

AIR BRIDGE TO VICTORY

Operation Market-Garden, 1944



Una traducción de Felipe Santamaría

OPERACIÓN MARKET GARDEN

1. Introducción
2. Equipo de Juego
3. Secuencia de Juego
4. Movimiento Terrestre
5. Apilando
6. Zonas de Control
7. Terreno
8. Eficiencia de Unidad
9. Bombardeo y Apoyo de la Artillería
10. Rehusar el Combate
11. Reacción del Defensor
12. Combate de Maniobra
13. Combate de Ataque
14. Fatiga
15. Puntos Aéreos
16. Suministros
17. Ingenieros
18. Clima
19. Blindaje
20. Iniciativa
21. Refuerzos

1. INTRODUCCIÓN

Puente aéreo a la Victoria es un juego a nivel de Batallón que cubre la Operación Market-Garden y el esfuerzo Aliado por acabar la guerra en Europa antes de la Navidad de 1944.

Poco después de las 10 AM el domingo 17 de septiembre de 1944, de los aeródromos del sur de Inglaterra el mayor ejército de Fuerzas Aerotransportadas de la historia unidas para un solo asalto, ocupó el aire. En la 263 semana de Segunda Guerra Mundial, el Comandante Aliado Supremo, el General Dwight David Eisenhower, dio el visto bueno a Market Garden, uno de los planes más atrevidos e imaginativos de la guerra.,

Sorprendentemente, Market Garden, una ofensiva combinada por tierra y aire, tuvo como autor a uno de los más cautos de todos los comandantes Aliados, el Mariscal de Campo Bernard Law Montgomery.

Market, la fase aerotransportada del plan, era monumental: involucró a casi cinco mil cazas, bombarderos, transportes y más de 2500 planeadores. Esa Tarde del domingo, a exactamente la 1:30 PM, en un ataque sin precedentes a plena luz del día, un ejército aerotransportado Aliado entero, completo con sus vehículos y equipo, empezó a lanzarse detrás de las líneas alemanas. El blanco para esta invasión intrépida e histórica del cielo: Holanda ocupada por los nazis.

En tierra, en equilibrio a lo largo de la frontera de Holanda y Bélgica, estaba la fuerza Garden, masivas columnas de tanques del Segundo Ejército británico. A las 2:35 PM, precedidos por la artillería y guiados por enjambres de cazas lanza-cohetes, los tanques comenzaron un asalto contra la columna vertebral de Holanda a lo largo de una ruta estratégica que los Paracaidistas ya estaban luchando por capturar y mantener abierta.

El plan ambicioso de Montgomery fue diseñado para lanzar corriendo a toda velocidad las tropas y tanques a través de Holanda, usando como trampolín el Rin y así llegar a la propia Alemania. La Operación Market-Garden, según razonaba Montgomery, era el golpe de gracia necesario para derribar al Tercer Reich y acabar la guerra en 1944.

Puente aéreo a la Victoria puede jugarse desde uno a cuatro jugadores.

Nota: *Puente aéreo a la Victoria* se ha diseñado como más que un juego, una simulación. Nosotros hemos intentado ser tan exactos como sea posible con el orden de batalla y la información del escenario. Es nuestra esperanza, sin embargo, que nosotros hayamos creado un JUEGO que es DIVERTIDO jugar y qué también le permite aprender sobre las realidades históricas de la campaña.

2.0 EQUIPO DE JUEGO

2.1 Componentes

Cada copia de *Puente aéreo a la Victoria* incluye:

- Un Mapa de Juego de 22 x 34
- Un Mapa de Juego de 22 x 17
- 300 Fichas de Juego troqueladas
- Un Folleto de reglas y escenarios
- Cuatro Tablas de Ayuda de Juego
- Un dado de 10 caras

2.2 El Mapa

El mapa representa el terreno desde De Groote en el sur de Holanda hasta Arnhem en el nordeste. La escala es aproximadamente de una milla por hex. Cada hex del mapa contiene sólo un tipo de terreno, excepto donde está sobrepuesto por los caminos. El Mapa de Efectos de Terreno en la Carta de ayuda del jugador explica los efectos del terreno en el movimiento y combate.

2.3 Las Fichas del Juego

Hay dos tipos de Fichas de Juego: las unidades y los marcadores. Las unidades representan las tropas de combate reales involucradas en la campaña. La cara de cada unidad despliega la información sobre la organización de la unidad, tamaño, fuerza de combate, y eficiencia. El frente de cada unidad representa la unidad de combate a plena fuerza, conteniendo dos pasos. Cada unidad está impresa por la parte de atrás, con el lado inverso que representa la unidad con la fuerza reducida, o un paso. Las unidades comienzan el juego por el lado a plena fuerza (dos-pasos) a menos que el escenario especifique algo diferente. Cuando los resultados del combate indican que una

unidad debe tomar un paso-pérdida, la unidad se le da la vuelta por su lado reducido (un-paso). Se eliminan las unidades de un-paso que se vea obligada a tomar un paso-pérdida. Vea que las unidades y explicaciones de valores de la unidad aparecen en cada lado de la ficha.

Se ponen los marcadores en el mapa en varios momentos para indicar las condiciones de la unidad como se indica en otra parte en estas reglas.

Color de las unidades:

Marrón Claro	Ingleses de tierra
Rojo	Ingleses/polacos Aerotrans.
Verde	Americanos Aerotranspor.
Gris	Alemanes de la Wermacht
Negro	Alemanes SS

2.4 Explicación de los Valores de la Unidad

Fuerza de Ataque: La fuerza del combate de la unidad cuando está atacando. Este valor se usa cuando la unidad declara y resuelve maniobrar o asaltar en combate. (Vea 12.0, 13.0).

Fuerza de Defensa: La fuerza del combate de la unidad cuando está defendiendo. Este valor se usa cuando la unidad es atacada durante maniobra o ataque en combate. (Vea 12.0,13.0).

Puntos de Movimiento: La capacidad de movimiento de la unidad durante un turno de juego. Se usa en la fase de movimiento de cada turno de juego al mover la unidad de un hex a otro en el mapa. (Vea 4.0).

Valor de eficacia: Este valor representa el adiestramiento de la unidad, su efectividad y cohesión en el combate. Se usa para determinar el cambio de columna en el Combate de Maniobra y para determinar si se permite o no a la unidad una segunda tirada de dado de combate en el Combate de Ataque. (Vea 12.0, 13.1).

Valor de apilado: Esta es una representación de la cantidad de espacio que una unidad ocupa dentro de un hex. No más de ocho puntos de apilado pueden ocupar un hex al final del movimiento y combate. (Vea 5.0).

Valor del bombardeo: La capacidad de la potencia de fuego de las unidades de artillería. El valor se usa al atacar en la Fase de Bombardeo o en la porción de apoyo de la Fase de Combate de Maniobra. Se usa en la defensa durante la porción de apoyo de la Fase de Combate de Maniobra del antagonista o en la porción del Bombardeo Defensivo en la Fase del Ataque del antagonista. (Vea 9.0-9.4).

El Alcance: Este valor indica cuan lejos una unidad de artillería puede disparar. Se cuenta desde el hex de disparo (excluido) hasta el hex del blanco (incluido). (Vea 9.0).

Combate/Motorizado: las Unidades con un tipo de movimiento de C/M son consideradas Combate/Motorizado. Estas unidades son las únicas que pueden intentar negarse al combate. Ellos también son las únicas unidades que son elegibles para mover en la Fase de Movimiento Mecanizado de su turno de juego.

Blindados, Anti-Tanque, Infantería: Éstos son las designaciones de los blindados. Cada unidad es uno de estos tipos. Cuando se calculan los modificadores de la tirada del dado durante la maniobra y Combate de Ataque que incluyen las unidades designadas como "blindados", consulte la Tabla de Efectos de Blindados en el Combate para los modificadores de la tirada del dado.

Tamaño de la unidad: El tamaño real de unidad militar que se representa en este juego, casi todas las unidades son de batallones.

Batallón, Regimiento, División: Éstos marcan la identidad orgánica de la unidad. Para los propósitos del juego, las unidades se identificarán por el Batallón / Regimiento/División. *Ejemplo: 1/508/82 es el 1 Batallón del 508 Regimiento de la 82 División Aerotransportada.*

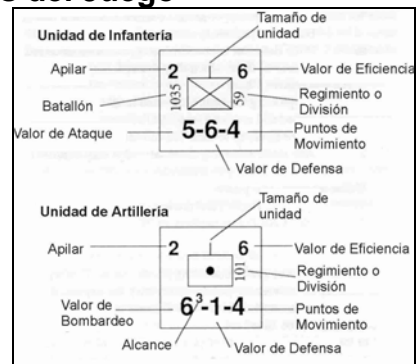
2.5 El dado

El juego usa un dado de diez caras. El número "0" se lee como "10", no "0" como en algunos otros juegos.

El Juego Básico

Puente aéreo a la Victoria se juega en una serie de turnos de juego que representan medio día cada uno. Cada día, un lado tendrá la iniciativa para los dos turnos de juego que representa ese día. El jugador con la iniciativa es el "Primer Jugador." Cada turno, el primer jugador realiza las acciones de acuerdo con la Secuencia de Juego. Cuando él acabe, el segundo jugador realiza sus acciones de acuerdo con la Secuencia de Juego. Cuando ambos jugadores han completado sus respectivos turnos de juego, el turno de juego se completa. Mueva el marcador de Turno de Juego al próximo espacio en la casilla de Turno de Juego, y comienza un nuevo turno.

Fichas del Juego



Resumen de los símbolos de la unidad		I Compañía
C/M	Blindados/Panzer	II Batallón
C/M	TD/JPZ Blindados o AT	III Regimiento
C/M	Blindados para infantería	
C/M	Inf. Mecanizada Panzergranaderos	
C/M	Inf. Motorizada (Infantería)	
C/M	Recon. Motorizado (Infantería)	
C/M	Ingenieros Motorizados (Infantería)	
C/M	Anti Tanque Motor, (Anti Tanques)	
C/M	Art. Motorizada (Infantería)	
C/M	Art. Autopropulsada (Infantería)	
C/M	Cohetes motorizados Artillería (Infantería)	

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

① Interfase estratégica (Solo Turnos AM, no en turno 1)

1. Determinar la Iniciativa
2. Tirar para Clima
3. Retirar marcadores de Fatiga

② Turno del Primer Jugador

A) Fase Inicial

1. Determine el suministro para ambos lados
2. Quite los marcadores de "Primer Fuego" y "Fuego Final" para ambos lados
3. Asigne los Puntos Aéreos para ambos lados

B) Fase de Asalto Aerotransportado (Solo en turno de los Aliados)

1. Coloque las unidades aerotransportadas disponibles.

C) Fase de Movimiento

1. Mueva las unidades y coloque nuevas unidades de tierra en el juego.
2. Cualquier pila que logra la ventaja necesaria puede rebasar las unidades enemigas durante el movimiento.
3. Ponga los marcadores "Primer Fuego" y "Fuego Final" en unidades de artillería que mueven.

D) Fase de Declaración de Combate

1. Declare todas las maniobras y ataques de combate

E) Fase de Rehúsar el Combate

1. Tire para cada hex atacado que contiene sólo unidades combate/motorizada C/M que el jugador defensor desee negarse al combate.
2. Si la tirada es \leq que la eficacia más alta que está en el hex, entonces la unidad o la pila tiene éxito negándose al combate.
3. Retire la(s) unidad(es) exitosa(s)

F) Fase de Reacción de la Defensa

1. Para cada hex que es el blanco de un combate declarado, una unidad

adyacente puede intentar pasar al hex para defenderlo.

2. Tire un dado \leq que la eficacia de la unidad que intenta reaccionar permite a la unidad pasar al hex atacado.
3. Nada más de un intento de reacción para el hex atacado se permite

G) Fase de Bombardeo

1. El jugador declara ataques de bombardeo usando puntos aéreos y/o artillería.
2. Ponga "Primer Fuego" o "Fuego Final" en todas las unidades de artillería que disparan.
3. Resuelva el bombardeo en la Tabla de Bombardeo y asigne las pérdidas.

H) Fase de Combate de Maniobra

1. Determine las desigualdades del combate
2. Determine los cambios de la columna basados en el promedio de la eficiencia.
3. Ambos lados asignan y resuelven el fuego de apoyo aéreo y/o artillería (el atacante asigna primero.)
4. Ponga los marcadores "Primer Fuego" o "Fuego Final" en unidades de artillería que disparan.
5. El atacante tira en la Tabla de Combate de Maniobra, modificando la tirada del dado por los efectos del blindaje y DRMs.
6. Asigne pérdidas, conduzca retiradas, y fatiga de unidades

I) Fase de Ataque

1. El Atacante mueve las unidades atacantes a los hex. Defensores.
2. El Defensor asigna Bombardeo Defensivo aéreo y/o artillería y lo resuelve.
3. El Defensor tira 1º en la Tabla del Ataque, modificando por los efectos del blindaje y los DRMs pérdidas del atacante se asignan inmediatamente
4. El Atacante tira en la Tabla del Ataque, modificando por los efectos del blindaje y DRMs. Se asignan las pérdidas del Defensor.
5. Ambos lados tiran contra su eficacia más alta que esté en la pila.
6. Una segunda ronda de combate de ataque se lucha si uno o ambos lados pasan su chequeo de eficiencia.

