

1.0 INTRODUCCIÓN

El Sargento de Primera Jim Wallwork sintió el agudo chasquido, cuando su planeador, el "Lady Irene", se separó de su remolque. Cuando se hicieron evidentes los primeros tirones de la gravedad, Wallwork solo tuvo una cosa en su mente: aterrizar tan cerca de la alambrada como fuera posible. Soltó el paracaídas de frenada y sintió la sacudida del avión cuando el planeador redujo el ímpetu de su marcha.

El avión saltó cuando tocó tierra. De pronto, salieron una serie de chispas cuando el morro del planeador arañó la tierra, y se produjo un choque cuando el avión llegó a la barrera de la alambrada. Wallwork había hecho su trabajo. Los primeros hombres habían aterrizado. ¡El Día-D había comenzado!

Pegasus Bridge es un juego en solitario del ataque de los planeadores británicos contra el Puente de Benouville.

2.0 DESCRIPCIÓN

- 200 Fichas
- 1 Libro de Reglas
- Un mapa de 22" x 33"
- Un contenedor opaco y un dado de seis caras son necesarios también para el juego y no están incluidos

[2.1] Mapa del juego

El mapa del Juego representa el área alrededor de los puentes de Ranville y de Benouville. Está dividido en una serie de áreas para propósitos del juego. Las áreas están conectadas por líneas de comunicación.

[2.2] Fichas del juego



Infantería Británica



Infantería Alemana



Zapadores



Cañón Anti-tanque



Ametralladora



Tanques



Mercedes Benz



Planeador



Piat



Marcador de Señuelo



Posiciones Prep/Listas



Bunker



Marcador de Puente



Letra de
Plan Alemán



Marcador de
Prisionero



Marcadores numéricos



Marcador de
Escombros



Marcador de
Turno



3.0 SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno de juego se divide en una serie de fases durante las cuales ocurren acciones específicas. (Ver la Secuencia de Juego detallada).

La siguiente sección es una descripción de un turno de juego:

A) Fase de Planeadores (Solo en el Primer Turno). Durante esta fase, se efectúa el movimiento de los planeadores y los aterrizajes.

B) Fase de Remoción de Supresión. Todas las unidades suprimidas alemanas y británicas son chequeadas para la remoción de la supresión.

C) Fase de Movimiento Británico.

1. Se tira para los refuerzos británicos en el turno 7.
2. Las unidades británicas pueden mover hasta su máximo movimiento, preparar posiciones, limpiar búnkeres, efectuar ataques con granadas, lanzar bombas Gammon y desactivar cargas.
3. Las unidades alemanas pueden efectuar el fuego de oportunidad sobre las unidades adyacentes británicas cuando las unidades británicas se mueven.

D) Fase de Movimiento Alemán

1. En el Turno de Juego 4, se tira para los refuerzos alemanes.
2. Todos los refuerzos alemanes son movidos sobre el mapa.
3. Las unidades alemanas mueven, y las unidades británicas pueden efectuar el fuego de oportunidad.

E) Fase de Fuego de Combate Británico. Las unidades británicas no suprimidas, ahora puede efectuar ataques de armas cortas, ataques de MG (si las tienen), ataques con el AT (si está en su poder), y ataques antitanques con el Piat.

F. Fase de Fuego de Combate Alemán. Las unidades alemanas no suprimidas,

ahora pueden efectuar ataques de Armas Cortas y ataques de tanques.

G. Fase de Combate cuerpo a cuerpo.

Las unidades británicas y alemanas en la misma área ahora se envuelven en combate cuerpo a cuerpo.

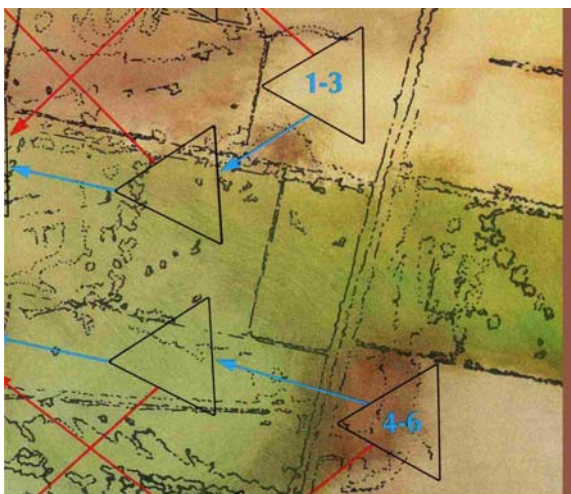
4.0 FASE DE ATERRIZAJE DE LOS PLANEADORES



[Nota de los Diseñadores: Durante el asalto, los seis planeadores Horsa se acercaron a sus objetivos en dos formaciones de tres planeadores cada una. Los tres asignados al puente del canal mantuvieron la formación en buen orden y correcta hasta el aterrizaje. El planeador de cabeza, con el eficiente Jim Wallwork a los mandos, golpeó con el morro la alambrada al lado del puente. La otra formación se rompió muy pronto, con un planeador que se confundió de puente, mientras que los demás llegaron a cierta distancia de su objetivo de forma dispersa].

[4.1] Selección del Área de Entrada de los Planeadores

Los planeadores 1, 2, y 3 entran por el lado norte del mapa, mientras que los planeadores 4, 5, y 6 entran por el lado sur. Los planeadores 1 y 4 son considerados los planeadores de cabeza.



Zonas de entrada de los planeadores (del lado norte del mapa)

Si escoges el sistema opcional, puedes cambiar el despliegue inicial de los planeadores y la asignación de unidades a estos planeadores. Los planeadores de cabeza también deben ser designados.

Tira un dado para cada grupo de tres planeadores para determinar que área de entrada es usada. El resultado del dado determinará el área de entrada y debe utilizarse aquella área como el punto de entrada (triángulos con números azules dentro). Si se da un resultado de seis, entonces uno de los planeadores se pierde. Tira entonces un dado en la siguiente Tabla:

TABLA DE PLANEADOR PERDIDO	
	PLANEADOR PERDIDO
1-2	nº 1 - nº 4
3-4	nº 2 - nº 5
5-6	nº 3 - nº 6

El planeador perdido es retirado del juego. Un máximo de 2 planeadores pueden estar perdidos en un solo juego.

[4.2] Procedimiento de los Planeadores

Una vez que las áreas de entrada han sido decididas, se sigue el siguiente procedimiento:

1. Los planeadores de cabeza son colocados en el área de entrada designada.
2. Se tira un dado y el planeador de cabeza se mueve **un área** a lo largo de las líneas de comunicación apropiadas, es decir: **1-3** azul; **4-6** rojo. Este color será la ruta, del grupo, salvo que se rompa la formación (apartado 4). En el nuevo turno, el planeador de cabeza otra vez mueve un área por ese mismo color, y el siguiente planeador es colocado sobre el área desde la que el planeador de cabeza salió durante el turno. En el tercer turno, el tercer planeador es colocado sobre el área en la que el planeador de cabeza movió en el primer turno. Básicamente, los planeadores se mueven en fila.

