

- 1.0 Introducción**
- 2.0 Componentes del juego**
- 2.1 Las reglas
- 2.2 El mapa de juego
- 2.3 Cartas y tablas
- 2.4 Las fichas de juego
- 2.4.1 las unidades de combate
- 2.4.2 Cómo leer las unidades militares
- 2.4.3 Explicación de los valores de las unidades.
- 2.4.4 Colores de las unidades de combate.
- 2.5 Abreviaturas y términos
- 2.6 Escala de juego.
- 3.0 Procedimientos estándar**
- 3.1 El dado
- 3.2 Efectos acumulativos
- 3.3 Control de hexs.
- 4.0 Preparando el juego.**
- 5.0 El turno de juego**
- 6.0 Zonas de control y apilamiento.**
- 6.1 Entrando en una EZOC.
- 6.2 Saliendo de una EZOC
- 6.3 Apilamiento
- 6.4 Sobre-apilamiento
- 6.5 Niebla de Guerra.
- 7.0 Abastecimiento y tiempo.**
- 7.1 Cuando chequear el abastecimiento.
- 7.2 Cómo son abastecidas las unidades.
- 7.3 Abastecimiento de combate aliado.
- 7.4 Efectos del desabastecimiento.
- 7.5 Tiempo & movimiento alemán.
- 8.0 Reemplazos y refuerzos**
- 8.1 Reemplazos
- 8.2 Combinando unidades.
- 8.3 Refuerzos
- 9.0 Unidades aéreas y fuego naval.
- 10.0 La fase de movimiento.**
- 10.1 Efectos del terreno sobre el movimiento.
- 11.0 La fase de combate**
- 11.1 El hex objetivo
- 11.1.1 Terreno y combate
- 11.2 Puntos navales aliados.
- 11.2.1 Unidades de artillería.
- 11.3 Procedimiento de combate terrestre
- 11.4 Resultados del combate
- 11.5 Avance después del combate
- 12.0 Cartas de eventos.**
- 12.1 Notas de cartas.
- 13.0 El turno de invasion.**

- 14.0 Juego en solitario.**
- 15.0 Ganando el juego.**
- 15.1 Captura de la playa
- 16.0 Reglas opcionales**
- 16.1 Extraer carta aleatoriamente.
- 16.2 Dados de reemplazos individuales.
- 16.3 Resultados de combate opcionales.
- 16.4 Planificación naval
- 16.5 Unidades de artillería
- 16.6 Ajuste de puntos de victoria
- 17.0 Notas del diseñador.**

Reglas en español proporcionada por Javier Alonso

**Game Design, All Artwork,
Photography (back cover):**
Danny Holte

Rules Editor: Steve Carey

Playtesting: Steve Carey, David
Glenn, Mark Immer, John Leggat, Kim
Meints, Ken Tee

Infantry Division		Air Support	
Armored, or Panzer Division		Naval Support (optional)	
Armoured Brigade		Fort Destroyed Marker	
Panzer Grenadier Division		Allied Naval Point Marker	
Artillery Division		Victory Point Marker	
Airborne Division		Event Marker	
Airborne Regiment		Allied Supply Marker	
Mobile Brigade		Weather Marker	
Beach Defence Unit		Turn Marker	
		Mulberry Marker	

June '44

1.0 Introducción

En la primavera de 1944, la suerte del mundo todavía pendía de un hilo. Alemania aún controlaba la mayor parte de Europa, Y la URSS estaba sufriendo terribles pérdidas en su intento de hacer retroceder a los invasores alemanes. Esto fue hasta que los Estados Unidos, Gran Bretaña y sus aliados abrieron otro frente en el oeste

June '44 es un juego para dos jugadores que representa la campaña de Normandía. Un jugador controla las fuerzas de la Commonwealth y de los US, mientras que el otro juega con el bando alemán.

2.0 Componentes del juego

- 1 Libro de reglas.
- 1 Mapa de juego.
- 1 Plancha de fichas.
- 1 Cartas & Tablas.
- 1 Carta de ayuda al jugador.
- (24) Cartas de evento.
- 1 dado de diez caras.

2.1 Las reglas.

Cada sección mayor de reglas está asignada a un número entero (1.0, 2.0...). Las reglas subordinadas están asignadas a un correspondiente número a la derecha del decimal. Por ejemplo 2.0.1, 2.0.2,... bajo las reglas 2.0: y 2.1.1, 2.1.2, dentro del epígrafe 2.1.

2.2 El mapa de juego.

El mapa representa Normandía, francia en 1944. Una trama hexagonal ha sido superpuesto sobre el mapa para regular el movimiento de las fichas de combate, y para trazar los varios tipos de terreno que afectan al juego. Esos hexágonos se denominarán "Hexs". Cada hex tiene un número de identificación de cuatro dígitos, usados como referencia a efectos del juego. A efectos del juego, el lado de playas del mapa se considera el norte, direccionalmente, mientras que el sur estaría en Caumont (hex 2911).

2.3 Cartas y tablas

Tabla de resultados del combate (CRT) – Resuelve el combate terrestre entre las unidades

Carta de efectos dl terreno (TEC) – Lista las modificaciones para el movimiento y el combate para cada terreno y el tipo de tiempo.

Registro de puntos navales & de suministro – Muestra los puntos navales y de suministro disponibles al jugador aliado para el actual turno en curso.

Registro de paso de turnos – Muestra el turno actual y señala la nación que recibe refuerzos.

Registro de puntos de victoria – Usado para recordar el total actual de puntos de victoria.

Registro de tiempo – Recuerda el tiempo para el actual turno, y el efecto sobre el movimiento alemán.

2.4 Las fichas de juego.

Hay dos tipos básicos de fichas de juego: Unidades de combate y marcadores de juego. Se denominan contadores o unidades.

2.4.1 Unidades de combate.

Las fichas representan las unidades y formaciones históricas. Los números y símbolos en las fichas indican el tamaño, la fuerza de combate, la capacidad de movimiento, la nacionalidad y el tipo de unidad. Muchas unidades son divisiones, aunque algunas son brigadas.

2.4.2 Cómo leer las unidades de combate.



Esta es la 1ª división de infantería americana a plena potencia; sus estadísticas básicas son las siguientes:

- Fuerza de ataque: 5
- Fuerza de defensa: 4
- Capacidad de movimiento: 4

En su reverse, los valores son:

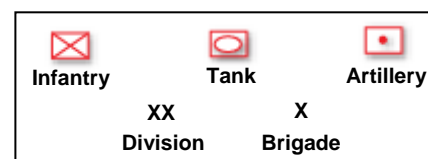
- Fuerza de ataque : 3
- Fuerza de defensa: 2
- Capacidad de movimiento: 4

Por su lado de fuerza completa se la considera como una unidad de dos pasos. Por su reverso o su lado reducido es una unidad de 1 paso.

