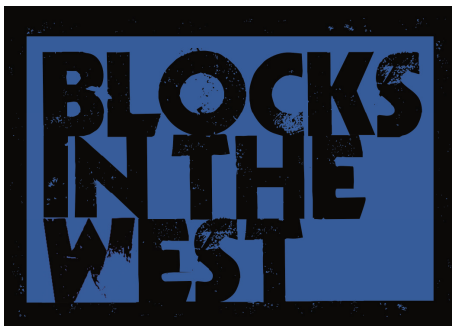
BLOCKS IN THE WEST

LA CAMPAÑA OCCIDENTAL 1940 - 45

MANUAL DE REGLAS

Copyright VentoNuovo Games 2014



TRASFONDO HISTÓRICO

Durante la mañana del 10 de mayo de 1940, bajo la palabra clave Danzig, los Fallschirmjäger de la 7ª División Flieger y la infantería de elite de la 22ª Luftlande llevaron a cabo saltos por sorpresa sobre Den Haag, en la carretera a Rotterdam, y contra la fortaleza de Eben Emael, con el objetivo de facilitar la finta de avance sobre Bélgica del Grupo de Ejércitos B alemán, mientras el ataque principal lo realizaba el Grupo de Ejércitos A, más fuerte, liderado por 7 divisiones panzer, desde Las Ardenas sobre un terreno que se consideraba impracticable para las unidades Blindadas.
Francia y Gran Bretaña reaccionaron inmediatamente activando el plan Dyle-Breda, para de esta forma llevar a sus mejores fuerzas directamente dentro de la trampa.
Después, en junio, la evacuación de Dunkerque fue un éxito parcial, pero la batalla por Francia finalizó con una extraordinaria victoria alemana.
Tendrían que pasar cuatro años más antes de que los Aliados Occidentales pudiesen regresar al continente y así derrotar finalmente a Alemania.

EL JUEGO

BLOCKS IN THE WEST (BITW) es un juego de simulación sobre la Segunda Guerra Mundial a nivel operacional. Recrea las batallas más decisivas del Frente Occidental, desde la batalla por Francia de la primavera de 1940 hasta el dramático final en Berlín en la primavera de 1945.
Aunque se basa en eventos y batallas históricos, los jugadores al mando de los dos bandos pueden modificar el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial en el Frente Occidental.
El juego está recomendado para dos, tres o cuatro jugadores: uno/dos controla a los Aliados Occidentales y el otro(s) controla a Alemania e Italia. El juego se adapta al juego en solitario: el jugador controla los dos bandos. En este caso, es obligatorio jugar con Niebla de Guerra. (Ver 38.0 para más detalles).

INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS

Las reglas están divididas en tres secciones principales que se pueden aprender de una en una:
REGLAS DE JUEGO BÁSICAS (RB): La primera sección introduce los conceptos básicos de BITW y permite empezar a jugar sin tener que recordar muchas reglas. Los escenarios más cortos (SBW 1-3) están desarrollados especialmente para estas reglas y para aprender las mecánicas del juego.
REGLAS DE JUEGO AVANZADAS (RA): La siguiente sección proporciona más reglas específicas y detalladas para incrementar el realismo, como el Uso del Combustible y la Producción Avanzada. Los escenarios más largos (SBE 5-10) se deberían jugar con estas reglas.
REGLAS OPCIONALES (RO): Por último, para aquellos jugadores que quieren sacar lo mejor del juego, se pueden añadir estas reglas como se desee (normalmente a las RA) y son obligatorias cuando se juega la Campaña en combinación con BITE. Incluyen Volksturm, V-1 y V-2, Guerra Estratégica con bombarderos y submarinos, Partisanos, etc.

ESCALA

Un hexágono equivale aproximadamente a 44 millas (70 Km) de distancia.
Un turno de juego representa 1 mes de tiempo.
Un bloque a fuerza completa representa una formación militar principal (normalmente un cuerpo) de unos 30.000 hombres, 300 tanques o 300 aviones – dependiendo del tipo de unidad, equipamiento, nacionalidad, etc.

RESUMEN DE LOS ESCENARIOS

Con unos 300 bloques de unidades y 300 recursos diferentes de distintos colores, los jugadores pueden disfrutar de horas de diversión jugando la Campaña El hundimiento (puede combinarlo con BITE) o jugando uno de los otros escenarios. Cada escenario tiene una duración diferente, desde 1 hora para los escenarios cortos hasta 4+ horas para los escenarios largos, además de diferentes condiciones de victoria, diferente longitud [desde 1 a 12 turnos] y nivel de dificultad, puntuados desde 1 (Muy Fácil) a 10 (Muy Difícil):

ESCENARIOS CORTOS de 2 turnos:

• **SBW1: La Gótica** – *Abril 1945 (1)*
Abril – Mayo 1945 [2]

• **SBW2: Ardenas '44** – Las Ardenas *(4)*
Diciembre 1944 – Enero 1945 [2]

• **SBW3: Fall Gelb** – Francia 1940 *(5)*
Mayo – Junio 1940 [2]

ESCENARIOS LARGOS y CAMPAÑA:

• **SBW4: Operación Husky**–Sicilia '43 *(4)*
Julio – Septiembre 1943 [3]

• **SBW5: La Batalla de Inglaterra** *(4)*
Julio – Octubre 1940 [4]

• **SBW6: Victoria en el Oeste** *(7)*
Mayo – Octubre 1940 [6]

• **SBW7: Tablas** *(6)*
Julio – Noviembre 1943 [5]

• **SBW8: Overlord** – Normandía '44*(6)*
Junio 1944 – Julio 1944 [2]

• **SBW9: El Hundimiento corto** *(7)*
Junio – Noviembre 1944 [6]

• **SBW10: El Hundimiento** *(9)*
Junio 1944 – Mayo 1945 [12]
Los detalles están en el Diario de Escenarios con formato A3.
También hay una campaña que se puede jugar en combinación con BITE:

• **SBEW1: EL HUNDIMIENTO**
La Campaña 1944 – 45 (10)

PRECAUCIÓN!
Antes de jugar la larga y complicada campaña El Hundimiento, los jugadores deberían estar familiarizados con las reglas básicas, jugando cada escenario corto al menos dos veces para, posteriormente, jugar al menos dos veces cada escenario largo y al menos dos veces con las reglas avanzadas.

ABREVIATURAS

(X.Y) = Ver regla, capítulo X.Y
AA = Cañón antiaéreo
PA = Puntos de Acción de cuartel general
RA = Reglas avanzadas
BITE = BLOCKS IN THE EAST
BITW = BLOCKS IN THE WEST
BSS = Despliegue estándar de Barbarossa
RB = Reglas Básicas
FD = Potencia de fuego Defensiva
(Unidades aéreas: Potencia de fuego aire-aire)
UT = Unidades terrestres
UA = Unidades aéreas
UN = Unidades navales
UAT = Unidades de apoyo terrestres
UCT = Unidades de combate terrestre
H = Dividido a la mitad
HQ = Cuartel general
PM = Puntos de movimiento
NA = No disponible
NE = Sin efecto
FO = Potencia de fuego ofensivo
(Unidades aéreas: Potencia de fuego aire-tierra)
RO = Reglas opcionales
PP = Puntos de producción
Q = Un cuarto
SBW = Escenario de BITW
MEF = Movimiento estratégico en Ferrocarril
TECH = Nivel tecnológico
PV = Puntos de victoria
ZOC = Zona de control

CRÉDITOS

El concepto básico de BITW fue desarrollado por **Emanuele Santandrea** desde principios de 2009, después de 30 años jugando a wargames. Sin embargo, mucha otra gente ha contribuido en el desarrollo de la versión final del juego. Gracias en especial a:

Nicolò "Murdock" Villa
Al frente de los probadores
Marco "Asesino" Sbarra
Al frente de los probadores
Marcello "Ola" Ruscio
Probador
Kevin Sharp
Probador
Elisa Ferrotto
Cubierta
Jim "Coffindodger" O'Neill
Consultor lingüístico de inglés
Antonio "Tonino" Santandrea
Control de Calidad

Websites y Comunidades:
Boardgamegeek.com
Eastfront.org
Consimworld.com
La Tana dei Goblin

© VentoNuovo Games 2014

JUEGO BÁSICO

1.0 COMPONENTES DEL JUEGO

Para jugar se utilizan los siguientes componente, algo más de 900, de la edición en Caja Estándar. Algunos componentes (*) no se necesitan para jugar el JUEGO BÁSICO.

• N° 2 mapas de 87x62 cm (laminación doble)
• N° 1 24 páginas de reglas
• N° 1 8 páginas del Diario de Escenarios
• N° 2 Ayudas de Juego
• N° 42 bloques de madera azul claro (*Francia*)
• N° 114 bloques de madera negros (*Alemania*)
• N° 25 bloques de madera verde claro (*Italia*)
• N° 1 bloque de madera canela (*Contador de Turnos*)
• N° 1 bloque de madera rojo (Moral de EEUU)
• N° 42 bloques de madera verde oscuro (EEUU)
• N° 32 bloques de madera azules *(GB)*
• N° 28 bloques de madera naranja *(Reductos del Eje)*
• N° 28 bloques de madera marrones *(Menores)*
• N° 4 bloques de madera grises *(Flota del Eje)*
• N° 2 placas de madera naranjas *(Puertos Mulberries)*
• N° 320 pegatinas de PVC (laminadas, 2 pegatinas son para el Contador de Turnos)
• N° 60 cubos de madera amarillos (*Puntos de Producción generales*)
• N° 20 cubos de madera rojos * (*Puntos de Producción de Blindados*)
• N° 20 cubos de madera azules * (*Puntos de Producción Aéreos*)
• N° 20 cilindros de plástico negros * (*Puntos de Producción de Combustible*)
• N° 10 cilindros de plástico blancos (*Marcadores "Sin Suministro")*
• N° 10 discos de madera azules* (*Partisanos*)
• N° 20 fábricas de plástico rojas *
• N° 20 fábricas de plástico azules *
• N° 5 fábricas de plástico negras *
• N° 7 dados negros con puntos azules

1.1 El Mapa

El mapa muestra el área en que se desarrolló la campaña occidental. Una red de hexágonos regula el movimiento y permite la colocación precisa de las unidades.
Los hexágonos individuales se conocen como "hexes".
El terreno se ha simplificado y adaptado a la red de hexágonos.
En la esquina superior derecha del mapa hay una Tabla de Contador de Turnos usada para contabilizar el turno en curso, la meteorología, los suministros del *Préstamo y Arriendo* y otros eventos importantes.

1.2 Bloques de Unidad

Se proporcionan unos 300 bloques de 16x16x8 mm de diferentes colores para jugar. Son las piezas de juego. La mayoría de ellos son las "unidades" de juego, el resto se usan para registrar diferentes aspectos del mismo.
Aplica una pegatina de unidad a cada bloque de la siguiente forma:
• 28 Reductos del Eje: naranja
• 42 Unidades francesas: azul claro
• 114 Unidades alemanas: negro
• 25 Unidades italianas: verde claro
• 4 Submarinos del Eje: gris
• 42 Unidades americanas: verde oscuro
• 32 Unidades británicas: azul
• 28 Unidades de Potencias menores: marrón
• 2 Contadores de turno: canela
y 2 Puertos Mulberries; placas de madera
Para más detalles mirar la lista complete de unidades en ventonuovo.net
Y http://boardgamegeek.com/oardgame/131393/blocks-inthe-west

También se proporcionan Fábricas, barriles de combustible, además de cubos de madera para registrar la producción, el estado de suministro, desarrollo tecnológico, etc.

1.3 Niebla de Guerra

El juego se puede jugar con Niebla de Guerra (los bloques de madera se ponen sobre el mapa de manera que el oponente no los pueda ver) o sin Niebla de Guerra (son visibles todas las unidades).
Nota: Para jugar en solitario, es obligatorio usar la Niebla de Guerra (38.2).

2.0 PREPARACIÓN

2.1 Elección de Bando

Al comienzo del juego, los jugadores escogen al azar, o por mutuo acuerdo, quién controla al bando Aliado y quién al Eje

2.2 Elección de Escenario.

Los jugadores eligen el escenario que se jugará.

2.3 Preparación de la Partida

Coloca el Contador de Turnos en la Tabla de Contador de Turnos con el icono del Eje o los Aliados bocarriba.
El mes de inicio depende del escenario elegido.
Coloca las unidades y el resto de componentes de acuerdo a las instrucciones del escenario.

3.0 DEFINICIONES BÁSICAS

Los siguientes términos se usan a lo largo de las diferentes fases y pasos del turno. Están aquí agrupados y resumidos para evitar reiteraciones y ayudar al jugador.

3.1 Jugador con el Control / enemigo

Un jugador siempre mueve las unidades de su bando, y es por tanto "el jugador con el control" de sus propias unidades y territorio. Donde las reglas hablan de las unidades que mueven, significa que el jugador con el control es el que las está moviendo. Lo que un jugador no controla se define como "enemigo".

3.1.1 Control de Hexágonos

Un jugador controla los hexágonos de tierra y ciudades que están por detrás de sus líneas del frente y no están ocupados por unidades enemigas. Si no hay un frente definido, marca las ciudades controladas con un cubo de reserva hasta que sea ocupada (y por tanto controlada inmediatamente) por unidades del otro bando.

3.1.2 Masa de Agua

Sólo hay 3 de las llamadas *Masas de Agua* en BITW: el Océano Atlántico, el Mar Báltico y el Mar Mediterráneo.
Un jugador controla una masa de agua si controla al menos 1 Puerto Principal (Ancla naranja) o 2 Puertos Secundarios (Ancla negra) en dicho mar. Si los dos jugadores reúnen las condiciones, ambos jugadores controlan este área de mar.

3.2 Jugador Activo/Inactivo

El "jugador activo" es el jugador que está completando las fases para su bando (fases Aliadas o del Eje). Así, el jugador del Eje es el jugador activo durante las fases del Eje de su turno, y el jugador de los Aliados es el jugador activo durante las fases aliadas de su turno.
El jugador que no es el jugador activo es el "jugador inactivo".

3.3 Control de Hexágonos de Ciudades, Fábricas y Centros de Producción

Una vez que una unidad terrestre haya entrado y/o atravesado un hexágono de ciudad, centro de producción o hexágono de campo petrolífero, habrá conquistado dicho hexágono y tendrá su control. Mientras que todas las Potencias, cuando pierden un Centro de Producción y/o Fábrica deducen el valor de sus ingresos mensuales, sólo las Potencias del Eje (Alemania e Italia) pueden añadir los recursos conquistados a sus ingresos.

3.3.1 En el escenario **SBW6 – Victoria en el Oeste**, no hay explotación de recursos.

3.3.2 Sin embargo las fábricas enemigas son destruidas una vez capturadas.
Hay 5 tipos de ciudad en BITW:
• Una **Capital**, cuyo hexágono tiene un gran punto rojo (por ejemplo Roma).
• Una **Ciudad Principal**, con un gran punto naranja en el hexágono (por ejemplo Milán). Generalmente todas las reglas de las ciudades principales también se aplican a las capitales (Den Haag y Luxemburgo son Ciudades Secundarias).
• Una **Ciudad Secundaria**, con un punto Amarillo en el hexágono (por ejemplo Venecia).
• Una **Ciudad Fortaleza**, cuyo hexágono tiene un borde naranja y un dibujo de Fortaleza (por ejemplo Eben Emael).
• Una **Ciudad de Victoria**, que normalmente cuentan con un dibujo especial: Londres (Big Ben), París (Torre Eiffel), Roma (Coliseo), Múnich (casco), Peneemunde (símbolo atómico) y Berlín (Reichstag).
Las Ciudades de Victoria determinan el ganador en algunos escenarios y en la campaña

*Nota: **las localizaciones de batallas históricas** tienen un pequeño punto negro/amarillo. Estos hexágonos (Sedán, Ancio, Monte Cassino) no tienen funciones especiales en el juego. Sólo se han añadido para proporcionar sabor histórico.*

3.4 Bases Aéreas y Puertos

Bases Aéreas
Los aviones tienen que tener su base en un aeródromo donde puedan repostar, rearmarse y ser reparados.
Un aeródromo es cualquier hexágono controlado de fortaleza, ciudad principal o secundaria que pueda servir como fuente de suministro (4.0).
No más de 1 unidad aérea puede usar el mismo hexágono de base aérea al mismo tiempo.
Puertos.
Las Unidades Navales (UN), cuando no están en el mar, deben estar amarradas en puertos donde puedan repostar, aprovisionarse y ser reparadas. Los puertos tienen un pequeño dibujo de ancla (negro para puertos secundarios, naranja para puertos principales).
Puerto Principal: es una fuente de suministro para hasta 5 unidades y una Base Naval para hasta 2 UNs.
Puerto Secundario: es una fuente de suministro para 1 unidad y una Base Naval para 1 UN.
Algunos puertos (indicados con un ancla blanco)

© VentoNuovo Games 2014

pueden **helarse** durante los turnos con meteorología de nieve (9.0).

3.5 Movimiento Estratégico en Ferrocarril
Los Ferrocarriles son las grandes líneas férreas usadas principalmente para suministro y movimiento estratégico en tren (MEF: 7.4).

3.6 Centros de Producción
En BITW hay tres clases de centros de producción que producen recursos en diferentes colores (Puntos de Producción: PP). Sin embargo, en el JUEGO BÁSICO, sólo se usan los Puntos de Producción amarillos. Estos PP se generan en Centros de Población (algunas Ciudades Principales) y Centros Mineros (hexágonos con un icono de vagoneta). Un número negro indica cuántos PP amarillos se generan en ese hexágono cada turno.

3.7 Estados Unidos, Canadá e islas.
Estos dos países, pese a contar con hexágonos, se tratan como un área completa.
• **Canadá**: tiene terreno boscoso y pertenecen a la Commonwealth (bajo control de GB). Canadá es el País Natal para todas las unidades (cuatro) canadienses (el Ejército Cdn, el 1º y 2º Cuerpos Cdn y el Bombardero Estratégico Canadiense).
• **Estados Unidos** tiene territorio boscoso.
Estas dos áreas tienen conexiones tanto por ferrocarril como por tierra la una con la otra. Mientras que las UT americanas y canadienses se deben transportar por mar (y por ello pueden ser atacadas por los submarinos del Eje), sus Bombarderos (¡los cazas no!) son libres de cambiar de base directamente desde Estados Unidos a Gran Bretaña y viceversa en 1 turno sin peligro de ningún tipo. Los cazas cambiando de base necesitan un área de aterrizaje entre medias, tal como Islandia y/o Azores, o un peligroso Transporte Naval a través de un Océano Atlántico infestado de U-Boots.

3.7.1 ISLAS
Islas Atlánticas
Islandia está representada únicamente por precisión geográfica y no es un área jugable, salvo para los cazas estadounidenses que vuelan de EEUU a GB y pueden hacer escala allí (como en las Azores a partir de junio de 1943) antes de tomar tierra en Gran Bretaña.
Las **Canarias** pertenecen a España.
Las **Azores** pertenecen a Portugal. Desde junio de 1943 Portugal se une a los Aliados, por lo que los cazas estadounidenses y canadienses que vuelan a Europa pueden hacer escala allí.
Las Islas del Canal pertenecen a GB, pero fueron ocupadas por Alemania en julio de 1940.
Ten en cuenta que la presencia de un Festung alemán (¡un reducto no!) en las Islas del Canal evita cualquier tipo de Desembarco Anfibio en los hexágonos de costa entre Morlaix y Carentan.
Islas Mediterráneas
Cerdeña y **Sicilia** pertenecen a Italia.
Córcega pertenece a Francia, pero estuvo ocupada por el Eje desde junio de 1940 hasta septiembre de 1944.
Malta es un Bunker y pertenece a GB.
Las **Baleares** pertenecen a España

3.8 Unidades de Combate Terrestres
Todas las Unidades Terrestres (UT) capaces de llevar a cabo un ataque solas son Unidades de Combate Terrestres: UCT. La Artillería y Cuarteles Generales son UT, pero no UCT: son Unidades de Apoyo Terrestre (UAT) y nunca pueden atacar solas.

3.9 Unidades de Apoyo Terrestre
Artillería: es un arma devastadora. Mueve tan rápido como la infantería, pero dispara antes que el resto de unidades terrestres si forma parte de una formación combinada. Cuando planees un buen ataque, ¡no dejes a tu ejército escaso de estas unidades!
Cuarteles Generales (HQ): son los centros neurálgicos de toda fuerza militar. Cada potencia tiene uno o más HQs.
Los HQs no se usan en el JUEGO BÁSICO.

3.10 Apilamiento
Por lo general, en el mismo hexágono pueden estar apilados un máximo de tres UT (de los cuales un máximo de dos pueden ser UCT) del mismo bando, sin importar si el hexágono es propio, está vacío u ocupado por el enemigo. Además, no más de una unidad aérea puede usar un hexágono de ciudad como base aérea.
Ejemplo: 3 HQ/Arts, 2 HQs/Arts más 1 UCT, 1 HQ/Arts más 2 HQs/Arts, ¡pero no 3 UCT!
Cuando atacan o defienden, los jugadores pueden añadir una o más unidades aéreas para apoyar el combate (tener una fuerza aérea combinada de un caza más un bombardero) para un máximo de cinco unidades, aunque este caso es muy raro.
Por lo que se refiere al apilamiento, Los Festungs/Reductos del Eje se consideran como UAT.

3.11 Pasos (Fuerza de Combate)
Cada unidad tiene una fuerza de combate que depende de cuántos pasos tiene la unidad, indicado con un número. Cuando se involucra en un combate, una unidad lanza tantos dados como su número de pasos.

3.12 Puntos de Acción (PA)
Los HQs tienen pasos especiales, conocidos como Puntos de Acción (PA), representados con Barriles de Combustible. Estos puntos funcionan y son reparados como los pasos normales, pero además permiten al HQ realizar tantas acciones y/o acciones especiales como PAs tenga.

3.13 Niveles Técnicos (TECH)
El Nivel Tecnológico define cuánto entrenamiento, experiencia - y por tanto potencia de fuego-, Puntos de Movimiento (PM) y habilidades especiales tiene una unidad.
Los Niveles Tecnológicos en BITW están predeterminados: los saltos tecnológicos se producen en momentos concretos prefijados, tal y como se lista en la **TABLA DE DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA POTENCIA** en la Ayuda de Juego.
Dado que está predeterminado, una cantidad fija de PP amarillos se resta cada turno de la cantidad total de la Potencia mayor.
Nota: El Nivel Tecnológico de una unidad no tiene nada que ver con sus pasos (fuerza de combate).

3.14 Potencia de Fuego
La Potencia de Fuego es la habilidad de una unidad para impactar al enemigo; la mayoría de las unidades impactan normalmente con 6, mientras que las unidades blindadas tienen una potencia de fuego mejor e impactan con 5 y 6.
Los cazas generalmente tienen una potencia de fuego defensiva mejor (aire-aire) que los bombarderos, mientras que los bombarderos con frecuencia tienen una potencia de fuego ofensiva (aire-tierra) mejor que los cazas.

3.15 Impactos y Daño
Los impactos se aplican inmediatamente después de las tiradas de dados reduciendo pasos a la unidad. Para ello se rota la unidad en dirección contraria a las agujas del reloj tantas veces como sea necesario para cumplir con el número de impactos sufridos.
Ejemplo: Una unidad de infantería alemana a fuerza completa de 4 pasos necesita 4 impactos para ser destruida, mientras que 1 sólo impacto causa que la unidad sea reducida a 3 pasos de fuerza.
La unidad más fuerte tiene que ser reducida primero. Si dos unidades tienen la misma fuerza, el propietario elige.

