

# RESUMEN FASES

## 1.0 FASE DE CLIMATOLOGÍA

- **Lanzar el dado a partir del turno 6 UNA vez y al comienzo del turno. Poner el marcador correspondiente en cada zona. (Ver tabla de clima en el tablero)**
- **Zona norte sumar +1**
- **Zona Centro sin modificar**
- **Zona Sur restar -1**

## 2.0 FASE DE REORGANIZACION ABASTECIMIENTO

- **Se determinan los abastecimientos de unidades**
- **Se retiran marcadores de impacto en tropas de tierra y aeródromos (1 marcador por turno).**

## 3.0 FASE NAVAL

- **Movimiento de las Flotas.**
- **Colocación de las Nuevas Flotas.**
- **Colocación de Submarinos.**
- **Desembarcos:** se produce a partir del turno 3, se sigue el procedimiento de las 3

# FASES DEL JUEGO (GUÍA)

## FASE CLIMATOLOGÍA

- Las Zonas están delimitadas por líneas negras gruesas discontinuas. La Zona - Norte tiene 4 cajas Navales, la Zona - Centro tiene 3 cajas navales y la Zona - Sur tiene 5 cajas navales.
- **Buen Tiempo:** No afecta a ninguna de las unidades en juego.
- **Mal Tiempo:** Solo afecta a las unidades aéreas reduciéndoles su movimiento a la mitad. Cualquier unidad naval, puede eludir un combate si tiene un resultado de «1» en el dado 1d6.
- **Tormenta:** Afecta a todas las unidades. En las **Unidades Aéreas** solo pueden volar los transportes a la mitad de su movimiento, antes de hacerlo deben chequear con una tirada de 1d6 si tiene éxito dicho transporte. Si el resultado es un «6» se pierde la unidad que esté siendo transportada. Las **Unidades Terrestres** se moverán a la mitad de su movimiento, salvo las de infantería de montaña de los dos bandos. Las Unidades Navales que estén detectadas y se muevan durante una Tormenta pasarán a estar de nuevo «No detectadas» sin necesidad de ir a puerto. Cualquier unidad naval, sea de combate o de transporte, puede eludir un combate naval si saca un «1» en la tirada de dado.
- **Temporal:** Las unidades aéreas no mueven. Las unidades de tierra no mueven, salvo las de infantería de montaña de los dos bandos que lo harán a la mitad de su movimiento permitido. Las flotas se verán obligadas a regresar a un puerto amigo en el turno o moverse hacia un área marítima adyacente que tenga mejores condiciones climáticas. Las flotas que se encuentren en las cajas de Zona – Norte, Zona – Sur, Zona – Centro, podrán quedarse en ellas.

## FASE DE REORGANIZACIÓN Y ABASTECIMIENTO

- **Fuentes de suministro:** Oslo para los alemanes en el caso de tenerla controlada. Los aliados no necesitan suministros.
- **Abastecimiento de Unidades de Tierra:** Las unidades siempre están abastecidas si hay una fuente de suministro ubicada como máximo a un área desde una carretera o vía férrea propia, y no esté cortada durante el trayecto por el bando contrario, o que la unidad esté apilada con un marcador de suministro (*marcador de color blanco con un círculo negro y un 2 en su interior es un suministro completo, su reverso es medio suministro.*) o esté a un área de distancia donde se encuentre el suministro. Las unidades que realizan un desembarco siempre están suministradas en el turno que desembarcan. Aquellas unidades que son transportadas por vía aérea también estarán suministradas en el turno que llegan al aeródromo (*representados en el tablero como un cruce de pistas de despegue en forma de triángulo*).
- **Efecto de Desabastecimiento en unidades terrestres:** Las unidades desabastecidas no pueden atacar, pero sí pueden mover y defenderse. Al defenderse el atacante tiene un modificador de +1 a la suma de las tiradas. Las unidades aéreas y navales no necesitan suministros.