- El segundo paso es repetido hasta el aterrizaje de los planeadores. Para aterrizar, cada vez que el primer planeador entra en un área, tira un dado. Si el resultado es uno de los números indicados en la Tabla de Terreno del Mapa para aterrizar en el área en la que se ha entrado, el planeador aterriza allí. Cada planeador que entra en tal área aterriza incluso si un planeador ya ha aterrizado en dicha área. La rotura de la formación es la única excepción (Ver el paso 4).
- La **primera vez** que un jugador saca un resultado de 6 en un área de aterrizaje de 6 Δ , los planeadores en ese grupo, rompen la formación. **En vez de aterrizar**, se tira para cada planeador individualmente y se mueve separadamente cada uno por el color que le haya correspondido, hasta que cada uno aterrice también separadamente. Cada uno de los dos grupos puede romper la formación una vez.



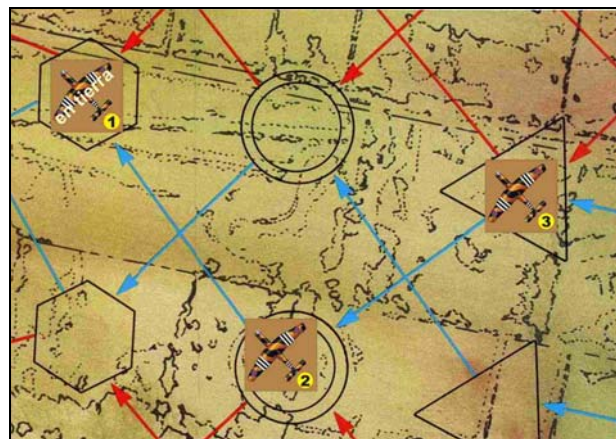
Ejemplo de la ruta de los planeadores:

Es el grupo de planeadores 1, 2, y 3. Recordamos que entran por el lado Norte del mapa (el de la ilustración anterior). Tiramos el dado para determinar su área de entrada. El resultado ha sido un "2", así que entran por el área marcada 1-3 con letras azules. Si hubiera salido un "6", además de entrar por el área 4-6, eso también significaba que uno de los planeadores se había perdido y tendríamos que tirar en la Tabla de Planeador Perdido para determinar cuál ha sido y retirarlo del mapa.

El planeador nº 1 se coloca en el área de entrada "1-3" y tira el dado para determinar la ruta (azul o roja). El resultado del dado es un "3", que significa que se sigue la línea azul, por lo que se mueve hasta la siguiente área a través de esa línea y se coloca el planeador nº 2 en el área de entrada. Ahora se tira el dado para determinar el posible aterrizaje para el nº 1. Al ser un área triangular, normalmente se aterrizaría con un "6", **pero, por ser el primer resultado de "6"** en ese tipo de área, en lugar de aterrizar, eso hubiera significado que se rompe la

formación, lo que obligaría a mover los planeadores con el mismo procedimiento, pero individualmente. En el ejemplo, el resultado es un "5", por lo que no ocurre nada y el planeador nº 1 se mueve hacia la siguiente área por la línea azul, mientras que el nº 2 se sitúa en el área que ocupaba antes el nº 1 y el nº 3 se coloca en el área de entrada.

Esto es lo que refleja la ilustración del ejemplo. Como vemos, los planeadores van en fila por la línea azul.



Siguiendo con el ejemplo anterior, el planeador nº 1 tira un dado para el aterrizaje en la zona en la que está (triangular) y el resultado es un "3", no ocurre nada. El grupo sigue en fila y el planeador nº 1 entra en la siguiente zona que es un doble círculo (se produciría un aterrizaje con "1,6"). Los otros 2 planeadores siguen la ruta del nº 1, moviendo un área cada uno. Se tira el dado para el posible aterrizaje y el resultado es un "2", tampoco pasa nada y el nº 1 se dirige hacia la siguiente área que es hexagonal, seguido de cerca por los otros 2. Esta área tiene un resultado de aterrizaje de "1,2,6". El nº 1 tira el dado y el resultado es nuevamente un "2", todo el grupo debe aterrizar aquí.

Se gira la ficha del planeador nº 1 a su lado "en tierra" para indicar que ha aterrizado y se tira un dado para determinar si se ha estrellado. Como no había ningún otro planeador en esa área, solo se estrellaría con un resultado de "6" (ver punto siguiente). El resultado es un "4", así que no se estrella.

Esta situación es la que se refleja en la ilustración de arriba. Cuando llegue el planeador nº 2 al área de aterrizaje en el siguiente turno, debe aterrizar en esa misma área y añadir un +1 a la tirada para ver si se estrella, mientras que el planeador nº 3, cuando aterrice allí deberá modificar su dado para el posible choque con un +2.

5. Cuando un resultado de aterrizaje ocurre, se da la vuelta al planeador a su lado "en tierra". Cuando todos los planeadores han aterrizado, cada planeador es chequeado para ver si se ha estrellado. Con una tirada de dado modificada de 6 o mayor, el planeador se estrella y el jugador tira un dado en la Tabla de Choque. El único modificador a la tirada del dado es un +1 por cada planeador en un área además del primer planeador que aterrizó en el área.



6. Los resultados indican el número de puntos de fuerza que ha perdido la unidad. El jugador también debe comprobar la Tabla de Bajas de Líderes si ha habido algún punto de fuerza perdido en el choque.

5.0 MOVIMIENTO EN TIERRA

El movimiento está dividido en una Fase de Movimiento británico seguida de una Fase de Movimiento alemán. Las unidades en cada fase se mueven de una a otra área a través de las líneas de comunicación que las unen, pagando puntos de movimiento por ello.

[5.1] Valor de Movimiento

La distancia aproximada entre áreas varía de 50 a 200 metros, con áreas de entrada de planeador que son las más largas y las áreas alrededor del puente las más cortas.

Valor de Movimiento británico

Todas las unidades británicas - 4 puntos de movimiento

Valor de Movimiento alemán

Infantería - 3 Puntos de Movimiento
Tanques - 3 Puntos de Movimiento.
Coche - lento - 3 P.M.
med. - 5 P.M.
rápido - 7 P.M.

[5.2] Efectos del Terreno en el Movimiento

El costo de movimiento es así:

1. Cada área cuesta un punto de movimiento para entrar.

2. Cada doble línea de comunicación cuesta dos puntos de movimiento para entrar.
3. Una unidad no puede cruzar una línea de comunicación discontinua. Estas se usan solo para propósitos de disparos de combate.
4. Un área ocupada por el enemigo cuesta un punto de movimiento suplementario para entrar.
5. Un búnker cuesta dos puntos de movimiento. (El búnker, no el área).
6. Cada ataque con granada cuesta un punto de movimiento.
7. La colocación de una bomba Gammon cuesta un punto de movimiento.
8. Preparar una posición cuesta cuatro puntos de movimiento.

[5.3] Actividades asociadas al Movimiento

Las unidades británicas pueden realizar otras actividades durante el movimiento, además del movimiento en sí. Cada una de estas actividades cuesta uno o varios puntos de movimiento.

Ataques con granadas

Cada ataque con granadas cuesta un punto de movimiento y puede ser hecho en la misma área o en un área adyacente. Solo las unidades británicas pueden efectuar ataques con granadas, y estos ataques se limitan a cuatro ataques por unidad. El jugador británico guarda un registro de esto en la Hoja de Registro de Jugador.

