ÍNDICE. PÁGINA

1.0 INTRODUCCIÓN 1
2.0 COMPONENTES 1
3.0 GLOSARIO 1
4.0 TURNOS Y FASES DEL JUEGO 2
5.0 ACONTECIMIENTOS HISTÓRICOS 2
6.0 REORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES US 2
7.0 BOMBARDAMIENTO AÉREO 3
8.0 BOMBARDEO DE ARTILLERÍA 3
9.0 DESPLAZAMIENTO 3
10.0 ASALTO 4
11.0 CÓMO SUPERAR LA PARÁLISIS EN EL BUNKER 4
12.0 COMPROBACIÓN DE LA MORAL DE LAS UNIDADES ALEMANAS 4
13.0 UNIDADES ESPECIALES Y REGLAS ESPECIALES 5
14.0 CONDICIONES DE VICTORIA 5
15.0 EJEMPLO DE JUEGO 6
LA BATALLA DE CHERBOURG, DE JEAN PAUL PALLUD 7

1.0 Introducción.

El juego de mesa «Festung Cherbourg 1944» recrea los combates cerca de Cherburgo y en la propia ciudad que tuvieron lugar a finales de junio de 1944. Uno de los jugadores controla el ejército estadounidense, mientras que el otro dirige las fuerzas alemanas. Durante la partida, los jugadores deben enfrentarse no solo a su adversario, sino también a los problemas a los que se enfrentaron sus homólogos históricos. Las decisiones influyen en el resultado final, que puede diferir del histórico.

Antes de comenzar la partida, se recomienda familiarizarse a fondo con el siguiente libro de reglas. Durante el desarrollo de la partida, resulta útil volver a consultar capítulos concretos para asegurarse de que se siguen los procedimientos tal y como están descritos. De esta manera, las reglas se convertirán en algo natural mucho más rápido y el disfrute del juego será mayor.

La caja contiene un juego completo de fichas montadas. Antes de la partida, hay que retirarlas con cuidado de los marcos y clasificarlas. Las fichas representan las unidades que han participado en la campaña. El juego contiene también un juego de marcadores para facilitar el desarrollo de la partida.

2.0 Componentes.

Un juego completo de «Festung Cherbourg 1944» contiene:

- un tablero de 68 x 48 cm;
- un juego de 216 fichas troqueladas (de 15 x 15 mm);
- un libro de reglas (12 páginas);
- una tarjeta de ayuda para el jugador;
- un dado de seis caras.

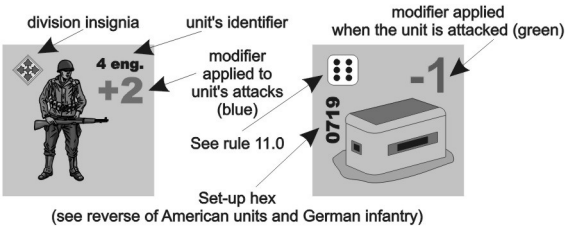
[2.1]. El tablero representa Cherburgo y sus inmediaciones. Se ha superpuesto una cuadrícula hexagonal para facilitar la colocación de las unidades y el cálculo de las distancias entre ellas.

Notas importantes sobre el mapa:

- Solo se puede acceder al hex 1716 (arsenal naval) desde los hexs 1717 y 1617.
- Solo se puede acceder al hex 1615 (puerto de Cherburgo) desde el hex 1514.
- Está prohibido mover una unidad del hex 1514 al 1515: el canal del puerto no se puede cruzar.

[2.2]. Las fichas representan las unidades de ambos ejércitos que participaron en la campaña.

La siguiente imagen muestra la ficha de unidad y explica la información que contiene.



La siguiente tabla muestra los símbolos de las unidades utilizados en las fichas.

US: fondo verde		Alemanes: fondo gris	
	M10 Wolverine*		H39 Hotchkiss*
	M8 Greyhound*		Infantería alemana
	M5 Stuart*		
	M4 Sherman*		
	Infantería US		

* - unidad acorazada

Los marcadores se describirán en las secciones correspondientes de las reglas.

[2.3]. Colocación inicial. Antes de comenzar la partida, los jugadores deben colocar sus unidades en el tablero, de acuerdo con los números de hex o las instrucciones detalladas que figuran en las fichas. Las unidades de infantería US y alemanas tienen dichas instrucciones en el reverso de las fichas.