## FASE NAVAL

- **Las flotas van a tener dos estados: «Detectadas» y «No Detectadas»:** Los jugadores colocaran en las casillas de la *Hoja de puertos* sus flotas de combate, sustituyendo las flotas *No detectadas* (*son los marcadores con números dentro de un círculo, que se colocan en la hoja de puertos,*) por una o varias flotas de combate, transporte, unidades, etc. Siguiendo el orden de batalla de cada bando, (*para el primer turno ver el setup*). Cuando una flota sale de un puerto parte como «No detectada», y continua así hasta que sea «detectada» con submarinos (*marcadores con nombre U-BOOT alemán, F. SUB para ingleses y D.S, D.N, etc. los noruegos,*) o aviones de reconocimiento (*son aviones que tienen impreso unos prismáticos*). Cuando una flota es *Detectada*, se cambia el marcador de flota *No Detectada* del mapa, revelando si es un señuelo (*los señuelos son marcadores con nombre SEÑUELOS, que se utilizan para eludir las detecciones enemigas,*) o son las flotas que hay asignadas por el jugador de ese bando en su *Hoja de Puertos*, (estos marcadores tienen impreso un barco y un número de ataque. Los transportes tienen un barco y un número impreso entre paréntesis que determina la capacidad de transporte, ver la tabla de transporte en el mapa). (*Las unidades que hay*

rondas (ver final de las reglas) y **no se realizan la colocación de nuevas flotas ni colocación de submarinos**

- **Combate:** Se lanza un dado por cada bando, el resultado de cada tirada se mira en la tabla impresa en el tablero o bien al final del reglamento y se siguen las instrucciones

*asignadas vienen definidas en el orden de batalla del bando alemán. A partir del turno 4, el alemán podrá asignar flotas de combate como puntos navales tenga restando los puntos navales de combate que haya en juego, -por ejemplo: hay 12 puntos navales de combate en la Zona – Norte, y tiene solo 20 puntos navales en la tabla de puntos, solo podrá sacar una flota 8 puntos o 2 flotas de 4 puntos, o una de 6 y 2 puntos, o solo 6 o no sacar ninguna flota-, en el turno 5 podrá usar los puntos de transporte teniendo en cuenta los puntos que hay en juego para realizar nuevos desembarcos, transportar suministros. Para el aliado el jugador puede asignar los puntos de combate de su Orden de Batalla como desee, para los noruegos revisar preparación del primer turno, en la preparación del juego). Las flotas pueden cambiar su estado a No Detectada por la climatología.*

- **Movimiento Naval:** **Hay que tener en cuenta la climatología antes de realizar el movimiento.** El jugador puede mover a cualquier caja naval del área marítima en la que se encuentre o a cualquier caja naval de un área marítima adyacente a la que esté ocupando actualmente (zona sur, zona centro o zona norte). También se pueden mover flotas aliadas a cajas de desembarcos debido a que no han llegado a puerto las flotas alemanas (ver desembarco).
- **Colocación de Nuevas Flotas:** Solo puede haber como máximo 12 puntos navales y 8 de transporte en una misma caja repartidas como máximo en 4 marcadores. Se colocan nuevas flotas ocultas en la caja o cajas en la Zona Sur del mapa según los puntos del orden de batalla. Los aliados **NUNCA** pueden usar la totalidad de las cajas de una zona. *Hasta el turno 3 los noruegos no pueden usar las flotas de su Hoja de Puertos.*
- **Colocación de Submarinos:** El jugador activo puede poner uno o más submarinos en cualquier caja naval de las 3 zonas. Si obtiene un 6 detectará la flota enemiga, en caso contrario se quedan los submarinos en la zona hasta que sean retirados por el jugador o bien sean movidos. Si hay 3 submarinos en una misma caja, con un 5 detectará la flota que haya. *A partir del turno 3 los noruegos pueden hacer uso de los submarinos.*
- **Desembarcos:** Esta invasión alemana en Noruega, se produce en el turno 3. Se mueven las flotas y las unidades que van en ellas, a las cajas de desembarco según el Orden de Batalla alemán, eliminando los señuelos. Se obvia la colocación de nuevas flotas y de submarinos. A partir del turno 4, se pueden poner flotas de combate en las cajas navales para defender los transportes que llegan a partir del turno 5. A partir del turno 6, el jugador aliado podrá transportar unidades (ver Orden de Batalla). **Procedimiento:** Se ponen las flotas y las unidades que van con ella en la zona de desembarco (están sin detectar, aunque hayan sido detectadas por los submarinos o los aviones de reconocimiento en turnos previos o en el mismo), en una caja con ancla. Si hay baterías costeras dibujadas en el mapa, al lado de la caja de desembarco, lanzar 1 dado por cada batería, 1-4 las baterías no localizan a las flotas, de 5-6 localizan a las flotas. Después lanzar 3 dados por cada batería que haya detectado a una flota, por cada 6 que se obtenga hace un impacto. Si reciben 2 o más impactos, (cambiar los marcadores de flota, por ejemplo, de 11 a 9, por recibir 2 impactos y reducir también en el cuadro del tablero de PNC, 2 puntos por las bajas), el desembarco no se efectúa y la flota se queda en el sitio hasta el siguiente turno. Si supera o no se activan las baterías, (mirar en el orden de batalla aliado para saber cuántas flotas **NORUEGAS**, hay que poner en la zona de desembarco, viene marcada, por ejemplo: 2+1+1+1, indicando una flota de 2 puntos, otra de 1, otra de 1...). Una vez puestas las flotas noruegas en la zona de desembarco, lanzar un dado por cada una de ellas, mirar tabla de baterías costeras y ataques a puertos al final del reglamento. Si el jugador noruego amarrado en el puerto pierde el combate y, además, ha perdido la mitad o más de sus puntos navales de combate, tirar 1d6 y con un resultado de 1-3 se rinden, si es de 4-6 escapan a una caja de la misma área marítima con un marcador de «flota detectada». Se restan los PCN al bando noruego y se suman los puntos a los alemanes. **Por cada impacto se restan puntos navales para el bando que las recibió, en la tabla PCN. Se sigue el procedimiento de las 3 rondas, como el combate naval.** Una vez realizado el desembarco y si no hay unidades enemigas, se lanza 1d6 para ver que sucede con las baterías costeras: 1-3 se capturan, 4-5 se inutilizan, 6 quedan destruidas, (usar los marcadores de batería costeras con una X roja para saber que la batería ha sido destruida, con el símbolo de la cruz alemana ha sido capturado y SO esta inutilizado y hay que repararlo).