7. Si el Defensor no se elimina, las unidades atacantes vuelven al hex(es) de que ellos entraron.

J) Fase de Movimiento Mecanizado

1. Todas las unidades de Combate/Motorizadas (C/M) que no estén fatigadas/desabastecidas y no están en la ZOC (Zona de Control) de unidades enemigas puede mover de nuevo su concesión de movimiento pleno.
2. Cualquier pila que logra las desigualdades necesarias puede desbordar a las unidades enemigas durante el movimiento.

③ Turno del Segundo Jugador

A) Fase Inicial

1. Determine el Suministro para ambos lados.

B) Fase de Asalto Aerotransportado (Solo en turno de los Aliados)

1. Coloque las unidades Aerotransportadas disponibles.

C) Fase de Movimiento

1. Mueva las unidades y coloque nuevas unidades de tierra en el juego.
2. Cualquier pila que logra las desigualdades necesarias puede desbordar a las unidades enemigas durante el movimiento.
3. Ponga los marcadores de "Primer Fuego" o "Fuego Final" en las unidades de artillería que se mueven.

D) Fase de Declaración de Combate

1. Declare todas las maniobras y ataques de combate.

E) Fase de Rehusar el Combate

1. Tire para cada hex atacado que contiene sólo unidades Combate / Motorizadas (C/M) en las que el jugador defensor desea negarse al combate.
2. Si el resultado es \leq eficiencia más alta que está en el hex, entonces la unidad o la pila tiene éxito negándose al combate.
3. Retire la unidad(es) exitosa(s) un hex. El atacante puede pasar hasta ocho puntos de apilamiento al hex.

F) Fase de Reacción de la Defensa

1. Para cada hex que es el blanco de un combate declarado, una unidad adyacente puede intentar pasar al hex para defenderlo.
2. Tire un dado \leq que la eficacia de la unidad que intenta reaccionar permite a la unidad pasar al hex atacado.
3. Nada más de un intento de reacción para el hex atacado se permite.

G) Fase de Bombardeo

1. El jugador declara ataques de bombardeo usando puntos aéreos y/o artillería.
2. Ponga "Primer Fuego" o "Fuego Final" en todas las unidades de artillería que disparan.
3. Resuelva el bombardeo en la Tabla de Bombardeo y asigne las pérdidas.

H) Fase de Combate de Maniobra

1. Determine las desigualdades del combate
2. Determine los cambios de la columna basados en el promedio de la eficiencia.
3. Ambos lados asignan y resuelven el fuego de apoyo aéreo y/o artillería (el atacante asigna primero.)
4. Ponga los marcadores "Primer Fuego" o "Fuego Final" en unidades de artillería que disparan.
5. El atacante tira en la Tabla de Combate de Maniobra, modificando la tirada del dado por los efectos del blindaje y DRMs.
6. Asigne pérdidas, conduzca retiradas, y fatiga de unidades

I) Fase de Ataque

1. El Atacante mueve las unidades atacantes a los hex. Defensores.
2. El Defensor asigna Bombardeo Defensivo aéreo y/o artillería y lo resuelve.
3. El Defensor tira 1º en la Tabla del Ataque, modificando por los efectos del blindaje y los DRMs pérdidas del atacante se asignan inmediatamente
4. El Atacante tira en la Tabla del Ataque, modificando por los efectos del blindaje y DRMs. Se asignan las pérdidas del Defensor.
5. Ambos lados tiran contra su eficacia más alta que esté en la pila.

6. Una segunda ronda de combate de ataque se lucha si uno o ambos lados pasan su chequeo de eficiencia.
7. Si el Defensor no se elimina, las unidades atacantes vuelven al hex(es) de que ellos entraron.

J) Fase de Movimiento Mecanizado

1. Todas las unidades de Combate / Motorizadas (C/M) que no estén fatigadas/desabastecidas y no están en la ZOC (Zona de Control) de unidades enemigas puede mover de nuevo su concesión de movimiento pleno.
2. Cualquier pila que logra las desigualdades necesarias puede desbordar a las unidades enemigas durante el movimiento.

④ Marcador de Juego Interfase

1. Avance el marcador de Turno de Juego
2. Mueva el marcador de Puntos Aéreos a "0"

4.0 MOVIMIENTO

Cada unidad tiene un valor de movimiento impreso en ella. Esto representa el número total de puntos de movimiento que puede gastarse por unidad en la fase de movimiento amistoso cada turno de juego. Los puntos de movimiento sin usar no pueden ahorrarse de uno a otro turno. Cualquiera punto sin usar al final de cada fase de movimiento amistoso está perdido. No pueden transferirse los puntos de movimiento de una unidad a otra.

Los puntos de movimiento se gastan pasando la unidad a través de un hex a un hex adyacente y pagando el costo de terreno del hex en el cual entró. Bajo ninguna circunstancia puede saltar una unidad encima de un hex. Cualquier terreno con un costo de movimiento superior al de la unidad que se mueve no puede entrarse. Sin importar las circunstancias, cualquier unidad con una concesión de movimiento que no sea cero siempre puede mover por lo menos un hex en un turno.

Se mueven las unidades en solitario o la pila de ocho puntos de apilado. (Vea 5.0) Las

Pilas pueden mover libremente en un hex con tal de que no se exceda la concesión de puntos de movimiento de ninguna sola unidad. Jugadores deben dirigirse al Mapa de Efectos de Terreno en el mapa para determinar los costos de movimiento para cada tipo de terreno.

Las unidades que se designan como "Combate/Motorizadas" (C/M) pueden mover su concesión de movimiento en la Fase de Movimiento Regular y en la Fase de Movimiento Mecanizado. Todas las otras unidades sólo pueden mover en la Fase de Movimiento Regular.

Ninguna unidad que no esté rebasando puede entrar nunca en un hex enemigo ocupado durante la Fase de Movimiento; los hexes enemigos sólo pueden ser ocupados declarando el combate contra el hex.

4.1 Fase de Movimiento Mecanizado

Las unidades de Combate/Motorizadas pueden mover dos veces durante cada turno. Estas unidades mueven normalmente durante la Fase de Movimiento. Durante la Fase de Movimiento Mecanizado, todas las unidades de Combate/Motorizadas que no estén fatigadas y no estén en ZOC enemiga puede utilizar de nuevo su concesión de movimiento plena.

Comenzando con el turno de juego en que el tiempo sea MALO (Foul), y continuando PARA EL RESTO DEL JUEGO, el Movimiento Mecanizado no puede usarse entre los ríos Waal y el Neder Rijn desde los hexes xx11 hasta los xx17 (inclusive). Este área estaba embarrada después de las lluvias, impidiendo en gran manera el movimiento normal mecanizado.

4.2 Desbordamiento

-solo permitidos en terreno claro y mixto-
Sólo las unidades de Combate Motorizadas y Art. Autopropulsada pueden utilizar el movimiento de desbordamiento. Puede utilizarse en la Fase de Movimiento regular o en la Fase de Movimiento Mecanizado.

El propósito de movimiento del desbordamiento es eliminar las unidades enemigas sin tener que atacarlas en una fase de combate. Para hacer eso, el jugador que mueve suma el factor de combate en una pila

que mueve de las unidades de combate motorizadas y compara esa proporción de desigualdades contra cualquier unidad enemiga dentro de la concesión de movimiento de la pila. Si la pila que mueve puede lograr una desigualdad de 7-1 contra las unidad(es) defensora(s), puede desbordar a la(s) unidad(es). Sólo una desigualdad de 5-1 es necesaria contra una unidad o pila que contiene CUALQUIERA unidad fatigada o desabastecida. El movimiento de desbordamiento se dirige como parte del movimiento regular de la pila, sólo que la pila que se mueve puede pasar al hex que contiene las unidades enemigas que serán desbordadas. El costo para el tal movimiento es el costo normal de terreno MÁS 1 punto de movimiento extra. La pila desbordando simplemente mueve al hex defensor, paga el punto de movimiento extra, quita la pila enemiga del juego, y mueve encima.

Las unidades fatigadas y desabastecidas no pueden usar el movimiento de desbordamiento.

5.0 APILAMIENTO

Cada unidad tiene un valor de apilado localizado en el borde superior izquierdo de la ficha. Esto indica el número de puntos de apilado que la unidad representa en un hex. Ambos lados pueden apilar unidades que sumen ocho (8) puntos de apilado en un solo hex. Apilar más de ocho puntos no se permite. Los límites de Apilado pueden excederse mientras las unidades están moviendo o están retirándose, pero deben respetarse los límites a finales de cada Movimiento o Fase del Combate. Si se produce un exceso, el jugador contrario escoge qué unidades de la pila son eliminadas para conformar los límites de apilado.

En el Combate de Ataque, ambos lados pueden apilar ocho puntos de apilado en el hex atacado.

6.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)

Cada unidad de tierra ejerce una Zona de Control (ZOC) en cada hex adyacente. Las ZOC sin embargo no se extienden a través de un río no conectado por un puente o hexes de canal o en los hexes urbanos. Las unidades que se mueven deben detenerse al

entrar en una zona de control enemiga. Las unidades no pueden retirarse o trazar suministro a través de una zona de control enemiga, a menos que el hex contenga unidades de combate amistosas.

Las unidades de Combate Motorizado Aliadas ignoran las ZOC enemigas solo en el 1 Turno de Juego.

7.0 TERRENO

Cada hex en el mapa representa un tipo del terreno. Cada tipo del terreno tiene un costo de movimiento asociado con él. Esto representa el número de puntos de movimiento que una unidad debe gastar para pasar a ese hex en particular. Cada hex también tiene un valor de defensa determinado por el tipo de terreno que está en el hex. Este valor de defensa representa la cantidad de cobertura en el hex y se usa para determinar las pérdidas durante el bombardeo y las maniobras de combate. Vea el Mapa de Efectos del Terreno para el coste de movimiento y valores de defensa de terreno.

7.1 Caminos y Carreteras

Se sobreponen Caminos y Carreteras en la rejilla hexagonal encima de otros terrenos con el propósito de que las unidades que mueven por hexes conectadas por caminos o carreteras pueden ignorar el costo de movimiento del terreno en los hexes cruzados, y paga el costo del camino o carretera en cambio.

SE IGNORAN los caminos y carreteras PARA PROPÓSITOS DEL COMBATE. Las unidades que se defienden en hexes de camino o de carretera SIEMPRE usan el valor de defensa de terreno del otro terreno en el hex.

La carretera principal (apodada la "Carretera del Infierno" por las tropas aerotransportadas) extendiéndose del nordeste al sudoeste en el mapa es de importancia crítica para el estado del suministro de las unidades no aerotransportadas británicas. Los jugadores deben trazar la ruta exacta de la carretera del nordeste al sudoeste a través de los hexes siguientes:

Ex B5014, B4415, B4315, B3117, B3116, B3115, B3014, B2212, A2106, A2107, A0107.

Comenzando con el turno en que ocurre el tiempo "Malo", y continuando hasta el fin del juego, la carretera desde el hex B4215 hasta el B3216 es considerada un camino. Ésta era un área pantanosa, y el movimiento era muy difícil por las lluvias siguientes.

7.2 Puentes

Los puentes permiten a las unidades cruzar hexes de río canal impassables de otra manera. Los puentes con un círculo rojo al lado de ellos pueden ser volados por el jugador alemán. Se vuelan los puentes de una de dos maneras:

- 1) La primera vez que una unidad aliada mueve a un hex adyacente a un hex de puente "volable", el jugador alemán tira en la Tabla de Demolición de Puente. Si la tirada del dado indica que el puente ha volado, ponga un marcador de puente volado al lado del puente. Si el puente no vuela, ponga un marcador de puente intacto al lado del puente. Este método de volar los puentes puede intentarse sólo una vez por cada puente.
- 2) El jugador alemán puede intentar cuando quiera destruir CUALQUIER PUENTE EN EL MAPA en el que él tiene unidades (una de los cuales debe ser de Ingenieros) en AMBOS hexes adyacentes a un hex del puente durante la Fase de Movimiento regular alemana. Para hacer eso, él gasta la concesión de movimiento entera de cada unidad y tira en la Tabla de Demolición de Puente. Si el puente vuela, ponga un marcador del puente volado al lado del puente. Note que el fracaso para volar el puente de esta manera no evita al alemán intentarlo de nuevo en un turno más tarde. (Este método es la única manera en la que el jugador alemán puede destruir el puente de carretera de Grave, Nijmegen, y Arnhem).

Los Puentes volados pueden ser reparados por los Ingenieros de Puentes Aliados. Vea

17.0 para los detalles. Note que los puentes de carretera de Grave, Nijmegen, y Arnhem NUNCA puede repararse si el alemán consigue destruirlos.

7.3 Zonas de Asalto (DZ)

Cada división aerotransportada aliada incluye un marcador de DZ. Este marcador tiene dos lados; uno que representa el DZ original y el otro representando un DZ alternativo. Este marcador se utiliza durante la colocación inicial de las unidades aerotransportadas y al trazar el suministro. Mientras el marcador no esté en el mapa, las unidades aerotransportadas de su división no pueden aterrizar.