Cuando se efectúa un ataque con granadas, se sigue el siguiente procedimiento:

1. Encontrar la correspondiente casilla en la Tabla de Ataque con Granadas.
2. Tirar un dado modificando con +1 si un líder está presente y aplicar estos resultados:
 - a) "-": Sin efecto


- b) "1,2, etc.": el número de puntos de fuerza que la unidad alemana ha perdido.
- c) "S": la unidad alemana es suprimida y se le da la vuelta a la ficha para indicar eso.
- d) "(H)": Destruye un tanque alemán si el tanque no está apilado con unidades de infantería alemanas. Si está apilado con unidades de infantería, entonces el resultado (H) no tiene ningún efecto.


(Nota de los Diseñadores: Esto se incluye para dar a los británicos una posibilidad de lanzar esa granada dentro del Tanque alemán abierto. Las posibilidades de éxito son mínimas, pero no imposibles).


- 3. Un resultado de número también destruye una Ametralladora o un Cañón Anti-tanque.

Búsquedas de Búnkeres

Se requiere que los Británicos limpien áreas de búnkeres para las condiciones de victoria. Para hacer eso, utiliza el siguiente procedimiento:

- 1. La unidad británica debe gastar los puntos de movimiento requeridos para entrar en el área, más 2 puntos de movimiento para limpiar el área. Si la unidad no tiene bastantes puntos de movimiento para limpiar, entonces la acción entera debe hacerse en el siguiente turno. Después de limpiar el Búnker, la unidad puede seguir moviendo si le quedan suficientes puntos de movimiento.
- 2. El jugador coloca el marcador del Búnker sobre la unidad que efectúa la acción, esto significa que la unidad no puede disparar hacia un área adyacente durante el Fuego de Combate, ni efectuar el Fuego de Oportunidad. Tampoco puede ser disparada desde un área adyacente. 
- 3. Para poder limpiar un área satisfactoriamente, se debe tirar un dado. Con un resultado de 1-5, el área ha sido limpiada satisfactoriamente, y se gira la ficha de Búnker a su lado "Búnker Limpio". Con

un resultado del dado de 6, la unidad que está limpiando recibe una pérdida de un punto de fuerza, pero el Búnker aún así queda limpio. Si un líder está presente y sale en el dado un 6, el líder debería ser chequeado en la Tabla de Bajas de Líderes. 

- 4. Con un resultado del dado de 1, la unidad británica ha capturado un prisionero alemán. Una unidad prisionera se coloca en el área. Para mover a la unidad prisionera Alemana, una unidad británica debe estar presente. Se mueven juntos, como una sola unidad con dos puntos de movimiento. Las unidades alemanas prisioneras abandonadas en un área al final de un turno, son retiradas del juego. Una unidad británica de combate puede mover cualquier número de unidades alemanas prisioneras. 

Preparar Posiciones

Una unidad británica puede construir una posición lista o preparada. El hacerlo, cuesta cuatro puntos de movimiento. Al principio del movimiento, se coloca sobre la unidad un marcador de Preparando Posición. Si la unidad no ha sido atacada por el enemigo durante el turno, puede ser girada a su lado de Posición Lista. Las Posiciones Listas afectan al Fuego de Combate.



Bombas Gammon



[Nota de los Diseñadores: Las bombas Gammon eran cargas de explosivo plástico que habían sido desarrolladas a partir de la anterior "sticky bomb" (bomba adhesiva). Era un arma lanzada con la mano, que, se suponía, se adheriría al tanque antes de la explosión. En la práctica, la bomba tenía que lanzarse desde una distancia muy corta para ser eficaz. El mejor lanzamiento era en realidad pegarla en el lugar con la mano. Esto hizo de ella un arma muy impopular entre los soldados de infantería].

El ataque con una bomba Gammon se lleva a cabo en la Tabla de Fuego de Combate, usando la columna 1-4 de la Línea de Fuego de Armas Cortas. Debe ser usada en la misma área. Solo el resultado (H) significa un tanque destruido, mientras que

cualquier resultado, excepto "sin efecto", destruye el Mercedes Benz.

[5.4] Movimiento alemán

Las unidades alemanas mueven su concesión de movimiento total hacia la unidad británica más cercana. Las restricciones a este movimiento se alistan debajo:

1. Si más de una unidad británica está equidistante, el jugador asigna a cada unidad británica un valor numérico de 1-6 y tira un dado. La unidad con el número que corresponda a la tirada del dado es la unidad hacia la que irá la unidad alemana.

***Ejemplo:** Si tres unidades británicas están equidistantes de una unidad alemana, el jugador asignaría a una unidad los valores numéricos de 1 y 2, y a la segunda los valores numéricos 3 y 4, y a la tercera unidad los valores numéricos 5 y 6. Si el resultado del dado fuera 4, entonces la unidad alemana se movería hacia la segunda unidad británica.*

2. Si un área despejada y una obstruida son las dos opciones de áreas para entrar, las unidades alemanas siempre entrarán en el área obstruida. Esto reemplaza la necesidad de hacer una tirada del dado cuando unidades británicas están equidistantes, si una está en un área obstruida y las demás no.
3. Las unidades alemanas en un área obstruida no terminarán su movimiento en un área despejada, salvo que esté ocupada por una unidad británica.
4. Las unidades alemanas no tienen que mover su concesión de movimiento completa, si al hacerlo así dejaran un área obstruida para terminar una Fase de Movimiento en un área despejada no ocupada por una unidad británica.
5. El movimiento de una unidad alemana siempre se termina al entrar en un área ocupada por una unidad británica de combate.

[5.5] Retirada alemana

Si el primer tanque alemán es destruido por los Británicos por el primer fuego Anti-tanque/Piat del juego, se tira un dado para Chequear la Retirada. El resultado tiene los siguientes efectos:

Resultado del Dado

- 1-3** La fuerza entera se retira hacia el área de entrada más cercana, cada tanque usa su concesión de movimiento total cada turno hasta que hayan salido todos.
- 4** El tanque más cercano al tanque destruido, se retira. Si el tanque no puede retirarse hacia un área de carretera, se retira a un área despejada adyacente, y se tira un dado. Con un resultado de **4-6**, el tanque puede seguir moviéndose. Con un resultado de **1-3**, el tanque se considera que está atascado. No puede moverse para el resto del turno, y se tira otro dado de nuevo. Con un resultado de **5-6**, cunde el pánico en la tripulación y el tanque se gira a su lado destruido.
- 5-6** No se produce ninguna Retirada.

[5.6] Movimiento de los Tanques



[Nota de los Diseñadores: Cuando los británicos atacaron, había 6 tanques alemanes Mark IV en el área de LePort. Su movimiento se limitaba a las áreas de carretera debido al hecho de que era de noche, y el área alrededor de los dos puentes no fue considerada apropiada para el movimiento de tanques.]

Una vez que los tanques alemanes entran en juego, tienen una concesión de puntos de movimiento de 3. Deben permanecer en áreas de carretera, y no pueden cruzar áreas de puente destruido. Cuando alcanzan el cruce de Benouville, se mueven hacia el puente. Deben seguir moviéndose hacia el área de entrada de Ranville, desde la cual saldrán. Si un tanque entra en un área con el Mercedes destruido, esto cuesta un punto de movimiento suplementario para atravesarla.

