



# Wargame muy rejugable que se aleja de las típicas campañas de la II GM



***En abril de 1940 las fuerzas de Hitler se movieron contra Noruega. Con una seria falta de apoyo naval y suministro limitado, era una apuesta colosal. Cuando la operación amenazó con fracasar, Hitler casi sucumbió a un completo ataque de nervios. Esa es la situación histórica que da pie a este wargame, cuando menos, original.***

**Reseña realizada por Andreu Nuevo**

La ocupación de Noruega por la Alemania nazi empezó el 9 de abril de 1940, y fue una campaña cuyo resultado final proporcionó a Alemania las instalaciones para poder desencadenar la ofensiva submarina contra Inglaterra. De hecho, era la única ofensiva que quitaba el sueño a Churchill, rea-

lizada con medios escasos y con un uso intensivo de los desembarcos y de los lanzamientos paracaidistas en los puntos clave. Fue, sin duda, una campaña muy igualada en medios; y sin embargo, bastante olvidada por los *wargamers*, eclipsada por las grandes campañas en Francia, África y Rusia. Así que el título de Trafalgar Editions ya tiene bastante de original. En el juego dispondremos de 21 turnos para hacernos con Noruega –o defenderla–, con una serie

de muertes súbitas si el alemán no alcanza determinados objetivos en un tiempo establecido. Precisamente, esta es una de las dinámicas básicas del juego. Si el alemán abarca demasiado, quedará con sus tropas diseminadas y tendrá muchos problemas para alcanzar sus objetivos, amén de los inevitables contraataques. Por el contrario, si concentra sus tropas, permitirá al jugador aliado la creación de líneas de defensa que pueden detener la ofensiva de una forma brutal.

## Número de fases

El juego se divide en tres fases: naval, aérea y terrestre. Durante los primeros turnos deberemos disponer de una buena «cara de póquer», porque todos los movimientos navales y aéreos se realizan de forma secreta tras dos pantallas incluidas en el juego.

La gestión de estos movimientos secretos es la salsa del juego. Hasta el turno 5 (11 de abril) todo está en el aire; pero a partir de ahí el jugador alemán podrá empezar a disponer de los aeropuertos que sus tropas paracaidistas hayan capturado para enviar sus aviones desde Alemania. Y eso, como imaginarás, empezará a poner las cosas muy difíciles a los defensores, que deberán esperar hasta el turno 13 (24 de abril) para que Inglaterra se decida a enviar sus aparatos, que hasta ese momento dependerán del uso de los portaaviones.

Por este motivo, la fase naval es de vital importancia para ambos bandos y es la chicha del juego. Cuando juegas con los aviones, hay que remarcar el uso de una regleta para determinar el alcance de los aparatos en estas curiosas combinaciones que realiza la editorial con un buen éxito.

## Tablas y reglas

Tablero y hojas de ayuda proporcionan toda la información necesaria; así que, sabiendo las reglas, no hace falta usarlas durante el juego, porque está todo a la vista. Las fichas son grandes y claras, con todo lo necesario en su parte frontal y una terminación de lujo en los

### PROS:

- ▶ Simplicidad de reglas
- ▶ Calidad de los componentes
- ▶ Rejugabilidad

### CONTRAS:

- ▶ Se echa en falta una tabla con los resultados históricos



materiales usados por la editorial. Asimismo, las reglas, siguiendo la línea de la editorial, son sencillas sin caer en el simplismo. Todos los aspectos importantes de la campaña están reflejados, pero

de forma sencilla sin demasiadas excepciones. Eso sí, en las invasiones se echa en falta una tabla con los resultados históricos, porque la cantidad de comprobaciones por las baterías costeras en cada una de ellas puede enlentece demasiado la partida. Así, en caso de querer un juego más rápido, solo debería aplicarse el resultado histórico en la invasión, evitando una infinidad de tiradas en las tablas. Por el contrario, eso sí, los resultados aleatorios le dan una intensidad que de otra forma no se podría conseguir.

En definitiva, estamos ante una campaña curiosa, interesante y fácilmente rejugable con el rol de defensor o atacante, pudiendo cambiar de un turno a otro dependiendo del apoyo aéreo, las tropas y/o la climatología, lo que la hace no apta para cardiacos. 🍅

▶ **AUTOR:**  
José Antonio Luengo

▶ **EDITOR:**  
Trafalgar Editions

▶ **EDAD:**  
> 14 años

▶ **TIEMPO:**  
Entre 60 y 300 minutos

▶ **JUGADORES:**  
De 2 a 8

▶ **PRECIO:**  
62 €