



ALEA #35.- PREGUNTAS Y RESPUESTAS - REGLAMENTO DEL JUEGO ITALIA 44

> A la hora de trazar una LDC han de utilizarse hexágonos de carretera o son válidos hexágonos de cualquier tipo:

Sirve cualquier hexágono si es LDC de unidad terrestre (división, brigada, etc) a CG.

> 6.7 Cabezas de playa: El límite establecido de 5 divisiones abastecidas por cada cabeza de playa ¿cómo afecta a los batallones o brigadas?

Todas las unidades que no sean una división cuenta como media división. Es decir, pueden trazar LDC a cabeza de playa 3 divisiones y 4 brigadas, o 4 divisiones y 2 brigadas, etc.

> 8.1 Puentes y movimiento por carretera.

Aclaración

Último párrafo donde pone : Una unidad o apilamiento puede mover por lados de hexes. comunicados por carretera pagando la mitad del coste de cruzar la carretera.

Debe poner : Una unidad o apilamiento puede mover por lados de hexes. comunicados por carretera pagando la mitad del coste de **cruzar el tipo de terreno**.

Ejemplo. Una unidad de carros se mueve del hex 3219 al 2917. Atraviesa hexes de escarpado, montaña y lados de hex de río. Pero como se mueve por carretera, paga la mitad del coste de entrar en ese tipo de hex. Si entrar en hex. escarpado vale 2 puntos de movimiento para una unidad mecanizada, paga 1 por mover por lados de hex comunicados por carretera. Si entrar en hex de montaña cuesta 4 para unidades mecanizadas, pagará 2. Y así sucesivamente.

> 8.2. Ataques móviles:

Si la unidad defensora es eliminada, ¿la unidad atacante se sitúa en el hexágono atacado?

Sí, la unidad (o unidades) atacantes avanzan al hexágono atacado. Si les quedan puntos de movimiento y el atacante así lo decide, puede continuar moviendo.

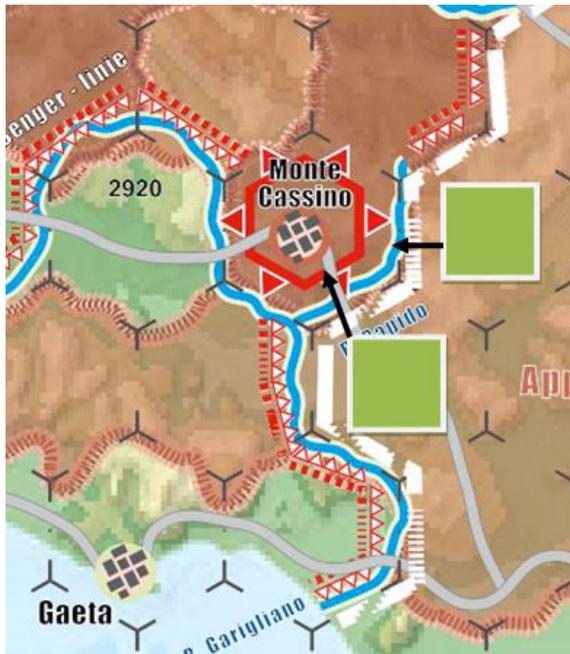
Ejemplo: Un apilamiento de 2 divisiones blindadas en el hexágono 2012. El hexágono 1812 es defendido por una división de infantería alemana reducida a un paso. Las dos divisiones blindadas tienen factor de movimiento de 20. Durante la fase de movimiento aliada, las dos divisiones mueven como apilamiento y gastan 1 PM cada una para entrar en 1912. Les quedan 19 a cada una. El jugador aliado anuncia entonces que va a lanzar un ataque móvil contra 1812. Gasta el coste de puntos de movimiento (1 PM) por entrar en hexágono 1812 (terreno llano) + 2 puntos suplementarios. Han gastado 3 más (les quedan 16). Las dos divisiones blindadas resuelven combate contra la división a una relación de 6:1, reducida a 4:1 por ser ataque móvil. El resultado es 0/3 (0 pérdidas atacante, 3 defensor) con lo que la división alemana es eliminada. Las dos divisiones blindadas pueden avanzar al hexágono 1812 (sin coste, pues ya han gastado antes PM) y luego continuar moviendo con los 16 puntos que les quedan. Pueden lanzar más ataques móviles contra unidades alemanas siempre y cuando les queden puntos de movimiento para ello (coste del hexágono + 2 pm) y el aliado determine si quiere lanzar más ataques.