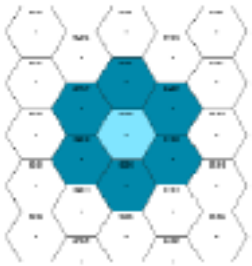
Nota: Algunas unidades (por ejemplo el 11º Grupo de Cazas con 5 pasos) tienen una especie de "protección" y deben sufrir 2 impactos para ser dañadas y reducidas/rotadas desde 5 a 3 (7.7.8).

3.16 Fracciones
Cuando se divide a la mitad o a un cuarto algún valor (Puntos de Movimiento, Fuerza de Ataque), las fracciones siempre se redondean hacia abajo.

3.17 Mínimo Fuego
Incluso aunque se reduzca a fracciones por debajo de 1 y se redondee hacia abajo, las unidades siempre lanzan al menos 1 dado.

3.18 Movimiento Mínimo
Incluso aunque se reduzca a fracciones por debajo de 1 y se redondee hacia abajo, las unidades siempre tienen al menos 1 Punto de Movimiento.

3.19 Zonas de Control (ZOC)
Todas las UT y UA tiene una "Zona de Control" (ZOC). Esta zona representa un grado de control de los hexágonos adyacentes por parte de una unidad: afecta al control de hexágono, rutas de suministro, retiradas y movimiento estratégico en ferrocarril.
La ZOC de una unidad consiste normalmente de los seis hexágonos adyacentes que la rodean, con la excepción de los hexágonos ocupados por unidades enemigas.



Las unidades en un hexágono de batalla, las unidades aéreas llevando a cabo alguna misión de combate (*volando*) y los barcos en el mar pierden inmediatamente su ZOC.
Por otra parte, la ZOC de una unidad no se extiende a través de lados de hexágono de aguas profundas, estrechos, o en lago, mar o la porción de agua de los hexágonos de costa.
En el JUEGO AVANZADO, la ZOC no se extiende a través de ríos no helados.

© VentoNuovo Games 2014

Nota: a la ZOC de una unidad no le afecta si la unidad tiene suministro o no.

3.20 Potencias del Eje y Aliadas
En BITW Italia y Alemania (líderes) son las Potencias del Eje, mientras que Francia, Gran Bretaña y Estados Unidos (líderes) son las Potencias Aliadas.

3.21 Primer Turno: Unidades inmovilizadas
En algunos escenarios, algunas unidades pueden estar inmovilizadas y no pueden mover pese a que pueden ser atacadas.

3.22 Hexágono de Batalla
El combate en BITW ocurre cuando un jugador mueve al menos una de sus Unidades de Combate a un hexágono ocupado por una o más unidades enemigas: este hexágono se llama "hexágono de batalla".
Cuando hay muchas batallas en hexágonos adyacentes, puede ser de ayuda marcar esas batallas con alguna pieza de reserva y quitar las unidades de combate del hexágono para ponerlas bocarriba en algún lugar del mapa que no esté en uso.
Ponlas cara a cara con las unidades enemigas, con su paso actual (fuerza de combate) apuntando a su "frente" temporal sin revelarlas al oponente (esto ocurre en la Fase de Combate).

3.23 Tropicales/Invernales

Algunas unidades tienen un icono de palmera/copo de nieve en la esquina superior izquierda.
Estas unidades sólo pueden operar en África y Escandinavia respectivamente.

3.24 Escandinavia
Por lo que respecta al juego, los hexágonos de Noruega, Suecia y Finlandia, más todo el Área de Operaciones Finlandesa, (ni Dinamarca ni Islandia) pertenecen a Escandinavia.

3.25 Continuidad de las Reglas
Las reglas 16.0, 25.0, 30.0, 33.0 y 37.0 no existen en este manual (son reglas de BITE, no se usan en BITW) mientras que las reglas 23.0 y 24.0 no son Opcionales, sino Avanzadas.

4.0 SUMINISTRO
Las fuerzas militares requieren de grandes cantidades de suministros – comida, munición y combustible. Este suministro se comprueba al comienzo del turno. Las unidades que están con suministro en ese momento permanecen en acción con total operatividad hasta la Fase de Explotación de Blindados (7.10).

4.1 Fuentes de Suministro Principales
Las Fuentes de suministro principales/nacionales son:
• Canadá (*no* Londres) para los canadienses
• Londres para Gran Bretaña
• Berlín para los alemanes
• Roma para los italianos
• Estados Unidos para los Americanos
• París para los franceses
• Den Haag para los holandeses
• Bruselas para los belgas
• Argelia para la Francia Libre
• Saló para la RSI (Repubblica Sociale Italiana)

4.2 Otras Fuentes de Suministros
Cualquier hexágono de vía ferroviaria o puerto que esté conectado directamente a la fuente de suministro principal por ferrocarril o mar es una fuente de suministro en sí misma (una ruta de mar azul no es necesariamente una fuente de suministro).
Nota: El hexágono de ferrocarril no necesita ser una ciudad. (Naturalmente, la mayoría de puertos son ciudades).

4.3 Unidades "Sin Suministro"
Para estar con suministro, las unidades tienen que ser capaces de trazar una línea de un máximo de 3 hexágonos a un fuente de suministro propia al comienzo de su turno. Esta línea de suministro puede atravesar cualquier hexágono de tierra, pero *no* hexágonos de:
• montaña o completamente de agua,
• ocupado por una unidad de tierra enemiga, o en la ZOC de una unidad terrestre enemiga.
Nota: Un hexágono en la ZOC de dos o más unidades de ambas facciones no le sirve a ninguno de los dos bandos. Esto es, la línea de suministro no puede cruzarlos.
Una unidad que no puede trazar la línea de suministro a una fuente de suministro propia se considera "Sin Suministro" y se indica con un barril blanco (vacío) de plástico.

4.4 Efectos de estar Sin Suministro
Las unidades con suministro operan con normalidad. Todas las unidades marcadas con un barril blanco de "Sin Suministro" no pueden recibir remplazos de ningún tipo durante la Fase de Producción, tienen sus Puntos de Movimiento (PM) divididos a la mitad y no pueden atacar durante la Fase de Combate. Las unidades aéreas sin suministro sólo pueden moverse de una base aérea propia a otra, pero a la mitad de su alcance. Cualquier unidad marcada como "Sin Suministro" que permanece sin él en la Fase Final de Estado de Suministro al final del turno es obligada a rendirse y es eliminada del juego (véase a continuación y 7.9).

4.5 Rendición
Cada unidad sin suministro que deba rendirse durante la Fase Final de Estado del Suministro proporciona 1 PP al enemigo y es eliminada del mapa. (Puede ser reconstruida en Fases de Producción posteriores). Simula el hecho de que el enemigo puede usar parte del equipamiento capturado, vehículos, aviones, armas y mano de obra para su propio ejército y esfuerzo bélico.
En el JUEGO BÁSICO, todos los PPs son amarillos. En el JUEGO AVANZADO, los PPs son de diferentes colores y valores dependiendo del tipo de unidad que se rinda (12.5).
Nota: Las unidades con paso 0 (por ejemplo la artillería, los paracaidistas Aliados, algunas unidades aéreas) cuando están si suministro son reducidas al paso 0, pero no se rinden: deben ser atacadas y destruidas.

5.0 LAS POTENCIAS EN CONTIENDA
En BITW hay 5 Potencias Mayores (EEUU, GB, Francia, Alemania e Italia) y 6 Potencias Menores (Holanda, Bélgica, Noruega, Dinamarca, la Francia Libre y RSI). Una potencia se rinde si su capital está bajo el control enemigo en la Fase de Victoria. Cuando una potencia se rinde:
1. Elimina todas sus unidades del juego (las unidades de paso 0 se reducen a 0 de fuerza –si no lo estaban ya- pero permanecen en juego hasta que son atacadas).
2. Cada unidad proporciona 1 PP al conquistador.
3. Las fábricas activas pasan a control enemigo.
4. Los hexágonos controlados por la Potencia que se rinde pasan a estar controlados por la potencia conquistadora.
Italia y Francia tienen condiciones de rendición especiales, dado que ambas potencias pueden pedir un armisticio antes de que su capital caiga bajo control enemigo (no hay que cumplir con los apartados 2 y 3).
Algunas Potencias menores tienen condiciones de rendición alternativas.

5.1 FRANCIA
Francia estaba convencida de que la Línea Maginot podría detener cualquier amenaza alemana y por ello no consideraron necesario investigar para mejorar su armamento, el entrenamiento del ejército y el desarrollo de estrategias para los blindados. Por su parte, los soldados franceses no estaban realmente muy motivados y mientras que los cuerpos de ejército mejor entrenados y equipados estaban desplegados en la Línea Maginot o en el norte, preparados para avanzar sobre Bélgica, sólo unas pocas divisiones y Divisiones de Reserva Tipo B mal equipadas estaban desplegadas alrededor de Sedan, tras el infranqueable Bosque de las Ardenas.
Tan pronto como se inicie el ataque alemán, tienes 3 opciones estratégicas diferentes (ver SBW3 para más detalles) para proteger a la madre patria.
Los franceses en el juego: Incluso siendo TECH 1 en cada campo, los franceses pueden contar con su fuerte artillería y la Línea Maginot. Sin embargo, debido a la falta de armas antiaéreas, todas las Unidades francesas tienen su AA dividido a la mitad.
Francia tiene 2 opciones críticas:
1. Puede declarar a París *ciudad abierta* y mover la capital y a Gamelin a Burdeos.
2. Puede ofrecer un armisticio.

PARÍS CIUDAD ABIERTA
En cualquier Fase MEF aliada el jugador francés, si controla París, puede declararla *ciudad abierta*: la capital y Gamelin (por MEF) se mueven a Burdeos. París debe ser evacuada completamente en la Fase de Movimiento.
Nota: Si Gamelin no puede hacer MEF porque está adyacente a una unidad enemiga, o París ha caído, esta opción no se puede jugar.

EL ARMISTICIO
En cualquier Fase de Victoria, si la capital francesa (París o Burdeos) no ha caído todavía, el jugador francés puede pedir un armisticio y el jugador alemán tiene que aceptarlo o rechazarlo inmediatamente.
Nota: En BITW el jugador alemán debe aceptar el armisticio. El armisticio puede ser rechazado cuando se juega BITW combinado con BIA.
Efectos:
1. Elimina **todas** las unidades francesas (*incluidas con paso 0*) sin proporcionar ningún PP a los alemanes.
2. Alemania conquista Francia
3. Se destruye la Línea Maginot
4. Las ciudades francesas, belgas y holandesas que están tierra adentro (no las que están en hexágonos de costa) y las unidades ocupantes, no pueden ser bombardeadas por aviones Aliados durante la fase de combate (aún pueden ser bombardeadas estratégicamente). Esta limitación finaliza en el momento en que los Aliados

© VentoNuovo Games 2014

controlan al menos 2 Puertos Principales o tienen desplegadas 2 Puertos Mulberries en Francia/ Bélgica/ Holanda.
5. Se crea la Francia Libre (5.7)
6. Cuando se juega BITW combinado con BIA: el jugador alemán comienza a recoger todos los recursos conquistados y fábricas activas franceses además de crearse la Francia de Vichy (incluidas las Colonias Francesas del Norte de África y el Levante Francés) como nuevo país menor y potencia del Eje, que añade SÓLO sus 5 PP de centros mineros (no las fábricas ni centros de población de Toulouse y Marsella) a los ingresos alemanes: 3 PP de Le-Baux-De-Provence, más 1 PP por cada uno de los dos centros mineros de Marruecos y Túnez.
7. España no se unirá al Eje.

LA LÍNEA MAGINOT
Es una formidable línea defensiva de fortificaciones construida a lo largo de la frontera franco-alemana, pero no en la frontera franco-belga. Está compuesta de 5 hexágonos y todos ellos actúan como FORTIFICACIONES si todas las UT enemigas atacan por los lados de hexágono NARANJAS, en cualquier otro caso se consideran BUNKERS.
Si UT enemigas conquistan un hexágono de la Línea Maginot, la Fortaleza en ese hexágono es destruida.

5.2 ALEMANIA
Alemania es el líder del Eje.
En el momento en que se lanzó Fall Gelb, el Ejército alemán y la Luftwaffe estaban muy entrenados, además de equipados con las mejores armas de la época.
Sin embargo, la Wehrmacht no estaba preparada para una larga guerra de desgaste, dado que tanto EEUU como la URSS podrían entrar pronto en la contienda.
Alemania incluye Prusia Oriental y ya se ha anexionado la Polonia Occidental (octubre de 1939), Austria (1938) y la República Checa (marzo de 1939).
Los alemanes en el juego: Todas las Unidades de Tierra y Bombarderos alemanes (los cazas no por el momento) ya tienen TECH 2.
Hay en desarrollo un nuevo modelo de caza más poderoso por parte de Focke Wulf y debería estar disponible en mayo de 1941.
Sin embargo no podemos esperar un año. Francia, y con suerte Inglaterra, deben ser derrotados antes.
Tan pronto como Francia ofrezca el armisticio, Alemania debe aceptarlo o rechazarlo inmediatamente (véase SBW3 para más detalles).

LA LÍNEA SIGFRIDO
Es una línea de bunkers y fortificaciones de campo, erigida a lo largo de la frontera alemana que mira hacia Francia, Bélgica y Holanda. Comprende 9 hexágonos y todos ellos actúan como BUNKERS, sin importar la dirección de la que venga el enemigo. Si una UT conquista un hexágono de la Línea Sigfrido, el bunker de dicho hexágono es destruido.
La Línea Sigfrido está activa sólo en los escenarios *Victoria en el Oeste, Fall Gelb 1940* y *Ardenas ´44.* En cualquier otro caso se puede reconstruir completamente pagando 9 PPs amarillos.

5.3 GRAN BRETAÑA (GB)
Como la mayoría de las Potencias Aliadas, de las que ella era el líder, GB era una democracia y no estaba preparada para la guerra cuando ésta estalló en 1939.
Pero los recursos con los que cuenta GB son enormes, incluso pese a que, aparte de unos pocos PP, todos los preciados recursos necesarios para afrontar y sostener una economía de guerra provienen de ultramar.

GRAN BRETAÑA EN EL JUEGO
En 1940 GB tiene que decidir el nivel de compromiso y la estrategia defensiva en Francia de entre 3 opciones.
Tan pronto como Francia cae todo se pone de cara para el jugador alemán y Gran Bretaña debe estar preparada para una invasión inminente.
Jugarán un papel decisivo el Mando de Cazas y la Red de Radares.

5.4 ITALIA
Italia es una Potencia Mayor del Eje.
A pesar de la gran propaganda, la preparación italiana para la guerra estaba lejos de ser completa. Sin embargo, tan pronto como Francia estuviese cerca de ser derrotada, era razonable pensar que el líder fascista Mussolini entraría en la guerra del lado del Eje.
Los italianos en la guerra: en BITW Italia tiene un papel menor sólo en los escenarios/campaña de 1943 y por ello no tiene Puntos de Producción, pese a que sí puede esperar recibir algunos PP de Alemania.
Sin embargo, las posibilidades de seguir en la guerra codo con codo con los alemanes están condicionadas por las acciones de Mussolini y los Aliados.
Tan pronto como haya unidades Aliadas en Italia (incluidas Sicilia y Cerdeña), Italia puede rendirse.

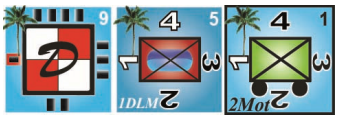
5.5 ESTADOS UNIDOS (EEUU)
Después de las Actas de Neutralidad de la década de 1930 y las actividades de *Primero América*, la disposición de los EEUU a interferir en los asuntos europeos cambió con el *Acta Cash and Carry (el material bélico se pagaba en efectivo y el comprador se hacía cargo del transporte),* defendido con vehemencia por el presidente F. D. Roosevelt.
Sin embargo EEUU permanecerá neutral mientras la supervivencia de Gran Bretaña no esté en riesgo.
Los americanos en el juego: pese a su ilimitada fuerza económica, los americanos eran muy reacios a entrar en la guerra e involucrarse en los asuntos europeos. El comité *Primero América*, liderado por personas muy influyentes como Charles Lindenberg, tuvo éxito en mantener a EEUU fuera de la guerra hasta el infame ataque de Pearl harbour. Un inesperado número de bajas podía volver a la opinión pública estadounidense a favor de salir de la guerra.
Estados Unidos puede salir de la guerra tan pronto como 10 UT americanas hayan sido eliminadas (lleva el recuento de la Moral Americana en el borde occidental del mapa).

5.6 POTENCIAS MENORES NEUTRALES

Las potencias menores neutrales como Bélgica, Holanda, Noruega y Dinamarca tenían una total falta de preparación para la guerra. Tienen un MALUS especial por TECH 0 (se dividen a la mitad. Lanzan la mitad de los dados) hasta que una Potencia Mayor les proporciona asistencia.
En BITW:
Dinamarca no es un área de juego y no se usan unidades danesas.
No se usan Unidades **noruegas**.
5.6.1 RENDICIÓN RÁPIDA: en algunas situaciones concretas descritas en el diario de escenarios, las unidades de potencias menores se pueden rendir inmediatamente después de la primera ronda de combate.
5.6.2 ASISTENCIA
Cuando es atacada, la Potencia Menor pide asistencia automáticamente al Líder de su Alianza (GB es el líder de los Aliados desde 1939 hasta la entrada de EEUU en la guerra, mientras que Alemania es el líder del Eje). El Líder de la Alianza puede aceptar o no la petición de ASISTENCIA (la elección debe ser inmediata, al precio de 5 PP por cada Potencia Menor, pagados de una sola vez en la siguiente Fase de Producción).
Esta asistencia es el único modo de que una Potencia Menor pueda cancelar el MALUS por TECH 0.

EBEN EMAEL
Es un sistema de fortificaciones construido en Bélgica para proteger el flanco derecho del Canal Alberto. En el juego, este sistema se simplifica y es representado por la Fortaleza Eben Emael. Actúa como una FORTALEZA. Sin embargo, debido a sus pobres defensas antiaéreas, no tiene antiaéreo (salvo la de Lieja) y pierde su condición de Fortaleza tan pronto como un salto paracaidista tiene éxito en el hexágono. Si el hexágono de Fortaleza de Eben Emael es conquistado por el enemigo, la Fortaleza es destruida.

5.7 UNIDADES DE LA FRANCIA LIBRE (FL)
Tras la caída de Francia, de Gaulle rechazó deponer las armas y fue a reorganizar a los soldados franceses que seguían luchando contra el Eje bajo la *Cruz de Lorena* en la llamada Francia Libre.



La Francia Libre se considera un aliado menor americano, con sólo 3 UTs (*tropicales*), sin PP y su capital es ARGEL. Las unidades de la Francia Libre se pueden reconstruir y reparar de 3 formas diferentes:
1. A partir de 1942, el jugador americano puede dar a la FL hasta 3 PP/turno para reconstruir sus 3 UTs.
2. Cuando una unidad francesa, en la Fase de Movimiento, entra en un hexágono ocupado por un partisano (disco azul), se elimina al partisano del juego y el jugador francés recibe 1 PP amarillo gratis.
3. Después de la liberación de París, ésta se convierte en la nueva capital de la Francia Libre y la Francia Libre tiene 3 PP/turno.

6.0 UNIDADES
Mientras que hay tanto Unidades Terrestres como Aéreas en BITW, no hay Unidades Navales, salvo los cuatro submarinos del Eje usados únicamente para la Guerra Estratégica.
Las unidades lanzan tantos dados de combate como pasos tienen.
Ejemplo: La 2ª Infantería Motorizada francesa con 4 pasos lanza 4 dados, ¡una unidad fuerte de Marines (infantería de marina) americanos con 6 pasos lanza 6 dados!
Las unidades pueden tener diferentes valores

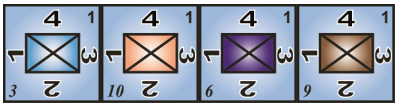
© VentoNuovo Games 2014

de potencia de fuego debido a sus diferentes Niveles Tecnológicos (TECH) o nacionalidad. La potencia de fuego cuando ataca también puede ser diferente a la potencia de fuego cuando defiende.
Las unidades pueden ganar ventajas significativas en Potencia de Fuego, Puntos de Movimiento y habilidades especiales por alcanzar un Nivel Tecnológico superior.
Nota: los siguientes términos "Bonus" y "Malus" son modificadores de combate y se describen en 7.7.6.

6.1 UNIDADES DE CLASE INFANTERÍA

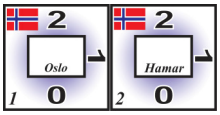
Esta clase de unidades consiste principalmente de toda la infantería regular, estática, caballería, artillería, paracaidistas, infantería de marina, infantería motorizada, HQ Aéreos y unidades de montaña.

6.1.1 Infantería



La unidad de infantería es la más barata de formar. Es obligatoria para la defensa y constituye la base de todo buen ejército.

Infantería Estática



Estas unidades están incapacitadas para mover normalmente. Sólo se pueden mover con MEF (7.4) y Movimiento Naval (RO 18.0). No pueden ni atacar ni retirarse. Incluso estando sin suministro, ni se rinden ni son reducidas.

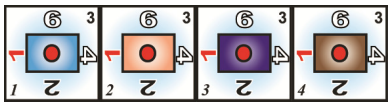
6.1.2 Unidades de Montaña

Esta infantería con entrenamiento especial está muy bien preparada para los combates en montaña. Cuando luchan en hexágonos de colina o montaña, no tienen Malus cuando atacan y tienen 1 Bonus cuando defienden.

6.1.3 Unidades de Caballería

En BITW, la caballería es una clase de infantería especial montada a caballo. Tiene la misma potencia de fuego que la infantería regular tanto en ataque como en defensa, sin importa el Nivel Tecnológico, pero es 1 PM más rápida.

6.1.4 Artillería



La artillería es un arma devastadora. Mueve tan rápido como la infantería, pero siempre dispara *antes* que cualquier otra UCT y, cuando ataca, también antes de que lo haga la artillería enemiga.
Sin embargo, si entra en combate sola, no hace ningún tipo de disparo.
Recuerda que una unidad de artillería se tiene que reducir (rotada en dirección contraria a las agujas del reloj) después de disparar en la Fase de Combate Terrestre (pero no en AA) para simular el consumo de munición. Una unidad de artillería en su paso 0 ya no puede combatir hasta que sea "reparada" (Regla Básica).
Ejemplo: Una artillería alemana de 4 pasos, a fuerza completa, es atacada por un Bombardero Estratégico soviético a fuerza completa. Primero, el jugador alemán lanza por el fuego AA: 4 dados (impacta con 5 y 6 por TECH 2), después el jugador soviético reduce su Bombardero tantos pasos como impactos haya recibido, para posteriormente lanzar tantos dados como pasos le resten al Bombardero (impacta con 6 por su TECH 1).

6.1.5 Paracaidistas e Infantería de Marina

En el JUEGO BÁSICO, las unidades de Infantería Paracaidista y de Marina son tratados exactamente igual que el resto de unidades de infantería y no tienen habilidades especiales.
(Para las reglas especiales véase RO 23.0 y 24.0).

6.1.6 Infantería Motorizada

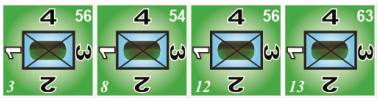
La infantería motorizada es un nuevo tipo de unidad de BITW, que se comporta tanto como infantería regular como infantería motorizada, a elección del jugador, tan pronto como alcanza TECH 2.
Por lo tanto, la infantería motorizada puede mover en la Fase de Movimiento como si fuese infantería regular, y/o actuar como una unidad blindada en ambas Fases de Movimiento/Explotación (se debe activar un HQ Blindado como siempre y tiene que consumir 1 de sus PA). La infantería motorizada nunca puede hacer BLITZ sola, pero tan pronto como alcanza TECH 2, puede seguir a los blindados haciendo Blitz, exactamente igual que los aviones y artillería.

