

AGAINSTtheODDS

A JOURNAL OF HISTORY AND SIMULATION

Read about The Dardanelles
The ANZAC in World War One
Australians at Long Tan
Noise in Wargames and more...
\$34.95 Number Twenty

A FATAL ATTRACTION the Gallipoli Campaign

INSIDE A COMPLETE WARGAME

THE ALLIED ATTEMPT TO CAPTURE CONSTANTINOPLE
AND PUSH TURKEY OUT OF WORLD WAR ONE

INCLUDES 22" X 34" MAP AND 280 COUNTERS



Una traducción de Felipe Santamaría
actualizada al 04/06/2008

A FATAL ATTRACTION

DESIGN **PAUL ROHRBAUGH** DEVELOPMENT **RAWLING AND TOHVER** GRAPHICS **CRAIG GRANDO** EDITING **JACK BECKMAN AND NICK RICHARDSON** PRODUCTION COORDINATION **C. RAWLING** PLAYTESTING **BRIAN BRENNAN, STEVE BUCEY, JOHN NEBAUER, BRIAN REMPLE, NICK RICHARDSON, LEMBIT TOHVER**
LPS PART # A053R - PRINTED IN THE USA - COPYRIGHT © 2007 PAUL ROHRBAUGH

LEE ESTO PRIMERO

Hemos organizado la estructura global de estas reglas de modo que introduce conceptos siguiendo la secuencia del juego. Estos están escritos en un formato conocido como el Sistema de Casos¹. Este acercamiento divide las reglas en Módulos, cada uno de los cuales trata un aspecto importante del juego. Los módulos están numerados secuencialmente y poseen un título. Cada Módulo se divide en Secciones, tratadas como subtemas principales dentro del Módulo. Éstas también están numeradas secuencialmente. Finalmente, la mayor parte de cada Sección consiste en Casos: las reglas específicas, detalladas que gobiernan el juego. Su enumeración secuencial sigue una progresión lógica basada en el Módulo y la Sección de los cuales, los Casos forman parte. Busca estos números para determinar donde está situado un Caso en las reglas.

3.1.4

El ejemplo encima es el número del cuarto Caso de la primera Sección del tercer Módulo de las reglas.

Aprendiendo a Jugar

Comienza familiarizándote con todos los componentes alistados para este juego. Luego, hojea rápidamente las cartas y reglas, leyendo todos los títulos de los Módulos y Secciones. Prepara un escenario de juego o parte de un escenario (después de que hayas leído el Módulo apropiado) y juega un juego de prueba contra ti mismo. Trata de dirigirte a las reglas sólo cuando tengas una pregunta

¹ El **Caso** es una categoría gramatical asociada al nombre o al sintagma nominal. Básicamente su cometido es el de establecer relaciones de orden SINTÁCTICO y SEMÁNTICO entre palabras o sintagmas inscritos dentro de un enunciado. (N. del T.)

y recuerda que el sistema de enumeración que empleamos hace más fácil buscar las reglas. Aunque un juego de prueba puede llevarte una o dos horas, es el modo más rápido y más agradable de aprender (excepto si tienes un amigo experimentado que te enseñe). No recomendamos intentar aprender las reglas literalmente. Hemos escrito estas reglas de la forma más comprensible posible -pero no están diseñadas para ser memorizadas. Absorber las reglas según vayas jugando, es el mejor acercamiento para dominar este juego. Siempre estamos abiertos a sugerencias sobre como mejorar la comprensión de nuestras reglas. Escríbenos (ver direcciones en 2.0) si tienes una idea sobre como podemos comunicarnos mejor contigo.

1.0 INTRODUCCIÓN

Una Atracción Fatal: la Campaña de Gallipoli es un wargame que simula la ofensiva de 1915 de los Aliados (Franceses y fuerzas de la Commonwealth) contra Turquía. Los Aliados planearon la toma de la península para limpiar los Dardanelos y capturar la capital turca de Estambul. Se esperaba que una ofensiva tan audaz condujera a la rendición de Turquía y al establecimiento de una ruta segura a su Aliado ruso.

La ofensiva Aliada estaba dividida en dos partes. La primera era un ataque naval por los buques de guerra franceses y británicos que debía reducir o destruir muchas baterías costeras turcas, quitar las minas del enemigo, y hundir o liquidar a la pequeña marina turca que incluía también el crucero de batalla alemán *SMS Goeben* y el crucero ligero *SMS Breslau*. Las fuerzas de tierra aliadas, que eran divisiones de infantería sacadas de Francia, Gran Bretaña, Australia, Nueva Zelanda e Irlanda, entonces desembarcarían para ocupar la península antes de la operación para tomar Estambul.

Los planes Aliados salieron mal casi desde el principio. Desacuerdos y malentendidos entre varios comandantes, así como una defen-

sa tenaz turca, condujo a una lucha durante largos meses que acabó en un estancamiento sangriento y enormes pérdidas. A pesar de varios ataques tanto por tierra como por mar que casi acabaron en éxito, los Aliados se vieron eventualmente forzados a retirarse. El éxito Aliado más grande vino al final, cuando varias divisiones francesas y de la Commonwealth fueron retiradas satisfactoriamente con unas maniobras que sorprendieron a los defensores Turcos.

Los jugadores moverán las piezas que representan varias brigadas, baterías y barcos que lucharon en la campaña histórica. Ambos bandos tendrán el desafío de hacerlo bien, o mejor que sus colegas históricos.

2.0 COMPONENTES DEL JUEGO

Cada copia de **A Fatal Attraction** se compone de lo siguiente:

- ✓ Un mapa de juego de 56 x 86 cm.
- ✓ Una hoja de 280 fichas de juego troqueladas.
- ✓ 4 páginas de tablas y cartas de juego.
- ✓ Estas reglas

Los jugadores también necesitarán un dado de seis caras (d6) y un dado de diez caras (d10) para poder jugar (provistos solamente en la edición de lujo). Trata un resultado del dado (DR) de 0 como 10.

Si alguno de estos componentes falta o está dañado, escribe a:

Against the Odds Magazine
PO Box 165
Southeastern, PA 19399-0165 USA
Attn: A Fatal Attraction

O envíanos un correo electrónico a:

admin@atomagazine.com

Esperamos que disfrutes de este juego. Si tienes cualquier dificultad para interpretar las reglas, por favor escríbenos a la susodicha dirección postal, o envía un correo electrónico a: support@atomagazine.com, expresando tus preguntas de modo que puedan contestarse con una simple oración, palabra, o número. Si envías una carta por correo, debes incluir un sobre sellado, dirigido a ti mismo para recibir una respuesta.

Recomendamos el correo electrónico como el mejor modo de resolver una pregunta. Aunque recibimos con gusto comentarios y sugerencias sobre la interpretación de los eventos del juego, no podemos prometer responder a preguntas sobre teoría o planes de diseño. Además, puedes revisar las carpetas de discusión de *Against the Odds* y *A Fatal Attraction* en www.consimworld.com.

2.1 Mapa de Juego

El mapa de Juego muestra la península de Gallipoli y sus vías fluviales circundantes, incluyendo el Estrecho de los Dardanelos, así como los casilleros de Registro de Turnos, Impulsos de Juego, y Puntos de Victoria. El mapa está subdividido en áreas que regulan funciones del juego como el movimiento y el combate de las fichas del juego. Las líneas marrones oscuras, los ríos, y las líneas azules claras de mar forman las fronteras de varias áreas sobre el mapa. Cada área del mapa, excepto el Mar Egeo y las áreas de Asalto Anfíbio, están etiquetadas con un identificador: DS (Estrecho de los Dardanelos), A (Asia), o GP (Península de Gallipoli).

Nota: Todas las áreas de tierra que no tienen en el centro Cerros y Colinas, son de terreno Despejado.

2.2 Fichas del juego

Las 280 fichas del juego se utilizan sobre el mapa de juego y las casillas de registro.

2.2.1 Unidades de Tierra. Ver la Carta de Ayuda al Jugador para identificar el dibujo del diseño que corresponde a las fichas de las unidades de tierra.

El color principal de la ficha identifica qué fuerza es. Los Cascos/Sombreros tienen un código de color para reconocer con facilidad su formación. Las unidades sin Números de identificación de División en su parte inferior, son unidades independientes.

Tamaño de Unidad: **X** = Brigada, **III** = Regimiento

2.2.2 Unidades Navales. Ver la Carta de Ayuda al Jugador para identificar el dibujo del diseño que corresponde a las fichas de las unidades navales.

Abreviaturas que se usan para representar varios tipos de barcos:

BB Acorazado -tipo Dreadnaught²
AC Crucero de Batalla
B Acorazado Pre-Dreadnaught
CL Crucero Ligero
MS Dragaminas

2.2.3 Marcadores de Juego. Ver la Carta de Ayuda al Jugador para identificar el dibujo del diseño que corresponde a los marcadores.

2.3 Escala de Juego

Las unidades de tierra en el juego representan a la infantería, la artillería y las fuerzas de caballería que lucharon, o pudieron haber luchado en la campaña. Todas las unidades de artillería son baterías de 10-12 cañones cada una. Las unidades de tierra aliadas son brigadas mientras que las unidades de tierra turcas son regimientos. Cada unidad naval representa un barco. Cada impulso de un turno de juego representa 1 semana.

2.4 Términos del Juego y Abreviaturas

Aliados En la actualidad, las naciones de Gran Bretaña, Australia, Nueva Zelanda, Irlanda y la India, así como Francia (incluyendo las fuerzas coloniales del Norte de África y la Legión Extranjera).

Áreas del Mapa el mapa de juego está dividido en áreas de tierra y de mar. Un área de tierra adyacente a un área de mar, se considera también un área costera. Algunas áreas de mar también son designadas como Áreas de Asalto. El jugador Aliado sólo puede hacer desembarcos anfibios y asaltos desde estas áreas. El Mar Egeo se considera una gran área de mar. Todas las áreas están numeradas para ayudar y facilitar discusiones y PBEM.

CF Factor de Combate.

² El **HMS Dreadnought** fue la primera nave de batalla del mundo en montar 10 cañones de grueso calibre y dotada de 2 grupos de turbinas Parsons a 4 ejes con una potencia de 23.000 HP y 21 nudos de velocidad. Entró en servicio en enero de 1907. En ese justo momento, todos los acorazados del mundo quedaron obsoletos. Se había producido la mayor revolución naval desde la introducción de la propulsión a vapor. A partir de ese momento, todos los acorazados se clasificarían como "dreadnoughts" o "pre-dreadnoughts". (N. del T.)

Commonwealth las fuerzas de Gran Bretaña, Australia, Nueva Zelanda, Irlanda y la India.

d6, d10 el Tipo de dado que tiene que lanzarse (de 6 caras o de 10 caras. Si se requiere un resultado de par/impar, no importa el tipo de dado escogido).

DR Resultado del dado.

DRM Modificador al dado. Puede ser positivo o negativo.

Estado Normal Una unidad de tierra que no está desorganizada, ni dispersada o sin suministros. Una unidad naval/fuerte que no esté dañado.

Fase de Operaciones La Subunidad de un turno de juego: Una fase de operaciones se compone de al menos 1-4 Impulsos durante los cuales, las unidades de tierra y navales de combate se mueven por el mapa y entran en combate.

Formación Todas las unidades de tierra de una división.

Impulsos Por lo general 1 a 4 Impulsos forman la Fase de Operaciones de cada Turno, cada uno de los cuales corresponde a aproximadamente el valor de una semana de intensa lucha. El número exacto de Impulsos en una Fase de Operaciones se determina por un DR en la Carta de Impulso. Las unidades pueden ser activadas una segunda vez en un turno hasta después de acabarse el número decidido de Impulsos. **Nota de Diseño:** En meses con menos de 4 Impulsos hay menos semanas para efectuar operaciones (Marzo por ejemplo) o ambos bandos han aminorado la lucha.

Independientes Unidades de Tierra sin una designación de división en su ficha. Estas son unidades que no son parte de ninguna división, lo que es importante para propósitos de Apilamiento (Sección 7.4) y pueden ser activadas con cualquiera de las formaciones de su bando (Caso 7.2.1). **Nota:** Todas las unidades alemanas son independientes. La etiqueta "Vol" no es un indicador divisional.

Minas los marcadores de Minas representan las minas explosivas ancladas de los Turcos, así como sus baterías de torpedos instaladas en la costa. Los marcadores de Minas (Señuelo -Dummy-, Nivel 1 o Nivel 2) son desplegados por el jugador Turco durante la Fase Estratégica de cada turno en áreas de mar adyacentes a aquellos terrenos ocupa-

dos por unidades de tierra turcas, a áreas que ya tienen minas, así como cualquier otra área de mar sin buques de guerra Aliados. Las minas pueden ser limpiadas por las unidades navales de Dragaminas Aliadas en la Fase de Operaciones.

Modo Las unidades de Infantería tienen dos Modos. el de Ataque (frente de la ficha) y el de Atrincherado (trasera de la ficha con una "e" en el sombrero de la unidad). Las unidades de infantería en el Modo Atrincherado, todavía pueden atacar (aunque con un factor de ataque inferior). Las Unidades de Caballería tienen por su lado delantero el modo de ataque, mientras que su lado trasero indica que están en la reserva (tienen una "R"). Las unidades en el modo de ataque tienen un valor de ataque más alto CF y más bajo el de defensa CF. La artillería y las unidades navales están en modo sin haber disparado (boca arriba) o que ya han disparado (boca abajo y con una "F" –Fired-).

Nivel de Moral (ML) Ambos bandos tienen niveles de moral que representan la buena disposición de las fuerzas de tierra para el combate. Estos niveles están impresos en el mapa de juego y también se indican aquí:

Australianos, ANZAC y todas las unidades de caballería: 7

Todas las demás unidades de tierra: 6

Todas las unidades navales y Fuertes Turcos: 7
--

Se realizan comprobaciones del nivel de la moral durante el curso del combate y en la Fase de Recuperación del turno. Las unidades pasan un chequeo de moral sacando con un d10 un resultado menor que o igual a su ML. Si el resultado del dado es mayor que el ML de una unidad, esto significa que la unidad falla y sufre reducciones del estado desorganizado, del estado de dispersado de la unidad o que la unidad resulta eliminada para las unidades de tierra, así como el estado de Neutralizada, Dañada o Hundida para las unidades navales. Estas tiradas para el chequeo de ML pueden ser modificadas por DRMs según sea el caso.

PAC Carta de Ayuda al Jugador. Las cuatro páginas centrales de estas reglas que los

jugadores pueden quitar para tener libre acceso a ellas durante el juego.³

Puntos de Suministros (SP) Representan las municiones, los alimentos, el agua potable (muy importante en esta región), las medicinas y otro material necesario para que una fuerza armada pueda llevar a cabo operaciones de combate. El número de SP que cada bando recibe en un turno, se determina en la Tabla de Suministros. Ambos jugadores tienen ante sí el desafío de utilizar equilibradamente sus reservas de SP.

