

## NORMANDY 44

### LISTA DE CAMBIOS NECESARIOS PARA ADAPTAR NUESTRA TRADUCCIÓN DE NOVIEMBRE DE 2010 A LAS REGLAS OFICIALES DE DICIEMBRE DE 2010.

**Nota:** en lugar de repetir los párrafos completos, hemos optado por indicar aquí solo los párrafos donde haya cambios.

♣ El factor de combate en rojo indica que los tanques Tigre reciben un desplazamiento en ataque y defensa

**Unidades acorazadas:** ♣ Las unidades acorazadas incluyen tanques, unidades de reconocimiento y cañones antitanques autopropulsados (como la unidad 200 PzJ g/2) y vienen en dos tipos: Con silueta o con simbología OTAN. Este tipo de símbolo representa una mezcla de infantería y tanques. Una unidad con una silueta acorazada representa a un batallón de vehículos acorazados con un pequeño o insignificante apoyo de infantería (2.3.6).

#### 4.2

♣ **ACLARACIÓN:** los reemplazos, los Puntos de Suministro, etc a partir del turno 2 estarán basados en un resultado Ov-2 o Ov-3, no en el número que indique el dado. *Ejemplo: un resultado de 6 en la tirada significa que el Tiempo será Ov-3 y que los reemplazos, etc. usarán la línea OV-3 line (no la línea Claro-6).*

#### 6.2:

- Un HQ amigo que esté abastecido (18.0) ♣ (las unidades de la CW deben usar HQs de la CW, y las unidades US deben usar HQs US), ó

**TIPOS:** Los reemplazos acorazados son usados para todas las unidades acorazadas (siluetas y simbología OTAN), unidades de reconocimiento y brigadas *Werfer*. Los reemplazos aerotransportados aliados son usados para las unidades de infantería paracaidista y planeadores; los reemplazos de infantería son utilizados para el resto de unidades ♣ (incluyendo HQs, unidades Panzergrenadier y unidades *Fallschirmjäger*).

#### 9.8

♣ No puede usarse Movimiento Estratégico en la Fase de Movimiento de Reserva (15.2). Las unidades que utilicen movimiento estratégico deben mover completamente a lo largo de carreteras (primarias o secundarias). Los refuerzos que entran en el mapa pueden llegar usando el movimiento estratégico. Los HQs (17.2) y las brigadas *Werfer* (17.3) que usen movimiento estratégico pueden aún ser giradas en la fase

##### 9.8.2

♣ Del mismo modo, ninguna otra unidad puede terminar ningún movimiento apilada con una unidad señalada con un marcador de Movimiento Estratégico/Strategic Movement (véase 13,6).

#### 10.4.- Límite de 18 factores.

Tanto el atacante como el defensor pueden tener un máximo de 18 factores de combate en un combate. Para el defensor esto incluye los DCBs. Todos los factores de combate en exceso con ignorados. ♣ Este límite de 18 factores se aplica después de las posibles reducciones a la mitad, de forma que una fuerza 24 que atacara a través de un río tendría una fuerza de 12 (24 reducida a la mitad), no 9 (18 reducida a la mitad).

**11.5 ♣ UNIDADES CON SILUETA y HQs:** Todas las unidades con silueta y HQs se consideran que tienen un TQ de "0".

**11.8 ♣ ACLARACIÓN:** el desplazamiento de columna por cima de colina es acumulativo con los Bonos Defensivos en Combate debidos al resto del terreno del hex.

11.9 ♣ El factor de combate de los tanques Tigre está impreso en rojo para recordar este desplazamiento de columna potencial.

♣ ACLARACIÓN: solo las unidades de puntos fuertes y las unidades en hexes de Ciudad usan la columna Strongpoint/City. Las unidades apiladas con un Punto Fuerte usan la columna correspondiente al tipo de terreno del hex. Se permite al jugador alemán construir un IP en un hex que no sea de ciudad que contenga un Punto Fuerte.

### ♣ 12.6 Atacantes de un solo paso

Si la MAF solo tiene un paso, y dicho paso es eliminado por un resultado A1/DR, A1/D1, o A1/D2, entonces el defensor tiene la opción de ignorar la porción de retirada de ese resultado.

14,.0 ♣ ACLARACIÓN: todas las unidades que participaran avanzan, no solo las unidades en la MAF.

15.2 ♣ Se reduce la capacidad de movimiento de las unidades alemanas con tiempo claro en dos antes de reducirla a la mitad.

*Ejemplo:* Una unidad con un MA impreso de 5 ó 6 impreso podría usar 3 MPs para el movimiento de reserva ♣ en turnos de Overcast o Storm, y 2 puntos de movimiento por Movimiento de Reserva en los turnos de tiempo Claro.

17.5 Chequea cada turno para ver si se aplican las condiciones de retirada de esas unidades. Los dos batallones Ranger son retirados si no hay unidades alemanas dentro de 4 hexs del Pointe du Hoc. La 4ª brigada de servicios especiales es retirada si no hay unidades alemanas dentro de 4 hexs de Arromanches-les-Bains ♣ –a efectos de esta regla se ignora el Punto Fuerte que hay en Longues-sur-Mer (2623), a menos que se juegue con la Regla Opcional 28.3 (Baterías Navales alemanas). (La 1ª brigada de servicios especiales pueden permanecer sobre el mapa de manera indefinida). Son retirados en el comienzo del turno del jugador aliado en que se cumpla la condición. No hay penalización si esas unidades son reducidas o eliminadas.

### 17.7

ACLARACIÓN: la unidad AT 200 PzJg/2 AT no es una unidad FLAK.