La Caballería Motorizada tiene las mismas características, pero es 1 PM más rápida.

6.2 UNIDADES DE CLASE BLINDADOS

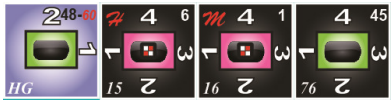
Las fuerzas móviles marcaron la diferencia en la práctica totalidad de las batallas de la Segunda Guerra Mundial donde fueron empleadas, especialmente si estaban bien comandadas.
Las unidades blindadas tienen la capacidad de mover y atacar dos veces en un turno, por lo que pueden rodear y destruir al grueso de un ejército enemigo fácilmente.
En BITW hay dos tipos de unidades blindadas:
• Tanquetas: tanques ligeros, infantería blindada (a partir de ahora tanques ligeros)
• Tanques: tanques medios, tanques pesados.

6.2.1 Unidades de Tanques Ligeros



Las unidades de tanques ligeros no tienen la misma potencia de ataque de los tanques medios o pesados, pero se pueden usar de forma inteligente para llenar los huecos entre los tanques haciendo explotación y las líneas de infantería.
En TECH 2, mueven más rápido y obtienen 1 Bonus en defensa. Además ganan la habilidad de hacer Blitz, Explotar, ¡Ataque Panzer!, Ataque Desesperado y Modo Reserva.
En TECH 3, ganan 1 Bonus adicional tanto en ataque como en defensa.

6.2.2 Unidades de Tanques



Las formaciones de tanques medios y pesados son las unidades terrestres más poderosas. Su presencia en el campo de batalla proporciona una enorme ventaja y hace más fácil perseguir y rodear a las fuerzas enemigas. Básicamente, los tanques atacan con 6 y defienden con 5 y 6, pero cuando se alcanza TECH 2, atacan con 5 y 6, mueven más rápido (4 PM en lugar de 3) y ganan la habilidad de Ataque desesperado y Modo Reserva.
Con TECH 3, se convierten en tanques pesados y atacan y defienden con una impresionante potencia de fuego de 4-6.

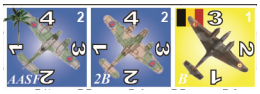
6.3 UNIDADES AÉREAS (UA)

Básicamente, hay dos tipos de aviones en BITW: cazas y bombarderos.

6.3.1 Cazas

*Con fondo azul claro y/o una **F**.*
Los cazas son el equivalente a la infantería para el ejército del aire. Son baratos y útiles para escoltar a los preciados bombarderos, incluso pese a tener un corto alcance.
Cuando alcanzan TECH 2, obtienen 1 Bonus en Combate Aire-Aire (impacto con 5 y 6) y pueden empezar a atacar a las unidades terrestres enemigas (los ataques de Ametralladora impactan con 6) y pueden seguir y apoyar a las unidades blindadas haciendo Blitz (7.8).
Con TECH 3, se convierten en Cazas Pesados, incrementando su alcance a 10 hexágonos, su Potencia de Fuego en Combate Aire-Aire a 4-6 y mejorando su potencia de fuego de ataque a tierra (Ametralladoras Pesadas) a 5 y 6. Los cazas en tierra pueden despegar y luchar inmediatamente cuando son atacas por Unidades Aéreas enemigas (7.7.3).

6.3.2 Bombarderos



*Con fondo azul y/o una **B**.*
Los Bombarderos son el mejor modo de atacar formaciones terrestres enemigas y aviones en tierra. Sin embargo, son muy caros y extremadamente frágiles, por lo que puede ser necesario una escolta de cazas para protegerlos de los ca-

© VentoNuovo Games 2014

zas enemigos.
Cuando los Bombarderos alcanzan TECH 2, ganan 1 Bonus en Ataque Terrestre (las bombas impactan con 5 y 6) y pueden hacer Combate Aire-Aire contra los cazas enemigos además de seguir y apoyar a las unidades blindadas haciendo Blitz (7.8).
Con TECH 3, se convierten en Bombarderos Pesados con un alcance que se incrementa a 15 hexágonos, la Potencia de Fuego en Combate Aire-Aire aumenta a 5 y 6 y mejora su Potencia de Fuego en Ataque Terrestre (Bombardeo Pesado) a 4-6.
Los bombarderos en tierra, si son atacados por Unidades Aéreas enemigas, no pueden despegar en la primera ronda de combate (7.7.3.1).

6.3.3 Bombarderos Estratégicos

*Con fondo azul oscuro y/o una **S**.*
Los Aliados también cuentan con Bombarderos Estratégicos. Estos Bombarderos funcionan como bombarderos normales, pero con un alcance operativo incrementado a 15 hexágonos ya en TECH 1 y sin la necesidad del reconocimiento aéreo para atacar a toda capacidad (RO 19.0).
Sólo hacen 1 ronda de combate (tanto en la Fase de Combate Aire-Aire como en Aire-Tierra).

6.4 Cuarteles Generales (HQ)
Los Cuarteles Generales no sólo representan a los líderes, sino también la cantidad imprescindible de municiones, combustible, comida y suministros generales para las unidades. No se usan/despliegan en el JUEGO BÁSICO.

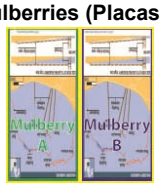
6.5 Armas Antiaéreas (AA)
Cada Unidad Terrestre (así como cada HQ) en BITW tiene armas antiaéreas (AA) para su defensa. Si es atacada por aviones enemigos, el AA tratará de derribarlos antes de que puedan arrojar sus bombas o ametrallar.
La Potencia de Fuego del AA es igual a la Potencia de Fuego Defensiva de la unidad y lanza para AA tantos dados como pasos tiene (***Las Unidades francesas tienen su AA reducido a la mitad***).
Los Líderes Supremos se consideran HQ Blindados por lo que respecta a la potencia de fuego del AA.

6.6 Reductos y Festungs (bloques naranjas)

Los Reductos y Festungs son muy caros, pero muy útiles para repeler cualquier intento de invasión en las playas, o para construir una línea fortificada en campo abierto.
Italia tiene 3, mientras que Alemania tiene 25, y puede reconstruir los 3 italianos en Italia (sólo si se crea la RSI) (RO 36.1)
Pese a que cada Reducto/Festung tiene su localización histórica impresa en él, se pueden construir en cualquier lugar a la fuerza deseada. Pero si se construye adyacente a unidades enemigas, sólo se puede construir a su fuerza mínima de 1 paso, y en futuros turnos, mientras persista esta condición, sólo se puede construir 1 paso/turno.
No pueden mover y no tienen ZOC.
Cuestan 3 PP amarillos por paso y dan 1 BONUS en Combate Terrestre a todos los defensores y 1 MALUS a todos los atacantes (dividiendo a la mitad a las UT y UA).
Los Reductos tienen una Potencia de Fuego Defensiva de 5 y 6.
Cuando están a fuerza completa (7 pasos) se convierten en FESTUNG: incluso estando rodeados y completamente aislados, no se rinden y proporcionan un BONUS adicional a las UCT defensoras y un MALUS adicional a todas las unidades atacantes (UT y UA).
Los Festungs tienen una Potencia de Fuego Defensiva de 4-6.
El jugador del Eje puede construir los 5 Reductos siguientes (marcados con un PUNTO ROJO) sólo en la localización que indica su nombre y no puede desmantelarlos:

1. *El Reichstag*
2. *Las Islas del Canal*
3. *Lorient*
4. *St. Nazaire*
5. *La Rochelle*

6.7 Puertos Mulberries (Placas Naranjas)



Los Puertos Mulberries son puertos artificiales, disponibles cuando se alcanza el TECH 3 NAVAL. En el juego, sólo los Aliados Occidentales (EEUU y GB) alcanzan este nivel, lo que ocurre en 1944.
Los Puertos Mulberries actúan exactamente igual que un puerto principal pero tiene incluidos los Oleoductos de la Operación Pluto (véase más adelante), por lo que pueden suministrar hasta 5 unidades de su nacionalidad (el Puerto Mulberry A no puede suministrar a las unidades británicas, mientras que el Puerto Mulberry B no puede suministrar a las unidades americanas), también permiten sobre-apilar hasta 5 UTs de la misma nacionalidad, como se describió anteriormente.
Un Puerto Mulberry cuesta 30 PP amarillos. Esta cantidad se puede pagar en diferentes turnos para construir parcialmente la estructura (mueve el Puerto Mulberry sobre el contador para indicar su estado) o en 1 solo turno, como desee el jugador.
6.7.1 Un Puerto Mulberry se puede desplegar en cualquier hexágono de costa invadido con éxito y controlado por su nación (los EEUU no pueden colocar el Puerto Mulberry A en un hexágono de costa invadido sólo por unidades británicas y viceversa).
Un Puerto Mulberry sólo se puede desplegar en el turno en el que se realiza la invasión Anfibia y sólo:
1. Después de la primera ronda de combate terrestre, si se ha limpiado el hexágono de toda unidad enemiga (incluidas UAs);
2. Al comienzo de la Fase de Explotación.
6.7.2 Un Puerto Mulberry es un puerto principal a todos los efectos (salvo para el apilamiento, como se describió con anterioridad) y por ello puede sufrir el ataque de Unidades Aéreas en la Fase de Guerra Estratégica. Como un puerto, 1 impacto impide el uso de sus muelles durante 1 turno, mientras que 3 impactos bloquean el suministro.
Un Puerto Mulberry puede ser destruido:
• por UT enemigas, si no hay unidades amigas en el hexágono
• por 10 impactos en la Fase de Guerra Estratégica.
6.7.3 Los puertos y Puertos Mulberries no sólo limitan el número de unidades que pueden recibir suministro a través de ellos sino también el número de PP que se pueden transportar a través del puerto.
6.7.4 Oleoductos de la Operación Pluto: Los Puertos Mulberries incluyen los Oleoductos de la Operación Pluto, que permiten el envío ilimitado de PETRÓLEO directamente al hexágono de tierra.
Así por ejemplo, si después de desembarcar en Normandía los Aliados Occidentales han colocado 2 Puertos Mulberries y controlan Cherburgo y Le Havre, podrán suministrar totalmente a 16 unidades y podrán usar sólo 16 PP de ultramar para reparar unidades (4 rojos, 2 azules, 10 amarillos y PETRÓLEO ilimitado).

7.0 SECUENCIA DE JUEGO
El juego se desarrolla en turnos, cada uno representando el transcurso de un mes. Cada turno está dividido en fases y pasos que se tienen que realizar en el orden correcto. Después de comprobar la meteorología (*RA; sólo abril y octubre*), el jugador del Eje completa sus fases primero como se describe en la secuencia siguiente. A continuación el jugador Aliado completa sus fases.
Cuando ambos jugadores han acabado sus fases, se comprueban las condiciones de victoria. Finaliza el turno y comienza uno nuevo.

A. Fase de Determinación de la Meteorología
Abril y octubre (sólo RA)
B. Fases del Eje
1. Fase de Guerra Estratégica (*sólo RA*)
2. Fase de Suministro
3. Fase de Producción
4. Fase de Movimiento Estratégico en Ferrocarril
5. Fase de Movimiento
6. Fase de Reacción del Defensor
7. Fase de Combate
8. Fase Blitz
9. Fase de Estado de Suministro Final
10. Fase de Explotación de Blindados
C. Fases Aliadas
Como las Fases 1-10 del Eje
D. Fase de Victoria

7.1 Fase de Guerra Estratégica
Esta fase no forma parte del JUEGO BÁSICO. Se añade cuando se juega con la RO 35.0.

7.2 Fase de Suministro
El jugador activo comprueba cuáles de sus unidades están con suministro y cuáles no (4.0), y marca cada unidad sin suministro con un barril blanco (vacío) colocándolo sobre ella.

7.3 Fase de Producción
Si pueden actuar como fuente de suministro (4.2), las zonas de recursos del escenario (ej. Fábricas y centros mineros) generan una cantidad determinada de Puntos de Producción (PP) para cada bando por turno (3.6/11.0). Estos PP se pueden usar para reparar unidades *con suministro* en juego y/o para reconstruir unidades destruidas:

• Cada paso **negro** de la unidad cuesta 1 PP.
• Cada paso **blanco** de la unidad cuesta 2 PP.
• Cada paso **rojo** de una unidad cuesta 3 PP.
• Un paso **azul** no se puede reconstruir.

© VentoNuovo Games 2014

La unidad 13ª de Infantería Mecanizada representada arriba (infantería de marina) cuesta:

- *1° Paso: 2 PP amarillos*
- *2º Paso: 1 PP amarillo*
- *3º Paso: 2 PP amarillos*
- *4º Paso: 3 PP amarillos*

El jugador activo puede gastar todos, algunos o ninguno de los PP de su reserva. Los PP no gastados se guardan para usarlos en el futuro y se conservan en la Casilla de PP Guardados del Contador de Producción. Ahora, el jugador activo comprueba el Orden de Batalla de su bando para ver qué refuerzos (nuevas unidades) están disponibles gratis este turno o si hay que eliminar alguna unidad.

7.3.1 Llegada de nuevas Unidades

Salvo que se especifique otra cosa, las unidades reconstruidas y los refuerzos se pueden colocar en una localización, normalmente un hexágono de Ciudad Principal y/o Fortaleza, de su país natal, que debe ser capaz de actuar como una fuente de suministro (4.2), pero no se permite más de 1 unidad por hexágono (en las capitales se pueden colocar 2 unidades).

Las unidades blindadas deben entrar en una fábrica de blindados (roja). Las unidades aéreas y paracaidistas deben entrar en una fábrica de unidades aéreas (azul). La infantería de marina sólo puede entrar en un Astillero (fábrica blanca). Las unidades de refuerzo entran con la fuerza indicada en su Orden de Batalla (generalmente a máxima fuerza).

7.3.2 Restricciones a los Refuerzos

Las unidades de refuerzo y reconstruidas sólo pueden colocarse en un hexágono de ciudad que esté conectado a su fuente de suministro principal por ferrocarril o mar y que pueda actuar como una fuente de suministro válida (4.2)

Estas unidades, cuando se colocan en ciudades, pueden sobre-apilarse hasta el inicio de la Fase de Movimiento.

Los refuerzos se tienen que retener si su lugar de llegada está bajo control enemigo o no es una fuente de suministro válida (4.2).

7.3.3 Refuerzos Retenidos

Los refuerzos que fueron retenidos, o que el jugador quiso retener voluntariamente, pueden entrar en juego durante cualquier Fase de Producción del jugador en turnos posteriores. En este caso, se ponen en juego sin costes ni penalizaciones.

7.3.4 Desmantelando Unidades

Después de completar toda la producción, el jugador activo puede desmantelar voluntariamente cualquier número de sus unidades *con suministro*. Estas unidades se pueden reconstruir a partir del siguiente turno.

También, por cada unidad desmantelada, el jugador recibe 1 PP amarillo que se puede gastar en la siguiente Fase de Producción.

7.4 Fase de Movimiento Estratégico en Ferrocarril

En esta fase sólo se puede activar el HQ Supremo.

El Movimiento Estratégico en Ferrocarril (MEF) permite el redespliegue inmediato de una cierta cantidad de tropas desde un área del frente a otra. Es el mejor modo de mover nuevas unidades a la línea de frente. También se usa para concentrar tropas antes de lanzar ofensivas por sorpresa sobre un área mal defendida o para reforzar un área bajo amenaza.

Para poder realizar movimiento en ferrocarril, una unidad debe comenzar el turno con suministro, en un hexágono con ferrocarril y no adyacente a unidades enemigas.

Entonces puede mover cualquier distancia sobre ferrocarril propio, pero nunca puede pasar por hexágonos adyacentes a unidades enemigas o finalizar su movimiento adyacente a unidades enemigas, ni usar hexágonos de ferrocarril controlados por el enemigo.

Después de esta fase, la unidad puede mover con normalidad durante la Fase de Movimiento. Con cada MEF un jugador puede mover 1 unidad, pero el MEF se tiene que pagar con 1 PP amarillo o con un Punto de Acción de HQ (3.12/13.0).

Cada Potencia tiene un límite máximo de MEF/turno:

MEF en BITW
ALEMANIA: 7 (2 en BITW)
EEUU: 0 (pero puede usar MEF británico)
FRANCIA: 2
GB: 2
ITALIA: 2 (1 en BITW)
POTENCIAS MENORES: 1

MEF en BITE
URSS: 5
EJE: 4 unidades por MEF dentro de la Unión Soviética y **1 MEF en Escandinavia** (Noruega, Suecia y el Área Operativa Finlandesa – FOA)

7.5 Fase de Movimiento

Las unidades se pueden mover solas, o agrupadas en apilamientos que se pueden romper en cualquier momento durante el movimiento.

Las unidades se mueven trazando una ruta de movimiento continua a través de la red hexagonal del tablero.

Los hexágonos tienen que ser contiguos y *nunca* se pueden saltar.

7.5.1 Número de Unidades a Mover

En el JUEGO BÁSICO, el jugador activo puede mover tantas unidades como desee: todas, algunas o ninguna.

7.5.2 Orden de Movimiento de las Unidades

1. Unidades Terrestres: Primero, el jugador activo mueve sus unidades terrestres durante este paso.

2. Unidades Aéreas: Después, el jugador activo mueve sus unidades aéreas.

Puede mover cualquier número de sus unidades aéreas *con suministro* a cualquier hexágono ocupado por el enemigo dentro de 5 (cazas), 10 (bombarderos) o 15 (bombarderos estratégicos) hexágonos de sus bases aéreas, pero sólo si tienen una fuerza mayor que 0.

También puede mover cualquier número de sus unidades aéreas desde sus bases aéreas actuales a nuevas bases aéreas propias al doble del alcance descrito anteriormente (cambio de base).

Las unidades aéreas sin suministro sólo pueden cambiar de base y tienen su alcance dividido a la mitad.

7.5.3 Costes en Puntos de Movimiento (PM)

Cada unidad tiene un valor de Puntos de Movimiento (PM) dependiendo de su tipo y/o Nivel Tecnológico.

Ejemplo: Una unidad terrestre francesa de TECH 1 tiene 3 PM, mientras que una unidad terrestre alemana de TECH 2 tiene 4 PM.

Una unidad terrestre que entra en un hexágono gasta un número de PM que depende del terreno del hexágono:

- Llanura (hexágono despejado): 1 PM
- Bosque: 2 PM
- Colinas: 2 PM
- Montañas: 3 PM
- Pantano: 3 PM

Nota: Cruzar un río no cuesta PM adicionales y las unidades aéreas gastan 1 PM por hexágono al que entran sin importar el terreno.

Ninguna unidad puede entrar en un hexágono si no le quedan PM suficientes.

Los PM que no se usan se pierden. No son transferibles de una unidad a otra y no se pueden acumular de un turno a otro. Las unidades pueden pasar por hexágonos que contienen otras unidades amigas sin penalizaciones, pagando los costes normales de movimiento del terreno.

Las unidades en movimiento se pueden sobre-apilar cuando pasan por hexágonos que contienen unidades amigas (3.10).

El movimiento finaliza cuando una UT entra en un hexágono que contiene una unidad enemiga. Una UT puede mover a, salir y atravesar un hexágono en la ZOC de una unidad enemiga, pero las unidades en retirada no pueden (7.7.15). Una unidad aérea puede entrar y/o pasar a través de hexágonos que contienen cualquier unidad enemiga sin penalización.

Recuerda: Las unidades sin suministro tienen sus PM divididos a la mitad.

7.5.4 Hexágonos Restringidos

Las unidades terrestres no pueden pasar a través de, o entrar en, cualquier hexágono de agua (las unidades aéreas pueden). Las unidades pueden entrar en hexágonos que tienen una porción de tierra y otra de agua (llamados "hexágonos de costa") con el coste de movimiento normal, pero no pueden mover a hexágonos parciales del borde del mapa.

Hexágonos Parciales: Los hexágonos parciales no son practicables incluso aunque en ocasiones proporcionen Puntos de Producción, como Bratislava. La última fila de hexágonos practicables en el norte es la que pasa al norte de Namsos. La última columna de hexágonos jugable en el este es la que atraviesa Posen.

Yugoslavia no es un área practicable en BITW.

7.5.5 Movimiento a través de Flechas Rojas

Las flechas rojas son conexiones sobre estrechos y con Casillas Fuera del Mapa. Mover por estas flechas siempre cuesta 3 PM, por tanto la línea de suministro por Flechas Rojas/Estrecho equivale a 3 hexágonos de longitud (estirada al máximo).

Si el jugador activo no controla los dos hexágonos conectados, sólo las unidades de clase infantería pueden atravesar dichos hexágonos.

Estrecho de Calais: Para intentar un Movimiento Naval a través del Estrecho de Calais, los jugadores deben controlar tanto Dover como Calais, de otra forma las Unidades Navales (y cualquier UT transportada) sufre una pérdida doble de pasos.

Amberes, Burdeos, Kiel, Londres y Trieste: Para usar estos puertos, el jugador tiene que controlar **tanto** la ciudad como el hexágono de costa marcado con:

© VentoNuovo Games 2014

A, **B**, **K**, **L** y **T** respectivamente.
Canal de Kiel: Para usar el Canal de Kiel, el jugador tiene que controlar los 8 hexágonos adyacentes al canal.
Ten en cuenta que el evento "Operation Maple" puede impedir el uso del Canal de Kiel al Eje, así como cualquier tipo de activada naval de superficie fuera del Mar Báltico.

7.6 Fase de Reacción del Defensor
Después de que el jugador activo ha movido todas sus unidades, el jugador inactivo puede reaccionar moviendo cualquier número de sus unidades aéreas a cualquier hexágono donde haya una batalla dentro de 5 (cazas), 10 (bombarderos) o 15 (bombarderos estratégicos de largo alcance) hexágonos de sus bases.
Las unidades aéreas que ya están en un hexágono de batalla no pueden mover a otro hexágono de batalla durante este paso, dado que ya están bajo ataque.

