

**XIX
Lliga
Catalana
Flames
of War**



[2023-2024] ED /X/23

1	PERÍODE DE JOC.....	3
2	TIPUS DE CAMPIONAT.....	3
	1.1 - Primera partida.....	4
	1.2 - Segona a Sisena partida.	4
	1.3 - Setena a Desena partides.	4
	1.4 - Rang en la classificació.	5
3	PUNTS I LLISTES (OB)	5
4	EXÈRCITS	6
	1.5 - Característiques per països.....	6
	1.6 - Llibres i llistes permeses	6
	1.7 - Herois i Personatges Històrics.....	6
	1.8 - Escenaris i Limitacions.	6
5	REGLAMENT I ARBITRES.....	7
6	MAPES I CLIMATOLOGIA	7
7	ESCENOGRAFIA	8
8	ESCENARIS	8
	1.9 - Figures Correctes i pintades	10
9	CALENDARI DE LA 15ª LLIGA.....	11
10	PUNTUACIÓ.....	12
	1.10 - Rang en la classificació	12
	1.11 - Mitja	12
11	ON I QUAN JUGAR LES PARTIDES	13
12	QUE PORTAR A LES PARTIDES	13
	1.12 - Consideracions	14
	1.13 - Novells i Proxis	15
	1.14 - Inici de la Partida.....	15
13	RESULTATS DE PARTIDES	15
14	PRESENTACIÓ I INSCRIPCIÓ A LA LLIGA.....	16
15	GUANYADORS I PREMIS	16
16	ORGANITZACIÓ DE LA LLIGA.....	17
17	OBSERVACIONS FINALS	18

ANNEXOS

ANNEX II Terrenys pag 19
 ANNEX III Pandèmia Covid 19. Pag 20
 ANNEX IV Escenaris Front Occidental UK:. Pagt 22
 ANNEX IV Escenaris Front Occidental USA:. Pagt 27
 ANNEX IV Escenaris Front Oriental. Pagt 32
 ANNEX IV Maniobres MID:. Pagt 37
 ANNEX IV Maniobres LATE:. Pagt 38

Benvinguts a la dinovena Lliga Catalana de FOW. Després de l'èxit de les divuit primeres, estem animats per fer una nova Lliga amb mes varietat i opcions. Mantenim el ideari de les primeres i la fem per aprendre a jugar (millor), contrastar experiències, jugar amb nous aficionats i sobretot passar una bona estona.

Aquest document esta sotmès sota el dret de Creative Commons (CC), qualsevol reproducció total o parcial queda supeditat a l'esment de la font original present "LLIGA CATALANA de FLAMES of WAR". Sis plau poseu-vos en contacte amb nosaltres per qualsevol dubte

1 PERÍODE DE JOC

La lliga te diferents èpoques de joc **Middle War**, que cronològicament correspon al període del 1942 al 1943, i **Late War** corresponent al període del 1944 al 1945.

El jugadors faran 4 partides de Middle i 6 de Late.

2 TIPUS DE CAMPIONAT

S'estableix per a la 19^a Lliga un sistema de competició tipus Suís i en dos blocs. Un primer bloc de 6 partides i un segon de 4 partides.

La 19^a lliga es desenvoluparà durant 10 Jornades (tothom jugarà 10 partides) en el període de temps indicat en el calendari. Cada jornada transcorre en un període de temps de tres-quatre setmanes.

Els jugadors s'apuntaran a la lliga amb un exercit principal i si volen, també amb un exercit secundari. L'exercit principal es el que marca al jugador. L'exercit secundari es totalment opcional i voluntari, te de ser adversari històric del principal, nomes s'utilitzarà en partides que l'adversari porti un exercit del mateix bàndol històric i tal com s'explica posteriorment. Hi ha dos bàndols històrics, Eix i Aliats. Un jugador podria dur Alemanys com a principal i Americans com a Secundari, podria dur Soviètic com a principal i Alemany com a secundari. NO podria dur Alemany com a principal i Italià com a secundari o Angles com a principal i Americà com a secundari.

Si un jugador s'apunta amb principal i secundari, pot escollir en l'inscripció portar sempre el principal contra jugadors que nomes s'han apuntat amb principal

- El primer bloc el formen les 6 primeres partides (1 a 6).
- El segon bloc el formen les 4 darreres partides (7 a 10).

1.0 – Exercits en els aparellaments.

- a) Si ambdós jugadors tenen el seu exercit principal de diferent bàndol (Aliats i Eix) faran la partida cadascú amb el seu exercit principal.
- b) Si ambdós jugadors no tenen exercit secundari, jugaran cadascú amb el seu principal.
- c) Si ambdós jugadors tenen l'exercit principal del mateix bàndol i nomes un d'ells te un secundari, aquest jugador jugarà amb el secundari.
- d) Si ambdós jugadors tenen l'exercit principal del mateix bàndol i ambdós tenen exercit secundari, qui porti mes partides jugades amb l'exercit secundari portarà l'exercit principal i el que menys, portarà el secundari el cas de portar el mateix nombre de partides, el pitjor classificat portarà l'exercit principal i el millor classificat el secundari.
- e) Els aparellaments de la lliga seguiran els següents paràmetres:
- f)

Primera partida.

L'aparellament d'aquesta partida es diferent de la resta de jornades. Es confecciona una llista dels inscrits, i s'ordena segons la puntuació obtinguda a la darrera Lliga Catalana jugada, tant pels jugadors que han participat a la edició anterior com per aquells jugadors que no han tingut continuïtat. Els novells que s'incorporen s'afegiran a la llista per ordre alfabètic.

A continuació es dividirà per la meitat la llista i es capicula. En cas de ser una llista imparell es farà la meitat +1.