Algunas unidades solo tienen un paso, como las artillerías y los KG (*Kampfgruppe*). Las unidades de artillería tienen un AS (fuerza de ataque) entre paréntesis, y pueden aplicar su AS más allá del hex adyacente; ver 11.2.1. Cuando defienden en combate, las unidades de artillería tienen una fuerza de defensa de uno (1) y no pueden aplicar su AS entre paréntesis.

2.4.3 Explicación de los valores de las unidades militares.

- **Fuerza de ataque**– El valor de combate impreso en la ficha para identificar la fuerza inherente en combate cuando se ataca.
- **Fuerza de defensa**– El valor de combate usado cuando es atacada por el oponente.
- **Capacidad de movimiento**- El máximo número de puntos de movimiento (MPs) que una unidad puede gastar para mover durante una fase de movimiento.
- **I.D de la unidad.** – Identificación de la unidad.
- **Tamaño de la unidad** – Localizado en la parte superior de la casilla del tipo de unidad, como sigue:



2.4.4 Color de la unidad de combate.

Commonwealth	Tierra
Germany	gris
U.S.A	verde

Note: Los términos “Gran Bretaña” y “Commonwealth” son ambos usados para referirse a Inglaterra, Canadá y las otras naciones de la Commonwealth.

2.5 Abreviaturas y términos.

AS	Fuerza de ataque
CRT	Tabla de resultados del combate
DRM	Modificador al dado
DS	Fuerza de defensa
EZOC	ZOC enemiga
MA	Capacidad de movimiento
OOS	Fuera de abastecimiento
REPL	Reemplazos
TEC	Carta de efectos del terreno
ZOC	Zona de Control

2.6 Escala del juego.

Cada turno representa 2 días y cada hex representa aproximadamente 2,5 millas.

3.0 Procedimientos estándar

Son varias las convenciones estándar y los conceptos básicos utilizados en el juego.

3.1 El dado

El juego usa un dado de diez caras, al que se denomina “1d10”, para resolver eventos tales como el combate a través de juego. Un “0” significa una tirada de dado de diez “10”.

3.2 Efectos acumulativos.

En todos los casos, excepto donde se indique específicamente, las modificaciones al dado no son acumulativas. Usa la característica del terreno más ventajosa al defensor en el combate, y la menos ventajosa cuando se mueve a través de un hex.

Excepción: Colina & río; ver 11.1.1.

3.3 Control de hexs.

El control de hexs es el término usado para describir el bando que controla un determinado hex en cada instante del juego. El control de hexs es importante a efectos del abastecimiento y de las condiciones de victoria.

Los Hexes dentro de los cuales una unidad ejerce una ZOC se denominan “hexs controlados”; ver 6.0. Una unidad siempre controla el hex que ocupa. Si ambos bandos extienden las ZOCs dentro de un hex, ambos jugadores controlan mutuamente el hex.

El estado del control de un hex cambia en el instante en el que una unidad del otro jugador entra y/o mueve a través del hex, o ejerce una ZOC no cancelada dentro de este.

El estado de control de cada hex puede ocurrir cualquier número de veces durante un escenario.

4.0 Preparando el juego

Coloca las unidades en los apropiados hexs, de acuerdo al orden de batalla de junio '44. Las unidades aliadas comienzan bien en la orilla de la playa apropiada, o bien son colocadas como regimientos paracaidistas.

Antes de comenzar el juego, el jugador alemán coloca los seis marcadores de defensa de playas, uno en cada uno de los seis hexs de playa, con su fuerza oculta al jugador aliado; ver 13.0. Los marcadores de turno, tiempo y de puntos de abastecimiento son colocados en su apropiado registro.

5.0 El turno de juego

June '44 está dividido en 16 turnos de juego. El primer turno es jugado de manera diferente, y consiste de dos fases de invasión (ver 13.0). La secuencia de juego mostrada en la página 11 es estrictamente seguida en todos los posteriores turnos de juego. Una vez que un jugador haya completado una determinada fase y avanzado a otro, no puede volver para atrás para llevar a cabo una acción olvidada, o rehacer una acción pobremente ejecutada a menos que su oponente se lo permita.

6.0 ZOCs y apilamiento.

Las zonas de control se denomina “ZOC”, o en el caso de una ZOC enemiga, se dice “EZOC”.

Las fortificaciones y todas las unidades (excepto artillerías) ejercen ZOC dentro de los 6 hexes que los rodean, excepto a través de terreno prohibido, ej. *Canal de Caen*. Es posible que ambos bandos ejerzan una ZOC simultáneamente dentro del mismo hex. Una unidad amiga en un hex que contenga una EZOC niega esa EZOC a efectos de trazar líneas de abastecimiento, tanto dentro y a través del hex. Las unidades de defensa de las playas son consideradas fortificaciones.

La presencia de una unidad amiga y/o ZOC en un hex dentro del cual una EZOC está siendo proyectada no niega esa ZOC a efectos de movimiento con las siguientes excepciones:

- En el caso de avance después del combate; ver 11.5, y,
- Una unidad puede mover un hex desde EZOC a EZOC si una unidad amiga está presente en el Segundo hex, pero el movimiento de la unidad se detiene en ese punto.

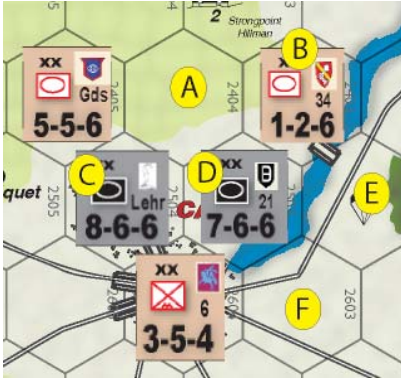
6.1 Entrando en una EZOC

No hay coste en MP adicional para una unidad por entrar en una EZOC. Sin embargo, las unidades deben detenerse inmediatamente cuando lo hacen.

6.2 Saliendo de una EZOC

No cuesta ningún MP adicional salir de una EZOC si la unidad comienza el turno allí. Si esta comienza. Si esta comienza el turno en una EZOC y mueve inmediatamente dentro de un hex adyacente que está en una EZOC, pero que contenga una unidad amiga, esta podrá hacerlo pero debe detenerse inmediatamente y finalizar su movimiento.