7.7 Fase de Combate
El jugador activo decide el orden de los combates entre varios hexágonos de batalla. Cada combate se tiene que completar para pasar al siguiente.
Cada unidad capad de disparar de un hexágono de batalla *debe* participar en el combate, por lo tanto la artillería no puede eludir el combate para ahorrar munición.
Resuelve cada combate paso a paso como se describe más adelante, después de que cada jugador haya revelado TODAS sus unidades:

SECUENCIA DE COMBATE

1. **Paso de Combate Aire-Aire**
   (varias rondas, simultáneo)*
2. **Paso de Disparo Antiaéreo**
   (1 ronda)*
3. **Paso de Combate Aire-Tierra**
   (1 ronda)
4. **Paso de Disparo de Artillería**
   (1 ronda, primero el atacante)
5. **Paso de Combate Terrestre**
   (1 ronda, primero el defensor)

**Los Bombarderos Estratégicos sólo una ronda*

7.7.1 Paso de Combate Aire-Aire
Este paso de combate tiene lugar únicamente si ambos bandos tienen unidades aéreas en el hexágono de batalla y al menos un bando tiene cazas; en otro caso, ve directamente al siguiente paso.
En este paso las unidades aéreas de ambos bandos luchan entre sí simultáneamente.
Como siempre, las Unidades Aéreas lanzan 1 dado por cada uno de sus pasos.
Para determinar la potencia de fuego de cada UA consulta la Tabla de Nivel Tecnológico. Los impactos se aplican inmediatamente.
Normalmente cada impacto reduce 1 unidad aérea enemiga en 1 paso. Algunas unidades aéreas necesitan sufrir 2 impactos antes de ser reducidas en 1 paso (7.7.8).
Después de cada ronda de combate aire-aire, un bando puede decidir retirarse de la batalla (el defensor decide primero); en otro caso, se produce automáticamente otra ronda de combate aire-aire.
7.7.2 Paso de Disparo Antiaéreo
Este paso de combate tiene lugar sólo si un bando aún tiene unidades aéreas en el hexágono de batalla. Antes de que estos aviones puedan atacar a las unidades enemigas en tierra, debe sufrir el ataque de las armas antiaéreas de las unidades terrestres y/o localizaciones:
• Las Unidades Terrestres lanzan 1 dado por paso.
• Las Ciudades Principales/Fortalezas lanzan 2 dados cada una.
• Las Ciudades Secundarias o Bunkers lanzan 1 dado cada uno.
La potencia de fuego AA de una unidad es igual a su Potencia de Fuego Defensiva (DF).
Para determinar la Potencia de Fuego de cada UT consulta la Tabla de Nivel Tecnológico.
Los impactos se aplican inmediatamente.
Normalmente cada impacto reduce 1 UA enemiga en 1 paso. Algunas UA necesitan sufrir 2 impactos antes de ser reducidas en 1 paso (7.7.8).
Las UA devuelven el fuego en el siguiente paso.
Recuerda: ¡Las UAT no se reducen después del fuego AA!
7.7.3 Paso de Combate Aire-Tierra
Las UA que sobreviven a los dos pasos anteriores ahora son libres de atacar a las UT enemigas.
Cada UA lanza 1 dado por paso.
Para determinar la potencia de fuego de cada UA consulta la Tabla de Nivel Tecnológico.
Los impactos se aplican inmediatamente.
Cada impacto reduce 1 unidad terrestre enemiga en 1 paso. Algunas unidades terrestres tiene que sufrir 2 impactos antes de ser reducidas en 1 paso (7.7.8).
7.7.3.1 Nota al Paso de Combate Aire-Tierra
Los ataques aéreos a tierra duran sólo 1 ronda, después va el Paso de Disparo de la Artillería.
Durante la primera ronda de Combate Aire-Aire, los cazas del defensor en su base aérea (de haberlos) deben reaccionar inmediatamente despegando, mientras que los bombarderos del defensor en su base (de haberlos) deben permanecer en tierra durante la primera ronda.
Esta restricción no afecta a los Bombarderos del defensor que Reaccionaron (*dado que ya está*n en el aire).
7.7.4 Paso de Disparo de la Artillería
La artillería del atacante dispara primero, después la artillería del defensor devuelve el fuego. (Este combate *no* es simultáneo).
Cada unidad de artillería lanza 1 dado por paso. Los impactos se aplican inmediatamente. Para determinar la potencia de fuego de cada UAT consulta la Tabla de Nivel Tecnológico. Cada impacto reduce 1 unidad de tierra enemiga en 1 paso. Algunas unidades terrestres tienen que sufrir 2 impactos antes de ser reducidas en 1 paso (7.7.8).
Después de la tirada de dado, una unidad de artillería se reduce inmediatamente en 1 paso (se rota en dirección contraria a las agujas del reloj) para simular el uso de munición. (Una artillería de 4 pasos es reducida a 2 pasos de fuerza después de haber disparado).
Recuerda: La artillería en un hexágono de combate debe disparar.
La artillería en el paso 0 ya no puede disparar.
7.7.5 Paso de Combate Terrestre
Después de que haya disparado tanto la artillería del atacante como la del defensor, disparan el resto de unidades terrestres.
Las unidades del defensor disparan primero. (Este combate *no* es simultáneo).
Cada unidad terrestre lanza 1 dado por paso.
Para determinar la potencia de fuego de cada UCT consulta la Tabla de Nivel Tecnológico.
Los impactos se aplican inmediatamente.
Cada impacto reduce 1 unidad terrestre enemiga en 1 paso. Algunas unidades terrestres tiene que sufrir 2 impactos antes de ser reducidas en 1 paso (7.7.8).
Esto concluye una ronda de combate.
Se puede luchar en rondas adicionales tal y como se describe en 7.7.12.
Nota sobre Combate Aire-Aire / Evacuación Aérea
Si una UT del jugador activo (atacante) entra en un hexágono de base aérea donde sólo hay unidades aéreas enemigas en tierra, estas unidades deben evacuar la base inmediatamente: pierden 1 paso y deben volar a una base amiga disponible dentro de su alcance (de haberla: 7.7.16). Si no pueden completar este movimiento de evacuación, se rinden inmediatamente.
7.7.6 Modificadores de Combate: Bonus / Malus
El terreno de un hexágono de batalla modifica los valores de la fuerza de combate de las UT atacantes y los valores de potencia de fuego de las UT defensoras, añadiendo un *Malus* al atacante o un *Bonus* al defensor.
Añadir un Bonus significa que la unidad tiene mejor potencia de fuego: impacta con una mejora de +1.
Ejemplo: Los tanques franceses defienden a 5 y 6. Con un Bonus defienden con 4-6.
Aplicar un Malus reduce la fuerza de la unidad de combate: la unidad lanza la mitad de los dados (redondeado hacia abajo). Las características del terreno afectan a las unidades de combate atacantes y su potencia de fuego AA, pero no a las unidades de apoyo atacantes (artillería y HQ) o unidades aéreas. Algunas otras, como bunkers y fortalezas, afectan a *todas* las unidades atacantes (para más detalles, véase la *Tabla de Modificadores del Terreno* en la Ayuda de Juego).
El combate aire-aire tiene lugar en los cielos y por tanto no le afecta el terreno. El combate aire-tierra tampoco es afectado por el terreno (pero sí por el mal tiempo y el reconocimiento aéreo cuando se juega el JUEGO AVANZADO). Por lo general, sólo afecta a la potencia de fuego y AA de las unidades terrestres.
Otras circunstancias también añaden Bonus y Malus (ver RA y RO).
Cuando se dan a una misma unidad y al mismo tiempo, los jugadores pueden ponerse de acuerdo en que un Bonus cancela un Malus y viceversa. (Este arreglo se tiene que acordar por las dos partes al comienzo de la partida y se mantiene durante la misma).
Ejemplo: Un cuerpo de montaña de TECH 1 con 4 pasos atacando en un hexágono de montaña recibe 1 Malus y 1 Bonus. En vez de lanzar 2 dados a 5 y 6, puede lanzar sus 4 dados a 6.
7.7.7 Modificadores Acumulativos
Todos los modificadores son acumulativos.
Ejemplo 1: Una unidad de tanques alemán de 5 pasos ataca normalmente con 5 dados. Si tiene un Malus, lanzan la mitad de los dados redondeados hacia abajo: 2 dados. Si tiene 2 Malus, por ejemplo por atacar en un hexágono de bosque y al mismo tiempo cruzar un río, su fuerza de combate se reduce a un cuarto y por tanto se queda en 1 (el mínimo).
Ejemplo 2: Una unidad de infantería con TECH 1 defendiendo impacta con 6. Si defiende en un hexágono de bosque que también es una Ciudad Principal y el atacante atraviesa un río, el defensor recibe 1 Bonus por el río más 1 Bonus por la ciudad principal y por lo tanto impacta con 4-6.
En el mismo ejemplo, el atacante obtiene un Malus por el río, 1 Malus por el bosque y 1 Malus

© VentoNuovo Games 2014

por la ciudad principal.
Agregando dados: Si 2 o más unidades en el mismo hexágono de batalla tienen el mismo Malus al mismo tiempo, primero suman sus pasos y dividen a la mitad el total. Si el resultado le permite al jugador lanzar 1 dado más que de haberse calculado el Malus individualmente para cada unidad, este dado de más lo lanza la unidad más débil de las participantes.
Ejemplo: Una unidad blindada alemana de 3 pasos impacta con 5-6 y una unidad de infantería impacta con 6. Si ambas atacan juntas en un hexágono de bosque (1 Malus), lanzan 3 dados ([3+3]/2) y no sólo 2 (3/2 + 3/2, ambos redondeados hacia abajo). 1 de los dados impacta con 5-6, los otros 2 impactan con 6.

7.7.8 Impactos
Los impactos se indican rotanto la unidad en dirección contraria a las agujas del reloj tantas veces como impactos recibe. Por lo tanto, los impactos reducen tanto los pasos como la fuerza de combate de la unidad. Algunas unidades necesitan 2 impactos para ser reducidas 1 paso. Si dicha unidad recibe un impacto que no la reduce un paso, este impacto se marca con un dado o un giro a medias (45º) y lo arrastra en las siguientes rondas del mismo combate. Cuando la unidad recibe el siguiente impacto es reducida en 1 paso.

7.7.9 Repartiendo Impactos
Salvo que un bando sólo tenga una unidad involucrada en el combate, los impactos pueden repartirse entre diferentes unidades. Las unidades más fuertes siempre deben reducirse primero. Si dos unidades tienen la misma fuerza, el propietario elige.

7.7.10 Eliminando Unidades
Una unidad de combate se elimina y quita del tablero cuando el número de impactos que ha recibido iguala o supera los pasos de la unidad.
Ejemplo: Si una unidad de infantería de 1 paso recibe 1 impacto es eliminada inmediatamente.
La mayoría de unidades de apoyo con paso 0 (como la artillería y algunas otras) no pueden eliminarse de esta forma. Permanecen en juego hasta que entran en combate solas con UCT enemigas.

7.7.11 Asignando Impactos en Exceso
Si las unidades de un bando involucradas en un combate han sido eliminadas y quedan impactos por asignar, todos los impactos y "medio impactos" en exceso se pierden al final del combate en este hexágono de batalla.

MODIFICADORES DEL COMBATE
Unidades de Combate Terrestres

Bosques, Colinas, Montañas, Pantanos: Todas las UCT atacantes (y sus AA) tienen 1 Malus.

Ríos: En la primera ronda de combate, todas las UCT (y sus AA) atacando a través de río tienen 1 Malus, y si todas las UT están cruzando un río, las UCT defensoras, pero no sus AA, reciben 1 Bonus.

Ciudades Principales: Todas las UCT atacantes (y sus AA) tienen 1 Malus y todas las UCT defensoras (salvo AA) reciben 1 Bonus.

Flechas rojas, Estrechos: En la primera ronda de combate, todas las UCT (y sus AA) atacando a través de Flechas Rojas tienen 2 Malus y, si TODAS las UT atacantes cruzan el estrecho, todas las UCT defensoras (salvo AA) tienen 1 Bonus.
Recuerda: Si el jugador activo no controla ambos hexágonos conectados, sólo las unidades de clase infantería pueden cruzar esos hexágonos (7.5.5).

Llanuras (terreno despejado), Lugares de Batallas Históricas, Ciudades Secundarias: Estos hexágonos no tienen modificadores pero el terreno que contienen sí.
Ejemplo: Un hexágono de Ciudad Secundaria que también tiene bosque causaría los mismos modificadores que un hexágono de bosque.

Todas las Unidades

Las **Fortalezas** (la Línea Maginot – sólo si es atacada frontalmente, a través de la frontera NARANJA - y el hexágono de Eben Emael) y **Festungs** (bloques del Eje naranjas a fuerza completa: 7 pasos) son muy difíciles de conquistar si están bien defendidas.
Todas las UA y UT atacantes tienen 2 Malus (su fuerza de combate reducida a un cuarto), todas las unidades UCT defensoras (salvo AA) reciben 2 Bonus.
Si la Fortaleza cae en manos enemigas, inmediatamente se convierte en un bunker y no se puede reconstruir, mientras que un Festung, si primero es reducido a Reducto y después es destruido, se puede reconstruir.

Bunkers (La Spezia y la Línea Sigfrido) y **Reductos** (bloques naranjas de Reducto del Eje que no están a fuerza completa): pese a que se construyeron muchos y variados tipos de trincheras y fortificaciones durante la guerra en el Frente Occidental, sólo algunas tienen relevancia en el juego.
Todas las UT y UA tienen 1 Malus, mientras que todas las UCT defensoras (salvo AA) reciben 1 Bonus.
Si un bunker cae en manos enemigas, es destruido inmediatamente y no se puede reconstruir, mientras que si un Reducto es destruido, se puede reconstruir.

7.7.12 Rondas de Combate Adicionales
Salvo que las unidades involucradas de uno de los dos bandos sean destruidas, o un bando decida retirarse (el defensor siempre elige primero), los jugadores tienen que luchar en una ronda de combate adicional, comenzando desde el Paso de Fuego Antiaéreo 7.7.2.
Las rondas de combate posteriores siguen el mismo procedimiento y reglas que la primera ronda de combate, empezando desde el Paso de Fuego Antiaéreo.

7.7.13 Retiradas
Después de completar cualquier Paso de Combate, primero el defensor y después el atacante, tienen la posibilidad de elegir retirar cualquier número de sus UA fuera del hexágono de batalla, mientras que las UT SOLO pueden retirarse del combate después del Paso de Combate Terrestre. Si ningún bando se retira se producirá otra ronda de combate.

7.7.14 Movimiento de Retirada
El jugador propietario mueve una UT en retirada a un hexágono adyacente y una UA en retirada a un hexágono de base aérea dentro de su alcance.
Si hay varias unidades retirándose, pueden repartirse entre distintos hexágonos adyacentes (o bases aéreas), siempre que todos los "hexágonos de retirada" cumplan 7.7.15-16.
Las unidades sólo se retiran a hexágonos seguros. Ninguna unidad puede retirarse a una ZOC enemiga o a hexágonos parciales del borde del mapa.
El movimiento de retirada es "gratuito" –no cuesta PM.

7.7.15 Retirada de Unidades Terrestres
Para las UT, el hexágono de retirada adyacente:
a. debe estar en una dirección desde el hexágono de batalla donde, si la unidad continuase moviendo en esa dirección la distancia necesaria, podría acabar alcanzado una fuente de suministro sin pasar por:
• un hexágono sólo de agua,
• una ZOC enemiga (eZOC),
• una ciudad controlada por el enemigo,
• un hexágono ocupado por una unidad enemiga (incluso si esta unidad enemiga es un avión realizando una misión aérea),
• otro hexágono de batalla.
b. *o* el hexágono de retirada adyacente puede ser un hexágono en cualquier dirección que contenga sólo unidades propias o una ciudad propia (principal o secundaria, o fortaleza).
Si no se reúne ninguna de estas dos condiciones la unidad es eliminada inmediatamente.

7.7.16 Retirada de Unidades Aéreas
Las unidades aéreas se retiran a un hexágono de base aérea dentro de su alcance (5 hexágonos para los cazas, 10 hexágonos para los bombarderos y 15 hexágonos para los bombarderos de largo alcance soviéticos). Si no pueden alcanzar un hexágono de base aérea son eliminadas inmediatamente.

7.7.17 Retirada Sobre-apilando
Las unidades no se pueden sobre-apilar debido a su retirada.
Las UT y UA que no pueden llegar a un hexágono de retirada válido son eliminadas inmediatamente.

7.7.18 Unidades Participantes en Retiradas
Las UA pueden retirarse fuera del hexágono de batalla después de cualquier Paso de Combate, mientras que las UT SÓLO pueden retirarse del combate después del Paso de Combate de Tierra.
En combate, tanto aéreo como terrestre, el atacante y/o defensor puede retirar algunas o todas las unidades después de cada ronda de combate.
El defensor siempre elige primero, a continuación el atacante elige permanecer o retirarse.
Recuerda: Cualquier unidad que elige retirarse y no es capaz de hacerlo es eliminada.

7.8 Fase Blitz
Hacer Blitz es la mejor forma de perseguir y golpear a las unidades supervivientes que han escapado con éxito del primer ataque. Sólo las unidades blindadas que han atacado en la Fase de Combate pueden hacer Blitz.
Los Tanques, HQ Blindados y Tanques Ligeros con TECH 2 (**¡La Infantería Motorizada NO!**) pueden gastar 1 PM adicional para mover a un hexágono adyacente, incluso si está ocupado por el enemigo (en este caso habrá un nuevo combate: el Combate Blitz).
Las unidades de artillería, Infantería Motorizada y UA con TECH 2 que participaron en el combate original **pueden seguir a las unidades blindadas en esta persecución**.
El atacante puede ejecutar el movimiento Blitz y el combate en el orden que desee. Puede mover las unidades realizando Blitz a cualquier hexágono(s) vacío u ocupado por el enemigo que quiera, siempre que sea pagando un 1 PM adicional por unidad.

© VentoNuovo Games 2014

Un ataque Blitz se resuelve como un ataque normal, salvo en que el jugador pasivo no puede reaccionar con sus UA (aunque sí puede con las unidades en Reserva: RO 31.0).
No se puede hacer Blitz en turnos de mal tiempo (dado que entrar en un hexágono ya no cuesta 1 PM).

7.8.1 Regreso a la Base de las Unidades Aéreas

Al final de esta fase, todas las UA que han participado en combates y han sobrevivido deben volver a una base como se describe en 7.7.16 (primero el defensor).
Una vez completado, no debería haber ningún hexágono de base aérea conteniendo más de 1 UA. Si no es posible, el jugador propietario debe eliminar cualquier UA en exceso.

7.9 Fase de Estado Final del Suministro

Cualquier unidad marcada "Sin suministro" con un barril blanco en la Fase de Suministro (7.2) debe comprobar el suministro de nuevo. Si la unidad tiene suministro elimina el barril blanco. Si la unidad sigue sin suministro se rinde y es eliminada del mapa junto con el barril blanco (4.5).
Nota: Las unidades con Paso 0 y la infantería estática no se rinden y deben ser atacadas/destruidas.
En el JUEGO BASICO, el jugador pasivo gana 1 PP amarillo por cada unidad del enemigo que se rinda. En el JUEGO AVANZADO, el color del PP depende del tipo de unidad que se rinda.

7.10 Fase de Explotación de los Blindados

La Fase de Explotación de los Blindados consiste en mover por segunda vez los Tanques, HQ Blindados, Tanques Ligeros con TECH 2 e Infantería Motorizada con TECH 2 (pero *no* otras unidades) del jugador activo.
Una unidad debe estar con suministro al comienzo de la fase para poder mover. (La unidad puede estar sin suministro durante o después de esta fase, pero *no* al comienzo). Comprueba el suministro normalmente y marca cualquier unidad blindada sin suministro con un barril blanco "Sin suministro", aunque ninguna unidad blindada va a ser eliminada si continúa sin suministro al final de la Fase de Explotación. Las unidades blindadas con suministro mueven normalmente, exactamente igual que durante la Fase de Movimiento, usando sus Puntos de Movimiento al completo. Sin embargo, no pueden iniciar nuevos combates y por ello no pueden entrar en un hexágono que contenga una unidad enemiga. Ahora elimina los barriles blancos (de haberlos).

7.11 Fase de Victoria

Se comprueban las Condiciones de Victoria del escenario, así como las Condiciones de Rendición.
Se aplican inmediatamente.
Las Potencias Mayores y Menores se rinden si su capital está bajo control enemigo: comprueba el control de Berlín, París, Londres, Bruselas, Den Haag y Roma, y si es el caso, elimina permanentemente del tablero todas las unidades de la potencia que se rinda.
Comprueba también durante esta fase las condiciones especiales de rendición americanas, italianas y francesas (5.5).
Si Alemania se rinde finaliza el juego inmediatamente con una Victoria Decisiva Aliada (Muerte Súbita).
Al finalizar esta fase avanza el Contador de Turnos a la siguiente casilla.

JUEGO AVANZADO

8.0 ZOC

La ZOC no se extiende atravesando un río que no esté helado, ni tampoco dentro de una ciudad principal, bunker o fortaleza enemigos (incluso aunque no estén ocupados por unidades enemigas), salvo si está vacía *y* completamente rodeada por unidades/ZOCs amigas.
Recuerda que los Reductos y Festungs del Eje (bloques naranjas) no tienen ZOC.

9.0 METEOROLOGÍA

La mayoría de los turnos tienen una meteorología prefijada: bueno = soleado, malo = lluvia o nieve. En BITW, los meses de **abril y octubre** necesitan una tirada de dado para determinar si el tiempo será bueno o malo (lluvioso). La tirada de meteorología la realiza el jugador alemán: 1-3 = Bueno, 4-6 = Malo (Lluvia).

9.0.1 *Todos los **Hexágonos de Costa e Islas del Mediterráneo** siempre tienen Buen Tiempo.*

9.0.2 Combinando BITW con BITE

Escandinavia siempre tiene la misma meteorología que BITE, mientras que Alemania, Hungría y Rumania tienen la misma meteorología que BITW.

9.1 Efectos de la Meteorología en las Líneas de Suministro

El mal tiempo reduce todas las líneas de suministro a 2 hexágonos.

9.2 Efectos de la Meteorología en el Movimiento

El mal tiempo impide hacer Blitz y afecta al movimiento:
Lluvia: Todos los hexágonos cuestan 3 PM y no es posible realizar invasiones Anfibias/Aerotransportadas.
Las Unidades Aéreas no pueden volar en misiones de combate en turnos con tiempo lluvioso, pero pueden cambiar de base. Sin embargo, siguen siendo posible los intentos de reconocimiento aéreo (RO 19.0).
Nieve: Todos los hexágonos de llanura, bosque y pantano cuestan 2 PM, los de colina y montaña 3 PM.
Los puertos indicados con un ancla blanco se congelan durante un turno de nieve.
Están prohibidas las siguientes acciones/actividades en estas aguas y entre puertos helados (ya sea desde donde zarpa como donde arriba):
• Cualquier tipo de movimiento naval (RO 18.0)
• Transporte de recursos por mar (PP)
• Suministro

9.3 Efectos de la Meteorología en el Combate

Lluvia: Durante los turnos de lluvia, las unidades aéreas no pueden volar en misiones de ataque, aunque son libres de cambiar de base.
Todas las UCT atacantes y AA defensoras (¡Reconocimiento!) tienen 1 Malus.
Todas las UCT defensoras reciben 1 Bonus.
No afecta al fuego de las UAT de artillería.
Nieve: Durante los turnos de nieve, los cielos no están despejados. Por lo tanto todas las UA, todo el AA y todas las UCT atacando tienen 1 Malus.
No afecta al fuego de las UAT de artillería.
Los ríos se consideran helados y no tienen efecto en el combate, ni en el atacante ni en el defensor.
Recuerda: Todas las unidades finlandesas, noruegas, suecas y soviéticas, así como todas las unidades de montaña y cualquier unidad en su propio país natal, no sufren penalizaciones de combate por la nieve, pero siguen sufriendo las penalizaciones de movimiento y suministro.
Las unidades invernales alemanas que no son de montaña pueden operar en Escandinavia, pero sufren las penalizaciones por la Nieve.

10.0 UNIDADES DE ELITE

Tanto los aliados como los alemanes tienen unidades de elite.
Estas unidades tenían mucho entrenamiento, además de estar muy bien equipadas con las mejores armas del momento.
Por otra parte, su moral era muy alta y estaban lideradas por los mejores comandantes.