Cada marcador de DZ tiene un valor del combate defensivo de "1". Este valor no puede destruirse por el bombardeo. El DZ no puede ser atacado por Combate de Maniobra, aunque si se puede hacer combate de maniobra contra unidades que ocupen el mismo hex que un marcador DZ. Si como consecuencia de este combate las unidades quedan eliminadas y solo queda en el hex el marcador DZ, las unidades alemanas no pueden avanzar y rebasar al marcador DZ después del combate. Las únicas dos maneras para que un DZ sea destruido es siendo desbordado –en la fase de movimiento- (vea 4.2) o siendo destruido (cuenta como 1 paso) en el Combate de Ataque. Cuando un marcador de DZ se destruye, se quita del mapa y se coloca en la casilla de Turno de Juego para llegar dos turnos después. Después de que el periodo de dos turnos de espera se completa, el DZ puede ponerse de nuevo en el mapa en cualquier hex de terreno claro o mixto hasta 15 hexes de diferencia del lugar original, siempre que esté en el mismo lado del río con las restricciones siguientes:

1. Se pone en lado alternativo "ALT DZ".
2. Las unidades aterrizando deben tirar ahora para posible daño.
3. El alcance del suministro del DZ está reducido.

Si un "ALT DZ" es destruye, el DZ está permanentemente removido del juego. Ningún refuerzo futuro de esa división puede entrar en el juego. Todas las unidades de esa división son consideradas "desabastecidas" a

menos que ellos pueden trazar una línea de suministro vía la carretera principal.

Durante la Fase del Ataque Aerotransportado de cada turno de juego aliado, el jugador aliado pone sus unidades aerotransportadas en el mapa dentro de un cierto número de hexes del marcador de DZ de la división. La estructuración y el horario de los refuerzos indican la distancia específica del DZ para cada división.

Si el marcador de DZ está en el lado de "DZ", no hay ninguna tirada del dado para determinar el destino de aterrizaje de las unidades. Ellas simplemente se ponen en el hex que desee el jugador. Si sin embargo, el marcador de DZ está en el lado "ALT DZ", el jugador pone cada unidad de desembarco en el hex de su opción y entonces tira un dado para cada unidad de desembarco. La unidad se ve afectada como sigue:

Tirada del dado	Resultado
1-4	unidad aterriza seguramente
5-8	unidad se dispersa; ponga el marcador de FATIGA en la unidad
9-10	desembarco malo; la unidad pierde un paso

También se usan los marcadores de DZ como el origen del suministro para las tropas de su división. Cuando están en el lado "DZ", ellos pueden proporcionar a cualquiera de las tropas de su división dentro de diez hexes transitables desde el marcador de DZ. Cuando esté en el lado "ALT DZ", el alcance del suministro se reduce a cinco hexes.

8.0 EFICIENCIA DE LAS UNIDADES

Cada unidad tiene un valor de eficiencia impreso en el lado superior derecho de la ficha. Esta valuación representa el nivel de la unidad de entrenamiento, efectividad en el combate, y cohesión. Altos valores de eficiencia indican unidades del combate buenas.

Las valuaciones de eficacia se usan en los combates de maniobra y ataque, como sigue:

En el Combate de Maniobra, después de que las desigualdades iniciales han sido

determinadas, ambos jugadores determinan su eficiencia media. Esto se hace sumando los valores de eficiencia de todas las unidades amistosas involucradas en el combate y dividiendo ese número por el número total de unidades amistosas involucradas. Es importante retener las fracciones. La eficiencia promedio de cada lado se compara entonces. El lado con el valor de eficiencia mayor cambiará una o dos columnas en su favor en la Tabla de Resultados de Combate de Maniobra (CRT). Si la diferencia en las eficiencias medias es mayor que 0 pero menos de 3, hay sólo un cambio de la columna. Si la diferencia es 3 o mayor, hay dos cambios de la columna. Si ambos promedios son iguales, no hay ningún cambio de la columna.

Ejemplo: Tres unidades alemanas con los valores de eficiencia de 8,5, y 4 atacan a una unidad aliada con una eficiencia de 6. Después de que las desigualdades iniciales se computan, los jugadores comparan su promedio de eficiencias. El jugador alemán tiene un $5,67((8+5+4)/3)$. El jugador aliado tiene un 6. La diferencia de 0,33 a favor del jugador aliado le permite un cambio de la columna en su favor (a la izquierda, ya que él es el defensor).

En el Combate de Ataque, se usa el valor de eficiencia de la unidad para determinar si a la unidad o a la pila se le permite una segunda ronda de fuego de ataque. Después de que la primera ronda de Combate de Ataque se completa, cada jugador determina su eficiencia restante más alta en la pila. Cada jugador tira un dado entonces contra esa eficiencia. Si la tirada del dado es menos de o igual a la eficiencia más alta en su pila, entonces al jugador se le permite una segunda ronda de combate de ataque. Si la tirada del dado es más alta que la eficiencia restante más alta en la pila, entonces ninguna segunda ronda de combate se le permite a ese jugador. NOTE que esto significa que ambos lados, sólo un lado, o ningún lado se le podría permitir una segunda tirada en la Tabla del Ataque.

También se usan los valores de eficiencia para determinar el éxito o fracaso de la negativa al combate y la reacción del defensor, como se detalla en las secciones 18.0 y 19.0.

Los jugadores deben notar que el lado de atrás de todas las fichas tiene un valor de

eficiencia de la unidad reducido así como los valores reducidos de ataque y defensa.

9.0 BOMBARDEO Y APOYO DE LA ARTILLERÍA

Cada unidad de artillería tiene cuatro números en la base de su ficha. Estos números representan el valor de bombardeo de la unidad, el alcance, fuerza de defensa, y concesión de movimiento, respectivamente, de izquierda a derecha. Nunca pueden usarse las unidades de artillería en directa maniobra de ofensiva o Combate de Ataque contra un hex adyacente. Ellos pueden usar su valor de bombardeo para bombardear cualquier hex que contiene unidades enemigas y/o dar fuego de apoyo ofensivo o defensivo durante cualquier Combate de Maniobra y/o disparar bombardeo defensivo durante la Fase del Ataque del jugador contrario. En cada caso, el hex atacado debe estar dentro del alcance del hex de la unidad que dispara.

El alcance se determina midiendo la distancia desde el hex de la unidad de artillería que dispara al hex de la unidad bajo el ataque en hexes. Al medir el alcance, nunca cuente el hex de la unidad de disparo, pero cuente el hex del blanco. Así, a una unidad de artillería con un alcance de "3" se le permite disparar a través de dos hexes intermedios hasta un tercer hex. Una unidad de artillería nunca puede dividir su fuego a más de un hex. Debe disparar con su poder de bombardeo pleno aunque esté a sólo un hex. La fuerza de defensa de cada unidad de artillería representa las tropas de seguridad intrínseca de la unidad. Esta fuerza de defensa se usa cuando quiera que la unidad esté bajo el ataque de las unidades enemigas vía Combate de Maniobra o Combate de Ataque.

9.1 Resolviendo el Bombardeo de la Artillería Ofensiva

Durante la Fase del Bombardeo de cada turno de juego, el puede usar cualquier unidad de artillería, junto con los puntos aéreos, si lo desea, para bombardear los hexes dentro de su alcance. La fuerza del bombardeo de una unidad de artillería no puede ser utilizada en más de un ataque durante cualquier única fase. El bombardeo se lleva a cabo sumando el factor de ataque de todas las unidades que bombardean y

encontrando ese total en la cima de una columna de la Tabla de Bombardeo. El jugador tira el dado y cruza entonces el resultado del dado con la columna representando el total de la fuerza atacante y mira el resultado. El resultado o será un "-" o un número de 1 a 5. Un resultado de "-" significa que el bombardeo no ha tenido efecto significativo en la(s) unidad(es) defensora(s). Un resultado numerado indica el posible daño del blanco, dependiendo del terreno que el blanco ocupe. A cada tipo del terreno en el juego se le asigna un valor de defensa de terreno. Para determinar el daño en el blanco, divida el resultado obtenido en la Tabla de Bombardeo por el valor de la defensa del terreno, las fracciones hacia abajo. El resultado es el número de pasos perdidos por la unidad blanco.

Ejemplo: Dos unidades de la artillería británicas 4-3(1)-6 disparan a una unidad alemana con dos-pasos cinco hexes en terreno mixto. La fuerza atacante apunta total 8. El jugador británico tira un dado. El resultado es "2". Cruzando un "2" bajo la columna "7-12" en la Tabla de Bombardeo, el resultado es "3". El valor de defensa de terreno para el terreno mixto es 2. Dividiendo 3 entre 2 da un resultado de 1.5. La fracción hacia abajo, por lo que la unidad alemana defensora pierde un paso.

9.2 Resolviendo el Apoyo de la Artillería Ofensivo y Defensivo

Al principio de la Fase del Combate de Maniobra, cada jugador puede asignar el fuego de apoyo para cada Combate de Maniobra declarada (el atacante asigna su fuego de apoyo primero). Para hacer eso, cada jugador suma sus puntos de fuerza de la artillería indirecta y/o los puntos aéreos que él tiene asignados a cada combate, y tira en la Tabla de Apoyo/Bombardeo. El resultado se convierte en un modificador de la tirada del dado (DRM) para este Combate de Maniobra. El resultado del atacante es un modificador negativo, mientras que para los defensores resulta en un modificador positivo. Este procedimiento se realiza para cada Combate de Maniobra declarada.

Ejemplo: Es la fase del jugador americano, él es el atacante. Él ha declarado dos maniobras de combate este turno. El jugador americano tiene dos 6²-1-4 unidades de

artillería dentro del alcance del primer combate, él asigna las dos unidades (12 puntos) para apoyar ese combate. Él no tiene ninguna unidad de artillería dentro del alcance del segundo combate, pero él todavía tiene 10 puntos aéreos sin usar, él asigna todos los 10 puntos a apoyar el segundo combate. Él coloca los marcadores de "FUEGO FINAL" en cada una de las unidades de artillería (ellas habían disparado previamente en la Fase del Bombardeo de este turno de juego) y mueve el marcador de los Puntos Aéreos de 10 a 0 en la Casilla de los Puntos Aéreos. El jugador alemán asigna 3 puntos al primer combate, y 0 puntos al segundo combate. Ahora las tiradas de apoyo se resolverán. Apoyando el primer combate, el jugador americano tiene 12 puntos contra 3 puntos para el alemán. El jugador americano saca un "4" en la columna 7-12 para un resultado de "2". El jugador alemán saca un 5 en la columna 3-6 para un resultado de "1". Comparando los dos resultados, el modificador de combate de maniobra final para el primer combate es un -1. Apoyando el segundo combate, el jugador americano tiene 10 puntos contra 0 para el alemán. El jugador americano saca un "1" en la columna "7-12" de la Tabla de Bombardeo, dando un resultado de "4". El jugador alemán no tira porque él no tiene ningún punto de apoyo asignado a este combate. El modificador del Combate de Maniobra final para el segundo combate será un -4.

9.3 Resolviendo el Bombardeo Defensivo en el Combate de Ataque

Durante las fases de Asalto, el defensor puede asignar el bombardeo defensivo final para atacar a las unidades atacantes. Este fuego puede incluir artillería y puntos aéreos. Este fuego se resuelve de la misma manera que el bombardeo de combate excepto que siempre se asume que las unidades atacantes están en un terreno con un valor de defensa de terreno de "2" a menos que AMBOS estén en terreno claro. Las pérdidas son quitadas de cualquiera de las unidades atacantes (el jugador en fase las elige) antes de que el combate del ataque se resuelva. Ejemplo: El jugador alemán ataca al hex 4509 (el valor de defensa es de 1) desde los hexes 4408 y 4508 (Ambos con un valor de defensa del terreno de 1). El jugador aliado dispara el bombardeo defensivo con 12 factores de artillería dentro del alcance. Él

saca un "4" en la columna 7-12 de la Tabla de Apoyo/Bombardeo teniendo un resultado de "2". Dividiendo el resultado (2) por el valor de defensa del terreno de los atacantes (1) da un resultado de 2 pasos-pérdidas para los atacantes. Note que si cualquiera de las unidades hubiera atacado desde o en un hex con un valor de defensa de terreno mayor que 1, entonces se habría asumido que los atacantes están en un terreno con un valor de defensa de "2", y las unidades atacantes habrían perdido sólo 1 paso.

9.4 límite en el Movimiento y el Fuego de la Artillería

Las unidades pueden mover o pueden disparar dos veces por turno de juego, pero nunca más de una vez en cualquier fase dada. La primera vez que una unidad mueve o dispara en un turno, márkelo con un marcador "PRIMER FUEGO". La segunda vez que la unidad mueve o dispara, ponga un marcador "FUEGO FINAL" en la unidad. Después de esta ocurrencia, la unidad de la artillería no puede mover o disparar de nuevo hasta que el el marcador "FUEGO FINAL" le sea quitado.

EXCEPCIÓN: La unidad aliada de artillería autopropulsada GA 8-4-6 solo recibe un marcador de fuego cuando dispara, NUNCA cuando se mueve.

Las unidades de artillería fatigadas no pueden usar su tasa de bombardeo para cualquier tipo de fuego indirecto. Su tasa de defensa no es afectada por la fatiga.

