

MAREA DE ACERO™



REGLAS DE JUEGO

INTRODUCCIÓN

BIENVENIDO

6 de junio de 1944. El Día D se anunció como “el día más largo” de la guerra, pero no fue sino la salva de inicio de la ofensiva aliada en la Europa del oeste; una ofensiva que duraría casi un año, hasta que los Aliados se alzaron con la victoria en el campo de batalla europeo.

El objetivo de la invasión era dismantelar la Wehrmacht de Hitler, las antaño poderosas fuerzas armadas alemanas; liberar a los países ocupados de la Europa occidental y, en definitiva, acabar con la amenaza de Alemania y el régimen nazi que la gobernaba.

Aunque maltrecho por las derrotas sufridas en los frentes de Rusia y África, y sistemáticamente debilitado por el bombardeo aliado sobre su infraestructura de producción y suministros, el ejército alemán seguía siendo un enemigo formidable. Los soldados y oficiales del ejército de Hitler habían sido bien entrenados, estaban curtidos por la batalla, y contaban con algunos de los mejores y más letales instrumentos de la guerra.

A lo largo de la ofensiva aliada, las tropas estadounidenses afrontarían el grueso del combate en el norte de Francia y Bélgica, mientras que sus aliados británicos se concentraban en los Países Bajos y en la liberación de Escandinavia.

Las fuerzas estadounidenses y británicas avanzaron lenta pero implacablemente hacia Alemania, aunque no sin obstáculo. En Arnhem, las defensas alemanas rechazaron una audaz ofensiva conjunta de los Aliados, y el ejército nazi estuvo a punto de romper las líneas estadounidenses durante la última gran ofensiva alemana en el bosque de las Ardenas.

MAREA DE ACERO es un juego de conflicto táctico ambientado en la II Guerra Mundial para un total de entre dos y cuatro jugadores. Los componentes de este juego básico permitirán a los jugadores emular los dramáticos enfrentamientos que tuvieron lugar entre las tropas estadounidenses y alemanas en el norte de Europa durante los años 1944 y 1945.

Fantasy Flight Games y Edge Entertainment esperan proporcionaros también las expansiones que ampliarán el alcance de MAREA DE ACERO, incluyendo más unidades y escenarios que cubrirán otros periodos y escenarios de la guerra, añadiendo al juego los ejércitos británicos, rusos y japoneses.

OBJETIVO DEL JUEGO

MAREA DE ACERO se juega por escenarios, en cada uno de los cuales se proporcionan los componentes y reglas necesarias para recrear un amplio número de batallas y conflictos de la IIGM. Cada escenario específico indica la preparación, reglas especiales y condiciones de victoria para la partida.

Antes de cada partida de MAREA DE ACERO, los jugadores deberán ponerse de acuerdo para elegir el escenario a jugar. Estos escenarios se encuentran en la Guía de Escenarios incluida en la caja básica, y también los puedes descargar de:

www.mareadeacero.edgeent.com



Los escenarios de MAREA DE ACERO se desarrollan a lo largo de varias rondas de juego, cada una de las cuales se compone a su vez de diversas acciones. Los objetivos que debe cumplir cada jugador para ganar una partida de MAREA DE ACERO dependen del escenario en que se juega. Algunos requieren que los jugadores obtengan una determinada cantidad de puntos de Victoria, mientras que otros les exigen que controlen posiciones estratégicas en el campo de batalla, como Puentes o Fortines. Por otra parte, también podéis diseñar vuestros propios escenarios con los componentes incluidos en el juego.

COMPONENTES

- Este Libro de Reglas
- 1 Guía de Escenarios
- 216 figuras de plástico:
 - 54 figuras de infantería regular estadounidense
 - 12 figuras de infantería de élite estadounidense
 - 6 oficiales estadounidenses
 - 6 dotaciones de mortero estadounidenses
 - 6 dotaciones de ametralladora estadounidenses
 - 12 tanques Sherman M4A1
 - 6 semiorugas M3A1
 - 6 camiones de transporte GMC CCKW 353
 - 54 figuras de infantería regular alemana
 - 12 figuras de infantería de élite alemana
 - 6 oficiales alemanes
 - 6 dotaciones de mortero alemanas
 - 6 dotaciones de ametralladora alemanas
 - 6 tanques Panzer IV
 - 6 tanques Tiger I
 - 6 semiorugas SdKfz 251
 - 6 camiones de transporte Opel Blitz
- 48 peanas de pelotón:
 - 12 peanas alemanas de color gris claro
 - 12 peanas alemanas de color gris oscuro
 - 12 peanas estadounidenses de color verde claro
 - 12 peanas estadounidenses de color verde oscuro
- 2 hojas de referencia para los jugadores
- 12 piezas de mapa
- 23 hexágonos de terreno
- 14 dados negros de ataque
- 6 dados rojos de defensa
- 1 medidor de Ronda
- 1 indicador de Ronda
- 1 indicador de Puntos de Victoria estadounidenses
- 1 indicador de Puntos de Victoria alemanes
- 110 cartas:
 - 90 cartas de Estrategia
 - 18 cartas de Operaciones
 - 1 carta de Iniciativa estadounidense
 - 1 carta de Iniciativa alemana
- 1 ficha de Iniciativa
- 88 fichas de Activación
- 32 fichas de Daño

- 36 fichas de Estado
- 6 fichas de Especialización antitanque
- 6 fichas de Especialización de zapadores
- 6 fichas de Especialización de lanzallamas
- 6 fichas de Especialización sanitaria
- 6 indicadores de Objetivo de victoria
- 8 indicadores de Objetivo de mando estadounidense (de diversos valores)
- 8 indicadores de Objetivo de mando alemán (de diversos valores)
- 8 indicadores de Objetivo de mando neutral (de diversos valores)
- 8 indicadores de Control estadounidense
- 8 indicadores de Control alemán
- 51 fichas de Mando (con unos y cincos)
- 4 indicadores de Pelotón oculto estadounidenses
- 4 indicadores de Pelotón oculto alemanes
- 8 indicadores de Transporte estadounidense
- 8 indicadores de Transporte alemán
- 8 indicadores de Fuera del tablero estadounidenses (numerados del 1 al 8)
- 8 indicadores de Fuera del tablero alemanes (numerados del 1 al 8)
- 38 indicadores de Fortificación, Obstáculo y Cobertura:
 - 12 indicadores de Fortín/Trinchera de doble cara
 - 14 indicadores de Defensa anticarro/Alambrada de doble cara
 - 6 indicadores de Humo
 - 6 indicadores de Campo de minas
- 1 ficha de Blanco de artillería
- 1 indicador de Norte geográfico

RESUMEN DE COMPONENTES

A continuación se recogen ilustraciones y descripciones breves de todos los componentes del juego.

Figuras de plástico



Las doscientas dieciséis figuras de plástico representan el personal militar y los vehículos de ambos bandos que controlarán los jugadores. Cada jugador comienza la partida con las figuras indicadas en el escenario elegido.

Peanas de pelotón



PEANAS DE PELOTÓN ESTADOUNIDENSES PEANAS DE PELOTÓN ALEMANAS

Las peanas de pelotón tienen cuatro tonalidades distintas para representar a los participantes de una partida de cuatro jugadores. Las peanas verdes pertenecen a los jugadores estadounidenses, mientras que las grises corresponden a los alemanes. Cada peana tiene capacidad para cuatro figuras de infantería. En una partida de dos jugadores, cada uno de ellos controla todas las peanas del mismo color (nación), independientemente de si son claras u oscuras.

Hojas de referencia

Estas hojas proporcionan a los jugadores los valores de combate y capacidades especiales que posee cada figura, así como resúmenes de las reglas y conceptos más importantes.



Piezas de mapa



Las doce piezas de mapa de doble cara se usan para construir el tablero de juego de cada escenario. Pueden disponerse en un gran número de combinaciones, lo que permite diseñar una amplia variedad de escenarios.

Hexágonos de terreno

Los hexágonos de terreno se colocan sobre las piezas de mapa para añadirles elementos de terreno adicionales. En ellos puede encontrarse de todo, desde edificios adicionales hasta bosques, pasando por ríos y carreteras.



Dados

Los dados negros son **dados de ataque**, y representan la potencia de fuego y eficacia de un ataque. Los dados rojos son **dados de defensa**, y representan tanto la cobertura proporcionada por los elementos del terreno como la dificultad a la hora de atravesar el blindaje de un vehículo.



Medidor de Ronda, indicador de Ronda e indicadores de Puntos de Victoria



MEDIDOR DE RONDA



INDICADOR DE PV ESTADOUNIDENSES



INDICADOR DE RONDA



INDICADOR DE PV ALEMANAS

El indicador de Ronda se coloca sobre el medidor de Ronda para llevar la cuenta del número de rondas de juego. Cada nación tiene también un indicador de Puntos de Victoria, que se coloca en el medidor de Ronda para llevar la cuenta del total de puntos de Victoria de cada nación. Todos estos indicadores tienen un “+10” en sus caras opuestas, para usar en caso de que la nación correspondiente supere los 10 puntos de Victoria o si la partida se prolonga más allá de las diez rondas.

Cartas de Estrategia

Durante la preparación del juego, tal y como se indique en cada escenario concreto, los jugadores reciben uno o varios mazos de cartas de Estrategia. Los jugadores podrán activar cartas de estos mazos para disfrutar de diversos beneficios, como Refuerzos o Apoyo de artillería.



Cartas de Operaciones

En algunos escenarios se indica que una o ambas naciones comienzan la partida con determinadas cartas de Operaciones, que añaden reglas adicionales al juego. Estas reglas pueden presentar desde condiciones climáticas y opciones de moral hasta mejoras de las Especializaciones, como las que conceden a los pelotones de zapadores la capacidad de eliminar Campos de minas o cubrir de Humo el campo de batalla.



Cartas y ficha de Iniciativa



CARTA DE INICIATIVA ESTADOUNIDENSE



CARTA DE INICIATIVA ALEMANA



Al final de cada fase de Mando, el jugador que tenga más puntos de Mando acumulados en su carta de Iniciativa recibe la ficha de Iniciativa. El jugador que posea esta ficha actúa en primer lugar durante la ronda de juego y gana todos los empates en conflictos de simultaneidad.

Fichas de Activación



CARA DE AGOTADO



CARA DE FUEGO DE OPORTUNIDAD

Estas fichas se usan para señalar las unidades que ya han sido usadas durante una ronda de juego. Las fichas de Activación tienen dos caras: una cara de **agotado** y otra de **Fuego de oportunidad**.

Fichas de Daño



DAÑOS LIGEROS



DAÑOS MASIVOS

Estas fichas se usan para indicar que un vehículo ha resultado dañado. Las dos caras de estas fichas indican si el vehículo ha sufrido daños ligeros o si está gravemente dañado.

Fichas de Estado



CARA DE INMOVILIZADO



CARA DE DESBANDADO

Estas fichas se usan para indicar el estado de la moral de un pelotón que se ha visto afectado por Fuego de contención. Las dos caras de estas fichas indican si el pelotón ha quedado inmovilizado o desbandado.

Fichas de Especialización de pelotón



ANTITANQUE



ZAPADORES



LANZALLAMAS



SANITARIA

Las fichas de Especialización se utilizan para indicar que un pelotón posee equipo o adiestramiento especial que le proporciona capacidades adicionales.

Indicadores de Objetivo de victoria

Estos indicadores sirven para recordar los hexágonos asociados a las condiciones de victoria especificadas por el escenario. En cada escenario se indica el lugar en el que hay que colocarlos, así como su propósito en el tablero de juego.



Indicadores de Objetivo de mando



INDICADOR DE OBJETIVO DE MANDO ESTADOUNIDENSE



INDICADOR DE OBJETIVO DE MANDO ALEMÁN



INDICADOR DE OBJETIVO DE MANDO NEUTRAL

Estos indicadores presentan tres colores y diversos valores numéricos. Se colocan sobre el tablero de juego, donde representan zonas de gran importancia táctica en el campo de batalla. Si un jugador consigue controlar estos objetivos, obtendrá puntos de Mando. En cada escenario se indica el lugar del tablero en el que deben colocarse.

Indicadores de Control



INDICADOR DE CONTROL ESTADOUNIDENSE



INDICADOR DE CONTROL ALEMÁN

Cada nación tiene ocho indicadores de Control, que sirven para indicar la nación que controla los diversos Objetivos de mando y de victoria.

Fichas de Mando

Las fichas de Mando se usan para llevar la cuenta del total de puntos de Mando disponibles para cada nación. Estos puntos se gastan para ganar la Iniciativa y para activar cartas de Estrategia.



FICHAS DE MANDO

Indicadores de Transporte, indicadores de Fuera del tablero e indicadores de Pelotón oculto



INDICADORES DE FUERA DEL TABLERO



INDICADORES DE TRANSPORTE



INDICADORES DE PELOTÓN OCULTO

Cada nación dispone de ocho indicadores de Transporte con sus correspondientes indicadores de Fuera del tablero, así como cuatro indicadores de Pelotón oculto. Se usan para señalar los pelotones que están siendo transportados en vehículos y aquellos que están ocultos.

Indicadores de Fortificación



TRINCHERA



FORTÍN

Estos indicadores se usan para señalar el lugar del tablero en el que hay fortificaciones. Tienen dos caras, una de ellas con un Fortín y la otra con una Trinchera. Estas fortificaciones proporcionan bonificaciones defensivas a los pelotones que se resguarden en ellas.

Indicadores de Obstáculo



DEFENSA ANTICARRO



ALAMBRADA

Estos indicadores se utilizan para señalar el lugar del tablero en el que hay obstáculos. Tienen dos caras, una de ellas con Defensas anticarro y la otra con una Alambrada.

Indicadores de Humo y Campo de minas



HUMO



CAMPO DE MINAS

Estos indicadores se utilizan para señalar el lugar del tablero en el que hay un Campo de minas o Humo.

Ficha de Blanco de artillería

La ficha de Blanco de artillería se usa en combinación con muchas de las cartas de Estrategia para señalar un hexágono del tablero como objetivo de cartas de Artillería o de otras cartas de apoyo desde fuera del tablero.



Indicador de Norte geográfico

El indicador de Norte geográfico se utiliza para determinar la dirección de desviación del fuego de artillería, así como para otros efectos. En cada escenario se indica hacia dónde queda el norte.



ZONA DE JUEGO

ZONA DE JUEGO ALEMANA

CG ALEMÁN



10



1

2

3

CG ESTADOUNIDENSE



4

5



6

7

9

8

ZONA DE JUEGO ESTADOUNIDENSE

1. MEDIDOR DE RONDA
2. MONTÓN DE FICHAS DE MANDO
3. INDICADOR DE NORTE GEOGRÁFICO
4. MAZOS DE CARTAS DE ESTRATEGIA
5. CARTAS DE ESTRATEGIA DISPONIBLES

6. CARTAS DE ESTRATEGIA ACTIVADAS
7. CARTA DE INICIATIVA
8. MANDO DISPONIBLE
9. FICHA DE INICIATIVA
10. FICHAS DE ACTIVACIÓN, ESTADO, DAÑO Y DEMÁS

PREPARACIÓN

COMIENZO DE LA PARTIDA

Sigue estas instrucciones para preparar la zona de juego. Los jugadores primerizos deberían tener como referencia el diagrama de “Zona de juego” para ver dónde colocar los diversos elementos del juego.

1. Elegir escenario y nación

En primer lugar, los jugadores deben elegir el **escenario** de juego para la partida. Estos escenarios se pueden encontrar en la Guía de Escenarios que se incluye en la caja, en www.mareadeacero.edgent.com, y en las futuras expansiones del juego. Tras elegir escenario, los jugadores tendrán que escoger la nación con la que quieren jugar. En este juego básico los jugadores pueden elegir entre el ejército estadounidense o las tropas alemanas.

Importante: A lo largo de estas reglas se toma como ejemplo una partida de dos jugadores del escenario “Momento crucial”. No olvides que también se puede jugar a MAREA DE ACERO con tres o cuatro jugadores, tal como se explica en las páginas 35-36.

2. Montar el tablero de juego

Siguiendo las instrucciones del escenario, los jugadores deben buscar las correspondientes piezas de mapa y colocarlas de forma que el tablero de juego sea el mismo que el mostrado en el mapa del escenario. Una vez montado, muchos escenarios requerirán el uso de piezas de mapa adicionales y la colocación de fichas especiales sobre el tablero. Para más información sobre la preparación del tablero de juego para un escenario, consulta la sección “Preparación del tablero de juego”, situada al principio de la Guía de Escenarios.

Zona de juego y cuartel general

Tal y como se muestra en el diagrama de “Zona de juego”, la zona que queda directamente frente a un jugador es su **zona de juego**. En ella el jugador coloca su carta de Iniciativa, sus fichas de Mando disponibles y cualquier carta de Estrategia *activada* que sea relevante. La zona que queda a la derecha de un jugador es su **cuartel general (CG)**, en el que debe guardar sus mazos de cartas de Estrategia y sus cartas de Estrategia *disponibles* (pero no activadas). Es importante que los jugadores tengan bien separadas sus zonas de juego y CG.



CARTAS DE ESTRATEGIA

3. Robar cartas

Llegado este momento cada jugador debe tomar los **mazos de cartas de Estrategia** específicos para su nación (tal y como indiquen las reglas del escenario), barajarlos y colocarlos boca abajo en su CG.

Luego, cada jugador roba tantas cartas de Estrategia iniciales como indique el escenario y las coloca **boca arriba** en su CG. Estas cartas pueden robarse de cualquiera de los mazos de

Estrategia que haya en el CG del jugador, y en cualquier combinación que éste desee (incluso todas del mismo mazo). Estas serán las cartas de Estrategia **disponibles** que podrá activar durante una ronda de juego.

Ejemplo: En el escenario “Momento crucial”, el jugador alemán recibe los mazos de cartas de Estrategia “Moral I” y “Mando I”. Baraja ambos mazos por separado y los coloca boca abajo en su CG. El escenario concede a los alemanes 3 cartas de Estrategia iniciales. El jugador alemán decide robar 2 cartas del mazo de Moral y 1 carta del mazo de Mando, y luego pone las 3 cartas boca arriba en su CG.



CARTAS DE OPERACIONES

Cada jugador coge las cartas de Operaciones que le proporcione el escenario (si las hay) y las coloca en su zona de juego. Es preciso señalar que las cartas de Operaciones (como los efectos climáticos) afectan a ambos jugadores. Asegúrate de leer todas las cartas de Operaciones que haya tanto en tu zona de juego como en la de tu oponente (el escenario “Momento crucial” no emplea cartas de Operaciones).



CARTAS DE INICIATIVA

Finalmente, cada jugador debe coger la carta de Iniciativa que represente a su nación y colocarla en su zona de juego.

4. Colocar el indicador de Ronda y las fichas del juego

La mayoría de los escenarios tienen una duración limitada de rondas. Para reflejar el paso del tiempo, coge el **medidor de Ronda** y el correspondiente **indicador de Ronda**. Coloca el medidor de Ronda a un lado del tablero de juego, y pon el indicador de Ronda sobre el espacio “1” del medidor.



Después, cada jugador toma un buen puñado de **fichas de Activación, Estado y Daño** y apila un montón de cada tipo en su CG.

Luego se cogen todas las fichas de Mando y se sitúan en un **montón de fichas de Mando** adyacente al medidor de Ronda, al alcance de ambos jugadores.

En cada escenario concreto se indica la nación que comienza la partida con la ficha de Iniciativa. El jugador que la controle coloca la ficha en su zona de juego; se dice que “tiene la iniciativa”.

5. Formar pelotones

En cada escenario se detalla la cantidad de figuras de infantería, vehículos y peanas de pelotón disponibles inicialmente para cada nación (separada en dos divisiones). Antes de empezar la partida, cada jugador debe coger estas piezas de plástico de la caja y colocarlas en su zona de juego. Luego, cada jugador debe proceder a *formar sus pelotones* encajando sus figuras de infantería en las peanas de pelotón. Para ello hay que insertar la clavija que hay bajo cada figura en los agujeros de las peanas de pelotón. Cuando los cuatro agujeros de una peana de pelotón estén ocupados, la peana se considera completa. Una peana de pelotón con un contingente completo de infantería (es decir, con todos los agujeros ocupados) recibe el nombre de “pelotón completo”. En la preparación de una partida, todos los jugadores deben formar siempre pelotones completos.

Fíjate en que algunas figuras de infantería (como las dotaciones de mortero y ametralladora) ocupan dos agujeros de la peana. Así, por ejemplo, un pelotón estará completo si incluye dos dotaciones de mortero.

A no ser que el escenario indique lo contrario, los jugadores son libres de personalizar sus peanas de pelotón con cualquier combinación de los tipos de infantería permitidos en el escenario, según estimen apropiado para su estrategia.

Ejemplo: Durante la preparación de “Momento crucial”, el jugador estadounidense debe formar sus once pelotones con las figuras indicadas en la descripción del escenario. Para su primer

FORMACIÓN DE PELOTONES



Al comienzo de un escenario se asigna a cada jugador una determinada cantidad de figuras de infantería, con las que deberá crear sus pelotones. Se deben ocupar los cuatro agujeros de cada una de las peanas asignadas. Las figuras se colocan insertando sus clavijas en los agujeros de las peanas. Cabe señalar que algunas figuras (las dotaciones de mortero y ametralladora) se consideran una sola figura, pero ocupan dos agujeros en las peanas.

Ciertos escenarios proporcionan a los jugadores fichas de Especialización. Un pelotón puede tener una única ficha de Especialización colocada en el enganche de la parte trasera de su peana. Para más información sobre las fichas de Especialización, consulta la página 44.

pelotón decide usar 1 figura de dotación de ametralladora (que ocupa dos de los cuatro agujeros disponibles en la peana) y 2 figuras de infantería regular (cada una de las cuales ocupa un agujero). Coloca este pelotón completo en su zona de juego y procede a formar el siguiente pelotón; así sucesivamente, hasta haber montado sus once pelotones.

Toda la personalización de los pelotones y su consiguiente despliegue sobre el tablero se lleva a cabo siguiendo el orden de Iniciativa. Para acelerar esta parte de la preparación de la partida,

TERMINOLOGÍA DE MAREA DE ACERO

A lo largo de todo este manual de reglas, así como en las cartas y la Guía de Escenarios, se utilizan términos especiales para describir ciertos componentes y situaciones del juego. Entre ellos se incluyen:

Figura: Una miniatura individual de infantería (infantería regular, infantería de élite, oficial, dotación de ametralladora o dotación de mortero). Sobre el tablero, una figura siempre formará parte de un pelotón.

Pelotón: Una única peana de pelotón y todas las figuras asignadas a ella.

Vehículo: Una única miniatura de vehículo, como un camión, semioruga o tanque.

Unidad: Un vehículo o pelotón individual.

Unidad completa: Pelotón con todos los agujeros de su peana ocupados por figuras.

Pelotón debilitado: Un pelotón con uno o varios agujeros disponibles (normalmente porque algunas de sus figuras han sido destruidas a causa de un ataque enemigo).

Amiga: Término con que se designa a las unidades u otros componentes del juego que pertenecen a un mismo jugador.

Enemiga: Término con que se designa a las unidades u otros componentes del juego que pertenecen al jugador rival.

Agotada: Unidad que ha terminado su activación y a la que se asigna una ficha de Activación con la cara de “agotada” boca arriba.

Activada: Unidad que está agotada o en modalidad de Fuego de oportunidad.

Disponible: Unidad a la que no se ha asignado ninguna ficha de Activación (es decir, que no está agotada ni en modalidad de Fuego de oportunidad). Normalmente se trata de una unidad que aún no ha sido activada durante la ronda de juego actual.

LDV: Siglas de “línea de visión”.

Disparar/atacar: Los términos “disparar” y “atacar” se utilizan indistintamente en MAREA DE ACERO para designar la misma acción.

y si los jugadores están de acuerdo, pueden personalizar sus pelotones a la vez, incluso pueden hacerlo en secreto detrás de una pantalla (por ejemplo, la tapa de la caja del juego).

Divisiones y colores de las peanas

En MAREA DE ACERO, cada nación recibe 12 peanas de plástico de cada color (un total de 24 peanas por nación). Los alemanes tienen 12 peanas de pelotón de color gris claro y otras 12 de color gris oscuro, mientras que los estadounidenses tienen 12 peanas de pelotón de color verde claro y otras 12 de color verde oscuro. Estas diferencias en la tonalidad sólo tienen relevancia en partidas de tres o cuatro jugadores, en las que cada miembro de un equipo controla una **división** de las tropas de su equipo. Las peanas de distinta tonalidad se utilizan para saber a qué división pertenece cada unidad. Para más información, consulta las páginas 35-36.

A no ser que se indique lo contrario, **en partidas de dos jugadores estas tonalidades claras y oscuras no tienen efecto alguno en el juego**. Cada jugador controla todas las figuras y peanas de las dos divisiones pertenecientes a su nación.