Exemple: Si hi ha 24 jugadors, els aparellaments quedarien de la següent manera:

Primer contra el tretze, segon contra el catorze, tercer contra el quinze i així fins al dotze contra el vint-i-quatre.

Segona a Sisena partida.

Utilitzaran el sistema suís.

- a) Els jugadors s'aparellen segons el rang en la classificació (veure al final); es a dir, primer contra segon, tercer contra quart, etc.
- b) Criteri absolut: dos jugadors no poden jugar entre si mes d'un cop. En cas d'haver de jugar amb algun jugador que ja s'hagi jugat en les partides (1-6) es jugarà amb el següent millor classificat amb el que no s'hagi jugat aquella ronda, tenint en compte el criteri c).
- c) Criteri relatiu: al aparellar dos jugadors la diferencia de les seves puntuacions te que ser zero o la menor possible.

Exemple: A la quarta partida, el jugador en tercera posició li toca jugar amb el jugador classificat en quarta posició. Si es donés el cas de que han jugat junts a la segona partida, els tercer jugaria contra el cinque i a l'inrevés, el quart jugaria contra el sisè.

Setena a Desena partides.

Es considera que partim de zero i amb la classificació de la sisena partida, començant de nou el sistema suís:

- a) Els jugadors s'aparellen segons el rang en la classificació (veure al final); es a dir, primer aliat contra primer eix, segon contra segon, etc.
- b) Criteri absolut: dos jugadors no poden jugar entre si mes d'un cop (sense tenir en compte les partides 1-6). En cas d'haver de jugar amb algun jugador que ja s'hagi jugat en les partides (7-10) es jugarà amb el següent millor classificat amb el que no s'hagi jugat aquella ronda, tenint en compte el criteri c).
- c) Criteri relatiu: Al aparellar dos jugadors la diferencia de les seves puntuacions te que ser zero o la menor possible.

Rang en la classificació.

El rang és la posició en la classificació. Es determina per la puntuació, en cas d'empat, pel número de victòries i, en cas de seguir l'empat, es calcularà la suma total de punts dels seus adversaris actius dividit pel número d'adversaris. Es a dir, cadascú suma els punts que han aconseguit els seus respectius adversaris, i el que té el número més alt es el guanyador. Si segueix l'empat s'aplicarà ordre alfabètic.

3 PUNTS I LLISTES (OB)

Els escenaris es jugaran en els punts que s'indiquen en el quadre d'escenaris.

Com a referència 100 a Mid i 111 a Late.

A **Mid** s'utilitzarà el sistema de puntuació de “**Dynamic Points for Miw War**”

<https://www.flamesofwar.com/Portals/0/Documents/Version4/Mid-war-Dynamic-Points-2023.pdf>

Es permeten diferents formacions a les llistes.

Cal comprovar els punts, formacions permeses i restriccions per cada escenari, poden haver casos especials.

Queda totalment prohibit jugar amb més punts dels que marca cada escenari.

Entenem per **Ordre de Batalla** (OB) les llistes d'exèrcit corresponents. Estaran escrites en el full que l'organització ha dissenyat i aprovat, veieu l'”**ANNEX I Model OB**” o en el full oficial digital de Forces of War . Cal completar tota la informació que es demana. La descripció a de ser la que figura al llibre i amb tots els “upgrades”.

Conjuntament amb el **full de resultats**, caldrà entregar-los a l'organització degudament signats. Es poden escanejar i manar a llistes.lcatalana@gmail.com, o portar-los en mà a Central de Jocs, com a molt tard, fins una setmana després del final de la ronda.

Tant els jugadors que no entreguin les OB, com els que no utilitzin els fulls d'OB reglamentaris o el format digital, rebran una penalització de -1 punt, que en el cas de la no entrega de la OB, serà acumulable.

Els jugadors son els responsables de comprovar la correcció de la OB del contrincant i seguiran el protocol de l'” ANNEX VII Protocol de desplegament” per comprovar-les i fer les correccions necessàries.

Si durant la partida es detectes un error en el nombre de plaquetes, en el tipus d'armes o similar, es retiraran les plaquetes en excés o les armes inadequades. **En cap cas es podrà canviar la unitat incorrecta.** El jugador que ha comès aquest error rebrà una penalització d'un punt negatiu en el resultat de la partida (podent acumular una pèrdua de 2 punts en total).

El comitè organitzador podrà repassar a posteriori les OB. Si es detectes un error aplicaria la penalització del punt negatiu amb efectes retroactius, però no pas la bonificació.

Es crea un subcomitè encarregat de comprovar i resoldre dubtes en les llistes, constituït per: Jordi Alert, Denis Diez i Roger Lopez.

Les llistes son publiques, un cop jugades les partides. S'enviaran segons dues opcions:

- Les llistes s'enviaran a la base google segons protocol que s'enviarà.
- Es podran deixar les llistes en una carpeta habilitada al Club4-

4 EXÈRCITS

Cada jugador s'inscriu a la lliga amb un dels 8 països següents com exercit principal: Alemanya, Estats Units, Commonwealth, Unió Soviètica, Itàlia, Hongria, Romania o Finlàndia. Podrà escollir també, un dels països indicats com exercit secundari, sempre que sigui del bàndol contrari. El bàndol dels Aliats es compon de Commonwealth, Unió Soviètica i Estats Units (Romania Aliada a Late). El bàndol del Eix es compon de Alemanya, Itàlia, Hongria, Romania (Romania Eix a Late) i Finlàndia.

Casos especials.

El jugador **Italià** que només pot jugar a Mid, indicarà al inscriure's, un altre país per jugar a Late, seguint les mateixes normes de principal i secundari. Ex. Un jugador amb Italià i Usa a Mid, podria escollir URSS i Romanes a Late.