Las unidades de artillería desabastecidas se limitan a solo un movimiento o disparo por turno.

Las unidades de artillería no pueden disparar bombardeo defensivo o fuego de apoyo defensiva si su hex es el blanco de una maniobra enemiga o Combate de Ataque durante esa fase.

9.5 Restricciones de Apoyo de artillería

Debido a las comunicaciones y problemas de mando entre las unidades aerotransportadas y blindadas, las unidades de artillería tienen ciertas limitaciones. Ellas son:

El bombardeo

La artillería aerotransportada puede disparar contra cualquier hex dentro del alcance.

La artillería No-aerotransportada sólo puede disparar a las unidades enemigas dentro de cinco hexes de una unidad no-aerotransportada.

Fuego de Apoyo de Bombardeo Defensivo

La artillería aerotransportada sólo puede disparar en apoyo de un combate que involucre una unidad de su misma división por lo menos.

La artillería No-aerotransportada sólo puede disparar en apoyo de un combate que involucre a una unidad no-aerotransportada por lo menos.

10.0 NEGATIVA AL COMBATE

Cualquier pila que contiene sólo unidades combate/motorizadas (C/M) que estén sujetas a maniobra o declaraciones de combate de ataque puede intentar negarse al combate. Ésta es una opción; nunca es obligatoria. Cuando quiera que cualquier pila esté simultáneamente sujeta a un combate de maniobra Y una declaración de combate de ataque, el jugador no puede intentar negarse al combate en ese hex. Para intentar la negativa al combate, tire un dado por el hex y lo compara con la eficiencia más alta que esté en el hex.. Si el resultado es igual a o menor de la tasa de eficiencia, la unidad se ha negado con éxito al combate La unidad se retira un hex, y el atacante puede avanzar y ocupar hasta los ocho puntos de apilado atacando, sin tener en cuenta si ellos están realizando combate de ataque o ataques de combate de maniobra. Ésta es una excepción a la regla 11.2 que requiere que todas las unidades atacantes ocupen los hexes defensores.

Una unidad que tiene éxito negándose al combate no puede retirarse en un hex que es el blanco de un ataque declarado.

11.0 REACCIÓN DEL DEFENSOR

En cualquier situación de combate, puede ser posible traer refuerzos antes que la batalla alcance su fuerza plena. Esta situación se representa por las Reglas de Movimiento de Reacción.

11.1 Movimiento de reacción

Después de que el combate se declara pero antes de que esté resuelto, el defensor puede escoger intentar el movimiento de reacción. Para hacer esto, él escoge una unidad no fatigada en un hex adyacente al hex atacado, y tira contra la eficiencia de la unidad. Si la tirada del dado es menos de o igual a a la eficiencia de la unidad, la reacción tiene éxito y a la unidad se le permite reforzar en el hex defensor.

11.2 Limitaciones de la reacción

Bajo ninguna circunstancia puede cualquier jugador reforzar cualquier hex de blanco con más de una unidad en cualquier Fase de Reacción, aunque cualquier número de hexes puede reforzarse así, dependiendo del número de ataques hechos por el jugador contrario. Las limitaciones de apilado no pueden violarse.

Una unidad que está en un hex que es el blanco de un combate declarado NO puede reaccionar hacia cualquier otro hex de blanco.

Una unidad que ha rehusado el combate en la fase inmediatamente anterior de Negativa al Combate NO ES ELEGIBLE para el movimiento de reacción.

12.0 COMBATE DE MANIOBRA

El Combate de Maniobra ocurre cuando el jugador en fase declara una Combate de Maniobra contra un hex que es adyacente a una o más unidades amistosas. Tales ataques siempre son voluntarios. Una vez que el combate se declara en la Fase de Declaración de Combate, el ataque debe llevarse a cabo en la Fase de Combate de Maniobra. Cualquier número de unidades adyacentes puede usarse para atacar un hex durante el Combate de Maniobra. Si el Combate de Maniobra se declara, deben atacarse todas las unidades enemigas en el hex defensor. Ninguna unidad que ha declarado un ataque puede tomar parte en el Combate de Maniobra en ese turno de juego.

12.1 Procedimiento

La primera acción en esta fase es el cómputo de desigualdades del combate, seguido por la determinación de cambios de la columna

basada en la eficiencia. El atacante suma las fuerzas de ataque de todas las unidades atacantes. El defensor suma las fuerzas de defensa de todas las unidades en el hex atacado. Los dos totales se comparan en una proporción de atacante-a-defensor. Las fracciones se redondean hacia abajo a favor del defensor. Entonces el promedio de eficiencia es determinado y los cambios de la columna decididos (Vea 8.0). Los jugadores deben dirigirse a la Tabla de Combate de Maniobra para determinar cualquier Modificador del Dado (incluso los efectos del blindaje/anti-tanque) que aplique al combate. La próxima acción es la declaración de fuego de apoyo, primero por el atacante, luego por el defensor. Cada jugador asigna cualquier apoyo de artillería y/o puntos aéreos. Cada jugador tira en la Tabla de Apoyo / Bombardeo. Los resultados son aplicados como DRMs para el combate de maniobra resultante (vea sección 9.2). Después que el fuego de apoyo se resuelve, el atacante tira un dado, modificado por los efectos del blindaje y DRMs, y el combate está resuelto. Los resultados son aplicados como las pérdidas de paso, retiradas, y fatiga.

Ejemplo: Diecinueve puntos de fuerza atacante contra ocho puntos de fuerza de defensa sería un 2-1 ataque. El dado se tira entonces por el atacante y el resultado se cruza en la Tabla de Combate de Maniobra, modificando el resultado según los modificadores del combate de maniobra. El resultado se lleva a cabo perdiendo los pasos, fatigando las unidades, y retirándose las unidades como sea requerido por la Tabla de Resultados de Combate de Maniobra.

12.2 Modificadores de la tirada del dado (DRMs)

La mayoría de los modificadores de la tirada del dado se indican en la Tabla de Resultado del Combate y se explican. Por favor note las clarificaciones IMPORTANTES siguientes. (Éstas no se imprimieron en el mapa): **(SI)**

El DRM por atacar por puentes, cuevas, o con unidades desabastecidas SÓLO APLICA SI por lo menos el 50% de los pasos atacantes reúnen ese criterio. Si menos de 50% de los pasos reúnen ese criterio, entonces el DRM no aplica.

12.3 explicación de los Resultados del Combate

A: Atacante debe retirar todas las unidades atacantes un hex.

D: Defensor debe retirar todas las unidades defensoras dos hexes. Todas las unidades en retirada no necesitan retirarse al mismo hex. Todas las unidades deben, sin embargo, acabar su retirada dos hexes fuera del hex defensor original. Hay cuatro circunstancias en las que una unidad o pila no habría o no podría retirarse. Ellas son:

- 1) Si el defensor no puede retirarse debido a estar bloqueado por unidades enemigas, por zonas de control enemigas, ríos o canales sin puente, o los bordes del mapa, la(s) unidad(es) defendiendo permanecerá en el lugar y pierde un paso extra (note que ésta es una pérdida de un paso para la pila entera, no un paso por unidad)
- 2) Los defensores siempre pueden escoger ignorar el resultado de retirada. En este caso, las unidades defendiendo permanecen en el hex defendido y pierden un paso extra (uno para la pila, no por unidad).
- 3) Las unidades en un hex urbano pueden ignorar los resultados de retirada. Ellos NO pierden un paso extra al hacer eso.
- 4) Las unidades que son el blanco de una maniobra y un combate de ataque en el mismo turno NO PUEDEN retirarse después del combate de maniobra bajo ninguna circunstancia, aun cuando el jugador desee hacerlo; ellos deben quedarse y deben aceptar el combate de ataque. Ellos, sin embargo, no pierden un paso extra por hacer eso.

A#: Atacante debe perder ese número del total de pasos de sus unidades atacantes y debe retirar todas las unidades atacantes un hex.

D#: Defensor divide el resultado numerado por el valor de defensa de terreno del hex que sus unidades defendiendo ocupan. Las fracciones hacia abajo. El resultado es el número de pasos perdidos por las fuerzas defendiendo.

F#: El jugador afectado debe fatigar ese número de unidades. Si ya están fatigadas

todas las unidades en un hex, ningún resultado adicional se sufre por cualquier unidad en ese hex.

BF1: Ambos lados fatiga una unidad y permanece en el lugar.

Ejemplos: AF1 es el resultado. El atacante fatiga una unidad y retira todas las unidades atacantes un hex.

O: A1F3 es el resultado. El atacante pierde un paso, sin tener en cuenta el terreno que él ocupa, fatiga tres unidades, y retira todas las unidades atacantes un hex. Él debe retirarse, el defensor no puede avanzar.

O: D1 F1 es el resultado y el defensor está en terreno despejado. El defensor pierde un paso (el terreno con un factor de defensa de uno, dividido por un resultado de uno, igual a uno), fatiga una unidad, y se retira dos hexes. Él puede elegir negarse a la retirada y perder un paso adicional en lugar de retirarse los dos hexes. El atacante puede, pero no necesariamente, avanzar hasta ocho puntos de apilado en el hex dejado vacante por el defensor.

O: D2F1 es el resultado y el defensor está en terreno del bosque que tiene un factor de defensa de tres. Un resultado de dos dividido por un factor de defensa del terreno de 3 da (aproximadamente) 0.667. Esta fracción es hacia abajo, de modo que ninguna pérdida de paso ocurre, pero el defensor todavía debe fatigar una unidad y debe retirarse dos hexes.

Vea la Tabla de Resultados de Combate para DRMs.

Vea la Tabla de Efectos del Blindaje para los modificadores del Blindaje.

13.0 COMBATE DE ATAQUE

Se declaran los ataques contra los hexes adyacentes a las unidades en Fase durante la Fase de Declaración de Ataque. El combate real tiene lugar en el hex del defensor. El atacante escoge sobre los ocho puntos del valor de apilado de las unidades en la Fase de Declaración de Ataque (es decir, el apilado aplica en el hex atacado) y los mueve, a ningún costo de puntos de movimiento, hacia el hex del defensor. Ninguna unidad que toma parte en el combate de maniobra puede atacar en ese turno de juego. Un jugador no puede asignar más de ocho puntos de apilado para el combate de ataque con la esperanza de poder atacar con las unidades a plena

potencia después de recibir las pérdidas por el bombardeo defensivo y por los disparos de defensa final del defensor. Los ataques se resuelven durante la fase del ataque como sigue:

13.1 Resolviendo el Combate de Ataque

A) Las unidades atacadas pasan a defender el hex.

B) El Defensor asigna los puntos del bombardeo aéreo/artillería para el bombardeo defensivo final.

C) El bombardeo defensivo Final se resuelve.

D) El Defensor suma el valor de la defensa de su pila, entonces tira en la Tabla del Ataque cualquier pérdida se toma inmediatamente por el atacante.

E) Después de restar cualquier pérdida debido al fuego defensivo final del paso (D) anterior, el atacante tira en la Tabla del Ataque y el defensor extrae las pérdidas.

F) Ambos lados hacen una verificación de eficiencia tirando un dado y comparando el resultado contra la eficiencia amistosa más alta que está en el hex.

G) Si ambos lados pasan el chequeo de eficiencia, entonces una segunda ronda de combate de ataque se lucha simultáneamente. Si sólo un lado pasa el chequeo, entonces sólo a ese lado se le permite una segunda tirada de dado de ataque. Si ningún lado pasa el chequeo, el combate de ataque ha terminado en ese hex; cualquier número de combates del ataque puede lucharse en la Fase de Combate de Ataque, pero pueden lucharse sólo dos rondas por hex. Las fuerzas a las que se le permiten una segunda ronda de combate ahora re-computan su suma de ataque, y hace los ajustes de modificador de dado necesarios por las pérdidas en la primera ronda antes de resolver la segunda ronda de combate de ataque.

H) Si el defensor no es eliminado, las unidades atacantes vuelven al hex(es) del que ellos salieron.

13.2 Consideraciones de Combate de ataque

La Tabla del Ataque lista DRMs que pueden aplicarse para el combate de ataque. Es importante notar si estos modificadores se determinan en el momento de las primeras y/o segundas tiradas de dado de ataque. Así, un atacante que ataca desde 4 hexes diferentes recibiría un -2 DRM a su tirada de dado de ataque. Si, después de tomar las pérdidas debidas al bombardeo defensivo final y al primer fuego defensor del ataque, sin embargo, el atacante recibió pérdidas que eliminaron todas las unidades que atacaban desde uno de los hexes, el ataque se juzgaría como viniendo desde solo 3 hexes entonces, y el modificador sería - 1. Igualmente, el porcentaje de pasos fatigados se determina en el momento del combate del ataque, haciendo posible para un defensor tomar las pérdidas de las unidades fatigadas en la primera ronda del ataque, y tener un porcentaje bueno de unidades no fatigadas para la segunda ronda del ataque.

Todas las unidades asaltantes deben ocupar el hex blanco si el defensor es eliminado como resultado del combate del ataque.