Puntos de Victoria (VP) Se utilizan para calcular la victoria en el juego. Se conceden VP por las unidades enemigas eliminadas, la captura de posiciones geográficas en el mapa, por realizar varios acontecimientos en el juego, y para el jugador Aliado, por la salida de unidades navales y/o de tierra por bordes específicos del mapa antes del final del juego. **Nota:** Si se requiere que un jugador pierda VP y no tiene suficientes (no hay ningún total de VP negativo), entonces se concede el exceso al adversario.

Turco A pesar de las obvias diferencias de cultura y de historia, para propósitos del juego, todas las unidades alemanas se consideran también como turcas y son controladas por el jugador Turco.

Unidades Activas. Unidades de Combate (navales y de tierra) que están abastecidas para efectuar movimiento y/o acciones de combate en una Fase de Operaciones.

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno se divide en una serie de Fases que se realizan en el orden que se indica en esta sección de las reglas.

3.1 Fase Estratégica

Ambos jugadores realizan lo siguiente y en el orden indicado:

Determinar si se produce un Evento Aleatorio (Módulo 4.0) en este turno (a realizar en los turnos 2, 5 y 8).

Determinar el Tiempo Atmosférico (Módulo 5.0) para el turno (Ignorar esto en el Turno

³ En esta traducción, estas páginas de Tablas y Cartas están al final de estas reglas, a partir de la página 28. (N del T)

de Juego 1 del Escenario 1 y del Juego de Campaña).

Determinar la cantidad de nuevos SP para cada bando y ajustar adecuadamente sus Niveles de Suministros (Módulo 6.0).⁴

Asignar el Suministro a las Cabezas de Playa (jugador Aliado), unidades Navales (jugador Aliado), Fuertes (jugador Turco) o Áreas de Fuentes de Suministros (jugador Turco) (Secciones 6.2 y 6.3).

Determinar la disponibilidad de refuerzos y reemplazos. (Ignorar esto en el Turno de Juego 1 del Escenario 1 y del Juego de Campaña). (Módulo 10.0).

Determinar el número de Impulsos en la Fase de Operaciones (Sección 7.1). (No en el Turno de Juego 1 del Escenario 1 o del Juego de Campaña) que pueden realizarse sin que se requiera el gasto de SP adicionales.

El jugador Turco determina el número de minas disponibles para el turno y las asigna, utilizando los Marcadores de Minas en el mapa (Sección 8.5).⁵

3.2 Fase de Operaciones

La Fase de Operaciones (Sección 7.2) se divide en Impulsos, hasta cuatro por Fase según se haya determinado en la Fase Estratégica. Durante cada impulso:

Primero, se determina la iniciativa (Sección 7.3).

Ambos jugadores harán una activación de tierra (Casos 7.3.1 y 7.3.2) o Naval (Casos 7.3.3 y 7.3.4), donde realizarán el movimiento y combatirán con sus unidades.

Al final de cada impulso, primero actúan los dragaminas (Caso 8.5.2) y luego se producen los ataques de campos de minas (Caso 8.5.1).

Es importante recordar que una unidad, normalmente sólo puede activarse una vez durante un turno, por lo tanto, la sincronización de la activación de una(s) formación(es)/barco(s)/fuerte(s) durante todos los Impulsos de la Fase de Activación puede ser crucial. Las unidades pueden ser activadas por

⁴ **Corrección 04/06/2008.** Se ha borrado la frase: (No realizado en el Turno de Juego 1 del Escenario 1 y el Juego de Campaña) (N del T)

⁵ **Corrección 04/06/2008.** Se ha borrado la misma frase que en la nota 4. (N del T) (N del T)

segunda vez en la Fase de Operaciones, hasta más allá del número decidido de Impulsos, siempre que el jugador dueño de las unidades gaste SP para poder hacerlo así. También es importante entender que cuando activas sólo una unidad de una formación, todas las unidades de esa formación son consideradas activadas y deberían ser marcadas como tal.

3.3 Fase Final

Una vez que todos los Impulsos han acabado, ambos jugadores hacen lo siguiente durante la Fase Final, en el orden indicado:

Recuperación de las unidades de tierra (Sección 9.1)

Recuperación Naval/Fuerte (Sección 9.2)

Retirar los marcadores de Sin Suministros

Devuelve las unidades navales a sus Recuadros de Alojamiento.

Gira todas las unidades a su parte desactivada y las unidades navales/artillería al estado de no disparados

Calcular la Victoria/VP (Módulo 12.0)

4.0 EVENTOS AL AZAR



En los turnos 2, 5 y 8 ambos jugadores tiran un d6, se suman los dos dados y se consulta la Tabla de Eventos Al Azar en la PAC para determinar si un acontecimiento aleatorio ocurre durante este turno. Usa el marcador apropiado para registrar el turno cuando / si alguno de ellos está en juego.

5.0 TIEMPO



Comenzando con el turno 2, uno de los jugadores tira un d10 para el tiempo y un d6 para las condiciones del mar y consulta las cartas de la PAC para determinar dichas condiciones para ese turno.

5.1 Efectos del Tiempo

Lo siguiente son los efectos para el turno debidos al resultado en la Tabla de Tiempo Meteorológico.

Bueno Ningún cambio a las reglas

Mar Agitado

+ 1 DRM para los Dragaminas y para los ataques de Fuego Naval

-1 DRM para la Determinación de Impulsos

2 Puntos de Suministros son necesarios para colocar Cabezas de Playa Aliadas en el estado de suministro completo (3 de Junio a Septiembre)

Mal Tiempo

Ningún apoyo aéreo

Los ataques de tierra cambian 1 columna a la izquierda

+2 DRM para ataques de Fuego Naval

El Alcance de combate de Fuego Naval se reduce a 1

-1 DRM para las tiradas de determinación de Impulsos y de Suministros (para ambos bandos)

6.0 SUMINISTROS



Ambos jugadores tiran en la Tabla de Determinación de Suministros (ver la PAC) para determinar la cantidad de SP disponibles para el turno. La cantidad de SP recibidos se añaden al número total en el Casillero de Registro de Juego (*Game Record Track*) utilizando los marcadores de Suministros Aliados y Turcos. El suministro se usa para determinar el estado de las unidades de combate de tierra, para permitir a unidades de tierra moverse sin restricciones y para efectuar ataques, y para los Fuertes Turcos para llevar a cabo ataques de Fuego Naval.

6.1 Determinación de Suministros

Ambos jugadores tiran un d6 y consultan la Tabla de Determinación de Suministros (en la PAC) para determinar el número de SP adicionales que reciben para el turno. La tirada puede ser modificada si el Tiempo es Malo (-1 DRM) y/o un Evento al Azar está ocurriendo en este turno. Los resultados a la izquierda de la barra inclinada son el número de factores de suministros recibidos por el jugador Aliado, los de la derecha, para el jugador Turco.

El número de factores de suministro recibidos es añadido por cada jugador a los que (si tiene alguno), ya están registrados en el Casillero de Registro de Juego (*Game Record Track*). El número total de suministros de un jugador nunca puede bajar de cero o pasar de 99.

6.2 Asignación Aliada de Suministros

El jugador Aliado usa sus suministros para hacer lo siguiente:

Colocar unidades de Cabezas de Playa en el estado de abastecidas. 1 SP por Cabeza de Playa en turnos de tiempo Bueno o Malo. (2 SP con mar agitado), 2 SP de Junio a Septiembre por Cabeza de Playa en turnos de tiempo Bueno o Malo (3 SP con mar agitado). Las Cabezas de Playa que están abastecidas se giran boca arriba. Las que están sin suministros se giran a su lado de "Sin Suministros".

Permitir a todas las unidades de una formación (y unidades Independientes participantes) que puedan trazar una línea de suministros hasta una Cabeza de Playa abastecida (ver el Caso 6.5.1), efectuar un Asalto Intensivo (ver el Caso 8.3.2).

Permitir a un número de unidades en estado normal igual al resultado de una tirada de un d6, ser activadas por segunda vez desde una Cabeza de Playa abastecida, en la Fase de Operaciones.

Llevar a cabo operaciones navales. Un SP permitirá a todos los buques de guerra que no sean MS, desplegarse, mover, y efectuar el combate para ese turno. Las unidades MS nunca necesitan gastar SP para activarse.

6.3 Asignación Turca de Suministros

El jugador Turco usa sus suministros para hacer lo siguiente:

Activar a todas las unidades de una formación para el movimiento y el combate, siempre que puedan trazar una línea de suministros hasta un área de fuente de suministros. 1 SP provee suministros para todas las unidades de tierra turcas que puedan trazar una línea de suministros (ver el Caso 6.5.2) hasta la fuente de suministros activada en su parte del mapa.

Nota que hay 2 fuentes de suministros para el jugador Turco, una para los bordes del norte y el este del mapa y otra para el sur. El jugador Turco gasta un SP para cada una, pero no está obligado a gastar suministros para ambas o para alguna de ellas. Es decir, el jugador Turco tiene que gastar un SP para activar unidades en la Península de Gallipoli y un SP para activar unidades en las áreas de tierra (Asiáticas) del sur.

Permitir a los Fuertes efectuar ataques de Fuego Naval. Cada punto de suministros permite a 4 fuertes realizar un ataque de Fuego Naval en ese turno. Los fuertes abastecidos deben ser capaces de trazar una línea de suministros. Gira a los fuertes que no están abastecidos desde su parte frontal abastecida a su parte trasera para mostrar su lado "Disparado", y estas unidades no pueden ser activadas en ningún momento durante ese turno.

Crear modificadores para la tirada para determinar los campos de minas. Cada SP asignado genera un +1 DRM (hasta un máximo de +2) al resultado del dado en la Tabla de Determinación de Campos de Minas (ver la PAC). Nota que el jugador Turco sólo puede asignar 3 SP si el Evento Aleatorio de "Aumenta el Apoyo Alemán" está en juego. No pueden ser asignados más de 3 SP de esta forma.

Declarar un Asalto Intensivo para las unidades activadas que puedan trazar una línea de suministros (ver el Caso 8.3.2).

Permitir a un número de unidades abastecidas en estado normal, igual al resultado de una tirada de un d6, ser activadas por segunda vez, en la Fase de Operaciones.

Nota: El jugador Turco nunca gasta suministros para entrar unidades navales turcas en el juego.

6.4 Límites de Puntos de Suministro

Ningún jugador puede gastar SP que no tenga (menos de cero), tampoco pueden acumular más de 99 SP.

6.5 Líneas de Suministro

Las unidades se consideran abastecidas si pueden trazar una serie de áreas conectadas, sin unidades enemigas, hasta una fuente de suministros. Además, un área adyacen-

te a una colina ocupada por el enemigo debe estar ocupada por una unidad amiga (en cualquier estado) para que pueda ser utilizada para trazar una línea de suministros. Las unidades que no puedan trazar el suministro hasta una fuente de suministros se marcan con un marcador de "Sin Suministros". No hay ningún límite al número de unidades que pueden obtener suministros de una fuente de suministros.

6.5.1 Fuentes de Suministros Aliadas.

Una Cabeza de Playa "Abastecida" cuenta como una fuente de suministros para las unidades de la misma nacionalidad que la Cabeza de Playa (unidades francesas a Cabeza de Playa francesa, unidades de la Commonwealth a Cabeza de Playa de la Commonwealth, ver la Sección 11.2).

6.5.2 Fuentes de Suministros Turcas.

Las áreas marcadas con un icono de fuente de suministros en los bordes, se consideran fuentes de suministros para unidades turcas. La fuente de suministros sólo puede proveer suministros si se gasta un SP (márcalas como "Sin Suministros" si no hay SP disponibles).

7.0 OPERACIONES

Las unidades de combate, tanto de tierra como navales, se mueven por el mapa y llevan a cabo el combate durante la Fase de Operaciones, que se compone de 1 a 4 Impulsos.

7.1 Determinación de la Fase de Operaciones

El número de Impulsos en la Fase de Operaciones se determina, tirando un d6 y consultando la carta de Impulsos en la PAC. Esta tirada se modifica así:

-1 si hay Mal Tiempo

-1 si el Mar está Agitado

+1 por cada 3 Cabezas de Playa Aliadas abastecidas (redondeando hacia abajo)

Usa el marcador de Operaciones para registrar el número total de Impulsos para este turno.

7.2 Fase de Operaciones: ACTIVACIÓN

Al principio del Segmento de un Impulso de jugador, se determinará si se activan unida-

des de Tierra o Navales para el movimiento y el combate. Los Fuertes Turcos, a pesar de estar enclavados en tierra, son activados como si fueran unidades navales (y pueden ser activados al mismo tiempo que cualquier unidad naval turca). Las unidades navales (con los fuertes turnos) y de tierra, se activan en activaciones separadas (es decir, las unidades navales/fuertes no pueden activarse al mismo tiempo que las unidades de tierra). Gira cualquier unidad Naval que se haya movido (no vía Despliegue), pero que aún no ha disparado, 90 grados a la derecha. El Movimiento Anfibio (Sección 7.5) y el Combate de Asalto Anfibio (Sección 7.6) forman parte de un impulso de activación de una unidad de tierra.

Las unidades de tierra activadas pueden o moverse y efectuar el combate o viceversa (sin embargo, todas las unidades **deben** hacer lo mismo). Las unidades de cada formación están codificadas por colores (por el sombrero), y tienen sus designaciones divisionales impresas sobre su ficha, para facilitar su identificación. Una formación y sus unidades, normalmente pueden activarse una vez por turno, por lo tanto, la sincronización de qué Impulso durante la Fase de Operaciones será en el que sean activadas, es crucial. El jugador que las controla, escoge con cuantas unidades de una formación realizará acciones, pero debe girar **todas** las unidades de una formación en la cual cualquier unidad de la formación haya sido activada durante un impulso 90 grados a la derecha, para indicar que se han activado una vez (también cualquier unidad independiente que haya sido activada con la formación).

Excepción: Ver la Sección 11.1 para unidades de caballería Aliadas en modo de Reserva, así como el Caso 7.3.2c durante la segunda activación de otras unidades de tierra.



7.2.1 Unidades Independientes.

Todas las unidades que no tienen ID divisional impresa en su ficha se consideran "independientes" y pueden activarse una vez por turno con cualquiera de las formaciones de su bando. Ver los ejemplos de unidad de tierra en la PAC para ver la posición del ID divisional dentro de la ficha.

7.3 Secuencia de Impulso



Al principio de cada Impulso, ambos jugadores tiran un d6. El jugador Aliado puede añadir 1 a esta tirada si declara una activación naval. O am-

bos jugadores también puede añadir otro +1 si tienen la observación aérea disponible en este turno (ver la Sección 11.4). El jugador con el resultado más alto del dado, realiza su Primer Segmento de Jugador y activa sus unidades primero para ese impulso (tirar de nuevo para cualquier resultado de empate). Cuando las unidades de tierra abastecidas se activan, el jugador que las controla, decide si las unidades se moverán y luego combatirán o viceversa (**Excepción:** La caballería Aliada en modo de Reserva, Sección 11.1). Todas las unidades activadas en el impulso **deben** seguir la misma secuencia. El jugador contrario puede decidir seguir la misma secuencia en su Segundo Segmento de Jugador del Impulso o realizar otra. Sólo las unidades abastecidas pueden ser activadas en el Impulso para poder moverse sin restricciones y llevar a cabo combates.