El jugador **Romanes**, al inscriure's te de decidir en quin bàndol jugarà a Late (Eix o Aliat), inclús podria si volés, agafar Romanes Eix com a principal i Romanes Aliat com a secundari, o a l'inrevés.

Llibres i llistes permeses

En funció del **país escollit, període, contrincant, escenari i front** (Front Oriental "FOr", Front Occidental "FOc" o maniobres), es faran servir les llistes oficials que figuren a:

- Els llibres oficials,
- Les llistes digitals de Forces of War.

Els fronts queden sempre determinats per l'aparellament de cada partida.

Els llibres seran autoritzats **segons indicarem** a cada escenari i en el moment d'enviar els aparellaments es poden produir canvis al indicat en el quadre d'escenaris.

En cas de dubte o poca claredat consultar amb el comitè de llistes.

Per a cada partida els jugadors dissenyen una llista OB tal com estem indicant en els apartats "**1- PERÍODE DE JOC**", "**3- PUNTS I LLISTES (OB)**" i "**4- EXERCITS**". Les llistes (OB) poden ser diferents per a cada partida. En alguns escenaris poden haver restriccions o regles especials en la utilització de les llistes.

Recordeu: per cada jornada es determinarà les llistes, l'escenari i les restriccions corresponents que els jugadors hauran de respectar. Aquesta informació està en aquestes bases o la enviarem prèviament a la jornada.

Herois i Personatges Històrics.

El comitè podrà autoritzar algun heroi especial.

Escenaris i Limitacions.

En els escenaris o llistat de restriccions **s'indiquen les limitacions** de llistes, llibres, o armament; estigueu atents a les restriccions.

Es poden dur diferents formacions en cada partida, excepte si s'indica el contrari.

En alguns escenaris poden haver **altres restriccions o condicions**, estigueu atents a les condicions dels escenaris.

5 REGLAMENT I ARBITRES

Utilitzarem la 4^a Edició de Flames of War amb les modificacions i errates oficials, i els canvis introduïts en aquestes bases.

Es recorda als jugadors que les llistes digitals, i per tant autoritzades a la lliga, poden incorporar regles especials que seran també aplicades.

El subcomitè de regles resoldrà qualsevol consulta, veieu l'apartat "**16- ORGANITZACIÓ DE LA LLIGA**",

En cas de conflicte d'interessos amb els integrants del subcomitè per que, per exemple, és el vostre contrincant, podeu enviar la pregunta personalment a algú altre del mateix subcomitè, explicant la situació.

Els errors de reglament o funcionament d'escenaris durant una partida **no són impugnables a posteriori**. Els dos jugadors de cada partida son els únics responsables de les decisions que prenguin sobre les regles. Els jugadors **no poden prendre decisions que contravinguin les bases de la Lliga o el reglament**. Els comitès podran ajustar els resultats si detecten irregularitats. Les consultes realitzades a d'altres jugadors i/o organitzadors seran sempre a nivell particular i no son manadores.

Recomanem especialment que en cas de dubte, es consulti el manual durant la partida. La V4 te un índex excel·lent i es molt més fàcil trobar les regles.

Recordeu: que no hi ha problema de temps per consultar el reglament, les partides són a número de torns.

En aquesta lliga els jugadors poden demanar fer la partida amb àrbitre. Les decisions arbitralson manadores. Els errors arbitralson de reglament o funcionament d'escenaris durant una partida no són impugnables a posteriori. Els arbitres decidiran on es jugaran les partides i podran posar mes limitacions de temps. Els arbitres no podran arbitrar a companys d'equip.

Els noms de les persones que desenvolupen la funció d'àrbitres els podeu veure a l'apartat "**16- ORGANITZACIÓ DE LA LLIGA**".

6 MAPES I CLIMATOLOGIA

Aquest any els mapes de joc estan tots predissenyats i, en funció de la jornada, sabrem quin em d'emprar.

Els mapes tenen nom i s'utilitzaran segons les especificacions per cada jornada, veieu ta taula de l'apartat "**8- ESCENARIS**".

Els models dissenyats de mapes estaran a la web ordenats segons jornada...

Aquest any no hi ha cap tipus de climatologia especial.

7 ESCENOGRAFIA

Per l'escenografia i elements de les partides cal parlar amb els encarregats dels llocs de joc (veieu l'apartat "**11- ON I QUAN JUGAR LES PARTIDES**").

Estarà a disposició dels participants l'escenografia de cada mapa en format pdf, per si voleu confeccionar-vos-la.

A l'"**ANNEX IV Terrenys**" trobareu un seguit d'aclariments i criteris sobre els diferents elements d'escenografia que s'utilitzaran a la Lliga.

8 ESCENARIS I MINIS

Per determinar quina batalla es jugarà a cada partida, cal utilitzar el sistema de "Plans de Batalla".

Veure pagina 11.

NOTA: La taula dels plans de Batalla per la lliga **es diferent** a la de FoW!!!
Els escenaris si que son tal com estan descrits a la FOW Missions.

El número de torns d'una partida és de com a màxim 12 torns per **fair faight** i **mobile battles** i 14 torns per **defensive battles**.

Si no s'arriba a 6 torns (ambdós jugadors) s'utilitzarà el sistema de punts **fair faight**.

Recordeu: que hi ha escenaris o situacions on no cal arribar al torn indicat per acabar la partida, i que la possessió dels objectius es determina al principi dels torns i per tant durant el desenvolupament del darrer torn no hi ha temps per aconseguir cap objectiu.

