la Fase de Ingeniería amiga, una Unidad puede intentar demoler un Puente adyacente a su hexágono.

- 1. El jugador declara el intento de Demolición de Emergencia, la Unidad lo intenta y tira un dado:
  - a. Si el Puente está adyacente a Unidades de Combate enemigas, la Demolición tiene éxito con una tirada de 7 o más.
  - b. En todos los demás casos, la Demolición tiene éxito con una tirada de 5 o más.
- 2. Si el intento de demolición tiene éxito, ponga un Marcador de Destruído sobre el lado de hex del Puente.
- 3. Si el intento de demolición falla, no se puede intentar ninguna otra Demolición de Emergencia en el mismo Puente durante la actual fase de ingeniería.

#### 32.1.2. Minado de Puentes

Durante la Fase de Ingeniería amiga, un jugador puede preparar el minado de un Puente Permanente para su sucesiva demolición.

- 1. El minado de un puente es posible si se cumplen todos los siguientes requisitos previos:
  - a. Al menos un hex adyacente al lado de hex del Puente está dentro de la distancia de mando de un HQ amigo.
  - b. No hay unidades de combate enemigas adyacentes al lado de hex del puente, o hay al menos una unidad amiga está adyacente al lado del hexágono del puente.
  - c. Una Unidad amiga podría mover desde el hex que contiene el HQ a un hex adyacente al Puente, usando las reglas de movimiento estándar y sin considerar los costos de movimiento.

2. Si el Puente puede ser minado, el Jugador ejecuta los siguientes pasos:

- a. Gasta un Punto de Ingeniero del HQ Superior al que pertenece el HQ utilizado como prerrequisito.
- b. Coloca un Marcador de Ingenieros apropiado en el lado de hex del Puente. y un Marcador de Tiempo debajo del marcador de Ingenieros. El minado de un puente de carretera principal lleva dos turnos, mientras que cualquier otro puente lleva un turno.

3. Durante la Fase de Ingeniería amiga del Turno correspondiente al Marcador de Tiempo, el Puente se considera Minado. El jugador elimina los Marcadores de Tiempo y de Ingeniería, recupera el Punto de Ingeniería previamente gastado y coloca un Marcador de Puente Minado sobre el lado de hexágono del Puente.

4. Si un puente minado sólo tiene unidades de combate enemigas adyacentes en cualquier momento, el marcador de puente minado es retirado. Si el minado fue completado, el Jugador propietario puede intentar una Demolición Preparada antes de retirar el marcador. Si el minado no se ha completado todavía, el jugador propietario elimina el Marcador de Ingeniería y recupera el punto de ingenieros gastado previamente.

### **32.1.3. Demolición preparada**

En cualquier momento durante un Turno, el Jugador propietario puede intentar demoler un Puente Minado indicándolo y tirando un dado:

1. Si el lado de hex del Puente no tiene Unidades de Combate enemigas adyacentes, la demolición tiene éxito con una tirada de 3 o más.
2. Si el lado de hex de Puente tiene Unidades de Combate enemigas adyacentes, la demolición tiene éxito con una tirada de 5 o más.
3. Independientemente del resultado, el Marcador de Puente Minado es eliminado.

## **32.2. Puentes de pontones**

Los puentes de pontones pueden ser desplegados por ingenieros. La construcción de un puente de pontones requiere algo de tiempo y mantiene a los recursos de ingenieros ocupados, pero una vez que se despliega las Unidades pueden cruzar un río con poco retraso o riesgo.

### **32.2.1. Prerrequisitos del Puente de Pontones**

Durante la Fase de Ingeniería Amistosa, un jugador puede comenzar la construcción de un Puente de pontones en un lado de hex si se cumplen los siguientes requisitos previos:

1. Al menos uno de los hexes adyacentes al lado de hex está dentro de la distancia de mando de un HQ amigo.
2. El lado de hex está adyacente a una unidad amiga.
3. El lado de hex no está adyacente a unidades de combate enemigas.

### **32.2.2. Construcción de Puentes de Pontones**

1. El jugador gasta un Punto de Ingenieros y un CP del Cuartel General Superior al que pertenece el HQ que se utiliza como prerrequisito
2. El jugador coloca un marcador de ingeniería y puente de pontones del HQ superior apropiado en el lado de hexágono.
3. El jugador coloca un Marcador de Tiempo apropiado debajo del Marcador de Ingenieros. Desplegar un Puente de Pontones requiere un turno para ríos menores y dos turnos para ríos mayores.
4. Durante la Fase de Ingeniería Amiga del Turno correspondiente al Marcador de Tiempo, el Jugador elimina el marcador de Tiempo y el puente de pontones se considera completado. El marcador de ingeniería debe permanecer en su lugar hasta que el puente de pontones sea destruido.