Excepción Si sólo un jugador decide gastar SP para realizar activaciones adicionales, o el jugador contrario no tiene ninguna unidad capaz de ser activada en el impulso, no hay ninguna razón para determinar la iniciativa, puesto que sólo uno de los jugadores activará cualquier unidad.

7.3.1 Activación de Combate de Tierra.

Las unidades activadas que llevan a cabo el combate antes que el movimiento, cambian 1 columna a la derecha para resolver el combate en la Tabla de Resultados del Combate. Después de combatir, las unidades activadas, pueden mover hasta su concesión de MP. **Nota:** No es posible en Asaltos Anfibios.

7.3.2 Activación de Movimiento de Tierra.

Las unidades activadas se mueven desde un área adyacente a otra, hasta los límites de su concesión de MP. Las unidades de infantería normalmente mueven un máximo de 1 área por turno. Las unidades de caballería pueden mover hasta 2 áreas por turno, pero sólo si la primera área en la que entran está sin unidades enemigas. Las unidades de artillería que han disparado, no pueden moverse, salvo que estén obligadas a retirarse. Después de terminado el movimiento, las unidades activadas pueden involucrarse en combate contra unidades de tierra enemigas en áreas adyacentes.

Las unidades que comienzan en un área adyacente a un área ocupada por unidades de tierra enemigas, sólo pueden moverse a otra área si uno de los siguientes requisitos aplica:

- ♦ La nueva área hacia la que se mueve, no está adyacente a un área ocupada por unidades enemigas, o
- ♦ El área a la que las unidades se moverán comenzó el Impulso o la Segunda Activación con una unidad amiga atrincherada que ocupaba dicha área y esta unidad está actualmente allí, o⁶
- ♦ Las unidades que se mueven están abastecidas, no están llevando a cabo una segunda activación, y pasan un chequeo de moral (ML) sin modificadores. **Nota:** Si la unidad pasa el chequeo de ML, **debe** moverse.

7.3.2a Movimiento Estratégico. Las unidades de Tierra que no se mueven a través de un área adyacente a una ocupada por el enemigo, pueden moverse un número ilimitado de áreas de tierra conectadas, siempre y cuando todas las áreas en las que entra la unidad estén bajo control amigo al principio de la activación de la unidad. Las unidades pueden moverse hacia sus áreas de alojamiento (áreas de espera) fuera de mapa, usando el Movimiento Estratégico. Al final de su movimiento, cualquier unidad que haya efectuado el Movimiento Estratégico no puede girarse a su lado de atrincherada.

7.3.2b Movimiento Desabastecido. Una unidad de tierra desabastecida puede mover hasta 1 área, siempre y cuando la unidad no se mueva hacia un área adyacente a una unidad enemiga. Puede comenzar su activación adyacente a una unidad enemiga para alejarse de ella. Las unidades desabastecidas no pueden utilizar el Movimiento Estratégico. Al final de su movimiento, una unidad desabastecida no puede ser girada a su lado de atrincherada.

7.3.2c Segunda Activación. Estando abastecidas, unidades navales en estado Normal, Fuertes o unidades de tierra, pueden ser activadas por segunda vez en la Fase de Operaciones por ambos jugadores durante cualquier Impulso, hasta después de la conclusión de todos los Impulsos decididos en la Fase Estratégica. Para activar las unidades, debe gastarse 1 SP, entonces el jugador tira

un d6 (2 SP en los turnos de Junio a Septiembre). El DR indica el número de las unidades que entonces pueden ser reactivadas una segunda vez. Ninguna unidad puede activarse más de dos veces en un turno. Para esta segunda activación, sólo las unidades escogidas son consideradas "activadas por segunda vez" (no como en la primera activación donde la formación entera sería considerada activada). Si un jugador decide activar unidades navales o de artillería una segunda vez, gira primero dichas unidades a su lado no disparado.

Sólo las unidades que ya han sido activadas pueden ser escogidas para una segunda activación.

Los jugadores pueden escoger esta opción más de una vez mientras tengan bastantes suministros disponibles y unidades que puedan ser activadas por segunda vez.

Excepción: Las unidades de caballería en Reserva (ver la Sección 11.1) no requieren el gasto de SP para activarse.

Gira las unidades que han sido activadas una segunda vez en el turno, 90 grados adicionales de modo que ahora queden giradas un total de 180 grados (o si son navales/fuerte/artillería, gíralos 180 grados) para indicar que no pueden activarse otra vez en este turno.

Aclaración y adición 04/06/2008: Las segundas activaciones en progreso no pueden ser interrumpidas por la declaración de otra segunda activación por el jugador contrario. También, las segundas activaciones que ocurren después de que todos los Impulsos han concluido, se realizan alternando entre los jugadores, yendo primero, el primer jugador. La no realización de una segunda activación no excluye el que se lleve a cabo en un punto posterior durante esta parte.

7.3.2d Atrincherarse. Las unidades de infantería Activadas y abastecidas, pueden girarse libremente desde su lado de Ataque a su lado de Atrincherada, al principio o al final de su movimiento, pero el atrincherarse sólo puede ser realizado una vez por turno. Hacer esto no cuesta ningún MP. Las unidades que realizan el Movimiento Estratégico, el Asalto Anfibio, o no están abastecidas, no pueden girarse a su lado atrincherado. Las unidades de infantería en el Modo atrincherado, todavía pueden atacar (aunque con el Factor de Ataque inferior).

⁶ Corrección 04/06/2008. (N del T)

7.3.3 Activación de Movimiento de Unidades Navales

Las unidades navales se mueven por el mapa desde un área de mar, hacia otra. Las unidades navales que se envuelven en Fuego Naval [de Bombardeo](#) o ataques de Dragaminas sólo pueden mover 1 área después del despliegue.

Todas las unidades navales Aliadas se despliegan en el mapa en cualquier área de mar que no tenga ningún marcador de Minas Turco [y cuya ruta de despliegue no pase a través de áreas de mar con marcadores de Minas turcas](#) al principio de cualquier Impulso Naval desde el área de alojamiento Aliada fuera del mapa. Después del despliegue, pueden moverse por cualquier número de áreas que no tengan fichas navales ni marcadores de minas Turcos, siempre y cuando no participen en Fuego Naval [de Bombardeo](#) o como Dragaminas.

Las unidades navales turcas se despliegan desde el área de alojamiento turca fuera del mapa, al área de mar **"To Sea of Marmara"** del mapa. Después del despliegue, pueden mover tantas áreas como deseen, siempre y cuando el área contenga un marcador de Minas Turco, o esté sin unidades navales Aliadas [no MS](#) adyacentes. Si no es así, pueden mover 1 área (si desean participar en Fuego Naval, sólo pueden mover 1 área). Las unidades navales turcas sólo pueden ser desplegadas si las unidades navales Aliadas han sido desplegadas en ese turno.

Igual que sus colegas de tierra, las unidades navales activadas pueden activarse por segunda vez en una Fase de Operaciones por el jugador que las controla, gastando 1 SP (2 SP en los meses de Junio a Septiembre), y tirando **un d6** para determinar el número de unidades navales que se pueden activar.

Todas las unidades navales se devuelven a sus áreas de alojamiento fuera del mapa en la Fase de Recuperación (ver la Sección 9.2 para las unidades navales Neutralizadas y Dañadas). [Las unidades navales aliadas que no sean barcos de guerra MS y que planean mover y comenzar su segunda activación en una zona de mar con un marcador de campo de minas revelado o adyacente a un área de mar con un marcador de campo de minas no revelado, serán atacadas inmediatamente por todos los marcadores de minas elegibles](#)

(caso 8.5.1), antes de que lleguen a efectuar su movimiento.⁷

7.3.4 Combate de las Unidades Navales.

Las unidades Navales se envuelven en combate con las unidades navales enemigas o los Fuertes que están a su alcance, por medio de fuego naval. A diferencia de las unidades de tierra en el asalto de combate, no hay ninguna ventaja, en uno u otro caso, si las unidades navales atacan y luego se mueven o viceversa. Las unidades navales desplegadas pero que aún no hayan disparado, pueden bombardear (sección 8.2), o proporcionar el apoyo necesario para un Asalto Intensivo (**Sección 7.6** y Caso 8.3.2) durante una activación de tierra.

7.4 Apilamiento

Ambos bandos pueden tener más de una unidad en un área. Unidades de tierra y navales de bandos contrarios, nunca pueden ocupar la misma área. Los límites de apilamiento deben cumplirse al final del movimiento. Las reglas de apilamiento representan más la capacidad de mandar y controlar las unidades de combate dentro de un área que la capacidad física de encajar "X" cantidad de hombres y material en "Y" cantidad de espacio. Ambos bandos, enseguida comprenden en este sentido, que tener muchos hombres en un espacio pequeño, crea un "entorno de blanco fértil" para la artillería.

7.4.1 Apilamiento de las unidades de Tierra Aliadas. El jugador Aliado puede tener las unidades de toda 1 división más hasta 2 unidades Independientes en un área. No se pueden apilar más de 4 unidades que no sean de la misma formación en un área, sin embargo todas las unidades deben ser de la misma nacionalidad (todas Francesas, o todas de la Commonwealth) para poder aplicar este límite. Sólo 1 unidad francesa y 1 unidad de la Commonwealth de tierra, pueden ocupar la misma área, independientemente de la formación.

7.4.2 Apilamiento de las unidades Navales Aliadas. El jugador Aliado puede apilar tantas unidades navales de la misma nacionalidad como desee en un área que sea toda de mar. En total, hasta 4 unidades Británicas y Francesas navales pueden ocupar la misma área que sea toda de mar. Las unidades MS. no cuentan nunca para el

⁷ [Todo lo de color azul son adiciones de fecha 04/06/2008. \(N del T\)](#)

apilamiento y pueden estar en un área de mar con buques de guerra Franceses o Británicos sin restricciones.

Excepción *Cualquier número de unidades navales (de cualquier bando), puede apilarse en el área del Mar Egeo.*

7.4.3 Apilamiento de las unidades de Tierra Turcas. El jugador Turco puede tener las unidades de toda 1 formación en un área. Las unidades alemanas y las Independientes, se apilan libremente (no cuentan para los límites de apilamiento).

7.4.4 Otras Unidades. Las Cabezas de Playa Aliadas y todos los marcadores no cuentan nunca para los límites de apilamiento.

7.4.5 Apilamiento Naval Turco. Las 5 unidades de barcos turnos pueden ser apiladas en un área.

7.5 Movimiento Anfibio

Las unidades aliadas comienzan el juego, o el turno inicial de entrada si son de refuerzo, en el recuadro de alojamiento Aliado fuera del mapa. Las unidades de tierra que utilizan el movimiento anfibio se recogen del recuadro de alojamiento fuera de mapa y se colocan en cualquier área de asalto o con una unidad de Cabeza de Playa abastecida de su nacionalidad (Francesa o de la Commonwealth). Las unidades que se mueven hacia un área de asalto, deben llevar a cabo un asalto anfibio contra cualquier unidad enemiga adyacente. El área de asalto debe estar sin minas turcas para que se pueda efectuar el movimiento anfibio.

Si las condiciones del mar son de Mar Agitado, cada unidad debe realizar un chequeo de ML sin modificadores. Si la unidad pasa, no resulta afectada. Si una unidad de tierra falla, es o devuelta al recuadro de Alojamiento Aliado fuera del mapa o marcada como Desorganizada (a elección del jugador Aliado).

Si una unidad usa el movimiento anfibio para moverse hacia un área con una Cabeza de Playa abastecida y la unidad no resulta Desorganizada por Mar Agitado, puede seguir moviéndose (movimiento normal o Estratégico), incluso si está adyacente a un área ocupada por el enemigo. Si la unidad es colocada en un área de asalto anfibio, su movimiento se ha terminado para el Impul-

so, aunque puede avanzar después del combate (ver el Caso 8.3.5).

7.6 Asalto Anfibio

Todas las unidades en un área de asalto anfibio (áreas de mar etiquetadas como "Assault Area"), adyacente a un área de tierra ocupada por el enemigo, deben llevar a cabo un combate de asalto anfibio. Si hay un buque de guerra (no MS), que no ha disparado, en el área de asalto anfibio, se puede efectuar un Asalto Intensivo (igual que si gastara un Punto de Suministros, ver el Caso 8.3.2).

Unidades que están efectuando un asalto anfibio, pueden combinarse con unidades que ya estaban en tierra, para atacar a la misma área enemiga. Estas unidades adicionales deben utilizar la secuencia de activación de moverse y luego combatir (ver el Caso 7.3.1). Si comienzan adyacentes al área que está recibiendo el asalto anfibio, pueden decidir mover cero áreas para combinarse con el asalto anfibio.

Si las unidades defensoras no son "limpiadas" del área que está recibiendo el ataque anfibio, las unidades que están llevando a cabo el asalto anfibio, resultan automáticamente Desorganizadas, además de cualquier otro resultado de combate, y devueltas al alojamiento Aliado fuera del mapa.

Las unidades que se envuelven en un asalto anfibio no pueden atrincherarse. Cualquier buque de guerra que permitió un Asalto Intensivo es girado a su lado de "Disparado" al final del ataque.

Las unidades de Cabeza de Playa pueden ser colocadas después de un asalto anfibio acertado, con la unidad de Cabeza de Playa colocada en el área de tierra que acaba de ser conquistada. Las unidades de Cabeza de Playa se colocan después de que todos los movimientos y asaltos anfibios para el Impulso hayan sido resueltos (ver la Sección 11.2).

7.7 Salidas del Mapa

Las unidades de tierra aliadas pueden salir del mapa por el área GP34⁸, vía el movimiento normal o el Estratégico. Las unidades

⁸ **Corrección 04/06/2008.** Se ha borrado la frase "por un borde del Norte o del Este" y se ha sustituido por la que aparece en el párrafo. (N del T)

que salen del mapa no pueden volver bajo ninguna circunstancia. Si puede trazarse una línea de suministros hasta el área desde la que las unidades salieron, éstas se cuentan para los requisitos de "muerte súbita". Si, al final del juego, no puede trazarse una línea de suministros hasta el área por donde las unidades salieron, éstas se consideran eliminadas, y se conceden VP al jugador Turco.

8.0 COMBATE

Las unidades de tierra y navales, se enzarzan en combate durante la Fase de Operaciones. Las unidades de infantería y de caballería se implican en combate de Asalto. Las unidades de artillería y navales pueden implicarse con unidades de tierra enemigas en fuego de bombardeo. Las unidades navales pueden implicarse con fuertes Turcos, y los fuertes Turcos pueden implicarse con unidades enemigas navales con el combate de Fuego Naval.