Múltiples EZOCs dentro del mismo hex no produce ningún efecto adicional fuera de las reglas 6.1 y 6.2.



Por ejemplo: Es el turno del jugador alemán. Las opciones de movimiento de la 21st Panzer division están muy limitadas: No puede mover a A, ya que estaría moviendo desde una EZOC a EZOC. No puede mover a E o F, ya que esta no puede cruzar el Canal de Caen a menos que exista un Puente. Su única opción es a C, ya que esta puede mover un hex desde una EZOC a EZOC

con tal de que haya una unidad amiga en el último hex. Ten en cuenta que si este fuera el turno aliado, la 34th Armoured Brigade podría mover desde B a E, ya que E no está en la ZOC de la 21st Pz, ya que las ZOCs no se extienden a través del Canal de Caen.

6.3 Apilamiento

El apilamiento se refiere al hecho de colocar más de una unidad en un único hex. El límite de apilamiento es n muchos casos dos (2) unidades, pero una unidad de tamaño brigada o regimiento puede siempre ser apilada como una tercera unidad con otras dos unidades de cualquier tamaño, excepto artillería. **Las unidades de artillería solo pueden apilarse con una unidad de cualquier tamaño.**

Las unidades de los US y Commonwealth no pueden apilarse juntas, aunque pueden darse un modificador por flanqueo; ver 11.3.

6.4 Sobre-apilamiento

Si las unidades de cualquier jugador son encontradas sobreapiladas al final de la fase de movimiento o después de completar un avance después del combate, el propio jugador debe eliminar la unidad(es) en exceso.

Las unidades pueden mover a través de un hex en violación de los límites de apilamiento. Por ejemplo, una división puede mover a través de un hex que ya contenga dos divisiones. Esta puede también mover allí y detenerse si una de las otras unidades se mueven lejos en la misma fase. **Las Unidades nunca podrán finalizar una fase sobre-apiladas.**

6.5 Niebla de Guerra

Un jugador nunca podrá inspeccionar las unidades del oponente, a menos que aquellas unidades estén en ese momento involucradas en combate. A player may never inspect the units of the opponent unless those units are currently involved in combat. Del mismo modo, nunca podrán inspeccionar bien la pila de fichas o la pila de descarte de las cartas de evento.

7.0 Suministro & tiempo

Hay dos formas de abastecimiento en el juego, abastecimiento trazado y abastecimiento de combate aliado. Cuando se habla de si una unidad o unidades están en abastecimiento, esto se refiere al trazado del abastecimiento. El abastecimiento de combate solo es usado por el jugador aliado cuando conduce un ataque.

7.1 Cuando chequear el abastecimiento

Los efectos del abastecimiento se aplican en todo momento durante cada turno de juego. Las unidades se consideran en abastecimiento solo hasta que ellas se consideran OOS, y viceversa.

7.2 Como son abastecidas las unidades

Una unidad está en abastecimiento cuando puede trazar una línea de abastecimiento en hexs a una apropiada fuente de abastecimiento. Una línea de abastecimiento consiste en una línea ininterrumpida de hexs contiguos no prohibidos trazados desde la unidad en cuestión de vuelta a una fuente de abastecimiento. Dicha ruta no puede:

- Entrar en hexs ocupados por unidades enemigas, o
- Entrar en hexs conteniendo EZOCs, a menos que haya una unidad amiga allí para negar esa EZOC a efectos de abastecimiento.

Las unidades pueden trazar abastecimiento a lo largo de una ruta de cualquier longitud a su fuente de abastecimiento amiga designada. Esas son:

- **Aliada:** Cualquier hex de playa amiga controlada.
- **Alemán:** Cualquier borde sur o este del mapa, o la ciudad de Cherbourg si **está controlada por el alemán.**

7.3 Abastecimiento de combate aliado

El jugador aliado debe usar un punto de abastecimiento por cada ataque que deseen conducir; excepto durante las invasiones. Los puntos de abastecimiento son recibidos vía tirada de suministro y pueden ser salvados de turno a turno. El jugador alemán no está bajo esta restricción. Si el jugador aliado salva suficientes puntos de abastecimiento, gira el marcador al lado +10 para mostrar su valor más alto.

Nota importante: Durante un turno de tiempo de tormenta, el aliado recibe un -2DRM a su tirada de suministro.

7.4 Efectos del desabastecimiento (OOS)

Las unidades que están sin suministro (OOS) sufren las siguientes penalizaciones:

- No pueden atacar
- No pueden recibir reemplazos
- La defensa es un fuerza de -1 (siempre mínimo de 1)
- El movimiento está a la mitad, redondeando hacia arriba

Las unidades no pierden pasos ni son eliminadas solamente por estar OOS. Pueden aún defender, tienen su ZOC total y pueden ser usadas aún para un bono de flanqueo.

7.5 Tiempo & movimiento alemán

Además del efecto de la disponibilidad de el apoyo naval y aéreo, para representar el efecto de el poder aéreo aliado sobre la movilidad y la logística alemana, las condiciones de tiempo afecta a la movilidad alemana. Con mayor tiempo, hay un mayor modificador negativo al movimiento de la unidad alemana. Resta el modificador de tiempo de la base en MP de cada una de las unidades. El tiempo nunca afecta al movimiento aliado. Ver el registro de tiempo.

8.0 Reemplazos y refuerzos

8.1 Reemplazos

Los reemplazos deben ser usados tan pronto como son recibidos. Si no pueden ser usados, son perdidos. El jugador aliado aplica primero los reemplazos, seguido del jugador alemán como sigue:

- Una unidad en suministro que ha sufrido un paso de pérdidas puede ser girada a su lado de fuerza completa. Pueden estar en una EZOC.
- Una unidad que ha sido destruida puede ser retornada al juego como reemplazo. Esto cuesta 2 puntos para retornar a una unidad de 2 pasos al juego por su lado completo.

Note: Si, esto significa que el jugador alemán nunca podrá devolver a una unidad con 2 pasos a su fuerza completa; tendrá que traerla reducida, y entonces usar un punto de reemplazo más tarde para girarla a su lado de plena fuerza. También, las unidades con MP de cero (0) no pueden ser traídas de vuelta como reemplazos.