### **32.2.3. Destrucción de Puentes de pontones**

1. Un Puente de pontones es destruido si su lado de hex está adyacente a una Unidad de Combate enemiga, durante o después de su despliegue.
2. Un Puente de pontones puede ser destruido voluntariamente por el Jugador propietario en cualquier momento.
3. Cuando un Puente de pontones es destruido, se retira su Marcador, el correspondiente Marcador de Ingeniero y se incrementa los Puntos de ingeniería del correspondiente Cuartel General Superior en uno.

## **32.3. Puentes de paneles**

Los puentes de paneles pueden ser desplegados por los ingenieros. La construcción de un Puente de Paneles requiere un tiempo considerable pero una vez completado no se debe mantener a los ingenieros en su lugar.

### **32.3.1. Prerrequisitos del Puente de Paneles**

Durante la Fase de Ingeniería Amistosa, un jugador puede comenzar la construcción de un Puente de Paneles en un lado de hex si se cumplen los siguientes requisitos previos:

1. Al menos uno de los hexes adyacentes al lado de hex está dentro de la distancia de mando de un HQ amigo.
2. El lado de hex está adyacente a una unidad amiga.
3. Ambos hexes adyacentes al lado de hex no contienen Unidades de Combate enemigas.

### **32.3.2. Construcción de Puentes de Paneles**

1. El jugador gasta un Punto de Ingeniero y un CP del Cuartel General Superior al que pertenece el HQ que se utiliza como prerrequisito .
2. El jugador coloca un Marcador de Puente de Paneles y un Marcador de Ingeniero del HQ Superior apropiado en el lado de hex.

3. El jugador coloca un Marcador de Tiempo apropiado debajo del Marcador de Ingenieros. Desplegar un Puente de Paneles lleva dos turnos para los ríos menores y tres turnos para los ríos mayores.

4. Durante la Fase de Ingeniería Amiga del Turno correspondiente al Marcador de Tiempo, se completa el Puente de Paneles. El jugador elimina los Marcadores de Tiempo y de Ingeniería y recupera el Punto de Ingeniería previamente gastado.

### 32.3.3. Destrucción de Puentes de Paneles

1. Durante la Fase de Movimiento Amigo, un jugador que tenga una unidad adyacente a un lado de hex del Puente de Paneles puede destruirlo simplemente declarándolo.

2. Cuando un puente de paneles es destruido, retira su marcador. Si el Puente de Paneles estaba todavía en construcción, el jugador propietario también elimina el Marcador de Ingeniería y recupera el Punto de Ingeniería previamente gastado.

## 33. REFUERZOS

### 33.1. Refuerzos aéreos

1. Los Refuerzos Aéreos se reciben durante la Fase de Eventos y pueden aumentar o disminuir el número de Puntos Aéreos disponible para un cuartel general superior.

2. Ajustar tanto el marcador de máximo como el de puntos aéreos actuales para reflejar el cambio. En ningún caso el valor puede ser por debajo de cero.

### 33.2. Refuerzos EW

1. Los refuerzos EW se reciben durante la fase de eventos y pueden aumentar o disminuir el número de puntos EW disponibles para un cuartel general superior.

2. Ajuste el marcador EW del Cuartel General Superior apropiado para reflejar el cambio. En ningún caso el valor puede ir por debajo de cero.

### 33.3. Refuerzos de ingeniería

1. Los refuerzos de ingeniería se reciben durante la fase de eventos y pueden aumentar o disminuir el número de Puntos de ingeniería disponibles para un cuartel general superior.

2. Ajustar el marcador de puntos de ingeniería del HQ superior apropiado para reflejar el cambio. En caso de que el valor sea inferior a cero, el jugador debe eliminar los marcadores de ingeniería del mapa hasta que los puntos de ingeniería disponibles lleguen a cero. También se elimina cualquier trabajo de ingeniería asociado que no se haya completado aún.

### 33.4. Refuerzos de Puntos de Mando

1. Los refuerzos de CP se reciben durante la fase de eventos y pueden aumentar o disminuir el número de CP disponibles para un cuartel general superior.

2. Ajustar los marcadores de CP máximo y actual del Cuartel General Superior apropiado para reflejar el cambio. En ningún caso

el valor puede estar por debajo de cero.

### 33.5. Refuerzos terrestres

1. Los refuerzos terrestres se reciben durante la fase de movimiento amiga.

2. Cada Refuerzo Terrestre tiene hexes de entrada específicos, listados en el escenario que se está jugando.

3. El coste de MP del hex de entrada debe pagarse y no puede contener Unidades enemigas. Si no hay hexes de entrada válidos, los refuerzos terrestres afectados se retrasan hasta el próximo turno.

