

STAND AT MORTAIN

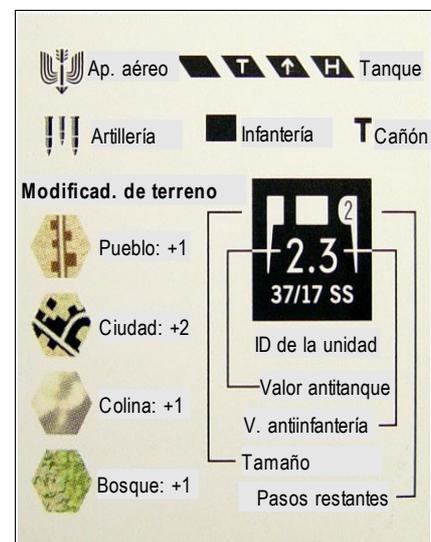
Un «juego de bolsillo» de Paul Rohrbaugh
para *Against the Odds*

Componentes

El juego consta de un mapa de 5x9 hexágonos que representa la zona en torno a la villa de Mortain, 8 fichas de color verde claro que representan unidades de los Estados Unidos, 7 fichas de color negro y 1 de color verde oscuro que representan unidades alemanas y 1 ficha de color verde claro que representa el apoyo aéreo y de artillería de los Estados Unidos. Para el juego también necesitaréis una baraja de póquer.

Colocación inicial

Todas las unidades de los Estados Unidos, excepto las CCA/B/R, se sitúan en cualquier lugar excepto en la columna de hexágonos situada más al este (a la derecha). Las unidades CCA/B/R pueden entrar a partir del turno 2 por el extremo occidental (por la izquierda) del mapa cada vez que el jugador de los Estados Unidos active tales unidades. Las unidades alemanas entran a partir del turno 1 por el extremo oriental del mapa (por la derecha). En un hexágono se pueden apilar hasta dos unidades; la unidad *Tiger 102* se puede apilar y activar libremente siempre que esté con otra unidad alemana. No se pueden hallar nunca unidades de bandos contrarios en un mismo hexágono.



Secuencia de un turno

Barajad las cartas con un solo comodín (*joker*) y dejad el mazo boca abajo. Cualquiera de los dos jugadores saca una carta: si es negra el jugador alemán puede pasar o activar un número de unidades igual a la mitad del valor de la carta (redondeando hacia arriba); si es roja se aplica lo mismo para el jugador de los Estados Unidos. Si la carta es una figura se puede activar una sola unidad o bien una pila de unidades. Si la carta es el comodín el turno acaba inmediatamente; en este caso volved a mezclar las cartas y empezad el siguiente turno. Las unidades activadas pueden: **a)** mover 1 hexágono **o b)** disparar. En el juego no hay zonas de control y el combate es siempre voluntario. Una vez un jugador ha acabado las acciones con las unidades activadas repetid el proceso sacando una nueva carta.

Combate

Todas las unidades pueden disparar a una distancia de 1 o 2 hexágonos; si la unidad se encuentra encima de una colina puede disparar a una distancia de 1, 2 o 3 hexágonos. Las unidades pueden disparar hacia, pero no a través de, la ciudad, el pueblo, las colinas y los bosques. Cuando una unidad dispara contra un tanque se utiliza su valor antitanque (el número de la izquierda); cuando lo hace contra infantería o contra un cañón se utiliza su valor antiinfantería (el número de la derecha).

En el momento de realizar un combate indicad todas las unidades que dispararán y una unidad enemiga objetivo. El jugador que dispara saca una carta (el color de la carta es irrelevante para el combate) y, si es el caso, a su valor se le suman los modificadores del terreno donde se encuentra la

unidad atacada, se le resta -1 si todas las unidades atacantes son adyacentes a la atacada y -1 si la unidad *Tiger 102* hace un ataque antitanque. Si el valor de la carta, modificado con todos los valores anteriores, es menor o igual a la suma de los valores de ataque de las unidades atacantes, éstas han conseguido un impacto sobre la unidad objetivo: giradla o, si ya estaba girada, retiradla del juego. Si la carta es una figura, el atacante puede escoger: **a)** volver a sacar una carta **o b)** considerar que el ataque ha fracasado. Si la carta extraída es el comodín, se considera que el ataque ha fracasado y se acaba el turno tal como ya se ha comentado antes. Una vez resuelto el combate volved al proceso de sacar carta para determinar qué jugador activará unidades.

Artillería y apoyo aéreo

Una sola vez por turno el jugador de los Estados Unidos puede utilizar el apoyo de artillería o el apoyo aéreo. Si se extrae una carta roja impar o un *Jack* (la sota de la baraja de póquer) rojo, el jugador de los Estados Unidos puede decidir, en lugar de activar unidades, utilizar el apoyo aéreo. Con cualquier otra carta roja puede decidir, en lugar de activar unidades, utilizar el apoyo de artillería.



Apoyo aéreo: el apoyo aéreo puede consistir en: **a)** realizar un ataque contra una unidad alemana con valor de ataque 4 **o b)** imponer a un modificador de combate de +1 a todas las unidades alemanas de un hexágono y de los seis hexágonos adyacentes.



Apoyo de artillería: el apoyo de artillería permite realizar un ataque contra una unidad alemana con valor de ataque igual a 3.

Duración de la partida y condiciones de victoria

El juego dura 6 turnos. El jugador alemán gana si, al final del turno 6, ha conseguido hacer salir 5 o más de sus unidades por el borde occidental del mapa o bien si no quedan unidades americanas sobre el mapa. En caso contrario, gana al jugador de los Estados Unidos.