

4.0 Secuencia de Juego

Los escenarios de LA ISLA de la MUERTE tienen lugar a lo largo de un número de días, cada uno de los cuales se compone de un Segmento Inicial, tres turnos de juego diurno (AM, mediodía y PM), y un turno de juego nocturno. Cada turno de juego se compone de dos turnos de jugador: Un turno del jugador del Eje seguido de un turno del jugador Aliado, seguido por un segmento de fin de turno. El jugador cuyo turno está en curso se le conoce como el "jugador activo"; su adversario es el "jugador inactivo".

4.1 Segmento Inicial

Al principio de cada día (antes de que los jugadores empiecen ningún turno) ambos jugadores realizan un segmento inicial. Esto ocurre solamente una vez al día (no antes de cada turno). Todas las acciones en el segmento inicial deben hacerse en el siguiente orden:

- a).- El jugador del Eje coloca todas las unidades de las divisiones 4ª y 20ª de infantería italianas (y todas las unidades no asignadas agregadas a ellas) en las cajas de "Acercamiento a la Playa" (Follow-up) conectadas a las zonas de playa donde deben desembarcar (sólo en el primer turno, 18.2; tira al azar para la colocación en estas cajas cuando se juegue en solitario, 21.2).
- b).- El jugador del Eje, agrega, separa o asigna de nuevo unidades a formaciones (15.2).
- c).- El jugador del Eje determina el tiempo (17.2; salta esto durante el primer día del juego, que es siempre Tiempo Despejado).
- d).- El jugador del Eje resuelve los ataques aéreos contra los cañones de costa (17.5).
- e).- El jugador del Eje planea cualquier salto aerotransportado que ocurrirá en turnos dos días en el futuro (19.3; salta este paso cuando se juega en solitario, ver 21.1).
- f).- ADCs de líderes eliminados vuelven al juego (14.43).
- g).- El jugador del Eje recibe reemplazos (sólo el 3 de julio, 17.4).
- h).- Las unidades Aliadas pueden absorber compañías de seguridad de la Royal Navy y de la Royal Air Force como reemplazos (17.4).
- i).- El jugador del Eje determina cuantas municiones de artillería son desembarcadas en la isla ese día (12.54; salta este paso el 29 de junio).
- j).- El jugador Aliado puede deshacer plazas fuertes y colocar unidades de ingenieros (16.25, salta este paso el 29 de junio).
- k).- El jugador Aliado tira el dado para la intervención de la Royal Navy (sólo el 1 de julio, 17.6).

4.2 Turno del Jugador del Eje

El jugador del Eje realiza su turno de jugador en el orden exacto mostrado a continuación:

4.21 Fase de Estado del Eje

- a).- Determina el estado de suministros de todas las unidades del Eje, colocando marcadores de "Sin Suministros" sobre las unidades del Eje desabastecidas y quitándolos de las unidades del Eje abastecidas (8.0; salta este paso el 29 de junio en los turnos AM y del Mediodía).
- b).- Reparte Municiones a las unidades de artillería del Eje abastecidas (12.56).
- c).- Coloca a los Líderes del Eje que están en el recuadro del turno actual del casillero de registro de turnos, en el tablero, en el mismo

hex con formaciones de su HQ o en una Caja de "Acercamiento a la Playa" (Follow-up) o en la en la Caja de Disolución (14.43).

- d).- Las compañías de paracaidistas con fuerza reducida, pueden intentar recoger a los rezagados (17.8).
- e).- Opcional: Comprueba para desembarcos retrasados (22.39).