[2.4]. La última página del libro de reglas contiene tablas que se utilizan durante la partida. Las siguientes reglas describen qué tabla se utiliza y cómo se emplea.

[2.5]. Un dado de seis caras aporta un elemento de aleatoriedad. Si las reglas indican que hay que realizar una tirada de dado, se debe utilizar un dado de seis caras.

[2.6]. Escala. Un hex representa 1.000 metros de terreno. Las unidades representan batallones y compañías. Un turno representa 8 horas.

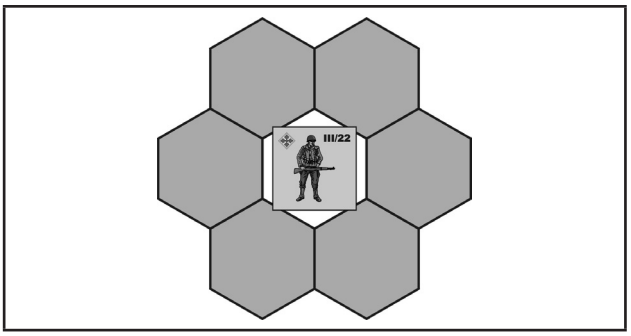
3.0 Glosario.

En este capítulo, los jugadores encontrarán una explicación de los términos que se utilizan en el libro de reglas.

Hex: un único espacio de seis lados en el tablero.

Control: un jugador controla el hex si sus unidades fueron las últimas en estar en ese hex o las últimas en moverse a través de él.

Hex adyacente: en la siguiente imagen se marcan todos los hexágonos adyacentes a las unidades. No afectan de ninguna manera a las unidades amigas.



Línea de comunicación: cadena continua de hexs de cualquier longitud, libre de unidades enemigas y de hexs adyacentes a ellas.

Modificador: valor que se suma o se resta a la tirada de un dado.

Guarnición de la fortaleza: fichas con fondo gris, controladas por el jugador alemán.

Ejército US: fichas con fondo verde. El jugador US controla todas estas fuerzas.

Identificador: designación que figura en la ficha de acuerdo con la organización histórica del ejército. Solo en el caso de **las divisiones de infantería US** es importante a qué división pertenece una unidad concreta; véase [10.2]. La insignia de la división identifica a las unidades que pertenecen a una división concreta.



Ejemplos de fichas de infantería de las divisiones de infantería US 4.ª, 9.ª y 79.ª.

Apilamiento: un hex solo puede estar ocupado por una unidad. En otras palabras, no está permitido tener dos o más unidades amigas en un mismo hex (excepción: los centros logísticos divisionales US; ver [6.2]). En ningún momento un mismo hex puede estar ocupado por unidades de ambos bandos.

4.0 Turnos y fases del juego.

[4.1]. El juego se divide en 21 turnos. Cada turno se divide en fases durante las cuales los jugadores realizan acciones específicas. Está prohibido realizar acciones en una fase inadecuada, a menos que el adversario lo acepte generosamente.



[4.2]. El marcador «TURN» sirve para indicar el turno actual del juego. Tras ejecutar todas las acciones de la última fase, dicho marcador debe deberá desplazarse a la siguiente casilla del registro de turnos.

[4.3]. La partida finaliza tras el último turno. A continuación, los jugadores comprueban cuántos lugares de victoria controla el jugador estadounidense; véase 14.0 Condiciones de victoria.

[4.4]. Cada turno de juego se divide en las siguientes fases:

Fase 1: eventos. Durante los turnos de juego indicados en la escala de turnos, los jugadores aplican los cambios de acuerdo con la descripción de los eventos.

Al comienzo de cada turno de juego, el jugador US indica el valor 20 utilizando sus marcadores de APOYO DE ARTILLERÍA. Este valor figura en el registro de turnos.

Al comienzo de cada turno de juego, el jugador US indica el valor que figura en el registro de turnos utilizando sus marcadores de APOYO AÉREO.

Fase 2: reorganización de las unidades US. Durante esta fase, las unidades US fatigadas regresan al tablero; ver [6.0].

Fase 3: bombardeo aéreo. El jugador US lleva a cabo ataques de acuerdo con la regla [7.3].

Fase 4: bombardeo de artillería. El jugador US lleva a cabo ataques de acuerdo con la regla [7.3].