Especialización de pelotones

Muchos escenarios proporcionan una cantidad determinada de fichas de Especialización. En las peanas de pelotón hay un pequeño saliente de plástico al que puede engancharse una de estas fichas. Durante la formación de pelotones, el jugador puede usar las fichas de Especialización para indicar que un pelotón concreto posee cierta especialización, fijando la ficha correspondiente a este enganche de plástico.

Si un pelotón contiene una figura con el atributo *Arma de infantería pesada* (por ejemplo, la dotación de mortero o la dotación de ametralladora), **nunca** se le podrá asignar una ficha de Especialización.

Las especializaciones conceden a la unidad habilidades especiales en el campo de batalla, tal y como se explica en la página 44.

6. Colocar las unidades iniciales en el tablero de juego

A continuación, y siguiendo el orden de Iniciativa, los jugadores colocan sus unidades en las zonas del tablero indicadas por el escenario. El jugador que tenga la Iniciativa coloca primero todas sus unidades, seguido de su oponente. Es necesario asegurarse de que no se supere el **límite de acumulación** de ningún hexágono (ver recuadro).

Ejemplo: En el escenario "Momento crucial", el jugador que controla a los estadounidenses comienza la partida con la Iniciativa. Coloca sus once pelotones en el tablero tal y como se indica en las instrucciones del escenario; a continuación, el jugador que lleva a los alemanes coloca todas sus unidades.

LÍMITE DE ACUMULACIÓN

Tanto durante la preparación como al desplazar unidades durante la partida, existe un límite a la cantidad máxima de unidades que se pueden colocar en cada hexágono, denominado **límite de acumulación**:

Un único hexágono puede contener hasta un máximo de **tres unidades**, pero **nunca más de dos vehículos**.

El límite de acumulación no impide que una unidad **atraviese** un hexágono ocupado por unidades amigas, pero ninguna unidad podrá terminar su movimiento en un hexágono si al hacerlo sobrepasa su límite de acumulación (es decir, que ninguna unidad puede detenerse en un hexágono que ya está "lleno").

Si el movimiento de una unidad se interrumpe en un hexágono lleno (por ejemplo, al ser inmovilizada por Fuego de oportunidad), la unidad deberá retroceder hasta el último hexágono no lleno de su recorrido.

En cada escenario se detallan las secciones del tablero en las que los jugadores pueden colocar sus unidades iniciales. Estas secciones se denominan **zonas de despliegue**. Para más información sobre las zonas de despliegue y la colocación de las unidades iniciales, consulta las páginas 2-3 de la Guía de Escenarios.

Cuando ambos jugadores hayan colocado sus unidades sobre el tablero, se pasa al siguiente punto de la preparación.

7. Colocar las fichas de Fuego de oportunidad iniciales



MODALIDAD DE FUEGO DE OPORTUNIDAD

Siguiendo el orden de Iniciativa, cada jugador puede situar cualquiera de sus unidades en modalidad de "Fuego de oportunidad" antes de la primera ronda de juego. Esto refleja el estado de alerta de dicha unidad ante la proximidad de unidades enemigas (las reglas del Fuego de oportunidad se explican más adelante). Para ello se coloca junto a la unidad una ficha de Activación con la cara de "Fuego de oportunidad" boca arriba, indicando así que la unidad se halla ahora en modalidad de "Fuego de oportunidad".

Como se explica más adelante, una unidad en Fuego de oportunidad se considera activada. Una unidad activada no podrá moverse ni disparar con normalidad durante la próxima ronda de juego. Se recomienda que en la primera partida los jugadores se abstengan de comenzar con alguna de sus unidades en modalidad de Fuego de oportunidad.

LA RONDA DE JUEGO

La presente sección describe con detalle la estructura de una partida. Aquí se explica cómo se juega una ronda, facilitando la comprensión general del desarrollo de la partida y de cómo se relacionan entre sí los distintos elementos de MAREA DE ACERO. En la sección “Reglas de Enfrentamiento” (página 18) se detallan las reglas necesarias para mover tus unidades sobre el tablero y entrar en combate con el enemigo.

Todo escenario de MAREA DE ACERO se juega en una serie de **rondas de juego**. Tanto la cantidad de rondas como las condiciones de victoria de la partida se especifican en cada escenario concreto. Por ejemplo, en el escenario “Momento crucial”, la partida dura 8 rondas.

Cada ronda se divide en tres **fases** que siempre se suceden en el orden siguiente:

1. La fase de Acción
2. La fase de Mando
3. La fase de Resolución

Una vez completada la fase de Resolución de una ronda, comienza una ronda nueva, y así sucesivamente hasta que termina la partida, o hasta que uno de los jugadores reúne las condiciones de victoria estipuladas por el escenario.

LA FASE DE ACCIÓN

La fase de Acción constituye la parte principal del juego en MAREA DE ACERO. La fase de Acción se subdivide en varios **turnos de acción**, durante los cuales un jugador debe realizar el número de acciones indicadas por el escenario. Una vez que un jugador ha completado todas las acciones de su turno de acción, su adversario deberá completar su propio turno de acción, tras lo cual el jugador inicial podrá volver a jugar otro turno de acción, y así sucesivamente.

Por ejemplo, en el escenario “Momento crucial”, cada jugador debe realizar tres acciones durante cada uno de sus turnos de acción. Así, al comienzo de cada fase de Acción, el jugador que tenga la Iniciativa deberá realizar tres acciones, tras lo cual su oponente deberá llevar a cabo otras tres, etc.

Cuando ambos jugadores hayan terminado todas sus acciones (normalmente tras haber activado todas sus unidades) o declarado el final de la fase de Acción (ver página 12), la partida pasa a la fase de Mando (que se describe con detalle en las páginas 14-15).

El turno de acción

El jugador que tiene la Iniciativa siempre realiza el primer turno de acción de la fase. En el escenario “Momento crucial”, el jugador que lleva a los estadounidenses comienza con la Iniciativa.

Cada acción puede ser una de las siguientes:

- Avanzar
- Fuego concentrado
- Fuego de oportunidad
- Disparar y avanzar
- Activar carta de Estrategia
- Asalto
- Agotar unidad
- Acción especial

La mayoría de estas acciones implican la activación de una sola unidad del tablero para que lleve a cabo una actividad determinada.

Sólo puede activarse una unidad disponible. Tal y como se describe en el recuadro “Terminología de MAREA DE ACERO”, una unidad disponible es una a la que no se ha asignado previamente una ficha de Activación. Cuando un jugador activa un pelotón, activa el pelotón por completo, y no a una figura individual específica de entre las que lo componen.

Una vez que se activa una unidad mediante una acción, y hasta que complete su activación, nos referiremos a dicha unidad como **unidad activa**. Como todas las acciones se llevan a cabo de una en una, sólo habrá una unidad activa en todo momento.



AGOTADA

Cuando la unidad activa haya completado su activación, quedará **agotada** (a no ser que se coloque en modalidad de Fuego de oportunidad) y se pone junto a ella una ficha de Activación con la cara de “Agotada” boca arriba para indicar tal estado. Una unidad agotada (o en modalidad de Fuego de oportunidad) no puede activarse para realizar una acción.

A continuación se describen con detalle las ocho acciones posibles:



El jugador activa una unidad disponible amiga para desplazarla por el tablero una distancia limitada por su cantidad de puntos de movimiento (determinados por su valor de Movimiento) y por los diversos elementos de terreno del tablero. Mientras se desplaza, una unidad puede ser objetivo de Fuego de oportunidad enemigo, lo cual puede interrumpir su desplazamiento. En las páginas 18-21 hay reglas detalladas sobre el movimiento de unidades.

Cuando la unidad activa completa su movimiento, queda agotada.



FUEGO CONCENTRADO

El jugador activa una unidad disponible amiga para efectuar de inmediato un ataque concentrado contra una unidad enemiga.

En la página 22 hay reglas detalladas sobre el combate.

Cuando la unidad activa resuelve el ataque, queda fatigada.



FUEGO DE OPORTUNIDAD

El jugador coloca una ficha de Activación con la cara de “Fuego de oportunidad” junto a una unidad disponible amiga.

Una unidad en modalidad de Fuego de oportunidad está lista para atacar a una unidad enemiga en cuanto se percata de su presencia: si alguna unidad enemiga entra dentro de su línea de visión, podrá interrumpir el movimiento de la unidad enemiga para atacarla.

En la página 22 hay reglas detalladas sobre el combate.



DISPARAR Y AVANZAR

El jugador activa una unidad disponible amiga para desplazarla por el tablero y *opcionalmente* atacar a unidad enemiga válida. La unidad activa puede a) moverse y luego atacar, o b) atacar y luego moverse. No podrá atacar en mitad del movimiento. En otras palabras, no está permitido moverse, atacar y luego volver a moverse.

Si un jugador elige esta acción, la unidad activa sufre penalizaciones tanto en su movimiento como en su ataque:

- Un pelotón que va a realizar una acción de Disparar y avanzar recibe **1 punto de movimiento menos** durante su activación.
- Un vehículo que va a realizar una acción de Disparar y avanzar recibe **2 puntos de movimiento menos** durante su activación.
- Una unidad que va a realizar una acción de Disparar y avanzar debe **reducir a la mitad su Potencia de fuego** a la hora de efectuar su ataque.
- Una unidad que va a realizar una acción de Disparar y avanzar **no puede efectuar ataques a larga distancia** (consulta la “Determinar el alcance”, página 22).

- Las demás unidades amigas **no podrán** apoyar el ataque de la unidad activa (ver “Fuego combinado”, páginas 29-31).

Un pelotón que contenga una figura con el atributo *Arma de infantería pesada* (como una dotación de ametralladora) no puede activarse con una acción de Disparar y avanzar.

Si un jugador declara una acción de Disparar y avanzar, puede optar por no atacar con la unidad activa durante su activación, pero aun así la unidad sigue sufriendo la penalización al movimiento.

En la página 22 hay reglas detalladas sobre el combate.

Cuando la unidad activa termina de Disparar y avanzar, queda agotada.



ACTIVAR CARTA DE ESTRATEGIA

El jugador activa y resuelve los efectos de una carta de Estrategia válida que esté boca arriba en su CG. Las cartas de Estrategia válidas para ser activadas durante la fase de Acción tienen las palabras “Fase de Acción” escritas sobre su recuadro de texto.

Antes de activar una carta de Estrategia, el jugador debe gastar primero su **coste en Mando**. Para ello ha de coger las fichas de Mando necesarias de su zona de juego y devolverlas al montón central. Una vez cubierto el coste en Mando, el jugador puede resolver inmediatamente el efecto de la carta. La mayoría de las cartas de Estrategia se eliminan de la partida una vez activadas (se devuelven a la caja del juego), pero algunas tienen efectos duraderos e indican que deben colocarse en la zona de juego de un jugador.

Ejemplo: El jugador que lleva a los estadounidenses decide emplear una acción para activar la carta de Estrategia “Todo o nada”. Coge 2 fichas de Mando de su zona de juego y las devuelve al montón central de fichas, y luego aplica el efecto de la carta, que le permite retirar una ficha de Activación de una de sus unidades agotadas. Por último, devuelve la carta a la caja del juego.



UNA CARTA DE ESTRATEGIA PARA UNA FASE DE ACCIÓN

Si un jugador no cuenta con las fichas de Mando necesarias en su zona de juego para cubrir el coste de una carta de Estrategia, no podrá activarla.



ASALTO

El jugador activa un *pelotón* amigo disponible para desplazarlo por el tablero. Después de este movimiento, el pelotón activo puede efectuar un **ataque al asalto** contra un **hexágono** adyacente que esté ocupado por una o más unidades enemigas (en las páginas 33-34 se explica cómo resolver un ataque al asalto).

Un pelotón que va a realizar una acción de Asalto recibe 1 punto de movimiento menos durante su activación.

Un jugador que ha declarado una acción de Asalto puede optar por no hacer que el pelotón activo efectúe un ataque al asalto después de su desplazamiento, pero aún seguirá sufriendo la penalización al movimiento.

Un pelotón que contenga una figura con el atributo *Arma de infantería pesada* (como una dotación de ametralladora) no puede activarse con una acción de Asalto.

Los vehículos no pueden activarse con una acción de Asalto.

Cuando el pelotón activo termina el Asalto, queda agotado.



AGOTAR UNIDAD

El jugador puede simplemente activar una unidad disponible amiga para que no haga nada. Normalmente es mejor colocarla en modalidad de Fuego de oportunidad, pero el escenario u otras situaciones pueden dictaminar que la mejor forma de proceder es no hacer nada.

Sencillamente se agota la unidad y se continúa con la siguiente acción.



ACCIÓN ESPECIAL

Muchos de los elementos del juego permiten realizar otras acciones distintas a las siete anteriores. Tales acciones suelen estar disponibles gracias a cartas de Estrategia, cartas de Operaciones, fichas de Especialización, y a veces incluso al propio escenario. Los efectos y capacidades especiales que requieren una acción siempre emplearán la estructura "Puedes emplear una acción para X".

Ejemplo: Una unidad con la Especialización de zapadores puede emplear una acción para quedar agotada y construir una Trinchera en el hexágono que ocupan en ese momento.

Fuego de oportunidad y Fuego combinado

En cualquier turno de juego dado, la mayoría de las unidades que hay sobre el tablero se activarán como resultado de una acción realizada

durante el turno de acción de su correspondiente nación. Lo normal es que una unidad se mueva, dispare, o resuelva otros efectos al gastar el jugador que la controla una acción para activarla, convirtiéndola así en la unidad activa mientras dure dicha acción.

Sin embargo, hay dos circunstancias en las que ciertas unidades pueden actuar sin ser la unidad activa. Estas circunstancias se dan cuando una unidad no activa:

- **Efectúa un ataque de Fuego de oportunidad**
- **Apoya un ataque con Fuego combinado**

Efectuar un ataque de Fuego de oportunidad

Una unidad en modalidad de Fuego de oportunidad puede atacar a una unidad enemiga que entre dentro de su alcance y línea de visión. Tales ataques de oportunidad se dan durante el **turno de acción de su oponente**. Los ataques de Fuego de oportunidad se explican con mayor detalle en la página 32.

Tras efectuar un ataque de Fuego de oportunidad, la unidad atacante queda agotada (dale la vuelta a la ficha de Fuego de oportunidad para revelar su cara de agotada). Para colocar a una unidad en modalidad de Fuego de oportunidad durante la fase de Acción hay que emplear una acción (tal y como se describe en la página 11), pero efectuar un ataque de Fuego de oportunidad no cuesta ninguna acción.

Apoyar un ataque con Fuego combinado

Cuando la unidad activa realiza un ataque de Fuego concentrado, otras unidades disponibles amigas pueden **apoyar** dicho ataque con **Fuego combinado** (esto se explica con mayor detalle en las páginas 29-31). De igual modo, cuando una unidad lanza un ataque de Fuego de oportunidad, otras unidades amigas que también estén en modalidad de Fuego de oportunidad podrán apoyar su ataque con Fuego combinado. Si una unidad participa en un Fuego combinado quedará agotada después del ataque, pero no le costará ninguna acción.

Ejemplo: En su turno de acción, el jugador que lleva a los estadounidenses anuncia que utilizará su primera acción para efectuar un ataque de Fuego concentrado con uno de sus tanques. También declara que dos de sus pelotones apoyarán el ataque. Las tres unidades quedarán agotadas después del ataque, pero el jugador estadounidense sólo habrá usado una acción.

Fin de la fase de Acción

Si un jugador ya no puede seguir realizando acciones durante su turno de acción (normalmente porque todas sus unidades están en modalidad de Fuego de oportunidad o agotadas), su fase de Acción habrá terminado. Por otro lado, un jugador puede declarar el final de su fase de Acción en cualquier momento, incluso aunque le queden unidades disponibles sobre el tablero. Una vez que un jugador ha declarado el final de su fase de Acción, ya no podrá realizar ninguna acción durante el resto de la ronda.

En ese momento, su oponente podrá llevar a cabo un número ilimitado de acciones, hasta que también se le agoten o declare el final de su propia fase de Acción.

Cuando a ninguno de los jugadores le queden acciones, la partida continúa en la fase de Mando.

EJEMPLOS DE TURNO DE ACCIÓN



Este diagrama muestra un turno de acción estadounidense, seguido por otro turno de acción alemán. En este ejemplo, cada nación recibe 3 acciones por turno de acción.

TURNO DE ACCIÓN ESTADOUNIDENSE

A) Avanzar: El jugador estadounidense utiliza su primera acción para activar este pelotón y moverlo. Desplaza la unidad 4 hexágonos y luego la agota.

B) Fuego concentrado: El jugador estadounidense utiliza su segunda acción para activar esta unidad y efectuar con ella un ataque de Fuego concentrado contra un pelotón alemán. Resuelve el ataque y luego agota la unidad.

C) Fuego de oportunidad: El jugador estadounidense utiliza su tercera y última acción para activar este pelotón, colocándolo en modalidad de Fuego de oportunidad. Para indicarlo, pone una ficha de Fuego de oportunidad junto al pelotón; así podrá atacar a cualquier pelotón enemigo que entre dentro de su alcance y línea de visión.

TURNO DE ACCIÓN ALEMÁN

D) Activar carta de Estrategia: El jugador alemán utiliza su primera acción para activar y resolver una de las cartas de Estrategia que tiene boca arriba en su CG.

E) Avanzar: El jugador alemán utiliza su segunda acción para activar este pelotón y desplazarlo. Sin embargo, el jugador estadounidense usa el pelotón que tiene en modalidad de Fuego de oportunidad para atacar al pelotón alemán al moverse éste un hexágono. A consecuencia del Fuego de oportunidad, el pelotón alemán queda inmovilizado, se agota de inmediato y se ve obligado a interrumpir su desplazamiento. El jugador estadounidense gira su ficha de Fuego de oportunidad para dejar boca arriba su cara de "agotada".

F) Disparar y avanzar: El jugador alemán utiliza su tercera y última acción para activar este pelotón con una acción de Disparar y avanzar. En primer lugar coloca al pelotón adyacente a una unidad estadounidense y la ataca. Como se trata de una acción de Disparar y avanzar, el pelotón alemán sólo tiene 3 puntos de movimiento, y además ataca con la mitad de su Potencia de fuego. Tras resolver el ataque, el pelotón del jugador alemán queda agotado.

LA FASE DE MANDO

Cuando ambos jugadores hayan completado todas sus acciones y finalizado la fase de Acción, la partida prosigue con la fase de Mando. En esta fase se representan los eventos estratégicos que rodean al escenario, así como la asignación de prioridad y prestigio (lo que denominamos en conjunto “Mando”) que recibe este campo de batalla concreto del cuartel general en el marco de una guerra mucho más amplia. Estos son los pasos de la fase de Mando, que han de realizarse siempre en este orden:

1. Determinar el control sobre los Objetivos
2. Recibir Mando y puntos de Victoria
3. Gastar Mando
4. Determinar la Iniciativa

1. Determinar el control sobre los Objetivos

En primer lugar, los jugadores deben comprobar todos los hexágonos que sean importantes a efectos de control. Estos hexágonos son los que contienen un indicador de Objetivo de mando, un indicador de Objetivo de victoria, o cualquier otro hexágono cuyo control se estime importante según la descripción del escenario (llamaremos “Objetivos” a todos estos hexágonos). Si el control de un hexágono de Objetivo ha cambiado, su nuevo propietario deberá colocar su indicador de Control sobre dicho hexágono.

Se dice que un jugador “controla” un Objetivo si ha colocado previamente uno de sus indicadores de Control sobre ese hexágono, o si lo captura colocando al menos una unidad amiga en él. Si un jugador captura un Objetivo, debe colocar uno de sus indicadores de Control en su hexágono y retirar el indicador enemigo (si lo hubiese).



INDICADOR DE CONTROL ESTADOUNIDENSE



INDICADOR DE CONTROL ALEMÁN

Un jugador conserva el control de un hexágono mientras su indicador de Control permanezca sobre él. No es necesario que las unidades que han capturado el Objetivo permanezcan en ese hexágono para mantener su control.

Objetivos de mando

Los Objetivos de mando son neutrales o específicos de cada nación. Aunque un jugador puede controlar **cualquier** Objetivo de mando, sólo se puede ganar Mando (ver más adelante) controlando hexágonos con Objetivos de mando amigos o neutrales.



OBJETIVO DE MANDO ESTADOUNIDENSE



OBJETIVO DE MANDO ALEMÁN



OBJETIVO DE MANDO NEUTRAL

Control de objetivos al comienzo de la partida

A no ser que el escenario especifique lo contrario, **los jugadores no controlan ninguno de los objetivos al comienzo de la partida**. Ni siquiera los Objetivos de mando concretos de una nación comienzan controlados por ella.

Ejemplo: En el escenario “Encrucijadas” hay tres Objetivos de mando estadounidenses en el tablero. El jugador estadounidense no empieza la partida controlándolos, por lo que deberá desplazar sus unidades para conquistarlos y beneficiarse así de su control.

Es preciso señalar que si un Objetivo de mando está situado en la zona de despliegue de una nación, ésta podrá controlarlo durante la preparación de la partida si coloca una o más de sus unidades iniciales en ese hexágono.

2. Recibir Mando y puntos de Victoria

Durante este paso de la fase de Mando, cada jugador obtiene **Mando** por los Objetivos de mando que controle, y puntos de Victoria por los Objetivos de victoria que controle.

Recibir puntos de Mando



FICHAS DE MANDO

Por cada Objetivo de mando **amigo o neutral** que controle un jugador, recibirá la cantidad indicada de fichas de Mando del montón central y las colocará en su zona de juego (junto al resto de fichas sin usar obtenidas en rondas anteriores).

La cantidad de fichas de Mando que hay en la zona de juego de un jugador se denomina su “Mando disponible”. Los jugadores deben poder ver el Mando disponible de sus oponentes en todo momento.

Cabe señalar que, si bien un jugador puede controlar Objetivos de mando enemigos, no recibirá fichas de Mando por ello. El jugador tendrá que conformarse con la satisfacción de impedir que sea su enemigo quien obtenga dicho Mando.

Ejemplo: Durante la anterior fase de Acción, el jugador estadounidense luchó para introducir varios de sus pelotones en un edificio que contenía un Objetivo de mando “3” alemán. El jugador estadounidense también controla un Objetivo de mando “2” estadounidense y un Objetivo de mando “2” neutral. Durante el paso “Recibir Mando y puntos de Victoria” de la fase de Mando, puede coger 4 fichas de Mando del montón central por el Objetivo estadounidense y el Objetivo neutral. Aunque también lo controla, el jugador estadounidense no recibe fichas de Mando por el Objetivo de mando “3” alemán.

El Mando disponible puede usarse para activar cartas de Estrategia, ganar la Iniciativa o para cualquier propósito especial concretado por el escenario.

Recibir puntos de Victoria

Ahora los jugadores deben reunir los puntos de Victoria estipulados por el escenario (algunos escenarios no dependen de un total de puntos de Victoria, en cuyo caso basta con saltarse este paso). Para llevar la cuenta del total de puntos de Victoria acumulados, los jugadores deben utilizar sus indicadores de Puntos de Victoria en el medidor de Ronda. Cuando un jugador alcanza los 11 puntos de Victoria, debe darle la vuelta a su indicador de Puntos de Victoria (para que su cara de “+10” quede boca arriba) y colocarlo en el espacio “1” del medidor de Ronda.

3. Gastar Mando

Siguiendo el orden de Iniciativa, cada jugador puede gastar sus fichas de Mando (a veces referidas como puntos de Mando). Cuando el jugador que tiene la Iniciativa haya completado totalmente su gasto de Mando, le tocará a su oponente hacer otro tanto. Un jugador puede gastar fichas de Mando para conseguir los siguientes efectos (en algunos escenarios se permite el gasto de Mando para efectos adicionales):

- **Activar cartas de Estrategia**
- **Aumentar la reserva de Iniciativa**

Importante: Un jugador no está obligado a gastar su Mando disponible en cartas de Estrategia o Iniciativa. Se pueden “ahorrar” las fichas de Mando de la zona de juego para gastarlas en rondas posteriores.

Activar cartas de Estrategia

Muchas cartas de Estrategia tienen las palabras “Fase de Mando” escritas en negrita sobre su recuadro de texto, lo que indica que pueden activarse durante este paso de la fase de Mando. Como ocurre al activar una carta de Estrategia durante la fase de Acción, un jugador debe cubrir primero el **coste en Mando** de la carta de Estrategia y devolver las fichas empleadas al montón central.

Una vez cubierto el coste en Mando, el jugador resuelve inmediatamente el efecto de la carta. La mayoría de las cartas de Estrategia se eliminan de la partida una vez activadas (se devuelven a la caja del juego), pero algunas tienen efectos duraderos e indican que deben colocarse en la zona de juego de un jugador.

Un jugador puede activar tantas cartas de Estrategia disponibles (las que tiene boca arriba en su CG) como pueda permitirse. Si no le quedan cartas de Estrategia boca arriba en el CG, no podrá activar cartas adicionales.