4.22 Fase de Desembarco Anfibio (Saltar por la noche)

- a).- El jugador del Eje mueve a las unidades desde las cajas de "Acercamiento a la Playa" (Follow-up) hacia los recuadros de la Primera y Segunda Oleadas (18.3).
- b).- El jugador del Eje coloca todos sus barcos de guerra en el mapa (sólo en el primer turno, 16.7).
- c).- Los barcos de guerra y los cañones de costa pueden intercambiar su fuego (16.55, 16.79).
- d).- Los cañones de costa supervivientes que no dispararon contra los barcos de guerra pueden disparar contra las unidades en los recuadros de la Primera y Segunda Oleadas conectadas a hexes de playa dentro de su alcance (16.56).
- e).- Mueve cada unidad y/o líder superviviente del recuadro de la Primera Oleada al hex de playa conectado al recuadro de la Primera Oleada.
- f).- El jugador del Eje tira el dado en la Tabla de Pérdidas del Desembarco para cada unidad (excepto los líderes) que acaba de ser colocada en un hex de playa dentro de dos hexes de cualquier unidad Aliada (18.5).
- g).- Efectúa el Combate en la Orilla del Agua (18.6).
- h).- Todas las unidades desembarcadas sobrevivientes y los líderes que no están en ZOC enemiga puede moverse un hex, y las compañías pueden transformarse en batallones (18.7).
- i).- Mueve cada unidad y/o líder superviviente del recuadro de la Segunda Oleada al hex de playa conectado al recuadro de la Segunda Oleada.
- j).- Tira el dado en la Tabla de Pérdidas del Desembarco para cada unidad (excepto los HQ y los líderes) que acaba de ser colocada en un hex de playa dentro de dos hexes de cualquier unidad Aliada (18.5).
- k).- Efectúa el Combate en la Orilla del Agua (18.6).
- l).- Todas las unidades desembarcadas sobrevivientes y líderes que se movieron desde los recuadros de la Segunda Oleada en esta fase y no están en ZOC enemiga puede mover un hex, y las compañías pueden transformarse en batallones.

4.23 Fase de Aterrizajes Aerotransportados (saltar durante los turnos del Mediodía y Nocturnos)

- a).- Cancela todos los saltos aerotransportados preplaneados para este turno si el tiempo es Lluvioso. Si el tiempo no es Lluvioso, el jugador del Eje puede cancelar cualquier salto preplaneado para este turno si lo desea o no, como prefiera (19.35).
- b).- Coloca todos los marcadores de zona de salto previstos para tomar tierra en este turno (que no hayan sido cancelados) en sus hexes asignados. Tira el dado para cada uno en la Tabla de Salto para ver si se dispersa y muévelo al hex que resulte si es que ocurre (19.41).
- c).- Disuelve todos los batallones de paracaidistas previstos para saltar en este turno en sus compañías que los componen (salvo que su salto haya sido cancelado). Coloca todas las unidades asignadas a cada serie (19.2) en su posición preplaneada en relación con su marcador de zona de salto. Cancela los saltos de cualquier serie situada en hexes del océano (19.43). Tira el dado para cada serie restante (y posiblemente para cada compañía en la serie) en la Tabla de Salto para ver si se dispersa y muévela al hex que resulta, si es que eso ocurre (19.44). Elimina cualquier unidad que termina en un hex de Océano (19.45).

d).- Tira un dado y consulta la Tabla de Pérdidas Aerotransportadas para cada compañía sobreviviente que se lanzó en este turno (19.46).

e).- Efectúa el combate entre las unidades del Eje que aterrizan en hexes ocupados por el enemigo y las unidades Aliadas en dichos hexes (19.5).

f).- Todas las unidades supervivientes que se han lanzado en este turno y no han caído en el mismo hex o ZOC de una unidad Aliada, pueden mover un hex (19.6). Las compañías del mismo batallón que terminan en el mismo hex pueden transformarse en su ficha de batallón (13.2).

4.24 Fase de Movimiento del Eje

a).- El jugador del Eje disuelve cualquier batallón elegible que desee (13.1).

b).- Las unidades del Eje Elegibles que no se han lanzado en paracaídas o han hecho un desembarco anfibio en este turno, pueden efectuar el movimiento estratégico (6.2).

c).- Las unidades del Eje que no se han lanzado en paracaídas, han hecho un desembarco anfibio o han usado el movimiento estratégico en este turno, pueden moverse utilizando el movimiento táctico ("normal").

d).- Algunos o todos los barcos de guerra pueden moverse si se desea (16.71).

e).- Las unidades de tierra del Eje que no se han lanzado en paracaídas, han hecho un desembarco anfibio o han usado el movimiento estratégico o táctico y que están en un hex de ZOC enemigo, pueden usar el movimiento de infiltración para moverse a otro hex de ZOC enemigo (6.4).

f).- El jugador del Eje puede colocar las unidades italianas aerotransportadas que aún no han entrado en el juego en los aeródromos Controlados por el Eje que no estén adyacentes a ninguna unidad Aliada (16.1; salta este paso en los turnos Lluviosos y Nocturnos).

g).- Las unidades Aliadas antiaéreas dentro del alcance, pueden disparar a las unidades aerotransportadas que acaban de tomar tierra (16.12).

h).- El jugador del Eje convierte en batallones disponibles las compañías disueltas en el mismo hex, si lo desea (13.2).