Fase 5: movimiento de las unidades US. Durante esta fase, el jugador alemán puede realizar fuego defensivo (ver [10.8]), utilizando unidades no desorganizadas.

Fase 6: asaltos US. Las unidades US pueden atacar a las unidades alemanas; ver [10.0].

Fase 7: reorganización de las unidades alemanas. Se retiran los marcadores de DESORGANIZACIÓN de las unidades alemanas.

Fase 8: romper la parálisis de los búnkeres (se omite en el turno 1); ver 11.0.

Fase 9: asaltos alemanes. Las unidades alemanas pueden atacar a las unidades US; ver [10.0].

Fase 10 – Comprobación de la moral de las unidades alemanas. Los jugadores aplican los cambios de acuerdo con la regla [12.0].

Fase 11 – Movimiento de las unidades alemanas. Durante esta fase, el jugador US puede realizar fuego defensivo – ver [10.8].

Fase 12: comprobación de la condición de victoria. Si el jugador US no cumple la condición de victoria, la partida continúa en el siguiente turno o el jugador alemán es el ganador, si se trata del último turno.

5.0 Acontecimientos históricos.

Durante la batalla de Cherburgo tuvieron lugar algunos acontecimientos. Estos influyeron en el resultado final, pero se representan mediante procedimientos simplificados.

[5.1]. En la carta de ayuda del jugador hay un registro de turnos. En algunas de sus casillas hay un icono y, debajo del registro, se encuentra información sobre los procedimientos que deben llevarse a cabo.

6.0 Reorganización de las unidades US.

En la Fase 2, las unidades US que se encuentran en el registro de turnos vuelven al tablero. Una unidad **solo** puede colocarse en el centro logístico de su propia división.

[6.1]. Si el centro logístico se encuentra en el registro de turnos —ver [13.1], las unidades de su división también se colocan en la misma casilla del registro de turnos. Vuelven al tablero durante la misma fase de reorganización que el centro logístico.

[6.2]. El jugador puede colocar cualquier número de unidades en el centro logístico. Los límites de apilamiento se aplican al final de la Fase 5.

[6.3]. Las unidades que han vuelto al mapa se mueven con normalidad.

7.0 Bombardeo aéreo.



[7.1]. En el registro de turnos, cada casilla indica cuántos puntos de ataque aéreo hay disponibles en cada turno. Este número debe marcarse en la Fase 1 en el registro de «Fuerza disponible de la artillería US y el bombardeo aéreo».

Ejemplo: En el turno 5, el jugador US dispone de 12 puntos de ataque aéreo. El marcador «x10» se coloca en la casilla «1», mientras que el marcador «x1» se coloca en la casilla «2».

Este marcador también se utiliza para registrar los puntos de ataque aéreo que aún quedan.

Ejemplo (continuación): Supongamos que el jugador estadounidense ha utilizado 2 puntos de ataque aéreo. El marcador «x10» permanece en la casilla «1», mientras que el marcador «x1» se coloca en la casilla «0».

[7.2]. Los puntos de ataque aéreo no utilizados se pierden. Los marcadores «x10» y «x1» se colocan en la casilla «0» tras finalizar la Fase 3.

[7.3]. El bombardeo aéreo se lleva a cabo de la siguiente manera:

a) El jugador US señala el hex objetivo;

b) el jugador US declara la fuerza del ataque. Cambia la ubicación de los marcadores para registrar los puntos de ataque aéreo restantes.

c) El jugador US tira un dado y aplica todos los modificadores.

d) El resultado debe consultarse en la tabla «Efecto de la artillería o del bombardeo aéreo». El resultado se encuentra en la intersección de la columna de b) y la fila de c).

e) Hay tres resultados posibles, que deben aplicarse de inmediato:

- **Sin efecto:** no se producen cambios en el mapa;
- **Desorganización**: la unidad que ocupa el hex objetivo queda desorganizada. Se cubre con un marcador de desorganización.
- **Fuego amigo:** una unidad US queda fatigada. El jugador alemán selecciona, de entre estas, la unidad más cercana al hex bombardeado.

[7.4]. Si una unidad desorganizada vuelve a quedar desorganizada, no se produce ningún efecto adicional.

[7.5]. Un hex solo puede ser bombardeado una vez durante una misma fase.

8.0 Bombardeo de artillería.



[8.1]. En el registro de turnos, cada casilla indica la potencia de la artillería US disponible. Es de 20 en cada turno de juego. Este número debe marcarse en la Fase 1 en el registro «Fuerza disponible de la artillería US y el bombardeo aéreo».