Los refuerzos alemanes siguen en fila a los tanques, con un tanque por área. Cuando se dispara contra cualquier unidad alemana,

la infantería no necesita quedarse en la carretera, solo los tanques tienen la necesidad de quedarse. Una unidad de infantería puede apilarse con la unidad de tanque.

Cuando las unidades de tanques alemanas comienzan un turno en una posición de carretera con una unidad británica en una posición "lista", debe intentar moverse hacia la siguiente área de carretera. Se tira un dado. Con un resultado de 1-2, el tanque se queda en la misma área y no puede moverse. Con un resultado de 3-6, el tanque se mueve a la siguiente área y el marcador "lista" es retirado del juego. Los Británicos se mueven a un área -no de carretera- adyacente. Si una unidad de infantería alemana está apilada con el tanque, hay un modificador de +1 al resultado del dado.

[5.7] Apilamiento

Cualquier número de unidades puede apilarse en la misma área, a excepción de los tanques. Solo un tanque puede estar en un área al final del movimiento. Una unidad de infantería y cualquier número de líderes pueden apilarse con un tanque.

[5.8] El Comandante Schmidt y el Mercedes Benz



[Nota de los Diseñadores: Históricamente, el Comandante Hans Schmidt había salido de paseo con una mujer local. En Ranville, oyó los primeros sonidos de disparos procedentes de Benouville y ordenó al conductor que fuera a investigar. Después de quedarse dormida su acompañante femenina, él se sentó atrás en su Mercedes con la capota bajada para tomar el aire fresco con un plato de comida y una botella de vino.]

En algunos casos, el Comandante Schmidt entra en el turno 6 en el área de entrada de Ranville. Schmidt y la ficha del Mercedes Benz son apilados en la misma área. Para determinar la concesión de movimiento del Mercedes, tira un dado y Mira en la Tabla de Concesión de Movimiento para el Mercedes Benz. El Mercedes no puede entrar en un área que no sea de carretera y debe moverse hacia el área de entrada de LePort tan rápidamente como sea posible. Una vez

que entra en el área de entrada de LePort, es retirado del juego. Los Británicos ganan puntos de victoria por capturar o matar al Comandante Schmidt.

Cuando se dispara contra el Mercedes Benz, el coche se moverá en su velocidad rápida (7 puntos de movimiento) para el resto del juego. Si el Mercedes Benz recibe la pérdida de puntos de fuerza cuando se dispara contra él, se considera destruido, y se tira un dado para el Comandante Schmidt en la Tabla de Bajas de Líderes.

TABLA DE MOVIMIENTO DEL MERCEDES BENZ	
	MOVIMIENTO
1-3	LENTO (3 puntos de movimiento)
4-6	MEDIO (5 puntos de movimiento)

6.0 FUEGO DE COMBATE

1. El Fuego de Combate se efectúa durante las dos fases de fuego (británica y alemán) y durante la Fase de Movimiento como el Fuego de Oportunidad. Hay tres tipos de Fuego de Combate:

1. Fuego de Armas cortas
2. Fuego de Tanques y Antitanque
3. Fuego del Piat

[6.1] Fuego de Armas Cortas

Unidades de combate pueden llevar a cabo Fuego de Armas Cortas en la misma área o en un área adyacente. Se usa el siguiente procedimiento:

1. El jugador británico puede escoger los blancos contra los que las unidades británicas disparan.
2. Todos los disparos de diferentes unidades contra la misma unidad combinan sus puntos de fuerza.
3. Se tira un dado y se modifica así:

- a) -1 si es contra un blanco en un área adyacente.
 - b) -1 si el blanco está en un área obstruida.
 - c) -1 si el blanco está en un Búnker.
 - d) -1 si el blanco está en una Posición Lista.
 - e) +1 si dispara una unidad de infantería británica en planeador.
 - f) +1 si el blanco está en un área despejada.
 - g) -1 si el blanco se mueve (usado solo durante el Fuego de Oportunidad).
4. Todos los modificadores al dado son acumulativos.
5. Después de que el resultado del dado es modificado y ha sido encontrada la columna correcta, los resultados son aplicados.

RESULTADO	EFEECTO
S	El blanco es suprimido y se gira a su lado Suprimido.
1, 2, 3, etc.	El número de puntos de fuerza perdidos. Si un Líder está presente, debe hacer un Chequeo en la Tabla de Bajas de Líderes. Si el resultado es mayor que la unidad inicial, la siguiente unidad en el montón sufre.
(H)	Ningún efecto. Solo se usa sobre Piat, Tanque, Bomba Gammon, y fuego Antitanque.
—	Ningún efecto.

6. Si un líder tiene que ser chequeado, se tira un dado y se chequea en la Tabla de Bajas de Líderes. Los resultados son:

RESULTADO	EFEECTO
—	Ningún efecto.
W	El líder resulta herido y tiene una concesión de movimiento de 2. El líder también tiene un modificador de -1 al dado durante el combate cuerpo a cuerpo. Si ya estaba herido, el líder se considera muerto y es retirado del juego.
K	El líder resulta muerto y es retirado del juego.

Efectos Especiales del Fuego de Ametralladora



A diferencia del otro Fuego de Armas Cortas, el Fuego de Ametralladora afecta a todas las unidades en el área del blanco en lugar de solo afectar a una unidad objetivo. A causa de esto, si otras unidades disparan junto con la ametralladora, solo una unidad objetivo es

afectada por la fuerza de fuego combinada. Las otras unidades son chequeadas usando solamente la fuerza de fuego de la ametralladora. Cuando las ametralladoras combinan su fuego con Armas Cortas, utiliza la línea de Armas Cortas y cuenta cada ametralladora como 4 Puntos de Fuerza de Armas Cortas.

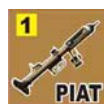
Para disparar una ametralladora, una unidad debe estar apilada con la ficha de la ametralladora. Una unidad que dispara una ametralladora, usa la columna 1-2 de Cañón Tanque/AT/MG y la unidad puede disparar también Armas Cortas con un modificador de -1 a los puntos de fuerza de dicha unidad..

[6.2] Selección del Blanco de Armas Cortas alemanas

Las unidades alemanas seleccionan su objetivo en base a las siguientes prioridades:

1. Unidad británica en la misma área.
2. Unidad británica en un área adyacente.
3. Unidad británica en un área despejada.
4. Tamaño más grande de unidad británica.
5. Al azar, tirando un dado.

Las unidades alemanas pueden combinar su fuego de Armas Cortas si el blanco es el objetivo principal para cada una de las unidades.



[6.3] Fuego de Piat¹

[Nota de los Diseñadores: Las tropas de asalto británicas fueron equipadas con un arma antitanque portátil conocido como Piat. Era un lanzador de bombas antitanque de corto alcance. Históricamente, había dos Piat disponibles con la fuerza de ataque inicial, conteniendo solo dos cargas. Uno de estos Piat no se utilizó. Para propósitos del juego, solo un Piat está disponible al principio del juego.]