4.25 Fase de Combate del Eje

a).- El jugador del Eje coloca los marcadores de apoyo aéreo, de la artillería y de barcos de guerra en los hexes que están siendo atacados o bombardeados (9.2).

b).- Resuelve todos los bombardeos del Eje (10.1).

c).- El jugador del Eje efectúa los ataques en hexes individuales con unidades elegibles en el orden que desee (9.3), y realiza cualquier retirada (9.6) y avance después del combate (9.8).

d).- Las unidades del Eje desorganizadas y desmoralizadas pueden recuperarse (11.5).

4.26 Fase de Penetración del Eje

Resuelve todos los intentos de combate de penetración para las unidades del Eje (10.3).

4.3 Turno del jugador Aliado

Una vez que la fase de Penetración del Eje se ha completado, el jugador Aliado lleva a cabo su propio turno de jugador, siguiendo la secuencia exacta indicada a continuación:

4.31 Fase de Estado Aliado

a).- Determina el estado de suministros de todas las unidades Aliadas (salta este paso el 29 de junio en los turnos AM y del Mediodía).

b).- Coloca los marcadores de "Sin Suministros" sobre las unidades desabastecidas Aliadas, y retíralos de las unidades abastecidas Aliadas (salta este paso el 29 de junio en los turnos AM y del Mediodía).

c).- Reparte Municiones a las unidades de artillería abastecidas Aliadas.

d).- Coloca a los Líderes Aliados que están en el recuadro del turno actual del casillero de registro de turnos, en el tablero, en el mismo hex con un HQ Aliado o con cualquier unidad de infantería Aliada si el HQ ha sido eliminado (14.43).

4.32 Fase de Movimiento Aliado

a).- El jugador Aliado disuelve cualquier batallón elegible que desee.

b).- Las unidades elegibles Aliadas efectúan el movimiento estratégico.

c).- Las unidades Aliadas que no usaron el movimiento estratégico pueden moverse utilizando el movimiento táctico ("normal").

d).- Las unidades Aliadas que no se han movido aún y que están en un hex de ZOC enemigo, pueden usar el movimiento de infiltración para moverse a otro hex de ZOC enemigo.

e).- El jugador Aliado convierte en batallones disponibles las compañías disueltas en el mismo hex, si lo desea.

4.33 Fase de Combate Aliado

a).- El jugador Aliado coloca su marcador de apoyo de artillería en cualquier hex que desee atacar o bombardear.

b).- Resuelve cualquier bombardeo Aliado.

c).- El jugador Aliado efectúa ataques en hexes individuales en el orden que desee, y realiza cualquier retirada y avance después del combate.

d).- Las unidades desorganizadas y desmoralizadas Aliadas pueden recuperarse.

4.34 Fase de Penetración Aliada

Resuelve todos los intentos de combate de penetración para las unidades Aliadas.