[8.2]. Los puntos no utilizados se pierden. Los marcadores «x10» y «x1» son colocados en la casilla «0» tras finalizar la Fase 4.

[8.3]. El procedimiento del bombardeo de artillería es idéntico al del bombardeo aéreo descrito en [7.3].

[8.4]. Un hex solo puede ser bombardeado una vez durante una misma fase.

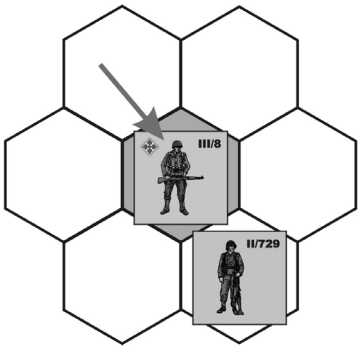


[8.5]. El fuego de artillería realizado por la guarnición alemana

[8.5.1]. La artillería alemana no está representada por fichas independientes, sino por un marcador que, durante la colocación inicial se coloca en la casilla «7» del registro de «artillería alemana».

[8.5.2]. El jugador alemán puede realizar fuego de artillería en la fase 5 (fuego defensivo) y en la fase 9 (asalto).

[8.5.3]. Cada vez que el jugador alemán declare fuego de artillería, el marcador del registro de «artillería alemana» debe desplazarse 1 casilla hacia la casilla «0». A continuación, el fuego defensivo o el asalto se modifican en +1.



Ejemplo: una unidad US ha entrado en un hex gris. El jugador alemán dispara defensivamente utilizando el fuego de artillería. Supongamos que el marcador se encuentra en la casilla «6» del registro de «artillería alemana». El marcador se desplaza a la casilla «5», pero se aplica el modificador +1 en la resolución de ese fuego defensivo.

[8.6]. Efectos del resultado «Desorganización».

Como efecto de un bombardeo aéreo o de artillería, una unidad puede quedar desorganizada y sus capacidades se ven limitadas:

a) la unidad no puede realizar fuego defensivo;

b) la unidad que sea asaltada sufre un modificador desfavorable.

[8.6.1]. En la Fase 7 se retiran todos los marcadores de desorganización.

9.0 Movimiento.

En «Festung Cherbourg 1944», las unidades utilizan el procedimiento de movimiento para entrar en el hex contiguo.

[9.1]. Las unidades de ambos bandos realizan el movimiento según las mismas reglas.

[9.2]. Cada unidad dispone de **3 puntos de movimiento.** La excepción a esta regla son los centros logísticos divisionales US, que pueden mover **1 hex** por turno de juego y únicamente por carretera.

[9.3]. La unidad gasta puntos de movimiento al entrar en cada hex. El coste de entrar en cada hex se indica en la Tabla de efectos del terreno.

[9.4]. La unidad no tiene por qué gastar todos sus puntos de movimiento. Los puntos no utilizados se pierden. No pueden transferirse a otras unidades ni acumularse para turnos posteriores.

[9.5]. El movimiento debe realizarse de un hex a otro; no está permitido saltarse hexs.
[9.6]. Si una unidad no dispone de suficientes puntos de movimiento, no puede entrar en un hex determinado.
[9.7]. Movimiento y unidades enemigas. Tras entrar en un hex adyacente a una unidad enemiga, una unidad puede seguir moviéndose, siempre que le queden puntos de movimiento. Durante el movimiento, la unidad enemiga puede realizar fuego defensivo (ver [10.8]) cada vez que la unidad en fase **entre en** un hex adyacente.
[9.7.1]. Los jugadores deben mover las unidades de tal manera que permitan a su oponente declarar fuego defensivo(s).