Aumentar la reserva de Iniciativa



CARTA DE INICIATIVA ESTADOUNIDENSE CON MANDO ACUMULADO

Además de gastar Mando para activar cartas de Estrategia, un jugador puede colocar algunas o todas sus fichas de Mando sobre su **carta de Iniciativa**. Para gastar Mando en la Iniciativa, el jugador sólo tiene que coger la cantidad deseada de Mando disponible de su zona de juego y depositarla sobre su carta de Iniciativa. El Mando colocado sobre la carta de Iniciativa de un jugador se considera gastado y no puede recuperarse más adelante.

ANOTACIÓN DE PUNTOS DE VICTORIA EN EL MEDIDOR DE RONDA



Es la tercera ronda de la partida. Durante la fase de Mando, el jugador estadounidense adquiere 2 puntos de Victoria, con lo que su total es de 7. Aunque el jugador alemán no ha obtenido puntos de Victoria en esta ronda, fíjate en que su indicador está con la cara “+10” boca arriba, lo que significa que ya tiene 12 puntos de Victoria.

De este modo, se puede acumular Mando sobre la carta de Iniciativa de un jugador ronda tras ronda. Durante el paso siguiente, el jugador que tenga más Mando en su carta de Iniciativa se hará con ella para la próxima ronda de juego.

4. Determinar la Iniciativa



El jugador que tenga más Mando acumulado en su carta de Iniciativa puede reclamar la ficha de Iniciativa, lo que indica que tendrá la Iniciativa en la ronda siguiente. Además, si se produce algún conflicto de simultaneidad (por ejemplo, si hay dos capacidades cuyos efectos se dan al mismo tiempo), el jugador que tenga la Iniciativa decidirá el orden en que se resuelven (ver “Conflictos de simultaneidad” en la página 35).

Si el total de Mando acumulado asignado a la Iniciativa por ambos jugadores resulta en *empate*, la ficha de Iniciativa la consigue el jugador **que no tenga actualmente la Iniciativa**.

Si el total de Mando acumulado asignado a la Iniciativa por ambos jugadores resulta en *empate*, la ficha de Iniciativa la consigue el jugador **que no tenga actualmente la Iniciativa**.

LA FASE DE RESOLUCIÓN

La fase de Resolución consta de varios pasos importantes, pero es en esencia una fase de “limpieza” que prepara la partida para la próxima fase de Acción. Todos los pasos de la fase de Resolución deben seguirse en el orden siguiente:

1. Robar cartas de Estrategia
2. Retirar fichas
3. Colocar unidades en modalidad de Fuego de oportunidad
4. Trasladar pelotones
5. Resolver refuerzos y eventos del escenario
6. Mover el indicador de Ronda un paso adelante

A continuación se describen estos pasos con detalle:

1. Robar cartas de Estrategia

Siguiendo el orden de Iniciativa, cada jugador roba una carta de Estrategia de cualquiera de los mazos de Estrategia que tenga en su CG. La carta robada se coloca boca arriba en su CG y, dependiendo de cuál sea, podrá activarse durante la próxima fase de Acción o de Mando.

Si la primera carta robada contiene un símbolo “+”, el jugador podrá robar inmediatamente una carta de Estrategia adicional de cualquiera de los mazos de su CG. No se robarán cartas adicionales en esta ronda, incluso aunque la segunda carta robada también tenga un símbolo “+”.

EL SÍMBOLO
“+”



Es preciso destacar que el símbolo “+” sólo tiene efecto a la hora de robar cartas durante este paso. Por tanto, no se debe robar una carta adicional durante la preparación de la partida si se roba una carta con un símbolo “+”.

Si al jugador no le quedan cartas en sus mazos de Estrategia, deberá omitir este paso.

2. Retirar fichas

Durante este paso, se debe hacer lo siguiente (siguiendo el orden indicado):

1. Retirar todas las fichas de Activación del tablero (incluidas las fichas de Activación de los pelotones que están siendo transportados por vehículos o que están representados por indicadores de Fuera del tablero) y devolverlas a sus respectivos montones en los CG. Todas las unidades se consideran ahora disponibles.
2. Retirar todas las fichas de Estado de los pelotones **inmovilizados** y devolverlas a sus respectivos montones en los CG.
3. Todos los pelotones **desbandados** pasan a estar inmovilizados (dale la vuelta a su ficha de Estado). **Excepción:** si hay un oficial

en el mismo hexágono que un pelotón desbandado, la ficha de Estado se retira y se devuelve al montón del CG en lugar de convertirse en una ficha de Estado inmovilizado.

4. Retira todos los indicadores cuyos efectos expiren (como el Humo).

3. Colocar unidades en modalidad de Fuego de oportunidad

Siguiendo el orden de Iniciativa, los jugadores podrán asignar a cualquier número de sus unidades la modalidad de Fuego de oportunidad. Esto evitará que sean activadas durante la siguiente fase de Acción, pero les permitirá reaccionar al movimiento enemigo desde la primera acción de la ronda siguiente. Si lo desea, un jugador puede colocar todas sus unidades en modalidad de Fuego de oportunidad durante este paso.

4. Trasladar pelotones

Siguiendo el orden de Iniciativa, los jugadores pueden transferir figuras entre pelotones amigos que ocupen el mismo hexágono. No hay límite a la cantidad de figuras que se pueden trasladar entre pelotones mediante este sistema. Para ver un ejemplo de transferencia entre unidades, consulta el diagrama “Ejemplo de traslado de pelotones”.

El traslado de pelotones está sujeto a las siguientes restricciones:

- No se puede trasladar figuras desde o hacia pelotones que posean una ficha de Especialización (por ejemplo, sanitaria o antitanque).
- No se puede transferir una ficha de Especialización a otro pelotón.
- No se pueden trasladar figuras desde o hacia pelotones inmovilizados o desbandados, ni tampoco desde o hacia pelotones que están siendo transportados por un vehículo.
- No se puede trasladar infantería desde o hacia pelotones que estén en Trincheras o Fortines.

Si un traslado deja vacía una peana de pelotón, se retira la peana del tablero y se devuelve a la caja.

5. Resolver refuerzos y eventos del escenario

Siguiendo el orden de Iniciativa, los jugadores reciben los refuerzos disponibles en el escenario (si los hay) y resuelven todos los eventos especiales de esta ronda, tal y como indique la descripción del escenario.

Es preciso señalar que los refuerzos del escenario son distintos a los proporcionados por las cartas de Estrategia, que se colocan en el tablero al resolver dichas cartas, y no durante este paso.

Colocar refuerzos

Ya sean concedidos por una carta de Estrategia o debidos a un evento especial del escenario, los refuerzos sólo pueden colocarse en la **zona de refuerzos** de una nación. En los mapas de la Guía de Escenarios, los hexágonos de la zona de refuerzos de una nación están marcados con la letra “R”. La zona de refuerzos estadounidense es la formada por todos los hexágonos con una “R”

EJEMPLO DE TRASLADO DE PELOTONES



Durante la fase de Resolución, el jugador que controla a los alemanes desea trasladar figuras entre los pelotones de un mismo hexágono. No podrá trasladar figuras desde o hacia el pelotón de la parte superior, ya que tiene una ficha de Especialización. En vez de eso, decide trasladar una única figura al único pelotón válido, y luego retira la peana vacía del tablero.

verde, mientras que la zona de refuerzos alemana es la compuesta por todos los hexágonos con una “R” gris.

- No se pueden colocar refuerzos de forma que se supere el límite de acumulación de un hexágono.
- No se pueden colocar refuerzos en un hexágono ocupado por unidades enemigas. Si todos los hexágonos de la zona de refuerzos de una nación están ocupados por unidades enemigas, el jugador que la controla no podrá recibir los refuerzos. Aun cuando estos hexágonos queden libres de unidades enemigas más adelante, todo refuerzo impedido en rondas de juego anteriores se habrá perdido.

Para más detalles sobre los refuerzos disponibles por escenario, consulta las páginas 2-3 de la Guía de Escenarios.

6. Mover el indicador de Ronda un paso adelante

Ahora, avanza el indicador de Ronda en el medidor de Ronda. Si el escenario tiene más de diez rondas, una vez alcanzada la undécima ronda se debe dar la vuelta al indicador de Ronda y colocarlo en el espacio “1” del medidor con la cara “+10” hacia arriba. Si la ronda que se acaba de completar era la última del escenario, la partida habrá terminado, y debe determinarse un vencedor. Por ejemplo, un escenario con una duración de 8 rondas terminaría inmediatamente después de que el indicador de Ronda alcanzase la posición “9”.

¡Nueva ronda!

Después de mover el indicador de Ronda, termina la ronda actual y comienza la siguiente con una nueva fase de Acción.

GANAR LA PARTIDA

Cada escenario tiene condiciones de victoria distintas. Aseguraos de leer cuidadosamente las condiciones de victoria del escenario que vayáis a jugar. En muchos escenarios, el jugador que haya acumulado más puntos de Victoria será el ganador al final de la partida, pero a veces pueden especificarse condiciones de victoria más concretas. Por ejemplo, en el escenario “Momento crucial”, el jugador estadounidense gana la partida si sus unidades logran ocupar ciertos hexágonos determinados por el escenario, mientras que el jugador alemán será el vencedor si impide que los estadounidenses ocupen dichos hexágonos durante 8 rondas.

Si al final de un escenario de puntos de Victoria ambos jugadores poseen la misma cantidad de puntos, el que tuviera la Iniciativa al final de la fase de Resolución es declarado vencedor de la partida.

REGLAS DE ENFRENTAMIENTO

Esta sección contiene las reglas detalladas de los elementos básicos del juego, tales como el movimiento, el combate, la línea de visión y demás aspectos esenciales relacionados con la interacción entre unidades.

HOJAS DE REFERENCIA

MAREA DE ACERO incluye dos hojas de referencia que contienen información detallada y los valores de cada tipo de unidad. Todas las figuras del juego poseen ciertos valores clave, y la mayoría tienen también capacidades y/o atributos especiales. En esta sección de las reglas se mencionan con frecuencia los diversos valores registrados en las hojas de referencia para jugadores.

HOJA DE REFERENCIA

A



B

V:4

C

	ALCANCE	POTENCIA DE FUEGO
Infantería	4	2
Vehículo	1	1

D

INFANTERÍA DE ÉLITE
Curtida en combate: Cada una de las figuras de infantería de este pelotón proporciona un +1 a los ataques de Fuego.

La hoja de referencia contiene los valores y el resumen de las capacidades de cada una de las unidades del juego, representadas de la siguiente forma:

- A) Tipo de figura:** cada figura tiene un icono que indica si se trata de infantería o de un vehículo.
- B) Valor de Movimiento:** cada figura tiene un valor básico de Movimiento que indica la cantidad de puntos de movimiento que recibe. Muchas capacidades y cartas modifican este valor.
- C) Tabla de ataque:** la tabla de ataque recoge los valores de Alcance y Potencia de fuego de la figura contra infantería o vehículos. Por ejemplo, si ataca a infantería enemiga, la figura de infantería de élite tiene un Alcance de 4 y una Potencia de fuego de 2. Si ataca a un vehículo, la infantería de élite tiene un Alcance de 1 y una Potencia de fuego de 1.
- D) Nombre y capacidades especiales:** en este recuadro aparecen el nombre y las capacidades especiales de la figura.

Para comprender mejor cómo localizar y utilizar estos valores, consulta el diagrama “Hoja de referencia”.

MOVIMIENTO

Una unidad se desplaza por el tablero gastando puntos de movimiento. **Una unidad sólo puede usar sus puntos de movimiento si se ha activado con una acción de Avanzar, Disparar y avanzar o Asalto.**

Una unidad no puede entrar en un hexágono ocupado por una unidad enemiga, ni tampoco atravesarlo. La capacidad especial “Arrollar” de los tanques y los ataques al asalto son una excepción a esta regla.

Los valores de Movimiento de las figuras que forman un pelotón no son acumulativos. Por ejemplo, un pelotón compuesto por 4 figuras de infantería regular (cada una con un valor de Movimiento de 4) sólo tiene 4 puntos de movimiento.

Para desplazar la unidad activa, sólo hay que moverla de hexágono en hexágono hasta que el jugador queda satisfecho con el movimiento o hasta que se agoten sus puntos de movimiento. La cantidad de puntos de movimiento gastados al entrar en un hexágono concreto depende del **terreno** de dicho hexágono.

Cuesta más puntos de movimiento entrar en unos terrenos que en otros. En las páginas 45-47 hay información más detallada sobre cada tipo de terreno, su coste en movimiento y sus efectos. Esta información también aparece resumida en la última página de la Guía de Escenarios.

También pueden gastarse puntos de movimiento para otros fines además del desplazamiento entre hexágonos, tales como entrar o salir de un vehículo o fortificación, aunque esto se explica más adelante. **Una unidad sólo puede gastar puntos de movimiento durante acciones de Avanzar, Disparar y avanzar o Asalto.**

Medios hexágonos

En los bordes del tablero hay hexágonos partidos por la mitad. Estos hexágonos **no forman parte del juego**, y no se puede entrar en ellos ni contarlos bajo ningún concepto.

Movimiento y Fuego de oportunidad

Inmediatamente después de que la unidad activa entre en cualquier hexágono, y antes de que pueda hacer nada más, se verá sujeta a los ataques de Fuego de oportunidad de las unidades enemigas que estén en tal modalidad.

Si el oponente decide abrir Fuego de oportunidad, el ataque debe resolverse de inmediato.

- Si la unidad activa resulta **inmovilizada, desbandada o dañada** como consecuencia del ataque de Fuego de oportunidad, se agota **inmediatamente**: termina su activación y deberá permanecer en el hexágono en el que sufrió el ataque, independientemente de los puntos de movimiento

que le queden (no podrá atacar después de quedar agotada). **Excepción:** si un **Vehículo pesado** sólo recibe daños ligeros como resultado de un ataque de Fuego de oportunidad enemigo, no quedará agotado.

- Si el ataque no logra ningún impacto, o si un pelotón sufre bajas a consecuencia de un ataque normal, la unidad activa podrá continuar su movimiento.

Una unidad puede ser blanco de **varios** ataques de Fuego de oportunidad durante un mismo movimiento, pero **nunca más de una vez por hexágono**. Por ejemplo, un pelotón podría verse sometido a Fuego de oportunidad, sufrir bajas y luego volver a recibir Fuego de oportunidad (por otros enemigos apostados en dicha modalidad) al desplazarse al siguiente hexágono.

EJEMPLOS DE MOVIMIENTO



Este diagrama muestra varios ejemplos de movimiento. Todos los pelotones que aparecen en él están formados por figuras de infantería regular.

A) Esta unidad se activa con una acción de Disparar y avanzar (por lo que sufre una penalización de -1 punto de movimiento). Avanza 2 hexágonos colina abajo (el movimiento cuesta abajo cuesta 1 punto por hexágono) y gasta su último punto de movimiento para entrar en una Trinchera. Por último, el pelotón ataca al pelotón alemán (con la mitad de su Potencia de fuego, ya que ha realizado una acción de Disparar y avanzar). La unidad queda agotada.

B) Este pelotón se activa con una acción de Avanzar. Tal y como se explica en la página 46, no podrá subir la Colina por donde señala la flecha roja, porque ese lado

del hexágono presenta un **Acantilado** (el hexágono de destino está dos niveles más elevado que el hexágono que ocupa actualmente la unidad). En vez de eso, la unidad asciende al hexágono de Colina de nivel 1 (gastando 2 puntos de movimiento) y luego al otro hexágono adyacente de nivel 1 (gastando 1 punto de movimiento más, ya que la unidad se desplaza entre hexágonos de niveles similares); finalmente, gasta su último punto de movimiento en bajar la Colina hasta el hexágono de terreno Despejado. La unidad queda agotada.

C) Este pelotón se activa con una acción de Avanzar. Recibe un +1 al Movimiento, ya que contiene un oficial. El pelotón se desplaza a través de 2 hexágonos de Bosque (a un coste de 2 puntos de movimiento por cada uno) y utiliza su último punto de movimiento para entrar en terreno Despejado. La unidad queda agotada.

Unidades inmóviles

Una unidad que ha resultado inmovilizada, desbandada o que ha sufrido daños masivos no podrá moverse por el tablero. Dicha unidad deberá permanecer en el hexágono que ocupa actualmente hasta que la ficha de Estado o Daño sea retirada. Para más información, consulta los recuadros “Daño a vehículos” y “Estado del pelotón” en las páginas 28 y 29.

Transporte de pelotones en vehículos

Aunque en la mayoría de las ocasiones los pelotones se desplazarán por el tablero utilizando sus propios puntos de movimiento, en algunas circunstancias resulta más rápido o seguro desplazarlos por otros medios. Los pelotones pueden ser **transportados** por el tablero en vehículos que posean el atributo **Transporte**.

La cantidad de pelotones que puede transportar un vehículo está determinada por el número que aparece entre paréntesis tras el atributo **Transporte**, en la zona de capacidades especiales del vehículo de la hoja de referencia para jugadores. Por ejemplo, el camión alemán Opel Blitz tiene **Transporte (2)**, lo que significa que puede transportar dos pelotones.

Entrar y salir de vehículos de transporte

Para saber en todo momento qué pelotones están siendo transportados por cada vehículo, hay que utilizar los **indicadores de Transporte** y sus correspondientes indicadores de Fuera del tablero.



INDICADORES DE TRANSPORTE



INDICADORES DE FUERA DEL TABLERO

Un pelotón puede entrar en un vehículo situado en su mismo hexágono gastando 2 puntos de movimiento. Cuando un pelotón entre en un vehículo, coloca un indicador de Transporte bajo el mismo con la cara numerada **boca arriba**. Luego coge el correspondiente indicador de Fuera del tablero, ponla en tu zona de juego, y coloca el pelotón activo sobre ella. De este modo sabrás que ese pelotón está dentro del vehículo al que se ha asignado ese número. En el diagrama “Transporte de pelotones” tienes un ejemplo ilustrado de este procedimiento.

Inmediatamente después de que un pelotón entre en un vehículo, queda agotado y su acción finaliza.

Para salir de un vehículo, el pelotón activo debe gastar 2 puntos de movimiento (sea cual sea el terreno en el que se encuentran vehículo y pelotón). Coloca el pelotón en el tablero, en el mismo hexágono que el vehículo. Si el pelotón que ha descendido del vehículo era el último que quedaba en él, retira el indicador de Transporte del tablero (ya no es necesario).

Las reglas que se aplican a los pelotones subidos a vehículos de transporte se resumen en los siguientes puntos:

- Un pelotón debe gastar 2 puntos de movimiento para entrar o salir de un vehículo. Dicho vehículo debe estar en el mismo hexágono que el pelotón.
- Tan pronto un pelotón entra en un vehículo de transporte (pero no cuando sale de él), queda agotado.
- Salir de un vehículo puede activar Fuego de oportunidad enemigo, del mismo modo que si el pelotón acabase de entrar en el hexágono mediante un movimiento normal.
- Los pelotones disponibles que estén dentro de un vehículo pueden activarse con cualquier tipo de acción, pero no podrán disparar ni utilizar capacidades especiales mientras estén dentro del transporte.
- Los pelotones que estén dentro de un vehículo no pueden ser seleccionados como objetivos de un ataque (ni siquiera por ataques de área); sólo se puede atacar al vehículo.
- Si un vehículo es destruido, todos los pelotones que transporte también son destruidos. Los pelotones que estén dentro de un vehículo no se ven afectados por los daños ligeros o masivos que reciba este último.
- Los vehículos no se benefician de ninguna bonificación al movimiento, cobertura o capacidades especiales de los pelotones que viajan en su interior. Por ejemplo, un vehículo de transporte no recibe un +1 al Movimiento por transportar un pelotón en el que haya un oficial.
- Un vehículo de transporte y todos los pelotones que haya en su interior sólo cuentan como una unidad a efectos del límite de acumulación. Un pelotón no puede salir de un vehículo si al hacerlo supera el límite de acumulación del hexágono en el que se encuentra.
- Durante la preparación de la partida, si un jugador recibe uno o más vehículos de transporte, puede desplegar pelotones en su interior (sin ningún coste en acciones ni puntos de movimiento) sencillamente utilizando los indicadores de Transporte e indicadores de Fuera del tablero tal y como se ha descrito anteriormente.

TRANSPORTE DE PELOTONES



A) Entrar en un transporte: el jugador estadounidense utiliza una acción de Avanzar para desplazar a su pelotón a un hexágono adyacente (1 punto de movimiento), y luego lo sube al camión señalado con el indicador de Transporte “4” (2 puntos de movimiento más), uniéndose a otro pelotón que ya estaba subido en él. El jugador estadounidense coloca a la unidad activa junto al indicador de Fuera del tablero “4”, en su zona de juego. El pelotón queda agotado.

B) Mover un transporte: el jugador estadounidense activa el camión con una acción de Avanzar, y lo desplaza 12 hexágonos por la Carretera (la capacidad especial “Movimiento eficaz por carretera” del camión le permite gastar únicamente un tercio de punto de movimiento al entrar en un hexágono de Carretera contiguo a otro hexágono de Carretera anterior). Fíjate en que el indicador de Transporte “4” sigue al camión

durante todo su desplazamiento. Finalmente, el camión queda agotado.

C) Mover un transporte: el semioruga con el indicador de Transporte “5” lleva un pelotón de infantería. El semioruga se activa con una acción de Avanzar, y se desplaza 4 hexágonos antes de detenerse junto a la Carretera cercana. Luego queda agotado.

D) Salir de un transporte: más tarde, el pelotón que viajaba en el semioruga “5” se activa con una acción de Avanzar. El pelotón gasta 2 puntos de movimiento para salir del vehículo. El jugador coge el pelotón de su indicador de Fuera del tablero “5” y lo coloca en el mismo hexágono donde está el semioruga. Luego retira el indicador de Transporte “5” del tablero, ya que el semioruga está vacío. El pelotón gasta sus últimos 2 puntos de movimiento para avanzar hacia el norte por la Carretera; luego queda agotado.

COMBATE

MAREA DE ACERO es un juego de conflictos militares, y su esencia radica en la proyección de fuerza contra el enemigo. Esta fuerza se representa “atacando” o “disparando” con tus unidades contra las unidades enemigas. A continuación se describe cómo resolver el combate entre unidades. Es preciso señalar que en estas reglas se utilizan indistintamente las palabras “disparar” y “atacar” con un mismo significado.

Selección de infantería o vehículos como objetivos

Los valores de combate (Alcance y Potencia de fuego) de cualquier unidad dependen de si el objetivo del ataque es una unidad de infantería o un vehículo (como se puede ver en la hoja de referencia). Por ejemplo, una dotación de ametralladora estadounidense tiene Alcance 5 y Potencia de fuego 3 contra pelotones de infantería. Si dispara contra un vehículo, la misma dotación de ametralladora tendría Alcance 3 y Potencia de fuego 2.

Todos los pelotones (y las figuras colocadas en las peanas de pelotones) se consideran **infantería**. Todas las unidades con los atributos *Vehículo ligero* y *Vehículo pesado* se consideran **vehículos**. En la hoja de referencia cada figura tiene un icono que indica si se considera infantería o vehículo.



ICONO DE INFANTERÍA



ICONO DE VEHÍCULO

En MAREA DE ACERO, un ataque se lanza contra un único pelotón o vehículo. Si un hexágono contiene múltiples pelotones o vehículos, el jugador que abre fuego debe señalar el pelotón o vehículo exacto del hexágono que será objetivo de su ataque. Los ataques de área y al asalto son excepciones a esta regla; consulta las páginas 32 y 33-34, respectivamente.

Ejemplo: El jugador alemán activa uno de sus tanques para declarar un ataque de Fuego concentrado contra un hexágono ocupado por dos pelotones y un vehículo estadounidenses. Antes de disparar, el jugador alemán debe designar a cuál de las tres unidades del hexágono dirige su ataque. Decide atacar a uno de los pelotones, y luego procede a determinar el alcance y la LDV hacia el pelotón objetivo.

Unidades válidas para ser atacadas

La principal tarea del jugador en MAREA DE ACERO consiste en atacar a las unidades enemigas como medio para completar sus objetivos de victoria.

El objetivo enemigo de una unidad atacante debe ser siempre **válido**, de lo contrario el ataque no podrá realizarse. *Un objetivo válido es el que se encuentra dentro del alcance y la línea de visión de la unidad atacante.*

Ataques con pelotones mixtos

A menudo habrá pelotones compuestos por una mezcla de figuras distintas, con diferentes Alcances y capacidades. Se puede atacar con un pelotón a una unidad enemiga si al menos **una** de las figuras que lo componen puede hacerlo. Toda figura que no pueda participar en el ataque (normalmente debido a la distancia) será incapaz de contri-

buir a la fuerza del mismo, y tampoco podrá aplicarle los beneficios de ninguna de sus capacidades. Como cada pelotón sólo puede atacar una vez por activación, si alguna figura no participa en el ataque no podrá atacar después en la misma ronda.

Siempre se puede elegir que algunas de las figuras de un pelotón no participen en un ataque.