8.1 Combate de Fuego Naval

Las unidades navales tienen 2 factores de combate. El factor izquierdo representa la Batería Principal del barco (PB). El factor derecho representa la Batería Secundaria del barco (SB). Si un barco tiene 0 para un factor, significa que el navío no está equipado con este tipo de armamento y no puede atacar. Los factores PB y los CF de las unidades de artillería Aliadas que están coloreados en marrón claro y perfilados en negro se consideran cañones de grueso calibre y confieren un modificador de -1 al DR para resolver los efectos del impacto. Todos los fuertes Turcos tienen factores PB y SB de 1 (pero ningún cañón de grueso calibre; ver la Sección 11.3).

8.1.1 Alcance de Fuego Naval. Todo PB tiene un alcance de 2 áreas y todo SB tiene un alcance de 1 área. Estos alcances se aumentan en 1 (tanto para PB como para SB) para un bando, si tiene Observación Aérea en este turno, pero todos los alcances se reducen a sólo 1 área en turnos de Mal Tiempo. Las unidades pueden disparar sobre (a través de) áreas de tierra, y áreas ocupadas por otras unidades navales, pero tienen un modificador de DRM +1 si lo hacen así. El alcance se reduce en 1 (PB y SB) cuando se dispara hacia o a través de áreas de tierra en los barcos de guerra (no en los fuertes). Esta reducción de alcance se

aumenta a 2 si el barco dispara desde la zona del Mar Egeo.⁹

8.1.2 Procedimiento de Fuego Naval. El combate de Fuego Naval se lleva a cabo de un modo individual para los barcos y fuertes. Todas las baterías de los barcos o fuertes deben disparar sobre el mismo objetivo (no pueden dividir su fuego entre objetivos diferentes; es todo o nada). El jugador que las controla, designa la(s) unidad(es) que dispara(n) y su(s) objetivo(s). Entonces tira un d10 para cada factor en la batería que dispara. Por ejemplo, si el barco tiene un PB de 1 y un SB de 2 el jugador tira 1 vez para el PB y 2 veces para el SB. Modifica cada DR así (usa todo lo que aplique):

+ 1 Mar Agitado

+2 Mal Tiempo

+1 A través de área de tierra más allá del alcance de 1

Se consigue un impacto si el resultado modificado es **menor** que la ML de la unidad que dispara. Para cada impacto, el jugador que dispara tira otro d10. Modifica el DR así (usa todo lo que aplique):

+ 1 Por un BB o BC contra un B o fuerte

-1 Por una SB contra un fuerte, B, BC, o BB

+ 1 Por una PB con cañones de Grueso Calibre

-2 Disparando contra un Barco / Fuerte con un marcador de Neutralizado

Si el DR modificado es **menor que o igual** al Nivel de Moral del objetivo (ML), no ocurre nada (el proyectil rebota o impacta en una parte no vital del fuerte / navío). Si el resultado modificado es **mayor que** la ML del objetivo, se ha infligido daño así:

El primer impacto sobre un fuerte o navío hace que sea marcado con un marcador de Neutralizado.

Un impacto sobre un fuerte o navío Neutralizado, hace que sea marcado con un marcador de Dañado. Gira el barco o fuerte Dañado a su lado Disparado. No podrá volver a disparar.

⁹ Adición 04/06/2008. (N del T)

Un impacto sobre un fuerte o navío dañado, lo destruye / lo hunde. Quita inmediatamente la unidad del juego permanentemente.

Un resultado DR modificado de 10+ indica un posible impacto crítico. Tira otro dado. ¡Si el DR es "PAR" no hay ningún daño adicional (has esquivado un proyectil GRANDE)! Si el DR es "IMPAR", el fuerte o el navío explota catastróficamente e inmediatamente es retirado del juego.

Después de que el ataque de una unidad naval ha sido resuelto, se gira a su lado Disparado.

8.1.2a Artillería contra MS. Las unidades abastecidas de la artillería Turca, pueden disparar contra unidades MS británicas como una forma de ataque de Fuego Naval durante su impulso de fuerte/naval. Las unidades de artillería Turcas nunca pueden disparar contra otros buques de guerra. Cada unidad tiene un alcance de 1 (hasta 2 con Tiempo Bueno si los Turcos tienen la unidad Aérea alemana en juego) y un factor SB de 2 (no tienen factor PB). La unidad de artillería se gira a su lado Disparado (más tarde no podrá moverse o efectuar un ataque de bombardeo), si ataca a una unidad MS, salvo que sea activada por segunda vez (ver Caso 7.3.2c). Esta activación no hace que el resto de la división también resulte activada.

8.1.3 Efecto del Daño. Los efectos del daño del Fuego Naval pueden verse en el Caso 8.4.2 Estado de las Unidades Navales y Fuertes.

8.2 Bombardeo

Las unidades navales, fuertes y unidades de artillería abastecidas pueden efectuar ataques de Bombardeo contra unidades de tierra enemigas. Los alcances para los ataques de Bombardeo son de hasta 2 áreas con Buen Tiempo, hasta 3 con Observación Aérea, y 1 con Mal Tiempo (solo a áreas adyacentes). *El alcance se reduce en 1 (PB y SB) cuando se dispara hacia o a través de áreas de tierra en los barcos de guerra (no en los fuertes). Esta reducción de alcance se aumenta a 2 si el barco dispara desde la zona del Mar Egeo.*¹⁰ Suma el número de factores que disparan (PB y SB combinados, CF para la artillería) y consulta la Tabla de Bombardeo para resolver el Bombardeo.

Modifica el d6 de la siguiente manera (usa todo lo que aplique):

+1 si un tercio o más del CF del bombardeo se compone de PB desde un B, BC o armas de grueso calibre (*las unidades de grueso calibre tienen su CF perfilado en negro*).

+1 si hay unidades amigas abastecidas en una colina adyacente al objetivo (+2 si el terreno ocupado amigo es una colina y el blanco no es un terreno de colina).

+1 si hay observación Aérea.

-1 si es un turno de Mal Tiempo.

-1 si sólo hay 1 o 2 unidades enemigas en el área objetivo.

-1 si hay una ciudad en el área objetivo

Gira todas las unidades que disparan a sus lados Disparados, una vez que el Bombardeo haya sido resuelto. Un área puede ser Bombardeada múltiples veces durante un impulso. Las unidades que bombardean pueden combinar sus ataques de Bombardeo con otras unidades o atacar individualmente.

8.2.1 Resultados del Bombardeo. La Tabla de Bombardeo tiene resultados de "Sin Efecto", "1", "2", "3", o "Todas". Un resultado de "Sin Efecto", significa que las unidades en el área del blanco no resultan afectadas por el Bombardeo. Cualquier otro resultado indica el número de las unidades enemigas que son afectadas por el Bombardeo, a elección del jugador que las controla. Si no hay bastantes unidades en el área para satisfacer el resultado, cualquier exceso, se ignora.

Para cada unidad afectada el jugador que la controla, realiza un chequeo de ML tirando un d10¹¹ (tratar "Todas" como un DRM de +3). Añade +1 al DR si la unidad no está atrincherada o +2 si está en estado Desorganizado (+3 si aplican ambos). Si el resultado modificado es **menor que o igual** a la ML de la unidad, la unidad resulta indemne. Si el resultado modificado es **mayor que** la ML de la unidad, la unidad se considera Desorganizada; si ya estaba Desorganizada, la unidad queda Dispersada. Marca la unidad afectada con el marcador

¹⁰ *Adicción 04/06/2008. (N del T)*

¹¹ *Corrección 04/06/2008. Se ha borrado la frase "y añadiendo el resultado del número como un DRM". (N del T)*

apropiado. Una unidad que ya está Dispersada y falla esta prueba, es eliminada.

8.3 Combate de Asalto de Tierra

Las unidades de tierra activadas y abastecidas, pueden atacar a unidades de tierra enemigas en áreas adyacentes por medio del combate de Asalto. El combate de Asalto de tierra sólo puede efectuarse contra áreas que contengan unidades de tierra enemigas.

8.3.1 Procedimiento de Combate de Asalto de Tierra. El jugador atacante designa las unidades atacantes y el área que va a ser atacada. Todos los CF de las unidades atacantes se suman, así como todos los CF de las unidades defensoras. El CF puede ser modificado de la siguiente manera (usa todo lo que aplique):

El CF de las unidades Dispersadas se reduce a la mitad (redondear cualquier fracción hacia abajo, pero **no a menos de 1**).

Como sea modificado por el terreno (ver la Carta de Efectos del Terreno).

El CF atacante se compara con el CF defensor para determinar una proporción de probabilidades (redondear las fracciones a favor del defensor). **No se permiten ataques con menos de 1-4 de probabilidades.**¹² Se hacen cambios de columna en la Tabla de Resultados de Combate (CRT) si es que aplica algo de lo siguiente (usar todo lo que aplique):

Las unidades que atacan antes del movimiento, mueven **1 columna a la derecha**.

El Asalto Intensivo ocasiona un movimiento de columna de **1 a la derecha** (Caso 8.3.2).

Si el defensor es asaltado por unidades de tierra desde más de 1 área, esto ocasiona un movimiento de **1 de columna a la derecha**.

El Mal Tiempo ocasiona **un** movimiento de **1 columna a la izquierda**.

Entonces se tira un d6 y se modifica así (usar todo lo que aplique):

+1 si todos los defensores están Desorganizados o Dispersados.

-2 si alguno de los atacantes realiza un asalto anfibio.

-1 si hay un fuerte en estado Normal en el área del defensor.

+2 si todos los defensores están desabastecidos (OOS –*Our of Supply*-).

+1 en ataques sucesivos. Si un defensor ha sido atacado antes en este turno por un asalto de tierra, cualquier asalto de tierra posterior en el turno tendrá este modificador de DR.

Adicción 04/06/2008: El modificador máximo por combate es un +/-2 DRM.

8.3.2 Asalto Intensivo. Un atacante puede realizar un Asalto Intensivo contra un área ocupada por el enemigo si todo lo que sigue aplica:

Todas las unidades atacantes están en el modo de Ataque (boca arriba).

Hay una unidad de artillería que no ha disparado (boca arriba) o una unidad naval BB, B o BC que no ha disparado, dentro del alcance hasta el área del defensor. **Nota:** *Un BB, B o BC sólo puede apoyar un Asalto Intensivo si éste es un asalto anfibio y la unidad naval está en la misma área de asalto de mar que las unidades de tierra atacantes.*

El atacante gasta un SP.

Si las condiciones anteriores se cumplen, se produce en efecto un combate de Asalto y tendrá **un** movimiento de columna de **1** a la derecha. La unidad de artillería o naval que participó en el Asalto Intensivo se gira a su modo de Disparado.

Regla Opcional la unidad de artillería debe tener al menos una de las unidades de tierra atacantes que sea de la misma formación para participar en un Asalto Intensivo. Un buque de guerra B/BC/BB que apoya, debe tener al menos una unidad de tierra de la misma nacionalidad para que pueda apoyar el ataque.

8.3.3 Resultados del Combate. Los resultados a la izquierda de la barra inclinada afectan al atacante, los de la derecha, al defensor. La Tabla de Resultados del Combate tiene los resultados de "Sin Efecto", "1", "2", o "Todas". Un resultado de "Sin Efecto", significa que las unidades de ese bando no resultan afectadas por el combate de Asalto. Cualquier otro resultado indica el número de las unidades que son afectadas por el Asalto, a elección del jugador que las controla, pero los resultados del defensor se aplican antes

¹² **Adicción 04/06/2008.** (N del T)

que los del atacante. Si no hay bastantes unidades en el área para satisfacer el resultado del combate, cualquier exceso, se ignora.

Para cada unidad afectada, el jugador que la controla, tira un d10 y añade el número del resultado del combate (trata "A" como un DRM de +2). También añade 1 al DR si la unidad estuviera desabastecida o +2 si está Dispersada (+3 si aplican ambos). Si el resultado modificado **es menor que o igual** a la ML de la unidad, la unidad resulta indemne. Si el resultado modificado es **mayor que** la ML de la unidad, la unidad se considera Desorganizada; Si ya estaba Desorganizada, la unidad queda Dispersada. Marca la unidad afectada con el marcador apropiado. Las unidades en estado Desorganizado y Dispersado deben retirarse 2 áreas en el combate de Asalto. Una unidad que ya está Dispersada y falla, es eliminada.

Como una alternativa, un jugador puede decidir eliminar voluntariamente una unidad en el combate de Asalto. Ya que cada unidad eliminada así satisface 2 "pasos" del resultado del combate (considera un resultado de "Todas", como que vale 4 "pasos"). **Por ejemplo:** un apilamiento defensor tiene 3 unidades y consigue un resultado de combate de Asalto de "A". El defensor podría decidir eliminar una cualquiera de sus unidades, abonando un resultado de 2 pasos. La eliminación de una segunda unidad dejaría al defensor que sobrevive indemne y no teniendo que tirar en absoluto contra su ML. **Sugerencia:** Puede ser que para una unidad sea muy improbable el que sobreviva a su próximo chequeo de ML. Si se elimina esa unidad, esto puede dar a las demás la posibilidad de vivir y luchar otro día...

8.3.4 Retiradas. Las Unidades que deben retirarse como consecuencia del combate de Asalto sólo pueden ser movidas a través de áreas que no estén ocupadas por unidades enemigas. Las unidades pueden retirarse áreas adicionales para evitar el sobreapilado. Las unidades también pueden retirarse hacia fuera del mapa por un borde del mapa amigo (Turco) o a una Cabeza de Playa abastecida (Aliado). Si el sobreapilado es la única opción, y las unidades pueden trazar una línea de suministros, las unidades deben realizar un chequeo de ML. Las que pasen el chequeo de ML, son colocadas inmediatamente en su área de alojamiento fuera de mapa (las unidades turcas entonces pueden ser devueltas al mapa por las reglas de refuerzos

10.3). Las unidades que fallan el chequeo, o no pueden trazar una línea de suministros, son eliminadas.

Todas las unidades de artillería que ya han disparado y que se retiran, deben realizar un chequeo inmodificado de ML. Si fallan el chequeo de ML, son eliminadas. Cualquier otra unidad de tierra que se retira hacia un área de colina, o a través de un área adyacente a un área de colina ocupada por el enemigo, deben realizar un chequeo inmodificado de ML. Las unidades que fallen el chequeo de ML son eliminadas.

8.3.5 Avance Después del Combate. Si el área de un defensor está desocupada, el atacante puede avanzar unidades, hasta el límite de apilado, hacia el área. Cualquier fuerte Turco o Cabezas de Playa Aliadas del enemigo que permanecen en el área son eliminados.

8.3.5a Regla Opcional de Avance hacia Áreas Vacantes. Si un área adyacente a las unidades atacantes no está ocupada por el jugador contrario, las unidades pueden avanzar hacia dicha área si aplica todo lo siguiente:

Las unidades que avanzan pasan un chequeo de ML (añade **1**, como máximo, al DR si unidades enemigas sobre una colina están adyacentes al área del atacante o al área hacia la que ellos avanzan).