10.0 Asalto.

[10.1]. Este tipo de ataque solo puede utilizarse contra unidades enemigas situadas en hexs adyacentes. Una unidad solo puede realizar un asalto una vez por fase. Además, una unidad enemiga solo puede ser objetivo de un único asalto.
[10.2]. Más de una unidad puede realizar un asalto o un fuego defensivo, siempre que todas ellas estén adyacentes a la unidad objetivo. Los asaltos nunca son obligatorios. En el caso del ejército US, un asalto y un fuego defensivo **no pueden ser ejecutados por unidades de divisiones diferentes.**
[10.3]. Ambos bandos realizan los asaltos siguiendo el mismo procedimiento:

a) El jugador atacante declara la unidad atacada.

b) El jugador atacante declara qué unidades van a realizar el asalto.

c) El jugador alemán anuncia si utiliza fuego de artillería — véase [8.5].

d) El jugador atacante lanza un dado: un resultado de 1 significa «Sin efecto» y, en tal caso, el asalto finaliza inmediatamente.

e) El jugador debe consultar la tabla de efectos del terreno para determinar el valor necesario para que el asalto tenga éxito.
Ejemplo: una unidad alemana asalta a una unidad US que ocupa un hex de bosque. El valor para un «asalto exitoso» es 6 o más.

f) La tirada de dado de d) se modifica con los modificadores aplicables.

g) Si el resultado final es igual o superior al valor de e), la unidad asaltada queda fatigada. Los demás resultados significan «Sin efecto».

[10.4]. Posibles modificadores:
• +1 por cada unidad asaltante;
• +1 si la fuerza de asalto incluye una unidad de infantería **y** una acorazada;
• - # -dependiendo del terreno ocupado por el objetivo; ver la carta de efectos del terreno;
• +1 — Fuego de artillería alemana — ver [8.5];
• +# — modificadores en las fichas de las unidades atacantes (en azul);
• +# — modificador en la ficha de la unidad defensora (en verde);
• +/-1 - modificador de turno nocturno — ver [13.6];
• +1 -una unidad alemana fanática está asaltando —ver [13.4];
• -1 — una unidad alemana fanática está siendo asaltada — ver [13.4].

[10.5]. Fatiga — unidades alemanas. La unidad debe retirarse del mapa y ya no puede participar en el juego.

[10.6]. Fatiga — Unidades US. Cuando una unidad US pasa a estar fatigada, su propietario debe tirar un dado y dividir el resultado entre 2 (redondeando al alza las fracciones). El resultado final (de 1 a 3) indicará en qué turno de juego la unidad puede volver al mapa; debe colocarse en la casilla correspondiente del marcador de turnos.
Ejemplo: una unidad US se fatigó en el turno 3. Supongamos que el jugador estadounidense sacó un 5. El resultado dividido por 2 da 2,5, que se redondea al alza a 3. La ficha debe colocarse en la sexta casilla del registro de turnos (3 + 3 = 6).
[10.7]. Las unidades US fatigadas vuelven al mapa en la fase 2 del turno correspondiente.

[10.8]. Fuego defensivo. Se resuelve siguiendo el procedimiento descrito en [10.3]. Se aplican todos los modificadores, con una única excepción: se ignoran todos los modificadores de terreno.
[10.8.1]. Una unidad alemana puede realizar fuego defensivo varias veces durante la fase de movimiento de las unidades US.
[10.8.2]. Una unidad US puede realizar fuego defensivo varias veces durante la fase de movimiento de las fuerzas alemanas.
[10.8.3]. Una misma unidad puede ser blanco de fuego defensivo varias veces durante su propia fase de movimiento.

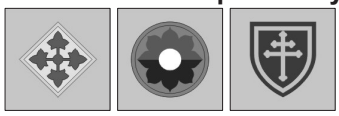
11.0 Romper la parálisis de los búnkeres.

El jugador alemán lanza un dado. De entre las fichas de fortificación con el símbolo de un dado blanco, selecciona una ficha y la da la vuelta inmediatamente, mostrando la cara de los soldados de infantería. Si no hay ninguna ficha de fortificación con el símbolo de dado adecuado, se considera que el resultado es «sin efecto».