Las unidades reentran en el juego como sigue:

- **US:** Playa de Utah u Omaha
- **CW:** Playa de Gold, Juno o Sword
- **Alemán:** Cualquier borde del mapa este o sur

Como con los refuerzos, las unidades aliadas usan todos sus MP cuando desembarcan en una playa, a menos que un Mulberry esté presente, ver 12.1.

Los regimientos de infantería paracaidista, una vez retirados del juego por combate o por combinación, no pueden ser traídos de vuelta dentro del juego como reemplazos. Las divisiones aerotransportadas, si son eliminadas, no pueden reentrar en el juego y los reemplazos nunca podrán ser aplicados a ellos; p.e. las divisiones aerotransportadas no pueden recibir reemplazos.

8.2 Combinación de unidades

Los regimientos de infantería paracaidista pueden ser combinados a su apropiada división durante la fase de combinar del turno aliado, solo. Dos de ellos, en el mismo hex, pueden combinarse para construir la correspondiente división con fuerza reducida, mientras que tres pueden combinarse para formar la división con fuerza completa (o la división reducida y un regimiento paracaidista). Ellos no pueden después ser convertidos de vuelta a sus fichas de regimiento en cualquier momento.

Los puntos de reemplazos no pueden ser combinados con regimientos paracaidistas para reconstruir su unidad parental. Las unidades de diferentes divisiones aerotransportadas nunca pueden combinarse.

8.3 Refuerzos

Los refuerzos entran en el juego en las localizaciones designadas en la carta del orden de batalla. Las unidades

alemanas entran desde el borde del mapa con su movimiento total disponible, sujetos a los efectos del tiempo. El hex de entrada será su primer hex del movimiento. Las unidades aliadas entran Reinforcements enter the game at the locations designated on the Order of Battle card. German units enter from the map edge with their full movement available, subject to the effects of Weather. The entry hex will be their first hex of movement. Las unidades aliadas entran en una playa designada o en cualquier playa de la nacionalidad si es asignada. Una unidad gasta todos sus MPs al entrar en la playa (a menos que un *Mulberry esté operando*; ver 12.1)

Por ejemplo: Una unidad de artillería de la CW que diga "cualquier playa", puede desembarcar en la playa de Gold, Juno o Sword.

Si una unidad alemana es designada para entrar en un determinado hex y este es ocupado por unidades aliadas, podrá entrar en el hex adyacente más cercano, o esperar hasta un turno futuro, a discreción del propio jugador alemán.

9.0 Unidades aéreas y fuego naval

El jugador aliado comienza el juego con 5 unidades aéreas. En el reverso, tres son identificadas como "Misión: Éxito" y dos como "Misión: Abortar". En cada turno, son giradas a su lado "desconocido" y extraídas de manera aleatoria. No están disponibles en el turno del 6 de junio, pero después el número disponible para su uso en cada turno es determinado por la tirada de tiempo.

El jugador alemán puede recibir unidades aéreas vía un evento. Esos pueden ser solo usados para contrarrestar las unidades aéreas aliadas colocadas durante el combate, y no pueden ayudar a cualquier ataque terrestre alemán. Solo las unidades aéreas aliadas pueden afectar el combate terrestre; la unidad aérea alemana solo puede negar esto si es posible. Las unidades aéreas alemanas son colocadas desconocidas como lo son las aliadas.

Las unidades aéreas invertidas pueden ser colocadas en cualquier hex sobre el mapa durante la fase aérea aliada, una por hex. No girar el marcador en ese momento.

Si es colocada sobre una unidad enemiga que es atacada, la dará un modificador +1 AS al ataque si la misión es exitosa. Si es colocada en cualquier otro hex, cualquier unidad alemana que entre en ese hex tendrá que detenerse, si la misión aérea es exitosa; a esto se le denomina Interdicción. Las unidades aéreas no son giradas a su lado conocido hasta la fase de combate aliada.

Los puntos navales son igualmente usados durante la fase de combate para dar un modificador de +1 AS, uno por combate. Reduce el registro cuando sean usados. No pueden ser salvados de turno a turno. No están disponibles para ser usados en defensa durante el turno del jugador alemán; ver 11.2.

Tanto los puntos navales & aéreos pueden ambos ser añadidos a un ataque, pero sólo uno de cada. Son retirados para el turno después de usarlos y no tienen ZOCs.

10.0 La fase de movimiento

El movimiento es llevado a cabo en cada turno durante una fase de movimiento de los jugadores. Una unidad con un MA mayor de cero (0) puede siempre mover un hex en un turno incluso si el terreno o el tiempo no se lo permite por no tener suficientes MP, con tal de que muevan dentro de un hex legal.

Cada unidad terrestre tiene una capacidad de movimiento (MA) impresa en la esquina inferior derecha de la ficha, excepto en el caso de las unidades navales y aéreas. El MA es el número de puntos de movimiento (MPs) disponibles a la unidad en una única fase de movimiento

Durante una fase de movimiento de los jugadores, ellos pueden mover unidades amigas hasta el límite de sus factores de movimiento disponibles. Las unidades son movidas de una en una a través de una ruta de hexs contiguos (ningún salto de hexs es permitido).

Una vez que una unidad completa su movimiento, finalice de mover para ese turno, y no puede mover más allá, excepto como resultado del avance después del combate. Los puntos de movimiento no pueden ser acumulados de un turno a otro, y no pueden ser transferidos entre unidades. Un movimiento no puede ser rehecho, a menos que el contrario lo permita.

10.1 Efectos del terreno sobre el movimiento

El coste de movimiento para entrar en un hex o cruzar un lado de hex está listado en la carta de efectos del terreno (TEC). Si hay dos tipos de terreno en un único hex, usa el que tenga un mayor coste en MP, a menos que se esté moviendo vía un hex de carretera a otro hex de carretera contiguo.

Nota: Los hexs a la mitad sobre el mapa son jugables

11.0 La fase de combate

El combate es llevado a cabo durante la fase de combate del turno de un jugador. El combate es siempre voluntario y siempre de las unidades de un jugador desde un único hex contra las unidades del oponente en otro único y adyacente hex. Algunas unidades en el hex atacante pueden atacar mientras otras “sentarse y esperar”, pero todas las unidades en el hex defensor deben defender.

11.1 El hex objetivo

Un hex ocupado por unidades enemigas que es seleccionado como el objetivo de un ataque, es denominado hex defensor. Cualquier modificación por terreno que afectará al combate está basada en el terreno localizado en el hex defensor.

Solo las unidades en un hex pueden atacar el hex objetivo. Un hex sólo puede ser atacado una vez en una única fase de combate. Las fortificaciones sobre el mapa defienden con su fuerza impresa cuando están solas o si están apiladas con unidades alemanas.