Recuerda que las figuras nunca se activan individualmente; sólo en unidades.

DETERMINAR EL ALCANCE

Cuando un jugador considera atacar a una unidad enemiga, primero debe comprobar si se encuentra dentro de su alcance. Para hacerlo, sólo tiene que medir la distancia existente entre la unidad atacante y la unidad objetivo; es decir, tiene que contar el número de hexágonos que hay de una a otra. Este número se compara con el valor de Alcance de la unidad atacante:

- Si la unidad objetivo está en un hexágono adyacente, se considera un ataque **a corta distancia**.
- Si la distancia hasta la unidad objetivo es menor o igual al Alcance de la unidad atacante, se considera un ataque **a distancia media**.
- Si la distancia hasta la unidad objetivo es menor o igual que el doble del Alcance de la unidad atacante, se considera un ataque **a larga distancia**.
- Si la distancia hasta la unidad objetivo es superior al doble del Alcance de la unidad atacante, la unidad objetivo se halla **fuera de alcance**, y la unidad atacante no podrá efectuar el ataque.

Recuerda que *una unidad que esté realizando una acción de Disparar y avanzar no puede efectuar ataques a larga distancia*. Así, una unidad que use una acción de Disparar y avanzar sólo podrá atacar a objetivos que estén a distancias cortas o medias.

Si un pelotón contiene figuras con distintos Alcances, el valor de Alcance del pelotón será igual al de **la figura atacante con el Alcance más bajo**. Como se ha mencionado anteriormente, un jugador puede decidir no disparar con todas las figuras de un pelotón, lo cual puede contribuir a aumentar el Alcance del mismo.

Efectos del alcance

El tipo de alcance (corto, medio o largo) afecta a la probabilidad de impactar al objetivo. Esto se describe con más detalle en “Resolver un ataque”, en la página 27.

Elevación y alcance

Una unidad atacante situada en terreno elevado se beneficia de un alcance mayor si dispara contra objetivos que están a menor altura. En MAREA DE ACERO hay tres niveles de elevación: nivel 0 (la mayoría de los hexágonos del tablero, como praderas, etc.), nivel 1 (colina baja) y nivel 2 (colina elevada).

Si la unidad atacante se encuentra en un hexágono de elevación superior al del objetivo, recibe un +1 a su Alcance.

Ejemplo: Un pelotón estadounidense formado por 4 figuras de infantería regular efectúa un ataque de Fuego concentrado contra un pelotón alemán que está a 5 hexágonos de distancia. El pelotón estadounidense está en un hexágono de nivel 2 de elevación,

DETERMINAR EL ALCANCE



Un pelotón estadounidense atacante compuesto por figuras de infantería regular tiene un valor de Alcance 4 si dispara contra infantería enemiga.

A) Este objetivo está adyacente a la unidad atacante, por lo que el pelotón estadounidense puede efectuar un **ataque a corta distancia** contra él.

B) Este objetivo está a 4 hexágonos de distancia de la unidad atacante. Como esta distancia es igual al Alcance de la unidad atacante, se considera un **ataque a distancia media**.

C) Esta unidad enemiga está a 8 hexágonos de distancia de la unidad atacante. La distancia que le separa del objetivo es mayor que su Alcance, pero igual al doble de dicho valor. Por lo tanto, el pelotón estadounidense podría efectuar un **ataque a larga distancia**. Si estuviera llevando a cabo una acción de Disparar y avanzar no podría atacar a este objetivo, ya que tal acción no permite ataques a larga distancia.

D) Este objetivo está a 9 hexágonos de distancia de la unidad atacante, más del doble de su Alcance, por lo que se halla **fuera de alcance** y no puede ser atacado.

mientras que la unidad alemana se halla en uno de nivel 0. El valor de Alcance de la infantería regular estadounidense es de 4 contra infantería. Como el pelotón estadounidense se halla a mayor elevación que el alemán, su Alcance para atacarle asciende a 5, lo que significa que se considera un ataque a distancia media. El pelotón estadounidense podría atacar a objetivos que estuvieran a una distancia de entre 6 y 10 hexágonos y se consideraría larga distancia, siempre y cuando dichos objetivos estuvieran a menor elevación.

LÍNEA DE VISIÓN

Aunque la unidad objetivo esté al alcance de la unidad atacante, el jugador atacante aún debe confirmar que se encuentra dentro de su **línea de visión** (“LDV”). Para ello, el atacante debe comprobar que no haya **terreno interpuesto** entre ambas unidades. **Las unidades no bloquean la línea de visión.**

Determinar línea de visión entre unidades al mismo nivel de elevación

Si no hay diferencias de elevación entre atacante y objetivo, basta con trazar una línea de fuego recta (utilizando una regla o una hoja de papel) que conecte los centros de ambos hexágonos (es decir, el centro del hexágono ocupado por la unidad atacante y el centro del hexágono ocupado por la unidad objetivo). Si no hay **terreno interpuesto** entre estos dos puntos, se habrá trazado una línea de visión despejada y se podrá efectuar el ataque. Si la línea de fuego atraviesa en algún punto un hexágono que contenga terreno interpuesto, no habrá LDV y la unidad atacante no podrá realizar el ataque.

Dentro del terreno interpuesto se incluyen hexágonos de Bosque, Edificios y cualquier otro con un **nivel de elevación superior** al de las dos unidades.

Cabe destacar que **todo el hexágono** de terreno interpuesto bloquea la LDV, independientemente de la ilustración que haya dibujada en él.

Otros efectos (como los indicadores de Humo) también pueden hacer que un hexágono bloquee la LDV.

El terreno interpuesto no bloquea la LDV a las unidades que ocupen **ese** hexágono. Por ejemplo, si un pelotón está en un hexágono de bosque, dicho hexágono no bloquea su LDV. Tan sólo la bloquean aquellos hexágonos de terreno interpuesto que haya *entre* ambas unidades.

Antes de jugar vuestra primera partida, aseguraos de leer las descripciones del terreno y sus efectos en las páginas 45-47 de este manual. Los efectos del terreno también aparecen resumidos en la última página de la Guía de Escenarios.

Disparar por los bordes de los hexágonos

Si la línea de fuego trazada entre la unidad objetivo y la unidad atacante atraviesa exactamente el borde de una serie de hexágonos, el jugador atacante debe desplazarla ligeramente hacia la derecha o la izquierda, alejándola del borde de los hexágonos de tal modo que no los recorra directamente. Si al desplazar la línea **en ambas direcciones** la LDV queda bloqueada, entonces no podrá trazarse LDV y la unidad objetivo no será válida como blanco del ataque. Si al desplazar la línea en una de las direcciones (o en ambas) la LDV no queda bloqueada, el ataque podrá efectuarse. Para más información, consulta el diagrama “Determinar la LDV por el borde de un hexágono” y los ejemplos C y E del diagrama “Línea de visión”.

Determinar línea de visión entre unidades a distintos niveles de elevación

Si el atacante y el objetivo propuesto están en niveles de elevación *diferentes*, determinar la LDV es algo más complicado. En esta situación deben seguirse las siguientes reglas.

Cuando dos unidades estén a distinta altura, la unidad atacante podrá disparar “por encima de” ciertos elementos de terreno interpuesto que haya entre ellas. Para determinar si existe LDV entre dos unidades a distintos niveles de elevación, en lugar de verificar si hay terreno interpuesto entre ellas, los jugadores deben asegurarse de que la *unidad inferior* no esté situada en un **hexágono ciego**. Si es así, no podrá trazarse LDV y por tanto el ataque no podrá tener lugar.

Para determinar si la unidad inferior está en un hexágono ciego, se debe hacer lo siguiente:

- Selecciona la unidad que esté a menor elevación y traza una línea de fuego recta entre los dos hexágonos. Si no hay terreno interpuesto entre ellos, la LDV está despejada y el ataque puede efectuarse.
- Si hay terreno interpuesto entre ambos hexágonos, determina qué hexágono de terreno interpuesto es el más cercano a la unidad inferior: esta es la **obstrucción más próxima**. Si la línea de fuego recorre bordes de hexágonos, sigue las reglas de la página 22 para determinar cuál es la obstrucción más próxima.

- Si la diferencia de elevación entre las dos unidades es de 1 nivel, los **dos hexágonos** que haya detrás de la obstrucción más próxima (desde el punto de vista de la unidad superior) serán hexágonos ciegos. Si la unidad inferior se halla en uno de estos dos hexágonos ciegos, no habrá LDV y no podrá efectuarse el ataque.

- Si la diferencia en elevación entre las dos unidades es de 2 niveles, **el hexágono** que haya detrás de la obstrucción más próxima (desde el punto de vista de la unidad superior) será un hexágono ciego. Si la unidad inferior se halla en este hexágono, no habrá LDV y no podrá efectuarse el ataque.

La obstrucción más próxima puede ser un hexágono de terreno interpuesto, como ocurre al establecer LDV entre unidades que estén al mismo nivel de elevación. Por otra parte, cuando haya diferentes elevaciones, una *Colina del mismo nivel o más baja* que la unidad superior también se considera terreno interpuesto a efectos de determinar los hexágonos ciegos.

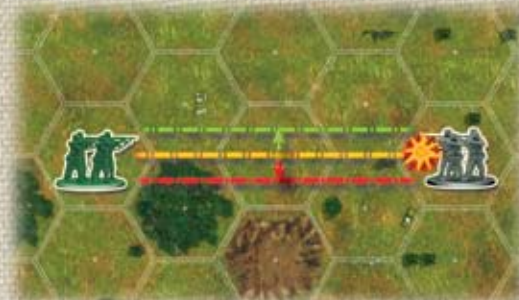
Elevación superior interpuesta

Al igual que ocurre cuando las dos unidades están en el mismo nivel de elevación, si la línea de fuego trazada entre ambas atraviesa un hexágono *más elevado que las dos unidades*, no podrá trazarse LDV y el ataque no podrá realizarse.

DETERMINAR LA LDV POR EL BORDE DE UN HEXÁGONO



Como hay terreno interpuesto a ambos lados de la línea de fuego, la LDV está bloqueada.



Aunque la línea de fuego recorre el borde de un hexágono de terreno interpuesto, la LDV está despejada, ya que no hay terreno interpuesto a uno de los lados de la línea de fuego.

Al determinar la línea de visión, es posible que la línea de fuego recorra el borde de uno o varios hexágonos. Si esto ocurre, la línea de visión no estará bloqueada a no ser que haya terreno interpuesto a **ambos** lados de la línea. Si la LDV recorre el borde de un hexágono, traza dos líneas paralelas a la original, desplazadas ligeramente a cada lado de esta.

Si las dos líneas nuevas pasan por terreno interpuesto (el ejemplo de arriba a la izquierda), entonces la LDV estará bloqueada. Si sólo una o ninguna de estas líneas nuevas atraviesa un hexágono de terreno interpuesto (el ejemplo de arriba a la derecha), entonces habrá una LDV despejada entre ambas unidades.

Excepciones a la LDV

Las reglas de LDV cuentan con las dos excepciones siguientes.

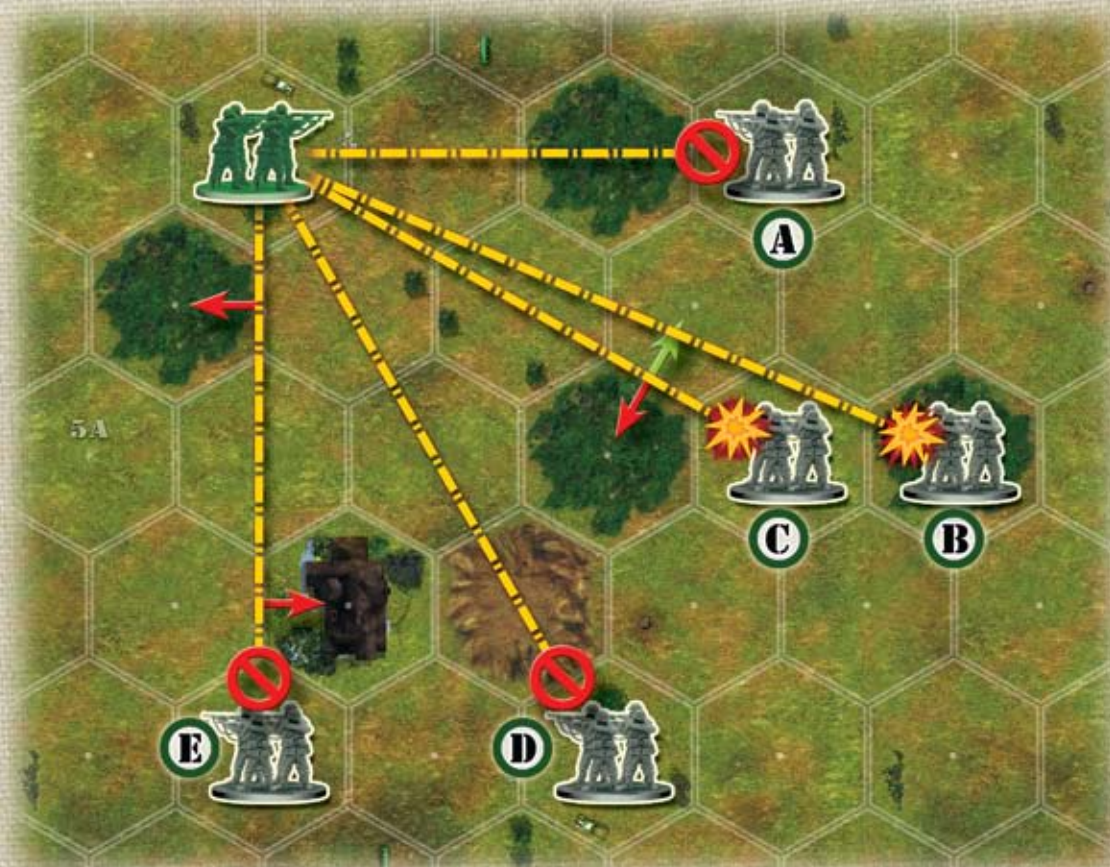
Unidades adyacentes

Sea cual sea la diferencia de elevación, dos unidades adyacentes siempre tienen LDV entre sí.

Disparar a través de una meseta

Si la unidad más elevada debe disparar (o recibir disparos) a través de un hexágono adyacente con su mismo nivel de elevación, se considera oculta tras una meseta, por lo que no se podrá trazar LDV. Por tanto, la unidad más elevada debe estar en un hexágono de "borde" de colina para poder trazar LDV hacia un objetivo en un nivel inferior (y viceversa).

LÍNEA DE VISIÓN (MISMA ELEVACIÓN)



Este diagrama muestra a un pelotón estadounidense determinando LDV hacia varios objetivos potenciales situados al mismo nivel de elevación que la unidad atacante.

A) Terreno interpuesto: el pelotón estadounidense no tiene LDV hacia el pelotón A, ya que hay terreno interpuesto (un Bosque) entre ellos.

B) Línea de visión despejada: el pelotón estadounidense tiene LDV despejada hacia el pelotón B, pues no hay terreno interpuesto entre ellos.

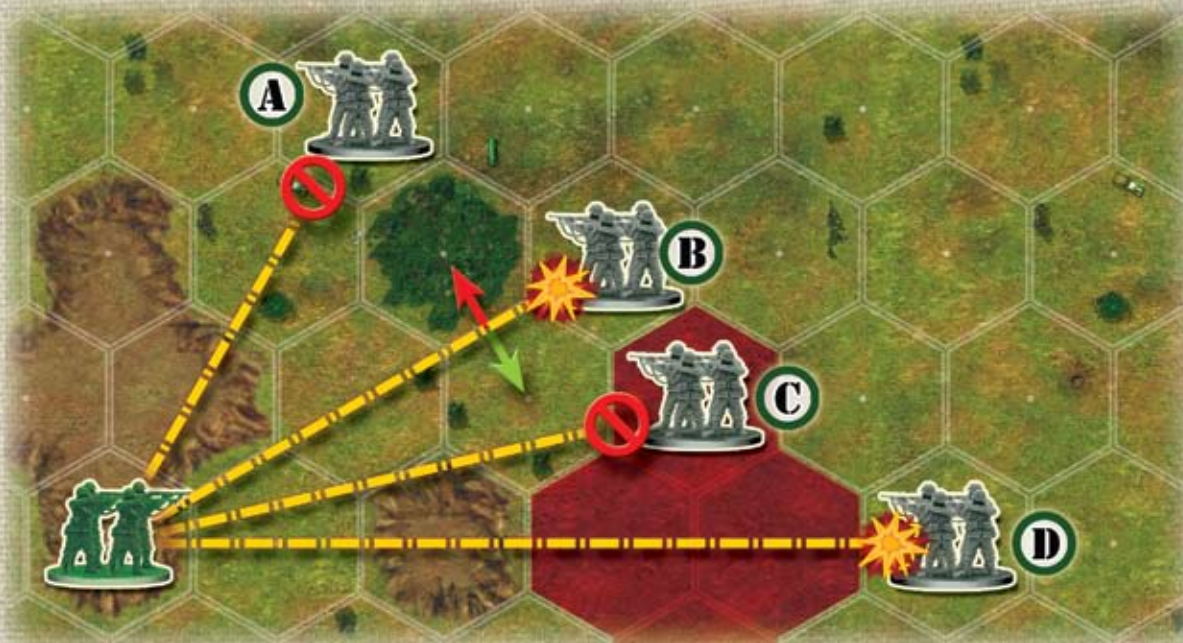
C) Disparar por bordes de hexágonos: la línea de fuego del pelotón estadounidense recorre las líneas de los hexágonos del tablero, por lo que el jugador debe desplazarla en cualquier dirección para determinar la

LDV. El pelotón estadounidense tiene LDV hacia el pelotón C, ya que hay terreno interpuesto a un lado de la línea de fuego pero no al otro.

D) Elevación superior interpuesta: el pelotón estadounidense no tiene LDV hacia el pelotón D, porque en su línea de fuego hay un hexágono de mayor nivel de elevación que la de ambas unidades.

E) Disparar por bordes de hexágonos: la LDV del pelotón estadounidense recorre los bordes de los hexágonos del tablero. El pelotón estadounidense no tiene LDV hacia el pelotón E, ya que hay terreno interpuesto a ambos lados de su línea de fuego (tal y como indican las flechas rojas).

LÍNEA DE VISIÓN (DISTINTA ELEVACIÓN)



Este diagrama muestra a un pelotón estadounidense determinando LDV hacia varios objetivos potenciales. El pelotón estadounidense se halla en terreno con nivel 1 de elevación, mientras que los pelotones alemanes están todos en terrenos con nivel 0 de elevación. Al estar a mayor altura, el pelotón estadounidense puede ver sobre terreno interpuesto, aunque aún hay algunos "hexágonos ciegos" inmediatamente detrás de éste.

A) Regla de meseta: el pelotón A no está dentro de la LDV, ya que la línea de fuego hacia él se traza a través de un hexágono de Colina adyacente que tiene la misma elevación (una meseta).

B) Disparar por bordes de hexágonos: el pelotón B está dentro de su LDV, pues no hay hexágonos de terreno interpuesto a uno de los lados de la línea de fuego.

C) Hexágono ciego: el pelotón C no está dentro de su línea de fuego, pues se halla en uno de los hexágonos ciegos ocultos tras la obstrucción más próxima. Como la Colina es la obstrucción más próxima a la unidad en menor elevación, y la diferencia entre unidades es de 1 nivel, los dos hexágonos que quedan detrás de la Colina son hexágonos ciegos. Si la unidad estadounidense hubiera estado en terreno de nivel 2 de elevación, sólo habría habido un hexágono ciego detrás de la Colina, y en tal caso el pelotón C habría estado dentro de su LDV.

D) Disparar más allá de hexágonos ciegos: el pelotón D está dentro de su LDV, ya que no está en ninguno de los hexágonos ciegos ocultos tras la obstrucción más próxima.

RESOLVER UN ATAQUE

Todos los ataques (salvo los ataques al asalto, que se describen en las páginas 33-34) se resuelven siguiendo los pasos que se explican a continuación, conocidos como **secuencia de ataque**:

1. Determinar la Fuerza de Ataque total. Este valor es igual al valor de Potencia de fuego correspondiente a la unidad atacante más la mitad (redondeando hacia abajo) de la Potencia de fuego de cada unidad que apoye su ataque mediante Fuego combinado (para más información, consulta la página 29).

Tal y como se explica en la página 22, hay que utilizar la Potencia de fuego contra **infantería** de una figura si la unidad objetivo es un pelotón, y la Potencia de fuego contra **vehículos** si la unidad objetivo es un vehículo.

El valor de Potencia de fuego de un pelotón es igual a la Potencia de fuego **acumulativa** de cada una de las figuras que lo componen y que participe en el ataque. Por ejemplo, la Fuerza de Ataque de un pelotón compuesto por cuatro figuras de infantería regular que atacasen a un vehículo adyacente sería de 4 (Potencia de fuego 1 por cada de las cuatro figuras de infantería regular).

Recuerda que hay que **reducir a la mitad la Potencia de fuego** de una unidad que haya realizado una acción de Disparar y avanzar (redondeando las fracciones hacia abajo).

Ejemplo: Un pelotón formado por 4 figuras de infantería de élite ha llevado a cabo una acción de Disparar y avanzar, y se dispone a atacar a un pelotón enemigo. La Potencia de fuego plena del pelotón es de 8 contra infantería, pero como ha realizado una acción de Disparar y avanzar, dicho valor se reduce a la mitad. Por tanto, el pelotón tirará 4 dados de ataque a la hora de abrir fuego.

2. Determinar la Fuerza de Defensa total de la unidad objetivo. Este valor se igual al **Blindaje** de la unidad objetivo más cualquier bonificación de **cobertura** por terreno y fortificaciones. Consulta el recuadro de esta misma página para más información sobre el Blindaje y la cobertura. Es preciso señalar que sólo los vehículos tienen valores de Blindaje.

Ejemplo: Un semioruga alemán SdKfz 251 (Blindaje 1) en terreno Accidentado (que proporciona 1 de cobertura) tendría una Fuerza de Defensa total de 2.

3. Declarar el tipo de ataque. Si el objetivo del ataque es un **pelotón**, el jugador atacante debe determinar si el ataque es un **ataque normal** o un **ataque de contención** (ver página 28).

Si un jugador olvida declarar el tipo de ataque, se considerará un ataque normal.

4. Hacer la tirada de ataque. Para resolver ataques en MAREA DE ACERO, se cogen tantos dados negros como la Fuerza de Ataque total, y tantos dados rojos como la Fuerza de Defensa total, y se tiran todos a la vez.

5. Determinar impactos. A continuación se comprueba el número de éxitos obtenidos con los dados negros. La obtención de éxitos depende de la clase de distancia del ataque:

Distancia

Larga distancia
Distancia media
Corta distancia

Éxitos

Todos los “6” obtenidos
Todos los “5” y “6” obtenidos
Todos los “4”, “5” y “6” obtenidos

Tras determinar la cantidad de éxitos de los dados negros, hay que restarles los éxitos obtenidos con los dados rojos. Los dados rojos siempre consiguen éxitos sacando “5” y “6” (sea cual sea la distancia).

El resultado final es la cantidad de “impactos” sufridos por la unidad objetivo. Si este número es cero o negativo (es decir, se han conseguido más éxitos con los dados rojos que con los negros), no se habrán efectuado impactos y el ataque habrá finalizado.

6. Resolver los impactos. Los impactos se resuelven de distinta forma, dependiendo de si el ataque fue **normal** o **de contención**, y de si la unidad objetivo es un pelotón o un vehículo.

COBERTURA Y BLINDAJE

Al resolver un ataque, el jugador atacante debe tirar tantos dados de defensa como la Fuerza de Defensa general de la unidad objetivo. La Fuerza de Defensa se calcula a partir de dos factores: la **cobertura** y el **Blindaje**.

Las unidades pueden recibir bonificaciones por cobertura por ciertos tipos de terreno (por ejemplo, Bosques), indicadores de Fortificación (Trincheras y Fortines) y otros efectos de juego.

Ejemplo: Un pelotón situado en un hexágono de Bosque (cobertura +2) en el que también haya un indicador de Humo (cobertura +2) tendría una Fuerza de Defensa total de 4.

Al ser atacados, los vehículos también suman su valor de Blindaje a su Fuerza de Defensa. El Blindaje de los vehículos se indica en las hojas de referencia para jugadores.

Ejemplo: Un semioruga M3A1 (Blindaje 1) situado en un hexágono de Bosque (cobertura +2) tendría una Fuerza de Defensa total de 3.

Fíjate en que algunos efectos de juego, como la capacidad “Muerte abrasadora” de un pelotón de lanzallamas, reducen la cobertura del objetivo. **Los efectos que modifican la cobertura no afectan al Blindaje (y viceversa).**

Ataques normales y ataques de contención

Como se ha descrito anteriormente, si el objetivo de un ataque es un pelotón, el jugador atacante debe decidir si realizará un ataque normal o de contención *antes* de tirar los dados. **Los vehículos no se ven afectados por los ataques de contención.**

Los **ataques normales** causan bajas, lo que reduce la fuerza de los pelotones enemigos. Los **ataques de contención** perturban la eficacia y la moral de los pelotones enemigos, lo que posiblemente provoque su derrota. Es responsabilidad del atacante decidir cuál de estos tipos de ataque le conviene más en su situación táctica.