Unidades de elite alemanas:
• Todas las unidades SS
• 22ª División de Infantería Aerotransportada
• 7ª División Aérea
• 1° Cuerpo Paracaidista
• 2º Cuerpo Paracaidista
• Ejército Paracaidista
• La División Panzer "Hermann Göring" (HG)

Unidades de elite aliadas (sólo si están a fuerza completa):
• Todas las unidades Paracaidistas
• Todas las unidades de Infantería de Marina

Las unidades de Infantería de Marina aliadas (sólo a fuerza completa) y de las SS alemanas tienen 1 Bonus cuando atacan, mientras que las unidades Paracaidistas aliadas (sólo a fuerza completa), la División Panzer HG, la 22ª Aerotransportada I.D., la 7ª División Flieger, el 1er y 2º Cuerpo Paracaidista y el Ejército Paracaidista (y sus AA) tienen 1 Bonus cuando defienden.
Recuerda que todas las Unidades de Combate Terrestre de los aliados occidentales deben estar a fuerza completa para beneficiarse del BONUS de COMBATE del nivel TECH.
Por lo tanto, la 82º División Paracaidista americana con 3 pasos y TECH 3 tienen un Bonus DOBLE en defensa (3 dados a 4-6) por su nivel TECH y su condición de unidad de elite, pero si es reducida a 2 pasos, pierde tanto el BONUS TECH *como el Bonus de elite (lanzando 2 dados a 6).*

MUNICH, CENTRO DE RECLUTAMIENTO DE LAS SS

Si MUNICH (icono de Casco) está bajo control alemán y también es capaz de actuar como una fuente de suministro válida (4.0):

© VentoNuovo Games 2014

1. Las unidades SS eliminadas se pueden reconstruir
2. Las unidades de las SS del mapa se pueden reparar
3. En la Fase de Producción del Eje, empezando desde enero de 1943, el jugador alemán cuenta con 1 paso de SS GRATUITO de remplazo: rota 1 unidad SS (o construye una nueva con 1 paso).

11.0 PRODUCCIÓN AVANZADA

Cuando se usan las Reglas de Producción Avanzada, los jugadores reciben recursos adicionales (algunos PP amarillos más) y también PP blindados (rojos), aéreos (azules), navales (blanco) y de petróleo (negros).
Nota: mientras que casi todos los PP están representados por cubos de madera de diferentes colores, el combustible se representa con barriles de plástico negros.
Consulta los escenarios para más detalles sobre cuántos PP recibe cada jugador cada turno.
Sin embargo, para reparar o reconstruir una unidad de clase infantería, no hay diferencias respecto a las Reglas de Producción Básica. Por el contrario, para reparar o reconstruir unidades blindadas, aéreas, navales y HQs, por cada PP amarillo genérico se gasta un PP rojo, azul, blanco o negro adicional:

- Infantería: 1 Amarillo
- Blindado: 1 Amarillo + 1 Rojo
- Aérea: 1 Amarillo + 1 Azul
- Naval/Marines: 1 Amarillo + 1 Blanco
- HQ: 1 Amarillo + 1 Negro

Infantería Motorizada: el primer y último paso de cada unidad de Infantería Motorizada se considera blindado, por ello requieren de PP rojos adicionales.
Recuerda: los pasos impresos en negro cuestan 1, en blanco 2 y en rojo 3 PP de cada tipo. Los pasos azules no se pueden reparar ni reconstruir.

La unidad de la13ª Infantería Motorizada británica representada arriba (infantería de marina) cuesta:
- *1º paso: 2x amarillo, 2x blanco y 2x rojo*
- *2º paso: 1x amarillo, 1x blanco*
- *3er paso: 2x amarillo, 2x blanco*
- *4º paso: 3x amarillo, 3x blanco y 3x rojo*

11.1 Centros de población, Mineros y Petrolíferos

Centros de Población: son ciudades principales con una gran densidad urbana que proporcionan recursos humanos para el trabajo en las fábricas y el reclutamiento del ejército.
Ejemplo: París tiene 3 de recursos humanos, por lo que produce 3 PP amarillos cada turno.
Centros Mineros (icono de vagoneta): son minas donde se extraen recursos naturales como el carbón, hierro, cobre, níquel y bauxita, destinados a la producción de armamento.
Ejemplo: Le Baux-de-Provence produce 3 PP amarillos cada turno.
Centros Petrolíferos (icono de torre de extracción): son campos petrolíferos y/o plantas de hidrogenación alemanas donde se extrae el petróleo.
Ejemplo: Los campos petrolíferos de Szombalteliy producen 2 PP negros cada turno.

11.2 FÁBRICAS

En BITW hay 4 tipos de fábricas:

- **Fábricas de blindados** (rojas): construyen tanques ligeros, tanques y HQ Blindados.
*Ejemplo: La f*ábrica de Coventry produce 1 PP rojo cada turno.
- **Fábrica de aviones** (azules): construyen cazas, bombarderos, tropas aerotransportadas y HQ Aéreos.
Ejemplo: La fábrica de Toulouse produce 1 PP azul cada turno.
- **Astilleros** (blancos): construyen flotas, infantería de marina y HQ Navales.
Ejemplo: El astillero de Londres produce 1 PP blanco cada turno.
- **Plantas de Hidrogenación** (negras, sólo en Alemania): son fábricas donde se produce el combustible sintético alemán. Sólo las pueden construir los alemanes.
Ejemplo: Las plantas de hidrogenación de Police producen 2 PP negros cada turno.
*Nota: S*ólo las fábricas *dibujadas dentro de un círculo en el tablero están activas y producen recursos.*

Las potencias menores del Eje pueden comprar y colocar una unidad blindada/aérea en su capital, incluso sin tener una fábrica roja/azul.
Los **Puntos de Producción** se pueden guardar de un turno a otro, pero cada uno de los PP rojos, azules, blancos y/o negros siempre se tienen que guardar junto a 1 PP amarillo.
Por lo tanto, si a un jugador sólo le quedan PP de colores (por ejemplo 2 azules), los debe descartar sin usar.
Para recibir y usar un PP, el centro de recursos tiene que estar con suministro por ferrocarril, o conectado por una conexión azul de ruta marítima a la fuente de suministro principal.
Sólo Alemania como líder del Eje puede recibir y usar los PP capturados (*París*).
Nota: los partisanos en un centro de recursos, en un puerto o en un hexágono de ferrocarril bloquean el transporte de PP desde/hacia los centros de producción (29.0).

11.3 Tirada de Dado por Minas

Si un PP está conectado a la fuente de suministros principal (en BITW generalmente la capital de la nación) en vez de por ferrocarril por una ruta marítima que atraviesa aguas infestadas de minas/submarinos enemigos, se tiene que hacer una Tirada de Dado por Minas:
- 1-5: El transporte tiene éxito, se reciben los PP.
- 6: el transporte falla, se pierden los PP.

Las Rutas Marítimas Azules en bancos de arena (aguas poco profundas) no se ven afectadas por la tirada de dado de mina/submarino.
Está prohibido cualquier tipo de Acción Naval en bancos de arena (salvo los convoyes abstractos, que pueden trazar una ruta libremente a través de ellos, y la infantería de marina con TECH 3 que puede desembarcar en un hexágono de bancos de arena bajo algunas circunstancias (24.0)).
Ejemplo: En junio de 1943, el jugador del Eje controla Noruega y por tanto el Centro Minero de Knaben.
No se necesita Tirada de Dado por Minas, ya que el PP está conectado a Berlín a través de, primero, vía férrea hasta un puerto principal, para conectar *después a una ruta marítima AZUL completamente protegida por bancos de arena.*
*Sin embargo, si se coloca un partisano noruego en el hex*ágono de ferrocarril entre Knaben y Oslo, evita que el PP esté conectado por vía férrea a un Puerto Principal (Narvik en el mapa de BITE, o G*oteborg –dado que Alemania tiene derechos de tránsito en ferrocarril por Suecia- en mapa de BITW) por lo que el jugador del Eje no puede trasportar el PP por mar para acumularlo y gastarlo en la Fase de Producción.*

12.0 SUMINISTRO AVANZADO

12.1 Suministro de Asedio: Capitales y Puertos

Las unidades en puertos (máx. 1 unidad en puertos secundarios, 4 unidades en puertos principales y 5 en Puertos Mulberries) o en su propia capital (máximo 4) que estén completamente rodeados por unidades/ZOC enemigas están con suministro de asedio.
Estas unidades se marcan como “Sin suministro” y no se pueden reparar, pero al final del turno pierden 1 paso en lugar de rendirse.
Una vez que solo les quede el último paso, se rinde como el resto de unidades.
Nota: las unidades de paso 0 y Festungs no se rinden y deben ser atacados y destruidos.

12.2 Suministro en Festung

Los Festungs y las unidades asediadas en hexágonos con un Festung (bloque naranja) se marcan como “Sin Suministro” y son tratadas como el resto de unidades sin suministro; no se pueden reparar, no pueden atacar y tienen sus PM divididos a la mitad. Pese a que los Festungs no pierden ningún paso al final del turno y no se tienen que rendir, las unidades en el mismo hexágono pierden 1 paso.
Nota histórica: después del desembarco aliado en Normandía, varios Festungs alemanes en puertos atlánticos sobrevivieron con éxito hasta el final de la guerra: Lorient, St. Nazaire, La Rochelle y las Islas del Canal, con el resultado de privar a los aliados de un puerto adicional para suministrar a sus unidades en Francia.

12.4 Mejora del Ataque “Sin Suministro” en las Unidades Terrestres con TECH 2 y 3

Las unidades terrestres con TECH 1 sufren todas las penalizaciones descritas en las REGLAS BÁSICAS (4.4).
Por el contario, las unidades mejor entrenadas y equipadas eran capaces de afrontar mejor esta situación.
Nota histórica: el 15º Ejército alemán, embolsado en Falaise a mediados de agosto de 1944, fue capaz de luchar y abrir una vía de escape, a un alto precio, a través de las líneas aliadas.
Las unidades terrestres con TECH 2 y 3 marcados con un barril “Sin Suministro” tienen sus PM divididos a la mitad pero pueden hacer un Ataque Desesperado en un intento de romper las líneas enemigas y restaurar su suministro.

12.4.1 Ataque Desesperado

Un Ataque Desesperado es la única forma de atacar que tienen las unidades terrestres con TECH 2 y 3 sin suministro: atacan normalmente, pero si fallan en el intento de despejar el hexágono después de la primera ronda de combate terrestre, se tienen que rendir de inmediato.
Las unidades blindadas “Sin suministro” pueden intentar un Ataque Desesperado incluso sin una

© VentoNuovo Games 2014

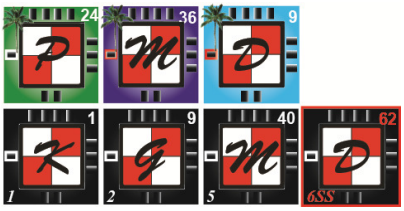
activación de HQ extra (13.0).
¡Éste es el único caso en que la artillería y otras unidades con paso 0 tienen que rendirse!

12.5 Rendición
En BITW, una unidad que se rinde proporciona PP a su oponente: una unidad de clase infantería, así como una unidad naval (blanca), proporcionan 1 PP amarillo cada una, mientras que el resto de unidades proporcionan 1 PP amarillo más 1 PP que depende del tipo de la unidad que se rinde: rojo, azul, negro (*o blanco en BIA*) (11.0).

13.0 HQ, COMBUSTIBLE, MOVIMIENTO

Los blindados y aviones necesitan grandes cantidades de combustible para mover y combatir con total eficacia. Este combustible lo puede proporcionar un HQ activado con ese propósito.
Los HQs tienen Potencia de Fuego Antiaérea (AA) y, si se activan, pueden llevar a cabo un número de Acciones Especiales igual a los pasos (barriles) que tenga.
Hay dos tipos de HQ: **HQs Tácticos** y **HQs Estratégicos**.
Los HQs Tácticos tienen un radio de acción de 5 hexágonos, mientras que los HQs Estratégicos tienen un alcance ilimitado.

13.1 HQ Táctico (*bandera arlequinada, Fascio Littorio para los italianos, Bandera de la Flota Aérea para los americanos).*
El HQ Táctico se puede activar en la Fase de Movimiento, en la Fase de Explotación y en la Fase de Reacción.
Hay 2 tipos de HQ Tácticos: HQ Blindados y HQ Aéreos.



Los **HQ Blindados** (Patton, Montgomery y De Gaulle para los Aliados, Kleist, Guderian, Manteufel y Dietrich para los alemanes) sólo mueven unidades blindadas.
Los **HQ Blindados** (pero *no* los HQ Aéreos, Navales ni Nacional Supremo) son similares a los tanques en que tienen la misma potencia de fuego y habilidades especiales, pero también pueden actuar y disparar como la artillería (dispara antes que el resto de unidades terrestres, reduce 1 paso después de disparar, etc.).
Al igual que la artillería, si entran en batalla solos no disparan.
Tienen la misma potencia de fuego que los tanques.
Los **HQ Aéreos** (azul para la Luftwaffe alemana / Regia Aeronautica italiana, y la RAF, USAF y Armee de l´Air aliadas) sólo mueven unidades aéreas.
Goering, Vuillemin, Harris y Dowding son HQ Aéreos Estratégicos.
Recuerda: Tanto para el jugador del Eje como el Aliado, el HQ Blindado y Aéreo de una Potencia concreta no puede mover unidades de una nacionalidad diferente.
Sólo el FHQ alemán puede mover todas las unidades del Eje de cualquier tipo y nacionalidad, pero en un número limitado (13.8.2).

13.2 Suministro de las Unidades Blindadas y Aéreas
Las unidades blindadas (tanques, tanques ligeros y también los HQ Blindados no activados) y las unidades aéreas (cazas y bombarderos) *sólo* están con suministro completo si el jugador que las controla activa un HQ apropiado revelándolo (tumbándolo bocarriba). En este caso, pueden mover sus PM completos y atacar con normalidad.

13.3 Alcance de HQ
Para mover con total eficiencia todos sus PM y atacar, una unidad debe estar dentro de una distancia de un máximo de 5 hexágonos desde el HQ Táctico Aéreo/Blindado apropiado.
Recuerda: *Los HQ Estratégicos no tienen esta restricción. Pueden mover unidades desde donde quiera que estén (13.8).*
El radio de mando de 5 hexágonos debe cruzar hexágonos propios (¡no en la ZOC de unidades enemigas!) y no puede cruzar hexágonos de aguas profundas.
El jugador activo puede mover un HQ su capacidad de movimiento completa y posteriormente activarlo.
El jugador inactivo puede activar sus HQ Aéreos (tanto Tácticos como Estratégicos), Rommel, Kesselring y los HQ de Potencias Menores (si no están ya en una batalla) en la Fase de Reacción del Defensor (7.6) con la intención de poner en vuelo sus unidades aéreas, pero no puede mover los HQ: cada HQ del jugador inactivo debe ser activado en el hexágono donde se encuentre.
En turnos de mal tiempo, el alcance del HQ se reduce a 3 hexágonos.

13.4 Número de Unidades a Mover
Los jugadores pueden mover un número de unidades igual a la cantidad de barriles de combustible (Puntos de Acción) que tiene el HQ activo.
Ejemplo: Un HQ de 4 pasos tiene 4 Puntos de Acción, por lo tanto puede mover un máximo de 4 unidades.
Rommel, Kesselring y el HQ de Potencia Menor pueden mover sólo 1 unidad aérea.

13.5 Suministro Limitado
Sin la activación de un HQ, todas las unidades blindadas se consideran que están con *suministro limitado*: no pueden atacar y tienen sus PM divididos a la mitad.
Una unidad blindada con suministro limitado sólo puede intentar un Ataque Desesperado si también está "Sin Suministro". En este caso, la unidad tiene sus PM reducidos a la cuarta parte, y si falla intentando despejar el hexágono de batalla después de la primera ronda de combate, se rinde inmediatamente a las fuerzas enemigas.
Las unidades aéreas necesitan la activación de un HQ para el movimiento de combate, pero no para cambiar de base.
Mando Mínimo: Si un HQ tiene un marcador de "Sin Suministro", todavía se puede activar, pero opera con la mitad de eficacia. (En cualquier caso, un HQ sin suministro siempre puede mover 1 unidad).
Ejemplo: Un HQ de 4 pasos/combustible "Sin suministro" sólo puede mover 2 unidades. Un HQ de 3 pasos/combustible sólo puede mover 1 unidad.

13.6 Desactivación de HQ
Al concluir la Fase Blitz, *cada* HQ activado se tiene que desactivar reduciéndole 1 paso y poniéndole de pie para ocultarlo de nuevo.

ALEMANIA

F (LS), Kesselring, Rommel,
G (Luftwaffe), D y R (Kriegsmarine)

GRAN BRETAÑA

Churchill (LS),
Harris (Comandante de Bombarderos) y
Dowding (Comandante de Cazas)

FRANCIA

Gamelin (LS) y Vuillemin (Armee de l'Air)

EEUU

Eisenhower (LS)

ITALIA

Mussolini (LS)

BÉLGICA

Rey Leopoldo III (LS)

HOLANDA

Winkelman (LS)

Los HQ de 1 paso activados se eliminan automáticamente del juego al desactivarse, considerándose agotados.
Se pueden reconstruir en turnos posteriores.

13.7 Blitz y Explotación
Las unidades de blindados, artillería y aéreas pueden hacer Blitz sin una activación extra de HQ.
En la Fase de Explotación de Blindados, los HQ Blindados, Kesselring y Rommel SÓLO se pueden activar para mover unidades blindadas.

© VentoNuovo Games 2014

13.8 HQ Estratégico (*SHQ – imagen del líder con la letra inicial***)**
Tienen habilidades especiales y no cuentan con radio de acción, por lo que una vez activados, al comienzo de la Fase MEF, pueden realizar un número de acciones igual a sus Puntos de Acción, sin el límite de radio de mando (13.3).
Tanto los Líderes Supremos (LS) como los HQ de Ejército pertenecen a esta clase de unidad.
Excepciones*: Rommel y Kesselring sólo pueden comandar en Italia y Francia respectivamente y tambi*ién se pueden activar en la Fase de Explotación.
Al final de la Fase de Explotación, los HQ activados son reducidos y desactivados.
13.8.1 Líderes Supremos (LS)
Hitler, Churchill, Eisenhower, Mussolini, Gamelin, Leopoldo III, Winkelman, Christian X y Haakon VII son los Líderes Supremos (LS) de las fuerzas armadas de sus naciones.
Se consideran blindados por lo que respecta a su potencia de fuego AA, mientras que los demás SHQ son infantería.
Los **LS de Potencias Mayores** sólo se pueden activar en la Fase MEF para mover unidades de su propia nacionalidad y para realizar un número de acciones especiales igual a sus pasos.
Los **LS de Potencias Menores** (Leopoldo III, Vinkelman, Chistian X y Haakon VII) también se pueden usar como artillería *(potencia de fuego de blindados, sin embargo impactan con el 6 de TECH 1).*
Los LS de Potencias Menores son más flexibles (13.8.5).
Las acciones se pueden escoger de las siguientes, aunque no se puede realizar más de 1 acción de cada tipo:
• Mover 1 blindado como si tuviese suministro completo.
• Mover 1 unidad aérea como si tuviese suministro completo.
• Mover 1 unidad sin suministro como si estuviese con suministro completo.
• Hacer 1 MEF gratuito (7.4).
• Hacer 1 movimiento naval (RO 23.0).
• Poner una UT en Modo Reserva (Motorización 31.0)
Churchill, Mussolini y Gamelin se colocan en Londres, Roma y Par**ís respectivamente y nunca pueden abandonar dicho lugar (fíjate que tienen un borde amarillo).**
Si son eliminados, se pueden reconstruir en cualquier lugar de su país natal.
Después de la Carta de Evento Conferencia en Casablanca, Churchill y Eisenhower tienen habilidades especiales.

13.8.1.1 ALEMANIA
El FHQ (Führerhauptquartier - **F**) era el Alto Mando de la Wehrmacht alemana en cooperación con el OKW, OKH, OKL y OKM.
Históricamente, el FHQ estuvo en Berlín, salvo entre el 23 de junio de 1941 al 20 de noviembre de 1944 cuando se situó en Rastenburg, Prusia Oriental (en el mapa de BITE).
Cuando se juega a BITW solo, el FHQ se coloca en Berlín en todos los escenarios, mientras que cuando se juega a BITW en combinación con BITE:
1. Usa sólo el bloque **F** (elimina del juego el **FHQ proporcionado con BITE**)
2. coloca el FHQ en Berlín.
3. Muévelo a Rastenburg tan pronto como estalle la guerra entre Alemania y la Unión Soviética.
4. Por último, tan pronto como se active el Plan Volkssturm, llévalo de regreso a Berlín.

Mando Combinado del Eje
Una vez activado, el FHQ puede mover también las unidades de los aliados alemanes. El caso inverso no es posible.
Ejemplo: El FHQ puede mover una unidad italiana, pero Mussolini no puede mover una unidad alemana.

HQs ESPECIALES ALEMANES: GOERING, KESSERLING Y ROMMEL
Alemania tiene algunos HQs especiales desplegados sobre el terreno para tener bajo su mando un área concreta, como Kesselring (Italia) y Rommel (Francia) y algunos otros permanecen en su país natal para tener bajo su mando un arma concreta (OKL para la Luftwaffe y OKM para la Kriegsmarine).

R y K (ROMMEL Y KESSELRING)
Estos 2 SHQs especiales tienen todas las habilidades especiales del resto de LS, como el FHQ o Mussolini, pero:
1. Sólo pueden poner bajo su mando su área específica (Francia para Rommel e Italia para Kesselring)
2. Se pueden activar en CUALQUIER FASE (la Fase MEF, la Fase de Movimiento, la Fase de Explotación, la Fase de Reacción y la Fase de Guerra Estratégica)
3. pero siempre en el área a la que pertenecen y con el límite de que no pueden realizar más de una acción del mismo tipo (13.8.1).

G (GOERING)
Goering es el HQ Estratégico Aéreo de la LUFTWAFFE. Se puede activar en CUALQUIER fase y mueve cualquier UA alemana sin ningún límite, también cualquier UT alemana de la Luftwaffe (incluso por MEF) bajo su mando directo, sin límites de alcance de mando (pero no se puede gastar más de 1 PA en el mismo tipo de acción).
La División Panzer HG, el Cuerpo Panzer HG, la 7ª División Flieger, la 22ª Luftlande, todos los HQ LW y Cuerpos Terrestres (pegatinas con fondo azul de la Luftwaffe) pueden hacer MEF, ponerse en Reserva – Motorización, mover, enviar al combate y (sólo la 7ª y 22ª) saltar en paracaídas bajo el mando del OKL.

D y R (DOENITZ y RAEDER)
El OberKommandoMarine (OKM) cambió de líder durante la Guerra: primero fue Raeder, quien estaba convencido de que la Kriegsmarine debería concentrase en desarrollar buques pesados de superficie así como portaaviones, y Doenitz, que era de la opinión de que Alemania no debería tratar de competir directamente con la Royal Navy, sino amenazar su línea de convoyes, como hizo Alemania en la Primera Guerra Mundial, lo que obligaría a Gran Bretaña a firmar la paz.
En el juego, en algunos escenarios es Doenitz quien está al cargo de las Operaciones Navales, mientras que en otros es Raeder.
Sólo se pueden activar en la Fase de Movimiento.

PLAN Z (RAEDER)
Una vez activado, Reader puede gastar PAs sin límite para llevar a cabo Invasiones Anfibias y Movimiento Naval, y también puede suministrar a 1 UN de Superficie extra en el Mar.
Alemania también puede construir Barcos de Superficie sin límite, pero un máximo de 1 Submarino/turno y por consiguiente para Alemania no estará disponible el TECH 3 SUB.
Estarán disponibles dos Portaaeronaves (el Graf Zeppelin en agosto de 1940 y el Peter Strasser en agosto de 1941).
Cuando se juega, esta carta requiere un coste de Mantenimiento Naval especial de 2 PP amarillos/turno.

PLAN DOENITZ (DOENITZ)
La estrategia de Doenitz prevaleció sobre la de Raeder.
Doenitz, una vez activado, no puede hacer más de 1 Invasión Anfibia y 1 Movimiento Naval, pero puede suministrar a 1 Submarino extra en el Mar.
Alemania también puede construir submarinos sin límite, pero un máximo de 1 Buque de Superficie/turno.
Cuando se juega, esta carta cancela el Plan-Z y por ello el TECH 3 NAVAL no estará disponible para Alemania. Este efecto es permanente.