11.1.1 Terreno y combate

Solo un tipo de terreno se aplica a un único combate; sin embargo, usa el modificador de terreno más ventajoso al defensor. **Excepción:** lo que sigue:

- **Fortificaciones sobre el mapa:** Ellas añaden su fuerza de defensa a cualquiera de las unidades

alemanas apiladas con ellas. No tienen valor de apilamiento y ejercen una ZOC.

- **Ríos y colinas:** Añade su modificador al DS para cada cualquier otro modificador de terreno, si el defensor está también en una colina y/o a través de un río. **Nota:** Ambos pueden aplicarse al mismo combate.

11.2 Puntos navales aliados

El jugador aliado, por lo general, tiene un número de puntos navales disponibles para usar en combate. Los puntos navales pueden ser usados contra cualquier hex defensor el cual esté dentro de cinco (5) hexes de un hex conteniendo oceano (no río) –en el borde norte u oeste del mapa. Después del turno 29-30 Junio, los puntos navales ya no están disponibles para su uso, ya que son retirados.

11.2.1 Unidades de artillería

Las unidades de artillería pueden añadir su CS a los combates desde dentro de dos hexes del Hex defensor. Una única unidad de artillería puede ser usada en un combate, y una unidad de artillería solo puede ser usada una vez por turno del jugador. No cuentes el hex en el que está la unidad de artillería, cuenta el hex objetivo. Las unidades de artillería US no pueden apoyar combates CW, ataque o defensa, y viceversa.

Tanto el atacante como el defensor tienen la oportunidad de usar la artillería en combate. El atacante decide si lo usa primero. Ellos solo pueden añadir a la fuerza de combate de las unidades terrestres. No pueden atacar solas a unidades enemigas.

Las unidades de artillería tienen su fuerza entre paréntesis. Esto significa que no importa para su fuerza si es atacada sola o con otras unidades; su DS es uno (1). Ellas no pueden “disparar” con su fuerza entre paréntesis cuando defienden en su hex. No pueden tomar pérdida de pasos en combate a menos que sean un defensor en el hex defensor. Las unidades de artillería nunca ejercen una ZOC y no pueden avanzar después del combate.

11.3 Procedimiento de combate terrestre

Realizar el combate terrestre por cada ataque declarado. Ambos bandos lanzarán el dado en cada ataque, en la apropiada columna de la CRT. El combate se considera simultáneo con independencia de quién lanza primero.

Por cada bando, atacante y defensor, calcula su fuerza como sigue:

- Cada jugador de manera separada totaliza la fuerza de combate de todas las unidades terrestres en el hex atacante y defensor.
- Añade cualquier bonus de artillería si está en alcance, uno por bando (solo).
- Un atacante aliado puede usar apoyo naval si está disponible. Márcalo fuera en el registro y añade un +1 AS.
- Gira las unidades aéreas. Añade un +1 a la fuerza de ataque aliada por una unidad aérea que muestre “mision: exitosa”, a menos que sea negada por una mision alemana también exitosa.

- **Bono de apoyo por flanco** (se aplica tanto al atacante como al defensor): Después de que se hayan aplicado el resto de modificadores, añade +1 a la fuerza de combate por cada hex adicional ocupado por unidades amigas adyacentes a las unidades enemigas involucradas en el combate, las cuales no estén adyacentes a cualquier unidad enemiga distinta a la del hex que se defiende en ese momento.
- Añade cualquier modificador por terreno a la fuerza del defensor.

El resultado es la fuerza de combate total de las unidades atacantes y defensoras. La diferencia entre las dos establece la columna que hay que utilizar en la CRT. El atacante (solo) tira un dado 1d10 y cruza el resultado en la CRT, entonces el defensor hace lo mismo.



Ejemplo de juego, combate (1): El atacante aliado tiene un AS de 10 y las unidades defensoras tienen un DS de 4. El terreno es ciudad, otorgando un +3 a la defensa y el atacante tiene una unidad aérea en el hex en misión: Exitosa. No hay fuego naval disponible, pero el defensor tiene una unidad adyacente al hex atacante, y esta no está adyacente a cualquier otra unidad aliada. Esto añade +1 a la defensa.

Atacante: 10 AS + 1 aérea = 11

Defensor: 4 DS + 3 por terreno + 1 bono por flanco = 8

El diferencial es tres (3), así que el atacante lanzará el dado en la columna +3, el defensor en la columna -3 para encontrar sus resultados.



Ejemplo de juego, combate (2): La US 2nd Div. acorazada ataca a la 91st alemana. La 29th ID no puede suministrar apoyo de flanco, ya que esta cruza un lado de hex de océano. Sin embargo, la US 1st ID puede, ya que esta solo cruza un río. El US añade la unidad de artillería. La unidad alemana está en un terreno pantanoso, obteniendo un modificador adicional de (+2) por el río con

puede. Incluso si la 1st ID estuviera en el hex 2217, el modificador aún beneficiaría al defensor alemán, así que el único terreno que importa es el terreno en el hex defensor, y si hay un río entre los hexes atacantes y defensores (no el flanco).

Atacante: 5 AS + 1 flanco + 2 artillería = 8

Defensor: 5 DS + 2 pantano + 2 Río = 9

Nota: El bono por flanco se aplica contra fortificaciones y unidades de defensa de las playas si es aplicable. Una unidad "en el mar" podría también suministrar apoyo de flanco a una unidad en tierra atacando una unidad de defensa de playa. **Unidades no pueden suministrar bonos de flanco a través de terreno prohibido.** Las unidades de artillería solas no pueden suministrar apoyo de flanco.

11.4 Resultados del combate

Los resultados del combate son como sigue a continuación:

- Sin efecto

HIT El oponente debe perder un paso de cualquiera de sus unidades que estuvieran involucradas en el combate; el propio jugador decide.

2 El oponente debe perder dos pasos de pérdidas de cualquiera de sus unidades que estuvieran involucradas en el combate. Pueden tomar de una unidad o de dos diferentes si es posible. Si no hay presente un segundo paso, el segundo paso de pérdidas es ignorado.

11.5 Avance después del combate

El atacante puede avanzar cualquiera de las unidades atacantes, hasta el límite de apilamiento, dentro de un hex defensor vacante si es aplicable.

Excepción: Las unidades de artillería nunca ejercen ZOC y no pueden avanzar después del combate.