4.4 Final de Turno

4.41 Fase de Rendición

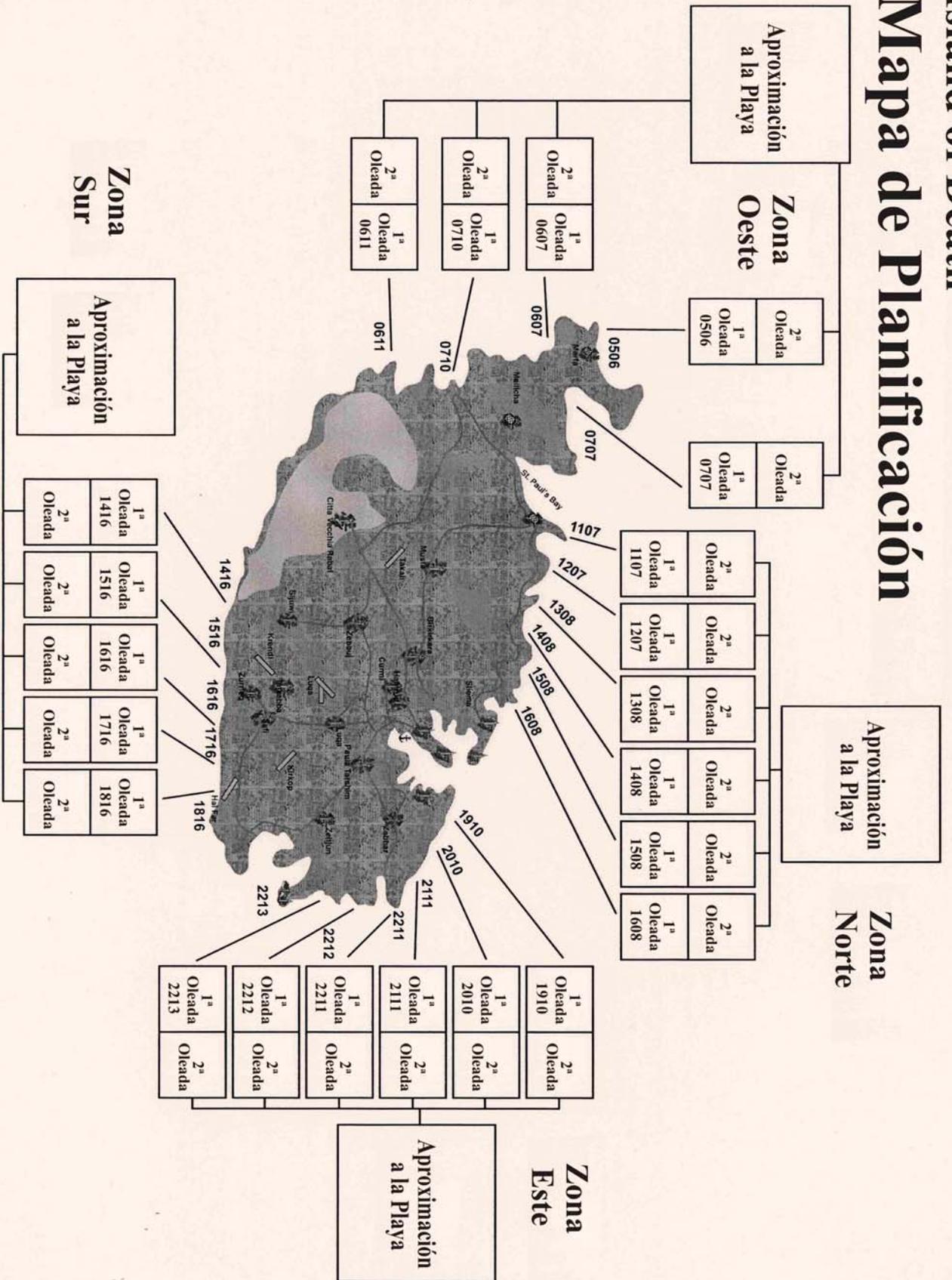
El jugador Aliado tira dos dados para ver si Malta se rinde o si el Eje suspende la invasión (20.3). Si Malta se rinde, acaba el juego inmediatamente con una victoria del Eje, y si el Eje suspende la invasión, acaba el juego inmediatamente con una victoria Aliada. Si no ocurre ni lo uno ni lo otro, el juego sigue. Si Malta no se rinde al final del último turno del escenario, el juego acaba con una victoria Aliada.

4.42 Fase de Transición de Turno

Gira todas las unidades lateralmente para colocarlas nuevamente derechas, y avanza el marcador de turnos al siguiente recuadro en el casillero de registro de turnos. Si el siguiente turno es un turno de AM, avanza el marcador de Día hasta el día siguiente en el casillero de día y comienza con el Segmento Inicial de ese día. Si el siguiente turno no es un turno de AM, comienza el siguiente turno de jugador del Eje.

Island of Death

Mapa de Planificación



Copyright © 2008, Avalanche Press, Ltd.