13.8.1.2 GRAN BRETAÑA
HQs de la ROYAL AIR FORCE (RAF)
La RAF tiene reglas especiales. En lugar de tener HQ Aéreo, tienen 2 HQs Estratégicos Aéreos, que actúan sin radio de alcance limitado.
El Mando de Cazas (FC) mueve los cazas (SÓLO) y el Mando de Bombarderos (BC) los bombarderos (SÓLO).
Ambos se pueden activar en CUALQUIER fase.

FC (HUGH DOWDING)
El Mando de Cazas (FC) es el HQ SUPREMO de los Cazas de la Royal Air Force. Puede enviar al combate a cualquier Unidad de Caza británica sin límites en el alcance de mando.

BC (ARTHUR HARRIS)
El Mando de Bombarderos (BC) es el HQ SUPREMO de los Bombarderos de la Royal Air Force. Puede enviar al combate a cualquier Unidad de Bombardero británica sin límites en el alcance de mando.

RED DE RADARES BRITÁNICA

La Red de Radares era un sistema de detección situado en Gran Bretaña dispuesto para detectar la cercanía de cualquier amenaza aérea.
Si la Red de Radares está activa y Completamente Operativa, cualquier UA enemiga se revela tan pronto mueva a un hexágono en Gran Bretaña Y los cazas británicos obtienen todos los beneficios de TECH 2.
Gran Bretaña incluye Las Islas del Canal, Scapa Flow e Irlanda del Norte.
La RED DE RADARES consiste de 6 estaciones de radar situadas en:
- *Ventnor*
- *Poling*
- *Pevensey*
- *Rye*
- *Dover*
- *Dunkirk*

RED DE RADARES COMPLETAMENTE OPERATIVA: todas las estaciones de radar están operativas.
Se revelan todas las Unidades Aéreas enemigas

© VentoNuovo Games 2014

sobre Gran Bretaña y los Cazas británicos actúan como si contasen con TECH 2.
RED DE RADARES ACTIVA: al menos **dos estaciones** de radar **adyacentes** están operativas. Las UA enemigas no se revelan, pero los Cazas británicos siguen actuando como si contasen con TECH 2.
RED DE RADARES FUERA DE SERVICIO: No hay 2 estaciones de radar operativas adyacentes. Cancela tanto el Bonus de detección como el del caza.
Destruyendo, dañando y reparando la RED DE RADARES.
Durante la Guerra Estratégica, el jugador del Eje puede comprometer sus bombarderos (y añadir cazas de escolta como siempre) para atacar cualquier hexágono de Estación de Radar. El jugador británico puede reaccionar enviando sus cazas a interceptar a los bombarderos enemigos.
Cada Bombardero Estratégico que impacta con éxito daña la Estación de Radar (la Estación de Radar deja de estar operativa hasta que sea reparada, lo que se indica con un BLOQUE NARANJA de reserva sobre el Mapa de Red de Radares).
Si alguna unidad enemiga controla el hexágono de la Estación de Radar, destruye automáticamente dicha Estación.
Cada Estación de Radar puede ser reparada O reconstruida durante la Fase de Producción Británica al coste de 1 PP amarillo.

13.8.1.3 Estados Unidos (EEUU)
Los EEUU tienen 1 LS (Eisenhower) y 4 HQs de Fuerza Aérea. Después de la Conferencia de Casablanca, Eisenhower y Churchill ganan una habilidad especial.
ACCIÓN DEL COMITÉ *PRIMERO AMÉRICA*
Debido a la gran inclinación hacia el pacifismo del comité, EEUU debe cuidar el número de bajas entre sus soldados.
Cada UT americana eliminada durante la partida se puede reconstruir, pero provocará que el Contador de Moral de EEUU se desplace 1 casilla a la derecha.

Si llega a la casilla 10, EEUU saldrá de la guerra en la siguiente Fase de Victoria para regresar al estatus de neutralidad (aunque el Préstamo y Arriendo continuará en efecto tanto para Gran Bretaña como la Uni**ón Soviética).**
Este efecto es permanente.

13.8.4 CONFERENCIA DE CASABLANCA
Si los aliados controlan TODOS los hexágonos de Marruecos, y tanto Portugal como España son neutrales o pertenecen al bando aliado, desde este momento Eisenhower y Churchill, una vez activos, pueden comandar Invasiones Anfibias y más de 1 Acción/tipo específico.
También, cada uno de ellos puede gastar un máximo de 1 PA para dar suministro completo a una unidad en hexágono de costa.

13.8.5 HQs de Potencias Menores: Winkelmen y Leopoldo III
Los HQ de los líderes militares de las Potencias Menores son HQ Estratégicos pero tienen 1 Intento de Reconocimiento (RO 19.0) y se pueden activar en CUALQUIER FASE.
Sólo se pueden usar para mover sus propias unidades, no las unidades de sus naciones aliadas.

REGLAS OPCIONALES

Las Reglas Opcionales (RO) añaden realismo y sabor histórico, pero pueden complicar las cosas.
Se pueden añadir de una en una, como decidan los jugadores, o usarse todas juntas (*Nivel Maestro*).
Hay tres Mazos de Cartas (12 cartas cada uno) disponibles bajo pedido. Estas cartas resumen las reglas más importantes y sus efectos, y pueden ayudar a memorizar y usar correctamente las RO.

14.0 NUEVOS MODIFICADORES DEL TERRENO

Playas: son los únicos hexágonos donde la infantería regular (no sólo infantería de marina) a fuerza completa y TECH 2 pueden desembarcar, si partieron desde un hexágono de puerto adyacente.
Bancos de arena: están prohibidos para las Actividades de Guerra Naval (salvo que *los convoyes abstractos* pueden trazar libremente una ruta a través de ellos siguiendo una RUTA MARÍTIMA AZUL sin el riesgo de ser atacados por barcos de guerra enemigos, esto es, aquella que conduce desde a Narvik a Alemania, llevando el mineral de hierro sueco) y la infantería de marina con TECH 3 puede desembarcar en un hexágono de bancos de arena bajo algunas circunstancias (24.0).
Montañas: Todas las unidades de clase blindados (tanques ligeros, tanques y HQ Blindados) no pueden mover a hexágonos de montaña.
Además, sólo las unidades de montaña pueden entrar en los hexágonos de montaña durante los turnos de mal tiempo.
Por otra parte, las unidades de montaña gastan 1 PM menos cuando entrar en un hexágono de montaña o colina. Las unidades de montaña (pero no su AA) reciben 1 Bonus cuando defienden, e ignoran el Malus cuando atacan en hexágonos de montaña o colina (*estos modificadores no se acumulan a los modificadores anteriores similares*).
Pantanos: Las unidades de clase blindados tienen 1Malus extra si atacan en hexágonos de pantanos *que no estén helados*.
Terreno no Montañoso: Las unidades de caballería nunca gastan más de 2 PM por hexágonos que no sean de montaña o colina, sin importar la meteorología.

15.0 NUEVAS FÁBRICAS

Los jugadores pueden decidir comenzar la producción de nuevas fábricas para mejorar su producción de un tipo de unidad concreto.

• 1 fábrica roja produce 1 PP Blindado por turno.
• 1 fábrica azul produce 1 PP Aéreo por turno.
• 1 fábrica negra es equivalente a 1 campo petrolífero y produce 1 PP de Combustible por turno (barril negro).
Sólo el jugador alemán puede construir este tipo de plantas.
• Las fábricas blancas no se pueden construir en BITW, aunque se resta cierta cantidad de PPs amarillos de la cantidad total de cada Potencia y aparecen automáticamente nuevas fábricas blancas cada cierto tiempo.

15.1 Construyendo nuevas Fábricas
Para construir una nueva fábrica de cualquier tipo, se necesitan10 PP amarillos y 10 turnos. Cada turno en la Fase de Producción, el jugador puede gastar un máximo de 1 PP amarillo para construir la nueva planta. Por lo tanto necesita 10 PP y 10 turnos (*no* tienen por qué ser consecutivos) para completar una planta. (Usa el Contador de Producción de cada bando para contabilizar el estado de la construcción). Un jugador puede construir tantas fábricas como desee. Una vez completada, la nueva fábrica se coloca en el tablero en un lugar elegido al azar con un dado.
Usa el Contador de Producción de cada bando para seleccionar su localización: después de la tirada de dado, el jugador elige el lugar entre una de las dos ciudades posibles. Si una de ellas ya ha alcanzado el máximo de ese tipo concreto de fábrica, se debe escoger la otra.
Si ambas localizaciones ya han alcanzado su límite de fábricas, se realiza una nueva tirada de dado hasta que se pueda colocar la nueva fábrica. Cuando se ha alcanzado el límite de fábricas de *todas* las localizaciones posibles (= 12 fábricas), el jugador puede elegir libremente una de sus ciudades principales para la siguiente fábrica –incluso si así superase el límite de fábricas de esta localización.
La producción de la nueva fábrica comenzará el siguiente turno después de haberse terminado.
Ejemplo: el jugador alemán quiere una nueva fábrica de blindados. Gasta 1 PP amarillo y pone una fábrica roja en la casilla "1" del Contador de Producción del Eje. Cada turno siguiente gasta un PP amarillo adicional para finalizar la fábrica tan pronto como sea posible. Cuando alcanza la casilla "10", la fábrica está completada. El jugador alemán lanza un dado y compara el resultado con el Contador de Producción del Eje. Obtiene un 2: Kassel/Magdeburg. Como Magdeburgo ya ha alcanzado su límite, debe elegir Kassel.

FÁBRICAS ACTIVAS

Las fábricas del mapa representan la situación en mayo de 1940.
Todas las fábricas aéreas británicas están activas desde julio de 1940.
En junio de 1944 todas las fábricas alemanes y británicas impresas en el mapa están activas.
Orden de aparición histórico de las nuevas fábricas alemanas:
Fábricas de blindados:
1942: Frankfurt, Kassel, Hannover, 2xRuhr
1943: Magdeburg, Viena, Nuremberg,
2x Berlín
1944: Berlin, Praga
Fábricas de unidades aéreas:
1942: Magdeburgo, Dresden, Bremen
1943: Rostock, 2x Nuremberg
1944: Munich, Viena, Danzig
Plantas de Combustible:
1942: Police y Scholven/Buer
1943: Police y Leuna/Bohlen

16.0 CONQUISTA

16.1 Conquistando Fábricas
Las fábricas enemigas son destruidas inmediatamente al ser conquistadas y proporcionan 1 PP de su tipo concreto *una vez* al conquistador.

16.2 Conquistando Centros de Población y Mineros
Los Centros de Población y Mineros, al ser conquistados, dejan de producir PP amarillos por

© VentoNuovo Games 2014

turno.

Explotación de recursos

Sólo Alemania, Italia y la Unión Soviética añaden cada uno de estos centros conquistado a sus ingresos por turno, pero están sujetos a la actividad de los partisanos.

17.0 NIVELES TECNOLÓGICOS

En BITW hay 4 campos tecnológicos diferentes: Infantería, Blindados, Cazas y Bombarderos.

La Armada tiene un impacto muy limitado: cuando los Aliados Occidentales llegan al TECH 3 NAVAL en enero de 1944, pueden construir y desplegar Puertos Mulberries. El 6º y último campo es Submarinos que será añadido en BLOCKS IN AFRIKA.

Cada TECH tiene 3 niveles diferentes. Cuanto más alto es el nivel, más capacidad de movimiento y combate.

En BITE, el salto tecnológico para cada nivel está predeterminado y fijado como se establece en 3.13. Como consecuencia, cuando se juegan los escenarios largos y la campaña, se resta automáticamente una cantidad prefijada de PP (4 PP para la Unión Soviética, ninguno para el Eje) cada turno de la cantidad total.

17.1 Niveles Tecnológicos de las Potencias Menores

Las Potencias Menores no tienen su propio desarrollo. En su lugar, se benefician de los esfuerzos de los países líderes de cada bando.

El Nivel Tecnológico de los belgas, holandeses y la Francia Libre (y del resto de Potencias Menores) es 0 en cada campo, pero si recibe **ASISTENCIA** (5.6) sus unidades tienen 1 nivel por debajo del Nivel Tech del líder de su bando (Alemania para el Eje, EEUU para los Aliados), con un mínimo de TECH 1.

Ejemplo: Tan pronto como EEUU llega a TECH 3 para las unidades de infantería en junio de 1944, la infantería de la Francia Libre obtiene TECH 2.

18.0 MOVIMIENTO NAVAL

En BITW no hay unidades navales (como barcos), salvo los 4 Submarinos del Eje. Sin embargo, ambos jugadores pueden mover UTs y UAs por mar desde un puerto amigo a otro puerto amigo.

El puerto de destino debe estar en la misma porción de mar y el transporte no puede usar ninguno de los 5 PUERTOS INTERIORES o cruzar un estrecho, si el jugador no controla *todos* sus hexágonos de costa.

PORCIÓN DE MAR

Sólo hay 3 de las llamadas *Porciones de Mar* en BITW: el **Océano Atlántico**, el **Mar Mediterráneo** y el **Mar Báltico**.

Sólo los LS Nacional y el HQ Naval pueden comandar este tipo de movimiento con una Acción especial de HQ (13.8).

18.1 Transporte Naval de Unidades Terrestres

Algunas aguas estaban muy minadas (El Canal – véase el ICONO DE MINA en el mapa), mientras que TODAS estaban infestadas de submarinos y flotillas, por lo que el transporte era muy peligroso y por tanto sujeto a la *Tirada de Dado de Mina-Sub* (como 11.3).

Cuando se mueve una unidad terrestre a través de un mar controlado por el enemigo, se tiene que lanzar 1 dado:

• 1-3: El movimiento tiene éxito, la unidad alcanza su destino.

• 4 y 5: El transporte sufre un impacto de mina/submarino y es dañado, la unidad pierde 1 paso.

• 6: El transporte sufre el impacto de mina/submarino y es hundido, se pierde a la unidad.

*Por cada UT de EEUU hundida por los submarinos lanza un dado: con un 1 (s*ólo) mueve la moral de EEUU.

18.1.1 EL BÁLTICO: UN LAGO ALEMÁN

La actividad naval del Eje en el Mar Báltico prácticamente no tuvo respuesta hasta los últimos meses de la guerra, por lo que se le considera una especie de "Lago del Eje".

Por esta razón, el Movimiento Naval del Eje en el Mar Báltico está exento de la *Tirada de Dado de Mina-Sub.*

Pero si los soviéticos *controlan Riga y Tallin (cuando se juega BITW combinado con BITE), la Tirada de D*ado por Mina/Sub también se aplica a las unidades del Eje.

18.1.2 MAR MEDITERRÁNEO y RENDICIÓN ITALIANA

Después de la rendición italiana, el Eje en el Mar Mediterráneo:

1. La Tirada de Dado por Minas se reduce a impactar con 6 (reduciendo 1 paso).
2. No puede usar ninguno de los puertos del Mediterráneo como fuente de suministro,
3. no hace Movimiento Naval.

18.1.3 El OCÉANO ATLÁNTICO y la OPERACIÓN MAPLE

En 1944 los Aliados habían logrado la Supremacía Naval. Además, en abril de 1944 un amplio programa de sembrado de minas, la llamada Operación Maple, relegó definitivamente a la Kriegsmarine al Mar Báltico.

A partir de abril de 1944, el Eje:

1. no puede usar el Canal de Kiel
2. no puede realizar *Tirada de Dado por Mina/Sub* en El Canal.
3. en el Océano Atlántico lanza 1 dado por *Tirada de Dado por Mina/Sub* pero impacta con 6
4. no puede usar ninguno de los puertos atlánticos como fuente de suministro.
5. no hace Movimiento Naval

18.2 Transporte de Recursos por Mar

Durante la Guerra Estratégica, cuando se transporta cualquier tipo de recurso (PP/Petróleo) se aplica el mismo procedimiento, y con las mismas limitaciones, descritos en 18.1.1, 18.1.2 y 18.1.3 si atraviesan aguas muy minadas o aguas controladas por el otro jugador.

*Recuerda: Un jugador controla una porci*ón de agua si controla al menos 1 puerto principal o 2 secundarios en ese mar. Si ambos jugadores reúnen las condiciones, los dos controlan *este área de mar.*

Es posible que haya un transporte de recursos por parte del Eje si los partisanos están bloqueando todas las rutas ferroviarias desde un centro de recursos hacia Alemania. Lanza 1 dado por cada PP que ha sido enviado a la fuente de suministro principal vía transporte naval:

• 1-5: El transporte tiene éxito, se recibe el PP.

• 6: El transporte falla, el PP se pierde.

18.2.1 OCÉANO ATLÁNTICO – LA GUERRA DE CONVOYES

Aun dándose el caso de que el Eje controle un puerto principal como Brest, o 2 puertos secundarios como Lorient y St. Nazaire, y por tanto el Océano Atlántico, esta porción de mar es sencillamente demasiado grande para ser controlada realmente sin una Armada fuerte. Así, mientras que se sigue lanzando con normalidad para el movimiento de UT aliadas por mar, en la Fase de Guerra Estratégica en vez de lanzar 1 dado por cada recurso británico transportado por mar, el Eje lanza 1 dado por cada submarino que tenga en el Océano Atlántico y cada impacto causa la pérdida de 2 PP amarillos para Gran Bretaña.

Ejemplo: en 1943, el Eje lanza 6 dados (tiene 3 submarinos de 2 pasos): 5-2-2-1-6-6, por lo que GB pierde 4 PPs amarillos.

19.0 RECONOCIMIENTO AÉREO

El reconocimiento aéreo permite al jugador activo revelar unidades enemigas del hexágono objetivo.

Confiere una ventaja en el combate, ya que las unidades aéreas y de artillería necesitan una visión clara del objetivo para atacar a fuerza completa: sin un buen reconocimiento aéreo, <u>las unidades aéreas y de artillería atacantes tienen 1 Malus en los Pasos de Combate Aire-Tierra y Fuego Artillero de la primera ronda de combate. Después, el hexágono se considera reconocido con éxito.</u>

Ni el defensor ni todos los bombarderos estratégicos necesitan reconocimiento aéreo.

Se puede hacer reconocimiento aéreo con tiempo lluvioso.

19.1 Procedimiento del Reconocimiento Aéreo

Además de sus habilidades normales, durante la Fase de Movimiento, cada HQ Aéreo activado puede realizar un número de intentos de RECONOCIMIENTO igual a su número de PA.

El HQ de las Potencias del Eje activado (13.8.3) también puede hacer 1 intento de RECONOCIMIENTO.

Cada intento cuenta con una oportunidad de revelar las unidades enemigas de un hexágono objetivo. Este hexágono objetivo debe estar en un radio de 5/10/15 hexágonos dependiendo del Nivel Tech de los cazas de la nación, y el mismo hexágono puede ser el objetivo más de una vez.

*Nota: No es necesario enviar una unidad aé*rea al hexágono para hacer reconocimiento. El reconocimiento aéreo es sólo una habilidad especial de algunos HQ.

Inmediatamente después de que el jugador activo ha declarado su intención de realizar un RECONOCIMIENTO sobre un hexágono concreto, el jugador inactivo intentará interceptar esta acción *lanzando tantos dados como en el Paso de Combate Antiaéreo (**dado de intercepción del reconocimiento**).*

Ahora, si el jugador inactivo falló en el intento de interceptar el RECONOCIMIENTO, el jugador activo lanza un dado (**dado de reconocimiento**), que tendrá éxito con el resultado modificado de 1-4, y el jugador inactivo debe revelar inmediatamente todas sus unidades del hexágono objetivo tumbándolas.

El Dado de Reconocimiento se modifica bajo las siguientes circunstancias:

• Resta 2 de la tirada por cada Nivel Tech del caza mayor de 2.
• Añade 2 a la tirada de dado si el hexágono es de bosque, colinas, montañas o pantano, o si el hexágono contiene una ciudad principal, un reducto o un bunker.
• Añade 4 a la tirada de dado si el hexágono contiene una fortaleza o un Festung.
• Añade 2 a la tirada de dado en turnos de mal tiempo.
(Como siempre, todos los modificadores son acumulativos)

© VentoNuovo Games 2014

*Ejemplo: en junio de 1940 el jugador alemán activa el HQ Aéreo 2LF de 4 pasos, y quiere RECONOCER el hex*ágono de Orleans, ocupado por 3 unidades francesas: 1 infantería de 2 pasos, 1 tanque de 1 paso y 1 avión de 2 pasos.
*El jugador francés lanza 3 dados para INTERCEPCIÓN AÉREA: 1 dado por Orleans (Ciudad Secundaria que impacta con 6), 1 dado (no 2, ya que los franceses, italianos y las Potencias Menores con TECH 0 tienen su AA dividido a la mitad) por la infanter*ía (impacta con 6) y un dado por el tanque (impacta con 5-6): los resultados son 4 por la ciudad, 5-1 por la infantería, y 5 por el tanque. Por lo tanto se evita el *RECONOCIMIENTO. Como el 2LF tiene 4 pasos, puede hacer 3 intentos m*ás de reconocimiento*, por lo que tan pronto como el DADO DE INTERCEPCIÓN DEL RECONOCIMIENTO falle, el jugador alemán lanzará el DADO DE RECONOCIMIENTO (éxito con 1-4 en un hexágono despejado con cazas de TECH 1).*
Una vez descubiertas por RECONOCIMIENTO AÉREO o en combate, las unidades (de ambos bandos) permanecen bocarriba hasta el Paso de Comprobación de Suministro Final.
Nota: Turín es una ciudad principal en un hexágono de bosque. Durante los turnos de mal tiempo, no tiene sentido hacer un reconocimiento aéreo si no se cuenta con cazas de TECH 3.

19.2 Unidades de Artillería y Aéreas eligiendo Objetivo

Si el tiempo es soleado y el reconocimiento aéreo tuvo **éxito, las unidades aéreas y de artillería con TECH 2** pueden elegir su objetivo de entre 2 o 3 unidades diferentes con el mismo número de pasos, como por ejemplo una unidad de artillería.

20.0 ¡CARGA DE CABALLERÍA!

Si el atacante tiene unidades de caballería en el hexágono de batalla y el defensor no tiene ni caballería ni unidades blindadas, el atacante puede declarar una ¡Carga de Caballería!
Además, para este tipo de ataque el tiempo debe ser soleado y el terreno del hexágono debe ser despejado.
En este caso sólo, las unidades de caballería atacantes disparan antes que las unidades de infantería defensoras, pero a cambio se convierten en objetivo y por consiguiente reciben primero *todos los posibles* impactos del fuego de respuesta enemigo.

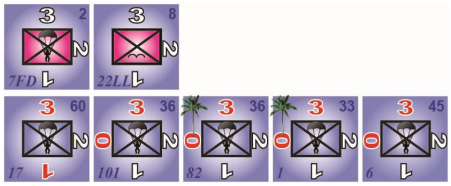
21.0 ¡ATAQUE PANZER!

Si el atacante tiene unidades blindadas en el hexágono de batalla y el defensor no tiene ninguna, el atacante puede declarar un ¡Ataque Panzer! y cargar con sus blindados. Además, para este tipo de ataque el tiempo debe ser soleado y el terreno del hexágono debe ser despejado.
Nota: Para esta opción especial de combate, los tanques ligeros con TECH 1 no se consideran blindados ni para el atacante ni para el defensor.
Sólo en este caso, las unidades blindadas atacantes disparan primero que las unidades no blindadas defensoras, pero a cambio se convierten en objetivo y por consiguiente reciben primero *todos los posibles* impactos del fuego de respuesta enemigo.
Nota táctica: La opción de ¡Ataque Panzer! podría ser la táctica de avance crucial en algunas situaciones concretas, específicamente si se ataca con unidades blindadas de elite. Pero sufrir grandes pérdidas en estas unidades tan preciadas podría, por el contrario, convertirse en una desventaja en una ofensiva a gran escala.