Para reparar las baterías costeras si no han sido destruidas, se utiliza una unidad de ingenieros. Esta unidad debe estar 2 turnos sin poder realizar ninguna acción, si se retiran o son atacados, no se repara. A demás las flotas se posicionan en las cajas de Puntos Navales del tablero (*Zona-Norte, Zona-Centro, Zona-Sur, delimitadas por líneas discontinuas*), sumando los puntos de ataque de las flotas que se han rendido a las flotas alemanas que han sobrevivido y sumando los PNC en el tablero. Si las flotas alemanas son hundidas, las flotas noruegas se posicionan en las de Puntos Navales del tablero (*Zona-Norte, Zona-Centro, Zona-Sur, delimitadas por líneas discontinuas*).

Si hay unidades enemigas, se entabla combate en la fase terrestre, si no hay retirada o pérdida de pasos suficientes para eliminar la unidad, por ninguno de los dos bandos, las unidades se quedan en el área de tierra, pero nadie las domina, las flotas se quedan en la caja de desembarco como detectadas pudiendo recibir flotas enemigas que las ataquen.

- **Combate naval:** Las flotas del jugador activo que hayan entrado en una caja naval que contiene flotas enemigas detectadas o que acaban de ser detectadas por unidades de submarinos amigas en el mismo turno, pueden atacarlas, pero no están obligadas. También aquellas flotas que estén en la caja de desembarco y no hayan podido entrar al puerto, pueden ser atacadas. No se podrá atacar en combate naval, ni apoyar ataques contra flotas enemigas detectadas en cajas navales adyacentes.

**Procedimiento:** Se lanza un dado para cada bando, el resultado de cada tirada se mira en la tabla de combate naval impresa en el tablero, o bien al final del reglamento y se siguen las instrucciones, **como máximo se pueden realizar 3 rondas de ataque, a partir de la segunda ronda mirar la tabla de continuación de combate naval.** En caso de llegar la última ronda y no haya vencedor, las flotas se quedan en la caja naval como detectadas. **Por cada impacto se restan puntos navales para el bando que las recibió, en la tabla PCN.**

Si solo hay un transporte detectado y no le acompaña ninguna flota de ataque, el transporte no se puede defender y el bando atacante podrá lanzar el dado para hundirlo si está en la misma caja naval perdiéndose su mercancía y/o unidades que transporte.