4. Una unidad que entra como refuerzo terrestre puede colocarse en cualquier posición deseada.

### 33.6. Refuerzos Territoriales WG

*En 1985, Alemania Occidental tenía un ejército territorial muy eficiente. En tiempo de guerra, podría haber movilizado 10 brigadas de buena calidad y varias docenas de regimientos y unidades más pequeñas usadas para la guarnición y la defensa de la retaguardia. La colocación de estas unidades se ha simplificado para evitar el exceso de detalles.*

1. Durante la fase de movimiento amiga de su turno de llegada, los refuerzos territoriales WG se colocan en cualquier hex conteniendo terreno de Ciudad o Pueblo, al menos 5 hexes de la Unidad enemiga más cercana.

2. Los Refuerzos Territoriales WG que tengan un HQ matriz específico deben ser colocados dentro de un radio de 3 hexes de él.

3. Los Refuerzos Territoriales WG no pagan MP por su hex de colocación y se colocan en cualquier Modo permitido por su tipo.

4. Si un Refuerzo Territorial WG no tiene un hex de entrada válido, se retira del juego.

## 34. CARTAS DE EVENTOS

*Las Cartas de Eventos representan circunstancias inesperadas o impredecibles, que afectan a una sola unidad o a todo un teatro de operaciones. Los jugadores no tienen control sobre cuándo ocurrirá un Evento.*

1. Durante el despliegue, cada jugador prepara su Mazo de Eventos incluyendo sólo las Cartas de Eventos listadas para el Escenario que se está jugando. Una Carta de Evento específica puede ser incluida más de una vez. Cada jugador baraja entonces la baraja de eventos del jugador oponente y la pone a un lado, con el lado de "EVENTOS / СОБЫТИЕ" hacia arriba.



2. Se pueden añadir Cartas de Eventos adicionales a un Mazo de Eventos durante el juego, como se indica en las reglas del Escenario. Las Nuevas Cartas de Evento se añaden al Mazo de Eventos de un jugador al comienzo de la Fase de Eventos y el Mazo se vuelve a barajar.

3. Durante la Fase de Eventos, cada jugador tira un dado. Con un resultado de 10, saca la Carta de Evento superior de su Mazo de Eventos, sin revelarlo al jugador contrario. Si un jugador no tiene más cartas de evento disponibles, la tirada se ignora.

4. Una Carta de Evento robada debe ser jugada en el Turno actual, durante la Fase específica indicada en la Carta. Un jugador también puede elegir no jugar una Carta de Evento o ser incapaz de hacerlo.

5. Cada Carta de Evento se explica por sí misma y tiene generalmente un efecto positivo para el bando que la juega, o un efecto adverso en el bando opuesto. Aplica los efectos de la Carta de Evento inmediatamente después de jugarla.

6. Después de jugar una Carta de Evento, ponla a un lado en el Mazo de Descarte.

### 35. CARTAS DE ACCIÓN

Las Cartas de Acción representan opciones estratégicas u operacionales disponibles para un bando, desde incursiones de las Fuerzas Especiales hasta ataques aéreos profundos en el territorio del enemigo. A diferencia de las cartas de eventos, los jugadores tienen control total sobre cuándo y cómo jugarlas.

1. Durante la colocación, cada jugador prepara su mazo de acciones incluyendo sólo las Cartas de Acción listadas para el escenario que se está jugando. Una Carta de Acción específica puede ser incluida más de una vez. Cada jugador pone su mazo a un lado, con el lado de "АCTION / ДЕЙСТВИЯ".

2. Se pueden añadir Cartas de Acción adicionales a un Mazo de Acción durante el juego, como se indica en las reglas del Escenario. Nuevo

Las Cartas de Acción se añaden a un Mazo de Acciones del Jugador al comienzo de la Fase de Eventos.

3. Cada Carta de Acción se explica por sí misma y puede ser jugada durante la Fase específica indicada en la Carta. Un Se puede jugar un número ilimitado de Cartas de Acción en un solo turno.

4. Después de jugar una Carta de Acción, ponla a un lado en el Mazo de Descarte.

### 36. FORMACIONES INDEPENDIENTES

*Las unidades de paracaidistas y similares se utilizan, por supuesto, siendo recortadas y actuando por su propia iniciativa sin esperar órdenes de un mando superior. Por lo tanto, pueden emitir y ejecutar órdenes de forma independiente.*

1. Una formación cuyo cuartel general no tiene designación de cuartel general superior es una formación independiente.

2. El HQ de una Formación Independiente puede cambiar su propio modo sin gastar puntos de mando.

3. Cuando se despliega, el HQ de una formación independiente puede emitir una orden a nivel de regimiento o batallón sin gastar puntos de mando.

4. Una unidad de una formación independiente puede ejecutar un cambio de modo no autorizado sin gastar Puntos de mando.