22.0 LAS TROMPETAS DE JERICÓ

El Junkers Ju 87 (Stuka) era el principal recurso para la Blitzkrieg. Era una especie de artillería aérea, capaz de lanzar bombas con precisión mortal y de propagar el miedo en los corazones de los enemigos.
Gracias a sus terribles sirenas (el *"Ataque de las Trompetas de Jericó"*. ATJ), las formaciones de Stuka a fuerza completa lanzan 2 dados más (ATJ) cuando atacan a unidades en tierra en terreno despejado (las ciudades secundarias *no* niegan el ATJ), con tiempo soleado y si el reconocimiento aéreo tuvo éxito.
Sin embargo, dada su gran vulnerabilidad frente a los cazas enemigos, estas formaciones no pueden hacer su ataque especial si hay cazas enemigos en el mismo hexágono

23.0 ASALTOS AEROTRANSPORTADOS



Si la infantería alcanza TECH 2, las divisiones alemanas 7ª Flieger y 22ª Luftlande (pero no el 1º y 2º Cuerpos de Paracaidistas alemanes ni el Ejército Paracaidista), la 1ª y 6ª Divisiones británicas y las 82º, 101º y 17º divisiones americanas pueden intentar un asalto aerotransportado.
Los paracaidistas pueden intentar este tipo de asalto especial SÓLO si se reúnen TODAS las condiciones siguientes:
• comienzan el turno totalmente suministradas, a fuerza completa y en un hexágono de base aérea,
• están bajo el mando de una Acción Especial de HQ (Hitler y Goering para Alemania, Churchill, Harris y Dowding para Gran Bretaña, Eisenhower, la 8º, 9º, 12º y 15º Flota Aérea para EEUU),
• el tiempo es soleado,
• el objetivo es un hexágono de terreno despejado y dentro de una distancia de 5 hexágonos de la unidad asaltante.
El jugador activo debe declarar la acción cuando se realiza (la Fase de Movimiento).
Puede añadir cazas como escolta para proteger la acción, y el jugador inactivo puede intentar interceptar con sus cazas y con unidades blindadas (de haberlas) en Reserva (RO 31.0).
Si el ataque se dirige contra una Unidad Blindada en Reserva, la unidad de paracaidistas/planeadores es destruida y la unidad blindada puede reaccionar con normalidad.
Resolución: Los Pasos de Combate Aire-Aire y Fuego AA se resuelven como siempre, pero cada impacto que se sufre es un impacto a una unidad aérea *y* a la unidad de paracaidista o de planeadores. Si alguna de las unidades que realiza el asalto aerotransportado sobrevive, se puede poner en el hexágono objetivo ("tomó tierra").
Si el hexágono objetivo está ocupado por unidades enemigas, sigue el Paso de Combate Terrestre normal (puede ser apoyado por unidades aéreas). En la primera ronda de combate, las unidades paracaidistas tienen 1 Malus. Las unidades de paracaidistas y planeadores pueden sobre-apilar en el turno en que usan su ataque especial.
Las unidades de infantería paracaidista y aerotransportada eliminadas se pueden reconstruir con PP amarillos y azules y deben entrar en un hexágono del país natal con una fábrica azul.
BONUS DE TECH 3: Cuando la infantería alcanza TECH 3, los paracaidistas pueden escoger un objetivo que esté a una distancia de 10 hexágonos de la base aérea de despegue, O un objetivo que antes estaba prohibido por el terreno (Ciudad Principal, Bosque…) al coste de 1 impacto extra tan pronto como tomen tierra (siguen sin poder tomar tierra en un hexágono que tenga dos tipos de terreno difícil, Bosque Y Ciudad Principal, como Turín).
BONUS POR SORPRESA: Cuando se ataca una potencia neutral (los alemanes atacando Holanda o Bélgica en 1940), las unidades Paracaidistas con TECH 2 actúan como si tuviesen TECH 3.

24.0 DESEMBARCOS ANFIBIOS

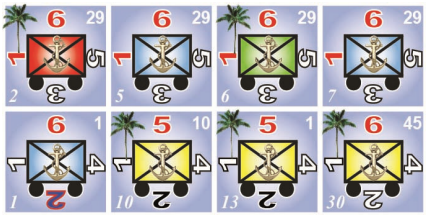
En BITW los Desembarcos Anfibios constituyeron el factor clave tanto para las etapas finales de la Guerra de los Aliados Occidentales como para las primeras campañas del Eje, cuando invadieron Noruega, así como para plantear una amenaza directa a Gran Bretaña después de la caída de Francia.
Así como hay Unidades de Infanter*ía* de Marina (Marines) especializadas capaces de realizar una invasión anfibia contra cualquier hexágono de costa tan pronto como la INFANTERÍA alcanza TECH 2, también la infantería regular, cuando alcanza TECH 2, puede intentar un desembarco en playas.
Una unidad de infantería alemana, que comienza el turno en Cherbourg a fuerza completa, puede intentar desembarcar en las Islas del Canal, o en Southhampton y Portsmouth, pero no en Dover.

Resumen
1) Primero se activa un HQ Naval (o Eisenhower/Churchill).
Los HQ Navales con TECH 1 no pueden usar la segunda oleada (unidades EN ESPERA) de invasión y solo pueden comprometer a 1 unidad en la primera oleada, mientras que los HQ Navales con TECH 2 mueven tantas unidades como nivel de PA de HQ tengan. A una distancia de 5 hex*ágonos se usa* infantería de marina, si es una playa frontal se puede usar infantería regular.
2) El jugador inactivo puede reaccionar con aviones/blindados.
3) En la primera ronda de combate, si se despeja la playa, el jugador atacante puede desplegar Puertos Mulberries y/o usar unidades de infantería, artillería y blindados EN ESPERA para reforzar el desembarco (y sopre-apilar si hay disponible un Puerto Mulberry).
Si la playa no ha sido despejada, en la segunda oleada solo se puede usar infantería de marina.
4) Después de que el atacante ha movido a las unidades de la segunda oleada, el jugador inactivo puede reaccionar con sus blindados.
5) Si se despejó la playa, es el último momento disponible para desplegar un Puerto Mulberry (así los blindados haciendo explotación pueden sobre-apilarse).

© VentoNuovo Games 2014

24.1 CONCEPTOS GENERALES

Playa Frontal: es un hex*ágono de playa, en frente de un puerto controlado (Calais es* la playa frontal de Dover, pero no de Southampton).



Para intentar un desembarco anfibio, se deben reunir TODAS las condiciones siguientes:

• La infantería regular/de marina debe comenzar el turno en un puerto, con suministro completo y a fuerza completa.

• El tiempo tiene que ser soleado.

• El objetivo tiene que estar despejado (sin bancos de arena – como en Wilhelshaven) y no puede ser un hexágono de Montaña, Bosque, Colina o Ciudad Principal.

• Debe estar dentro de una distancia de 5 hexágonos del puerto de inicio (o el hexágono objetivo puede ser una playa frontal, en cuyo caso la infantería regular puede realizar el intento).

Un desembarco anfibio se considera un movimiento naval especial y por tanto está sujeto a la Tirada de Dados por Minas/Submarinos enemigos y la intercepción de los barcos de superficie en algunas circunstancias (18.1).

Para la primera ronda de combate, las unidades terrestres defensoras (de haberlas) reciben 1 Bonus y disparan primero, mientras que las UT atacantes disparan después y con 1 Malus.

Sin embargo, si las cosas empeoran, las unidades de infantería de marina (no la infantería regular) pueden reembarcar después de cualquier ronda de combate al coste de una nueva activación de HQ Naval. En este caso, la unidad de infanter*ía de marin*a pierde 1 paso adicional y de nuevo está sujeta a la Tirada de Dados por Minas/Submarinos enemigos y la intercepción de los barcos de superficie.

Las unidades de infantería de marina se pueden reconstruir con PP amarillos, blancos y rojos (sólo para el primer y último paso de las unidades motorizadas) y pueden regresar al juego en un Astillero Naval (fábrica blanca) de su país natal.

24.2 HEXÁGONOS PROHIBIDOS

Utrecht: Si Den Haag y Ámsterdam tienen un Reducto, no se puede lanzar un desembarco anfibio contra el hexágono de Utrech.

Las Islas del Canal: Si hay un FESTUNG (no un REDUCTO) en las Islas del Canal, y se realiza una invasión anfibia contra el hexágono entre St Malo y Carentan, todas las unidades que desembarcan son eliminadas en la Fase de Combate.

24.3 BONIFICACIÓN POR TECH 3: cuando la infantería alcanza TECH 3, SÓLO la infantería de marina pueden elegir un objetivo que estuviese antes prohibido por el terreno (bancos de arena, Ciudad Principal, Bosque…) al coste de 1 impacto extra tan pronto como lleguen a tierra (sin embargo no pueden desembarcar en un hexágono con más de 1 una clase de terreno difícil, como Hamburgo que tiene tanto bancos de arena como Ciudad Principal).

24.4 BONIFICACIÓN POR SORPRESA

Cuando se ataca a un país neutral (Alemania atacando Noruega en 1940), las unidades de infantería con TECH 2 actúan como si fuesen infantería de marina con TECH 3.

24.5 BONIFICACIÓN POR TECH 3 NAVAL

Cuando se lanza una invasión, es crucial conquistar rápidamente un puerto con el objetivo de comenzar el siguiente turno con suministro completo.

Comenzar totalmente rodeado, como le ocurrió al 6º Cuerpo en Anzio en enero de 1944, significa empezar un lento desgaste con la eliminación por suministro de asedio.

Por fortuna, cuando se alcanza TECH 3 NAVAL en enero de 1944, tanto Eisenhower como Churchill se pueden activar y usar 1 de sus PA para proporcionar suministro completo a 1 (MAX.) unidad asediada en un hexágono de costa, pero realmente es la última opción.

24.5 SEGUNDA OLEADA DE LA INVASIÓN

Los **HQ NAVALES** con **TECH 1** (como el HQ Naval soviético) o el Kriegsmanrine de TECH 2 alemán (pero con la Opción Doenitz en juego) pueden comandar sólo 1 Invasión Anfibia.

Los **HQ NAVALES** con TECH 2 (incluido el HQ Kriegsmarine alemán *si está en juego el Plan-Z*, el Regia Marina italiano, *Royal Navy* británica y *US NAVY*) además de **Churchill** y **Eisenhower** (después de la Conferencia de Casablanca), pueden comandar un número de UT para desembarcos anfibios igual a sus PA. También, más importante, pueden poner EN ESPERA un número igual de UT, que pueden desembarcar después de la resolución de la primera ronda de combate:

La infantería de marina EN ESPERA –SOLO- puede desembarcar en un hexágono invadido en la primera oleada y aún disputado, O invadir un hexágono de costa diferente.

TODAS las UT EN ESPERA pueden desembarcar en un hexágono de costa bajo control propio con infantería de marina/Para (incluida la ZOC) O invadir una playa frontal (sólo UCT) O simplemente no hacer nada, amagando con la amenaza de una invasión.

*Ejemplo: con el Plan-Z en juego, Raeder (el HQ de la Kriegsmarine alemana) se activa en agosto de 1940. Tiene disponibles 4 PA, pero usa 1 para tener los SUB en el mar en el Océa*no Atlántico. Con los otros 3 PA, el KM decide comprometer 1 unidad de infantería regular localizada en Cherburgo y 1 en Pas-de-Calais para un desembarco anfibio en las *Islas del Canal y en Dover respectivamente (playa frontal). El* último PA lo usa para poner a una tercera unidad de infantería (situada en Pas-de-Calais) EN ESPERA para*, o bien reforzar el desembarco en Dover (playa frontal – no para las Islas del Canal), o para desembarcar en la playa al suroeste de Pas-de-Calais.*

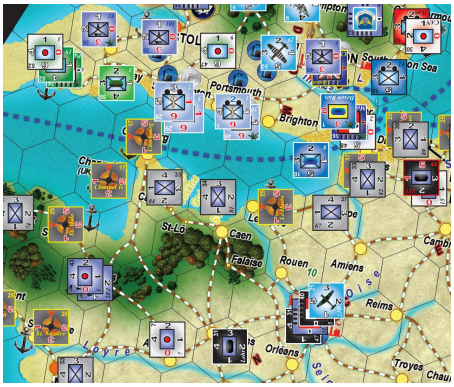
*También es posible poner un blindado, artillería y/o HQ EN ESPERA, pero s*ólo podrían desembarcar en *la playa frontal si está vacía de UT enemigas (o vacío o despejado de UT después de la primera ronda de Combate Terrestre). Un movimiento mejor habría sido usar el FHQ para conservar 1 sub en el mar, mientras se comprometen los 4 PA del KM para desembarcar las 2 primeras unidades de infantería en las Islas del Canal y Dover como se ha descrito, y poner 1 blindado (41º Cuerpo Panzer) y 1 HQ Blindado (Guderian) EN ESPERA. De este modo, si se despeja Dover de UT enemigas después* de la primera ronda de combate, *en la Fase de Explotación el jugador alemán puede activar al HQ Blindado que desembarcó con el cuerpo panzer (puede que directamente en Londres si la Luftwaffe tambi*én despejó su hexágono).

24.6 REACCIÓN del jugador inactivo

Después de declarar la primera y segunda oleada de invasión, el jugador inactivo puede reaccionar enviando sus unidades blindadas en reserva, mientras que la aviación del jugador inactivo sólo puede reaccionar en la Fase de Reacción después de la primera oleada.

Ejemplo: En junio de 1944 los Aliados activan tanto a Churchill como a Eisenhower para llevar a cabo una invasión anfibia masiva sobre Francia.

Eisenhower envía los 5º y 7º Cuerpos de *Marines desde Southampton para desembarcar en la playa Omaha/Utah bajo una fuerte protecci*ón aérea de 2 UA americanas*, y pone al 1º Ejército de Artillería y al 19º Cuerpo de Blindados en Plymouth EN ESPERA.*



*Churchill envía al 30º de Infantería de Marina desde Portsmouth para desembarcar en el hexágono Gold-Juno-Sword, con una fuerte cobertura aérea de 2 UAs británicas, y pone otras 3 UT EN ESPERA: 2 unidades de infanter*ía en Dover, amenazando con desembarcar en el Pas-de-*Calais, y el 1º Cuerpo británico en Southampton. Ahora puede reaccionar el jugador del Eje, dado que tiene 3 cuerpos blindados (la Divisi*ón Panzer Lehr en Le Mans, el 1º Cuerpo Panzer de las SS en Lille y el 47º Panzer Corps y 1 HQ Blindado (*el 5º Ejército panzer en Par*ís)) *en reserva, disponibles para llegar a los hexágonos de desembarco, defendidos por los 84º y 74º Cuerpos de Infantería.*

*Engañado por las otras 3 UT británicas EN ESPERA, decide enviar solamente el Cuerpo Panzer Lehr con la Divisi*ón Caza 2JD desde París para apoyar al 74º Cuerpo de Infantería de Juno-Gold-Sword, dejando las otras 3 unidades blindadas (2 cuerpos panzer y 1 ejército panzer para *un desembarco inminente en Pas-de-Calais) ya que los blindados, al contrario que las unidades a*éreas, pueden reaccionar después de la 2ª oleada de invasión.

*Posteriormente, los americanos tienen éxito despejando la playa después de la primera ronda, y por tanto pueden desplegar el Puerto Mulberry A y desembarcar las fuerzas de la segunda oleada (el 1º Ej*ército *de Artillería y el 19º Cuerpo Blindado). Los británicos están teniendo algunos problemas en Gold-Juno-Sword frente al poderoso Panzer Lehr. Como fallaron al intentar despejar la playa después* de la primera ronda de combate, no pueden desembarcar blindados/artillería (no tienen ninguna EN ESPERA) pero en su lugar pueden enviar al 30º Cuerpo para reforzar el desembarco.

*Las otras 2 unidades de infanter*ía en Pas-de-

© VentoNuovo Games 2014

Calais se quitan de su estado EN ESPERA (eliminando el *barril negro).*
Ahora el jugador alemán decide enviar algunos refuerzos, pero no cuenta con unidades blindadas capaces de llegar al desembarco americano, mientras que puede comprometer al HQ Blindado desde París (pero no *otros cuerpos blindados por límites de apilamiento) al hexágono Gold-Juno-Sword. No se pueden enviar unidades aéreas durante la segunda oleada de invasión.*

24.7 DESEMBARCOS DE BLINDADOS EN EXPLOTACIÓN
En otro caso, si la segunda oleada de invasión fallara en poner unidades blindadas en la costa, hay una última oportunidad de lograr el objetivo.
SOLAMENTE en la Fase de Explotación que sigue a una Invasión Anfibia exitosa, un HQ Blindado puede activarse para mover por mar un número de Unidades Blindadas igual a sus PA disponibles, desde un puerto a un hexágono de costa bajo control amigo con infantería de marina/Para (ZOC incluida).
Las Unidades Blindadas que mueven por mar pueden estar sujetas a Tirada de Dado por Minas/Sub.

24.8 INVASIONES ANFIBIAS A LARGA DISTANCIA
El procedimiento es idéntico a las invasiones anfibias normales, pero sólo las pueden intentar infantería de marina con TECH 3 y al doble/triple/cuádruple distancia (10/15/20 hexágonos) y con un coste del doble/triple/cuádruple PA.
Puede ser muy útil para los Aliados Occidentales en 1944 plantear una amenaza a Noruega y el Golfo de Vizcaya.

26.0 WUNDERWAFFEN
Con la guerra habiendo consumido 5 años, estaba claro que Alemania no tendría más opciones de ganarla. Sin embargo, los científicos de Hitler, en las instalaciones secretas de Peenemunde, iban contra reloj en un intento desesperado de desarrollar nuevas e increíbles armas de guerra, capaces de cambiar el curso de los acontecimientos.

26.1 V1
Fecha de inicio junio de 1944
La V1 era una "bomba volante" con un alcance operativo muy corto de alrededor de 250 km. Principalmente se usó contra Londres para sembrar el terror en respuesta a los tremendos bombardeos aliados sobre las ciudades alemanas.
Requisitos: el Eje controla tanto Berlín como Peenemunde, más al menos una ciudad de costa en Francia o Bélgica (los Festungs asediados no cuentan).
Efectos: el jugador del Eje puede comenzar a lanzar bombas V-1 sobre Gran Bretaña. El jugador alemán lanza 2 dados en la Fase de Guerra Estratégica británica (impacto con 6) en cada turno que se cumplan las tres condiciones anteriores.
Cada impacto reduce los PP amarillos británicos en 1.

26.2 V2
Fecha de inicio septiembre de 1944

Las V2 eran cohetes autopropulsados, con un alcance incrementado hasta los 320 km. Pese a que las V-2 tuvieron poca efectividad durante la guerra debido a su poca carga explosiva, eran apropiadas para lanzar la bomba atómica (ver Gotterdammerung)
Requisitos: el Eje controla tanto Berlín como Peenemunde y el 65º Cuerpo de Infantería (incluso en el paso 0) está en un rango de 5 hexágonos de cualquier unidad/ciudad aliada.
Efectos: el jugador del Eje puede comenzar a lanzar cohetes V-2 contra cualquier objetivo aliado (tanto unidades como ciudades).
El jugador alemán lanza 4 dados en la Fase de Guerra Estratégica británica (impacto con 6) cada turno en que se cumplan las tres condiciones anteriores.
Cada impacto inflige la pérdida de 1 PP o 1 reducción de una unidad.

26.3 GOTTERDAMMERUNG
LA BOMBA ATÓMICA NAZI
Fecha de inicio diciembre de 1945
Con toda seguridad esta es el arma más terrorífica, que de haber sido desarrollada, habría cambiado la historia del mundo tal como lo conocemos.
Requisitos: en julio de 1945, Berlín y Peenemunde están bajo control del Eje.
Efectos: la guerra dura 6 meses más, en los que los científicos nazis centran sus esfuerzos en un intento desesperado por desarrollar la Bomba Atómica.
Si tanto Berlín como Peenemunde siguen bajo control de Eje al finalizar diciembre de 1945, el Eje consigue una victoria decisiva.

27.0 GUARNICIONES
Para mantener el control de las potencias conquistadas (tales como Francia, Noruega, Bélgica, Holanda…) y el territorio ruso conquistado bajo control y explotar mejor sus recursos, el jugador del Eje debe mantener guarniciones en las ciudades soviéticas (y de las otras potencias conquistadas) con el objetivo de evitar disturbios y el crecimiento de los partisanos como se describe en 29.0.
Cualquier unidad (tanto UA como UT) y su ZOC sirve como guarnición de una ciudad.

28.0 *VOLKSSTURM ALEMÁN*
El *Volkssturm* se formó con una directiva del "Führer" durante los últimos meses de vida del Tercer Reich, llamando a las armas a todos los varones con edades comprendidas entre los 16 y los 60 años, en un intento desesperado de salvar a Alemania de la derrota.
Si una UT enemiga entra en algún hexágono de Alemania, se activa inmediatamente la *Directiva Volkssturm*. A partir de la siguiente Fase de Producción, el jugador del Eje podrá poner en juego sin coste 1 cuerpo de infantería por ronda con 1 paso de fuerza en cualquier ciudad principal alemana bajo su control –siempre que haya disponibles cuerpos y ciudades.

29.0 PARTISANOS
Una potencia, si es conquistada por el Eje, puede generar partisanos.
Hay dos modos distintos de generar partisanos:
A. *Despliegue Gratuito de Partisanos*: tan pronto como una potencia es conquistada y eliminada del juego, el jugador de la POTENCIA AFÍN empieza a desplegar partisanos en su Fase de Producción de cada turno, como se describe en 29.1.
B. Pero hay otra forma, llamada ***Construcción de Partisanos*** para desplegar partisanos.
Los soviéticos y aliados occidentales pueden construir partisanos (rojos y azules respectivamente) al coste de un 1 PP cada uno y desplegarlos en cualquier Potencia conquistada por el Eje. Los partisanos no tienen ZOC y no se pueden mover, pero pueden hacer sabotaje detrás de las líneas del Eje:
• Evitan el MEF
• Evitan el transporte de recursos
• Bloquean las líneas de suministro
• Evitan la retirada en el hexágono que ocupan
Los soviéticos sólo pueden pagar para la construcción de partisanos en Yugoslavia, Albania e Italia (¡no en la Unión Soviética!), mientras que Gran Bretaña puede construirlos en cualquier potencia conquistada por el Eje.
Reclutamiento de Partisanos
Si una UT soviético O francesa entra en un hexágono ocupado por partisanos soviéticos o franceses respectivamente, estos partisanos se eliminan inmediatamente del juego y un número equivalente de recursos humanos (PP amarillos) se añade a los PP guardados de la Unión Soviética y la Francia Libre.
29.1 Despliegue Gratuito de Partisanos
Primero, para cada nación conquistada, se suma el número de ciudades secundarias sin una guarnición y se divide entre 3. Después, añade 1 por cada ciudad principal sin guarnición.
La actividad partisana se produce en Polonia, Noruega, Bélgica, Holanda y Francia.
En Luxemburgo y Dinamarca no hay partisanos.
Posteriormente, el jugador AFÍN despliega el número correspondiente de partisanos (= discos de madera azules) en cualquier hexágono del país, pero fuera de ZOCs del Eje.
El número máximo de partisanos azules (aliados) que puede haber en el mapa al mismo tiempo es de 10 (más 20 partisanos rojos soviéticos cuando se juega junto con BITE).
Efectos de los partisanos en un hexágono:
• **1 Partisano**: **Evita el MEF y el transporte de recursos por ferrocarril** en o a través del hexágono de ferrocarril que ocupa. Tan pronto como una unidad terrestre del Eje entra u ocupa un hexágono con 1 unidad de partisanos, la unidad de partisanos es eliminada del juego (pero puede regresar en la Fase de Producción de un turno posterior).
• **2 Partisanos**: Evitan el MEF, el transporte de recursos en ferrocarril en o a través de del hexágono de ferrocarril que ocupan, **y bloquea la línea de suministros por tierra**. Si son atacados, actúan como una brigada de 1 paso: lanzan 1 dado e impactan con 6.
• **3 Partisanos**: Evitan el MEF, el transporte de recursos en ferrocarril en o a través del hexágono de ferrocarril que ocupan, y bloquean las líneas de suministro por tierra **y ferrocarril**. Si son atacados, actúan como 2 brigadas con 2 pasos: lanzan 2 dados e impactan con 6.