La fase de combate no es parte de una Segunda Activación.

Nota del Diseñador. Usa esta regla de forma equilibrada en el juego ya que tiende a favorecer al jugador Aliado.

8.4 Estado de las Unidades

Como se ha mencionado ya, las unidades tienen varios estados que denotan su capacidad de actuar como una unidad y efectuar el combate. Los marcadores se utilizan para denotar las unidades que no están en el estado Normal.

8.4.1 Estado de las Unidades de tierra. Las unidades de Tierra tienen los siguientes estados:

8.4.1a Estado Normal. La unidad no tiene ningún marcador de estado sobre ella, por lo que no hay ningún cambio en dicha unidad en sus factores de movimiento o de comba-

te, ni ningún límite a su capacidad de moverse o efectuar el combate.



8.4.1b Estado de Sin Suministros. La unidad sólo puede moverse por áreas no adyacentes a una unidad enemiga, excepto como consecuencia de la retirada, y no puede atacar. La unidad no puede girarse al modo de atrincherado, pero puede permanecer atrincherada si ya lo estaba. Una unidad sin suministros se defiende con +2 DRM en el combate de Asalto, y añade 1 a cualquier chequeo de ML que se requiera por el combate de Asalto.



8.4.1c Estado de Desorganizada. La unidad no puede moverse (excepto para una retirada) o atacar. Una unidad desorganizada puede girarse al modo de atrincherado si el jugador que la controla lo desea (esto debe decidirse en el momento en el que la unidad queda desorganizada).



8.4.1d Estado de Dispersada (Rota) -Broken-. La unidad no puede moverse (excepto para una retirada) o atacar, tampoco puede atrincherarse. Una unidad dispersada se defiende con la mitad de su CF (dejar caer cualquier fracción hacia abajo, pero no a menos de 1). +2 DRM en el chequeo de ML.



8.4.1e Modo de Disparado. Las unidades de Artillería que participaron en cualquier forma de combate, son giradas a su lado Disparado. Las unidades de artillería que ya han disparado, no pueden moverse, pero pueden retirarse (y deben pasar un chequeo de ML para evitar ser eliminadas).



8.4.1f Modo de Atrincherado. Las unidades de infantería pueden girarse a su modo de atrincherado al principio o al final del movimiento, pero sólo una vez por turno (p. ej., una unidad de infantería que comienza su activación atrincherada, no puede girarse a su modo de ataque y de nuevo al modo de atrincherada). Las unidades atrincheradas tienen el AF (Factor de Ataque) inferior y más alto el DF (Factor de Defensa) y pueden atacar. **Excepción:** Las Unidades que participan en el Movimiento Estratégico o el Asalto Anfibio no pueden atrincherarse al final de su activa-

ción (sin embargo, si pueden hacerlo en el caso de ser activadas para una segunda activación en la Fase de Operaciones).



8.4.1g Modo de Ataque. Las unidades de infantería y de caballería que están boca arriba se considera que están en el modo de Ataque. Uno de los requisitos para un Asalto Intensivo es que todas las unidades atacantes estén en el modo de Ataque.



8.4.1h Modo de Reserva. Las unidades de Caballería que están en el modo de Reserva, pueden activarse después de que cualquier combate en el Impulso haya sido resuelto (ver la Sección 11.1).

8.4.2 Estado de las unidades Navales y los Fuertes. Las unidades Navales/Fuertes tienen los siguientes estados:



8.4.2a Estado Normal: La unidad no tiene ningún marcador de daño, por lo tanto no hay ningún cambio en las PB o SB de la unidad, o en sus factores de movimiento, ni ningún límite a su capacidad de moverse (sólo los barcos) o realizar el combate (Fuego Naval o de Bombardeo).



8.4.2b Modo de Disparado. Las unidades Navales/Fuertes que hayan participado en cualquier forma de combate, se giran a su lado Disparado.



8.4.2c Estado de Neutralizado (Disabled). Los factores PB y SB de la unidad, se reducen en 1 (los factores PB y SB de los fuertes no resultan afectados). Los Fuertes Neutralizados pierden su DRM de -1 en el combate de Asalto. Se aplica un DRM de -2 para cualquier DR de efecto del daño. Aplica un DRM de +2 a las tiradas de los Dragaminas neutralizados. Una unidad neutralizada debe tirar el dado para determinar si es reparada (Sección 9.2).



El 8.4.2d Estado de Dañado (Crippled). Los factores PB y SB de las unidades Navales/Fuertes y el factor de Movimiento de los barcos se reducen a 0. Un dragaminas no puede efectuar el barrido de las minas. El jugador que lo controla debe tirar un dado en la Fase de

Recuperación para determinar si un barco se hunde (se conceden VP al adversario) o es quitado del juego (sin el premio de VP). Los Fuertes que están Dañados no pueden realizar ataques de Bombardeo y pierden su DRM de -1 en los combates de Asalto. Los fuertes pueden ser devueltos al juego o bien gastando SP (Sección 9.2) o eliminando (descartando) un buque de guerra por parte del jugador Turco (ver la Sección 10.6).

8.4.2e Hundido. Una unidad naval que es hundida, se retira del juego permanentemente y produce el premio de VP al adversario. Las unidades navales hundidas no pueden ser devueltas al juego. **Excepción:** Las unidades MS pueden ser "sustituidas" por el jugador Aliado gastando VP.

Nota: Un área que llega a estar bajo el control de unidades de tierra Aliadas causa la eliminación inmediata de cualquier fuerte en dicha área. Los fuertes eliminados no pueden entrar de nuevo en el juego.

8.5 Minas



Los marcadores de Minas son colocados por el jugador Turco durante la Fase de Determinación de Minas de cada turno. El número de factores de Minas que están disponibles se determina tirando un d6 en cada turno en la Tabla de Determinación de Minas (ver la PAC) y el resultado se añade/se despliega como se describe a continuación a los marcadores de Minas que ya están colocados en el mapa. Los marcadores de Minas son asignados a varias áreas de mar en el mapa por el jugador Turco.

Un máximo de 2 marcadores de Minas (hasta 4 factores) pueden ser desplegados en un área de mar. Los marcadores de Minas nunca pueden ser colocados en un área con una unidad Aliada de Cabeza de Playa en el área de tierra costera adyacente al área de asalto de mar. Hay un número de marcadores de Minas de Señuelo que el jugador Turco puede usar como una ayuda para engañar al jugador Aliado. Los marcadores de Mina (Señuelo -Dummy-, Nivel 1, Nivel 2) son desplegados por el jugador Turco durante la Fase Estratégica de cada turno en cualquier área de mar no adyacente a áreas de tierra ocupadas por unidades de tierra Aliadas (incluyendo unidades de Cabeza de Playa),

excepto en áreas que ya tienen minas. El número total de fichas de Minas que pueden ser desplegadas fuera del área del Estrecho de los Dardanelos, es determinado por el jugador Turco durante la preparación, y ninguna de éstas puede estar en ningún momento en el Mar Egeo.

8.5.1 Ataques de Minas. Siempre que una unidad naval Aliada no MS entre en un área de mar con un marcador de Minas, el marcador se gira para revelar el número de factores que tiene. Los marcadores de Señuelo son retirados inmediatamente (pero pueden ser reutilizados en posteriores turnos).

Al final de un Impulso, **antes**¹³ de llevar a cabo los intentos de los dragaminas, se producen los ataques de las Minas. Hasta que el área no sea "limpiada", cada barco Aliado es atacado una vez (Nivel 1) o dos veces (Nivel 2) por cada marcador de Minas. Los marcadores de Minas revelados de Nivel 1 y 2 atacan a todas las unidades navales Aliadas no MS en el área. Los marcadores de Minas de Nivel 2, también atacan a las unidades navales no MS en áreas adyacentes de mar (sin embargo, no del Mar Egeo). Tira un d10 y si el resultado es menor que o igual a 7, el barco resulta indemne. Si el resultado es 8 o 9, la unidad naval resulta Dañada. Si el resultado es 10, la unidad naval es inmediatamente hundida. Los marcadores de Minas (excepto los Señuelos) no son quitados, salvo que sean "limpiados".



8.5.2 Barrido de las Minas. Las unidades navales activadas y no dañadas de Dragaminas (MS), pueden intentar "limpiar" áreas de mar con minas turcas al final de cada Impulso. Por cada unidad naval MS en un área con minas turcas, el jugador Aliado lanza un d10. Modifica el DR de la siguiente manera (usa todo lo que aplique):

+ 1 si la unidad MS ha sido disparada por fuertes, artillería, o unidades navales Turcos.

+ 2 si la unidad naval MS está Neutralizada.

+ 1 con mar Agitado.

¹³ **Corrección 04/06/2008.** En el original pone "después". (N del T)

Los resultados del DR modificado son los siguientes:

1 o 2 = 2 Factores de Minas "limpiados"

3 a 7 = 1 Factor de Minas "limpiado"

8 o 9 = Ningún factor "limpiado"

10 o más = Ningún factor "limpiado" **y** la unidad naval MS resulta Dañada.

Si resulta "limpiado" 1 Factor de Minas, quita un marcador de Minas de Nivel 1, o reduce un marcador de Nivel 2 a uno de Nivel 1, a elección del jugador Aliado.

9.0 RECUPERACIÓN

Ambos bandos pueden intentar restaurar unidades de tierra al estado Normal y reparar los daños en las unidades navales y/o fuertes durante la Fase de Recuperación.

9.1 Recuperación de las Unidades de Tierra

Las unidades de tierra intentan recuperarse del estado de Desorganizado o Dispersado al estado Normal realizando un chequeo de ML, lanzando un d10 para cada unidad. Ver la Tabla de ML impresa en el mapa, así como la Sección 2.4, para determinar la ML de cada unidad.

Modifica el DR así (usa todo lo que aplique):

- + 1 si la unidad no está atrincherada y adyacente a un área ocupada por una unidad de tierra del enemigo es estado Normal.
- 1 si la unidad está en un área no adyacente a un área ocupada por una unidad de tierra del enemigo en estado Normal.
- + 1 si la unidad está Sin Suministros.
- +2 si la unidad está en estado Dispersado.

Si el resultado modificado es **menor que o igual** a la ML de la unidad, la unidad vuelve a su estado Normal. Si el resultado modificado es **mayor que** la ML de la nacionalidad, pero **no mayor de 10** la unidad continúa en

el estado actual. Si el resultado modificado es **11 o más** la unidad resulta eliminada.

9.2 Recuperación de las unidades Navales y los Fuertes

Las unidades navales y los fuertes Neutralizados, pueden intentar recuperarse al estado Normal realizando un chequeo de ML, tirando un d10 para cada unidad. El DR se modifica así (usa todo lo que aplique):

- 1 si la unidad naval es un BC.
- 1 si la unidad naval es una unidad de la Commonwealth de cualquier tipo.
- +1 si la unidad naval es una Turca "B" (*¡estos barcos eran realmente viejos!*).

Si el resultado modificado es **menor que o igual** a la ML de la nacionalidad, entonces el fuerte o la unidad naval, vuelve a su estado Normal. Si el resultado modificado es **mayor que** la ML de la nacionalidad, pero **no mayor que 10**, el fuerte o la unidad naval continúa en su estado actual. Si el resultado modificado es **11 o más**, el fuerte o la unidad naval resulta eliminado (*algo fue horriblemente mal con los equipos de reparación de daños...*) y el adversario recibe VP por la destrucción de la unidad.

Las unidades navales Dañadas siempre son quitadas del juego (*el daño es demasiado grave para ser reparado salvo que se haga en casa, en un dique seco*). Por cada unidad naval Dañada, se realiza un chequeo de ML, tirando un d10 para cada unidad. No hay ningún modificador. Si el DR es **menor que o igual** a la ML de la nacionalidad, la unidad naval Dañada es quitada del juego sin penalización. Si el DR es **mayor que** la ML de la nacionalidad, la unidad naval Dañada es eliminada y se conceden VP al adversario por su hundimiento.

Nota: Las unidades navales MS hundidas o dañadas, pueden volver al juego como reemplazos. Los fuertes Dañados sólo pueden ser reparados por la Sección 10.6, tercer apartado.

9.3 Actividades de la Fase Final

Después de que las unidades de tierra y navales efectúan su chequeo de Recuperación, se llevan a cabo las siguientes acciones para completar el turno, y en el orden indicado:

- ✓ Quita todos los marcadores de "Sin Suministros".
- ✓ Devuelve todas las unidades navales a los recuadros de alojamiento fuera del mapa.
- ✓ Gira todas las unidades de artillería y de fuertes de su modo "Disparado" a su modo normal y reorienta todas las unidades de tierra a la orientación desactivada.
- ✓ Calcula y suma los premios de VP para ambos bandos. Determina si se ha alcanzado una victoria de "Muerte Súbita".
- ✓ Si este no es el último turno del juego, o no se ha alcanzado una victoria de "Muerte Súbita", avanza el marcador de Turno de Juego un espacio en el Casillero de Registro de Turnos. Reinicia el Marcador de Impulsos a 1.

10.0 REFUERZOS Y REEMPLAZOS

Ambos bandos reciben unidades de refuerzo durante el curso del juego. Unas se reciben sin ninguna condición previa. Otras se reciben en base a la disponibilidad o dando VP al adversario. A un grado limitado, ambos jugadores pueden sustituir las unidades que fueron eliminadas anteriormente en el juego.

10.1 Refuerzos Regulares Aliados

Las siguientes unidades se hacen disponibles en los siguientes turnos de juego:

Turno 2

- ⇒ 1ª División de Infantería Francesa [3 unidades]
- ⇒ División ANZAC [4 unidades, menos la 2ª Brigada de Caballería Ligera Australiana y la Brigada Montada de Nueva Zelanda]
- ⇒ 29ª División de Infantería Británica [4 unidades]
- ⇒ 1ª División de Infantería Australiana [5 unidades]
- ⇒ 3 marcadores británicos y 2 franceses de Cabeza de Playa.

Turno 3

- ⇒ 42ª División (*East Lancashire*) [4 unidades]
- ⇒ 29ª Brigada India
- ⇒ 52ª División (*Lowland*) [4 unidades]

Turno 4

- ⇒ 2ª Brigada de Caballería Ligera Australiana y la Brigada Montada de Nueva Zelanda [2 unidades, parte de la División ANZAC]
- ⇒ 2ª División Francesa [3 unidades]

Durante el turno en el que la restricción de la invasión de Suvla Bay es levantada, las siguientes unidades se hacen disponibles:

- ⇒ 10ª División (Irlandesa) [4 unidades]
- ⇒ 11ª División (Norte) [4 unidades]
- ⇒ 13ª División (Oeste) [4 unidades]
- ⇒ 53ª División (Galesa) [4 unidades]
- ⇒ 54ª División (*East Anglia*) [4 unidades]

Todas las Divisiones de encima llegan con la unidad de la 4ª Cabeza de Playa de la Commonwealth Británica (ver 13.5).