Island of Death

Casillero de Turnos

AM	Mediodia	PM	Noche
29 Junio	30 Junio	1 Julio	2 Julio
3 Julio	4 Julio	5 Julio	6 Julio
7 Julio	8 Julio	9 Julio	10 Julio

Tiempo

Despejado 2 - 8	Nublado 9 - 10	Lluvioso 11 - 12
--------------------	-------------------	---------------------

Disolución de Batallones

--

Británicos

6-6 Infantería 3 x 2-6 Infantería

Alemanes

6-7-7 Paracaidista 3 x 2-7 Paracaidista

7-8-6 Paracaidista 2 x 3-6 Paracaidista,

1 x 2-6 Paracaidista

Italianos

6-7-6 Paracaidista 3 x 2-6 Paracaidista

5-6 Planeador 1 x 2-6 Planeador,

2 x 1-6 Planeador

5-4-6 Comando 3 x 2-6 Planeador

3-2-6 Comando 2 x 2-6 Planeador

6-6 Infantería 3 x 2-6 Infantería

4-5-6 Infantería 1 x 2-6 Infantería,

2 x 1-6 Infantería

Reservas de Artillería del Eje

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

Island of Death

Carta de Efectos del Terreno

Tipo de Terreno	Coste en Puntos de Movimiento (MP)			Efectos en el Combate
	A Pie	Mot	Mech	
 Despejado	2	3	2	Ninguno
 Pueblo	2	3	2	La Artillería se parte por la mitad al disparar contra un hex de Pueblo
 Ciudad	1	1	1	La fuerza de defensa se dobla. Los atacantes no pueden avanzar después del combate en un hex de ciudad (9.8)
 Fuerte	2	3	2	La fuerza de defensa se dobla. Reduce los impactos en defensores en uno. +1 en probabilidades de combate si atacan ingenieros al fuerte desde cada hex atacante (9.92). Los atacantes no pueden avanzar después del combate en un hex de fuerte (9.8).
 Bosques	2	6(4)	5(3)	Ninguno
 Playa	2	3	2	Ninguno
 Aeródromo	2	3	2	Ninguno
 Lado de Hex de riachuelo	+0	+3	+2	Ninguno
 Lado de Hex de riachuelo con elevación	+1	Prohibido	Prohibido	Ninguno
 Carretera	1(2/3)	1(1/3)	1(1/2)	Ninguno
 Océano	sólo Barcos de Guerra (16.7)		Ninguno	Ninguno
 Lado de Hex todo de agua	MOVIMIENTO PROHIBIDO			

Nota: Cuando una columna tiene dos números diferentes, el primero es el coste en MP para el movimiento táctico (6.3) y el número entre paréntesis es el coste para el movimiento estratégico -usar el número después de la barra inclinada-, si es que hay barra inclinada- (6.2).

Copyright © 2008, Avalanche Press, Ltd.

Tabla de Intervención de la Royal Navy (17.6)

Dado Resultado

- 1** La Royal Navy no interviene. El juego sigue normalmente.
- 2 - 3** La intervención de la Royal Navy es pequeña, pero requiere la retirada de una parte de la fuerza de apoyo. Elimina 2 barcos de guerra (a elección del jugador del Eje)
- 4 - 5** La intervención de la Royal Navy requiere que la marina italiana retire sus barcos de guerra que apoyan el desembarco de Malta. Elimina todos los barcos de guerra.

La Royal Navy interviene con gran fuerza y la flota italiana se va. Elimina todos los barcos de guerra y todas las unidades que están actualmente en las cajas de Acercamiento a la Playa. Los HQs del Eje no pueden usar hexes de playa como fuentes de suministros para el resto del juego. En todos los turnos futuros, el jugador del Eje tendrá dos marcadores de apoyo aéreo disponibles en los turnos Despejados, y ninguno en los turnos Nublados o Lluviosos. Parte por la mitad el número de ataques aéreos disponibles en todos los turnos futuros.

Situación de las Zonas de Playa (18.1)

Oeste: Hexes 0611, 0710, 0506, 0607 y 0707
Norte: Hexes 1107, 1207, 1308, 1408, 1508 y 1608
Este: Hexes 1910, 2010, 2111, 2211, 2212 y 2213
Sur: Hexes 1816, 1716, 1616, 1516, y 1416

Tabla de Pérdidas del Desembarco (18.5)

Tira un dado para cada unidad (excepto para los HQ y los líderes) que acaba de moverse desde el recuadro de Primera o Segunda Oleadas hasta el hex de playa, y añade al dado uno de los modificadores que sea aplicable de los que se indican a continuación (los modificadores NO son acumulativos):