¹ PIAT, por *Projector, Infantry, Anti Tank*, fue una de las primeras armas antitanques basado en el HEAT SHELL (HEAT = High Explosive Anti-Tank -*Alto Explosivo Antitanque*- y SHELL = *Casco*). Fue desarrollado por los británicos desde 1941, llegando al campo de batalla a tiempo para la invasión de Sicilia, Operación Husky en 1943. (Nota del traductor)

Un Piat puede ser disparado contra un tanque en la misma área o un área adyacente. Usa los Modificadores de Armas Cortas. Si el resultado es (H) con un número delante, el tanque es destruido. Si el resultado es (H) con una S delante, el tanque queda permanentemente inmovilizado, pero puede seguir disparando después del chequeo para ver si la tripulación consigue escapar. Para chequear esto, tira un dado. Con un resultado de **1-2**, la tripulación escapa y el tanque resulta destruido. Con un resultado de **3-6**, el tanque puede disparar, pero no mover.

Cada vez que se utiliza un Piat, el jugador debe tachar una carga para Piat en la Hoja de Registro de Jugador. Si más de un Piat dispara al mismo objetivo, los ataques se resuelven separadamente.

[6.4] Fuego de Oportunidad

Durante las fases de movimiento, si una unidad en movimiento entra en un área despejada adyacente a una unidad enemiga no suprimida o entra en un área ocupada por el enemigo, la unidad enemiga efectúa un Fuego de Oportunidad. El Fuego de Oportunidad se resuelve usando el procedimiento de Combate de Fuego de Armas Cortas (ver 6.1). Después de que el combate ha sido resuelto, la unidad en movimiento continúa su movimiento, salvo que haya sido eliminada. El Fuego de Oportunidad siempre ocurre antes de un ataque con granadas.

[6.5] Fuego Tanque/Antitanque

Los tanques tienen dos tipos de fuego: el fuego de Armas Cortas con su ametralladora, y el fuego de tanque con su cañón. El fuego de Armas Cortas se lleva a cabo igual que el fuego normal, usando la columna 5-8 en la Tabla de Fuego de Combate. El fuego del cañón del tanque se resuelve usando la línea Cañón Tanque/AT/MG en la Tabla de Fuego de Combate. Cada tanque se cuenta como un punto de fuerza en la línea Cañón Tanque/AT/MG.

Un cañón Antitanque en el juego es el cañón de campaña no tripulado alemán en el mapa. Para dispararlo, una unidad británica o una unidad



alemana deben estar en el área. El cañón AT usa la columna **1-2** de la línea Cañón Tanque/AT/MG en la Tabla de Fuego de Combate. La unidad también puede usar el fuego de Armas Cortas con un modificador de **-3** a los puntos de fuerza actual de la unidad.

Línea de Visión

Antes de que el Combate de Fuego del Cañón del Tanque/AT sea resuelto, debe ser determinada la Línea de Visión.

Para ser un blanco apropiado, debe ser uno de lo siguiente:


1. El blanco debe estar adyacente o en la misma área.
2. Los blancos situados más lejos que el área adyacente pueden ser disparados si están a cinco o menos áreas de distancia, y si ellos han disparado contra el tanque o el cañón antitanque en el turno actual o en el anterior.
3. Los blancos situados más lejos que el área adyacente pueden ser disparados si están a cinco o menos áreas de distancia, y el blanco ha disparado en el turno actual (se ha delatado). Para determinar si el blanco está a la vista, utiliza una regla para formar una línea recta desde el centro del área del atacante al centro del área del blanco. Si la línea no atraviesa ningún área obstruida, significa que hay una línea de visión válida y el blanco puede ser disparado.
4. Un área con un tanque o un tanque destruido es considerada un área obstruida.

[6.5] Procedimiento del Fuego Tanque/Antitanque

1. Comprueba la línea de visión si es necesario.
2. Suma el número total de tanques y/o Cañones AT disparando contra el mismo blanco. Localiza la columna correcta.

3. Tira un dado y comprueba el resultado en la Tabla de Fuego de Combate.
4. Solo los resultados con (H) tienen algún efecto. Los efectos son éstos:

RESULTADO	TIPO DE BLANCO		
	Área Obstruida (incluyendo Posiciones Listas)	Tanque	Cañón AT o área Ametralladora
1. S(H)	Coloca el marcador de escombros o quita el marcador de posición lista.	Destruído	Destruído
2. 1(H)	Lo mismo que S(H), excepto que las unidades de combate en el área pierden un punto de fuerza.		
3. 2(H)	Lo mismo que S(H), excepto que las unidades de combate en el área pierden dos puntos de fuerza.		

5. Los tanques destruidos se giran a su lado destruido y no pueden moverse ni disparar más, pero bloquean a otros tanques que no pueden moverse por el área. También bloquean la Línea de Visión. 
6. Los marcadores de escombros en áreas Obstruidas no tienen ningún efecto.
7. Las áreas AT o MG destruidas significa que esas armas no pueden volver a ser usadas más.

7.0 COMBATE CUERPO A CUERPO

Después de que todo el Fuego de Combate ha sido completado, las unidades enemigas en la misma área participan en Combate Cuerpo a Cuerpo. Se utiliza el siguiente procedimiento:

1. Compara los puntos de fuerza combinados de las unidades británicas con los puntos de fuerza combinados de las unidades alemanas. El resultado es una proporción británica/alemana que siempre se redondea a favor del Alemán. Las proporciones mayores de 4 a 1 se tratan como 4 a 1, mientras que las proporciones menores de 1 a 2 se tratan como 1 a 2.
2. Una vez que la proporción ha sido determinada, se tira un dado y se modifica con los siguientes modificadores al dado:

- a) +1 si la fuerza británica se compone solo de unidades de infantería en planeador.
- b) +1 si alguna unidad alemana está suprimida.
- c) +1 si todas las unidades alemanas son unidades de la guarnición del puente.
- d) -1 si las unidades británicas están suprimidas.
- e) -1 si el británico fue el último en entrar en un área obstruida o una posición mejorada.
- f) +1 si los Alemanes fueran los últimos en entrar en un área obstruida o una posición mejorada.
- g) -1 si las unidades de infantería alemanas están apiladas con un tanque.

3. La Tabla de Combate Cuerpo a Cuerpo se comprueba entonces, y se aplican los resultados. Los resultados para los Británicos están siempre a la izquierda de la flecha, mientras que los resultados para los Alemanes están siempre a la derecha de la flecha.

4. Los resultados del combate son los siguientes:

- a) **ENG** = Significa que las unidades no pueden dejar el área en el turno siguiente, pero deben sufrir el Fuego de Combate y, si fuera necesario, Combatir Cuerpo a cuerpo en el turno siguiente. Las unidades de combate en la siguiente fase de movimiento pueden entrar en el área y participar en ambos combates.
- b) **E** = Significa que todas las unidades de ese bando son eliminadas.
- c) $\frac{1}{2}$ **E** = Significa que el 50 % (redondeando hacia arriba) de los puntos de fuerza de ese bando son eliminados.
- d) = Significa ningún efecto.

EJEMPLO: Un resultado de $\frac{1}{2}$ E ↔ E significa que los Británicos pierden la mitad de

sus puntos de fuerza, mientras que todos los alemanes son eliminados.

- Las unidades alemanas, como en el Fuego de Combate, tienen un marcador de puntos de fuerza que refleja su nueva fuerza colocado bajo ellos. Las unidades británicas tienen sus pérdidas registradas en la Hoja de Registro de Jugador, pero también pueden usarse marcadores de puntos de fuerza.