12.0 Comprobación de la moral de las unidades alemanas.

[12.1] El jugador alemán lanza un dado. Se aplica un modificador de +1 si el general von Schlieben ha sido capturado; ver [13.5].
1 – Fanatismo de los defensores. El jugador alemán lanza dos dados. De entre las fichas de fortificación, selecciona dos y coloca inmediatamente el marcador de FANATISMO sobre ellas. Si se ha obtenido un doble, solo se puede seleccionar una ficha de fortificación. Si no hay ninguna ficha de fortificación con el símbolo de dado adecuado, se considera que el resultado es «sin efecto» o se selecciona solo una ficha de fortificación, si solo se cumple un símbolo de dado.
2 o 3 – Romper la parálisis del búnker. El jugador alemán sigue el procedimiento de [11.0], pero tira dos dados. Si se ha obtenido un doble o solo se cumple un símbolo de dado, solo se puede seleccionar una ficha de fortificación. *Sí, es posible que incluso tres unidades alemanas abandonen su fortificación durante un mismo turno de juego.*
4 o 5 – Crisis de moral. El jugador US lanza dos dados. De entre las fichas de fortificación con los símbolos de dado adecuados (pero que no estén cubiertas por el marcador «Fanático» —ver [13.4]), selecciona dos (una si se ha obtenido un doble) y las retira del mapa. Ver la regla [13.3] relativa a los fuertes alemanes.
6 o 7: colapso de la moral. El jugador US aplica el procedimiento correspondiente al resultado «4 o 5», pero lanza tres dados en lugar de dos.

13.0 Unidades especiales y reglas especiales.



[13.1]. Centros logísticos divisionales US. Están representados por fichas con la insignia de la división. Los centros logísticos realizan fuego defensivo como unidades de infantería. No pueden llevar a cabo un asalto. Si una unidad alemana entra en un hex adyacente y sobrevive al fuego defensivo, el centro se retira del mapa y se coloca en el registro de turnos **cinco** turnos de juego más adelante. Durante la Fase 2 del turno de juego correspondiente**, el jugador alemán** lo **coloca** en cualquier **hex de carretera** del 0101 al 0129. Cuando el centro logístico está fuera del mapa, las unidades pertenecientes a su división no pueden moverse. Su única actividad permitida es el fuego defensivo.



[13.2]. Fortificaciones alemanas. Durante la colocación inicial, todas las fichas de fortificaciones alemanas deben colocarse en los hexs indicados, mostrando la silueta de un búnker. Propiedades de las fortificaciones:

- no pueden moverse,
- no pueden realizar asaltos,
- realizan fuego defensivo de acuerdo con las reglas generales.

Durante las fases 8 y 10, algunas fichas, seleccionadas según el procedimiento [11.0], deben darse la vuelta para mostrar la cara trasera, en la que aparecen soldados de infantería. A partir de ese momento, la unidad actúa como una unidad alemana normal. No está permitido volver a dar la vuelta a la unidad para mostrar la cara delantera: las fortificaciones han sido abandonadas y no se han construido en otro hexágono.

[13.3]. Fuertes alemanes. Estas unidades también están representadas por fichas con la silueta de un búnker. Tienen las mismas propiedades que las fortificaciones, con las excepciones que se indican a continuación.

[13.3.1]. Los fuertes alemanes no pueden seleccionarse durante el procedimiento de «romper la parálisis de los búnkeres», ya que son nidos de resistencia reforzados de hormigón y acero. Esta característica se representa con el símbolo del dado rojo.

[13.3.2]. Si durante la Fase 10 («Comprobación de la moral de las unidades alemanas») los resultados son 4, 5 o 6, el jugador US puede seleccionar el fuerte, siempre y cuando el hex adyacente esté ocupado por una unidad US. No obstante, hay que lanzar un dado. Si el resultado es superior al número del dado rojo, la guarnición se rinde: la ficha del fuerte se retira inmediatamente del tablero.

Ejemplo: una unidad US se encuentra en el hex 1215, adyacente al Fuerte du Roule. Al comprobar la moral de las unidades alemanas, se obtuvo un 4. El jugador US lanza dos dados. Supongamos que los resultados fueron un 1 y un 4. El jugador US retira automáticamente una ficha de fortificación alemana con un «1» en el dado blanco, situada en cualquier lugar del mapa. A continuación, anuncia que intentará eliminar el Fort du Roule. Tira un dado. Si el resultado es un 5 o un 6, la ficha del fuerte se retira del hex 1314. Cualquier otro resultado no tiene efecto.



[13.4]. Fanatismo. Las unidades alemanas pueden volverse fanáticas como resultado de una comprobación de moral. La unidad recibe un marcador de FANÁTICO. A partir de ese momento, los modificadores que figuran en el marcador deben aplicarse durante los fuegos defensivos y los asaltos. La unidad permanece fanática hasta el final de la partida o hasta que pase a estar fatigada, en cuyo caso tanto la unidad como el marcador se retiran del tablero.