12.0 Las cartas de evento

Cada jugador extrae dos cartas en el comienzo del turno 2, en la fase de cartas de eventos.

Ellos pueden jugar una carta inmediatamente y, bien mantener o descartar la segunda. Pueden también mantener o descartar ambas. Algunas cartas pueden ser jugadas durante fases posteriores. El jugador alemán siempre juega primero las cartas, en cualquier fase; después el jugador aliado. Esto puede ser crucial en determinados momentos.

Por ejemplo: El jugador alemán juega la carta "Threatening Skies" (amenazando los cielos) inmediatamente después de la tirada de dado por el tiempo, cambiando el turno a tiempo de tormenta. Los contadores del jugador aliado con turnos de tiempo para "claro". El tiempo despejado prevalece.

En cada turno posterior, los jugadores devuelven hasta dos tarjetas, dependiendo de cuantas mantuvieran. Las cartas son descartadas boca arriba, pero los jugadores no pueden examinar el descarte o la baraja en cualquier momento.

12.1 Notas de cartas

La mayoría de las cartas son auto-explicativas y no requieren más información. Algunas tienen un poco más de complejidad y son explicadas con mayor detalle más abajo.

Crisis en Italia / Crisis en Rusia

La "siguiente unidad" puede ser una que llegue en el turno en que la carta es jugada. Si hay múltiples divisiones panzer llegando en el mismo turno, elige la primera según se indica en el OOB.

Si una unidad debe ser elegida y la siguiente división panzer disponible se debe en el turno con una unidad que ya ha sido retrasada por el uso de una de las cartas de crisis previas, ajusta la unidad que originalmente iba a llegar en este turno, y deja la unidad que ya estaba retrasada donde se encuentre en ese momento.

Empleo de cazas alemanes



El jugador alemán recibe dos unidades de caza y puede usarlos para el resto del juego. Son jugados exactamente como las unidades aéreas aliadas, excepto que solo pueden ser aplicadas defensivamente donde el jugador aliado tenga ya compromiso aéreo. **Retira la carta del juego permanentemente, después de ocurrir el evento.**

Por ejemplo: El jugador aliado emplea todas sus unidades aéreas disponibles para el turno. El jugador alemán entonces selecciona, al azar, solo una de las dos unidades aéreas alemanas y selecciona, antes de que se revelen, qué unidad aérea aliada ellos desean contestar. Gira la unidad aérea alemana; si esta es exitosa, esta niega la unidad aérea aliada.

Tormenta mayor

Si la carta de tormenta mayor es descartada en vez de ser jugada o mantenida, todas las cartas excepto aquellas que los jugadores están manteniendo en ese momento, son de nuevo barajadas. Retira esta carta del juego permanentemente después de que ocurra el evento.

Nota: La tormenta mayor no puede ser negada por cualquier otra carta de tiempo, y cuando es jugada, el abastecimiento del Mulberry no es conseguido.

Mulberry Completo



Cada uno de estos, cuando se juega, permite al jugador aliado colocar un único Mulberry en cualquier playa que elija. En esa playa, las unidades desembarcan con la mitad de sus MP disponibles, redondeando hacia arriba. Adicionalmente, añade +1 punto de suministro al total recibido cada turno por cada Mulberry en juego. Retira cada carta del juego después de que ocurra el evento. Si una unidad alemana mueve dentro del hex de playa donde ha sido colocado un Mulberry, el Mulberry es eliminado.

Nota: Mulberrys no pueden ser construidos durante un turno de tiempo tormentoso. El aliado tampoco recibe su punto de suministro extra de cualquier Mulberry existente durante un turno de tormenta.

Si una carta de Mulberry es descartada en vez de ser jugada o mantenida, todas las cartas excepto aquellas que los jugadores están manteniendo en ese momento, son de nuevo barajadas.

Más cautelosos

Ninguna unidad aliada puede finalizar el turno o en cualquier momento mover a través de un hex más al sur del hex en el cual ellos comenzaron el turno. En otras palabras, ellas pueden mover un hex al norte, sigue al este por uno o dos hexs y entonces un hex de vuelta hacia el sur -, pero ellas no pueden finalizar el turno más lejos al sur.

Amenazando los cielos/ el tiempo en los turnos.

Esas cartas son jugadas después de la tirada del tiempo; en otras palabras, no pueden ser jugadas en el turno que son sacadas. Según se establece más arriba, esas cartas no pueden ser jugadas para negar una “tormenta mayor”.

Nota: Puede parecer extraño jugar una carta para cambiar el clima, pero el tiempo en Normandía era notablemente veleidoso. Esto representa un cambio brusco en algún momento durante dos días de turno.

13.0 El turno de invasión

El turno 1 es conducido de manera algo diferente al resto de los siguientes turnos. Después de que todas las unidades son colocadas y el jugador alemán haya colocado las unidades de defensa de las playas con su fuerza oculta, el jugador aliado recibe 3 puntos navales y coloca unidades de combate en las playas, de acuerdo al orden de batalla. No se necesita ni se usa ningún abastecimiento al combate aliado, y no hay tirada de tiempo. Las brigadas de tanques de la Commonwealth pueden apilarse normalmente con las divisiones de infantería CW para asaltar las playas.

El jugador aliado mezcla y entonces selecciona, al azar, los regimientos paracaidistas US (tres de la 101st Airborne, tres de la 82nd Airborne) y uno a uno a la vez los coloca en los seis hexs de paracaídas lo más cerca de Carentan. El jugador aliado no puede mirarlos antes de la colocación. Son girados a su lado oculto antes de la fase de combate.

Ahora, coloca los dos regimientos paracaidistas británicos en los hexs designados. Tira un dado de 1d10 para determinar en qué hex aterrizará el tercer regimiento paracaidista.

- **1-5:** 2402
- **6-0:** 2502

Después de la colocación aerotransportada, hay dos rondas de combate para completar. El jugador alemán, primero, gira a sus unidades de defensa de las playas para mostrar su lado oculto. El terreno no es tenido en cuenta en la playa, pero sí en los ataques de paracaidistas.

El jugador aliado:

- Selecciona qué hex o playa para atacar.
- Decide si usa un punto naval si está disponible.
- Lleva a cabo combates terrestres (desembarcando en playas o paracaidistas) por cada ataque declarado. Ambos bandos lanzarán el dado en cualquier ataque, bajo la apropiada columna de la CRT, usando el diferencial AS/DS. Si una unidad de defensa de playa toma cualquier impacto, esta será eliminada. Las pérdidas a las unidades aliadas son tomadas normalmente.