Si esta unidad alemana de fuerza "6", pierde 2 puntos de fuerza en el combate, se coloca bajo ella un marcador numérico que indica su actual fuerza de combate.

- Si ambos bandos todavía tienen presentes unidades en el área después del combate y no hubo ningún resultado comprometido (resultado "ENG"), el lado con la mayor cantidad de puntos de fuerza perdidos, se retira a un área adyacente que no contenga unidades enemigas. Si no puede hacer eso, las unidades permanecen donde están y son suprimidas (giradas). Si ambos lados han perdido un número igual de puntos de fuerza, el lado que entró el último en el área es el que debe retirarse.

8.0 DEMOLICIÓN DEL PUENTE

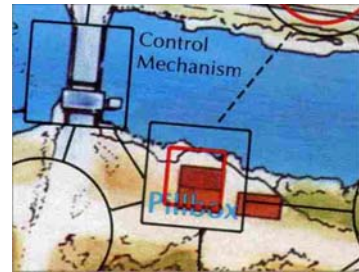


En el despliegue alemán de los planes C hasta el H, hay una posibilidad de que Pegasus Bridge esté preparado para su demolición y tal vez sea destruido antes de que pueda ser capturado por los Británicos (es decir, si hay una ficha boca abajo en la casilla del mapa "Cargas de Demolición del Puente"). Los zapadores británicos deben chequear para ver si está minado, y quitar las cargas si lo está. Para chequear el puente, se coloca una unidad de zapadores en una de las dos áreas de acceso al puente y entonces se gira la ficha del mapa. Si la ficha es una ficha en blanco, el puente no está minado, pero si es la ficha de "Cargas Conectadas", puede intentarse retirar las cargas (ver 9.1). Mientras los británicos intentan retirar las cargas, los alemanes pueden intentar volar



el puente, siguiendo el siguiente procedimiento:

- Durante la primera Fase de Movimiento Alemán, después de que una unidad británica ha disparado sobre, ha asaltado, o ha lanzado un ataque de granadas contra una unidad alemana, se chequea el puente para su demolición. Primero se gira la ficha para ver si tiene las cargas, si no ha sido girada antes por los británicos.
- Para que los Alemanes puedan demoler Pegasus Bridge, una unidad alemana debe estar en el área Pillbox (Fortín) sin que estén presentes unidades británicas, y el puente debe tener un marcador de Cargas de Demolición Conectadas.



El área del Pillbox

- Los Alemanes en el área del Pillbox deben tener una unidad británica en la Línea de Visión o haber sido disparados para intentar la demolición.
- Si se cumplen las condiciones de los pasos 1-3, se tira un dado. El dado entonces es comparado con lo siguiente:

TABLA DE DEMOLICIÓN DEL PUENTE	
	RESULTADO
1-3	PUENTE DESTRUIDO
4	PUENTE DAÑADO
5-6	FALLO EN LA DEMOLICIÓN

- Si el mayor Schmidt está presente en el Pillbox, se aplicará un modificador de -1 a la tirada del dado.
- Cuando un puente resulta destruido, ninguna unidad puede usar el área del puente Pegasus para su movimiento. Un marcador de puente destruido debe ser colocado en cada una de las dos áreas de acceso.

7. Cuando un puente resulta dañado, cada vez que un tanque entra en el área del puente, se tira un dado. Si se obtiene un resultado de 5 o 6, el puente se considera destruido, y la ficha del tanque se gira a su cara de destruido.
8. Cuando falla la demolición del puente, se considera que el puente está intacto. En ese caso los zapadores deben quitar las cargas del puente.
9. Solamente está permitido un intento de demolición en la partida.

9.0 ZAPADORES

Los zapadores británicos tienen usos y habilidades especiales. En las siguientes secciones vamos a describir cada una de ellas.

[9.1] Quitar las cargas de demolición

Para quitar las cargas de demolición del puente, una unidad de zapadores, debe pasar un turno completo en cada una de las dos áreas de acceso al puente Pegasus. Cuando se ha hecho esto, el marcador de Cargas de Demolición Conectadas se retira del juego. También puede hacerse que 2 unidades de zapadores ocupen durante un turno *ambos* extremos del puente a la vez.

[9.2] Reparar un área de puente dañada

Para reparar un área del puente dañada, una unidad de zapadores debe permanecer al menos un turno de juego completo en el área dañada, sin moverse. Al final de la fase de movimiento, se tira un dado. Si el resultado de la tirada de dados es igual o menor que el número de turnos consecutivos que lleva el zapador en el área sin moverse, se considera que el puente ha sido reparado.

[9.3] Hacer un puente provisional

Si el puente Pegasus resulta destruido, las unidades de zapadores pueden ser

usadas para crear un puente provisional. Los zapadores pueden entrar en el área dañada o destruida del puente gastando todos sus puntos de movimiento para un turno. Al comienzo del siguiente turno, una unidad amiga puede cruzar usando el área del puente dañada o destruida. Esto cuesta 2 puntos de movimiento para entrar en cada área, y los zapadores deben estar presentes.

10.0 SUPRESION

La supresión ocurre durante las fases de Fuego de Oportunidad y Combate. Cuando una unidad es suprimida, se tienen las siguientes restricciones:

1. La unidad no se puede mover.
2. La unidad no puede usar el Fuego de Oportunidad.
3. La unidad no puede combatir.
4. La unidad no puede comenzar un combate cuerpo a cuerpo, y si se está defendiendo, tiene modificadores de combate adversos en la tirada del dado (Ver 7.0).

[10.1] Quitar la Supresión

Durante la fase de eliminación de la supresión, cada unidad suprimida es comprobada. Para ello se usa el siguiente procedimiento:

- 1) Se tira un dado por la unidad.
- 2) Modifica el dado con +1, si un líder de pelotón, o el Comandante Howard para las unidades británicas, está presente. Solamente puede usarse un modificador.
- 3) Modifica el dado con +1, si Hickman o Schmidt están presente cuando estamos chequeando a las unidades de guarnición alemanas.
- 4) Compara el resultado modificado obtenido, con la siguiente tabla:

TABLA PARA ELIMINAR LA SUPRESIÓN	
Tipo de Unidad	Para eliminar la Supresión
Todas las unidades Británicas	1, 2, 3, 4
Unidades Alemanas de Guarnición	1, 2
Unidades Alemanas de Refuerzo	1, 2, 3

- Para eliminar la supresión, vuelve la ficha de la unidad a su lado frontal.
- La unidad que falla en eliminar la supresión continuará en esa misma situación.



11.0 LIDERES



Los líderes tienen las siguientes características especiales.

- Si un líder está apilado con unidades de su mismo pelotón, el líder añade un modificador de +1 para las tiradas por disparo de armas cortas, o disparo de cañones antitanque. Para este propósito, Hickman tiene el efecto descrito sobre las unidades de guarnición alemanas, el comandante Howard sobre todas las unidades británicas, y el mayor Schmidt sobre todas las unidades alemanas, y Neilson afecta a todas las unidades de zapadores. Un líder británico presente modifica con +1 un ataque con granadas.
- Los líderes añaden un modificador de -1 a la tirada del dado para la eliminación de la supresión, si se encuentran apilados con unidades de su mismo pelotón. Para este propósito, Hickman tiene el efecto descrito sobre las unidades de guarnición alemanas, el comandante Howard sobre todas las unidades británicas, y el mayor Schmidt sobre todas las unidades alemanas, y Neilson afecta a todas las unidades de zapadores.