Nota: Ver el Caso 10.5.1 para el premio de Puntos de Victoria si unidades Aliadas son retiradas del juego.

10.2 Refuerzos Aliados Condicionales

Las siguientes unidades se hacen disponibles empezando con el Turno 3:

- ⇒ B *Goliath* y B *Implacable*. 1 VP cada uno.
- ⇒ BB *Queen Elizabeth*. 2 VP por turno en el juego.

Las siguientes unidades se hacen disponibles empezando con el Turno 4:

- ⇒ 1ª División Montada [5 unidades]. 2 VP.

- ⇒ 2ª División Australiana [4 unidades]. 2 VP.
- ⇒ Brigadas de Caballería Southeast, 2nd Southwest, East, y Lowland Montadas [4 unidades]. 1 VP cada una.

Todas las unidades de refuerzo Aliadas entran en el juego en el recuadro de alojamiento Aliado fuera del mapa. Los refuerzos condicionales sólo pueden entrar en el juego si se le conceden el coste de VP al jugador Turco.

10.3 Refuerzos Turcos Regulares

Las siguientes formaciones turcas están disponibles como refuerzos en los turnos indicados. Todas las unidades entran en el juego por cualquier área del borde del nordeste o del sur del mapa en el estado Normal, no atrincherado.

- ⇒ **Turno 2** = 12ª División [4 unidades]
- ⇒ **Turno 3** = 15ª, 16ª Divisiones [4 unidades cada una]
- ⇒ **Turno 4** = 8ª División [4 unidades]

10.4 Refuerzos Turcos Condicionales

Las siguientes unidades¹⁴ se hacen disponibles en cualquier turno del juego, empezando con el Turno 2 siempre y cuando se cumplan las condiciones apropiadas para que el jugador Turco pueda poner las unidades en juego. Todas las unidades de tierra entran en el juego en cualquier área del borde del lado este o sur del mapa que esté sin unidades Aliadas en el estado Normal, en estado no atrincheradas.

Regimientos de Infantería *Goeben* y *Breslau*. Estas unidades entran en el juego sólo si su correspondiente unidad naval estuviera neutralizada, hundida, o intencionadamente quitada del juego por el jugador Turco (ver la Sección 10.6).

Todas las unidades navales Turcas y Alemanas están disponibles en cualquier turno en el que el jugador Aliado entra unidades

¹⁴ **Aclaración 04/06/2008:** La declaración "las siguientes unidades...", se refiere sólo a los regimientos de infantería *Goeben* y *Breslau*. Los párrafos 3 y 4 tienen cada uno de ellos restricciones independientes no conectadas con el párrafo 1.

navales Aliadas en el juego. Estas unidades se despliegan en el área "To Sea of Marmara". Las unidades navales Turcas y Alemanas en estado normal se devuelven al área de alojamiento Turco fuera del mapa al final del turno. **Nota:** Las unidades navales Turcas y Alemanas nunca pueden entrar en el juego si el jugador Aliado no ha entrado ningunas de sus unidades navales en el juego para el Impulso.

Las siguientes unidades de "Voluntarios" Alemanas se hacen disponibles si sale con el dado el Evento al Azar "Aumenta el Apoyo Alemán": 3 regimientos de infantería y 1 de artillería. El jugador Aliado recibe 2 VP por cada unidad entrada en el juego.

10.5 Reemplazos Aliados

El jugador Aliado puede sustituir las siguientes unidades si se cumplen las condiciones apropiadas para que las unidades puedan entrar de nuevo. Todas entran de nuevo en el juego en el área de alojamiento Aliado fuera del mapa. Las unidades que cuestan VP sólo pueden entrar de nuevo en el juego si el jugador Aliado tiene suficientes VP para "pagar" por ellas (resta los VPs del total Aliado).

- Las unidades MS pueden ser sustituidas con el coste de 1 VP cada uno.
- 2 unidades de tierra de infantería y de artillería que no sean de grueso calibre pueden ser sustituidas por 1 VP. ¡Si tienes un número impar, no sustituyas una unidad extra o sustitúyela y gasta otra mitad de VP (*¡negócialo con tu adversario!*).

Las siguientes unidades Aliadas no pueden ser sustituidas bajo ninguna circunstancia:

- Todas las unidades navales no MS
- Cabezas de Playa
- Unidades de artillería de grueso calibre
- Unidades de la División de los Marines Reales

10.5.1 La Retirada Aliada. Comenzando con el turno 2, pero no más tarde que el turno 6, el jugador Aliado puede ganar VP por retirar voluntariamente las siguientes unidades del juego:

29ª División = 10 VP si se retira antes de empezar el juego. La división no puede ser retirada una vez que empieza el juego.

Nota: La 29ª División fue objeto de mucha discusión y desacuerdos entre los líderes Británicos y Franceses. Los Franceses sostenían que se les había prometido esta formación para las ofensivas planeadas en el Frente Occidental, mientras que otros dentro del Alto Mando Británico tenían prevista esta unidad para utilizarla como una fuerza de reserva o en una incursión contra la costa Belga ocupada por los Alemanes. El premio de VP y la "retirada" representan que ganan éstos puntos de vista sobre los que planearon y ejecutaron la ofensiva de Gallipoli.

División de los Marines Reales = 2 VP por unidad si es retirada en el turno 2, 1 VP por unidad en turnos posteriores.

10ª División de Infantería (irlandesa) [4 unidades] y cualquier brigada de caballería = 1 VP por unidad.

Las unidades retiradas del juego deben ser capaces de trazar una Línea de Suministros, no pueden salir por el borde Este del mapa, ni ser eliminadas y luego sustituidas (este caso se aplica sólo a la 10ª División, las Brigadas Indias, y a la caballería). Las unidades, simplemente se sacan del mapa al principio de la Fase de Operaciones. Las unidades retiradas no pueden ser devueltas más tarde al juego (la decisión es irrevocable).

10.6 Reemplazos turcos

El jugador turco puede sustituir las siguientes unidades si se cumplen las condiciones apropiadas para que las unidades puedan entrar de nuevo. Todas entran de nuevo en el juego en cualquier área del lado Este o Sur del borde del mapa sin unidades Aliadas. Estas unidades cuestan Puntos de Suministros y sólo pueden volver a entrar en el juego si el jugador Turco tiene suficientes Puntos de Suministros para "pagar" por ellas.

- Cada unidad de infantería turca puede ser sustituida con el coste de 2 Puntos de Suministros. El coste en Puntos de Suministros se reduce a 1 si el Evento al Azar "Aumento del Apoyo Alemán" está en el juego.
- 2 unidades de artillería turcas pueden ser sustituidas con un coste de 3 Puntos de

Suministros cada una. Un máximo de 2 unidades pueden ser sustituidas en el juego, salvo que el Evento al Azar "Aumento del Apoyo Alemán" esté en el juego, en cuyo caso, hasta 4 unidades de artillería pueden ser sustituidas durante el juego.

- Los Fuertes Turcos Dañados pueden ser restaurados si el área está bajo control Turco, una unidad naval debe ser retirada permanentemente del juego (sus cañones y artilleros han sido quitados del barco para hacer esto) y se paga 1 Punto de Suministro por Fuerte. El reemplazo de una fortaleza es irrevocable (es decir, la unidad naval no puede ser devuelta más tarde al juego). **Nota:** Las unidades de infantería Alemanas Goeben y Breslau pueden entrar en el juego si sus barcos son quitado por esta regla (ver la Sección 10.4).

Nota: Los marcadores de Minas Turcos no son unidades en sí mismos. Pueden ser reciclados según sea necesario hasta los límites de la mezcla de fichas.

Las siguientes unidades, si son eliminadas, nunca pueden ser sustituidas por el jugador Turco:

- Unidades navales
- Unidades de tierra Alemanas
- Fuertes

11.0 UNIDADES ESPECIALES

Ambos bandos tienen unidades con capacidades especiales.

11.1 Caballería de Reserva

Las unidades de caballería que no están en el área de alojamiento Aliado fuera del mapa pueden entrar en el estado de Reserva al principio de la Fase de Operaciones del jugador Aliado. Las unidades de caballería en el estado de Reserva pueden ser giradas para mover y atacar **al final** de la fase de combate del jugador Aliado en cualquier Impulso de Tierra. Esto le da al jugador Aliado una activación de "bonificación" dentro del mismo Impulso para unidades de caballería en estado de Reserva (nota que



esto no requiere el gasto de un SP como con otras activaciones adicionales).

Si un área con unidades de caballería en estado de Reserva es afectada por el bombardeo Turco, o está sujeta a un Asalto Turco, las unidades de Caballería deben ser giradas a su lado normal (boca arriba) y no pueden entrar de nuevo en estado de Reserva de nuevo en ese turno.

11.2 Cabezas de Playa Aliadas



Una vez que todos los asaltos anfibios han terminado, el jugador Aliado puede colocar unidades de Cabeza de Playa en las áreas de tierra donde se ha realizado con éxito un asalto anfibio (ver la Sección 7.5). Las Cabezas de Playa de la Commonwealth actúan como fuentes de suministros para las unidades de la Commonwealth. Las Cabezas de Playa Francesas actúan como fuentes de suministros para las unidades francesas. Las unidades de Cabezas de Playa no tienen ningún CF, no cuentan para el Apilamiento, y no pueden retirarse. Si está sola en un área y entra una unidad turca, la Cabeza de Playa es eliminada.

Las Cabezas de Playa no pueden ser trasladadas una vez que han sido colocadas.

11.3 Fuertes Turcos



Los Fuertes turcos abastecidos se activan como unidades navales, y el Impulso Turco puede incluir tanto fuertes como unidades navales al mismo tiempo.

Cada Fuerte Turco tiene un factor PB y SB de 1 cuando está abastecidos. Los Fuertes no tienen ningún CF para el combate de asalto, no pueden retirarse, y son eliminados si se encuentran solos en un área con una unidad de tierra Aliada. Proporcionan un DRM de -1 si no están dañados y están en un área con otras unidades de tierra Turcas que se defienden contra un Asalto Aliado.



Los Fuertes se despliegan en las áreas del mapa marcadas con un símbolo de Fuerte y no pueden moverse excepto los dos Fuertes identificados con una letra. El Fuerte Móvil "E" sólo puede desplegarse en cualquier área de costa de la

Península de Gallipoli (las áreas que comienzan con el código "GP") y nunca pueden ocupar un área de tierra de costa de Asia (las áreas que comienzan con el código "A"). El Fuerte Móvil "A" sólo puede ser desplegado en cualquier área de costa de Asia y nunca puede ocupar un área de costa "GP". Estas dos unidades de Fuerte pueden ser movidas a cualquier otra área del mapa similar, moviendo la unidad al área de alojamiento Turco fuera del mapa al principio de la Fase de Operaciones. En un turno posterior, al principio de la Fase de Operaciones, el jugador Turco puede trasladar la unidad del Fuerte a un área del mapa similar, gastando un SP. Estos Fuertes pueden recuperarse o ser restaurados según la sección 9.2.

11.4 Observación Aérea

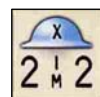


El jugador Aliado recibe la unidad de Observación Aérea Aliada en cada turno de juego de Buen Tiempo. El jugador Turco recibe la unidad de Observación Aérea Alemana por medio de un Evento al Azar.

La unidad de Observación Aérea aumenta todos los alcances de PB y SB navales y de los fuertes de su bando en 1 para el turno en el que está en juego. Todos los ataques de bombardeo para el bando con la observación aérea, tienen un DRM de +1.

No hay ningún combate aéreo. Ambos bandos pueden tener las ventajas de la observación aérea en el mismo turno.

11.5 División de los Marines Reales



Esta unidad fue formada escogiendo destacamentos de la Marina de muchos barcos de la Royal Navy. La unidad está disponible desde el principio.

Las unidades de la División de los Marines Reales no necesitan una Cabeza de Playa para trazar el suministro mientras estén en un área de tierra que tenga un área de mar adyacente, sin minas.

El jugador Aliado puede retirar la División de los Marines Reales para recibir VP. Se reciben 2 VPs por unidad si la formación es retirada en el turno 2; 1 VP por unidad, si es

retirada en un turno posterior, pero antes del final del turno 6. Ningún VP si sus unidades son retiradas después del turno 6.

12.0 GANAR EL JUEGO

Los jugadores pueden intentar ganar el juego por medio de la "Muerte Súbita" o ganando más VP que su adversario al final del juego.

12.1 Muerte Súbita

Ambos jugadores pueden alcanzar una victoria de muerte súbita. En el caso improbable de que ambos jugadores hayan alcanzado sus condiciones para una victoria de Muerte Súbita al final del mismo turno de juego, la partida se considera un empate. Las condiciones de Muerte Súbita sólo se comprueban comenzando a partir del final del turno 2.

12.1.1 Victoria Aliada de Muerte Súbita

El jugador aliado gana automáticamente el juego, si puede trazar una serie de áreas conectadas desde el Egeo al área marcada "to Sea of Marmara" sin Minas Turcas.

El jugador Aliado también gana una Victoria de Muerte Súbita si 8 unidades salen del borde del mapa del Noreste y puede ser trazada una línea de suministros desde el área desde la que salieron las unidades, hasta una Cabeza de Playa Aliada. Las unidades que han salido no pueden ser devueltas de nuevo al mapa de juego.

Nota Si el jugador Aliado no obtiene un triunfo de Muerte Súbita, o una victoria por VP para el final del juego, y no puede ser trazada una línea de suministros al final de algún turno, todas las unidades que han salido, se consideran inmediatamente eliminadas. (Actualmente languidecen en una prisión Turca para el resto de la guerra. No es una perspectiva agradable.)

12.1.2 Victoria Turca de Muerte Súbita

El jugador Turco gana el juego automáticamente si no hay ninguna unidad de tierra Aliada en estado Normal en el mapa y tiene tres veces más VP que el jugador Aliado,

después de que los Aliados hayan intentado un Asalto Anfibio.¹⁵

12.2 Puntos de Victoria (VP)

Excluyendo una victoria de Muerte Súbita, el ganador del juego se determina por la cantidad de VP ganados por los jugadores. El premio de VP es así:

5 por cada BC que es hundido

3 por cada B que es hundido

1 por cada unidad naval de otro tipo que es hundida

2 por cada unidad de tierra Alemana o Aliada que es eliminada

2 por cada Fuerte que es eliminado o que no esté en su estado Normal al final del juego (sólo el jugador Aliado)

1 por cada unidad de tierra Turca que es eliminada

1 por cada área de colina controlada al final del juego (sólo el jugador Aliado)

5 por cada unidad de Cabeza de Playa eliminada (sólo el jugador Turco)

? Evento al Azar

? despliegue de refuerzos condicionales (ambos jugadores)

? retirada de unidades (Caso 10.5.1, sólo el jugador Aliado)

El jugador Turco gana **3 VP**¹⁶ por cada turno en el es capaz de mantener una línea de áreas de mar a través del Estrecho de los Dardanelos (la costa de Asia a la costa Europea) con un marcador de Minas (Señuelo, Nivel 1 o 2), y el jugador Aliado no saca ninguna unidad de tierra por el área del Nordeste del mapa.