Los impactos tienen efectos distintos dependiendo del ataque (normal o de contención) y el tipo de unidad objetivo. En las reglas que se explican a continuación se ilustra con detalle un ejemplo de cada tipo de ataque.

Ataques normales contra pelotones

Cuando un pelotón recibe impactos de un ataque normal, el jugador que lo controla debe sufrir **bajas**, es decir, destruir una cantidad equivalente de figuras del pelotón. Las figuras destruidas deben ser retiradas del pelotón y devueltas a la caja. Cuando la última figura sea retirada del pelotón, la peana también se retira del juego y se devuelve a la caja. Cabe destacar que, incluso aunque las dotaciones de mortero y ametralladora ocupan dos agujeros en las peanas, se consideran una única figura.

Ejemplo: Un pelotón debilitado al que sólo le quedan 2 figuras de infantería regular y 1 figura de oficial es el objetivo de un ataque normal y recibe 2 impactos. El jugador que controla al pelotón debe sufrir 2 bajas (retirar 2 figuras). El jugador decide destruir a la infantería regular, dejando en la peana únicamente al oficial.

Si un pelotón inmovilizado o desbandado (debido a un ataque de contención previo) sufre impactos por un ataque normal, su estado inmovilizado o desbandado no varía, como tampoco tiene efecto alguno sobre las bajas que deberá sufrir dicho pelotón.

Ataques normales contra vehículos

El efecto de los impactos recibidos por un vehículo depende del estado en que se encontrase antes del ataque. Un vehículo al que no se hubiera asignado previamente una ficha de Daño se considera **intacto**.

Impactos sufridos por un vehículo intacto

- Si un vehículo intacto recibe uno o dos impactos, coloca junto a él una ficha de Daño con la cara de “daños ligeros” boca arriba, para indicar que el vehículo está ligeramente dañado.
- Si un vehículo intacto recibe tres impactos, coloca junto a él una ficha de Daño con la cara de “daños masivos” boca arriba.
- Si un vehículo intacto recibe cuatro impactos o más, es destruido en el acto; se retira de la partida y se devuelve a la caja.

Impactos sufridos por un vehículo con daños ligeros

- Si un vehículo con daños ligeros recibe uno o dos impactos, dale la vuelta a su ficha de Daño para dejar boca arriba su cara de “daños masivos”.

- Si un vehículo con daños ligeros recibe tres impactos o más, es destruido en el acto; se retira de la partida y se devuelve a la caja.

Impactos sufridos por un vehículo con daños masivos

- Si un vehículo con daños masivos recibe uno o más impactos en un mismo ataque, es destruido en el acto; se retira de la partida y se devuelve a la caja.

Las fichas de Daño deben permanecer en todo momento junto al vehículo según se desplaza por el tablero. Para más información sobre las fichas de Daño, consulta el recuadro “Daño a vehículos”.

DAÑO A VEHÍCULOS

Las fichas de Daño se usan en los vehículos, para indicar dos niveles de daños recibidos: daños ligeros y daños masivos.



Daños
ligeros



Daños
masivos

Además de aumentar las posibilidades de destruirlos, el daño afecta a los vehículos de la siguiente forma:

Daños ligeros: un vehículo con daños ligeros sufre un -1 a su Movimiento y un -1 a su Blindaje.

Daños masivos: un vehículo con daños masivos no puede moverse, sufre un -1 a su Blindaje, y su Potencia de fuego se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).

Ejemplo: Si el tanque Sherman M4A1 (Movimiento 7, Blindaje 4, Potencia de fuego 7 contra infantería y 8 contra vehículos) sufriera daños masivos, se quedaría con Movimiento 0, Blindaje 3 y Potencia de fuego 4 contra infantería y vehículos.

Fuego de oportunidad

Si un vehículo resulta dañado durante su activación por Fuego de oportunidad enemigo, queda agotado de inmediato: no podrá atacar y deberá permanecer en el mismo hexágono en el que recibió el daño.

Excepción: si recibe únicamente daños ligeros por Fuego de oportunidad enemigo, un **Vehículo pesado** no queda agotado.

Un vehículo dañado puede activarse con normalidad para adoptar la modalidad de Fuego de oportunidad.

Ataques de contención contra pelotones

Si un pelotón recibe impactos de un ataque de contención, el resultado dependerá del estado del pelotón antes del ataque. Un pelotón que no estuviera inmovilizado ni desbandado se considera en estado normal.

Impactos de contención sufridos por un pelotón en estado normal

- Si un pelotón en estado normal recibe uno o dos impactos de contención, coloca junto a él una ficha de Estado con la cara de “inmovilizado” boca arriba, para indicar que el pelotón está inmovilizado.
- Si un pelotón en estado normal recibe tres impactos de contención, coloca junto a él una ficha de Estado con la cara de “desbandado” boca arriba, para indicar que el pelotón se ha desbandado.
- Si un pelotón en estado normal recibe cuatro impactos de contención o más, todo el pelotón ha sido **aniquilado**. Los pelotones aniquilados (y todas las figuras que los integran) se retiran del tablero y se devuelven a la caja.

Impactos de contención sufridos por un pelotón inmovilizado

- Si un pelotón inmovilizado recibe uno o dos impactos de contención, dale la vuelta a su ficha de Estado para dejar boca arriba su cara de “desbandado” para indicar que el pelotón se ha desbandado.
- Si un pelotón inmovilizado recibe tres impactos de contención o más, todo el pelotón ha sido aniquilado. Se retira del tablero y se devuelve a la caja.

Impactos de contención sufridos por un pelotón desbandado

- Si un pelotón desbandado recibe un impacto de contención o más, todo el pelotón ha sido aniquilado. Se retira del tablero y se devuelve a la caja.

Las fichas de Estado deben permanecer en todo momento junto al pelotón hasta que sean retiradas en una fase de Resolución futura. Para más información sobre los efectos de ambos estados, consulta el recuadro “Estado del pelotón”.

FUEGO COMBINADO

Si una unidad efectúa un ataque de Fuego concentrado o Fuego de oportunidad, el jugador atacante puede declarar que otras unidades amigas **apoyarán** el ataque con **Fuego combinado**.

Una unidad no puede apoyar jamás un ataque iniciado por otra unidad que esté llevando a cabo una acción de Disparar y avanzar.

En un ataque de Fuego combinado siempre hay una **unidad principal** que inicia el ataque. En los ataques de Fuego concentrado, la unidad principal es la unidad activa. En los ataques de Fuego de oportunidad, el atacante debe declarar cuál de las unidades amigas capacitadas va a dirigir el ataque.

Para apoyar un ataque con Fuego combinado, una unidad debe poder atacar al objetivo; es decir, debe tenerlo dentro del alcance y LDV. Únicamente las unidades disponibles pueden apoyar un ataque de Fuego concentrado, y sólo las unidades que estén en

ESTADO DEL PELOTÓN

Las fichas de Estado reflejan la moral de un pelotón que se ha visto sometido a fuego de contención.



Inmovilizado



Desbandado

Además de aumentar las posibilidades de ser aniquilado (lo que elimina a toda la unidad), los estados de inmovilización y desbandada afectan a los pelotones de las siguientes formas:

Inmovilizado: Un pelotón inmovilizado no puede moverse, disparar ni realizar ninguna acción especial. Excepción: la capacidad “Reagrupamiento” de un oficial permite activar a los pelotones disponibles inmovilizados que estén en su mismo hexágono con una acción de Fuego concentrado, pero la Potencia de fuego del pelotón se reduce a la mitad.

Desbandado: Un pelotón desbandado no puede moverse, disparar ni realizar ninguna acción especial, incluso aunque esté presente un oficial. Sin embargo, la presencia de un oficial en su mismo hexágono permitirá retirar el estado de desbandada durante la próxima fase de Resolución (en lugar de reducirlo a un estado de inmovilización).

Fuego de oportunidad

Si un pelotón resulta inmovilizado o desbandado durante su activación (normalmente a consecuencia de un ataque de Fuego de oportunidad), queda agotado de inmediato: no podrá atacar, y deberá permanecer en el mismo hexágono en el que fue atacado. Un pelotón inmovilizado o desbandado jamás podrá adoptar la modalidad de Fuego de oportunidad; si ya lo estaba y resulta inmovilizado o desbandado, queda agotado inmediatamente.

Otras reglas

Un pelotón inmovilizado o desbandado no puede llevar a cabo acciones especiales (como lanzar humo o despejar campos de minas).

modalidad de Fuego de oportunidad podrán apoyar un ataque de Fuego de oportunidad.

Para resolver un ataque con Fuego combinado, la unidad principal suma toda su Potencia de fuego a la Fuerza de Ataque, mientras que cada una de las unidades que la apoyen con Fuego combinado **suma la mitad de su Potencia de fuego (redondeando hacia arriba) a la Fuerza de Ataque**.

Después de resolver un ataque de Fuego combinado, tanto la unidad principal como las que la apoyen quedarán agotadas (en caso de un ataque de Fuego de oportunidad, hay que darle la vuelta a las fichas de Activación para poner boca arriba su cara de “agotada”).

Distancias múltiples en ataques de Fuego combinado

Si varias unidades participan en un ataque de Fuego combinado, lo más común es que las unidades atacantes disparen desde distancias distintas. Si éste es el caso, la cantidad de “éxitos” requeridos para impactar con los dados negros será igual **al tipo de distancia menos favorable para los que contribuyen al ataque.**

Ejemplo: El jugador estadounidense activa una unidad para efectuar un ataque de Fuego concentrado. La unidad activa se encuentra adyacente a la unidad objetivo, y por tanto está a corta distancia de

ella. Sin embargo, el jugador estadounidense decide que otras dos unidades adicionales apoyarán el ataque con Fuego combinado. Estas otras dos unidades están a distancia media del objetivo.

El jugador estadounidense debe realizar el ataque combinado como si estuviera a distancia media, y no a corta: sólo se considerarán éxitos los “5” y “6” que obtenga en la tirada. Si el jugador estadounidense decidiera atacar al objetivo únicamente con la unidad objetivo, se trataría de un ataque a corta distancia, y se considerarían éxitos todos los “4”, “5” y “6” obtenidos en la tirada de ataque.

EJEMPLOS DE ATAQUES



Fuego concentrado

El pelotón estadounidense, formado por 4 figuras de infantería regular, se activa para efectuar un ataque de Fuego concentrado contra el pelotón alemán, que se encuentra a distancia media. El jugador estadounidense decide realizar un ataque normal y tira 4 dados negros de ataque por su pelotón y 2 dados rojos de defensa (por la cobertura que ofrece el bosque al

objetivo). Obtiene 2 éxitos (resultados de “5” ó “6”) en la tirada de ataque y 1 éxito en la tirada de defensa. El éxito de la defensa anula uno de los éxitos del ataque, lo que arroja un total de 1 impacto recibido por el pelotón alemán. El jugador alemán retira 1 figura de su pelotón, y el pelotón estadounidense queda agotado.



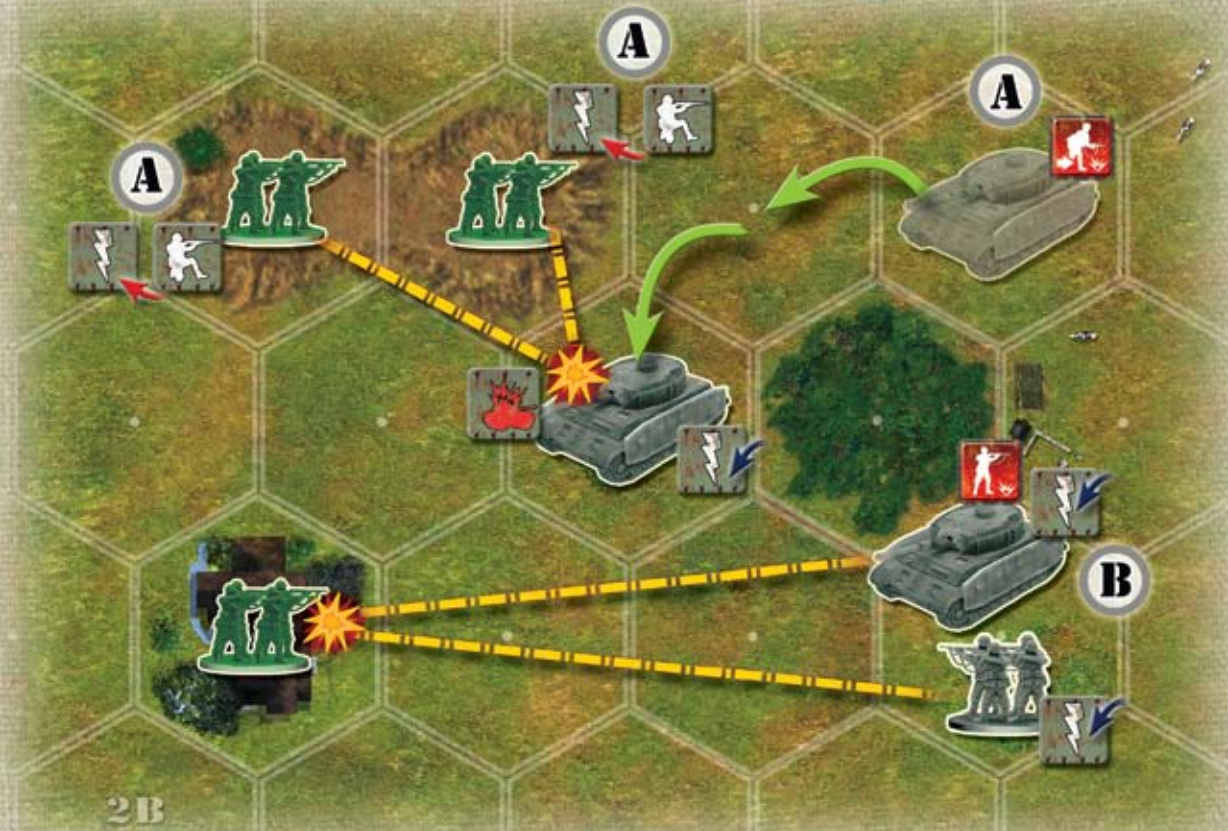
Disparar y avanzar

El pelotón estadounidense, formado por 4 figuras de infantería regular, realiza una acción de Disparar y avanzar. Se mueve 3 hexágonos y luego ataca. El jugador estadounidense decide efectuar un ataque normal, y tira 2 dados negros de ataque (la mitad de su Potencia de fuego) y ningún dado rojo de defensa

(ya que el pelotón alemán está en terreno Despejado, que no proporciona cobertura).

Obtiene 1 éxito e inflige 1 impacto al pelotón alemán. El jugador alemán retira 1 figura de su pelotón, y el pelotón estadounidense queda agotado.

EJEMPLOS DE FUEGO COMBINADO



Este diagrama muestra ejemplos de ataques combinados de Fuego de oportunidad y Fuego concentrado.

A) Fuego de oportunidad combinado: el jugador alemán decide activar su tanque con una acción de Disparar y avanzar, y empieza a moverlo hacia el Edificio estadounidense. Los dos pelotones estadounidenses que hay sobre la Colina están en modalidad de Fuego de oportunidad, y cuando el tanque alemán entra en un hexágono adyacente a uno de ellos, el jugador estadounidense declara que va a efectuar un ataque de Fuego de oportunidad contra él.

El jugador estadounidense anuncia que su pelotón más cercano al tanque será la unidad principal, añadiendo toda su Potencia de fuego al ataque. El otro pelotón estadounidense en modalidad de Fuego de oportunidad apoyará el ataque, contribuyendo con la mitad de su Potencia de fuego. Aunque la unidad principal está a corta distancia, el pelotón que apoya el ataque se encuentra a distancia media (el Alcance básico de la infantería regular contra vehículos es 1, más 1 por estar en una elevación superior), por lo que será un ataque a distancia media (los “5” y “6” se considerarán éxitos). El jugador estadounidense tira los dados de ataque y defensa con buen tino y obtiene 3 éxitos contra el tanque. Las fichas de Fuego

de oportunidad de los pelotones estadounidenses se giran para mostrar sus caras “agotadas”, y junto al tanque alemán se coloca una ficha de “daños masivos”. El tanque queda agotado de inmediato, debe interrumpir su movimiento y no podrá disparar.

B) Fuego concentrado combinado: el jugador alemán decide activar el tanque de la esquina inferior derecha para efectuar un ataque de Fuego concentrado. El pelotón alemán del mismo hexágono participará en el ataque con Fuego combinado.

El tanque es la unidad activa, por lo que añade toda su Potencia de fuego al ataque, mientras que el pelotón sólo añadirá la mitad de la suya. El objetivo se halla a distancia media de ambos, por lo que el ataque se realizará a dicha distancia. El jugador alemán declara que va a realizar un ataque normal, y no de contención, tras lo cual tira los dados de ataque y defensa. Hay que señalar que, debido a su capacidad “Potencia de fuego conmocionante”, el tanque recibe un +3 a su Potencia de fuego y un +3 a su Alcance (ya que el pelotón objetivo está dentro de un Edificio).

Una vez resuelto el ataque, el jugador alemán coloca una ficha de Estado “agotada” junto al tanque y otra junto al pelotón.

Escasez de dados

Dado el tamaño potencial de los ataques combinados, es posible que a los jugadores les falten dados para resolverlos. Para compensar esta carencia, basta con desglosar el ataque en varias tiradas y llevar la cuenta de los resultados de cada una.

FUEGO DE OPORTUNIDAD

A diferencia de otros tipos de ataque, el Fuego de oportunidad se anuncia y resuelve durante el turno de acción del oponente. Una unidad en modalidad de Fuego de oportunidad puede atacar a la unidad activa enemiga inmediatamente después de que ésta entre en un hexágono situado dentro del alcance y la LDV de la unidad que efectúa el Fuego de oportunidad.

Hay que tener en cuenta las siguientes reglas a la hora de efectuar ataques de Fuego de oportunidad:

- Una unidad sólo puede efectuar un ataque de Fuego de oportunidad si la unidad activa enemiga acaba de entrar en un hexágono que esté dentro de su alcance y LDV. Si la unidad activa no se ha movido, no podrá ser blanco de un ataque de Fuego de oportunidad, incluso aunque esté dentro del alcance y la LDV.
- Usar un punto de movimiento para salir de una fortificación activa el Fuego de oportunidad enemigo. Sin embargo, si una unidad enemiga gasta un punto de movimiento para otro fin (por ejemplo, para usar una capacidad especial o entrar en una fortificación), no activará el Fuego de oportunidad.
- La unidad activa sólo puede ser objetivo de **un** ataque de Fuego de oportunidad por cada hexágono en el que entre. Así, si el oponente desea atacar a la unidad activa en un hexágono concreto con más de una unidad en modalidad de Fuego de oportunidad, deberá utilizar Fuego combinado.
- Si una unidad es capaz de efectuar múltiples ataques de Fuego de oportunidad durante una ronda (como la dotación de ametralladora, por ejemplo; consulta la página 37), **sólo podrá realizar un ataque contra una única unidad enemiga durante la activación de dicha unidad**. Por tanto, una dotación de ametralladora no puede iniciar Fuego de oportunidad (ni participar en un ataque de Fuego de oportunidad combinado) contra la unidad activa de un hexágono, y luego lanzar otro ataque de Fuego de oportunidad contra la misma unidad activa cuando se desplace a un hexágono adyacente.
- Si el atacante decide efectuar un ataque de contención contra una unidad activa, y logra inmovilizar o desbandar a un pelotón activo o dañar a un vehículo activo, la unidad activa queda agotada de inmediato.

Excepción: si un *Vehículo pesado* sólo recibe daños ligeros como resultado de Fuego de oportunidad enemigo, no quedará agotado.

Tras resolver un ataque de Fuego de oportunidad, la unidad principal (así como todas las que la hayan apoyado con Fuego

de oportunidad combinado) queda agotada. Basta con darle la vuelta a la ficha de Activación para mostrar la cara “agotada”. Estas unidades ya no se consideran en modalidad de Fuego de oportunidad.

ATAQUES DE ÁREA

Los ataques de área los efectúan ciertas figuras (como la dotación de mortero) y la mayoría de los ataques especiales proporcionados por las cartas de Estrategia. Los ataques de área son ofensivos destructivos que cubren **todo un hexágono**, en lugar de alcanzar a una única unidad. **Los impactos de un ataque de área afectan por igual a todas las unidades situadas en el hexágono.**

Los ataques de área pueden ser normales o de contención, dependiendo de la unidad o la carta que lo haya efectuado.

Al realizar un ataque de área sobre un hexágono objetivo, el jugador atacante debe tirar primero los dados negros de ataque correspondientes a la Fuerza de Ataque, y luego aplicar los éxitos a cada uno de los pelotones y vehículos de la zona por separado. A no ser que se indique lo contrario, todos los ataques de área consiguen éxitos con cada resultado de “5” y “6”.

Después, y siguiendo el orden que se desee, cada unidad del hexágono debe hacer una tirada de defensa (dados rojos) por separado, anulando éxitos de la tirada de ataque y resolviendo la cantidad de impactos sufrida.

Recuerda que los vehículos son inmunes a los ataques de contención. Si un ataque de área de contención alcanza un hexágono ocupado por uno o más vehículos, los impactos sólo se aplicarán a los pelotones que haya en él; los vehículos se ignoran.

Ejemplo: Una dotación de mortero alemana efectúa un ataque de área de contención contra un hexágono de Bosque en el que hay dos pelotones estadounidenses y un semioruga que transporta otro pelotón.

En primer lugar, el jugador alemán tira 4 dados negros de ataque y obtiene 3 éxitos. Los dos pelotones estadounidenses que hay en el hexágono (pero no el que está dentro del semioruga) hacen una tirada de defensa. El vehículo (y el pelotón que transporta) se ignoran, ya que los vehículos son inmunes al Fuego de contención. El primer pelotón estadounidense goza de cobertura +2 por el Bosque, por lo que tira 2 dados rojos de defensa. No consigue éxitos con ninguno, por lo que sufre los tres impactos de contención y queda desbandado. El jugador estadounidense coloca una ficha de Estado desbandado junto al pelotón para indicar su nuevo estado. El otro pelotón estadounidense se halla dentro de una Trinchera, por lo que dispone de 4 dados de defensa (2 por el bosque y otros 2 por la Trinchera). El jugador estadounidense obtiene 2 éxitos, reduciendo los impactos recibidos a sólo 1. Este impacto único hace que el pelotón quede inmovilizado. El jugador estadounidense coloca una ficha de Estado inmovilizado junto al pelotón para indicar su nuevo estado.

ATAQUES AL ASALTO

Cuando un pelotón activado con una acción de Asalto termina su movimiento, puede ejecutar un **ataque al asalto** contra un hexágono adyacente ocupado por enemigos. Los ataques al asalto representan un brutal combate a corta distancia entre soldados en el que el pelotón activo (y todo el que le apoye con Fuego combinado) trata de avanzar hacia el hexágono enemigo obligándole a retroceder.

Los asaltos se rigen por las siguientes reglas:

- Únicamente los pelotones pueden efectuar ataques al asalto. Ni el pelotón activo ni ningún otro que lo apoye puede contener una figura con el atributo *Arma de infantería pesada*.
- Después de que el pelotón activo se haya movido, podrá elegir un hexágono adyacente **que contenga al menos una unidad enemiga** como objetivo del ataque al asalto.
- El pelotón activo no puede efectuar un ataque al asalto contra un hexágono que contenga un *Vehículo pesado* enemigo.
- Si el pelotón asaltante entra en un hexágono ocupado por un Campo de minas o Alambrada durante su movimiento, no podrá realizar el ataque al asalto durante esa activación.

Resolver un ataque al asalto

Todos los ataques al asalto se resuelven siguiendo esta secuencia:

1. El jugador activo declara los pelotones amigos que van a apoyar el asalto con Fuego combinado (si hay alguno).

Un máximo de **dos** pelotones amigos situados en hexágonos **adyacentes al hexágono objetivo** pueden apoyar el ataque, **incluso aunque estén agotados** (pero no si están inmovilizados o desbandados). Como ocurre con el Fuego combinado normal, los pelotones que apoyen este ataque sólo añadirán la mitad de su Potencia de fuego al mismo.

2. Se determina la Fuerza de Ataque del asalto. Este número será igual a la Potencia de fuego contra infantería del pelotón activo (incluso aunque haya un *Vehículo ligero* en el hexágono objetivo), más la **mitad** de la Potencia de fuego (contra infantería) de los pelotones que apoyen el asalto.

Asaltos con lanzallamas: por cada pelotón atacante que posea la especialización de lanzallamas, el ataque recibe un **+2 a la Potencia de fuego**.