- Los líderes que son heridos siguen teniendo los efectos descritos en las tiradas de dados, pero no podrán moverse excepto que sean llevados por unidades británicas. Las unidades británicas que llevan a un líder tienen un movimiento permitido de 2. Cuando un líder herido es movido, al final de la fase de movimiento, se realiza una tirada de dados, consultando la Tabla de Bajas de Líderes. Si se obtiene un resultado de K, el líder es eliminado y retirado del juego. Cualquier otro resultado no tendrá ningún efecto.
- Los líderes en solitario se defienden con una fuerza de 1, y atacan con una fuerza de 1 con un modificador de -1 en el combate cuerpo a cuerpo en la fase de combate.
- Cuando un líder se apila con unidades de combate amigas, el efecto de los líderes es añadir un modificador de +1 tanto en el combate cuerpo a cuerpo como en la fase de combate.

12.0 DIVISIÓN DE LAS UNIDADES BRITANICAS

Las unidades británicas iniciales que aterrizan en planeadores, tienen la habilidad de dividirse en 2 escuadras en vez de en un pelotón. Cuando se hace eso, usa las líneas de Escuadras en la hoja de registro del jugador. Si una unidad que se divide, ya ha perdido algunos puntos de fuerza, los puntos de fuerza restantes son divididos entre las 2 escuadras de la forma más equitativa posible. Una vez que la unidad se ha dividido, puede volverse a unir al principio de cualquier turno, en el cual comienzan el movimiento en la misma área. La unidad resultante (el pelotón), tendrá como fuerza la suma de la fuerza que las 2 escuadras tenían en el momento en que se han unido.

18	Teniente Smith	1							1					
19	Smith, Pelotón	8	8	7	6	5	4	3	2	1	4	3	2	1
20	Smith, Escuadra A	4						4	3	2	1			2
21	Smith, Escuadra B	4						4	3	2	1			2

En la Hoja de Registro de Jugador aparece por ejemplo, el teniente Smith (ficha n° 18) y su Pelotón completo (ficha n° 19), que puede ser dividido en 2 escuadras (A y B -fichas 20 y 21-).

Nota que el Pelotón completo tiene una Fuerza de 8 y lleva 4 granadas, mientras que cada Escuadra, tiene justo la mitad.

Los líderes, unidades de cuartel general, y zapadores no pueden ser divididos.

13.0 REFUERZOS

Dependiendo del despliegue alemán, los refuerzos alemanes son enviados en el turno 4. Dependiendo del resultado de una tirada de dados los refuerzos británicos son enviados en el turno 7, 8 o 9. Los refuerzos alemanes llegan a LePort o Benouville, mientras que los refuerzos británicos son enviados a Ranville.

	4	5	6	7	
01	00:46	01:01	01:16	01:31	0
					

[13.1] Procedimiento de los refuerzos Alemanes

El siguiente procedimiento se utiliza para decidir los refuerzos alemanes, su turno y punto de entrada:

1. Usando la línea que corresponde a la tabla de despliegue inicial, se realiza una tirada del dado y se compara el resultado con los números de tiradas de dados listados a lo largo de la tabla de refuerzos alemanes.
2. Una vez encontrado el número, comprobamos la columna donde se encuentra el número. El número de fuerza que hay en el encabezado de la columna será la fuerza del refuerzo alemán.
3. La composición de esta fuerza está listada en la tabla de refuerzos alemanes, así como el turno de entrada.
4. Para el área de entrada se tira un dado. Con un resultado de 1-4, el refuerzo llega al área de LePort, mientras que con un resultado de 5-6 el refuerzo llega al área de Benouville.

5. Los primeros refuerzos en llegar son los tanques. Los refuerzos son colocados fuera del mapa en una línea con los tanques primero, y los pelotones apilados de dos en dos. El primer tanque en la línea es colocado en el área de entrada sin ningún tipo de coste, y puede entonces moverse usando toda su capacidad de movimiento disponible. La siguiente unidad de refuerzo en desplegarse, debe pagar un punto de movimiento para entrar en el área de entrada, mientras que la tercera unidad o apilado debe usar 2 puntos de movimiento para desplegarse en el área de entrada, y así sucesivamente.
6. Los refuerzos alemanes no pueden abrir fuego hasta que no han recibido ataques de unidades enemigas, o han descubierto a una unidad enemiga adyacente, o están en el turno 10 (turno 12 en el escenario histórico).
7. Para descubrir a una unidad británica, ésta debe estar en un área adyacente. Los tanques consiguen descubrir con una tirada de dados de 5 o 6 mientras que la infantería alemana consigue descubrir con una tirada de 4, 5, o 6.

[13.2] Procedimiento de los refuerzos Británicos

En el turno de juego 7 se comprueba la llegada de refuerzos británicos de acuerdo con la Tabla de Refuerzos Británicos. Se utiliza el siguiente procedimiento:

1. Busca en la columna correspondiente a la fuerza de los refuerzos alemanes seleccionados.
2. Tira un dado, y cruza el resultado de la tirada del dado con la línea correcta de la columna de la fuerza de los refuerzos alemanes. El resultado es la composición de la fuerza británica y el turno de entrada.
3. Las bombas Gammon y Piats son apilados junto con las unidades que los llevan, de forma que cada unidad solo puede llevar 1.
4. Todos los refuerzos británicos llegan al área de Ranville.

5. Las unidades británicas llegan en columna siguiendo el mismo procedimiento explicado anteriormente para los alemanes.
6. Pine Coffin es apilado con la primera unidad que entra.

[13.3] Procedimiento opcional de los refuerzos Británicos

La disposición de los refuerzos británicos ha sido dispuesta para equilibrar los escenarios. Una vez que te sientas cómodo con el sistema de juego, se sugiere que uses la Tabla de Refuerzos Opcional, en vez de la indicada en 13.2.

14.0 DESPLIEGUE

No hay unidades británicas en el mapa al inicio del juego. Por tanto, todas las unidades, y oficiales que deben entrar en el tablero en los 6 planeadores deben ser colocadas en cada una de las 6 casillas de planeadores del tablero:

Planeador 1: Comandante Howard, Capitán Neilson, Teniente Brotheridge y su pelotón, y una sección de zapadores.

Planeador 2: Teniente Wood y su pelotón, y una sección de zapadores.

Planeador 3: Teniente Smith y su pelotón, Piat nº 1, y una sección de zapadores.

Planeador 4: Capitán Priday, teniente Hooper y su pelotón, y una sección de zapadores.

Planeador 5: Teniente Sweeney y su pelotón, y una sección del cuartel general.

Planeador 6: Teniente Fox y su pelotón, y una sección del cuartel general.

Todas esas unidades permanecen en las casillas de los planeadores hasta después de que todos los planeadores han aterrizado, y se ha resuelto, cualquier posible accidente al aterrizar.