Continúa hasta que todas las playas hayan sido atacadas. Si una playa aún no ha sido despejada durante las dos fases, esta debe ser atacada en el turno dos.

Nota: Los asaltos a las playas después del turno del 6 de junio no consumen puntos de abastecimiento. Ellos son en adición a otros ataques, hasta que las playas sean despejadas. Ellos pueden también avanzar inmediatamente dentro de la playa cuando esta es despejada.

Una segunda ronda es jugada como arriba. Si una unidad de defensa de playa fue eliminada en la primera ronda, las

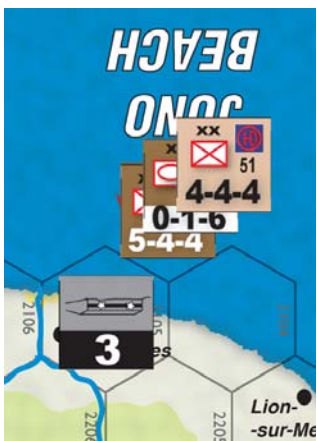
unidades aliadas supervivientes en esa playa no pueden avanzar dentro del hex vacante en este momento.

El jugador aliado puede mover todas sus unidades hasta un hex, siguiendo el resto de las reglas del movimiento, después de que la 2nd ronda de invasión está completa. Entonces, el jugador alemán puede mover todas sus unidades hasta el límite de su MP impreso, siguiendo todas las reglas del movimiento.

La secuencia de invasión es conducida como sigue:

1. Gira a las unidades aerotransportadas, lanza el dado para la posición británica.
2. Gira a las unidades de defensa de las playas.
3. Conduce los ataques de la fase 1 (ningún avance sobre las playas)
4. Conduce los ataques de la fase 2.
5. Los aliados pueden mover unidades 1 hex; las unidades que han despejado su playa pueden ahora mover dentro de ésta.
6. Los alemanes mueven normalmente; no combate.
7. Después de las fases especiales de la invasión, el marcador de turno es avanzado al turno del 7 de junio, y el juego continúa normalmente.

Ejemplo de juego, Invasión (1): Este es el comienzo del juego, y los canadienses están atacando la playa Juno. En la primera ronda, eligen no usar un punto naval, por lo que será un 6-a-3. El jugador aliado obtiene un 2 en el dado en la tabla +3, y el dado alemán es 6 en la tabla -3. Ambos fallan (miss). En la segunda ronda el jugador aliado tiene una mala tirada; un 1 – otro fallo (miss). El alemán, por el contrario, obtiene un 7, lo que provoca un impacto. El jugador aliado elige dar la vuelta a la 2^a brigada acorazada canadiense. El turno de invasión ha finalizado; esta playa tendrá que ser tomada en el siguiente turno.



Ejemplo de juego, Invasión (2): El 7 de junio, la 51^a división de infantería tiene previsto la entrada en la playa de Juno. Por las reglas especiales de apilamiento para las brigadas acorazadas, la 51^a puede apilarse con las unidades que ya están sobre la playa. De lo contrario habrían tenido que ser colocadas detrás de las unidades canadienses, y esperar para entrar después de que haya espacio (debido a las pérdidas), o la playa haya sido despejada. El jugador aliado no corre riesgos en esta ocasión, y añade un punto naval para un ataque en 10 a 3to-3, ó +7/-7. El jugador aliado obtiene un 5 consiguiendo un impacto, y el jugador alemán un 4, fallando el intento. La playa es despejada, y las unidades avanzan dentro de la playa. Ten en cuenta que no hubo gasto de puntos de abastecimiento para este ataque ya que esto fue por unidades invadiendo en el mar.

14.0 Juego en solitario

Para el juego en solitario, coloca las unidades de defensa de playas al azar.

Durante la fase de cartas, extrae una carta por turno y aplica el resultado, si es aplicable, durante el turno en curso, según **16.1**. Si una carta tiene la intención de ser jugada durante la fase de combate, aplica el resultado a cada combate en ese turno, y a continuación, descartar la carta –incluso si la carta solo se aplicaría normalmente a un combate.

15.0 Ganando el juego

El jugador aliado gana el juego cuando han capturado y mantenido The Allied player wins the game when they have captured, and mantenido a través del siguiente turno alemán, al menos siete (7) puntos de Victoria (VPs).

Cada hex de ciudad tiene un valor de un (1) VP, excepto los hexes de Caen, los cuales valen dos (2) VP cada uno hasta el turno 21-22 junio, que pasan a tener un (1) VP cada uno, con independencia del turno en que es capturado. Si, al final del juego, el aliado controla seis (6) hexes de ciudad, el juego se considera empatado. Con un valor menor, el alemán gana. Tener una ZOC dentro del hex no es suficiente; el aliado debe capturar el hex.

Nota: los marcadores de “Ciudad capturada!” están disponibles en el reverso de las fichas “Fort Captured”, si deseas marcar las ciudades que han sido capturadas por los jugadores aliados.

Por ejemplo: Este es el turno 1-2 July. El jugador aliado controla Valognes, Bayeux, ambos hexes de Cherbourg, Lessay y Carteret. Ellos capturan St. Lo en el turno actual. Si los alemanes no la recapturan durante la mitad de su turno, el jugador aliado gana..

15.1 Captura de playa.

Por cada hex de playa capturado por el jugador alemán, el aliado sufre una pérdida permanente de 1 VP (con independencia de su recapture). Un hex de playa se considera capturada si una unidad alemana (distinta de la defensa de las playas) mueve a través o dentro de esta en cualquier momento.

16.0 Reglas opcionales

16.1 Extraer carta al azar

En vez de extraer cartas y mantenerlas, el jugador aliado saca una única carta en el comienzo del turno 2, y en cada turno a partir de ese momento.

El efecto de la carta ocurre inmediatamente, a menos que la carta sea sacada antes de la fecha en la que esta pueda ser jugada. Por ejemplo, la carta “Mulberry Complete”. En este caso, la carta no tiene efecto y es descartada. Las cartas de combate afectan a cada combate que se apliquen en ese turno, incluyendo aquellas que normalmente solo afectarían a un único combate, como “Dug-In 88s”.

16.2 Tirada de reemplazos individuales

Tira normalmente el dado por abastecimiento aliado. Sin embargo, los resultados de este dado no se aplica al resultado de los reemplazos aliados o alemanes.

En vez de esto, cada jugador lanza el dado individualmente por sus propios reemplazos. Aplica los resultados normalmente. El tiempo nunca se aplica a las tiradas de reemplazos.