3. Se determina la Fuerza de Ataque del defensor. Este número será igual a la Potencia de fuego total (contra infantería) de todos los pelotones y *Vehículos ligeros* que haya en el hexágono objetivo. Los pelotones desbandados no aportan su Potencia de fuego, y los inmovilizados sólo aportan la mitad.

Excepción: si en el hexágono objetivo hay al menos un oficial defensor presente, todas las unidades inmovilizadas aportarán su Potencia de fuego completa en lugar de la mitad.

4. El atacante tira tantos dados negros como su Fuerza de Ataque, y tantos rojos como la cobertura ofrecida por el terreno que ocupe el defensor más cualquier bonificación por cobertura de pelotones que estén en Trincheras o Fortines. Las bonificaciones por cobertura de las fortificaciones son acumulativas.

Ejemplo: Se efectúa un ataque al asalto contra un hexágono de Bosque ocupado por 3 pelotones defensores. Dos de estas unidades

ATAQUE AL ASALTO



En el ejemplo superior, el jugador estadounidense activa el pelotón A con una acción de Asalto.

1) El pelotón activo A avanza un hexágono hacia el norte para situarse adyacente al hexágono B, en el que hay un pelotón alemán (en una Trinchera) y un semioruga alemán.

2) El jugador estadounidense declara un Asalto contra el hexágono B, en el cual participarán los dos pelotones estadounidenses del hexágono C con Fuego combinado (incluso la unidad agotada puede apoyar un ataque al asalto contra un hexágono adyacente). La unidad activa añade toda su Potencia de fuego, y las demás unidades aportan la mitad de su Potencia de fuego.

3) El jugador estadounidense tira los dados de ataque, además de dos dados de cobertura (para representar la Trinchera), obteniendo un total de 5 impactos. Después, el jugador alemán tira sus dados de ataque por el pelotón defensor y el semioruga del hexágono B y consigue 2 impactos.

4) El jugador estadounidense se aplica los impactos recibidos y retira dos figuras de su pelotón activo, tras lo cual el jugador alemán hace otro tanto y aplica 4 impactos al semioruga (que resulta destruido) y el impacto sobrante va para su pelotón (del cual retira una figura).

5) Como el jugador atacante causó más impactos que el defensor, éste debe retirarse. El jugador alemán retrocede al hexágono D, y el estadounidense puede optar por desplazar su pelotón activo al hexágono asaltado (ya vacío).

se hallan en Trincheras. El total obtenido por el jugador atacante en los dados de defensa es de 6 (2 por la cobertura que ofrece el Bosque, más 2 por cada Trinchera).

Asaltos con lanzallamas: Si al menos uno de los pelotones atacantes posee especialización en lanzallamas, el valor combinado de cobertura del defensor se reduce en 5.

Importante: Los *Vehículos ligeros* no contribuyen con su Blindaje a la defensa de un hexágono asaltado, pero sí aportan su Potencia de fuego a la Fuerza de Ataque del defensor.

En primer lugar, se determina el número de éxitos obtenido con los dados negros de ataque. Como ocurre con los ataques a corta distancia, cada resultado de “4”, “5” ó “6” se considera un éxito. A este total se restan los éxitos obtenidos con los dados rojos de defensa (para los cuales sólo se toman como éxitos los “5” y “6”). El total final es la cantidad de impactos que ha infligido el atacante. Recuerda este número.

5. El defensor tira tantos dados negros de ataque como su Fuerza de Ataque, anotándose un éxito por cada “4”, “5” ó “6” obtenido. Esta es la cantidad de impactos que causará el defensor en el atacante. Recuerda este número.

6. Los ataques al asalto se consideran ataques normales (y no de contención). Después de resolver el daño por ambas partes, el jugador atacante debe retirar del pelotón activo tantas figuras como daño le infligiera el defensor. Si con ello es eliminado, toda baja sobrante debe aplicarse a las demás unidades que hayan participado en el ataque (si las hay).

7. Después, el defensor debe retirar de las unidades defensoras tantas figuras como impactos le haya infligido el atacante. El defensor puede distribuir estas bajas entre sus unidades como desee.

Vehículos ligeros y daño del Asalto: El defensor puede asignar cualquier cantidad de impactos a cualquier *Vehículo ligero* defensor, pero no más de los necesarios para destruirlo. En la página 28 se explica cómo aplicar a vehículos los impactos y el daño del combate normal.

8. Si el número de impactos del defensor iguala o excede al del atacante, el Asalto no ha tenido éxito. La unidad activa (y toda unidad que la apoyara) queda agotada y termina la acción de Asalto.

9. Si el número de impactos del atacante es mayor que el del defensor, el Asalto ha sido un éxito, y éste deberá retirarse del hexágono.

El defensor debe escoger un **único hexágono adyacente** al que se retirarán todas las unidades defensoras supervivientes. Estas unidades no pueden retroceder a un hexágono ocupado por unidades enemigas, ni tampoco salir del tablero. Si las unidades defensoras se retiran a un hexágono ocupado por unidades aliadas, y con ello se supera el límite de acumulación, el jugador defensor debe destruir de inmediato el exceso de unidades de entre las que se han retirado, de modo que el número de unidades del hexágono final respete el límite legal de acumulación. Si no hay hexágonos disponibles para la retirada, todas las unidades defensoras son destruidas. Las unidades desbandadas no pueden retirarse jamás y son destruidas inmediatamente si se ven obligadas a ello. Una unidad inmovilizada obligada a retirarse se desbanda inmediatamente después de la retirada. Toda unidad disponible o en modalidad de Fuego de oportunidad que sea forzada a retirarse queda agotada.

La retirada no se considera movimiento normal, y el defensor **no puede ser blanco de Fuego de oportunidad** mientras se retira.

10. Cuando el defensor despeja el hexágono, la unidad activa y toda unidad que haya apoyado el ataque pueden avanzar hasta él. Sin embargo, las unidades de apoyo que estuvieran **agotadas** al comenzar el ataque **no podrán** desplazarse al hexágono. Ni la unidad activa ni ninguna de las unidades de apoyo *están obligadas* a avanzar hacia el hexágono asaltado.

Este avance no se considera movimiento normal, y las unidades **no pueden ser blanco de Fuego de oportunidad** mientras avanzan.

11. Tanto la unidad activa como las unidades que apoyaran su ataque quedan agotadas (hayan avanzado o no).

PELOTONES OCULTOS



INDICADORES
DE PELOTÓN
OCULTO

Ciertos escenarios permiten que uno o ambos jugadores desplieguen **pelotones ocultos** sobre el tablero. Durante la preparación, los jugadores indican cuáles de sus pelotones están “ocultos” colocando junto a dicha unidad uno de los indicadores de Pelotón oculto. Los indicadores de Pelotón oculto siguen al pelotón por todo el tablero hasta que son retirados cuando el pelotón “queda al descubierto”.

No se pueden asignar indicadores de Pelotón oculto a los vehículos.

Un pelotón oculto no puede recibir disparos de unidades enemigas, ni se ve afectado por los ataques de área lanzados sobre el hexágono que ocupa.

Las unidades enemigas pueden atravesar los hexágonos ocupados únicamente por pelotones ocultos, pero no terminar su movimiento en uno de ellos. El movimiento de los tanques no se ve afectado por atravesar hexágonos ocupados únicamente por pelotones ocultos, y estos tampoco se ven afectados por la capacidad Arrollar de los tanques.

Un pelotón oculto queda al descubierto (y se retira su indicador de tal) en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Si un pelotón oculto dispara o apoya un ataque, queda al descubierto inmediatamente.
- Si un pelotón oculto entra en un hexágono de Objetivo (es decir, uno que contenga un Objetivo de mando, un indicador de Puntos de Victoria, o cualquier otro hexágono específico señalado en el escenario), queda al descubierto inmediatamente.
- Si *en cualquier momento* un pelotón oculto se halla dentro de la LDV de una unidad enemiga y **no se encuentra situado en terreno que proporcione cobertura**, queda al descubierto inmediatamente. Un indicador de Humo (que proporciona +2 a la cobertura) no evitará que un pelotón oculto quede al descubierto; el tipo de terreno del hexágono debe proporcionar cobertura (Bosque, Accidentado, Puente o Edificio).
- Si al final de la fase de Resolución un pelotón oculto se encuentra adyacente a una unidad enemiga, queda al descubierto incluso aunque se encuentre en terreno que proporcione cobertura.

CONFLICTOS DE SIMULTANEIDAD

A lo largo de la partida pueden darse situaciones en las que ambos jugadores declaren a la vez que desean llevar a cabo una acción o utilizar una unidad o efecto de carta. Para resolver estos conflictos puedes seguir la regla siguiente.

Si se produce un conflicto de simultaneidad en cualquier momento de la partida, a no ser que se especifique a continuación, el jugador que tenga la Iniciativa decidirá el orden en que se deben resolver los efectos.

Movimiento y sucesión de eventos

La mayoría de los conflictos de simultaneidad se dan cuando una unidad entra en un nuevo hexágono durante una acción de Avanzar, Disparar y avanzar o Asalto. Cuando una unidad entra en un hexágono, los posibles eventos y reacciones se sucederán en este orden:

1. La unidad activa entra en un hexágono adyacente.
2. Se determinan todas las LDV y efectos de la misma (por ejemplo, los pelotones ocultos quedan al descubierto).
3. El oponente puede declarar un ataque de oportunidad. Es preciso señalar que el jugador activo siempre debe dar tiempo a su oponente para declarar Fuego de oportunidad después de un movimiento.
4. El oponente resuelve cualquier ataque de Fuego de oportunidad.
5. Se resuelven los efectos de los obstáculos (Campos de minas, Defensas anticarro que detienen el movimiento de un vehículo, etc.). Si un hexágono contiene múltiples obstáculos, sus efectos se resuelven en el orden que elija el jugador activo.
6. La unidad activa gasta puntos de movimiento en efectos que no sean de movimiento, tales como hacer que un tanque elimine una Alambrada, etc.
7. Si la unidad activa está llevando a cabo una acción de Asalto o Disparar y avanzar, podrá atacar en este momento.
8. Cuando un tanque abandona un hexágono, se resuelven los efectos de su capacidad Arrollar.

Cuando la unidad activa entre en un nuevo hexágono, se repite esta secuencia de eventos desde el principio, y así sucesivamente.

Cabe destacar que las bonificaciones por cobertura (como la proporcionada por un indicador de Humo) se aplican en todo momento.

Ejemplo: El jugador estadounidense activa un pelotón y lo desplaza hacia un hexágono ocupado por un indicador de Campo de minas. El jugador alemán declara que va a efectuar un ataque de Fuego de oportunidad contra el pelotón estadounidense. El ataque de Fuego de oportunidad se resuelve antes de que el pelotón haga una tirada para determinar los efectos del Campo de minas (ya que así lo estipula la secuencia de eventos).

CÁLCULO DE MODIFICADORES

Cuando algún valor (Potencia de fuego, Movimiento, etc.) se ve afectado por más de un modificador, siempre habrá que *sumar* y *restar* antes que *dividir* o *multiplicar*.

Importante: Si la Potencia de fuego de una unidad se ha reducido a la mitad más de una vez, **no podrá atacar** (ver recuadro de la página 40).

PARTIDAS DE TRES Y CUATRO JUGADORES

Los conflictos de la II Guerra Mundial se libraban entre dos bandos, y todos los escenarios de MAREA DE ACERO consisten en una lucha entre dos naciones. No obstante, eso no significa que no se pueda jugar con tres o cuatro jugadores. Para ello se incluye una modalidad de juego en equipo. En una partida de cuatro jugadores habrá dos equipos de dos jugadores cada uno. En una partida de tres jugadores, un equipo de dos se enfrentará al tercero.

LA PARTIDA DE CUATRO JUGADORES

Si participan cuatro jugadores, cada uno de ellos controlará una de las dos **divisiones** de una nación. De este modo, cada nación está representada por dos divisiones, cada una de las cuales está controlada por un jugador distinto. Los jugadores del mismo “equipo” ganarán o perderán la partida como equipo. Los Objetivos y puntos de Victoria de los escenarios se resuelven con normalidad.

Todo escenario de MAREA DE ACERO divide las tropas de cada nación en dos divisiones distintas, representadas por los colores claros y oscuros de sus peanas de pelotón. El color general de las peanas de pelotón alemanas es el gris; una de sus divisiones está representada por las peanas de color gris claro, y la otra por las de color gris oscuro. De igual modo, el color general de las peanas de pelotón estadounidenses es el verde, estando una de sus divisiones compuesta por las peanas de color verde claro y la otra por las peanas de color verde oscuro.

Al principio de una partida de cuatro jugadores, estos han de agruparse en dos equipos de dos jugadores (bien por acuerdo o echándolo a suertes). Luego cada jugador toma el control de una de las divisiones de su equipo, y será el responsable de la preparación y acciones de sus unidades.

Como los vehículos no están marcados por el color de sus peanas, los jugadores tendrán que recordar a qué miembro del equipo pertenece cada uno. En la mayoría de los escenarios los vehículos se reparten entre las divisiones en función del tipo de vehículo, por lo que no es necesario recordar a quién pertenecen. En escenarios con mayor cantidad de vehículos, sería buena idea que los miembros de un mismo equipo emplearan algún tipo de ficha (como una moneda) para indicar quién controla cada vehículo.

Orden del turno

Durante la fase de Acción, los equipos se van turnando para jugar sus turnos; primero uno de sus miembros lleva a cabo todas sus acciones, luego le sigue su compañero, tras lo cual llega el turno de los miembros del equipo enemigo, y así sucesivamente.

Como sucede con el juego normal, este orden se sigue hasta que ambos equipos se quedan sin acciones o deciden terminar su fase de Acción, tras lo cual la partida continúa con la fase de Resolución.

La Iniciativa se aplica a los dos jugadores de un mismo equipo (es decir, ambos poseen la misma carta de Iniciativa). Durante la fase de Acción, los miembros del equipo que tenga la Iniciativa jugarán primero sus turnos, y deberán ponerse de acuerdo para ver quién va primero de los dos. El primer jugador activo debe resolver todas sus acciones antes de que su compañero de equipo juegue su propio turno de acción. Cuando ambos miembros del equipo hayan completado sus turnos de acción, los miembros del otro equipo deberán acordar cuál de ellos jugará su turno primero, y así sucesivamente.

El número de acciones que puede llevar a cabo cada uno de los miembros de un equipo es igual a la mitad del número de acciones indicadas en el escenario (redondeando hacia arriba).

Ejemplo: Estamos en la fase de Acción del escenario "Momento crucial". Mark y Lisa están en el bando alemán, enfrentados a Phil y Mary que conforman el equipo estadounidense. La Guía de Escenarios indica que ambos bandos reciben 3 acciones por turno de acción, por lo que en una partida de cuatro jugadores cada uno de ellos podrá llevar a cabo 2 acciones durante sus turnos. Los estadounidenses tienen la Iniciativa, de modo que Phil y Mary juegan sus turnos de acción antes que los jugadores alemanes. Phil emplea primero sus dos acciones, seguido por Mary. Después, el equipo alemán decide el orden en que jugarán sus turnos: las dos acciones de Lisa serán las primeras en resolverse, seguidas de las dos acciones de Mark. Ahora Phil y Mary deben decidir de nuevo cuál de ellos realizará primero su turno de acción, y así sucesivamente.

Si un miembro de un equipo declara que no le quedan más acciones por llevar a cabo, o que ya ha terminado su fase de Acción, su compañero puede continuar realizando acciones (eso sí, siempre la mitad de las indicadas por el escenario) hasta que también se quede sin acciones o decida terminar su fase de Acción.

Toma de decisiones y compartición de recursos

Los jugadores reciben puntos de Mando y Victoria como equipo. Por ejemplo, si los alemanes controlan un indicador de Objetivo de mando de 1 punto, el equipo alemán recibe 1 punto de Mando (y no uno para cada jugador).

Los miembros de un equipo deben colaborar entre sí, decidir la mejor forma de coordinar sus esfuerzos y compartir recursos como puntos de Mando y cartas de Estrategia. Cada uno de ellos puede gastar Mando y activar sus unidades durante las fases de Acción y Situación como le plazca (incluso puede gastar el Mando disponible sin el consentimiento de su compañero de equipo).

Sin embargo, las decisiones a tomar durante la fase de Mando (por ejemplo, decidir entre invertir en Iniciativa o activar cartas de Estrategia) deben realizarse conjuntamente entre ambos jugadores. Si no se ponen de acuerdo en un periodo razonable de tiempo en cuanto a las medidas a tomar, no llevarán a cabo ninguna acción y la partida proseguirá con el siguiente paso de la fase de Mando.

Cartas de Estrategia

Cada equipo roba únicamente una carta de Estrategia al comienzo de cada fase de Resolución (y no una por jugador). Las cartas de Estrategia que se colocan en el CG de un equipo pueden usarlas cualquiera de los jugadores que lo conforman. Aunque deberán ponerse de acuerdo a la hora de activar cartas en la fase de Mando,

cada carta de Estrategia individual se considera activada sólo por uno de los miembros del equipo (designado por ellos mismos). Los efectos de las cartas de Estrategia, incluidas las que estén colocadas en la zona de juego de su nación, sólo se aplican al jugador que las haya activado (a no ser que la carta proporcione descuentos u otros beneficios para futuras cartas de Estrategia, en cuyo caso ambos jugadores comparten su efecto).

Ejemplo: En la carta de Estrategia de "Veteranos curtidos" dice "Fase de Mando: Recibes un máximo de 2 figuras de infantería regular, que podrás repartir entre cualesquiera de tus pelotones debilitados". Los dos jugadores del equipo deberán decidir cuál de ellos activará la carta. Quien lo haga sólo podrá colocar estas figuras de infantería en sus pelotones; no podrá asignar ninguna de ellas a un pelotón de su compañero de equipo.

Traslado de pelotones

Los jugadores pueden trasladarse figuras de los pelotones de su compañero de equipo si éste da su consentimiento.

Restricciones a los equipos

Existen varias restricciones a la interacción entre las unidades de cada una de las dos divisiones. Cabe destacar que estas restricciones sólo se aplican en partidas por equipos; las peanas de pelotón de diferentes tonalidades no tienen efecto alguno en partidas de dos jugadores.

- Las unidades que pertenecen a una división no pueden trazar LDV para las unidades de la otra división. Por ejemplo, la LDV de la dotación de mortero de un jugador no puede usarse para las unidades de su compañero de equipo. Esta misma restricción se aplica a la hora de trazar LDV para desviación, etc.

- Las unidades que pertenecen a una división no pueden apoyar con Fuego combinado el ataque de un compañero de equipo, a no ser que la nación decida gastar 1 punto de Mando (que se devuelve al montón central). Hay que cubrir este coste por cada ataque combinado realizado. Sin embargo, las unidades que estén en el mismo hexágono que un **oficial** podrán apoyar el ataque de un compañero de equipo sin necesidad de gastar Mando alguno. Siempre que las tropas de ambos compañeros de equipo se unan (durante Fuego combinado, Asaltos o defendiéndose contra un Asalto), la Potencia y Cobertura de las unidades se combina en una única tirada.

- A la hora de colocar las unidades iniciales sobre el tablero, un jugador puede comenzar con sus pelotones subidos a los transportes de su compañero de equipo. Un jugador puede hacer que sus pelotones entren o salgan con normalidad de los transportes de su compañero de equipo, pero sólo el jugador que controla dichos transportes podrá activarlos.

LA PARTIDA DE TRES JUGADORES

Las partidas de MAREA DE ACERO con tres jugadores se juegan de forma semejante a las de cuatro, con la salvedad de que una de las naciones debe ser controlada por una única persona. Este jugador debe jugar su fase de Acción como si las tropas de su nación estuvieran siendo controladas por dos jugadores, por lo que las unidades de sus diferentes divisiones estarán sujetas a las restricciones (y división de acciones) mencionadas más arriba.

LOS INSTRUMENTOS DE LA GUERRA

Después de leer las secciones anteriores ya tendrás una idea general de cómo se juega a MAREA DE ACERO. En esta sección discutiremos los demás elementos del juego, como son las capacidades especiales de cada figura, el funcionamiento de las cartas de Estrategia y Operaciones, los pelotones especializados, el terreno y demás elementos.

LAS FIGURAS DE MAREA DE ACERO

La caja básica de MAREA DE ACERO contiene 17 figuras de modelado único, 8 para la nación estadounidense y 9 para la nación alemana. A continuación se describen cada uno de los tipos de figura y sus respectivas capacidades. En las hojas de referencia para jugador se incluye un resumen de todas estas capacidades.

Infantería regular



INFANTERÍA REGULAR
ESTADOUNIDENSE



INFANTERÍA REGULAR
ALEMANA

Atributos: Ninguno

La infantería regular constituye el grueso de las tropas de un jugador. No está bien equipada para entrar en combate con vehículos, y su potencia de fuego contra la infantería enemiga también es algo limitada. Sin embargo, la infantería regular es un instrumento esencial para capturar y defender posiciones de vital importancia, así como para proteger a las tropas más valiosas.

Capacidades especiales: Ninguna

Infantería de élite



INFANTERÍA DE ÉLITE
ESTADOUNIDENSE



INFANTERÍA DE ÉLITE
ALEMANA

Atributos: Ninguno

La infantería de élite representa las unidades veteranas del combate, mejor equipadas y más experimentadas que la infantería regular. Estas figuras resultan muy eficaces contra los pelotones enemigos, y a menudo son la punta de lanza de una carga de

infantería. Al igual que la infantería normal, las tropas de élite no están bien equipadas para combatir contra vehículos.

Curtida en combate: Cada una de las figuras de infantería de élite de un pelotón proporciona un +1 a la cobertura contra ataques de Fuego de contención.

Dotación de ametralladora



DOTACIÓN DE
AMETRALLADORA
ESTADOUNIDENSE



DOTACIÓN DE
AMETRALLADORA
ALEMANA

Atributos: *Arma de infantería pesada*

Las figuras de dotaciones de ametralladora representan elementos de infantería equipados con armas pesadas de repetición. Estas figuras despliegan una enorme potencia de fuego contra los pelotones enemigos, y pueden aportar sus disparos a múltiples rondas de Fuego de oportunidad.

Opciones de acción limitadas: Un pelotón en el que haya un *Arma de infantería pesada* (como una figura de dotación de ametralladora) no puede realizar acciones de Disparar y avanzar ni de Asalto.

Fuego de oportunidad rápido: Si un pelotón en el que haya una o más dotaciones de ametralladora se sitúa en modalidad de Fuego de oportunidad, podrá efectuar un ataque de Fuego de oportunidad **sin resultar agotada luego, siempre y cuando la dotación o dotaciones de ametralladora sean los únicos en participar en dicho ataque**. Esto también se aplica si apoyan otro ataque de Fuego de oportunidad con Fuego combinado.

Si uno de estos pelotones efectúa un ataque de Fuego de oportunidad, y algunas de las figuras de otro tipo del mismo pelotón colabora en el ataque, la unidad se agota con normalidad después del mismo.

Esto significa que una dotación de ametralladora puede participar en múltiples ataques de Fuego de oportunidad durante una ronda. Es preciso señalar que estos ataques deben ser todos contra objetivos *diferentes*, ya que un pelotón sólo puede realizar un ataque de Fuego de oportunidad contra una unidad activa concreta durante su activación (ver página 32).

Ejemplo: El jugador alemán ha colocado uno de sus pelotones (compuesto por una dotación de ametralladora y dos figuras de infantería regular) en modalidad de Fuego de oportunidad. Durante el turno de su oponente, el jugador alemán efectúa un ataque de Fuego de oportunidad contra un pelotón estadouni-

dense en movimiento. Decide que la dotación de ametralladora será la única que participará en el ataque, de modo que el pelotón no quedará agotado y la ficha de Fuego de oportunidad permanecerá junto al pelotón después del ataque.

Más adelante, el jugador alemán decide realizar otro ataque de Fuego de oportunidad contra otro pelotón estadounidense en movimiento. De nuevo, el jugador alemán utiliza sólo a la dotación de ametralladora para el ataque, por lo que el pelotón sigue sin perder la modalidad de Fuego de oportunidad.

Finalmente, con la esperanza de detener a un tanque estadounidense cercano, el jugador alemán lleva a cabo un ataque de Fuego de oportunidad contra él. Esta vez el jugador decide que todas las figuras del pelotón participarán en el ataque. Como las demás figuras están participando en el ataque (y no son dotaciones de ametralladora), el pelotón alemán quedará agotado después de resolverlo, y el jugador deberá darle la vuelta a su ficha de Activación.

Dotación de mortero



Atributos: *Arma de infantería pesada*

Las dotaciones de mortero están equipadas con pequeños lanzadores de proyectiles balísticos que las convierten en elementos de artillería móvil menor muy eficaces. Estas valiosas unidades pueden alcanzar al enemigo a grandes distancias desde posiciones seguras.

Opciones de acción limitadas: Un pelotón en el que haya un *Arma de infantería pesada* (como una figura de dotación de mortero) no puede realizar acciones de Disparar y avanzar ni de Asalto.