Ejemplo de Ataque: Cuatro unidades alemanas atacan a un hex de área del bosque que contiene dos unidades de paracaidistas americanos. Las unidades alemanas todas tienen valores de ataque de 4 y valores de eficiencia de 4. Las unidades americanas tienen los valores de defensa de 4 y 5, respectivamente, y los dos tienen valores de eficiencia de 6. Las unidades alemanas están atacando desde cuatro hexes diferentes.

El jugador americano decide usar el bombardeo defensivo. Él no tiene ninguna artillería dentro de alcance, pero le quedan 10 puntos aéreos. El jugador americano tira un dado en la columna "7-12" de la Tabla de Bombardeo de Apoyo. El resultado es un 6 que da un resultado del bombardeo de "2". Dividiendo el resultado (2) por el valor del terreno de las unidades atacantes (un "2", en por el terreno despejado) da un resultado de 1 pérdida de paso en el ataque Alemán. El jugador alemán vuelve una de sus unidades al lado del 1 paso, reduciendo su valor de ataque de esa unidad a 2.

Porque él es el defensor, el jugador americano dispara primero en la primera fase

del ataque. Él tiene 9 puntos de defensa en total defensa. Él saca un 5 en la columna "7-10" de la Tabla del Ataque, resultando la pérdida de un paso para el atacante. El jugador alemán vuelve otra de sus unidades de 2 pasos, dejando esa unidad con una fuerza de ataque de 2.

El jugador alemán tiene una fuerza de ataque de 12 ahora (4+4+2+2). Él tira en la columna "11-14" de la Tabla del Ataque, con un DRM de -2 porque él todavía está atacando desde cuatro hexes diferentes. Él saca un 3, modificado por los -2 DRM a un 1 que da un resultado de pérdida de "2" pasos para el defensor. El jugador americano escoge perder ambos pasos de su unidad de 4 puntos de defensa, eliminándola.

Ambos lados tiran de nuevo el dado ahora contra la eficiencia restante mejor que está en sus pilas para determinar si se les permitirán disparar de nuevo en la segunda ronda de combate de ataque. El jugador americano tiene una 6 eficacia y el jugador alemán tiene un 4. El jugador americano saca "7" que es mayor que su eficiencia, por lo que él no puede disparar en la segunda ronda. El jugador alemán saca un "4" que es igual a su eficiencia que le permite disparar de nuevo.

El jugador alemán tira de nuevo en la columna "11-14" de la Tabla del Ataque. Él todavía tiene el -2 DRM por atacar desde cuatro hexes diferentes. Él saca un 9, modificado por -2 a un 7 que significa la pérdida de "1" paso para el defensor. El jugador americano vuelve su única unidad restante al lado de 1-paso, y el combate está acabado. Puesto que el defensor no fue eliminado, cada una de las unidades atacantes regresa al hex del que vino.

14.0 FATIGA

La fatiga representa la pérdida de la cohesión de una unidad. Las unidades llegan a estar fatigadas debido al resultado del combate durante el combate de maniobra. Cuando un resultado de F# ocurre en la Tabla de Combate de Maniobra, el jugador afectado debe poner un marcador de "Fatiga" encima del número de unidades previamente no fatigadas indicado por el resultado numerado.

Una unidad fatigada nunca puede atacar. Las unidades de artillería fatigadas no pueden disparar. Las unidades fatigadas en una pila no impiden a otras unidades no-fatigadas en la pila atacar. Las unidades fatigadas normalmente defienden en la maniobra y combate de ataque. Su estado fatigado causa los modificadores de la tirada del dado adversos en ambos tipos de combate, SI CUENTAN para el promedio y/o la eficiencia más alta en su pila.

Cuando una pila que contiene unidades fatigadas es atacada, la(s) unidad(es) atacante(s) recibe(n) los modificadores del combate favorables, dependiendo del porcentaje de PASOS defendiendo que se fatigan.

En el combate de maniobra, si menos del 50% de los PASOS en el hex defendiendo son fatigados, hay un -1 DRM entonces en la Tabla de Combate de Maniobra. Si el 50% o más de los PASOS defendiendo se fatigan, hay un -2 DRM entonces (vea la Tabla de Resultados del Combate de Maniobra).

En el combate de ataque, si menos del 50% de los PASOS en el hex defendiendo se fatigan, hay un +1 DRM entonces a los Defensores a la tirada en la Tabla de Combate de Ataque. Si 50% o más de los PASOS defendiendo se fatigan, hay un +2 DRM entonces. Este DRM aplica en el momento del combate, para que, dependiendo de las pérdidas en el primero ronda del combate, los DRM podrían ser diferentes para una segunda tirada de dado de ronda. (Vea 13.2)

Las unidades se recuperan de la fatiga durante la Interfase Estratégica de cada turno de juego DE LA MAÑANA. En ese momento, cualquier unidad fatigada que no esté adyacente a unidades enemigas se le quita su marcador de fatiga.

15.0 PUNTOS AÉREOS

Cada lado recibe los puntos aéreos durante la Fase Inicial del primero turno del jugador de cada turno de juego. Pueden usarse los puntos aéreos durante el combate del bombardeo así como durante la fase de apoyo de combate de maniobra y la porción del bombardeo defensiva final de la fase de ataque. La función de los puntos aéreos es la

misma que el fuego de artillería sólo que ellos tienen un alcance ilimitado. Pueden usarse los puntos aéreos alemanes contra hexes que contienen unidades enemigas en cualquier parte del mapa. Sólo pueden usarse los puntos aéreos aliados dentro de cinco hexes de una unidad no-aerotransportada. Pueden combinarse los puntos aéreos con los ataques de artillería en ambos bombardeos, combate de maniobra, y fases de ataque. Cuando se usan los puntos aéreos, la casilla de puntos aéreos debe moverse para indicar una disminución en los puntos aéreos disponibles. Los puntos aéreos sin usar están perdidos al final del turno de juego, es decir, durante la Interfase Registro del Juego.

16.0 SUMINISTRO

Para que las unidades funcionen con plena efectividad, ellas deben estar "abastecidas". Unidades que no están "abastecidas" son consideradas desabastecidas, e incurre en las restricciones siguientes:

La concesión de movimiento se parte en dos (redondeando hacia abajo).

El combate de ataque ofensivo está prohibido.

+3 DRM al combate de maniobra ofensiva (Si por lo menos la mitad de las unidades atacantes están desabastecidas).

El desbordamiento está prohibido.

La negativa del combate está prohibida.

El movimiento de reacción está prohibido.

A las unidades de artillería no se les permite el "Fuego Final" (Sólo 1 fuego o movimiento por turno)

El suministro es determinado durante la Fase Inicial de cada turno de jugador. El estado de suministro determinado en ese momento sigue en efecto hasta la fase inicial del próximo turno de jugador. Las unidades que están desabastecidas tienen un marcador de "Desabastecido" puesto encima de ellas.

Para determinar el estado del suministro, cada jugador debe trazar un camino de suministro para cada una de sus unidades. Los caminos de suministro son trazados contando un cierto número de puntos de movimiento o hexes libres de unidades o zonas de control enemigas entre cada unidad y una fuente del suministro. Las unidades que no pueden trazar un camino así son consideradas "desabastecidas". Los requisitos del camino de Suministro son los siguientes:

Todas las unidades alemanas: Debe trazar un camino de puntos de movimiento no mayor que su concesión de movimiento a cualquier hex de ciudad ocupada por los alemanes o hex del borde del mapa. Alternativamente, el camino puede remontarse a un camino o carretera que se extiende cualquier número de hexes libres de unidades enemigas o ZOC a un hex de ciudad ocupada hex del borde del mapa. Ninguna unidad alemana puede rastrear una línea de suministro al oeste del Canal Mosa L'escaut

Las Unidades Aerotransportadas aliadas: Deben trazar un camino como máximo de 10 hexes atravesables libres de unidades o ZOCs enemigas a su marcador DZ padre (ejem:= unidades de la 82 aerotransportada deben trazar el suministro al marcador DZ de la 82, no a los marcadores DZ de la 101 o la 1ª Div.). También lo pueden trazar usando la carretera si está disponible hasta su Zona de Lanzamiento. El alcance es: 10 hexes hasta la carretera cuando su marcador DZ está en juego o 5 hexes cuando su Zona está invadida o está por su lado ALT.

Las unidades no-aerotransportadas aliadas: Deben trazar un camino de puntos de movimiento no mayor que su concesión de movimiento, libre de unidades o ZOCs enemigas, a cualquier hex de la carretera principal que cruza el mapa de sudoeste a nordeste (ver 7.1 para la ruta exacta de carretera). Con tal de que el camino del suministro a lo largo de la carretera al sudoeste de la unidad esté libre de unidades o ZOCs alemanas, la unidad aliada estará en el suministro.

IMPORTANTE: Las unidades amigas anulan ZOCs enemigas para los propósitos de rastrear el suministro.

17.0 INGENIEROS:

Hay dos tipos de unidades del Ingenieros en el juego: ingenieros de combate (o ataque) e ingenieros pontoneros (de puentes). Los ingenieros del combate NUNCA pueden reparar los puentes. Los Ingenieros pontoneros (designados por el palabra "Puente" en el lado izquierdo de la ficha) tiene las calidades de LOS DOS ingenieros de combate e ingenieros pontoneros.

17.1 Ingenieros pontoneros:

Los Ingenieros Pontoneros pueden reparar los puentes del canal volados. Para hacer eso, ellos deben acabar una fase de movimiento adyacente a un puente volado. Al principio de la Fase de Movimiento resultante, el ingeniero gasta todo sus puntos de movimiento y el puente se repara inmediatamente. Cambie el marcador de puente destruido a su lado reparado. Todo el movimiento encima del puente durante la fase de movimiento en que se reparó cuestan a las unidades que mueven 1 punto de movimiento adicional. El movimiento por el puente se hace después de esto normalmente.

Las unidades de ingenieros pueden reparar cualquier número de puentes del canal volados durante el juego.

17.2 ingenieros de Combate

Los ingenieros incluidos como parte de una fuerza atacante agrega más de su fuerza de combate al ataque. Los Ingenieros tienen los efectos especiales siguientes al atacar en el combate:

El Combate de la maniobra:

Anule el modificador de tirada de dado por atacar por hexes de puente. Disminuya el Valor de Defensa del Terreno que defiende por 1 (a un mínimo de 1). Si el atacante recibe pérdidas o se fatiga, los ingenieros atacantes son los primeros afectados.

Ejemplo: Una pila incluyendo ingenieros atacan desde el hechizo B-0505 por un puente al hex urbano en B-0605. Los atacantes no pagan el modificador de +2 por atacar por un puente. Se considera que el valor de defensa del terreno de los defensores es un 3 (Urbano=4-1 para los ingenieros). Si los atacantes incurren en una

fatiga o pérdida de paso, debe ser afectada la unidad de ingenieros.

El Combate de ataque:

Anule el modificador de la tirada del dado por atacar por hex de puente.

Anule que el defensor dispare primero en la primera ronda de combate, ambos lados tiran simultáneamente.

Se extraen las pérdidas del atacante primero de los ingenieros

17.3 ingenieros como Unidades Transbordadoras (Ferry)

Todos los ingenieros en el juego tienen la habilidad de transportar a las unidades no de Combate/Motorizadas por cualquier hex de río o canal. Para hacer eso, el ingeniero y la unidad a transportar deben comenzar una fase de movimiento adyacente a hex de río o de canal. Ambas unidades gastan su concesión de movimiento entera entonces, y la unidad transportada se pone en un hex adyacente del río o canal. Los Ingenieros también pueden transportarse por un hex de río de la misma manera.

18.0 TIEMPO (CLIMA)

Comenzando en el turno del 18 Sep 44 POR LA MAÑANA, el jugador Aliado tira un dado para determinar el tiempo (es decir, el tiempo en el turno del 17 Sep 44 POR LA MAÑANA es automáticamente claro). Esta tirada del dado se hace en adelante cada subsiguiente turno DE LA MAÑANA. Una tirada de 1 hasta 7, el tiempo es claro. Un resultado de 8 a 10, el tiempo es malo.

18.1 Efectos del Tiempo Malo

Si el tiempo es Malo, ningún refuerzo aerotransportado se permite. Los refuerzos fijados para aterrizar estarán disponibles para aterrizar en el próximo turno de juego con tiempo Claro.

Ningún punto aéreo se recibe para ningún lado durante un día de mal tiempo. Estos puntos aéreos no disponibles no se acumulan para uso futuro; quedan permanentemente perdidos

El primer turno de tiempo malo activa un cambio en el terreno y el efecto del movimiento en el área entre Nijmegen y Arnhem. Vea 4.1 y 7.1 para los detalles.

19.0 EFECTOS DEL BLINDAJE Y ANTITANQUES

Durante cualquier situación del combate que incluye unidades blindadas, un lado o el otro puede recibir los modificadores de tirada de dado favorables. Los modificadores son determinados por la composición exacta de las unidades atacantes y defensoras como se refleja en las Tablas Blindaje/AT Efectos del Combate.

Los jugadores deben prestar atención cuidadosa al tipo de unidad descrito en la página tres. Cada tipo de unidad tiene un tipo de efecto de blindaje asociado con él. Cada unidad es una de tres tipos: Blindados, Antitanque, o Infantería. Note que algunas unidades representan una mezcla de tipos. En el caso de unidades mixtas, el jugador que les posee escoge su tipo en base del combate-por-combate. Vea los tipos de unidad en la página 3 para más detalles.