- +1** Si el hex de playa de la unidad está dentro de dos hexes de al menos una unidad Aliada
- +2** Si el hex de playa de la unidad está adyacente al menos a una unidad Aliada

Con un resultado modificado de 7 o más, la unidad resulta eliminada

Island of Death

Diagrama de Dispersión

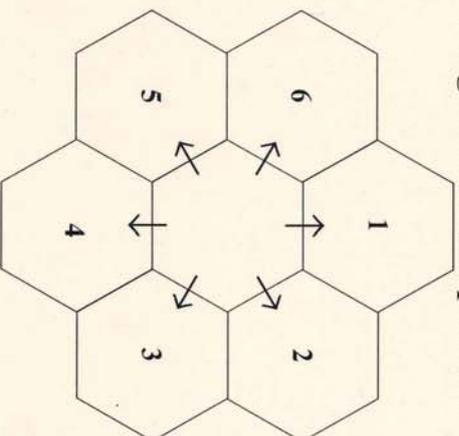


Tabla de Pérdidas Aerotransportadas (19.46)

Tira un dado para cada unidad que ha saltado (excepto para los HQ y los líderes) después de determinar el hex final en el que toma tierra. Añade todos los modificadores siguientes que sean aplicables:

- +1** El hex final en el que toma tierra la unidad contiene una o varias unidades enemigas (excepto los cañones de costa, unidades con una fuerza de defensa de cero y líderes)
- +1** Una o varias unidades AA enemigas están dentro de tres hexes de distancia del hex final en el que toma tierra la unidad
- +1** El hex final en el que toma tierra la unidad es de bosques, pueblo, ciudad o un hex de fuerte

Con un resultado del dado modificado de 7 o más, la compañía de paracaidistas reduce su fuerza (gira su ficha a su lado de fuerza inferior). Una unidad que solamente tenga un lado de fuerza o una unidad de artillería, resulta eliminada. Los cuarteles generales y los Líderes no son afectados.

Tabla de Salto (19.00)

Tira dos dados y consulta la Tabla cuando salte un marcador de zona de salto o una serie.

Dado Resultado

- 1 - 5** Sobre el objetivo
- 6 - 8** Adyacente
- 9 - 10** Mitad
- 11 - 12** 1
- 13+** 2

Modificadores (todos son acumulativos)

- El marcador de zona de salto es el alemán: -1
- Todas las unidades en la serie son alemanas: -1
- Por cada unidad AA Aliada dentro de tres hexes de distancia del hex donde la serie fue colocada: +1
- Jugando en Solitario: +2

Resultados

Sobre el objetivo: El marcador o serie permanece en el hex donde fue colocado.

Adyacente: Mueve el marcador o serie un hex en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión

Mitad: Tira un dado y divide por la mitad el resultado (redondea cualquier fracción hacia arriba). Mueve el marcador o serie ese número de hexes en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión.

1: Tira un dado por el marcador o por CADA unidad o compañía en la serie. Mueve el marcador, unidad o compañía un número de hexes igual al resultado del dado en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión. (Tira por separado en el Diagrama de Dispersión para cada unidad).

2: Tira dos dados por el marcador o por CADA unidad o compañía en la serie. Mueve el marcador, unidad o compañía un número de hexes igual al resultado de los dados en la dirección determinada en el Diagrama de Dispersión. (Tira por separado en el Diagrama de Dispersión para cada unidad).

Island of Death

Tabla de Bombardeo (10.1)

Número de Batallones en el Hex Objetivo	Valor del Bombardeo										
4 Bat. + HQ	n/a	n/a	2	4	6	8	12	16	20	25	30+
4 Bat.	n/a	2	4	6	8	12	16	20	25	30	40+
3 Bat.	2	4	6	8	12	16	20	25	30	40	55+
2 Bat.	4	6	8	12	16	20	25	30	40	55	75+
1 Bat.	6	8	12	16	20	25	30	40	55	75	100+

Dados	Resultado										
2	-	D	D	D	D	Z	Z1	Z1	Z2	Z2	Z2
3	-	-	D	D	D	D	D	Z1	Z1	Z1	Z1
4	-	-	-	-	D	D	D	Z	Z	Z	Z
5	-	-	-	-	-	D	D	D	D	D	D
6	-	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D
7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	-	-	-	-	-	-	-	-	D	-	D
9	-	-	-	-	-	-	-	D	Z	D	D
10	-	-	-	-	-	-	-	D	Z1	D	Z1
11	-	-	-	-	D	D	D	D	Z1	Z1	Z1
12	D	D	D	D	Z	Z1	Z1	Z1	Z2	Z2	Z2