¹⁵ **Adición 04/06/2008.** (N del T)

¹⁶ **Corrección 04/06/2008.** En el original pone 2 VP. (N del T)

13.0 ESCENARIOS

Hay dos pequeños escenarios que representan los períodos cruciales de la lucha para la Península de Gallipoli, así como el juego de Campaña que cubre la entera ofensiva Aliada desde Marzo a Diciembre de 1915.

13.1 Un Golpe Valiente

Este escenario cubre la inicial ofensiva Aliada en Marzo. El plan, se centra en las fuerzas navales, de modo que una flota de acorazados pre-dreadnaught, apoyan a los dragaminas que limpiarían el Estrecho de los Dardanelos. 10.000 Marines Reales, sacados de barcos en todas partes de la Royal Navy, llevarían a cabo desembarcos para completar la destrucción de cualquier batería Turca que hubiera logrado sobrevivir al cañoneo de la flota.

El jugador Turco coloca primero. El jugador Aliado tiene automáticamente la iniciativa (no se necesita ningún DR) para el primer Impulso. El escenario dura un turno y tiene al menos 2 impulsos (no se hace ningún DR de Determinación de Impulsos). El tiempo es automáticamente Bueno con condiciones de mar Normales (no hace falta ningún DR meteorológico). Los jugadores si tienen que tirar para determinar si ocurre un Evento al Azar por el Módulo 4.0 después de la preparación.

13.1.1 Preparación Turca. Las unidades Turcas se colocan como sigue. Las unidades pueden empezar en el modo atrincherado o móvil.

- ♦ 9ª División [4 unidades] y 19ª División [4 unidades], en la Península de Gallipoli al sur de las áreas GP 22 y 23.
- ♦ 7ª División [4 unidades] en cualquier área en la Península de Gallipoli al norte de GP 22 y 23, ambas incluidas.
- ♦ 5ª División [4 unidades] y el Regimiento Brusa (marcado "BRU" en la ficha), GP-33 y/o GP-34.
- ♦ 11ª y 3ª Divisiones [4 unidades cada una] A-1 a A-11.
- ♦ El Regimiento de Gallipoli (marcado "GAL" en la ficha) se coloca en cualquier parte de la Península de Gallipoli (cualquier área GP).

- ♦ Todos los Fuertes Turcos se colocan en sus áreas del mapa designadas con sus lados no disparados boca arriba.
- ♦ El jugador Turco tiene un número de factores de Minas igual a una tirada de un d6 más 10 y 9 marcadores de Minas de Señuelo que pueden ser desplegados en cualquier área del Estrecho de los Dardanelos o área de invasión. Sólo un número de Minas y unidades de Señuelo igual a un d6 (*jhecho en juego limpio secreto!*) puede tomarse de los que están disponibles y ser desplegados fuera del Estrecho de los Dardanelos (*por ejemplo, si el jugador Turco saca un 4, puede colocar fuera de los Dardanelos hasta 2 factores de minas [dos de Nivel 1 o uno de Nivel 2] y 2 unidades de Señuelo*).
- ♦ Los pre-dreadnaughts Turcos *Harredin, Barbarossa, Torgut Reis, y Sultán Mussudieh*, el Crucero de Batalla Alemán *Goeben* y el Crucero Liger *Breslau* comienzan el juego en el área de alojamiento Turco fuera del mapa.
- ♦ El jugador Turco tiene un número de Puntos de Suministros igual a la tirada de un d6 más 6.

13.1.2 Preparación Aliada. Las siguientes unidades navales comienzan el juego colocadas en cualquier área de mar sin Minas. Todos los barcos comienzan en el estado Normal sobre sus lados no disparados.

- ♦ Acorazados Franceses pre-dreadnaught *Charlemagne, Galois, Bouvet y Suffren*.
- ♦ Acorazados Británicos pre-dreadnaught *Irresistible, Triumph, Swiftsure, Albion, Vengeance, Cornwallis, Canopus, Majestic, Prince George, Lord Nelson, Ocean*, el Crucero de Batalla *Inflexible*, y 8 dragaminas.
- ♦ La División de los Marines Reales [4 unidades] está disponible en el área de alojamiento Aliado fuera del mapa.
- ♦ La unidad de Observación Aérea Aliada está disponible.
- ♦ El jugador Aliado tiene un número de SP igual a una tirada de un d10 más 5 disponible al principio del juego.

Ningún bando tiene VPs acumulados (todas las fichas de marcador de VP están en el espacio "0" de la Casilla de Registro de Juego. El jugador Aliado no puede desembarcar en el área de asalto de Suvla.

13.2 ¡Los ANZAC Están Aquí!

Este escenario cubre el cambio de una ofensiva principalmente naval a una que se fue convirtiendo cada vez más en un desembarco de fuerzas terrestres para ahuyentar a los defensores Turcos de la Península de Gallipoli. Esto entonces permitiría a las unidades navales Aliadas limpiar el estrecho y avanzar para tomar Constantinopla. Ese era el nuevo plan al menos...

El juego comienza con el Turno 2 (Abril) y termina con la conclusión del Turno 5 (Julio). El jugador Turco coloca primero. El jugador Aliado comienza el primer Impulso con la iniciativa. Tirar normalmente para la iniciativa a partir del principio del segundo Impulso.

13.2.1 Preparación Turca. El jugador Turco coloca sus unidades como en el Caso 13.1.1 con las siguientes excepciones:

- ♦ Los Fuertes Turcos de *Hellas*, *Sedd-el-Bahr* y *Orkenic* están destruidos. Para cada Fuerte al sur de Maidos, tira un dado. Un DR "PAR" significa que el Fuerte tiene un marcador de Neutralizado, un DR "IMPAR" significa que el Fuerte está en estado Normal. Todos están sobre sus lados no disparados.
- ♦ El jugador Turco comienza el juego con un número de Puntos de Suministros igual a la tirada de un d10. A esto se añade la cuenta de los Puntos de Suministros que son determinados para el turno 2.
- ♦ Para cada unidad de la 9ª División de Infantería [4 unidades] se tira un d6. Si el DR = 1-3, no hay ningún efecto. Si es 4 o 5 la unidad es marcada como Desorganizada. Si es un 6, la unidad es eliminada.
- ♦ Todas las unidades navales Turcas y Alemanas se colocan en el área de alojamiento Turco fuera del mapa.
- ♦ El jugador Turco comienza con 14 VP.

13.2.2 Preparación Aliada. El jugador Aliado comienza el juego con las siguientes unidades disponibles en el área de alojamiento fuera del mapa:

- ♦ Acorazados Franceses pre-dreadnaught *Charlemagne*, *Galois*, y *Suffren*.
- ♦ Acorazados Británicos pre-dreadnaught *Triumph*, *Swiftsure*, *Albion*¹⁷, *Vengeance*, *Cornwallis*, *Canopus*, *Majestic*, *Prince George*, *lord Nelson*, *Ocean*, el Crucero de Batalla *Inflexible*, y 8 dragaminas.
- ♦ La unidad de Observación Aérea Aliada está disponible.
- ♦ El jugador Aliado tiene El jugador Aliado tiene 10 Puntos de Suministros disponibles al principio del juego. A esto se añade la cuenta de los Puntos de Suministros que son determinados para el turno 2.
- ♦ Las siguientes unidades/formaciones de tierra comienzan en el área de alojamiento Aliado fuera del mapa: las divisiones 29ª, ANZAC, 1ª de Infantería Australiana.¹⁸
- ♦ 2 Unidades de Cabeza de Playa Francesas y 3 de la Commonwealth.
- ♦ Todas las unidades de La División de los Marines Reales están en el área de alojamiento Aliado fuera del mapa, pero pueden ser retiradas.
- ♦ El jugador Aliado tiene 6 VP¹⁹, más los que correspondan por las unidades de la 9ª División de Infantería Turca eliminadas, al principio del juego.

Notas: El jugador Aliado puede retirar la 29ª División pero esto debe ser declarado antes de que el jugador Turco coloque y comience el juego (Caso 10.5-1). Los acorazados pre-dreadnaught *Irresistible*,²⁰ *Bouvet* y *Ocean*, están hundidos. El jugador Aliado no puede

¹⁷ **Corrección 04/06/2008.** Quitado el "Irresistible" y añadido el "Albion". (N del T)

¹⁸ **Corrección 04/06/2008.** Quitada la 29ª Brigada India de este escenario. (N del T)

¹⁹ **Corrección 04/06/2008.** En el original pone 8 VP. (N del T)

²⁰ **Corrección 04/06/2008.** Quitado el "Albion" y el "Triumph" y añadido el "Irresistible". (N del T)

desembarcar en el área de asalto de Suvla Bay.

13.3 Juego de Campaña

Este escenario cubre la Campaña de Gallipoli entera, desde Marzo hasta Diciembre de 1915.

13.3.1 Preparación Turca. Como en el Caso 13.1.1

13.3.2 Preparación Aliada. Como en el Caso 13.1.2.

13.4 Reglas Especiales

Hay sólo 2 Impulsos en el Turno 1 (Marzo) puede haber un máximo de 2 Impulsos en el Turno 9 (Noviembre). Los Aliados tienen la iniciativa para el primer Impulso del Turno 1, no se necesita ninguna tirada del dado.

Aplican las reglas de todo el juego. El juego comienza como en el Escenario 1, pero sigue hasta que se alcance una victoria de Muerte Súbita o a la conclusión del Turno 9, lo que ocurra primero.

13.5 Suvla Bay

El jugador Aliado no puede desembarcar en el área de Suvla Bay hasta que un número de turnos igual a una tirada de un d6 más 1 hayan sido jugados. Usa la unidad de la 4ª Cabeza de Playa de la Commonwealth para registrar el turno y la disponibilidad de la unidad en el área de alojamiento fuera del mapa del jugador Aliado.

14.0 NOTAS DEL DISEÑADOR

A Fatal Attraction: the Gallipoli Campaign es un juego que estuvo estancado en mi "montón de cosas pendientes de hacer" por algún tiempo. Conversaciones con varios jugadores en los *2004 Origins and World Boardgaming Championship* me motivaron para conseguir acabar este título.

Ambos bandos se verán forzados a efectuar sus operaciones según la cantidad de suministros que tengan a mano. El jugador Aliado tiene muchos más medios para llevar a cabo la lucha contra los turcos, pero raras veces será capaz de conseguir que todos ellos trabajen en el mismo turno o impulso. El momento y la buena suerte, igual que en la guerra, serán largos caminos para asegurarse la ruta hacia la victoria.

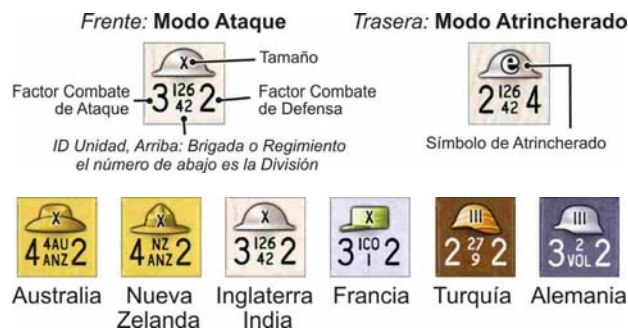
Los Turcos también sentirán mucha tensión en detener a los infieles. Habrá veces en las que tendrán que tomarse difíciles decisiones, ya que raras veces habrá bastante suministro para mantener a todas tus fuerzas en plena lucha sin restricciones. Cuando y si los Alemanes se dignan enviar aumento del suministro a su aliado Otomano, no desaproveches la oportunidad. ¡Este puede ser el momento justo para barrer a los malditos invasores de tus costas!

Felipe Santamaría
Bilbao
Julio de 2008

SECUENCIA DE JUEGO DETALLADA

Fase Estratégica
Evento al Azar en los Turnos 2, 5 y 8 (4.0)
Determinación del Tiempo Climatológico (5.0)
Determinación de las condiciones del Mar (5.0)
Determinación de los Puntos de Suministros (6.1)
Asignación de los SP (6.2 Aliados, 6.3 Turcos)
Determinación de Refuerzos y Reemplazos (10.0)
Determinación del número de Impulsos para el Turno (7.1)
Determinación de las Minas Turcas (8.5)
Fase de Operaciones (7.0)
Consiste en el número de Impulsos determinados en la Fase Estratégica
Impulso (7.3)
Determina el Primer Jugador
Segmento del Primer Jugador
Decide el tipo de su Impulso: de Tierra o Naval
De Tierra
Elige las formaciones para ser activadas y si Mueven/Atacan (7.3.2) o Atacan/Mueven (7.3.1) todas las unidades activadas.
Nota: Los Asaltos Anfibios son Impulsos de Tierra Mueven/Atacan (7.6)
La Segunda Activación puede llevarse a cabo por las unidades elegibles (7.3.2c)
La Caballería de Reserva (Aliados) pueden mover al terminar el Impulso (11.1)
Naval
Coloca las unidades navales desde el área de alojamiento fuera del mapa (7.3.3)
Mueve las unidades navales (7.3.3)
Efectúa el Combate Naval (7.3.4)
Segmento del Segundo Jugador
Decide el tipo de su Impulso: de Tierra o Naval
Realiza el tipo escogido como se describe en el Segmento del Primer Jugador
Fin de Impulso <i>Realizado al final de cada Impulso</i>
Efectuar los Ataques de las Minas (8.5.1)
Efectuar los Ataques de los Dragaminas (8.5.2)
Fase Final <i>Después de acabarse todos los Impulsos</i>
Recuperación de las Unidades de Tierra (9.1)
Recuperación de Barcos y Fuertes (9.2)
Retirar los marcadores de Sin Suministros
Llevar de vuelta a las unidades Navales a su alojamiento fuera del mapa
Girar a las unidades "Disparadas" a su lado frontal
Rotar unidades activadas a la posición desactivada
Determinar la victoria por "Muerte Súbita" (12.1)
Calcular los VP y ajustar el marcador de VP (12.2)
Si no es el último turno, avanzar el marcador de Turnos y empezar un nuevo turno

EJEMPLO DE UNIDADES DE INFANTERÍA Y SU SOMBRERO O CASCO



EJEMPLO DE UNIDAD DE CABALLERÍA



EJEMPLO DE UNIDAD DE ARTILLERÍA



EJEMPLO DE UNIDAD NAVAL

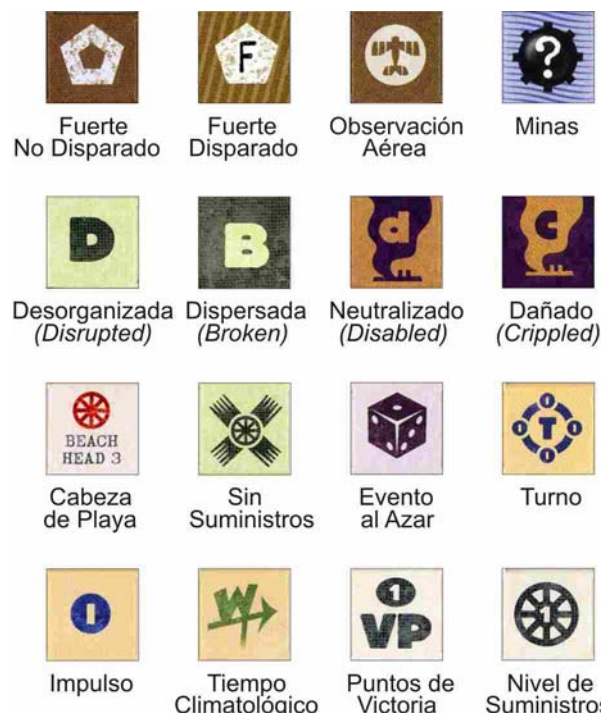


TABLA DE EVENTOS AL AZAR



2 iLevantamiento Armenio! El jugador Turco debe o retirar inmediatamente del juego una división de infantería (3 unidades de infantería y 1 unidad de artillería) y 2 buques de guerra, o pagar 1 VP por cada unidad que no sea retirada (máximo de 6 VP) al jugador Aliado. Hay un DRM de -1 para la Determinación de Suministros Turcos en este turno (resta también 1 SP del total de suministros Turcos). Este evento sólo puede ocurrir una vez por juego. Trátalo como "Ningún Evento" si vuelve a salir este resultado de nuevo.