> 9. Combate:

¿Se puede atacar a un mismo hexágono desde diferentes hexágonos, sumando en un solo ataque los factores de ataque de todas las unidades que atacan, aunque no estén todas apiladas en el mismo hexágono?

Sí, se puede.

Ejemplo: los aliados pueden atacar Montecassino desde dos, tres o más hexágonos adyacentes. Cuantos más hexágonos adyacentes se pueda atacar un hexágono más fuerzas suman y más fácil será el ataque.



> 10.1.1. Apoyo naval: Si sólo se puede usar para apoyar combates de unidades situadas en hexágonos de costa, no se entiende el ejemplo 5 de ruptura de frente. Las unidades aliadas están en el hexágono 2317, que no es de costa.

Cualquier hexágono que tenga una parte de mar se considera hexágono de costa. Se puede apoyar un combate con apoyo naval si el **hexágono defensor** está en la costa. El ejemplo está equivocado. Se podría utilizar apoyo naval si el ataque fuera a Civitavecchia (hexágono 2217), por ejemplo.

> 11. Desembarcos y ofensivas aliadas: ¿Puede modificarse lo anotado en el papel?

No.

> 11. Desembarcos y ofensivas aliadas - Desembarcos:

¿Un hexágono ocupado por el enemigo es un hexágono que contiene una unidad enemiga?

No necesariamente. Un hexágono ocupado por el enemigo es un hexágono bajo control enemigo (alemán). Puede contener una unidad enemiga, o no.

> 11. Desembarcos y ofensivas aliadas:

En el fragmento "...2 divisiones o equivalente apilados con esa unidad" ¿a qué unidad se refiere?

Se refiere a la unidad de cabeza de playa.

Ejemplo. El jugador aliado desembarca en Civitavecchia (2317). Si no hay unidades enemigas, coloca en Civitavecchia el marcador de cabeza de playa y un máximo de 2 divisiones aliadas o equivalente (1 división equivale a 2 brigadas) sacadas de la reserva estratégica. Si hay unidades enemigas, el jugador aliado resuelve un ataque normal, pero con -1 columna en contra. Si desembarcan en una ciudad en la que no haya unidades enemigas, podrán mover y atacar ese turno, pero con -1 columna en contra y solo la mitad de sus puntos de movimiento.

Históricamente, el desembarco en Anzio no tuvo oposición alguna. Así que es mejor desembarcar en una ciudad que no esté ocupada. Los alemanes tienen pocas unidades, así que hay varias ciudades en las que es posible desembarcar sin oposición.

> 11. Desembarcos y ofensivas aliadas - Ofensivas generales: ¿Cuáles son los hexágonos bajo control de cada uno de los bandos?

Los hexágonos bajo control de los aliados son los situados al sur de la línea de frente inicial. Los hexágonos bajo control alemán son los hexágonos al norte de la línea de frente inicial. El control de estos hexágonos va cambiando en función del avance aliado o de los contraataques alemanes.

> Si las unidades se mueven de una forma no lineal, ¿cómo se calcula qué hexágonos controla cada bando?

Por lo general se considera un hexágono controlado al último hexágono por el que ha pasado una unidad. Por lo general es fácil de ver, basta con seguir el avance de la línea de frente. En caso de duda, puedes utilizar marcadores de plástico o cartón para indicar quién controla qué. Una vez jugado, es bastante fácil seguir el avance de la línea de frente.