PLANS DE BATALLA

PLA DE BATALLA B	PLA DE BATALLA A		
	ATACAR	MANIOBRAR	DEFENSAR
ATACAR	Dau mes alt Ataca 1:Breakthrough 2:Counterattack 3:DustUp 4:DustUp 5:FreeForAll 6:Scouts Out	B Atac 1:Breakthrough 2:Outflanked 3:Counterattack 4:Counterattack 5:DustUp 6:Escape	B Ataca A Defensa 1:Cornered 2,3:NoRetreat 4:Fighting Withdr 5: Elastic Defense 6: Road Block <i>(5-6) Bulge American</i>
MANIOBRAR	A Ataca 1:Breakthrough 2:Outflanked 3:Counterattack 4:Counterattack 5:DustUp 6:Escape	Dau mes alt Ataca 1:Breakthrough 2:Counterattack 3:DustUp 4:DustUp 5:FreeForAll 6: Scouts Out	A Ataca 1:Breakthrough 2:Escape 3:Outflanked 4:No Retreat 5:Cornered 6:Fighting Witdr
DEFENSAR	A Ataca B Defensa 1:Cornered 2,3:NoRetreat 4:Fighting Withdr 5: Elastic Defense 6: Road Block <i>(5-6) Bulge American</i>	A Ataca 1:Breakthrough 2:Escape 3:Outflanked 4:NoRetreat 5:Cornered 6:Fighting Witdr	Dau mes alt Ataca 1:Breakthrough 2:Counterattack 3:DustUp 4:DustUp 5:FreeForAll 6:Scouts Out

Aclariments de com cal desplegar o que cal informar.

Quan informem cal donar tota la informació de la unitat, armaments, habilitats, moral, etc.
Quan es col·loquen els rangings cal indicar el tipus d'artilleria que té el ranging.

Desplegament en escenaris:

Dust Up

Deployment.

Atacant informa de les seves reserves.

Defensor informa de les seves reserves.

Breakthrough

Deployment

1. Defensor fa públic el 60% i el 40%.

2. Atacant fa públic els Delayed Reserves.

4. Defensor fa públic el Ambush.

Counterattack

Deployment

1. Defensor fa públic el 60% i el 40%.

No Retreat.

Deployment

1. Defensor fa públic el 60% i 40%.

Figures Correctes i pintades

En l'exercit principal **cal utilitzar figures correctes "El que es veu, es el que es"**.

En l'exercit secundari es permeten "proxis", tal com definim "Proxi" a la lliga, veure pag 14..

En infanteria podem ser flexibles en l'armament. En Vehicles, guns, fortificacions i aviació cal ser exacte. Queden exemptes les figures que encara no estiguin disponibles a Battlefront o les figures que en el moment de fer la partida estiguin no disponibles.

Els jugadors que juguin la seva primera lliga podran utilitzar "Proxis" també a l'exercit principal.

9 CALENDARI DE LA 19ª LLIGA

La següent taula correspon al calendari previst per la propera lliga. En cada jornada, s'indica el període de joc, p.e.: la partida de la tercera jornada es podrà jugar des del Dilluns 13 de Novembre fins el Diumenge 3 de Desembre ambdós inclosos:

1ªJORNADA	Dill 2-10 fins Diu 22-10. (A partir dels aparellaments es pot jugar)
2ªJORNADA	Dill 23-10 fins Diu 12-11
3ªJORNADA	Dill 13-11 fins Diu 3-12
4ªJORNADA	Dill 4-12 fins Diu 31-12. (Festes cde Nadal)
5ªJORNADA	Dill 1-1 fins Diu 21-1.
6ªJORNADA	Dill 22-1 fins Diu 18-2.
7ªJORNADA	Dill 19-2 fins Diu 10-3
8ªJORNADA	Dill 11-3 fins Diu 7-4 Festivitats Setmana Santa)
9ªJORNADA	Dill 8-4 fins Diu 28-4.
10ªJORNADA	Dill 29-4 fins Diu 19-5.

L'entrega de premis es realitzarà un dia de cap de setmana del mes de Maig o Juny, que hores d'ara, no em determinat.

La primera jornada podrà jugar-se **a partir** del moment que siguin oficials els aparellaments.

La quarta jornada te més temps, ja que cau en període Nadalenc.

La vuitena jornada te més temps ja que cau en Setmana Santa.

Aquest calendari es inalterable, mai es pot jugar una partida més tard de la data límit.

En cas de força major es podrà demanar un aplaçament (1 o 2 dies) avisant al Coordinador com a molt tard el dissabte anterior al darrer dia de joc.

10 PUNTUACIÓ

La puntuació a la 18^a Lliga s'aconsegueix pel que es coneix com a Competència General; es a dir, pel resultat de les partides segons puntuació de FOW (entre 9 i 0 punts) i afegint-hi les normes següents:

- a) Si un dels jugadors al finalitzar el període no ha pogut o volgut jugar la partida, rebrà 0 punts, i el seu contrincant rebrà la seva mitja de punts o **4,5** punts, el número mes alt. (veieu l'apartat "**10.2 Mitja**")
- b) Si ambdós jugadors al finalitzar del període no han pogut o volgut quedar per jugar la partida, o no estan d'acord en qui no ha pogut jugar, tindran com a resultat un 0-0.
- c) Els jugadors estan obligats a realitzar físicament la partida, no poden pactar el resultat. Pactar un resultat es considerarà una falta greu.
- d) Els jugadors poden no jugar una partida. Si un jugador no juga dues partides quedarà eliminat de la lliga. Excepte en cas de força major.
- e) No s'atorguen punts per esportivitat a les partides.
- f) Si el full de resultats no esta complimentat per ambdós jugadors i hi ha desacord en el resultat, tindran com a resultat final un 0-0. Sense perjudici del que pugui determinar el comitè organitzador.
- g) Si un jugador detecta un error en la OB del seu adversari tindrà un +1 al resultat final de la partida, sense poder sobrepassar el 8. Aquest bo només es vàlid durant la fase de comprovació de l'OB.
- h) Si un jugador comet un error en la seva OB i es detectat per l'adversari, o pel comitè organitzador tindrà una penalització de -1 en la partida. Aquesta penalització te efecte retroactiu.
- i) Si un jugador no porta a la partida el Llibre o el full oficial digital tindrà una penalització de -1 punt. Donat que l'adversari no podrà comprovar la llista, si el comitè organitzador detectes un error a posteriori, li atorgaria un +1 punt a l'adversari.
- j) Les OBs firmades i la fulla de resultats cal entregar-les a Central de Jocs, o escanejades i enviar-les a llistes.lcatalana@gmail.com. El jugadors que no entreguin les OBs tindran una penalització de -1 punt, que serà acumulable.
- k) Les fulles d'OBs tenen que ser les oficials de la Lliga o les oficials digitals si s'utilitza aquest sistema, la presentació d'una fulla OB no oficial incorrerà en una penalització de -1 punt.
- l) La màxima puntuació per partida serà de 9 punts, recordeu que segons quins herois eliminats atorguen un punt extra.
- m) Les penalitzacions no s'aplicaran mai a l'hora de calcular l'ELO de l'adversari.