[13.5]. Captura del general von Schlieben. El jugador alemán tiene a su disposición 8 marcadores: 7 falsos y 1 auténtico. Al comienzo del juego, los coloca todos en los Lugares de Victoria, un marcador por hex, debajo de las fichas de fortificación. Solo el jugador alemán conoce la posición del marcador auténtico. Está prohibido cambiar la posición de los marcadores durante la partida.

[13.5.1]. En el momento en que una Ubicación de Victoria quede bajo el control del jugador US (ver [14.2]), se revela el marcador. Si es falso, no se produce ningún efecto adicional. Si es real, el jugador alemán comprueba inmediatamente la moral de sus unidades: el juego se detiene y se aplica el procedimiento [12.0]. Además, las unidades alemanas no pueden pasar a ser fanáticas (ver [13.4]) durante el resto de la partida.

[13.6]. Turnos nocturnos. Estos turnos se marcan en el registro de turnos con un recuadro de fondo negro. Cuando se resuelve un «Fuego defensivo» o un «Asalto» durante un turno nocturno, el jugador debe lanzar un dado. En caso de **resultado impar**, el jugador que dispara recibe un **modificador** adicional **de +1**. En caso de **resultado par**, el jugador que dispara recibe un **modificador** adicional **de -1**. Recuerda también aplicar un modificador de -1 al bombardeo de artillería.

14.0 Condiciones de victoria.



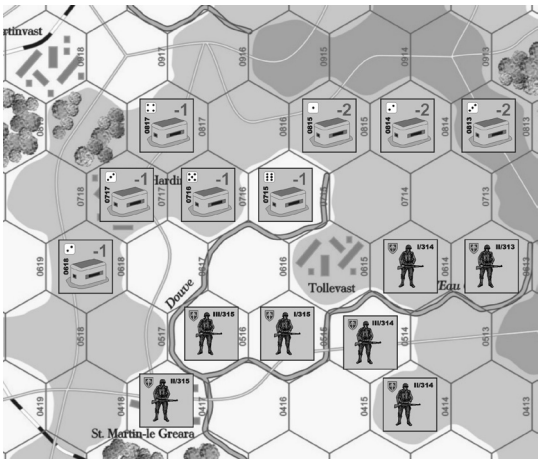
[14.1]. En «Festung Cherbourg 1944», la victoria se determina mediante el control de los lugares de victoria. Al comienzo de la partida, todos estos hexs están controlados por el jugador alemán.

[14.2]. El jugador US obtiene el control de una ubicación de victoria cuando una unidad US entra en el hex y existe una línea de comunicación (ver [3.0]) entre la unidad y su centro logístico divisional. Coloca el marcador de control en el hex.

[14.3]. El jugador alemán puede recuperar el control de un punto de victoria simplemente entrando en el hex con una unidad alemana o cortando una línea de comunicación. Retira el marcador de control US.

[14.4]. La partida finaliza y el jugador US es declarado ganador si controla todos los lugares de victoria al final de cualquier turno de juego. El jugador alemán es el ganador si controla uno o más lugares de victoria al final del turno de juego 21. No es posible el empate.

15.0 Ejemplo de partida.



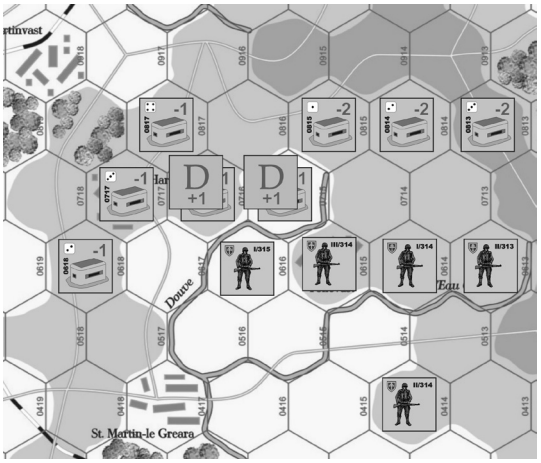
Es el primer turno de juego. Los regimientos de infantería US de la 79.ª División de Infantería inician su ataque hacia Cherburgo.

No hay eventos en el primer turno de juego. El jugador US indica los valores 25 y 20 utilizando sus marcadores de APOYO AÉREO y APOYO DE ARTILLERÍA, respectivamente, en el registro «Fuerza disponible de artillería y bombardeo aéreo US».

En la fase 2 no hay reorganización de las unidades US, ya que no hay ninguna unidad US en el registro de turnos.