19.1 Efectos del blindaje en el Combate de Maniobra

Después de que las desigualdades se computan para el combate de maniobra, los jugadores determinan posibles DRMs. Si las unidades de blindaje están envueltas en el combate, cada lado debe determinar la composición exacta de sus unidades Atacantes/Defensoras. Las posibles composiciones se listan en la Tabla de Efectos del Blindaje/AT. Los jugadores entonces el cruzan su unidad respectiva para determinar los DRMs.

Ejemplo: El jugador alemán está atacando a dos unidades aerotransportadas británicas con 3 unidades de tanques y 1 de ingenieros. Los tanques son del tipo "blindados" y el ingeniero es de tipo de "infantería". Por eso, la composición de fuerza del jugador alemán es "Inf/Blind" en la Tabla de Efectos del Blindaje/AT. Las unidades aerotransportadas británicas son las dos del tipo de "infantería". Cruce "Inf/Blind" para el atacante con "Inf" para el defensor indica que habrá un -2 DRM al combate de maniobra resultante.

19.2 Efectos del blindaje en el Combate de Ataque

Los efectos del blindaje se computan de la misma manera que con el combate de maniobra sólo que los resultados se leen en la Tabla de Efectos del Blindaje/AT. en la Tabla de Ataque. Se dan los resultados en esta Tabla para los atacantes y las tiradas de dado del defensor del ataque. Algunos resultados simplemente son "NE" (ningún efecto) para ambos lados. Cuando hay dos resultados dentro de una casilla, el resultado del atacante está en la esquina superior derecha mientras que el resultado de los defensores están en la esquina inferior izquierda.

Ejemplo: Unidades de tipo de "Infantería" americanas atacan una pila alemana compuesta de tanques y artillería. Los tanques son del tipo "Blindados" mientras que la artillería es del tipo de "Infantería". Cruce la "Infantería" "Inf atacante / Blindados" indica que no hay efecto a la tirada del dado del ataque del atacante y un -2 DRM para el defensor.

El efecto del DRM de Blindaje afecta a LAS DOS tiradas del dado de ataque. Pérdidas recibidas durante la primera ronda de combate de ataque pueden alterar la composición de fuerza de cualquier lado. En este caso, jugadores deben volver a mirar el efecto del Blindaje para la segunda ronda de ataque.

Nota: El porcentaje de tipos de unidad presentes en un combate no tiene ningún efecto adicional al efecto de blindaje. La presencia de una sola unidad blindada o antitanque, sin tener en cuenta su tamaño, es suficiente para dar el lado que la tiene la capacidad blindada o antitanque.

20.0 INICIATIVA

La iniciativa determina qué jugador mueve/ataca primero en un turno de juego dado. Al principio de cada Interfase Estratégica que comienza con el turno de juego 3 (los aliados siempre tienen la iniciativa para los primeros dos turnos de juego), ambos lados tiran un dado para determinar quién tiene la iniciativa durante ese día. El jugador con la MÁS BAJA tirada del dado decide quién tendrá la iniciativa. Note que esta determinación de la iniciativa

ocurre al comienzo de todos los DÍAS, y está por consiguiente en efecto para DOS TURNOS DE JUEGO COMPLETOS.

21.0 REFUERZOS

Cada escenario lista los refuerzos para cada lado. Los refuerzos entran en el juego durante la fase de Ataque Aéreo (para los aliados aerotransportados) o en la Fase de Movimiento (para todas las otras unidades). Los Refuerzos entran en el mapa en el sitio(s) indicado(s) por el programa de refuerzos. Pueden programarse refuerzos fijados para entrar durante el turno actual fuera del mapa para entrar en un turno más tarde a la discreción del jugador que los tenga. El tiempo malo impide al refuerzo aerotransportado aparecer hasta el próximo turno de tiempo claro.

Si el hex indicado para colocar el refuerzo está ocupado, debe esperarse al siguiente turno para sacarlo y se pone en un hex adyacente. Si el alemán desea alterar el lugar de colocación de los refuerzos, espere más turnos y puede colocar hasta a CINCO HEXES de distancia del punto original POR TURNO DE ESPERA.



ESCENARIO INTRODUCTORIO

La irrupción de la División Acorazada de Guardias

Este escenario está diseñado como una introducción en solitario al sistema. Representa el ataque inicial del 30 Cuerpo. Es sólo un escenario de un turno de jugador (Ningún movimiento o combate para los alemanes), de modo que es importante para el británico usar todos sus recursos para mayor ventaja (¡no se olvide del movimiento de desbordamiento!). Podría ser sabio jugar este unas veces antes de que usted juegue el lado británico en el juego de campaña. Las condiciones de victoria se proporcionan como una referencia. Si usted puede lograr la victoria decisiva, entonces usted será bien capaz irrumpir en el juego de campaña.

Duración del juego:

Un turno de jugador (el británico)

Despliegue del juego:

Alemanes (despliegan primero)

9SS División Panzer

2/20 = A/0509

10ss División Panzer

2/22 = A/0403

6º Para Reg

1/6 = A/0806

2/6 = A/0908

2º Para Reg

1/2 = A/0606

2Art (4-1-4) = A/0706

7º Para Div

16/7 = A/0411

1x7art Co (2-1-4) = A/0609

Misc. Unids

6P = A/0505

Británicos (despliegan segundos)

División Acorazada de Guardias

19 Húsares Arm Reg

30 Cuerpo de Ejército (1xIng y 2xArt)

Todos puestos en cualquier parte al Sur del Canal Mosa L'escaut Incluyendo los hexes A/0405, A/0406, y A/0407

Nota: La Artillería del 30 Cuerpo no Puede entrar en este escenario.

El jugador aliado recibe 25 puntos aéreos

Victoria:

Victoria Decisiva: Destruya 10 pasos alemanes por lo menos Y mueva 10 pasos de unidades aliadas al Nordeste de la fila de hexes 13xx (por lo menos a Valkensward).

Victoria Marginal: Destruya 6 pasos alemanes por lo menos y mueva 6 pasos de unidades aliadas al Nordeste de la fila de hexes 13xx (por lo menos a Valkensward).

Cualquier otro resultado es una derrota aliada.



ESCENARIO DE TORNEO

El escenario comienza en el Turno 1, -17 de Septiembre AM y acaba en el Turno 10 – 21 de Septiembre PM.

Despliegue y Juego:

Comienza el alemán (Despliega Primero):

9SS División Panzer;

1/9 = B/4615

9 Recc* = B/4315

1/20 = B/5023

GRSN = B/4207

16SS = B/4410

0-1-0 GAR = B/4315

* = 9 Recc no puede Mover ni Atacar en el Turno 1

Sept 17 AM:

9SS;

9 TD, 9 ING = B/5014

Sept 17 PM:

9SS;

1/19, 2/19 = B/5014

10SS;

1/22 = B/4125

10 Recc, 10 ART (3-1-6) = B/5023

1/21 = B/4125

Sept 18 AM:

10SS;

2/21, 1/10, 2/10 = B/4125

BEHLT = B/5023

KGB, FB Cohetes ART, FB ART (8-1-6) = B/5014

Sept 18 PM:

10SS;

10 ART (5-1-6), 10 ING = B/4125

2/SHTS, 502 = B/5014

Sept 19 AM:

SCTY = B/4701

Sept 19 PM:

2x FB AT, FB ART (2-1-6) = B/5014

Sept 21 AM:

HG, 47, STM = B/5014

Sept 21 PM:

KGs, 4/KGK Inf, 642 = B/5014

JUEGO DE CAMPAÑA

Despliegue Británico de salida (Despliega Segundo):

1ª Div. Aerotransportada DZ = B/4509
1º Regimiento Aerotransportado,
1º Regimiento en Planeadores, 1x GP Bat,
1x ING, 1x Recc, 1x AT (3-1-4), 2x AT (2-1-4), 1x ART (6-1-4) en cualquier hex de terreno claro o mixto dentro de 3 hexes del DZ.

Sept 18 AM:

1x GP Batt, GP AT, 4º Regimiento Aerotransportado, 1x AT (3-1-4), 1x AT (2-1-4), 1x ART (6-1-4) en cualquier hex de terreno claro o mixto dentro de 3 hexes del DZ.

Sept 21 AM:

Brigada Polaca Aerotransportada en cualquier hex de terreno claro o mixto dentro de 3 hexes del DZ.

Victoria:

La victoria se determina al final del turno del Jugador alemán en el Turno de Juego 10 el 21 de Sept PM.

Victoria alemana aplastante:

Control de los Hexes B/4315, B/4415, y B/4412

Victoria alemana sustancial:

Control de los Hexes B/4315 y B/4415

Victoria alemana marginal:

Control del hex B/4415

Victoria Aliada aplastante:

Control de los Hexes B/4315, B/4415, y B/4412

Victoria Aliada sustancial:

Control de los Hexes B/4315 y B/4412

Victoria Aliada marginal:

Control del hex B/4412

No hay ningún punto aéreo para ningún lado



Despliegue y Juego:

Inicial despliegue alemán

9SS División Panzer
1/9 = B/4615
9 Recc= B4315
2/9 = A/2107
1/20 = B/5023
2/20 = A/0509
10SS División Panzer
2/22 = A/0403
6º Reg Para
1/6 = A/0806
2/6 = A/0908
2º Reg Para
1/2 = A/0606
2ATt (1-1-4) = A/2106
2Art (4-1-4) = A/0706
7º Div Para
16/7 = A/0411
1x7 Art Co (2-1-4) = A/0609
Unid. Misc.
GRSN = B/4207
16SS = B/4410
1/406 = B/2523
2/189 Pz Co = B/0103
935 = B/0605
6P = A/0505
2x 0-1-0 Gar = B/2212
1x 0-1-0 Gar = B/3117
1x 0-1-0 Gar = B/4315

Refuerzos alemanes

Sept 17 Am, Turno 1:

59 Div Inf; 1/1034, 2/1034 = Oeste A/2701 a B/2501
2/406, 3/406, 100t, 60 = Este B/2225 a B/3725
2/406, 3/406, 100t, 60 = Este B/2225 a B/3725
9SS Div Pz; 9 TD, 9 Ing = B/5014
180 Div Inf; 1222, 180 Art= A/1714

Sept 17 Pm, Turno 2:

12SS, 4SS, STM, FLGR = B/3701
9SS Div Pz; 1/19, 2/19 = B/5014
10SS Div Pz; 10 Recc, 10 Art (3-1-6) = B/5023; 1/21 = B/4125
1/22 = B/4125
101T = Este B/2225 a B/3725
Nordland = B/4701

Sept 18 Am, Turno 3:

10SS Div Pz; 2/21, 1/10, 2/10 = B/4125
BEHLT = B/5023
159, 59 Div Inf; 1/1035, 59 Art (5-1-4) =
Oeste A/2701 a B/2501
1/SHTS = B/3301
85, 88 = Este B/2225 a B/3725
KGB, FB; FB Art Cohetes, FB Art (8-1-6) =
B/5014

Sept 18 Pm, Turno 4:

10SS Div Pz; 10 Art (5-1-6), 10SS Ing =
B/4125
59 Div Inf; 59 Recc, 59 Ing, 59 AT, 59 Art (8-
1-4) 1/1036= Oeste A/ 2701 a B/2501
2/SHTS, 502 = B/5014

Sept 19 Am, Turno 5:

107 Pz X = A/2714 a B/1114
SCTY = B/4701
59 Div Inf; 2/1035, 2/1036; 2/189 Bat. Pz,
1/189 Bat Inf= Oeste A/2701 a B/2501

Sept 19 Pm, Turno 6:

FB; 2x FB AT, FB Art (2-1-6) = B/5014

Sept 20 Am, Turno 7:

7 Reg Para, 105T = Este B/2225 a B/3725
85 Div Inf; 1053, 85 Art (5-1-4)= Oeste
A/2701 a B/2501

Sept 20 Pm, Turno 8:

6 Reg Para; 6 Art (5-1-4), 6 AT (3-1-4) = Este
B/2225 a B/3725
7 Div Para; 18/7 = Este B/2225 a B/3725
85 Div Inf; 1054 = Oeste A/2701 a B/2501

Sept 21 Am, Turno 9:

HG, 47, FSTM = B/5014

Sept 21 Pm, Turno 10:

KGS, 4/KGK Inf, 642 = B/5014

Sept 22 Pm, Turno 12:

7 Div Para; 17/7, 7 Art (2-1-4) = Este B/2225
a B/3725
1,2,3 KGK Blin = B/5023

Sept 23 Pm, Turno 14:

180 Div Inf; 1221, 1223 = A/2714 a B/1114
84 Div Inf = Este B/2225 a B/3725

Sept 24 Am, Turno 15:

506 = B/5014

Despliegue inicial Aliado

División Acorazada de Guardias, 19 Húsares
Reg Blind y Unidades del 30 Cuerpo (1x Ing y
2x Art) En cualquier parte al Sur del Canal
Mosa L'escaut Incluyendo Hexes B/0405,
B/0406, y B/0407

Nota: La Artillería del 30 Cuerpo no puede
mover hasta el Turno de Juego 3.