10.1 Rang en la classificació

El **rang** és la posició en la classificació, i es determina per la puntuació, en cas d'empat pel número de victòries, i en cas de seguir l'empat, es calcularà la suma total de punts dels seus adversaris actius dividit pel número d'adversaris. Es a dir, cadascú suma els punts que han aconseguit els seus respectius adversaris, i el que te el número mes alt es el guanyador. Si segueix l'empat s'aplicarà ordre alfabètic.

10.2 Mitja

La mitja es calcula sumant els resultats de totes les partides (excepte les que han rebut mitja) i dividint aquest número pel número de partides (excepte les que han rebut mitja).

Exemple: El jugador a tret 7 punts, 3 punts i 6 punts; a la quarta partida el seu adversari no es presenta i per tant se li aplica la mitja. $(7+3+6)/3 = 5,33$. Totalitza $7+3+6+5,33 = 21,33$ punts.

La mitja varia o pot variar cada jornada; es torna a calcular en cada nova jornada i s'aplica retroactivament a anteriors mitges. D'aquesta forma s'ajusta cada nova jornada.

Exemple: El mateix jugador d'abans en la 5a jornada treu 6 punts i això modifica la seva mitja a: $7+3+6+6/4 = 5,5$; i la seva puntuació total a la 5^a jornada es situa en 27,5 punts $7+3+6+5,5+6$.

11 ON, QUAN I COM JUGAR LES PARTIDES

Les partides es jugaran al club HQ Central i també es poden jugar on els jugadors decideixin. En cas de discrepància **te prioritat el club HQ Central**.

Si un dels jugadors demana jugar amb àrbitre, la partida es jugarà en el club.

Es obligatori seguir les normes que hi ha al club
:

Els jugadors que s'apunten a la lliga es comprometen a donar prioritat per jugar els caps de setmana **(dissabtes o diumenges)**. Aquesta prioritat s'aplicarà per determinar resultats en partides no realitzades.

En cas de que un dels jugadors arribi tard en mes de 30 minuts de la hora concertada per jugar, el jugador que arribi tard es considerarà no presentat, rebrà 0 punts i el seu contrincant rebrà la seva mitja de punts o 4,5 punts, el número mes alt (veieu l'apartat "**10.2 Mitja**"). Malgrat aquesta norma, el jugador afectat per la incompareixença del contrari, podrà jugar la partida a la seva discreció amb retard o quedant un altre dia.

S'estableix un màxim de temps per partida de quatre hores, ambdós jugadors i de mutu acord podran decidir allargar aquest temps. S'estableix una limitació de temps de 5 minuts en la fase de moviment de cada jugador. De mutu acord ambdós jugadors podran augmentar aquesta limitació de temps.

Els jugadors o àrbitre podran decidir un temps mínim de partida, aquest temps **no podrà ser inferior a 2,30 hores**.

Es demana agilitat durant la fase de desplegament.

12 QUE PORTAR A LES PARTIDES

Cal portar el Reglament, el llibre d'exèrcit o les fulles web de l'exèrcit **obligatòriament**, les bases de la 19^a Lliga, les figures, **les cartes d'unitats**, els marcadors, la llista (OB) **obligatòriament**, els daus i la cinta mètrica.

Les figures representaran les unitats corresponents, **el que es veu es el que es. No es permeten proxis en l'exercit principal**. Les proxis seran retirades en l'exercit principal. Amb les minis d'infanteria som flexibles. Les proxis o figures similars s'autoritzen en l'exercit secundari.

Les figures i llibres utilitzats no poden ser pirates, clons o il·legals.

Quan es despleguen les unitats a la taula cal col·locar al costat la carta d'unitat corresponent. Les unitats que estan fora de la taula, o es despleguen mes tard, també son publiques i han de dur la seva carta corresponent.

Recordeu: **Ambdós jugadors comprovaran l'OB del adversari**, es per això que es obligatori portar el llibre, web o fotocopia de la unitat, i després hauran d'entregar-la al comitè organitzador.

Consideracions

Sistema Mètric Decimal: La lliga utilitza el sistema mètric decimal.

Bases correctes: Les bases de les miniatures han de tenir les mesures oficials.

Daus: Els jugadors tenen dret a utilitzar els daus de l'adversari. Els daus tenen que rodar.

Figura tocada figura moguda: quan es toca una figura es considera bellugada, no es pot tornar a moure. No es pot tornar enrere. Aconsellem utilitzar bases buides per fer càlculs de moviment

Comentaris: Els jugadors tenen dret a demanar que ningú opini, guardi silenci o intervingui a la partida.

Figures Correctes i Pintades: En l'exercit principal **cal utilitzar figures correctes**,. En cas de certs tancs el xassís tindrà que ser l'adequat; p.e. acceptem un Panther G per un A o un Stug G per un D. En infanteria també som flexibles en l'armament.