16.3 Resultados opcionales de combate

El atacante tira normalmente por el combate. Sin embargo, en vez de la tirada del defensor, aplica el dado del atacante a la columna de los defensores.

16.4 Planificación naval



En vez de usar puntos navales según los necesite el jugador aliado, usa los tres marcadores opcionales de apoyo naval, y designa su uso colocándolos en la misma fase, como son colocados los marcadores de ataque aéreo. El mismo método de planificación del apoyo naval debería ser usado durante la fase de invasión; p.e. antes de que el jugador alemán revele la fuerza de las defensas de playa.

16.5 Unidades de artillería



Las unidades de artillería pueden disparar O mover durante un turno, pero no ambas cosas. Cuando una unidad de artillería lleva a cabo cualquier acción, gírala a su lado “Fired/Moved” hasta el comienzo del siguiente turno. Cuando las unidades de artillería entran en el juego vía playa o borde del mapa, son giradas a su lado “Moved/Fired” después de completar el movimiento, cuando estés usando esta regla.

16.6 Ajustes de puntos de victoria

El registro de VP es hasta 9. Esto puede ser usado para handicap en el juego. Por ejemplo, si se considera que el jugador aliado tiene una ventaja, el requerimiento de victoria podría ser ajustado a 8, o incluso 9 puntos. Lo mismo puede funcionar para el otro lado.

17.0 Design Notes

Special thanks to Steve Carey for his help. He’s responsible for many of the clarifications within the rules. It’s a better game due to his involvement.

...But, this game is all Alan Emrich’s fault. He asked me several months ago if I’d ever considered doing a “small format” treatment of Normandy. I had previously designed a game called ‘D-Day: The Great Crusade’, a regimental scale game by Moments in History, and ‘The Battle for Normandy’, a huge battalion level treatment coming-up in 2009, from GMT Games. It was an intriguing idea to run with it once again, at another scale. What Alan didn’t know, is that it had always been a dream of mine to design a game and do basically everything from the art to the production to the taping-of-the-little-mail-label-thingies... Then on to world fame, press agents, publicists, groupies, specific-colored M&Ms in the dressing room... Okay, I’ll settle for the M&Ms. Anyway, I had several other games on the burner, but this was too tempting.

I had a map and OOB done within a day or two. However, that doesn’t guarantee you a good game. First, I have learned that there is not as much “give”, balance-wise, in a smaller game, and secondly I was adding cards.

I’m working on a couple of other designs that use cards, but they haven’t seen the light of day yet, and are *primarily* card games. This was my first serious attempt to incorporate them into a board wargame. I didn’t want them to drive this game as in a CDG, but simply to enhance the play, especially of the defending player - in this case, the Germans. Sure, you can beef up the German OOB and give them more attack capability, but that wouldn’t be historical. Instead, I did two things: First, both players participate in every combat. Second, there are the cards.

By the way, if you are concerned during play that a card is not coming out every turn – Don’t be! It is not the intention. The holding of a card at times can be just as important as the playing of them. But then again, holding two important cards that might help your opponent down the road, while they cycle through the deck, stopping to slam you at every opportunity might not be so great either. The result is that cards never come out the same way twice, and some plays are remarkably memorable.

Here are a few specific design notes:

Strongpoint Hillman: This was a tougher nut to crack on June 6 than expected. The position finally fell at midnight after repeated British assaults. Additionally, with almost no German defenses behind Juno after the thin defensive line at the beach, troops of the 3rd Canadian infantry division almost reached the Caen-to-Bayeux road, albeit briefly, before being pushed back. Some may notice that these moves are not possible, at least in this time frame, in the game. However, given that the scale of the game is divisional, and that neither of these goals was reached with that weight of force, it was a conscious design decision to structure the game as it is.

Hill 112: There were no actual fortifications at this position, like at Strongpoint Hillman. However, its military crest dominated every road in the area and was a key defensive position. Thus, it is afforded a similar defensive bonus for game purposes.

Recommended Optional Rules: I suggest using the Individual Replacement Rolls and Naval Planning (the latter especially during the Invasion phase)

Secuencia de juego

I. Interfase del turno de juego.

1. **Tirada de dado por el tiempo:** *El jugador alemán tira el dado para el tiempo del turno actual.* The German player rolls for the current turn's weather. Esto dictará cuantos puntos navales y de suministro estarán disponibles al jugador aliado, y si hay interdicción que afectará al jugador alemán.

2. **Tirada por suministro & Reemplazos:** *El jugador aliado tira el dado por los suministros y los reemplazos del turno actual en el siguiente orden (-2 DRM en los turnos de tormenta):*

- El jugador aliado aplica los reemplazos
- El jugador alemán aplica los reemplazos

3. **Refuerzos:** *Ambos bandos colocan las nuevas unidades dentro de sus localizaciones de entrada, según lo anotado en la lista de refuerzos.*

II. Fase de cartas de eventos

Cada jugador, después de sacar hasta dos cartas si ellos mantienen menos del turno anterior, tienen la opción de:

- a. Jugar, descartar o mantener una carta. Entonces,
- b. descartar o mantener la otra.

Tu no puedes jugar dos cartas durante esta, aunque podrías jugar una carta tipo combate en una fase posterior; **12.0.**

El jugador alemán juega las cartas primero, después el aliado.

Resuelve el efecto de cualquier carta jugada inmediatamente, de acuerdo a las reglas del juego.

Descarta a la pila de Descartes, boca abajo. Cuando la baraja esté finalizada, vuelve a barajar los descartes y entonces extrae de la nueva pila.

III. Turno del jugador aliado

1. **Fase aérea:** Coloca cualquiera de las unidades aéreas disponibles en los hexs objetivos deseados.

2. **Fase combinada:** Los regimientos aerotransportados pueden ser combinados en sus divisiones parentales.

3. **Fase de movimiento:** Mueve las unidades deseadas según las reglas de movimiento.

4. **Fase de combate:** El jugador aliado resuelve el combate contra las unidades alemanas adyacentes hasta el límite de su abastecimiento disponible donde desee, y de acuerdo a las reglas de combate.

IV. Turno del jugador del Eje

1. **Fase de movimiento:** Mueve las unidades deseadas según las reglas del movimiento.

2. **Fase de combate:** El jugador del eje resuelve el combate contra las unidades aliadas adyacentes donde desee, y de acuerdo a las reglas del combate.

V. Fase final

1. **Chequear victoria**

2. **Avanzar el marcador de turnos**