## 4.0 FASE AÉREA

- **Solo alemanes:** Poner marcadores de paracaidistas en los aeródromos o localizaciones con un símbolo de paracaídas, en el turno 3, (**NO** poner paracaidistas en Dombas, entra en el turno 8).
- **Colocación aviones de Reconocimiento**
- **Misiones:** bombardeo (Solo con 6 impactan, excepto los Stuka que impactan con 5), interceptar aviones

### FASE AÉREA

- **Solo alemanes:** Seguir Resumen de turno de juego. Los paracaidistas siempre son lanzados con éxito, a nivel de compañía. En caso de combate, lo hacen con un 1d3 y suman su modificador impreso en su ficha con un +2 entre paréntesis, no están obligados a retirarse y no están obligados a tacar en el turno en el que entran si hay enemigos. Tampoco pueden moverse de la zona en la que están, no requieren abastecimientos. Las unidades amigas, podrán optar por sumar 1d3 al combate por la unidad paracaidista o bien el modificador del terreno si lo tuviera, como las ciudades.
- **Colocar aviones de Reconocimiento:** **Hay que tener en cuenta la climatología antes de realizar el movimiento.** Se colocan tantos aviones de reconocimiento como se quieran, según los puntos que se disponga para ello en la tabla que está en el tablero de juego, (por lo general 3 para los alemanes, 2 para los ingleses y 7 los noruegos que no podrán ser utilizados hasta el turno 3), en las cajas navales que vienen con unos círculos con una R, (rojo para ingleses, gris para los alemanes, rojo y crema para los noruegos). **Una vez puestos los aviones lanzar un dado de 6 caras para intentar detectar las flotas de la caja en la que están posicionadas, solo detectan con un 6. Si se hay 3 aviones de reconocimiento en una misma caja naval con 5+ detectan las flotas que haya.** Hasta el turno 4 los aviones alemanes solo pueden salir de Alemania, (impreso en el tablero como Deutschland). A partir del turno 4, los alemanes pueden usar los aeródromos de Dinamarca (impreso en el tablero como Danmark), y a partir del turno 5 puede utilizar los aeródromos situados en Noruega, si tienen el control de ellos. El control se obtiene si no hay unidades enemigas en la zona donde se encuentra el aeródromo. Los aviones ingleses parten desde Inglaterra. **Misiones:** **Hay que tener en cuenta la climatología antes de realizar el movimiento.** Los bombarderos alemanes, (en la ficha de los bombarderos alemanes tienen un 3 en un cuadro negro en la parte superior derecha), **lanzan 3 dados e impactan con 6, excepción de los Stuka lanzan 1d6 e impactan con 5+),** atacan a las flotas que están en las cajas

enemigos (esto último se hace en el turno del oponente, para interceptar a los bombarderos alemanes se necesitan 3 cazas) No hay tirada de dados, simplemente se anulan unos a otros (ejemplo: 4 cazas anularían a 4 cazas o 2 cazas anulan a 1 caza y 1 transporte)

navales que contienen un círculo gris, usando los puntos necesarios en la zona tablero de juego destinado a ello, si impacta, se quita un punto a la flota enemiga y se reduce de la zona del tablero de PNC. Se pueden realizar hasta 6 misiones aéreas, pudiéndose combinar terrestres y navales, desde un aeródromo pagando su coste de activación, (usar plantilla desde el aeródromo a utilizar para ver el alcance, poniendo el dibujo del aeródromo de la plantilla encima del dibujo del aeródromo del mapa. Para poder efectuar la misión terrestre, la plantilla debe tocar físicamente a la unidad que se quiere atacar, *-los aviones dibujados, indican el alcance máximo. Los aviones que disponen de una H impresa en su ficha llegan hasta el borde de la plantilla, la parte redondeada-*, y usar los marcadores de aviones despegando con una numeración para llevar la cuenta de las misiones). Si impactan con un 6, desorganizan durante un turno (o más dependiendo de la cantidad de impactos efectuados,) completo a una unidad terrestre -ejemplo: tuvo éxito en el turno 6 un bombardeo sobre una unidad, hasta el turno 8 no podrá activarse-, también pueden bombardear un aeródromo, por cada impacto se reduce en 2 el número de misiones que se pueden realizar, con 3 impactos el aeródromo es destruido. Se coloca un marcador de impacto por cada impacto recibido. Se retira un impacto en la fase de reorganización (esto también cuenta para las unidades de tierra, pero estarán desorganizados tantos turnos como marcadores tenga). Puede haber más de un bombardero en una misma zona, pero no pueden realizar una misma misión, o apoyan a una unidad o bombardean. También se pueden utilizar como apoyo a las unidades de tierra y sumar un modificador por armas combinadas (Ver en el tablero de juego tabla de armas combinadas).