Proxis: Una figura proxí es una figura similar però no igual. Ha de tenir el mateix xassís o les mateixes mesures, te que ser del mateix tipus que la original i ha de tenir la mateixa base. Una proxí no pot provocar cap error a l'adversari. Les proxis han de dur una etiqueta amb el nom correcte. La mateixa figura proxí no pot representar a diferents models de figures en una mateixa partida.

- **Tank Teams:** Xassís o mesures idèntiques,
- **Gun Teams:** Bases idèntiques i categoria idèntica,
- **Infantry Teams:** Nomes es te en compte la mesura correcte de la base.
- **Transports:** Mesures idèntiques o similars.
- **Fortificacions:** No hi ha proxis en fortificacions. Sempre tenen de ser reals i en 3D.
- **Trens Blindats:** No hi ha proxis en FFCC sempre tenen que ser reals.

Novells i Proxis

Els jugadors que juguen la lliga per primer cop podran utilitzar proxis d'una manera mes oberta en els tancs. La restricció nomes es que la mesura sigui similar.

Inici de la Partida

Al inici de la partida s'han de realitzar un seguit de fases que de vegades porten a confusió, donat que l'ordre de la seva execució pot condicionar el desplegament. Per evitar aquesta situació, a l'"**ANNEX VII Protocol de desplegament**" trobareu les passes que cal seguir i quin és l'ordre correcte.

13 RESULTATS DE PARTIDES

Els jugadors estan obligats a entregar les OBs firmades a HQ Central o enviar-les escanejades a llestes.lcatalana@gmail.com.

Els jugadors estan obligats a complimentar i entregar el full de resultats signat a HQ Central o manar-lo escanejat a llestes.lcatalana@gmail.com.

Els jugadors estan obligats a indicar en el full de resultats, qualsevol incidència que considerin que ha afectat el resultat de la partida.

Si el full de resultats no esta firmat per ambdós jugadors i hi ha qualsevol reclamació, la partida es consideraria no realitzada i passaria a tenir el resultat de 0-0, sense minva del que decideixi el comitè.

Els jugadors han d'informar del resultat de la partida al Coordinador o Administrador, com a molt tard, el diumenge darrer de cada jornada.

Es vital informar per correu electrònic o per telèfon al Coordinador o Administrador. No fer-ho bloqueja la ronda següent.

Les partides s'han de completar, en cas de que un jugador tingui que marxar abans de l'acabament de la partida li donarà la victòria a l'altre jugador però aplicant si s'escau la taula de "Punts de Victòria" pàg. 275.

L'Administrador realitzarà els càlculs i farà publica la graella d'aparellaments els dilluns que corresponguin, excepte en cas d'aplaçaments.

14 PRESENTACIÓ I INSCRIPCIÓ A LA LLIGA

Es realitzarà la presentació de la 19^a Lliga el dissabte 9 de setembre a HQ Central de 11 a 14h .

Durant la presentació es farà lectura de les bases i s'obriran les inscripcions.

La inscripció té un cost de 20 Euros.

En la inscripció es demanen les dades dels jugadors, que seran publiques. Veieu l'”**ANNEX VI Protecció de Dades de Caràcter Personal**” per aclarir qualsevol dubte sobre aquest tema.

El període d'inscripció s'obre el dia de la presentació i s'allargarà fins el dia 23 de Setembre. data a partir de la qual es considerarà tancat el període d'inscripció.

Els jugadors quedaran apuntats a la Lliga per ordre d'inscripció.

Al finalitzar el període d'inscripció i si el número de jugadors es imparell es crearà la figura de jugador **comodí** que podria jugar amb el jugador desaparellat.

Aquesta figura s'aplicarà a la part baixa de la taula quan sigui possible. Els jugadors que estiguin aparellats amb el jugador **COMODÍ** podran escollir jugar o rebre la seva mitja o els 4.5 punts.

El Comitè Organitzador al principi de la lliga cercarà els jugadors que puguin fer de **COMODÍ** i farà publica la llista. El comitè organitzador vetllarà perquè aquestes partides siguin jugades amb tota esportivitat.

Abans del 22 de setembre es farà públic el primer aparellament de la Lliga.

15 GUANYADORS I PREMIS

El jugador amb mes punts al finalitzar la jornada 10, serà el guanyador.

En cas d'empat el guanyador es determina pel nombre de victòries i en cas de continuar l'empat es calcularà la suma total de punts dels seus adversaris actius, dividit pel número d'adversaris; es a dir, cada un suma els punts que han tret els seus respectius adversaris i el que te el número mes alt es el guanyador.

El comitè organitzador utilitzarà els diners de la inscripció per atorgar premis o trofeus i comprar material necessari per la lliga.

Patrocinadors podran atorgar diferents tipus de premis d'acord amb el comitè organitzador.

16 ORGANITZACIÓ DE LA LLIGA

El **comitè organitzador** està format per, Jordi Alert, David Escrig, Denis Diez, Roger Lopez, Joan Parés, Pere Pujol.

Està estructurat de la següent manera:

Coordinador: Joan Parés, pel control i coordinació de la Lliga.

Administrador: Jordi Armada, encarregat d'anotar i comptabilitzar els resultats de les partides, aplicar les mitges i aixecar a públics els resultats.

Subcomitè de queixes i reclamacions: Jordi Alert, Roger Lopez que resoldran qualsevol queixa o reclamació.

Subcomitè de regles: , Joan Parés i Denis Diez. S'encarregaran de qualsevol consulta o aclariment de les regles de la lliga adreçades a:

Subcomitè de Llistes (OB): Roger Lopez i Denis Diez. Encarregats de repassar, comprovar i aclarir qualsevol dubte sobre Llistes adreçades a:

l·listes.lcatalana@gmail.com

Tresoreria: Joan Parés Serà l'encarregat de portar tot el tema de despeses i ingressos.