Las fuerzas alemanas son desplegadas siguiendo el procedimiento que se describe a continuación:

1. Coloca los marcadores de plan alemán adecuados en un recipiente opaco, de acuerdo con las reglas del escenario (Ver 17.2).
2. Retira un marcador de plan alemán del recipiente, y consulta la tabla de despliegue alemán.
3. Coloca las escuadras alemanas de guarnición indicadas y los señuelos en un recipiente opaco, y ve sacando una ficha por cada área de despliegue en el mapa (las de los círculos rojos). Coloca las fichas boca abajo en el mapa sin ver cuales son.
4. Cuando Benouville, LePort o Ranville son mencionados, usa el área de entrada adecuada.
5. Si tienes instrucciones de utilizar las cargas de demolición del puente, coloca la ficha de cargas de demolición, y el número indicado de fichas de cargas de demolición en blanco en un recipiente opaco. Retira una ficha del recipiente, y colócala boca abajo en la casilla de Cargas de Demolición del Puente en el mapa.
6. Si el Mayor Schmidt debe entrar en el área de entrada de Ranville, apila junto con su ficha, la ficha del Mercedes Benz.
7. Coloca las fichas de las Ametralladoras en el mapa (donde pone MG) y pon una de ellas en el Pillbox. Coloca también el cañón AT en su lugar en el mapa.

[14.1] Despliegue Británico opcional

El despliegue inicial británico puede ser cambiado. El jugador puede cambiar las unidades asignadas a cada planeador a su elección pero un planeador no puede llevar más de 12 puntos de fuerza.

15.0 RESTRICCIONES DE LAS GUARNICIONES ALEMANAS



En los cuatro primeros turnos, las unidades de guarnición alemanas no pueden moverse o entrar en combate, hasta que una unidad británica se mueve y entra en un área adyacente. Cuando esto ocurre, se tira un dado. Con un resultado de 4 – 6, la unidad de guarnición se cambia a su lado activo y puede usar la fase de Fuego de Oportunidad contra la unidad británica. Con un resultado de 1 – 3, la unidad es cambiada a su cara frontal, y es considerada activa, pero no puede usar su fase de Fuego de Oportunidad en ese turno. Una vez activada, una unidad podrá moverse y atacar de forma normal. En el turno 5, todas las unidades alemanas de guarnición se consideran activadas.

16.0 CONDICIONES DE VICTORIA

Para cada escenario, se ha listado el número de Puntos de Victoria necesarios para alcanzar cada uno de los diferentes niveles de victoria.

Los Puntos de Victoria son obtenidos por controlar varias áreas, destruir tanques, tomar prisioneros, y limpiar búnkeres. Se pierden Puntos de Victoria por líderes muertos y pelotones eliminados.

El control sobre un área es determinado al final del juego. Para controlar un área, las unidades del jugador deben de haber sido las últimas en ocupar esa área. Consulta la Carta de Puntos de Victoria, para la obtención de puntos de victoria específicos.

CARTA DE PUNTOS DE VICTORIA	
El Puente de Benouville (Pegasus Bridge) controlado INTACTO	+15 P. V.
El Puente de Benouville (Pegasus Bridge) controlado DAÑADO	+5 P. V.
El Puente de Ranville controlado	+8 P. V.
Pill Box (Fortin) controlado	+5 P. V.
Cada Búnker alemán LIMPIO y controlado	+2 P. V.
Cada Ametralladora (MG) alemana destruida o controlada	+3 P. V.
El Cañón AT alemán destruido o controlado	+5 P. V.
Cada Tanque destruido	+5 P. V.
Cada unidad alemana prisionera y controlada	+1 P. V.
Cada Líder Británico Muerto	-1 P. V.
Cada Pelotón británico eliminado	-5 P. V.
Schmidt Muerto o Capturado	+1 P. V.

17.0 ESCENARIOS

Hay 2 tipos de escenarios para *Pegasus Bridge*:

[17.1] Escenario Histórico

Históricamente, el ataque de los planeadores a Benouville fue casi perfecto. La sorpresa fue completa en las conmocionadas fuerzas de guarnición alemanas, y los grandes problemas para dar órdenes, no ayudaron demasiado. El sargento Wagger Thompson hizo un gran disparo con un Piat, que convirtió un Mark IV en una antorcha romana, y un contraataque alemán quedó convertido en una ignominiosa retirada.

Este escenario debe entenderse como un escenario de aprendizaje. Una vez que se juega varias veces, se recomienda jugar el escenario de fuerzas variables, que es mucho más cambiante, especialmente para niveles avanzados y expertos.

Para este escenario se usa el plan alemán B, y la fuerza de refuerzo 3. Para los británicos usa la fuerza de refuerzo B. El planeador 4 no es usado en este escenario, ya que históricamente aterrizó en un puente equivocado. El jugador no tiene que comprobar la pérdida de ningún planeador.

Reglas especiales de movimiento de tanques para el escenario histórico.

Hay también reglas especiales para el movimiento de los refuerzos alemanes: cuando los tanques alemanes alcanzan el cruce en forma de T de Benouville, se tira un dado y con un resultado de 1-3, el tanque gira y se dirige a los puentes. Con un resultado de 4-6, continuarán rectos los 2 siguientes turnos, que es el tiempo que los tanques tardan en girar 180° y dirigirse hacia el cruce de Benouville. Las unidades de infantería son movidas en dirección contraria al giro para evitar incumplir las reglas de apilamiento. En el siguiente turno, la infantería sigue a los tanques de vuelta hacia el cruce, en dirección al puente Pegasus.

Los niveles de victoria son los siguientes:

Victoria Marginal: 57-59 P.V.
Victoria Sustancial: 60-65 P.V.

Victoria aplastante (histórica): + de 66 P.V.

Victoria alemana: menos de 57 P.V.

[17.2] Escenario de Fuerzas Variables

Una vez que el escenario histórico ha sido jugado en varias ocasiones, se sugiere que se juegue el escenario de fuerzas variables. Hay tres niveles de juego para este escenario: principiante, avanzado y experto. Se sugiere que empieces con el nivel principiante, y cuando empieces a conseguir victorias claras, pasar al siguiente nivel.

Para el despliegue del nivel principiante, coloca los planes alemanes de A-C en una taza o un recipiente opaco, y sigue los procedimientos de despliegue. Para el nivel de juego avanzado, coloca en la taza los planes A-F. Para el nivel de juego experto, coloca en la taza los planes alemanes D-H.

Los niveles de victoria quedarán como sigue:

Nivel de Victoria	PRINCIPIANTE	AVANZADO	EXPERTO
VICTORIA MARGINAL	57 - 59	47 - 58	42 - 53
VICTORIA SUSTANCIAL	60 - 65	59 - 65	54 - 65
VICTORIA APLASTANTE	66 o más	66 o más	66 o más
VICTORIA ALEMANA	56 o menos	46 o menos	41 o menos

18.0 BIBLIOGRAFÍA

Ambrose, Stephen E., Pegasus Bridge, 1985 (Puente Pegasus)

Keegan, John, Six Armies in Normandy, 1982. (Seis ejércitos en Normandía)

Wheldon, Sir Hugh, Red Berets into Normandy, 1982. (Boinas rojas en Normandía)

Nuestro agradecimiento especial también para la ayuda recibida desde el Museum of Airborne Forces (Museo de Fuerzas Aero-transportadas) de Alder-shot.

Agradezco por mi parte a José Manuel Moreno Ramos por la ayuda que me prestó para terminar de una vez la traducción de estas reglas.

Felipe Santamaría
Bilbao
(Marzo 2008)