19.1.3 Esto puede ocurrir solo en los turnos de tiempo despejado (*clear*) ♣ durante el Turno del Jugador alemán.

19.1.4 ♣ El ametrallamiento ocurre en la Fase de Combate Aliada o el Segmento de Combate de Reserva Aliado antes de que cualquier combate terrestre sea resuelto.

19.2 El jugador aliado tiene cuatro marcadores de apoyo naval –dos US y dos británicos. Cada uno puede ser usado una vez por ♣ Turno de Juego como un desplazamiento de apoyo naval en un ataque o un +1DRM en la tabla de defensa determinada.

### 20.2

**EFFECTOS DE LA DISPERSIÓN:** Las unidades que son dispersadas:

- No puede mover o atacar.
- No puede recibir reemplazos.
- ♣ No puede construir IP.
- No puede formar cadenas de ZOC, ni puede ayudar para facilitar una. Ellas, sin embargo, tienen una ZOC.

**REGIMIENTOS DE PLANEADORES:** Dos regimientos de planeadores llegan en el comienzo del turno 2- antes de que mueva el jugador alemán). Los regimientos de planeadores deben tirar el dado por dispersión pero reciben un +1DRM. Si su zona de salto está ocupada por el enemigo ♣ (se ignoran las ZdC y las cadenas de ZdC enemigas), deberán ser retrasados un turno y aterrizar en un hex diferente dentro de 4 hexs del hex deseado. El jugador aliado puede elegir el hex en el siguiente turno en el momento del aterrizaje. El hex seleccionado debe estar bajo control amigo (una unidad aliada debe haber sido la última unidad en pasar a través del hex).

## 21.1

**Abriendo:** Una playa es abierta (activada) si una unidad de ingenieros aliados está en la playa. El *Mulberry* británico es abierto 5 turnos después de que *Arromanches* sea controlada por el aliado y no haya unidades de combate alemanas adyacentes al hex. ♣ Se comprueba si se cumplen las condiciones de arriba durante la Fase Inicial de cada turno. Si se cumplen, entonces se coloca el marcador o marcadore de *Mulberry* en construcción” en el Registro del Turno, 5 turnos por delante del turno de Juego en curso (véase el ejemplo)

El *Mulberry* US es abierto 5 turnos después de que las fuerzas alemanas no estén más en o adyacentes a los dos hexes de la playa de *Omaha*. Comienza contando en la primera fase inicial en que la condición se aplique. Usa el marcador en construcción del *Mulberry* en el registro de turnos para recordar esto. El *Mulberry* es completado en la fase inicial cuando llegue ese turno. Cuando sea completado, coloca el marcador de *Mulberry* británico en el hex de *Arromanches-les-Bains*, y el *Mulberry* US en cualquier hex de la playa de *Omaha*.

**Ejemplo:** Si *Arromanches-les-Bains* está controlado por el aliado en la fase inicial del turno 2 y no hay unidades alemanas adyacentes; entonces el jugador aliado coloca el marcador de *Mulberry* británico en el registro de turnos en el turno 7 ♣ (2+5 = 7). Estará listo en esa fase inicial.

## 22.1

♣ ACLARACIÓN: la línea termina en la fila de hexes 16xx, permitiendo a las unidades aliadas operar en ambos lados de la línea siempre que permanezcan al sur de la fila 16xx.

## 28.2

El defensor obtiene un desplazamiento de columna a la izquierda (1L) en la CRT si hay una unidad ♣ (que no es un HQ) o apilamiento defendiendo que no está siendo atacado y que está adyacente tanto al hex bajo el ataque como al menos a una unidad atacando (ambos requisitos).

## 28.3

Comenzando en el turno 2, el jugador aliado debe usar las unidades navales para suprimir las baterías navales aliadas: Crisbecq (3012), Pointe du Hoc (2818), Longues-sur-mer (2623) y Mont Canisy (2437). Una unidad naval US debe ser usada para suprimir las baterías en el lado americano de la línea de separación de ejército; y una unidad naval británica debe ser usada para suprimir las baterías en el lado británico de la línea de separación de ejército. Esas baterías son eliminadas si el hex que ocupan es ocupado por fuerzas aliadas ♣ o si la unidad SP es eliminada. Una vez que ambas baterías en el lado US de la línea de demarcación del ejército son eliminadas, el marcador naval US es libre para ser usado para otros fines en turnos siguientes. Una vez que ambas baterías en el lado británico de la línea de demarcación del ejército son eliminadas, el marcador naval UK es libre para ser usado para otros fines.

## ♣ 28.4 Turnos de Tormenta excesivos

Al jugar el escenario de Campaña, otorgar al jugador aliado 1 punto de victoria por cada Turno de Tormenta que tenga lugar por encima de los tres primeros.

## ERRATAS EN LAS FICHAS

- Los regimientos panzergrenadier 17th SS deberían ser 37/17 SS y 38/17 SS en lugar de 22/17 SS y 23/17 SS.
- La unidad de tanques Utah DD debería tener una MP de 6, no de 5.
- HEXES DE COLOCACIÓN INICIAL: el número de hex impreso en el Punto Fuerete de Pointe du Hoc debería ser 2818. El impreso en el batallón FEB/352nd debería ser 1815.

## ERRATAS EN LOS REFUERZOS ALEMAANS

El 986/276 previsto para llegar en el Turno 23 debería entrar en el Turno 22.

## ACLARACIONES SOBRE EL MAPA

- La bifurcación en T que hay en el punto de encuentro de los hexes 3705, 3706 y 3606 debe interpretarse de forma que 3705 y 3606 estén conectados por carretera, pero no los hexes 3705 y 3706.
- Un lado de hex Inundado es un lado de hex en el que la totalidad de la porción de tierra del lado de hex esté cubierta por el símbolo de Inundación. *Ejemplos: 2710/2711 y 2713/2814 son lados de hex Inundados, 2610/2611 no lo es.*