Equip Mapes i escenografia: David Escrig, Joan Parés, Pere Pujol

Arbitres: Joan Parés

17 OBSERVACIONS FINALS

La inscripció a la Lliga implica:

- **l'acceptació de totes les normes establertes** pel comitè organitzador en aquest document, les decisions i les modificacions que pugui prendre i les solucions que pugui donar a qualsevol conflicte que es produeixi. Tot i això el comitè organitzador espera que els jugadors procurin solucionar els conflictes per ells mateixos,
- un **comportament i indumentària correctes**, educat i respectuós per part dels jugadors, envers persones, institucions i patrocinadors,
- el **compromís de participar** en totes les partides de la lliga, exceptuant causes majors, penseu en el contrincant si no us presenteu a una jornada.
- El fet d'**incomplir** els punts anteriors facultarà al comitè per inhabilitar al jugador per la lliga present i/o posteriors.

Recordeu que aquest document està sotmès sota el dret de Creative Commons (CC), qualsevol reproducció total o parcial queda supeditat a l'esment de la font original present "*LLIGA CATALANA de FLAMES of WAR*". Si us plau poseu-vos en contacte amb nosaltres per qualsevol dubte: botiga@centraldejocs.com.

Annex II

Terrenys

Criteris d'escenografia.

Seguin el format del reglament llistem els terrenys de la lliga amb notes addicionals si s'escau:

TERRENYS SUMARI	MOVIMENT DASH	CHECK CREUAMENT	ALÇADA	BULLETPROOF
ESPAIS OBERTS				
Gespa/Estepa (Grass/Steppe)	Camp a traves	NO	Pla	NO
VEGETACIÓ				
Camp de Blat (Crop Field)	Terreny	NO	Baix	NO
Oliverar (Vineyard)	Terreny	SI	Baix	NO
Bosc (Woods)	Terreny	SI	Alt	NO
TANQUES I MURS				
Línia d'arbres (line of trees)	Terreny	SI	Alt	NO
Mur (Wall)	Terreny	SI	Baix	SI
Bocage	Terreny	SI	Alt	SI
TURONS/HILLS				
Turó Suau (Gentle Hill)marró clar	Terreny	No	Alt	SI**
Turó Rocallós (Steep Hill)* marró fosc	Terreny	SI	Alt	SI
Turó amb barranc (Escarpment) El Barranc del Escarpment	Terreny Impassable	SI	Alt	SI
ELEMENTS D'AIGUA				
Gual (Ford)	Terreny	SI	Pla	NO
Riera (shallow river)	Terreny	SI	Pla	NO
Riu	Terreny Inf Impass resta	4+ Check	Pla	NO
CAMINS I FERROCARRILS				
Carretera (Road) o pas a nivell	Carretera	NO	Pla	NO
Ferrocarril (Railway)	Terreny	SI	Baix	SI
Carrer de Ciutat (city streets) Plaça	Terreny	NO	Pla	NO
EDIFICACIONS/BUILDINGS***				
Edifici (Building)	Terreny Inf Impass resta	NO	Alt	SI
Edifici gran (Ruins)	Terreny Inf Impass resta	NO	Alt	SI
(*) Els Turons Abruptes en la lliga son zones d'àrea com si fos unes ruïnes . Escarpment. Malgrat el barranc es impassable, algunes tropes com les de muntanya poden passar, veure regles especials. Edifici gran te quatre sales de 10x10. (**) El Conceal i Bulletproof depèn de si esrta la unitat mig pujada i a laltre banda. (***) Es poden desplegar a la planta baixa dels edificis, Guns que no siguin Hvy. Pero ja no es podran moure.				



MIDWAR: UNIDADES ADICIONALES

Las unidades incluidas en el siguiente link están disponibles cuando se utilice el libro correspondiente de MidWar siempre y cuando no se indique lo contrario:

https://www.flamesofwar.com/Default.aspx?tabid=109&art_id=6088

De forma adicional, cuando el jugador Alemán tenga que confeccionar su lista con el libro Afrika Korps puede:

Escoger la Gepanzerte Company del libro Ghost panzers así como la panzergrenadier Company y la Grenadier Company del libro Iron Cross. La Grenadier Company NO puede incluir Assault Pioneer Platons.

Cualquiera de estas formaciones deberá escoger cartas de la baraja "Afrika Korps" y usar los apoyos divisionales incluidos en ese libro.

De forma adicional, pueden incluirse las siguientes unidades como apoyo divisional:

-Nebelwerfer Battery

-Flame panzer platoon

-7.5 tank hunter platoon (pack 40)

- Stugs.(No incluye la opción Radio Control)

Restricciones Frente Occidental Mid-War

Las siguientes restricciones se aplicaran en las partidas “históricas” (Es decir, aquellos enfrentamientos entre jugadores aliados y del eje con naciones presentes en el frente occidental). Las partidas de “maniobras” en las que participen algunas de estas naciones no sufren ninguna de las restricciones listas a continuación.

Nota 1) Los jugadores Alemanes/Italianos que se enfrenten a Americanos en las jornadas 1 y 2 usaran las restricciones de la jornada 3 en dichas partidas.