ATAQUES DE LA DOTACIÓN DE MORTERO



Las dotaciones de mortero son especiales en tanto que pueden atacar a cualquier unidad que se encuentre dentro de la línea de visión de unidades amigas no agotadas (siempre que la unidad objetivo esté también dentro del alcance de la dotación de mortero).

A) Enemigo adyacente: El pelotón A no es un objetivo válido, ya que las figuras de dotación de mortero no pueden atacar hexágonos adyacentes.

B) Sin línea de visión: Aunque el pelotón estadounidense 1 tiene al pelotón B en su LDV, está agotado, por lo que

no puede trazar LDV para el ataque de la dotación de mortero.

C) Línea de visión: Los pelotones estadounidenses 2 y 3, que no están agotados, tienen LDV hacia el pelotón C, por lo que la dotación de mortero puede atacarle.

D) Sin línea de visión: El pelotón D no es un objetivo válido para la dotación de mortero, ya que no hay ninguna unidad amiga que tenga LDV hacia él.

E) Línea de visión: El pelotón E es un objetivo válido, ya que la propia dotación de mortero tiene LDV hacia él.

Ataque de área: A diferencia de otras figuras, los morteros no disparan contra una unidad enemiga objetivo, sino contra todo un hexágono y las unidades que lo ocupan. Además, la potencia de los ataques de mortero depende de si está efectuando fuego normal o de contención. En la hoja de referencia podrás ver que la tabla de valores de combate de la dotación de mortero no está dividida en los valores normales de vehículo/infantería, sino en función del tipo de ataque (contención o normal). Los ataques de contención de los morteros son considerablemente más eficaces que los ataques normales de mortero.

	ALCANCE	POTENCIA DE FUEGO
S	8	4
N	8	2

TABLA DE ATAQUE DE LA DOTACIÓN DE MORTERO

Los dados de ataque usados en un ataque de área de mortero obtienen éxitos con resultados de “5” y “6”. Si se dispara a larga distancia, sólo se obtendrán éxitos con resultados de “6”.

Tiro balístico: Una dotación de mortero no necesita trazar su propia LDV directamente hacia el objetivo, ya que su disparo parabólico puede sortear terreno interpuesto.

Si una dotación de mortero no tiene LDV directa hacia la unidad objetivo, puede usar la LDV de otra unidad amiga que no esté agotada. En el diagrama “Ataques de la dotación de mortero” tienes un ejemplo ilustrado de esta regla. Esto simula el ataque coordinado mediante comunicación por radio entre la dotación de mortero y la unidad amiga que contribuye con su LDV hacia la unidad enemiga.

Las dotaciones de mortero no pueden disparar si se encuentran en un hexágono de edificio o fortín, o si no es posible trazar LDV alguna.

Alcance mínimo: Una dotación de mortero no puede atacar ni apoyar un ataque contra un enemigo que esté situado en un hexágono adyacente, ni tampoco podrá aportar su Potencia de fuego a un Asalto contra su mismo hexágono.

Sin fuego de oportunidad: Una dotación de mortero no puede participar en ataques de Fuego de oportunidad (ni siquiera aunque las demás figuras de su pelotón lo hagan).

Sin Fuego combinado: Dada la naturaleza de su capacidad de Ataque de área, una dotación de mortero no puede atacar con otros tipos de figura, ni siquiera aunque pertenezcan a su mismo pelotón. Por ejemplo, si una dotación de mortero está en el mismo pelotón que dos figuras de infantería regular, y hay una unidad enemiga dentro de la LDV de su pelotón, el jugador que lo controla deberá decidir entre atacar con las dos figuras de infantería o con la dotación de mortero.

Si un pelotón está compuesto por dos dotaciones de mortero (una formación bastante común), podría disparar en una única activación con sus dos figuras. Asimismo, una dotación de mortero puede apoyar el ataque concentrado de otra dotación de mortero.

Oficial



OFICIAL ESTADOUNIDENSE



OFICIAL ALEMÁN

Atributos: Ninguno

Los oficiales de infantería representan a los líderes adiestrados que coordinan las unidades de una nación y aumentan su eficacia. Además de mejorar el rendimiento del pelotón que se le asigna, un oficial de infantería puede afectar positivamente a la moral de todos los pelotones amigos que estén en su mismo hexágono.

Recuperación rápida: Durante la fase de Resolución, un pelotón desbandado que esté en el mismo hexágono que un oficial puede retirar su ficha de Estado (en lugar de reducirlo a inmovilizado).

Reagrupamiento: Un pelotón disponible pero inmovilizado, y situado en el mismo hexágono que un oficial, puede ser activado con una acción de Fuego concentrado. El pelotón abrirá fuego **con la mitad de su Potencia de fuego**.

Determinación: Un pelotón situado en el mismo hexágono que uno o más oficiales recibe un +1 a la cobertura contra ataques de Fuego de contención.

Movilidad incrementada: Un pelotón que contenga al menos un oficial añade un +1 a su valor de Movimiento.

Camiones



CAMIÓN DE TRANSPORTE ESTADOUNIDENSE
GMC CCKW 353



CAMIÓN DE TRANSPORTE ALEMÁN
OPEL BLITZ

Atributos: *Transporte (2), Vehículo ligero*

Los camiones eran los medios más rápidos y eficaces para el transporte de tropas desde los cuarteles generales, puertos y estaciones ferroviarias de abastecimiento hasta la línea del frente. Sin embargo, a no ser que viajaran por carreteras seguras y en buen estado, los camiones eran vehículos lentos y aparatosos que apenas ofrecían protección a sus pasajeros.

Transporte: Los camiones son transportes, y los pelotones amigos pueden entrar en ellos.

Movimiento eficaz por carretera: Al moverse de un hexágono de carretera a otro hexágono adyacente y contiguo a la misma carretera, un camión sólo debe gastar **1/3 de punto de movimiento**. Así, si un camión GMC CCKW 353 (4 puntos de movimiento) se desplaza por una carretera contigua a lo largo de todo su movimiento, podrá avanzar un total de 12 hexágonos.

Frágil: Si un camión recibe daños masivos, es destruido de inmediato.

Semiorugas



SEMIORUGA ESTADOUNIDENSE
M3A1



SEMIORUGA ALEMANA
SDKFZ 251

Atributos: *Transporte (1), Vehículo ligero*

Los semiorugas eran vehículos mucho más versátiles que los camiones a la hora de desplazarse por terrenos difíciles, y proporcionaban a sus pasajeros mayor protección que aquellos. Además, los semiorugas estaban equipados con armas ligeras, por lo que también eran efectivos en zonas de combate.

Transporte: Los semiorugas son transportes, y los pelotones amigos pueden entrar en ellos.

Tanques medios y pesados



TANQUE ESTADOUNIDENSE
M4A1 SHERMAN



TANQUE ALEMÁN PANZER IV



TANQUE ALEMÁN TIGER I

Atributos: *Tanque, Vehículo pesado*

Los tanques son potentes vehículos blindados equipados con un armamento devastador. Toda gran ofensiva durante la II Guerra Mundial dependía del tanque como unidad principal de combate.

Resistente: Los daños ligeros sufridos por Fuego de oportunidad enemigo no agotan a un **Vehículo pesado** (aunque sí pierde inmediatamente 1 punto de movimiento, y su Blindaje se reduce en 1 durante el resto de su activación debido a los demás efectos de los daños ligeros).

Potencia de fuego conmocionante: Si un tanque ataca a un pelotón situado en un **hexágono de Edificio** o **Fortín**, el tanque recibe un +3 a su Potencia de fuego y su Alcance.

Ejemplo: Un tanque Tiger I se activa y ataca a un pelotón situado en un hexágono de Edificio. El Alcance del Tiger contra semejante objetivo es de 8, y su Potencia de fuego es de 9 (en vez de sus valores normales de 5 y 6, respectivamente).

Arrollar: A diferencia de otras unidades, un tanque puede atravesar (pero no detenerse en) un hexágono ocupado por unidades enemigas (incluso aunque ya se encuentre al máximo de su límite de acumulación). El coste de este movimiento es el coste normal por entrar en el hexágono más 1 punto de movimiento por cada unidad enemiga que haya en él. Inmediatamente después de que el tanque activo abandone el hexágono arrollado, cada uno de los pelotones enemigos que estén en él quedan inmovilizados de inmediato (los vehículos no se ven afectados, como tampoco aquellos pelotones que estén siendo transportados por vehículos o situados en Trincheras o Fortines). Los pelotones que ya estuvieran inmovilizados o desbandados no se ven afectados. Un tanque no puede terminar su movimiento en un hexágono ocupado por unidades enemigas.

Un tanque que lleva a cabo un movimiento de Arrollar está sujeto a Fuego de oportunidad al entrar en el hexágono enemigo. Las unidades que estén en modalidad de Fuego de oportunidad y ataquen a una unidad enemiga situada en su mismo hexágono se consideran a corta distancia. Si un tanque activo se ve obligado a terminar su movimiento en un hexágono ocupado por enemigos como consecuencia de daños masivos sufridos por un ataque de Fuego de oportunidad, debe retroceder inmediatamente hasta el último hexágono libre de enemigos (sin coste en movimiento), se agota de inmediato y no se inmoviliza ningún pelotón como resultado del arrollamiento.

Blindaje grueso: Algunos tanques (como el Tiger I alemán) poseen esta capacidad, que hace que su blindaje sea extremadamente sólido. Cuando una unidad con Blindaje grueso es atacada, el jugador que la controla puede cambiar automáticamente **cualquiera** de los resultados de la tirada de defensa por un resultado de "6".

REDUCCIÓN DE LA POTENCIA DE FUEGO

En muchas situaciones tendrás que reducir a la mitad la Potencia de fuego de una unidad: si apoya un ataque con Fuego combinado, si ha sido activada con una acción de Disparar y avanzar, si es un vehículo con daños masivos, etc.

No se puede reducir a la mitad la Potencia de fuego de una unidad más de una vez. Si se dan dos o más efectos que te obliguen a reducir a la mitad la Potencia de fuego de una unidad, dicha unidad **no podrá atacar**. Por ejemplo, un vehículo con daños masivos no podrá apoyar un ataque con Fuego combinado.

Siempre que las reglas te indiquen que reduzcas la Potencia de fuego a la mitad, redondea las fracciones hacia arriba.

CARTAS DE ESTRATEGIA

La mayoría de los escenarios ponen a disposición de cada jugador uno o más mazos de Estrategia. Estos mazos representan sucesos y tropas ajenas al tablero que los jugadores pueden emplazar en combate gastando la cantidad de puntos de Mando indicada en cada carta.

Al comienzo de la partida, y durante la fase de Resolución, los jugadores roban cartas de Estrategia de sus respectivos mazos y las colocan boca arriba en su CG. Muchas de estas cartas de Estrategia tendrán las palabras “Fase de Acción” en la parte superior del recuadro de texto, lo que indica que pueden activarse durante la fase de Acción empleando una acción para ello. En otras cartas de Estrategia pondrá “Fase de Mando”, lo que significa que sólo podrán activarse durante el paso de Gastar Mando de la fase de Mando.



Cuando un jugador emplea una acción para activar una carta de Estrategia disponible, primero deberá pagar el coste en Mando de dicha carta. Si no puede permitirse el coste en Mando de una carta de Estrategia, el jugador no podrá activarla.

Aunque el efecto de una carta de Estrategia suele explicarse en la propia carta, y actúa en el contexto de las reglas, algunas cartas pueden contradecirlas. **Si una carta contradice las reglas del juego, siempre tendrá preferencia sobre ellas.**

“Colócala en tu zona de juego”

Aunque la mayoría de las cartas de Estrategia se retiran del juego después de su uso (se devuelven a la caja), las cartas en las que se indique “Colócala en tu zona de juego” no se descartan de inmediato, sino que se ponen boca arriba en la zona de juego del jugador que las activa (y normalmente tienen un efecto duradero en la partida). El coste en Mando de estas cartas sólo se paga *en el momento en que se activa inicialmente*. Una vez colocada la carta en la zona de juego de un jugador, éste podrá utilizar sus efectos sin coste adicional hasta que termine la partida, o hasta que sea descartada por sus propios efectos.

Cuando se haya robado la última carta de un mazo de Estrategia, éste no se renueva; sencillamente, deja de estar disponible para el jugador.

Tipos de cartas

Algunos efectos hacen referencia a ciertos tipos de cartas *en negrita y cursiva* (por ejemplo, “una carta de *Apoyo aéreo*”). Esto siempre se refiere al nombre de un mazo de Estrategia, y afecta a todas las cartas que lo componen.

Ejemplo: La carta “Prioridad aumentada” dice así: “Cuando actives otra carta de Artillería, su coste se reduce en 1 (hasta un mínimo de 0)”. Esta capacidad afecta a todas las demás cartas de los mazos de Artillería I y Artillería II.

Palabras clave de las cartas de Estrategia

Algunas de las reglas concernientes a los efectos de las cartas de Estrategia son demasiado detalladas para incluirlas en ellas. Por ejemplo, muchas cartas de Estrategia (especialmente las de los mazos de Artillería y Apoyo aéreo) permiten al jugador activo efectuar un destructivo ataque procedente de un lugar ajeno al tablero. Las reglas para estos ataques desde fuera del tablero hacen uso de las siguientes **palabras clave**:

Palabra clave: “Establecer contacto (X)”

Muchas cartas de Estrategia requerirán que establezcas contacto antes de proceder con el ataque. Esto simula el intento de contactar por radio con el cuartel general del campo de batalla, así como la dificultad de adquirir prioridad suficiente para solicitar apoyo. El establecimiento de contacto funciona de la siguiente forma.

Cuando una carta obliga a un jugador a “establecer contacto”, siempre se indica un número entre paréntesis, el **número objetivo**. El jugador activo debe tirar un único dado. Si el resultado es igual o superior al número objetivo, habrá logrado establecer contacto, y podrá continuar resolviendo los demás efectos de la carta.

Si no se consigue establecer contacto, los demás efectos de la carta no se resuelven por el momento. Si éste es el caso, el jugador puede quedarse con la carta de Estrategia y colocarla en su zona de juego. **Una vez** durante cada ronda subsiguiente podrá emplear una acción para tratar de establecer contacto de nuevo y resolver los demás efectos de la carta.

Una vez establecido el contacto y resueltos los demás efectos, la carta de Estrategia se descarta.

Recuerda que no hay que volver a pagar el coste en Mando de una carta que esté colocada en tu zona de juego.

Palabra clave: “Seleccionar hexágono objetivo”



FICHA DE BLANCO DE ARTILLERÍA

Muchas cartas de Estrategia requerirán que el jugador determine un **hexágono objetivo** sobre el tablero. Para ello, basta con colocar la **ficha de Blanco de artillería** en cualquier hexágono del tablero de su elección (o dentro de las limitaciones impuestas por la carta de Estrategia). Tras colocar la ficha de Blanco de artillería, el jugador puede seguir resolviendo los demás efectos de la carta de Estrategia.

Palabra clave: “Determinar desviación”

Muchas cartas de Estrategia requerirán que el jugador modifique la ubicación final de la ficha de Blanco de artillería para ataques desde fuera del tablero, o para cualquier otra función que represente la entrada de algún nuevo elemento en el tablero (paracaidistas, suministros lanzados desde aviones, etc.). Esta modificación se denomina “desviación”.

La desviación se calcula siempre empezando desde el hexágono objetivo (señalado por la ficha de Blanco de artillería) establecido anteriormente por la carta de Estrategia. La desviación puede hacer que esta ficha se mueva a un hexágono de destino distinto.

EJEMPLO DE ATAQUE DE ARTILLERÍA DESDE FUERA DEL TABLERO



A la hora de efectuar un ataque desde fuera del tablero (mediante una carta de Estrategia de Artillería), las palabras clave que contengan indicará a los jugadores los pasos concretos que deben seguir. En este diagrama se describen los pasos que sigue un jugador estadounidense tras pagar el coste en Mando para activar la carta de Estrategia “Bombardeo de saturación”.

A) Establecer contacto: Para establecer contacto, el jugador debe tirar un dado. Si obtiene un resultado igual o superior al número objetivo (4 en este ejemplo), habrá conseguido contactar y podrá resolver el resto de la carta. De lo contrario, el jugador deberá colocar la carta en su zona de juego y emplear una acción para intentar establecer contacto en una ronda de juego posterior.

B) Seleccionar hexágono objetivo: Tras haber establecido contacto, el jugador elige el hexágono objetivo y coloca en él la ficha de Blanco de artillería. Aunque se puede seleccionar como objetivo cualquier hexágono, es preferible que sea uno hacia el que alguna unidad amiga tenga LDV, para que el factor de desviación del ataque sea menor. En este ejemplo, el jugador selecciona un hexágono objetivo hacia el cual su unidad “E” tiene LDV normal, de modo que el factor de desviación es de 4.

C) Determinar desviación: Una vez seleccionado el hexágono objetivo, el jugador tira 1 dado rojo y 1 dado negro. El dado negro sirve para determinar si el hexágono objetivo se desvía y cuántos hexágonos lo hace, mientras que el rojo determina la dirección de la desviación. El jugador saca un 3 en el dado negro, un resultado menor que el factor de desviación, por lo que el ataque se desviará 3

hexágonos. El dado rojo arroja un resultado de 3; según el indicador de Norte geográfico, un “3” indica que el ataque se desviará directamente hacia la derecha. Por suerte para el jugador estadounidense, en el hexágono objetivo final hay dos pelotones alemanes.

D) Ataque de área de contención: El atacante tira tantos dados de ataque como la fuerza indicada en la carta (4 en este ejemplo), y se anota un éxito por cada resultado de “5” y “6”. Cada una de las unidades afectadas por el ataque de área realiza su propia tirada de defensa. En este ejemplo, los dos pelotones del hexágono objetivo final carecen de cobertura, por lo que no tiran ningún dado.

E, F y G) Amplio radio de deflagración: Este ataque tiene un amplio radio de deflagración de potencia 3. El jugador estadounidense tira 3 dados de ataque por cada hexágono adyacente al objetivo que esté ocupado por figuras, y se anota éxitos por cada resultado de “5” y “6”. Cada una de las unidades afectadas por el ataque realiza su propia tirada de defensa. Los pelotones E y G están sujetos al ataque de contención (aunque el pelotón E sea una unidad amiga). La unidad F no se ve afectada por el ataque de contención, ya que éste no afecta a los vehículos. Se hace una tirada distinta de ataque de amplio radio de deflagración para cada hexágono.

Tirada de desviación

Para resolver la desviación de la ficha de Blanco de artillería, primero hay que determinar el **factor de desviación** recopilando los siguientes datos:

Sin LDV: Si la ficha de Blanco de artillería está situada en un hexágono hacia el que ninguna unidad amiga no agotada tiene LDV, el factor de desviación es de 6.

LDV normal: Si la ficha de Blanco de artillería está situada en un hexágono hacia el que alguna unidad amiga no agotada tiene LDV, el factor de desviación es de 4.

LDV mejorada: Si la ficha de Blanco de artillería está situada en un hexágono hacia el que alguna unidad no agotada que contiene un oficial tiene LDV, o si está situada en un hexágono ocupado por (o adyacente a) una unidad amiga, el factor de desviación es de 3.

Una vez determinado el factor de desviación, se tiran dos dados, uno negro y otro rojo.

- Primero se mira el dado negro: si el resultado obtenido es **igual o superior** al factor de dificultad, el ataque se lanza con precisión y alcanza al objetivo pretendido. Los resultados del dado rojo se ignoran. El jugador puede resolver los demás efectos de la carta de Estrategia.

- Si el resultado es **menor** que el factor de desviación, el ataque se desvía tantos hexágonos como indique el resultado del dado negro. Para determinar la dirección de la desviación, se toma el resultado del dado rojo y se consulta en el indicador de Norte geográfico. De este modo, el **dado negro** indica la **cantidad de hexágonos** que se desvía la ficha de Blanco de artillería (si lo hace), y el **dado rojo** (junto con el indicador de Norte geográfico) muestra la **dirección** hacia la que se desvía el proyectil.

Ejemplo uno: Si el factor de desviación es de 6, y el dado negro arroja un resultado de "5", el ataque habrá errado y se desviará a 5 hexágonos de distancia del hexágono objetivo. Consulta el resultado del dado rojo en el indicador de Norte geográfico para determinar la dirección de la desviación.

Ejemplo dos: Si el factor de desviación es de 4, y el dado negro arroja un resultado de "2", el ataque habrá errado y se desviará a 2 hexágonos de distancia del hexágono objetivo. Consulta el resultado del dado rojo en el indicador de Norte geográfico para determinar la dirección de la desviación.

Ejemplo tres: Si el factor de desviación es de 4, y se obtiene un "5" con el dado negro, el ataque habrá tenido éxito y alcanza el hexágono objetivo (en este caso, un resultado de "4" ó "6" habría tenido las mismas consecuencias).

Es preciso señalar que cuanto peor sea la LDV amiga hacia el hexágono objetivo original (es decir, cuanto mayor sea el factor de desviación), mayor será la desviación potencial que pueda sufrir la ficha de Blanco de artillería.

Tras determinar el hexágono objetivo final al que se ha desviado el ataque, se siguen resolviendo los efectos de la carta de Estrategia.

Si el hexágono objetivo final se ha desviado fuera del tablero (incluidos los medios hexágonos de los laterales del mismo), la carta de Estrategia no tiene efecto adicional y se devuelve a la caja.

Fuego amigo

El jugador que activa la carta de Estrategia no puede detener la aplicación de la misma, ni siquiera aunque el hexágono objetivo final no sea de su agrado. Ninguno de los ataques desde fuera del tablero (incluida la artillería) hacen distinción entre amigos y enemigos. Si hay unidades amigas en la zona alcanzada por un ataque

lanzado desde fuera del tablero, sufrirán el daño indicado en la carta de Estrategia del mismo modo que las unidades enemigas.

Palabra clave: "Ataque de área (X)"

Se hace un ataque de área contra el hexágono objetivo con una Fuerza de Ataque igual al número indicado entre paréntesis (en la página 32 tienes las reglas para los ataques de área). Si un ataque de área no está designado como "de contención", se considera ataque normal. Los ataques de área efectuados desde fuera del tablero (es decir, los de las cartas de Estrategia) se anotan éxitos con resultados de "5" y "6", a no ser que se indique lo contrario en la carta correspondiente.

Palabra clave: "Amplio radio de deflagración (X)"

Un ataque con amplio radio de deflagración afecta a todos los hexágonos adyacentes al hexágono objetivo. Dichos hexágonos son alcanzados por un ataque de área con una Fuerza de Ataque igual al número indicado entre paréntesis; cabe destacar que el hexágono objetivo final sólo sufre la Fuerza de Ataque indicada en la línea "Ataque de área"; el efecto "Amplio radio de deflagración" sólo afecta a los hexágonos adyacentes a aquél. Cada tirada de ataque del amplio radio de deflagración se efectúa de manera individual para cada uno de estos hexágonos. Si un ataque de amplio radio de deflagración no está señalado como "de contención", se considera un ataque normal. Los ataques de amplio radio de deflagración se anotan éxitos con resultados de "5" y "6", a no ser que se indique lo contrario en la carta correspondiente.

CARTAS DE OPERACIONES

Muchos escenarios ponen a disposición del jugador ciertas cartas de Operaciones concretas. Cada una de estas cartas mejora el escenario con reglas especiales que pueden afectar a diversos aspectos del juego, desde condiciones climáticas y tácticas hasta opciones de moral, pasando por la capacidad de los pelotones de desplegar pantallas de humo y alambradas en el campo de batalla.



Ejemplo: La Guía de Escenarios específica que, en el escenario "Liberación", el jugador alemán recibe la carta de Operaciones "Defensores desesperados". En esta carta dice así: "Tus pelotones podrán atacar con la mitad de su Potencia de fuego (redondeando hacia arriba) aunque estén inmovilizados o desbandados. Los pelotones que contengan oficiales amigos no reciben ningún beneficio adicional." El jugador alemán se beneficiará de este efecto a lo largo de todo el escenario.

Si un escenario proporciona a un jugador una o más cartas de Operaciones, al comenzar la partida hay que cogerlas de la caja y colocarlas en la zona de juego del jugador correspondiente.

Algunas cartas de Operaciones afectan a ambos jugadores, de modo que es necesario leer y comprender bien todas las cartas de Operaciones que estén en juego.

PELOTONES ESPECIALIZADOS

Muchos escenarios ponen a disposición de las naciones diversas **fichas de Especialización** para los pelotones. Estas fichas representan ciertas habilidades o equipo especial asignado a dicho pelotón.

Si una nación recibe fichas de Especialización, el jugador que la controla debe decidir durante la preparación de la partida cuáles de sus pelotones serán los especializados. Cada uno de estos pelotones recibe la ficha de Especialización correspondiente, que debe colocarse en el enganche de la peana de pelotón. Así, todos los jugadores podrán identificar fácilmente cuál es la especialización del pelotón. No se pueden asignar fichas de Especialización a pelotones que tengan el atributo **Arma de infantería pesada** (como, por ejemplo, las dotaciones de ametralladora y de mortero).