Modificadores de Columna

Una o más unidades de Artillería o AA enemigas están en el hex objetivo = +1

El hex objetivo es un Fuerte = -1

El hex objetivo no está adyacente a ninguna unidad amiga = -1

El hex objetivo contiene sólo unidad(es) de tanques = -1

Resultados

- = Sin Efecto

D = Todas las unidades en el hex objetivo quedan Desorganizadas (cada unidad en el hex que ya estaba Desorganizada, queda Desmoralizada)

Tabla de Combate en la Orilla del Agua (21.6)

Dado	Total de Fuerza de las unidades que disparan			
	1	4	8	13+
1-2	-	-	-	-
3	-	-	-	X
4	-	-	X	X
5	-	X	X	X
6	X	X	X	X

X = un paso perdido por una unidad enemiga

Cañones de Costa (16.55, 16.56)

Tira un dado por cada factor de los cañones de costa que dispara. Añade los siguientes modificadores a cada dado lanzado:

- +1 si el barco de guerra está dentro de tres hexes del cañón de costa
- +1 si el hex de playa que está conectado con el recuadro objetivo de la Primera o Segunda Oleada está dentro de tres hexes del cañón de costa

Con un resultado de 6 o más, el barco de guerra objetivo, resulta eliminado, o una unidad a elección del jugador del Eje en el recuadro objetivo de la Primera o Segunda Oleada, es eliminada.

Z = Todas las unidades en el hex objetivo quedan Desmoralizadas (cada unidad en el hex que ya estaba Desmoralizada, pierde un paso).

1 = 1 paso perdido en el hex objetivo (el jugador que las controla, elige la unidad que pierde ese paso).

2 = 2 pasos perdidos en el hex objetivo (el jugador que las controla, elige la unidad que pierde esos pasos).

Un máximo de la mitad de los pasos en el hex objetivo pueden ser eliminados por el mismo bombardeo

Island of Death

Tabla de Resultados del Combate

Terreno en el Hex Defensor	Probabilidades de Combate												
Ataques Nocturnos (todo tipo de terreno)	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	8:1	10:1	12:1		
Ciudad o Bosques (turnos diurnos)	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1	12:1		
Todos los demás Terrenos (turnos diurnos)	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1		

Dados	Resultado												
2	2d/1	1d/2	1/2	1/2	3Z/1	1d/2	3Z/-	2d/1	2d/1	1d/2	1/2		
3	6Z/-	2d/1	4Z/-	2d/-	2d/-	1d/1	1/2	2d/1	1/4d	-/2	1/2		
4	4Z/-	4Z/-	3Z/-	1d/2	2d/1	1/2	2d/-	2d/1	1/2	-/4d	-/4d		
5	3Z/-	2d/-	3Z/-	3Z/-	1d/2	-/1	2d/1	1/2	-/3d	1/2	-/5Z		
6	3Z/-	3Z/-	2d/-	2d/1	2d/1	1d/2	-/2	-/3d	-/3	-/4d	-/4d		
7	2d/-	3Z/-	2d/1	2d/-	2d/1	2d/1	-/2	-/4d	-/2	-/4d	-/3		
8	3Z/-	3Z/-	2d/-	3Z/-	3Z/-	2d/-	1/2	-/3d	-/3	-/3d	-/5Z		
9	3Z/-	2d/-	3Z/-	2d/1	2d/-	1d/2	-/3d	-/3	-/5Z	-/5Z	-/2		
10	2d/1	2d/1	2d/1	2d/1	1/2	3Z/-	2d/1	1d/2	1/2	-/5Z	-/4d		
11	5Z/-	2d/1	1d/2	2d/1	-/2	-/3d	-/4d	1/2	1d/2	-/2	1/2		
12	3Z/-	5Z/-	5Z/-	-/2	-/3	2d/1	1/2	1/5Z	2d/1	2d/1	-/3d		

Clave: El número y/o la letra a la izquierda de la barra inclinada, son el resultado del combate contra el atacante, y los que están a la derecha de la barra inclinada son el resultado del combate contra el defensor.