101 Aerotransportada Marcador Dz= A/2803
501, 502, 506 Reg = Cualquier hex Claro o
Mixto dentro de 5 hexes de A/2803

82 Aerotransportada Marcador Dz = B/2921
1x Art (6-1-4 alcance de 2), 1x AT, 82 Ing, y
Dos AB Reg en cualquier hex Claro o Mixto
dentro de 5 hexes de B/2921

Un Reg AB en cualquier parte entre el río
Maas y el Wahl

1ª Aerotransportada Británica Marcador Dz =
B/4509

1 Reg, 1AL Reg, 1x GP Bat, 1 Ing, 1 Rec, 1x
AT (3-1-4), 2x AT (2-14), 1x Art (6-1-4) en
cualquier hex Claro o Mixto dentro de 3
hexes de B/ 4509

Refuerzos Aliados**Sept 18 Am, Turno 3:**

1º AB; 1x GP Bat, GPAT, 4 Reg, 1x AT (3-1-
4), 1x AT (2-1-4), 1x Art (6-1-4) dentro de 3
hexes del marcador Dz

82 AB; 1x AT, 2x Art dentro de 5 hexes del
marcador DZ

101 AB; 2 Bat del 327 Reg, 101 Ing, 1x Art
(6-1-4 Alcance de 2), 1x AT dentro de 5
hexes del marcador DZ

Sept 18 Pm, Turno 4:

44 Reg Tanques: A/0107

Sept 19 Am, Turno 5:

El resto de la 101 en cualquier parte dentro
de 5 Hexes del marcador de DZ

Sept 21 Am, Turno 9:

La Brigada polaca en cualquier hex Claro o
Mixto dentro de 3 hexes de 1 Marcador DZ
Aerotransportado

Sept 23 Am, Turno 13:

El resto de la 82 en cualquier parte dentro de
5 Hexes del marcador de DZ

43 Div Inf A/0107 después de que la unidad "no-aerotransportada" Aliada es abastecida al Norte del Río Maas o en Gt 5 o más tarde al costo de una Victoria de 1 Nivel de Victoria.

50 Inf Div A/0107 después de que la unidad "de tierra" Aliada es abastecida al Norte del río Neder Rijn o en Gt 8 o más tarde al costo de una Victoria de 1 Nivel de Victoria.

8 Blind X igual que la 50 Div Inf

Victoria:

La victoria es determinada al final del Turno de Juego 22. Hay varios niveles de victoria, todos determinados por el número y situación de unidades aliadas al final del juego. Los niveles de victoria son como sigue:

Victoria Aliada aplastante:

Los aliados tienen 20+ pasos de unidades no fatigadas al nordeste del Río Neder Rijn.

Victoria Aliada sustancial:

Los aliados tienen 10-19 pasos de unidades no fatigadas al nordeste del Río Neder Rijn.

Victoria Aliada marginal:

Los aliados tienen 5-9 pasos de unidades no fatigadas al nordeste del Río Neder Rijn.

Victoria Alemana sustancial:

Los aliados tienen 1-4 pasos de unidades no fatigadas al nordeste del Río Neder Rijn.

Victoria Alemana aplastante:

Los aliados tienen 0 pasos de unidades no fatigadas al nordeste del Río Neder Rijn.

El jugador aliado recibe 25 puntos aéreos y el alemán 5 puntos **por día** con tiempo claro



NOTAS DEL DISEÑADOR

Yo sugeriría encarecidamente que los jugadores gasten unos minutos leyendo a través de estas notas antes de jugar al Puente Aéreo a la Victoria. Mi intento al proporcionar estas notas es darles una apreciación global a los jugadores de cómo

debe trabajar el sistema, y para ayudar con algunas sugerencias en el juego.

El corazón del juego está en la interacción entre los sistemas de combate de maniobra, bombardeo, y combate de ataque. Si usted juega a ambos de nuestros otros nuevos juegos, *Silver Bayonet* u *Operation Shoestring*, usted encontrará que los sistemas de combate son casi idénticos. Esperanzadamente, esto les permitirá a los jugadores jugar varios juegos que cubren períodos y temas extremadamente diferentes con el mismo sistema básico. El intento, claro, es permitir a los jugadores gastar menos tiempo luchando a través de (y encima de) las reglas y más tiempo para que se diviertan con el juego. Bien, sobre el sistema de combate...

Para que los jugadores usen este sistema de combate con mayor ventaja, necesitarán hacerse hábiles al utilizar los tres tipos de combate. Sabiendo cuando, dónde, y cómo declarar el combate es la llave para hacer esto. La secuencia de juego obliga al jugador atacante hacer declaraciones de combate irrevocables. Esto simula las últimas órdenes de ataque del Cuartel General que comprometen a las tropas para combatir. Los combates de maniobra pueden obligar al enemigo a que se retire, se fatigue, y, dependiendo del terreno que el enemigo ocupe, posiblemente pierda tropas. El combate de ataque eliminará unidades, pura y simplemente. El combate de bombardeo representa los bombardeos preparatorios que inevitablemente preceden a un ataque. Lo ideal sería, utilizar los tres tipos de combate contra un hex defensor. Note que el combate de maniobra y el bombardeo de combate causan pérdidas respecto al tipo de terreno que la unidad enemiga ocupa. Esto parece bastante lógico, pero algunos de nuestros jugadores testeados tardaron un rato en darse cuenta lo que eso representa en términos del juego. Lo que significa es que si sus antagonistas dejan a sus unidades en los hexes con un valor de defensa de 1, usted debe atacarlos inmediatamente con el bombardeo y combate de maniobra. Si usted puede bombardear con incluso 8 o 10 factores, usted tiene un 60-70% de oportunidad de eliminar dos pasos por lo menos. Un combate de maniobra repetido bien apoyado podría muy bien eliminar el resto de la pila. Así, **lección n°1**: Bombardeo

y Maniobra contra cualquier unidad en el terreno con un valor de defensa de 1.

Naturalmente, el bombardeo y el combate de maniobra resulta menos eficaz contra unidades en el terreno con valores defensivos más altos. Eso no significa que estas unidades no deban atacarse por maniobra o bombardeo. Más bien, el jugador atacante necesitará asignar más recursos contra las posiciones defensivas buenas. ¿Lógica inteligente, eh?

El combate de ataque se usa para eliminar a las unidades enemigas, normalmente unidades que ocupan posiciones defensivas duras. ¡Note que asaltar CUALQUIER posición que tiene una fuerza defensora grande puede ser SUMAMENTE arriesgado para su salud! Sólo deben usarse los ataques cuando la fuerza defensora es pequeña o está fatigada, o después de que una posición dura se ha ablandado con el bombardeo y combate de maniobra, por lo que, si usted puede matar un paso o dos y puede fatigar todas las unidades en una pila antes de asaltarlas, tendrá mayor oportunidad de un ataque exitoso. Por lo que, **lección n° 2:** no haga ataques (a menos que usted esté desesperado!) contra posiciones fuertes sin ablandarlas primero.

Usted debe notar que declarando AMBAS maniobra y ataque contra un defensor retiene a la unidad o pila de negarse al combate. Esta es una buena táctica. Simplemente esté seguro de que usted tiene la fuerza para llevar a cabo ambos tipos de combate con éxito cuando usted haga esto.

Aquí van unas sugerencias de juego para cada lado:

Aliados:

Es bastante obvio con una mirada superficial en el mapa que las nueces mayores para partir para los aliados son las ciudades a lo largo de la carretera principal. Un buen (y algo afortunado!) jugador aliado podrá acechar a los defensores iniciales de la mayoría de los hexes del sudoeste de la ciudad de Arnhem cuando los Guardias Acorazados consiguen llegar a ellos. Si se permite al alemán sobrevivir en las ciudades, y después las refuerza, ellas pueden ser problemas MAYORES para los aliados. (¡Yo

sugeriría sobre todo que usted tome Grave RÁPIDAMENTE!) Puede llevar tres o cuatro turnos, incluso para un buen jugador, tomar un hex urbano bien dirigido. ¿Así cómo toma usted las ciudades? Bien, nosotros no queremos estropear toda su diversión, pero aquí tiene una o dos sugerencias.

Si una pila grande de unidades está defendiendo en la ciudad, bombardear el hex entonces no va a ayudarlo mucho, puesto que matará un paso a lo sumo. Por otro lado, la artillería puede usarse para apoyar un combate de maniobra con las desigualdades buenas muy eficazmente, sobre todo si el ataque incluye a ingenieros. Si usted puede matar un paso o dos en el combate de maniobra, y, más pretenciosamente, fatigar las unidades en la pila defensora, entonces usted puede asaltar desde fuera el hex que está demasiado preocupado por las bajas (+2 para los defensores en la tirada de ataque si más del 50% de sus unidades están fatigadas). Sin embargo si usted escoge atacar las ciudades, recuerde usar sus recursos. Usted tiene artillería, ingenieros, y, esperanzadamente blindados, así que úselos de una manera coordinada y usted tomará el hex bastante rápidamente la mayoría de las veces. No desespere si usted no puede tomarlo en un turno. Rodee el hex, no le permita reforzarlo, y espere al próximo turno. Las unidades fatigadas tienden a morir bastante rápidamente después de un turno o dos.

Si usted ha jugado juegos de Market-Garden antes, entonces excuse mi machacar lo obvio, pero el elemento esencial aquí es la velocidad. Use cada fase de movimiento mecanizado para avanzar las unidades blindadas tan lejos como sea posible a lo largo de la carretera. Use el movimiento del desbordamiento siempre que pueda (éste es el que más a menudo los jugadores testeados han pasado por alto!). Desbordar le permite tener dos combates por turno. Sobre todo, evite la tentación de desviar las unidades blindadas para proteger sus flancos. ¡Para eso están las unidades aerotransportadas! ¡Reserve las unidades mecanizadas sobre la carretera y VAYA AL NORTE, joven, VAYA AL NORTE!

Alemanes:

Usted no puede hacer mucho durante el turno uno excepto ver como los aliados lanzan un manojo de sus unidades. ¡Evite el impulso de correr al contraataque! Cualquier unidad que usted pueda ahorrar en el turno uno puede usarse para bloquear un camino, puente, o hex de ciudad después.

Tome tantos hexes de Arnhem como usted pueda en los turnos de juego uno y dos. El británico no es lo bastante fuerte para sacarlo fuera de tres o cuatro hexes de Arnhem ahora. Cada hex que usted toma ahora es uno que no tiene que tomarlo después cuando ellos se fortifican con las pilas de ocho puntos de apilado. Lea la sección en las notas de los aliados sobre la lucha en ciudad que usted lo necesitará en Arnhem. Guarde sus unidades de ingenieros en la vecindad de Arnhem, por dos razones. Primero, usted los necesitará tarde o temprano para ayudar a cavar a los británicos. ¡Segundo, usted puede conseguir una oportunidad de controlar ambos lados de uno de los puentes de carretera realmente, e intentar volarlo! ¡Esto realmente puede estropear el día de los aliados!

Finalmente, una palabra sobre usar sus refuerzos. Si usted puede arreglárselas para guardar fuera del tablero sus refuerzos por algunos turnos, entonces usted tendrá una gran fuerza para golpear al contraatacar la carretera principal. La llave aquí no es ningún gran secreto - MASA, CHOQUE, SORPRESA. No escoja más de dos puntos a lo largo de la carretera para dar sus empujones. ¡Destruya cualquier "cosecha fácil" que esté en su camino, entonces diríjase hacia los hexes de ciudad! Fortifique cualquier ciudad que usted pueda conseguir con tantos puntos de apilado como sea posible. Cada turno que ocupa a los aliados para echarlo fuera es un turno que las unidades blindadas en Nijmegen o Arnhem están desabastecidas.

Aún a riesgo de ser inundado por cartas y llamadas telefónicas, nosotros lo invitamos a escribir o llamar con cualquier pregunta que usted tenga sobre el juego. No somos DEFINITIVAMENTE el tipo de personas que piensan que somos los únicos con buenas ideas, y nosotros amamos hablando con los jugadores, así que envíenos su sugerencia.

Ya estaba trabajando en un nuevo lote entero de juegos, y nosotros valoramos sus opiniones para formar nuestros juegos futuros. Sobre todo, nosotros esperamos que usted se divierta mucho con este juego. ¡DISFRUTE!

-Gene Billingsley



TRASFONDO HISTÓRICO

Los americanos, británicos, y canadienses rompieron el estancamiento del Frente Occidental en junio de 1944 cuando ellos invadieron Francia en las playas de Normandia. Los alemanes se resistieron obstinadamente, y las fuerzas aliadas estuvieron embotelladas por más de un mes, pero el 20 de julio de 1944, George S. Patton General del Tercer Ejército comenzó su ruptura de la cabeza de playa extendida de Normandia. La Operación Cobra, cuando se hablaba de la ruptura, coincidió (accidentalmente en apariencia) con el intento de asesinato de Adolfo Hitler, y los alemanes se tambalearon. Su estructura de mando estaba en estado de confusión, y sus tropas estaban exhaustas después de seis semanas de lucha casi sin parar. El resultado fue una carrera de ocho semanas hacia el Río Rin que duró a través de agosto y bien entrado en septiembre.