3 Nuevo Campo de Minas. Durante cualquiera de sus Impulsos para el turno actual, el jugador Turco puede designar 1 área cualquiera en el Estrecho de los Dardanelos que tenga al menos 1 barco Aliado, como que hay un Campo de Minas no detectado. El jugador Turco indica el área y tira un dado. Un DR "PAR" supone un marcador de Minas de Nivel 2 que se coloca en esa área de mar, mientras que un resultado "IMPARE", coloca un marcador de Minas de Nivel 1 en el área de mar. El jugador Turco entonces efectúa un Ataque de Minas inmediato sobre alguno y todos los barcos Aliados en las áreas afectadas.

4 Confusión Turca. El jugador Aliado designa un área Turca que es afectada (usa el marcador *Turkish Snafu*). Todas las unidades Turcas del área afectada, se giran inmediatamente boca abajo (atrincheradas y disparadas) y no pueden activarse en este turno, salvo que el jugador Turco gaste SP para hacerlo (como con las unidades afectadas por la "segunda activación").

5 Apoyo Aéreo Alemán. La unidad de Observación Aérea Alemana está disponible en este turno. Trata este resultado como "Ningún Evento" si el turno actual es un turno de Mal Tiempo.

6 Nuevo Campo de Minas. Ver resultado "3" más arriba.

7-8 Ningún Evento. No ocurre nada y el turno continúa sin cambios ni modificaciones a las reglas por parte de ningún jugador.

9 Submarino Británico E-7. El submarino Británico E-7 ha conseguido entrar en el Mar de Mármara y causa estragos. Si hay algún buque de guerra Turco que entra en el juego en este turno, se selecciona uno al azar y debe realizar un chequeo de ML (*ha sido torpedeado por el infiel sub británico*). Si la unidad pasa, se marca como Neutralizada. Si falla el chequeo de ML, se marca como Dañado. Si no hay ninguna unidad naval Turca en el juego, se concede al jugador Aliado un número de VP igual al DR de un d6. Este evento sólo puede ocurrir una vez por juego. Trátalo como "Ningún Evento" si vuelve a salir este resultado de nuevo.

10 Confusión Aliada. El jugador Aliado tira un d6. Un DR de 1-4 afecta a una Cabeza de Playa de la Commonwealth; un DR de 5-6 afecta a una Cabeza de Playa Francesa. El jugador Turco escoge la unidad específica de Cabeza de Playa que es afectada por el Evento al Azar, una vez que se determina la nacionalidad (usa el marcador *Allied Snafu* para indicar la Cabeza de Playa afectada). Todas las unidades de la Cabeza de Playa afectada se giran inmediatamente boca abajo (atrincheradas y disparadas) y no pueden activarse en este turno, salvo que el jugador Aliado gaste SP para hacerlo (como con las unidades afectadas por la "segunda activación").

11 Ofensiva del Frente del Oeste. El jugador Aliado inmediatamente debe o retirar 2 divisiones del juego (una división es 3 brigadas de infantería y 1 batería de artillería con el mismo código de ID en la ficha) o pagar 1 VP por cada unidad que permanece en el juego (8 VP como máximo) al jugador Turco. La División de los Marines Reales no puede ser una de las 2 divisiones retiradas por este evento. Hay un DRM de -2 para la Determinación de Suministros del jugador Aliado en este turno. Este evento sólo puede ocurrir una vez por juego. Trátalo como "Ningún Evento" si vuelve a salir este resultado de nuevo.

12 Aumenta el Apoyo Alemán. La unidad Aérea de Observación Alemana está disponible cada turno de Buen Tiempo para el resto del juego (trata el Evento al Azar "5" como "Ningún Evento" si vuelve a salir este resultado más tarde). El jugador Turco puede gastar hasta 3 SP para conseguir DRMs para la Determinación de Campos de Minas (ver la Sección 6.3). También, el jugador Turco recibe SP adicionales cada turno para el resto del juego así como una capacidad mejorada de sustituir unidades eliminadas (ver la Sección 10.6). Además, un número de unidades de "Voluntarios Alemanes" se hacen disponibles (ver la Sección 10.4). Durante la Fase Estratégica de este turno, el jugador Turco tira un d6 extra (sin modificar) en la Tabla de Suministros para determinar los SP adicionales recibidos. Trátalo como "Ningún Evento" si este resultado sale más de una vez.

TIEMPO CLIMATOLÓGICO

Tiempo (5.0) Modificadores:

- +1 En los turnos de Junio a Septiembre
- +2 En los turnos de Octubre a Noviembre



1-8 = Bueno **9+ =** Malo



Condiciones del Mar (5.0) Modificador:

- +1 Con Mal Tiempo



1-4 = Normal **5+ =** Agitado



TABLA DE IMPULSOS

Determinación de Impulsos (7.1)

Modificadores (usa todo lo que aplique)

- 1 Con Mal Tiempo
- 1 Con Mar Agitado
- +1 Por cada 3 unidades de Cabeza de Playa Aliadas abastecidas

 Número de Impulsos	
1 o menos	1
2-3	2
4-5	3
6+	4

MINAS

Ataques de Minas (8.5.1)

 Efectos	
1-7	Ningún Efecto
8-9	Dañado (<i>Crippled</i>)
10	Hundido

Barrido de Minas (8.5.2) Modificadores:

- +1 Con Mar Agitado
- +1 Si la unidad ha sido disparada
- +2 Si la unidad está Neutralizada

 Efectos	
1-2	2 factores de minas limpiados
3-7	1 factor de minas limpiado
8-9	Ningún factor de minas limpiado
10+	Ningún factor de minas limpiado y la unidad MS Dañada (<i>Crippled</i>)

Determinación Turca de Minas (8.5)

Modificador: +1 por Punto de Suministros (hasta un máximo de +2, o +3 si ocurre el evento "Aumenta el Apoyo Alemán").

 Número de Minas	
1	1
2-3	2
4-6	3
7+	4

Nota: Todos los marcadores de Minas de Señuelo están disponibles en cada turno.

EFFECTOS DEL TERRENO

Tipo de Terreno	Efectos en el Combate	Notas
 Despejado <i>Tanto verde como desierto</i>	Ningún Efecto	
 Colina <i>Sólo con Cerro o Cordillera en el Centro</i>	Defensa Doblada -1 al DR de Bombardeo si está adyacente	Las unidades que se retiran deben hacer un chequeo de ML si están adyacentes (8.3.4)
 Río	El total de CF del atacante se divide por la mitad si todas las unidades atacan a través del río El total de CF del atacante se reduce $\frac{1}{4}$ si sólo una parte de las fuerzas atacan a través del río	Los ríos sirven como bordes para las áreas
 Ciudad	-1 al DR de Bombardeo En caso contrario, usa el terreno del área donde está la ciudad	
 Unidad de Fuerte <i>el gráfico del mapa es sólo para la colocación de las unidades</i>	-1 DRM defendiendo contra Combate de Asalto	El Fuerte no tiene ningún CF de tierra. Nunca puede retirarse (11.3)
 Mar	Los Asaltos Anfibios sólo pueden efectuarse desde las áreas designadas de Asalto de Mar contra las áreas de tierra a las que están conectadas	Las unidades navales sólo están permitidas en áreas de mar además de las áreas de Asalto Anfibio
 Fuente de Suministros Turca	Ningún Efecto	Las unidades Turcas trazan el suministro hasta estas áreas Las unidades de refuerzo entran desde estas áreas
 Borde de Área	Ningún Efecto	

SUMINISTROS

Tabla de Determinación de Suministros (6.1)

	Número de SP recibidos (Aliados/Turcos)
0 o menos	1 / 1
1	1 / 1
2	2 / 1
3	2 / 2
4	3 / 2
5	3 / 3
6	4 / 3

Modificadores al DR *(usa todo lo que aplique)*

- 1 Con Mal Tiempo
- 2 Si el evento al azar Ofensiva del Frente del Oeste está en curso en este turno
- 1 Si el evento al azar Levantamiento Armenio está en curso en este turno
(También resta 1 SP del total del jugador Turco)

Costo de Suministros Aliados

Poner una Cabeza de Playa abastecida =
1 SP con Mar Normal, 2 SP con Mar Agitado
(2 y 3 SP respectivamente en Junio - Septiembre)

Asalto Intensivo = 1 SP por formación

2ª Activación = 1 SP (2 SP de Junio - Septiembre)
por activar un número de unidades igual a una tirada de un D6

Efectuar Operaciones Navales = 1 SP

Costo de Suministros Turcos

Fuente de Suministros abastecida = 1 SP por fuente

Fuertes = 1 SP por cada 4 Fuertes

Modificador para el DR de Campos de Minas =
1 o 2 SP (3 SP con Aumento del Apoyo Alemán)

Asalto Intensivo = 1 SP por formación

Reparar Fuerte Dañado = 1 SP

Reemplazar unidad de Infantería =
2 SP (1 SP con Aumento del Apoyo Alemán)

Reemplazar unidad de Artillería = 3 SP

2ª Activación = 1 SP (2 SP de Junio - Septiembre)
por activar un número de unidades igual a una tirada de un D6

TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE (8.3)

Proporción de Probabilidades [CF Atacante / CF Defensor]								
	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1+
0	A/n	A/n	A/n	A/n	2/n	1/n	n/n	n/n
1	A/n	A/n	A/n	2/n	2/n	1/n	n/n	1/1
2	A/n	A/n	2/n	2/n	1/n	n/n	1/1	n/1
3	A/n	2/n	2/n	1/n	1/n	n/n	1/1	n/1
4	A/n	2/n	1/n	1/n	n/n	1/1	n/1	n/1
5	2/n	1/n	1/n	n/n	n/n	1/1	n/1	n/2
6	2/n	1/n	n/n	n/n	1/1	n/1	n/2	n/2
7	1/n	1/n	n/n	1/1	1/1	n/1	n/2	n/A
8	1/n	n/n	1/1	1/1	n/1	n/2	n/2	n/A

Resultados = Atacante / Defensor

n = Ningún Efecto

1 = 1 unidad afectada

2 = 2 unidades afectadas

A = Todas las unidades afectadas

Movimientos de columna
(1D/I = 1 a la derecha/izquierda)

1D Ataque / Movimiento
1D Ataque desde múltiples áreas
1D Asalto Intensivo
1I Tiempo Malo

Modificadores al DR

(máximo = +/- 2)

+1 Si todos los Defensores están Desorganizados o Dispersados

+1 En Ataque Sucesivo

+2 El Defensor está Sin Suministros

-1 Fuerte en estado Normal

-2 En Asalto Anfíbio

CHEQUEO DEL NIVEL DE ML DE LAS UNIDADES DE TIERRA

Modificadores al DR de Asalto

+1 Si la unidad está Sin Suministros

+2 Si la unidad está Dispersada

+1 o 2 Resultado de la Tabla de Resultados de Combate (Trata "Todas" como 2)

Modificadores al DR de Bombardeo

+1 Si la unidad no está atrincherada

+2 Si la unidad está Dispersada

Resultados con un

Menor que o igual a ML = Ningún Efecto

Mayor que ML = Unidad Desorganizada

Las unidades que ya estaban Desorganizadas, quedan Dispersadas

Las unidades que ya estaban Dispersadas, quedan Destruídas

Notas: En Combates de Asalto, las unidades que fallan un chequeo de ML deben retirarse 2 áreas. La eliminación voluntaria de una unidad por el jugador que la controla, satisface 2 "pasos" de los resultados de la Tabla de Resultados de Combate (ver el Caso 8.3.3)

FUEGO NAVAL (8.1)

Alcances:

Batería Principal (PB) = 2

Batería Secundaria (SB) = 1

Notas: Aumenta en 1 con Observación Aérea amiga. Disminuye a 1 con Mal Tiempo

Ataque = Chequeo de ML por cada CF que dispara

Modificadores al DR (usa todo lo que aplique)

+1 Mar Agitado

+2 Mal Tiempo

+1 Sobre tierra / otras unidades más allá de un alcance de 1

Resultados con un

Mayor que ML de la unidad que dispara = Ningún Efecto

Menor que o igual a ML de la unidad que dispara = Posible impacto, tirar otra vez para determinar el efecto

Modificadores al DR de Efecto de Impacto

+1 BB o BC contra B o Fuerte

+1 Si es impacto de PB de Grueso Calibre

-1 Si es SB contra Fuerte, B, BC o BB

-2 Si el Barco/Fuerte que dispara está Neutralizado

Resultados con un

Menor que o igual a la ML del blanco = Ningún Efecto

Mayor que la ML del blanco = Impacto

Si el DR modificado de Efecto del Impacto es 10 o más, hay un posible impacto crítico. Si un segundo DR es "impar" la unidad es destruida; si es "par" entonces no hay ningún efecto adicional.

Primer Impacto = Neutralizado

Segundo Impacto = Dañado

Tercer Impacto = Hundido / Destruído

TABLA DE BOMBARDEO (8.2)

Factores disparando	0 o menos	1	2	3	4	5	6	7+
1-4					1	1	2	2
5-9				1	2	2	3	3
10-14			1	2	2	3	3	Todas
15+		1	2	2	3	3	Todas	Todas

Resultados = nº de unidades en el área bombardeada que tienen que realizar el chequeo de ML

Modificadores al DR

+1 Si un tercio o más son factores de Grueso Calibre (nº con borde)

+1 Con Observación Aérea

+1 Con unidades en estado normal en una colina adyacente o

+2 con unidades adyacentes en una colina y el enemigo no está en una colina

-1 Con Mal Tiempo

-1 Con sólo 1 o 2 unidades en el área objetivo

-1 Con una Ciudad en el área objetivo