n°: Número de impactos contra ese bando. (ver 9.42 para los efectos)

D: Todas las unidades quedan Desorganizadas (cada unidad que ya estaba Desorganizada, queda Desmoralizada)

Z: Todas las unidades quedan Desmoralizadas (cada unidad que ya estaba Desmoralizada, sufre la pérdida de un paso)

Modificadores para la Fuerza de Combate (9.91)

- **Desbastecido:** La fuerza de ataque, ofensiva y defensiva sufre un -1 (pero nunca a menos de 1).
- **Desorganizado:** La fuerza de ataque, ofensiva/defensiva sufre un -1 (pero nunca a menos de 2 para la artillería o a menos de 1 para el resto).
- **Desmoralizado:** La fuerza de ataque y defensa se parte por la mitad (redondeando hacia arriba). La artillería no puede apoyar/bombardear.
- **Formación Mixta:** La artillería del Eje (no barcos de guerra) que usa fuego de apoyo ofensivo/defensivo para unidades de otra formación, tiene su fuerza de apoyo partida por la mitad (redondeando hacia arriba)
- **Noche:** La fuerza de apoyo ofensivo y defensivo de la artillería se parte por la mitad.
- **Ciudad:** La fuerza de defensa total de todas las unidades defensoras en un hex de ciudad es el doble. La fuerza de apoyo ofensiva de fuego de la artillería contra un hex de ciudad se parte por la mitad (las fracciones redondeadas hacia arriba).
- **Pueblo:** La fuerza de apoyo del fuego ofensivo de la artillería contra un hex de pueblo se parte por la mitad (redondeando hacia arriba).
- **Fuerte:** La fuerza de defensa total de todas las unidades defensoras en un hex de fuerte es el doble.

Modificadores para las Probabilidades de Combate (9.92)

- **Atacan Blindados:** El ataque incluye unidades(es) de tanques no desmoralizadas aplicadas con al menos una unidad de infantería, para cañistas, marines, motocicletas o de ingenieros: +2.
- **Defienden Blindados:** La defensa incluye unidad(es) de tanques no desmoralizadas aplicadas con al menos una unidad de infantería, para cañistas, marines, motocicletas o de ingenieros: -1.
- **Ingenieros:** El defensor está en un hex de fuerte y cada hex atacante incluye al menos una unidad de ingenieros que ataca: +1 (al menos la mitad de cualquier pérdida de pasos recibida por el bando atacante debe ser infligida a las unidades de ingenieros atacantes, salvo que todos los ingenieros sean eliminados; redondea hacia arriba).
- **Envolvimiento:** Las unidades en cuatro o más hexes atacan al mismo hex defensor: +1 (la artillería atacante no se cuenta).
- **Integridad del Atacante:** Todas las unidades del mismo regimiento de infantería o brigada están en el juego, no desmoralizadas y atacan al mismo hex: +2 (Excepción: Restos: 9.95).
- **Integridad del Defensor:** Todas las unidades del mismo regimiento o brigada de infantería están en el juego, no desmoralizadas y defendiendo en el mismo hex: -1 (Excepción: Restos: 9.95).
- **Formaciones Mixtas:** Unidades de más de una formación atacan al mismo hex: -1.
- **Moral:** Resta la moral media del defensor de la moral media del atacante y aumenta o disminuye las probabilidades en la diferencia. Los modificadores máximos para la moral son +3 y -2.
- **Apoyo Aéreo:** +1 por cada marcador de apoyo aéreo colocado en el hex defensor.
- **Mando:** Si un líder implicado saca con el dado un resultado igual o menor que su valor táctico, las probabilidades del combate aumentan en uno atacando o disminuyen en uno defendiendo (14.2).

Modificadores a la Moral (9.93)

- **Desmoralizado:** Moral -1

Otros Modificadores de Combate (9.94)

- **Fuerte:** En cada ataque, se reduce en uno el número de impactos infligidos a los defensores en un hex de fuerte.
- **Pérdida de pasos sobranes:** Si todas las unidades de un bando en la batalla son eliminadas y quedan todavía impactos pendientes que deberían haber sido recibidos como pérdidas de paso (no retiradas) para ese bando, reduce los impactos sufridos por las unidades del otro bando en el combate en uno.