31.0 UNIDADES EN RESERVA
Tener unidades en reserva puede suponer la diferencia en situaciones críticas.
Hay 2 momentos diferentes para poner unidades en Reserva, pero ambas requieren que las unidades tengan TECH 2.
• **Motorización**: durante la Fase de Movimiento el jugador activo puede poner sus UT (tanto infantería como blindados) en Reserva.
Estas UT no pueden mover durante la Fase de Movimiento pero en su lugar mueven durante la Fase de Explotación de Blindados.
• **Reacción**: durante la Fase de Explotación de

© VentoNuovo Games 2014

los Blindados el jugador activo puede poner sus unidades blindadas en Reserva.
Estas unidades blindadas en reserva no pueden mover durante la Fase de Explotación de los Blindados pero en su lugar mueven después de la Fase de Movimiento del contrario para reforzar hexágonos de batalla débiles.
Para poner una unidad en Reserva, el jugador activo tiene que gastar 1 Punto de Acción de un HQ apropiado y poner 1 barril negro sobre la unidad, sacado de la reserva común.
Mientras que tanto los Líderes Estratégicos (Rommel, Kesselring, Goering, el FHQ, Eisenhower, Churchill, Mussolini, Gamelin, Leopold III and Winkelman), como los HQ Blindados pueden poner una UT en Reserva durante la Fase de Movimiento (Motorización), sólo los HQ Blindados pueden poner unidades en Reserva durante la Fase de Explotación (Reacción).

*Consejo: para ocultar la situaci*ón de las unidades en Reserva, los jugadores pueden poner un barril negro sobre el icono de la unidad en su *Plantilla de Organización.*

32.0 BOMBARDEO ESTRATÉGICO

Las fábricas, puertos, Puertos Mulberries, centros mineros, centros de población, estaciones de radar y ferrocarril se consideran Objetivos Estratégicos y pueden sufrir bombardeo estratégico para reducir los PP enemigos, suministro o MEF.
SÓLO durante la Fase de Guerra Estratégica, el jugador inactivo puede activar su HQ adecuado para mover sus bombarderos (¡los cazas no!) para llevar a cabo misiones de bombardeo estratégico sobre un objetivo estratégico enemigo de su elección (por ejemplo, una fábrica) y puede añadir cazas como escolta.
Los cazas no tendrán más papel en la Misión de Bombardeo Estratégico que el de escoltar a los bombarderos y recibir impactos tanto de los cazas como los AA enemigos, y así proteger a tus valiosos bombarderos.
El defensor puede reaccionar como siempre, activando sus HQ adecuados para enviar a sus cazas (¡a los bombarderos no!). Los cazas del hexágono atacado pueden despegar sin necesidad de activar un HQ.

HQ Adecuado:
- HQ Aéreo
- LS de menor
- K (solo Italia)
- R (Sólo Francia)

En el Paso de Combate Aire-Tierra de la Fase de Combate, los bombarderos normales con al menos TECH 2, así como los bombarderos estratégicos, son libres de atacar los objetivos estratégicos pero NO a las unidades enemigas.
Como los objetivos estratégicos son lo suficientemente grandes, los Bombarderos Estratégicos no sufren Malus mientras bombardean objetivos en tierra (sin embargo, durante los turnos de nieve, son divididos a la mitad en Combate Aire-Aire, mientras que no hay disponibles misiones Aéreas durante los turnos de lluvia). Los demás Bombarderos volando en la Fase de Guerra Estratégica sufren un MALUS adicional.
El jugador activo lanza por AA un número de dados, y tiene una Potencia de Fuego, que depende del NIVEL TECH de la infantería:

TECH 1: 3 dados, impacto con 6
TECH 2: 6 dados, impacto con 6
TECH 3: 6 dados, impacto con 5 y 6

Como siempre, después de la resolución de la ronda de combate aire-aire y la ronda AA, los bombarderos pueden atacar a tierra.
Todos los objeticos que no hayan sido destruidos son reparados a su completa funcionalidad al final del siguiente turno del jugador que los controla.

32.1 Bombardeando Fábricas, Centro de Población y Centros Mineros

Cada impacto del bombardeo sufrido reduce la producción en 1 PP durante 1 turno.
10 impactos en el mismo ataque destruyen una fábrica de forma permanente (es una situaci**ón** *muy* extraña).

32.2 Bombardeando Puertos/Puertos Mulberries

(Los Puertos Mulberries no se usan en BITE)
1 impacto del bombardeo impide el uso de los muelles, tanto para lanzar desembarcos anfibios como para mover unidades terrestres por mar durante 1 turno.
3 impactos en el mismo ataque tambi**én** impiden el uso de los muelles para suministro durante 1 turno.
(Marca estos puertos con un barril blanco).

32.3 Bombardeo de Estaciones de Ferrocarril

Cada ciudad es una estación de ferrocarril. Cada impacto del bombardeo destruye cierta cantidad de locomotoras que hace que la capacidad de MEF del jugador inactivo sea reducida en 1 para el siguiente turno. Además, la vía férrea no se puede usar para movimiento estratégico en ferrocarril en ese punto: el MEF no puede empezar, llegar o atravesar el hexágono con la vía cortada. (Marca estas ciudades con un barril blanco).

32.4 Bombardeo de Estaciones de Radar

Sólo hay 6 Estaciones de Radar en el juego y están situadas en el sureste de Inglaterra. 1 impacto destruye la Estación de Radar, la cual puede reconstruirse en el mismo turno (la Fase de Producción tiene lugar después de la Fase de Guerra Estratégica).
Nota: La meteorología afecta al combate aire-aire, a la potencia de fuego AA, pero no a los bombarderos estratégicos de los aliados occidentales cuando bombardean sobre tierra (durante los turnos de nieve no son divididos a la mitad, y se permiten misiones durante los turnos de lluvia).

34.0 *ACTA DE NEUTRALIDAD, CASH AND CARRY y PRÉSTAMO Y ARRIENDO*

En 1939 los Estados Unidos decidieron permanecer ajenos a los asuntos europeos.
Las acciones llevadas a cabo por el Comité Primero América habían sido tan contundentes como para convencer al presidente estadounidense Franklin D. Roosevelt de que la máxima ayuda tendría que ser el Acta Cash and Carry, por la cual, a parir de noviembre de 1939, Gran Bretaña podría comprar armamento de los EEUU. Pero cuando estuvo claro que Gran Bretaña no podría enfrentarse al Eje en solitario, el parlamento estadounidense aprobó el Acta del Préstamo y Arriendo, por el que EEUU quedó libre de enviar grandes cantidades de ayuda al Reino Unido.
Posteriormente, desde septiembre de 1941, el Préstamo y Arriendo se extendió a la Unión Soviética.

ACTA CASH and CARRY

Debido a la escalada bélica en Europa, y con el fuerte apoyo de Roosevelt, EEUU cambió su política exterior y comenzó a apoyar activamente a Gran Bretaña.
Efecto: desde noviembre de 1939, los EEUU pueden enviar armamento a Gran Bretaña. Gran Bretaña puede comprar PPs rojos/azules al precio de 3 PP amarillos cada uno.

PRÉSTAMO Y ARRIENDO

Aunque con la fuerte oposición del Comité Primero América, en marzo de 1941 los EEUU de nuevo cambiaron su política exterior en favor de cualquier nación en guerra con el Eje (el Arsenal de la Democracia).
Requisitos: Gran Bretaña ha sido invadida O, desde marzo de 1941, Francia ha sido derrotada y no hay UT aliadas en la Europa continental (los soviéticos no deben estar en guerra con Alemania).
Efectos: Se cancela el Acta Cash and Carry. Los EEUU envían 3 PPs rojos y 2 azules (sujetos a la guerra estratégica) a Gran Bretaña, que se pueden usar emparejados con PP amarillos.

35.0 GUERRA ESTRATÉGICA

35.2 Ataque a Convoyes en el Atlántico

El jugador del Eje puede atacar a los convoyes brit**á**nicos que transportan los preciados recursos desde las colonias de la Commonwealth a Gran Bretaña (Atlántico Norte, Atlántico Central, Atlántico Sur) y también del Cash and Carry y Préstamo y Arriendo desde EEUU a Gran Bretaña (sólo Atlántico Norte) durante la Fase de Guerra Estratégica británica.

EL Eje tiene 3 unidades de submarinos (la italiana *Da Vinci* no se usa en BITW). Una está en el Atlántico Norte, una en el Atlántico Central y la otra en el Atlántico Sur, con la fuerza indicada en la preparación del escenario. En BITW no pueden abandonar su área específica y en la Fase de Guerra Estratégica británica, cada paso lanza 1 dado e impacta con 6. Con cada impacto, 2 PPs amarillos (o 1 PP rojo/azul elegido al azar si el NA submarino declara que ataca a la ruta del Préstamo y Arriendo) dejan de estar disponibles para el jugador británico durante este turno.
Este combate especial sólo dura 1 ronda.

36.0 RENDICIÓN DE ITALIA

Italia fue arrastrada a la guerra por su líder fascista Mussolini con la esperanza de que el conflicto fuese breve y fácil. Tras la pérdida de sus colonias, en Italia disminuyeron las simpatías hacia el régimen fascista de Mussolini y la alianza Nazi.
Italia se rinde como el resto de potencias, pero hay una manera alternativa, con base histórica, que fuerza a Italia a pedir el armisticio.
Tan pronto como haya una unidad enemiga en Italia (incluyendo Cerdeña y Sicilia), el rey italiano Víctor Manuel III puede cesar a Mussolini:
El jugador aliado lanza un dado de rendición en cada Fase de Victoria si se produce esta condición: Mussolini es cesado (y colocado bocarriba en Campo Imperatore – Gran Sasso) si la tirada de dado es menor que el número de unidades

© VentoNuovo Games 2014

aliadas que hay en Italia (el cese es automático si hay 7 unidades, por lo que no se necesita lanzar el dado).
A partir de la siguiente Fase de Victoria, si Sicilia, o tanto Córcega como Cerdeña, están completamente bajo control aliado, Italia se rinde automáticamente:
1. Italia deja de existir como potencia. Los hexágonos controlados por los italianos pasan a control alemán, por lo tanto Alemania recibe y usa los PP amarillos (los rojos, azules o blancos no).
2. Elimina TODAS las unidades italianas (pero no a Mussolini) del juego.
3. Todos los puertos mediterráneos dejan de poder actuar como fuentes de suministro del Eje (una unidad del Eje en Génova o Marsella que no pueden trazar suministro por ferrocarril está sin suministro).

36.1 Repubblica Sociale Italiana (RSI)

Si se reúnen las dos condiciones anteriores, el jugador alemán puede intentar crear la Repubblica Sociale Italiana (RSI), un estado marioneta, mientras que los aliados pueden tratar de evitarlo:

A. Tan pronto como una UT aliada se apile con Mussolini en Gran Sasso, se elimina inmediatamente a Mussolini del juego (nunca se creará la RSI)
B. Tan pronto como una UT alemana se apile junto con Mussolini en Gran Sasso (Operación Quercia – Libertad para el Duce), se recoloca inmediatamente a Mussolini en Salo.
Se declara la RSI en la siguiente Fase de Victoria y el jugador alemán despliega el Cuerpo de Infantería Liguria a fuerza completa en Milán en la siguiente Fase de Producción del Eje.
La RSI tiene su capital en Salo y una producción de 1 PP amarillo más 1 PP azul (producido en Salo de forma abstracta), que se pueden usar para reparar y/o reconstruir cualesquiera unidades italianas previamente eliminadas.
Además, Alemania puede proporcionar, como siempre, una ayuda de 3 PP de cualquier tipo por turno a la RSI (pero no al contrario).

38.0 JUEGO EN SOLITARIO Y EN EQUIPO

38.1 Juego en Equipo

Los 3 escenarios cortos no están diseñados realmente para ser jugados con 4 jugadores, pero los 6 escenarios largos y la campaña pueden ser jugados por 4 jugadores en 2 equipos.
Aunque los jugadores del equipo son libres de actuar como deseen, tiene que compartir todos los recursos de su bando y por lo tanto deben trabajar juntos para ganar la partida.

38.2 Juego en Solitario

Debido a la Niebla de Guerra y las cerca de 300 unidades sobre el mapa, el jugador en solitario puede actuar como quien juega al ajedrez contra sí mismo. Puede crear planes de gran estrategia para ambos bandos y siempre puede tratar de conseguir los objetivos más evidentes para cada facción.

39.0 METEORLOGÍA OPCIONAL

En abril y octubre se necesita una tirada de dado para determinar si la meteorología será buena o mala, pero con esta regla de meteorología opcional, se añaden 3 modificaciones para mejorar el balance del juego:
• No es posible tener la misma meteorología en 2 meses variables consecutivos.
• Hay un tercer tipo de mal tiempo:
Lluvia Ligera.
El jugador aliado lanza por la meteorología:
1-2: Bueno, 3-4: Lluvia Ligera, 5-6: Lluvia
• Todas las islas/hexágonos de costa del Mediterráneo tienen **Lluvia ligera con una tirada de 6, buen tiempo con 1-5**.

Lluvia Ligera:
• reduce todas las líneas de suministro a 2 hexágonos;
• prohíbe hacer Blitz y afecta al movimiento:
Todos los hexágonos cuestan 3 PM (los hexágonos despejados cuestan 2 PM);
• afecta al combate: todas las UA, el AA y todas las UCT atacantes tienen 1 Malus.

40.0 MEJORA DE UNIDAD

Cuando se juega BITW en combinación con BIA y/o BITE, 6 unidades alemanas (mientras en BITW SÓLO el 19º Cuerpo Panzer puede mejorarse a 2PzG en junio de 1940 – véase detalles en el Diario de Escenarios) pueden, en un momento dado y a discreción del jugador, ser mejoradas.

- El 3º y 4º cuerpos de infantería y el 14º Cuerpo de Infantería Motorizada pueden ser mejorados al 3º, 24º y 14º Cuerpos Panzer.
- El 15º, 16º y 19º Cuerpos Panzer se pueden mejorar al 3º, 4º y 2º PzG (HQ Blindado).

Procedimiento:
1. La unidad a mejorar debe estar en juego, a fuerza completa y con suministro completa, de otra forma la mejora tiene que ser pospuesta.
2. Elimina (permanentemente) la unidad del mapa y remplázala con la unidad adecuada.
3. Cuando se mejora un cuerpo de infantería (motorizada o no) a un cuerpo blindado, se deben añadir 4 PP rojos.

© VentoNuovo Games 2014

ÍNDICE

TRASFONDO HISTÓRICO 2
EL JUEGO 2
INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS 2
ESCALA 2
RESUMEN DE LOS ESCENARIOS 2
ABREVIATURAS 2
CRÉDITOS 2

JUEGO BÁSICO 3
1.0 COMPONENTES DEL JUEGO 3
1.1 El Mapa 3
1.2 Bloques de Unidad 3
1.3 Niebla de Guerra 3

2.0 PREPARACIÓN 3
2.1 Elección de Bando 3
2.2 Elección de Escenario. 3
2.3 Preparación de la Partida 3

3.0 DEFINICIONES BÁSICAS 3
3.1 Jugador con el Control / enemigo 3
3.1.1 Control de Hexágonos 3
3.1.2 Masa de Agua 3
3.2 Jugador Activo/Inactivo 3
3.3 Control de Hexágonos de Ciudades, Fábricas y Centros de Producción 3
3.4 Bases Aéreas y Puertos Bases Aéreas 3
3.5 Movimiento Estratégico en Ferrocarril 4
3.6 Centros de Producción 4
3.7 Estados Unidos, Canadá e islas. 4
3.8 Unidades de Combate Terrestres 4
3.9 Unidades de Apoyo Terrestre 4
3.10 Apilamiento 4
3.11 Pasos (Fuerza de Combate) 4
3.12 Puntos de Acción (PA) 4
3.13 Niveles Técnicos (TECH) 4
3.14 Potencia de Fuego 4
3.15 Impactos y Daño 4
3.16 Fracciones 4
3.17 Mínimo Fuego 4
3.18 Movimiento Mínimo 4
3.19 Zonas de Control (ZOC) 4
3.20 Potencias del Eje y Aliadas 5
3.21 Primer Turno: Unidades inmovilizadas 5
3.22 Hexágono de Batalla 5
3.23 Tropicales/Invernales 5
3.24 Escandinavia 5
3.25 Continuidad de las Reglas 5

4.0 SUMINISTRO 5
4.1 Fuentes de Suministro Principales 5
4.2 Otras Fuentes de Suministros 5
4.3 Unidades "Sin Suministro" 5
4.4 Efectos de estar Sin Suministro 5
4.5 Rendición 5

5.0 LAS POTENCIAS EN CONTIENDA 5
5.1 FRANCIA 5
5.2 ALEMANIA 6
5.3 GRAN BRETAÑA (GB) 6
5.4 ITALIA 6
5.5 ESTADOS UNIDOS (EEUU) 6
5.6 POTENCIAS MENORES NEUTRALES 6
5.7 UNIDADES DE LA FRANCIA LIBRE (FL) 6

6.0 UNIDADES 6
6.1 UNIDADES DE CLASE INFANTERÍA 7
6.2 UNIDADES DE CLASE BLINDADOS 7
6.3 UNIDADES AÉREAS (UA) 7
6.4 Cuarteles Generales (HQ) 8
6.5 Armas Antiaéreas (AA) 8
6.6 Reductos y Festungs (bloques naranjas) 8
6.7 Puertos Mulberries (Placas Naranjas) 8

7.0 SECUENCIA DE JUEGO 8
7.1 Fase de Guerra Estratégica 8
7.2 Fase de Suministro 8
7.3 Fase de Producción 8
7.4 Fase de Movimiento Estratégico en Ferrocarril 9
7.5 Fase de Movimiento 9
7.6 Fase de Reacción del Defensor 10
7.7 Fase de Combate 10
7.8 Fase Blitz 11
7.9 Fase de Estado Final del Suministro 12
7.10 Fase de Explotación de los Blindados 12
7.11 Fase de Victoria 12

JUEGO AVANZADO 12
8.0 ZOC 12

9.0 METEOROLOGÍA 12
9.1 Efectos de la Meteorología en las Líneas de Suministro 12
9.2 Efectos de la Meteorología en el Movimiento 12
9.3 Efectos de la Meteorología en el Combate 12

10.0 UNIDADES DE ELITE 12

11.0 PRODUCCIÓN AVANZADA 13
11.1 Centros de población, Mineros y Petrolíferos 13
11.2 FÁBRICAS 13
11.3 Tirada de Dado por Minas 13

12.0 SUMINISTRO AVANZADO 13
12.1 Suministro de Asedio: Capitales y Puertos 13
12.2 Suministro en Festung 13
12.4 Mejora del Ataque "Sin Suministro" en las Unidades Terrestres con TECH 2 y 3 13
12.5 Rendición 14

13.0 HQ, COMBUSTIBLE, MOVIMIENTO 14
13.1 HQ Táctico *14*
13.2 Suministro de las Unidades Blindadas y Aéreas 14
13.3 Alcance de HQ 14
13.4 Número de Unidades a Mover 14
13.5 Suministro Limitado 14
13.6 Desactivación de HQ 14
13.7 Blitz y Explotación 14
13.8 HQ Estratégico 15

14.0 NUEVOS MODIFICADORES DEL TERRENO 16

15.0 NUEVAS FÁBRICAS 16
15.1 Construyendo Fábricas Nuevas 16

16.0 CONQUISTA 16
16.1 Conquistando Fábricas 16
16.2 Conquistando Centros de Población y Mineros 16

17.0 NIVELES TECNOLÓGICOS 17
17.1 Niveles Tecnológicos de las Potencias Menores 17

18.0 MOVIMIENTO NAVAL 17
18.1 Transporte Naval de Unidades Terrestres 17
18.2 Transporte de Recursos por Mar 17

19.0 RECONOCIMIENTO AÉREO 17
19.1 Procedimiento del Reconocimiento Aéreo 17
19.2 Unidades de Artillería y Aéreas eligiendo Objetivo 18

20.0 ¡CARGA DE CABALLERÍA! 18

21.0 ¡ATAQUE PANZER! 18

22.0 LAS TROMPETAS DE JERICÓ 18

23.0 ASALTOS AEROTRANSPORTADOS 18

24.0 DESEMBARCOS ANFIBIOS 18
24.1 CONCEPTOS GENERALES 19
24.2 HEXÁGONOS PROHIBIDOS 19
24.4 BONIFICACIÓN POR SORPRESA 19
24.5 BONIFICACIÓN POR TECH 3 NAVAL 19
24.5 SEGUNDA OLEADA DE LA INVASIÓN 19
24.6 REACCIÓN del jugador inactivo 19
24.7 DESEMBARCOS DE BLINDADOS EN EXPLOTACIÓN 20
24.8 INVASIONES ANFIBIAS A LARGA DISTANCIA 20

26.0 WUNDERWAFFEN 20
26.1 V1 20
26.2 V2 20
26.3 GOTTERDAMMERUNG 20

27.0 GUARNICIONES 20

28.0 *VOLKSSTURM ALEMÁN* 20

29.0 PARTISANOS 20

31.0 UNIDADES EN RESERVA 20

32.0 BOMBARDEO ESTRATÉGICO 21
32.1 Bombardeando Fábricas, Centro de Población y Centros Mineros 21
32.2 Bombardeando Puertos Y Puertos Mulberries 21
32.3 Bombardeo de Estaciones de Ferrocarril 21
32.4 Bombardeo de Estaciones de Radar 21

34.0 *ACTA DE NEUTRALIDAD, CASH AND CARRY y PRÉSTAMO Y ARRIENDO* 21

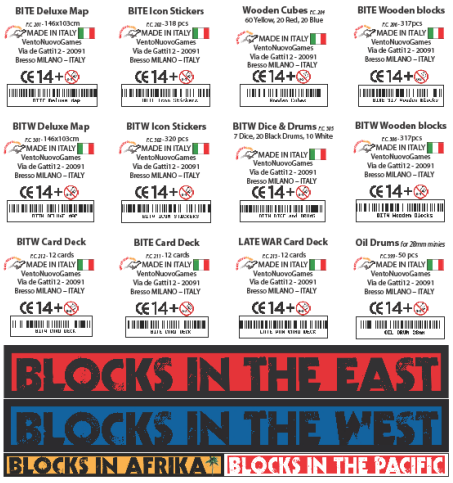
35.0 GUERRA ESTRATÉGICA 21
35.2 Ataque a Convoyes en el Atlántico 21

36.0 RENDICIÓN DE ITALIA 21
36.1 Repubblica Sociale Italiana (RSI) 22

38.0 JUEGO EN SOLITARIO Y EN EQUIPO 22
38.1 Juego en Equipo 22
38.2 Juego en Solitario 22

39.0 METEORLOGÍA OPCIONAL 22

40.0 MEJORA DE UNIDAD 22



© VentoNuovo Games 2014