La rivalidad entre Patton y el Mariscal de Campo Bernard Montgomery es una leyenda. Los dos hombres constantemente estaban compitiendo para suministros que eran abundantes y justos para solo uno de ellos, pero solo un poco mejor que escaso cuando los dos requisaron todo lo que ellos quisieron. El Comandante en Jefe Aliado, el General Dwight Eisenhower, se vio obligado a jugar un juego de equilibrio constante para mantener a ambos comandantes felices. Es casi ciertamente exacto sugerir que Montgomery se vio impulsado a la acción que él propuso debido al éxito de Patton en el norte de Francia.

Montgomery no era conocido por sus planes audaces o ataques osados, a diferencia de

su némesis, Patton. Monty siempre prefirió acumular una superioridad aplastante y grandes cantidades de material antes de atacar. Más de un año en el desierto del norte de África contra el Zorro del Desierto, el Mariscal de Campo Erwin Rommel, había reforzado esta manera de pensar. Pero el claro derrumbamiento súbito del Ejército alemán en Francia incitó a Montgomery a preparar un plan intrépido del gusto que él nunca antes habría concebido.

Él decidió que con solo cuerpos blindados embestiría por la Llanura alemana hacia el Norte y capturaría Berlín, acabando la guerra teóricamente antes de la Navidad de 1944, una meta políticamente sabrosa. En la mirada retrospectiva, aparecen las promesas hechas a las gentes de Europa en agosto de 1914, extrañamente cuando ellos estaban seguros de que sus padres, hermanos, e hijos volverían a "casa antes de la caída de las hojas en el otoño". La última versión del plan, sin embargo, era un poco menos ambiciosa, y requirió la captura del Ruhr, el este de la región industrial alemana del Río Rin. La esperanza de que la Operación Market-Garden, nombre en clave que se le dio al plan, "acabaría con la guerra en 1944" no fue abandonado completamente, sin embargo.

Para hacer su ataque, Montgomery propuso el uso del Primer Ejército Aerotransportado Aliado (la parte "Market" de Market-Garden), cuyas fuerzas eran la 1ª División Aerotransportada británica, la 82 División Aerotransportada americana, la 101 División Aerotransportada americana, y la Brigada de Paracaidistas polaca. Lanzando una "alfombra aerotransportada" por la carretera principal de la frontera belga-holandesa, capturando y sosteniendo los numerosos puentes por debajo y por encima del Río Rin, el XXX Cuerpo de Ejército británico famoso en el norte de África, formando la punta de lanza para su 21 Grupo de Ejércitos, correría por el camino libre hacia el interior de la retaguardia alemana, activando un desastre alemán probablemente similar al francés en mayo de 1940. Ésta era la parte "Garden" de Market-Garden. Como el comandante del 1º Ejército Aerotransportado, el General británico Frederick Browning sugirió antes de que la operación se ejecutara, ellos fueron a un puente demasiado lejano.

Había varios fallos en el plan. Primero, la operación se había fijado demasiado precipitadamente para todo los detalles para tener en cuenta de antemano. Segundo, los 18 Cuerpos Aerotransportados que formaban las dos divisiones aerotransportadas americanas constantemente habían estado en estado de alerta y anulando un plan tras otro de lanzamiento aerotransportado después de haberlo puesto en marcha (el rápido avance de Patton había hecho que cada operación propuesta quedara obsoleta antes de que pudieran planearse totalmente y podrían ejecutarlas). Tercero, la ambición personal sustituyó a la buena planificación militar; Montgomery estaba comprometido y determinado a hacer que esta operación se llevara a cabo, incluso después de recibir indicaciones de que el Ejército alemán no podía ser tan débil y ruinoso como los Aliados habían creído al principio. Cuando el General Walter Bedell Smith, con el permiso de Eisenhower, se acercó a Montgomery con una idea para revisar el plan a la luz del descubrimiento de fuerzas alemanas mayores que las que se habían esperado originalmente, sus revisiones fueron ridiculizadas y sumariamente despedidas por el Mariscal de Campo británico.

Los espías holandeses y el reconocimiento etéreo indicaron la presencia de una formación blindada alemana en la vecindad del puente encima del Rin en Arnhem. Estos informes se despidieron como siendo inexactos. De hecho, el II Cuerpo de Panzer SS alemán, compuesto por la 9ª y la 10ª Divisiones Panzer SS, estaba en el distrito para descanso y reparaciones. Era un juego providencial de decisiones que hicieron ambos lados, del que ni uno ni otro lado supo que el contrario estaba planeando algo en la región de Arnhem. Los alemanes esperaban que los Aliados le permitieran ciertamente a Patton continuar su acelerado avance, y el ejército de Montgomery continuaría poniendo presión marginal meramente en las fuerzas alemanas que se le oponían. Lo que resultó fue una reunión que supuso un enfrentamiento a gran escala.

El domingo 17 de septiembre de 1944, las primeras oleadas de aviones C-47 de transporte, cargado con paracaidistas y su equipo, voló en pleno día encima del campo holandés. Antes los desembarcos aerotransportados habían tenido lugar por la

noche, pero varios factores convencieron a los Aliados que este debía tener lugar durante las horas de luz del día. Quizás la principal de estas razones fue la necesidad de coordinar el gran número de aviones; ninguna operación aerotransportada antes de o subsecuentemente ha juntado a tantos aviones y hombres en la vida para un objetivo. Pero había desventajas obvias a los saltos a plena luz del día, no era el menor la facilidad con que los artilleros enemigos podrían disparar contra el avión y los hombres.

Había otros fallos también en el plan, o por lo menos en su ejecución. Las zonas de lanzamiento en la vecindad de puente de Arnhem no habían sido escogidas; en su lugar, la zona de lanzamiento se dividió en zonas lejos a una distancia de siete millas. Esta decisión británica forzada de luchar camino a sus objetivos, en lugar de tomarlos al asalto. Además, la sorpresa fue sacrificada, y la 1 División Aerotransportada británica entró en el acto final de su saga trágica.

Se lanzaron las tropas de las 82 y 101 relativamente cerca de sus objetivos y sufrió pocos reveses. Con una excepción importante, el puente a Nijmegen, ambas divisiones tuvieron pocas dificultades (comparando con las tribulaciones de la 1ª Aerotransportada) para el resto de la batalla.

Los alemanes reaccionaron rápidos al desembarco de los paracaidistas. Los británicos había afianzado el puente de Arnhem, pero fueron rápidamente sitiados por las tropas del II Cuerpo de Panzer SS. Lo que siguió fue una batalla día tras día en la que los británicos lucharon por sus vidas, puntualizada por las raras vacilaciones entre la matanza furiosa y la caballerosidad; en por lo menos una ocasión, los hombres de las SS y los paracaidistas acordaron un cese de hostilidades para que los heridos pudieran recogerse y podrían tratarse, y doctores y estudiantes de medicina de ambos lados trataron los heridos enemigos así como los suyos propios. Montgomery había preguntado a Browning originalmente cuánto tiempo pudiera él sostener el puente, y la respuesta había sido "cuatro días." Monty aseguró a su segundo que se exigirían sólo dos días para viajar la distancia de Bruselas a Arnhem. Después de seis días, el XXX

Cuerpo no había llegado todavía. Después de que los soldados de la 82 habían capturado el puente de Nijmegen, muchos de sus hombres se enfurecieron al descubrir que las tropas blindadas británicas no estaban corriendo al camino ahora abierto al rescate de su hermanos aerotransportados, estaba descansando al lado del camino, preparándose el té. De hecho, los tanques británicos estaban esperando la entrega de gasolina y a reforzarse con las unidades de infantería, pero la imagen de la preparación casual del te fue mucho más poderosa en las mentes de los soldados americanos.

En el quinto día, la Brigada polaca de Paracaidistas fue fijada para aterrizar. Ellos habían sido fijados para saltar en el tercer día originalmente, pero el mal tiempo en Inglaterra retrasó el salto. Su trabajo era capturar el trasbordador cerca de Driel, y entonces reforzar las fuerzas británica en Oosterbeek. Los alemanes, sin embargo, habían hundido el trasbordador, y cuando los polacos llegaron era demasiado tarde. La mitad de sus aviones había tenido que abortar el salto sin embargo, y en un gesto heroico, cincuenta polacos consiguieron cruzar el río a Oosterbeek. Todos ellos llegaban demasiado tarde para ayudar a los de la 1ª Aerotransportada. Cuando la batalla continuó, los paracaidistas británicos estaban siendo reducidos cada vez más. Las bajas aumentaron y los suministros caían fuera de su alcance. En una casualidad trágica, un avión de suministros dejó caer munición, comida, y los suministros médicos hacia la zona del salto, no sabiendo que los alemanes hacía mucho tiempo que habían desbordado la Zona de Lanzamiento. Los paracaidistas vieron tristemente como sus suministros tan necesitados caían en manos de los alemanes que lo esperaban. Sus problemas de comunicaciones provinieron del hecho de que el personal de suministro había empaquetado mal los cristales para sus radios, y el 1º era incapaz de comunicarse con cualquiera, sobre todo con su propio Cuartel General. Que ellos pudieran coordinar sus esfuerzos es un testimonio de las cualidades de la 1ª División Aerotransportada Británica.

Después de perder el puente a Nijmegen, los alemanes decidieron disminuir la presión en la 82 y contraatacar contra lo que los soldados de las "Águilas Aullantes" llamaron

después la "Carretera del Infierno" cerca de Verghel. Los alemanes habían tenido éxito cerrando el camino el quinto día de la batalla hasta el noveno día. Fue durante esta porción de la batalla que el 101 sufrió la mayoría de sus bajas. El cierre del camino acentuó la debilidad inherente del plan: el avance de una fuerza armada tan grande por un solo camino, aún siendo audaz y potencialmente decisivo, todavía era algo fundamentalmente peligroso de hacer ante un enemigo resuelto.

Para el séptimo día, Montgomery comprendió que no había ninguna esperanza de alcanzar a su división aerotransportada sitiada en Arnhem. Esa noche y en el próximo día, se prepararon los planes de la retirada y entonces se ejecutaron.

Cuando acabaron, se habían evacuado a todos menos a 300 paracaidistas al otro lado del Rin, aunque algunos de aquéllos que quedaron atrás pudieron escapar y evadirse de los alemanes con la ayuda de la ciudadanía holandesa (el más notable de éstos fue el Brigadier John Hackett, después pertenecería al alto mando de la OTAN y escribió dos libros ampliamente leídos de la guerra en los años ochenta). La cifra de bajas para los paracaidistas británicos fue espantosa. 7.212 hombres de la 1ª Aerotransportada resultaron muertos, heridos, desaparecidos, o capturados, de una cantidad original de un poco por encima de los 8,000 hombres. Al mismo punto en la batalla, la 82 Aerotransportada había sufrido 1.432 bajas del total y la 101 2.110.

Los paracaidistas habían luchado valientemente. Había casos de heroísmo en todas las cuatro unidades aerotransportadas, y las divisiones americanas lucharon tan furiosamente como los británicos, aunque, hasta cierto punto, su contribución se empequeñeció un poco por la valentía y sacrificio de los paracaidistas británicos. El paralelo con batallas como el Alamo, Masada, e Isandhlwana no puede ignorarse, y no es sorprendente que historiadores del ejército, dado su propensión común hacia lo dramático y romántico, hayan pasado por alto el esfuerzo americano. Pero en un último análisis, fue un esfuerzo de equipo.

Las fuerzas aliadas se apiñaron en una postura defensiva, y la 82 y 101 continuaron

luchando en primera línea como infantería, a pesar de la posición oficial de que nunca deben usarse las fuerzas aerotransportadas en una capacidad de infantería tradicional. La batalla siguió durante otras seis semanas, pero los alemanes fueron incapaces de desalojar a los soldados de las ganancias menores hechas por las fuerzas aliadas. Finalmente, la 82 y 101 se retiraron a Francia para descansar y reequiparse.

Ninguna historia de cualquier batalla está completa sin un epílogo. Las divisiones aerotransportadas americanas existen hasta el momento, aunque la 101 ha abandonado su capacidad aerotransportada a favor de un nuevo ataque aéreo, una combinación de clases entre aerotransportado y movilidad aérea. La 82 permanece como la única división americana aerotransportada y retiene el honorario de "Guardia del Honor de América".

La historia de la Brigada de Paracaidistas polaca acabó en 1947. Aunque sus bajas fueron altas, la brigada sobrevivió a la batalla. Participó en la conquista de la Alemania Nazi en 1945, pero después de la guerra no había mucho uso para la unidad. Víctimas de política internacional, no había ningún lugar para muchos de los hombres después de la guerra, por lo que ellos se distanciaron. Sus deberes acabaron el 30 de junio de 1947, cuando la unidad fue disuelta oficialmente. Se recuerda su valor y vidas de sacrificio, sin embargo, a través de la existencia de varias organizaciones fraternales hechas por los veteranos de la unidad.

El esfuerzo por conseguir un fin temprano de la guerra era algo noble, pero se estropeó el plan y su ejecución severamente. Después de perder a siete de cada ocho soldados aproximadamente de la 1ª Aerotransportada, la división se devolvió a Inglaterra para reequiparse. Esto nunca se hizo la 1ª Aerotransportada británica nunca se reformó. Murió en los campos del Sur de Holanda.

-Mike Crane -