Las unidades especializadas suelen designarse según su especialización. Por ejemplo, los pelotones con una ficha de Especialización de zapadores suelen denominarse “pelotones de zapadores”, mientras que las que poseen una ficha de Especialización sanitaria reciben el nombre de “pelotones sanitarios”, y así sucesivamente.

A no ser que se indique lo contrario, la especialización no cambia en absoluto las capacidades normales de las figuras que componen un pelotón: Un pelotón especializado puede ser activado, moverse y atacar como cualquier pelotón similar que carezca de ficha de Especialización.

Efectos de especialización propios de un escenario

Cada especialización concede una o más capacidades básicas que pueden usarse en cualquier escenario. Sin embargo, hay muchos escenarios que también otorgan a los jugadores cartas de Operaciones que les proporcionan capacidades de especialización adicionales. También es posible que pongan a disposición del jugador pelotones especializados con capacidades únicas para el escenario en cuestión.

Por ejemplo, un pelotón de zapadores siempre tiene la capacidad de crear trincheras en el tablero, pero la carta de Operaciones “Extender pantalla de humo” también concede a los pelotones de zapador del jugador la capacidad de emplear granadas de humo para bloquear la LDV del enemigo (para más información sobre el efecto del humo, consulta la página 47).

Capacidades de especialización básicas

Los pelotones especializados de MAREA DE ACERO poseen las siguientes capacidades, sea cual sea el escenario a jugar.



Zapadores

Un pelotón con la ficha de Especialización de zapadores puede hacer lo siguiente:

Excavar trinchera: Durante la fase de Acción, un pelotón de zapadores puede emplear una acción y quedar agotado para crear una **Trinchera** en el hexágono que ocupa en ese momento. Basta con sacar un indicador de Trinchera de la caja y colocarlo en el hexágono. Luego, el jugador que lo controla puede optar por hacer que el pelotón de zapadores entre en la Trinchera como parte de esta acción. Para más información sobre las Trincheras, consulta la página 46.

Un hexágono no puede contener más de un total de tres indicadores de Fortificación (Trincheras y Fortines en la caja básica de MAREA DE ACERO). Si un hexágono ya contiene tres de estos

indicadores, no podrán construirse más en él. No se pueden construir Trincheras en hexágonos de Ríos, Charcas o Edificios.



Antitanque

Un pelotón con la ficha de Especialización antitanque posee una mayor eficacia en el combate contra vehículos.

Armamento perforante: Todos los ataques efectuados por un pelotón antitanque contra un vehículo (incluso los ataques de apoyo) poseen un Alcance base de 3 y añaden +3 a su Potencia de fuego.

Ejemplo: Un pelotón antitanque formado por 4 figuras de infantería regular ataca a un tanque Panzer IV situado a 5 hexágonos de distancia. Como el valor de Alcance del pelotón contra vehículos es de 3 (en lugar del 1 normal de la infantería), el tanque se halla a larga distancia, y el pelotón conseguirá éxitos con resultados de “6”. El pelotón tiene una Fuerza de Ataque total de 7 (4 por los valores acumulativos de ataque a vehículos del pelotón, más 3 por la capacidad Armamento perforante).



Lanzallamas

Un pelotón con la ficha de Especialización de lanzallamas es muy eficaz en combate a corta distancia.

Muerte abrasadora: Si un pelotón de lanzallamas ataca a una unidad enemiga **adyacente**, puede añadir **+2 a su Potencia de fuego**, y la unidad objetivo sufre una penalización de **-5 a la cobertura** (hasta un mínimo de 0). Esta capacidad no afecta al Blindaje del objetivo. Recuerda que los ataques contra una unidad adyacente se consideran ataques a corta distancia, por lo que el pelotón atacante se anotará éxitos con cada resultado de “4”, “5” y “6” en los dados negros.



Sanitarios

Un pelotón sanitario puede fortalecer la determinación de las unidades de su hexágono, y además puede **curar** a los pelotones que hayan sufrido bajas durante un ataque normal.

Venda: El pelotón sanitario, así como cualquier otro pelotón que esté en el mismo hexágono que al menos un pelotón sanitario, reciben un +1 de cobertura contra ataques normales.

Curar: Durante la fase de Acción, un pelotón sanitario puede emplear una acción y quedar agotado para curar a un pelotón debilitado de su mismo hexágono (incluido el propio pelotón sanitario).

La curación de pelotones se realiza de la siguiente manera:

1. En primer lugar, el jugador activo declara que va a realizar una acción para agotar al pelotón sanitario y curar a un pelotón que se encuentre en su mismo hexágono, indicando también qué pelotón recibirá el tratamiento. El pelotón sanitario puede curarse a sí mismo si fuera menester.

2. Se tira un único dado. Si se obtiene un resultado de “4”, “5” ó “6”, el jugador puede recuperar **una figura de infantería regular** de la caja y devolverla al pelotón curado (independientemente del tipo de figura que fuera destruida antes de la curación). Si se obtiene cualquier otro resultado, el intento de curación habrá fracasado y el pelotón sanitario se habrá agotado en vano.

Un pelotón debilitado puede ser curado varias veces por pelotones sanitarios, siempre y cuando le queden espacios disponibles en la peana.

Cabe destacar que un pelotón sanitario no puede usar la Curación con un pelotón vacío, ya que las peanas de pelotón vacías se retiran del juego en cuanto se destruye la última de sus figuras.

Si no quedan figuras de infantería regular en la caja, el pelotón sanitario no podrá usar la capacidad Curación.

Otras reglas de especialización

Las siguientes reglas adicionales se aplican a los pelotones con fichas de Especialización:

- Un pelotón no puede tener más de una ficha de Especialización.
- Un pelotón con una ficha de Especialización no puede recibir ni ceder figuras mediante traslados durante la fase de Resolución.
- Un pelotón conserva todas sus capacidades de Especialización sea cual sea el número de figuras que le queden. En otras palabras, un pelotón debilitado es igual de efectivo utilizando sus capacidades especializadas que un pelotón con todas sus figuras originales.
- Un pelotón con una ficha de Especialización no podrá utilizar ninguna de sus capacidades especiales ni acciones si está inmovilizado o desbandado.

TERRENO

Los diversos tipos de terreno en MAREA DE ACERO ejercen un impacto considerable en el juego. A continuación se describe con detalle cada tipo de terreno, incluidos sus efectos en el movimiento, bloqueo de LDV, etc. Esta lista recoge tanto el terreno dibujado en el mapa al comienzo del escenario como los elementos especiales de terreno que puedan ser implementados mediante cartas de Operaciones como Alambradas, Humo, Campos de minas, etc.

Se considera que el tipo de terreno de un hexágono lo ocupa entero, sea cual sea la forma en que está dibujado en el tablero. Por ejemplo, aunque se trace LDV a través del límite de un hexágono de Bosque justo por la parte del hexágono en la que no hay árboles dibujados, el hexágono se seguirá considerando Bosque y, por tanto, bloqueará la LDV.

La información proporcionada sobre cada tipo de terreno se interpreta de la siguiente forma:

Terreno interpuesto: Si un tipo de terreno se considera interpuesto, bloqueará la LDV de las unidades que estén al mismo nivel, o bien actuarán como “obstrucción más próxima” a la hora de trazar LDV entre unidades situadas a distintos niveles de elevación (ver páginas 24-25).

Coste en movimiento: Esta es la cantidad de puntos de movimiento que cuesta entrar en un hexágono con este terreno. Si una unidad no puede permitirse el gasto, no podrá entrar en este hexágono.

Cobertura: Esta es la cantidad de dados rojos de defensa por “cobertura” que proporciona el terreno a toda unidad que lo ocupe y sea atacada.

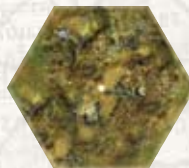
Reglas especiales: Aquí se describen las posibles reglas especiales que se apliquen en hexágonos con este tipo de terreno.

DESCRIPCIONES DE LOS TIPOS DE TERRENO



Despejado

Terreno interpuesto: No
Coste en movimiento: 1
Cobertura: Nada



Accidentado

Terreno interpuesto: No
Coste en movimiento: 2 para pelotones, 1 para vehículos
Cobertura: 1



Bosque

Terreno interpuesto: Sí
Coste en movimiento: 2 para pelotones, 3 para vehículos
Cobertura: 2



Carretera

Terreno interpuesto: Depende del tipo de terreno principal del hexágono

Coste en movimiento: Sólo cuesta 1 punto de movimiento entrar en un hexágono de Carretera, sea cual sea su tipo de terreno

principal, siempre que la unidad activa proceda de otro hexágono con una Carretera contigua a la del nuevo hexágono en el que se ha entrado. Si la unidad no se mueve de forma contigua (es decir, no sigue la carretera), el coste en movimiento por entrar en un hexágono de Carretera dependerá del tipo de terreno principal del mismo.

Cobertura: Igual a la del tipo de terreno principal del hexágono
Reglas especiales: “Carretera” es un tipo de terreno únicamente a efectos de movimiento. Los hexágonos de Carretera son terreno interpuesto o proporcionan cobertura en función del tipo de terreno principal del hexágono (por ejemplo, Despejado, Accidentado o Bosque).



Río

Terreno interpuesto: No

Coste en movimiento: Dependiendo de la profundidad del agua (especificada en cada escenario), los Ríos tienen el siguiente coste en movimiento:

- **Poco profundo:** 2 para los pelotones, 4 para los vehículos
 - **Profundo:** 3 para los pelotones, intransitable para los vehículos
 - **Inundado:** Se trata como si fuera un hexágono de Charca (intransitable).
- Cobertura:** Nada



Charca

Terreno interpuesto: No
Coste en movimiento: Intransitable
Cobertura: Nada



Puente

Terreno interpuesto: No
Coste en movimiento: 1
Cobertura: 1

Un Puente siempre está contiguo a una Carretera.



COLINA DE NIVEL 1



COLINA DE NIVEL 2

Colina

Terreno interpuesto: Un hexágono de Colina bloquea la LDV entre dos unidades si su nivel de elevación es superior al de ambas. No bloquea la LDV entre dos unidades si ambas se encuentran al mismo nivel o en un nivel superior al de la Colina. Si la Colina está a un nivel de elevación superior al de una de las unidades, hay que comprobar si es la obstrucción más próxima a la unidad menos elevada (para más información, consulta las reglas de la página 24).

Coste en movimiento: Entrar en un hexágono de Colina cuesta 1 punto de movimiento si la unidad procede de un hexágono situado en un nivel superior o similar al de la Colina.

Si la unidad debe moverse “cuesta arriba” hacia un hexágono de Colina situado en un nivel de elevación superior, el coste en movimiento es de 2 puntos. Es preciso señalar que (como ocurre con los demás terrenos), una unidad que se desplace por una Carretera contigua ignora la penalización al movimiento por ir “cuesta arriba” y sólo tendrá que gastar 1 punto de movimiento para entrar en el hexágono.

El lado de un hexágono por el que el nivel de elevación del terreno descende directamente de 0 a 2 se denomina Acantilado. Los lados de Acantilado de un hexágono son terreno intransitable.

Cobertura: Nada

Reglas especiales: Si una unidad ataca a otra situada en un nivel de elevación inferior al suyo, recibe un +1 a su Alcance.



Edificio

Terreno interpuesto: Sí
Coste en movimiento: 2, *incluso aunque haya también una Carretera en el hexágono.* Los vehículos no pueden entrar en hexágonos con Edificios, ni siquiera aunque haya también una Carretera en ellos.
Cobertura: 3

FORTIFICACIONES, OBSTÁCULOS Y COBERTURA

Muchos escenarios indican a los jugadores cómo deben crear el tablero de juego utilizando diversas fortificaciones y obstáculos. Además, ciertas unidades pueden colocar algunos elementos de fortificación durante la partida (por ejemplo, los pelotones zapadores pueden excavar Trincheras), y algunas fortificaciones y obstáculos pueden ser creadas o retiradas por los jugadores mediante el uso de las cartas de Operaciones que les proporcione el escenario.



Trincheras

Un pelotón situado en el mismo hexágono que una Trinchera puede gastar 1 punto de movimiento para entrar en ella. De igual modo, un pelotón que ya se encuentre dentro de una Trinchera deberá gastar 1 punto de movimiento para salir de ella. Cuando

una unidad entra en una Trinchera, se coloca sobre su indicador para señalar que está dentro de ella. Sólo puede haber un pelotón por Trinchera. Los vehículos no pueden entrar en las Trincheras.

Un pelotón cobijado en una Trinchera recibe un **+2 a la cobertura**, además de la que ofrezca el tipo de terreno del hexágono.

Sólo puede haber un máximo de tres indicadores de Trinchera o Fortín en un hexágono.

Salir de una Trinchera puede activar Fuego de oportunidad enemigo.



Fortines

Como ocurre con las Trincheras, los pelotones situados en el mismo hexágono que un Fortín podrán entrar o salir de él gastando 1 punto de movimiento. Cuando una unidad entra en un Fortín, se coloca sobre su indicador para señalar

que está dentro de él. Sólo puede haber un pelotón por Fortín. Los vehículos no pueden entrar en los Fortines.

Un pelotón cobijado en un Fortín recibe un **+6 a la cobertura**, además de la que ofrezca el tipo de terreno del hexágono.

Sólo puede haber un máximo de tres indicadores de Trinchera o Fortín en un hexágono.

Salir de un Fortín puede activar Fuego de oportunidad enemigo.



Alambradas

Los pelotones que no sean de zapadores y los **Vehículos ligeros** que entren en un hexágono con un indicador de Alambrada deben detener su movimiento inmediatamente. Un pelotón situado en un hexágono ocupado por un indicador de Alambrada ataca **con la mitad de su Potencia de fuego**. Las unidades pueden salir de un hexágono con Alambrada sin penalización a su movimiento.

Sólo puede haber un indicador de Alambrada por hexágono.

Para retirar las Alambradas

- Durante una acción de Avanzar, Disparar y avanzar o Asalto, un **tanque** o pelotón de zapadores activo puede gastar 2 puntos de movimiento para eliminar un indicador de Alambrada que esté en su mismo hexágono.

- Si un único ataque de área (ya sea normal o de contención) obtiene **tres o más éxitos** contra un hexágono en el que hay un indicador de Alambrada, éste se retira del tablero.



Defensas anticarro

Un vehículo no puede entrar en un hexágono que contenga un indicador de Defensa anticarro, a no ser que **haya comenzado su movimiento en un hexá-**

gono adyacente. Tan pronto a vehículo entra en un hexágono que contiene un indicador de Defensa anticarro, **debe terminar su movimiento.** Los vehículos situados en el mismo hexágono que un indicador de Defensa anticarro pueden salir de él con normalidad. Las Defensas anticarro no afectan a los pelotones.

Las Defensas anticarro proporcionan +1 de cobertura a los pelotones que estén en su mismo hexágono.

Sólo puede haber un indicador de Defensa anticarro en un hexágono.



Campos de minas

Si una unidad entra en un hexágono que contiene un indicador de Campo de minas, debe terminar su movimiento inmediatamente y comprobar si se han recibido bajas.

Tira cuatro dados de ataque; todo resultado de “4”, “5” y “6” inflige un impacto normal a la unidad (no se tiran dados de defensa). A continuación, la unidad queda agotada. Los pelotones de zapadores no tienen que hacer esta tirada, pero aun así se agotan. Las unidades que ataquen desde un Campo de minas lo hacen **con la mitad de su Potencia de fuego.** Una unidad que salga de un hexágono minado sólo podrá moverse a un hexágono adyacente durante su activación, independientemente de la cantidad de puntos de movimiento que tenga.

Sólo puede haber un indicador de Campo de minas en un hexágono.



Humo

Todo hexágono que contenga un indicador de Humo se considera terreno interpuesto, y proporciona un **+2 a la cobertura** a todas las unidades que estén en él. Las unidades que estén situadas en el mismo hexágono que un indicador de Humo atacan **con la mitad de su Potencia de fuego:**

- No se pueden colocar indicadores de Humo en un hexágono de Edificio; cualquier otro hexágono sólo puede contener un indicador de Humo.
- Los indicadores de Humo se retiran durante la siguiente fase de Resolución.
- Si un pelotón lleva a cabo o apoya un Asalto **desde** un hexágono en el que hay un indicador de Humo, éste **no reduce a la mitad** la Potencia de fuego del pelotón.
- Una unidad que se defiende de un Asalto en un hexágono que contiene un indicador de Humo reduce a la mitad su Potencia de fuego y recibe además un +2 a la cobertura. Una unidad que lleva a cabo o apoya un Asalto contra un hexágono en el que hay un indicador de Humo reduce a la mitad su Potencia de fuego, **pero no** recibe la bonificación de +2 a la cobertura. Es preciso señalar que los pelotones no pueden apoyar un Asalto contra un hexágono que contenga un indicador de Humo, ya que tendrían que reducir su Potencia de fuego a la mitad dos veces.

LIMITACIÓN DE LOS COMPONENTES

No existe límite a la cantidad de dados, indicadores de Control ni fichas de Activación, Daño, Estado o Mando que puedan usar los jugadores. Si alguno se queda sin uno de estos componentes, puede utilizar un sustituto apropiado (monedas, cuentas de vidrio y similares). Todos los demás componentes están limitados a la cantidad que incluye el juego.

MÁS MAREA DE ACERO

No dudes en visitar las páginas web de Edge Entertainment y Fantasy Flight Games, donde encontrarás más material adicional para MAREA DE ACERO, incluidos ejemplos de juego, más escenarios, aclaraciones a las reglas y respuestas a las preguntas más frecuentes, así como noticias sobre futuras expansiones e información sobre cómo diseñar y publicar tus propios escenarios.

WWW.MAREADEACERO.EDGEENT.COM

WWW.EDGEENT.COM

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

CRÉDITOS

Diseño del juego: John Goodenough

Diseño adicional: Christian T. Petersen y Corey Konieczka

Libro de reglas: Christian T. Petersen

Edición: James D. Torr

Referencia y textos históricos: John Grams

Maquetación: Scott Nicely, Brian Schomburg y Andrew Navaro

Ilustraciones de referencia: Rick Drennan

Diseño de las miniaturas: Rick Drennan

Ilustraciones del tablero: Kurt Miller

Dirección artística: John Goodenough

Encargados de producción: Richard Spicer y Darrell Hardy

Desarrollo: John Goodenough y Christian T. Petersen

Desarrollo ejecutivo: Christian T. Petersen y Greg Benage

Editor: Christian T. Petersen

Agradecimientos: Mike Zebrowski y John Grams

Coordinador de pruebas de juego: Mike Zebrowski

Pruebas de juego: Gary Averett, Paul Bachleda, Robert A. Barker, Jay Barry, Steve Bernhardt, Carolina Blanken, Matt Boehland, Dan Bothell, Terrell Brace, Arthor Braune, Maarten Bruinsma, Zach Bush, Wilco van de Camp, Nick Cottor, Boyd Davis, Arthur DeFilippo, Tony DiPoce, Deron Dorna, Rick Drennan, Shane Dunkle, Tim Dunwoody, Alex Eguren, Peter Fuesz, Jason Fulton, Jack Grubb, Thomas Hammerschmidt, Carl Hotchkiss, Alexis Hunter, Paul Jacob, Ryan Jenkins, Kevin Johnson, Sheldon Johnson, Claudia Kelsey, Jerold Korinek, Bob Lauria, Casey Lee, Christopher Lee, Morgan Leider, Emile de Maat, Matt Madeira, William G. Matthews, Tom Meredith, Brad Metzler, Brian Murray, Gene Moyer, James Noel, Christopher Oberst, Will Pattison, John Peters, Tyler Putman, Will Reaves, Steve Reinartz, Chris Reppin, Jeff Reske, Wesley Robinson, Kurt Rompot, Scott Samecke, Zach Sawyer, Brad Sayles, David Schuth, Kevin Seime, David Sellers, Rogier Sluimers, Jason Smith, Richard Stevens, J.B. Sullivan, Brant Treon, Frank Vermeulen, Kris Vezner, Martin Villemaire, Steve Vogel, Remco van der Waal, Scott Weber, Matthias Weeks, Jamie White, Jason Woodburn, el personal de FFG. ¡Gracias a todos por nuestro tiempo y vuestras valiosas aportaciones!

Créditos de la versión en español

Traductor: Juanma Coronil

Maquetación: José Luis Herrera

Editor: José M. Rey

© 2007. MAREA DE ACERO es una marca registrada de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este juego puede copiarse ni reproducirse sin el consentimiento por escrito de sus autores.

ÍNDICE

- Acantilados: 46
Acción de Activar carta de Estrategia: 11
Acción de Agotar unidad: 12
Acción de Asalto: 12
Acción de Avanzar: 10
Acción de Disparar y avanzar: 11
Acción de Fuego concentrado: 11
Acción de Fuego de oportunidad: 11
Acción especial: 12
Agotado: 10
Alambrada: 46-47
Alcance: determinar, 22-23;
efecto en la tirada de ataque, 27
Amplio radio de deflagración: 43
Artillería: 41-43
Asalto (resolución) 33-34
Ataque de área: 32
Ataques desde fuera del tablero: 41-43
Atributo **Arma de infantería pesada**:
y especialización, 9, 44; y la acción de
Disparar y avanzar, 11; y la acción de
Asalto, 12
Atributo **Vehículo pesado**: 40
Bajas: 28
Cálculo de modificadores: 35
Camiones: 39
Campos de minas: 47
Capacidades de las figuras: 37-40
Cartas de Estrategia: activación, 11, 15,
41; robar durante la preparación, 7;
robar durante la fase de Resolución, 16;
erratas, 47; palabras clave, 41-43
Cartas de Operaciones: 43; durante la pre-
paración, 7; erratas, 47
CG (Cuartel General): 6, 7
Cobertura: 27, 45-47
Combate: 22-34
Conflictos de simultaneidad: 35
Control de Objetivos: 14
Daño: 28
Daños ligeros: 28
Daños masivos: 28
Defensas anticarro: 47
Definiciones de términos básicos
del juego: 8
Desbandado: 29
Desviación: 41-43
Divisiones: 9, 35
Dotación de ametralladora: 37
Dotación de mortero: 38-39
Elevación: efecto sobre la línea de visión,
24-25; efecto sobre el movimiento, 35;
efecto sobre el Alcance, 22-23
Escasez de dados: 32
Especialización antitanque: 44
Especialización de lanzallamas: 44;
y Asaltos, 33
Especialización de zapadores: 44
Especialización sanitaria: 44-45
Especialización: 9, 44-45
Establecer contacto: 41
Estado del pelotón: 29
Éxitos: en la tirada de ataque, 27
Fase de Acción: 10-13
Fase de Mando: 14-15
Fase de Resolución: 16-17
Formar pelotones: 8
Fortificaciones: 46-47
Fortines: 46
Fuego combinado: 29-31; no cuesta una
acción, 12
Fuego de contención: 28-29
Fuego de oportunidad: 32; no cuesta
una acción, 12; entrar en modalidad
de Fuego de oportunidad con una
acción, 11; entrar en modalidad de
Fuego de oportunidad durante la fase
de Resolución, 16; interrumpir movi-
miento, 19
Fuego normal: 28
Fuerza de Ataque: 27
Fuerza de Defensa: 27
Ganar la partida: 17
Hexágono objetivo: 41
Hexágonos ciegos: 24
Hoja de referencia para jugadores: 18
Impactos: 27
Indicador de Norte geográfico: 43
Indicadores de Humo: 47
Infantería de élite: 37
Infantería regular: 37
Iniciativa: 7; determinación durante la
fase de Mando, 15; aumentar la reserva
de Iniciativa, 15
Inmovilizado: 29
Limitación de los componentes: 47
Límite de acumulación: 9; y Asaltos, 34;
y refuerzos, 16; y la capacidad Arrollar
de los tanques, 40; y los transportes, 20
Línea de visión: 23-26
Mando: 14-15
Medios hexágonos: 18
Movimiento: 18-21;
efecto del terreno, 45-46
Obstáculos: 46-47
Obstrucción más próxima: 24
Oficial: 39
Partida de cuatro jugadores: 35-36
Partida de tres jugadores: 36
Peanas de pelotón: 9, 35
Pelotones ocultos: 34-35
Potencia de fuego: 22, 27
Preparación: 7-9
Puntos de Victoria: 15
Reducción de la Potencia de fuego: 40
Refuerzos: 16-17
Regla de meseta: 25
Ronda de juego: 10-17
Secuencia de ataque: 27
Semiorugas: 40
Tanques: 40
Terreno: 45-47
Transporte de pelotones: 20-21
Traslado de pelotones: 16-17
Trincheras: 46; excavación de zapadores, 44
Turno de acción: 10
Unidad activa: 10
Unidad principal: 29
Valor de Blindaje: 27
Zona de despliegue: 9
Zona de juego: 6, 7