Las unidades aéreas de transporte son marcadores de aviones que tienen un círculo blanco. Pueden llevar una cantidad limitada de tropas y abastecimientos (*ver tablero de transporte en el mapa y preparación del primer turno para su uso*).

Los ingleses y los noruegos, (*solo se activan a partir del turno 3*), pueden usar un máximo de 3 bombarderos por misión lanzando 1 dado por cada avión e impactando con un 6.

Los bombarderos (*no Stuka que son marcadores que tienen impreso el nombre Stk,*) alemanes son una unidad de potencia de fuego de 3, para interceptarlos se necesitan 3 cazas (*los cazas son marcadores de aviones que tiene impreso un punto de mira, 1 caza anula 1 punto de fuego del bombardero*), si tuvieran escolta interceptan primero a la escolta.

Cada bombardero aliado puede ser interceptado por un caza.

Los cazas y los transportes pueden ser interceptados por cazas del bando contrario, siendo 1 a 1 (1 caza contra 1 caza, 1 caza contra 1 transporte, 2 cazas contra 2 cazas, etc....).

La aviación británica no puede realizar ningún tipo de misión en Noruega a no ser que tengan bases en aeródromos noruegos o en portaaviones. Para que una unidad aérea británica pueda establecer su base en aeródromos noruegos tiene que ser transportada en portaaviones hasta las bases aéreas noruegas, e inicialmente tendrá que hacerlo de forma obligada en aeródromos al norte de Dombas. En turnos posteriores a su llegada a Noruega los británicos podrían utilizar cualquier aeródromo noruego que aún estuviera controlado por los jugadores aliados. No pueden utilizar aeródromos noruegos hasta el Turno 13 (27 de abril), pero sí pueden realizar misiones en Noruega si son lanzadas desde portaaviones en cualquier turno y en cualquier parte donde tengan alcance.

## FASE TERRESTRE

### 5.0 FASE TERRESTRE

- **Movimiento:** viene determinado en las fichas de las unidades terrestres en la parte inferior derecha

- **Movimiento:** Hay que tener en cuenta la climatología antes de realizar el movimiento. Una zona siempre está controlada si no hay enemigos en ella, poner marcador de cruz alemana si el alemán controla una zona. El movimiento viene determinado en las fichas terrestres en la parte inferior derecha (número sin paréntesis), tiene un +1 al movimiento si van por carretera (*líneas blancas*) y finalizan en carretera. Por ferrocarril (*líneas con puntos*), se podrán mover todas las zonas que se quieran siempre y cuando no atravesase una zona que contenga enemigos, ya que estarían obligados a detenerse. Podrá ser utilizado por un máximo de 4 unidades alemanas y 6 aliadas. Cruzar los estrechos marcados con un punto rojo en el mapa, cuesta 2 puntos de movimiento. Los marcadores de abastecimiento se mueven como la



(número sin paréntesis). Los marcadores de abastecimiento se mueven como infantería normal, es decir, 2 puntos de movimiento, afectándole la climatología.

- **Combate:** Lanzar el o los dados dependiendo de las unidades que haya, por cada bando. Revisar si el terreno da alguna bonificación como algunas ciudades y por apoyo de otras unidades, como la artillería, blindados, bombarderos.

infantería normal, es decir, 2 puntos de movimiento afectándoles la climatología, si al mover entra en una zona donde hay unidades enemigas, los abastecimientos se retiran del tablero, si entra en una zona donde hay tanto unidades amigas como enemigas, no ocurre nada. El movimiento de las unidades debe finalizar si entran en un área que haya enemigos, (no cuentan los paracaidistas).