Durante la Fase 3, el jugador US bombardea el hex 0618. Obtiene un resultado de [•] por lo que se produce fuego amigo: una unidad US queda fatigada (ver [10.6]). El jugador alemán selecciona la III/315 y obtiene un resultado de [••]. La unidad US se coloca en la tercera casilla del registro de turnos. El resto del apoyo aéreo se utiliza en otros sectores del tablero.

Durante la Fase 4, el jugador US utiliza 6 de sus 20 puntos de artillería para bombardear el hex 0715. Supongamos que se obtiene un resultado de [••]. Se coloca un marcador de DESORGANIZACIÓN en el punto fuerte alemán. A continuación, el jugador US utiliza 5 puntos de artillería para bombardear el hex 0716. Se obtiene un resultado de [••], por lo que también se coloca un marcador de DESORGANIZACIÓN en el punto fuerte alemán. El resto del apoyo de artillería se utiliza en otros sectores del tablero.



Ahora las unidades US realizan su movimiento. La I/315 se desplaza al hex 0616 y la III/314 al hex 0615 (Tollevast) para atacar el hex 0715. La II/315 asume el riesgo y se desplaza al hex 0517, donde queda expuesta a fuego defensivo. El jugador alemán tira un [••] y suma 1, ya que dispara una unidad. Se ignora el modificador de terreno del hex al que acaba de entrar —ver [10.8].

El total es 5, por lo que la unidad US queda fatigada. El jugador US tira un [••]. Se divide entre 2 (redondeando al alza), por lo que la II/315 se coloca en la cuarta casilla del Registro de turnos —ver [10.6].
La fase de movimiento finaliza en este sector del frente.

Durante la fase 6, dos batallones US asaltan el punto fuerte alemán del hex 0715. El jugador US tira un [••]: es mayor que 1, por lo que el procedimiento continúa. El resultado de la tirada se modifica además con:

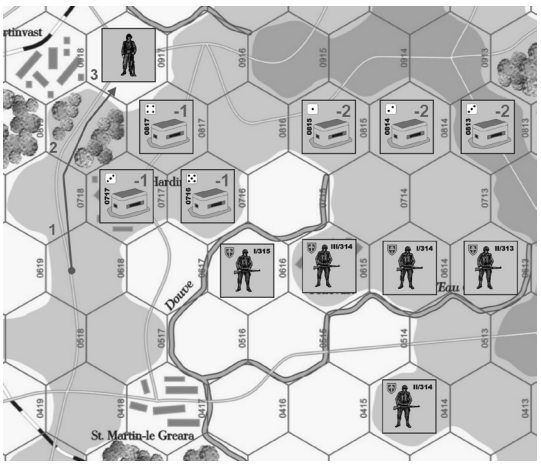
- +2 (dos unidades llevan a cabo el asalto);
- +1 (el objetivo está desorganizado);
- - 1 (modificador de la unidad objetivo en verde);
- - 1 (efecto del río);

El modificador total de la tirada es +1, por lo que el resultado es 5. Es exactamente lo que se necesita para que el asalto tenga éxito. El punto fuerte alemán queda fatigado: retíralo del tablero y no se permite que vuelva; vér [10.5].

En la Fase 7 se retiran todos los marcadores de DESORGANIZACIÓN.

La Fase 8 se omite durante el primer turno.

En la Fase 9 no hay ningún asalto alemán en esta parte del campo de batalla, ya que las fortificaciones no pueden participar en un asalto —ver [13.2].



Durante la Fase 10, el jugador alemán lanza un dado sin modificaciones, ya que el general von Schlieben se encuentra en algún lugar del mapa —ver [13.5]. Supongamos que sale un [•], lo que rompe la parálisis del búnker —ver 11.0—. A continuación, el jugador alemán lanza dos dados: salen [••] y [•••]. La ficha de fortificación con el símbolo [•••] se convierte en infantería en otro hex del mapa. El jugador alemán puede elegir dónde aplicar el resultado de [•]: el hex 0618 o el 0814. Elige el 0618 con la esperanza de abandonar una posición expuesta y formar una nueva línea defensiva más cercana a Cherburgo.

En la fase 11, el jugador alemán desplaza la infantería del hex 0618 al hex 0917, gastando el número de puntos de movimiento que se muestra en la imagen.

En la fase 12 se comprueba la condición de victoria —por supuesto, la partida continúa—; ver [14.0].