Límite de apilamiento: Los regimientos tienen una bandera cuadrada, los batallones una bandera triangular, los ingenieros tienen una E impresa donde está la bandera, las unidades de montaña tienen un triángulo dentro de la bandera de la unidad. En un área puede haber por cada bando: 2 unidades de tamaño regimiento (infantería, caballería o blindados), 1 unidad de tamaño batallón (infantería, artillería, caballería o blindados), tantas unidades de paracaidistas, HQ o aéreas como se desee. Hasta el turno 6 los noruegos solo pueden atacar y apilarse con una unidad tamaño regimiento más una unidad tamaño batallón.

- **Combate:** Las unidades de tierra, tienen impreso en su marcador un modificador entre paréntesis para sumar, restar o no dar nada, a los dados. Las unidades HQ solo disponen de 1 paso y, (son unidades que tienen impreso en su ficha 4 rectángulos de colores blanco y negro y un 2 para su movimiento,) dan un +1 al combate, si recibe un impacto la unidad se retira durante 1 turno apareciendo en su país en una fuente de suministros que elija el jugador propietario. Lanzar tantos dados como unidades haya en la zona, por cada bando. **Los Regimientos lanzan 1d6 y los Batallones 1d3.** Revisar si el terreno da alguna bonificación a la defensa como algunas ciudades, (tiene impreso en el tablero +1, +2 dentro de un círculo. Esa bonificación también sirve para los puntos de victoria exceptuando las fortificaciones que no aportan puntos.) elevación del terreno -regla opcional-, y por apoyo de otras unidades (estos modificadores está impreso en el tablero Tabla de Armas Combinadas y al final del reglamento) además de un penalizador de -2 si se dispara a través de un estrecho (punto rojo en el mapa). En caso de desembarcos con éxito, y si como resultado del combate las unidades de ambos bandos ocupan la ciudad simultáneamente, ambos bandos se benefician del modificador. **El Modificador máximo es +3.** (En Trondheim y Narvik, los noruegos deben tirar 1d6, con resultado de 1 se queda y lucha, de 2-6 se retira a un área adyacente, solo en el turno de la invasión – ver preparación primer turno-).
- **Se pueden fortificar las ciudades** utilizando un marcador de +1 para las ciudades con un modificador de +2 (son marcadores de color blanco con un hexágono y 8 puntas, que contine un +1, +2). Un +2 para las ciudades con un modificador de +1 o nada. La unidad que lo hace tiene, que estar 2 turnos completos sin poder realizar ninguna acción, si son atacados el marcador se pierde (se coloca el marcador blanco con un hexágono cuyo interior tiene un dibujo de un pico y una pala). Una vez construido, si la unidad se retira de la zona o bien es eliminada, el marcador de fortificado se elimina
- **Fortificación de campaña** (marcadores de color blanco con un dibujo de medio hexágono y un +1) la puede realizar cualquier unidad dando un +1 a la defensa gastando  $\frac{1}{2}$  de un abastecimiento y estar 2 turnos sin realizar ninguna acción, (marcador blanco de medio hexágono con un dibujo en su interior de un pico y una pala,) si son atacados se retira el marcador. Los aliados no necesitan gastar suministros. Estas unidades no están obligadas a atacar ni a retirarse. Si es conquistada o se retiran las unidades que están en ella, el marcador se retira del juego, aunque se puede volver a construir en esa misma zona. Los paracaidistas no pueden construirlo.
- **Puntos fuertes** (representado en el mapa con un hexágono y cuatro puntas). Las unidades en puntos fuertes, no están obligadas a atacar a unidades enemigas en su misma área, ni a retirarse a un área adyacente por los resultados del combate, aunque al finalizar el turno hay unidades enemigas en la misma. Los puntos fuertes añaden un +2 a la tirada de resolución de combate del defensor. Cuando un punto fuerte es conquistado se inhabilita pudiendo ser reparado por el bando que lo conquistó (utilizar mismo marcador de construcción utilizado para fortificación). Para repararlo, debe permanecer una unidad de infantería de cualquier tipo en esa área sin realizar ninguna otra acción durante 2 turnos completos (esto incluye que no sean atacadas en los turnos durante los cuales están reparando)