Unidades	Jornada				Unidades	Jornada			
ALEMANES	1	2	3	4	ALEMANES	1	2	3	4
Panzer III Uparmour	X				Pack 40	X	X		
Panzer IV Long	X				Flamepanzer III	X	X	X	
Tiger I	X	X			Nebelwerfer	X			
Stugs	X	X			Assault Pionners	X	X	X	X
Tiger P	X	X	X	X	Fallschirmjäger	X			
ITALIANOS	1	2	3	4	ITALIANOS	1	2	3	4
R-35 (Web)	X	X	X		Semovente 90	X	X	X	
Semovente Long	X	X			P26/40	X	X	X	X
Paracadutisti	X								
BRITANICOS	1	2	3	4	BRITANICOS	1	2	3	4
Crusader III	X				T-14s	X	X	X	X
Sherman	X				Churchill GC3	X	X	X	X
Valentine VIII	X	X			TOG 2	X	X	X	X
Churchill III	X				Boarhound	X	X	X	X
17/25	X				Piat (card)	X	X		
Death Or Glory Units	X	X			Scout Tanks(card)	X			
Commandos	X				Parachute	X			
AMERICANOS	1	2	3	4	AMERICANOS	1	2	3	4

M27	X	X	X	X	T-14s	X	X	X	X	Nota 2) Los jugad ores
M6	X	X	X	X	T55	X	X	X	X	

Alemanes que incluyan alguna de las unidades/formaciones permitidas de otros libros (Ghost Panzers...) en el Afrika Korps deberán aplicar las restricciones indicadas en este frente, no las del frente del libro correspondiente.

1 GAZALA

PLA DE BATALLA

NORTH AFRICA

100 punts

MAPA: Primer

1942 Mayo. La **batalla de Gazala** fue uno de los más relevantes enfrentamientos entre las tropas del Eje, formadas por el Deutsches [Afrika Korps](#) y el ejército italiano bajo el mando del *Zorro del Desierto*, el mariscal de campo [Erwin Rommel](#), y las fuerzas Aliadas formadas en su mayoría por el **VIII Ejército** y su comandante Claude Auchinleck, en la campaña del Norte de África. Representó una de las más decisivas victorias del Eje.

Eix Veure restriccions

British Veure restriccions

No es poden utilitzar aliats USA

2 EL ALAMEIN

NORTH AFRICA

PLA DE BATALLA

100 punts

MAPA:Bifurcació

Octubre 1942: La **segunda batalla de El Alamein** fue el punto de inflexión de la guerra en el norte de [África](#), durante la [Segunda Guerra Mundial](#). La batalla fue la continuación de la [primera batalla de El Alamein](#), que había detenido el avance de las fuerzas del [Afrika Korps](#). El general [Bernard Montgomery](#) había tomado el mando del VIII Ejército británico, desplazando a [Claude Auchinleck](#) en agosto de [1942](#). La victoria aliada acabó con los deseos alemanes de apoderarse de [Egipto](#).

EIX Veure restriccions

Nones es permeten formacions d'infanteria

British Veure restriccions

Nomes es permeten formacions d'Infanteria

No es poden utilitzar Aliats USA.

3 TUNISIA

PLA DE BATALLA

NORTH AFRICA

100 punts

MAPA: Orsha

1942 Novembre- 1943 Mayo. La **Campaña de Túnez** constituye una serie de batallas que tuvieron lugar en [Túnez](#) durante el final de la campaña en el norte de África. La Campaña comenzó con una serie de éxitos iniciales de las fuerzas [alemanas](#) e [italianas](#), pero la superioridad numérica de los aliados y sus mayores suministros condujeron al Eje a su derrota completa. Más de 230.000 tropas italianas y alemanas fueron hechas prisioneros de guerra, incluyendo la mayor parte del prestigioso [Afrika Korps](#).

Eix Veure restriccions

British Veure restriccions

4 SICILIA

PLA DE BATALLA

NORTH AFRICA

100 punts

MAPA: Estepa

La **invasión aliada de Sicilia** comenzó en la noche del **9 al 10 de julio** de **1943** y terminó el **17 de agosto** con una victoria por parte de los aliados. La invasión de la isla fue denominada **Operación Husky** y comenzó con una gran operación anfibia y aérea, seguida de una campaña terrestre de seis semanas y dio inicio a la campaña italiana.

Eix Veure restriccions

Nomes es permeten formacions de tancs
(excepte Recon, Scout)

British Veure restriccions

Nomes es permeten formacions de tancs
(excepte Recon, Scout)

5 Montecassino

PLA DE BATALLA

FORTRESS EUROPE
D-DAY
111 punts

MAPA: Mapa 2

1944 Enero/Mayo. La **batalla de Montecassino** (también conocida como la **batalla por Roma** y la **batalla por Cassino**) fue una serie de cuatro duras batallas durante la [Segunda Guerra Mundial](#), peleadas por los [Aliados](#) con la intención de atravesar la [Línea Gustav](#), y tomar [Roma](#). Debido a la dificultad para tomar la antigua abadía y la férrea determinación de los defensores alemanes, la batalla se dilato enormemente a lo largo del tiempo y supuso una punto de estancamiento para los aliados con un elevado coste en hombres y material bélico.

GERMAN Restriccions.

Sense restriccions.

BRITISH Restriccions.

Sense restriccions.

6 D-DAY

PLA DE BATALLA

FORTRESS EUROPE
D-DAY
111 punts

MAPA: Lacio

1944 Junio. D-Day. Comienza la operación Overload. Las tropas americanas y británicas se dirigen a desembarcar en el norte de Francia. Este escenario está pensado para representar las batallas posteriores al desembarco por intentar mantener y consolidar las cabezas de playa. Los Aliados no fueron capaces de alcanzar los objetivos planeados para el primer día, pero sí aseguraron una precaria [cabeza de playa](#) que expandieron con tenacidad en los días siguientes, con la captura del puerto de [Cherburgo](#) el 26 de junio y de la ciudad de [Caen](#) el 21 de julio.

Alemanes.

En aquesta partida ambdós jugadors tiraran un dau. 1-2 es considera que han escollit Atacar, 3-4 Maniobrar i 5-6 Defensar.

Amb aquestes opcions es va a Pla de Batalla

BRITISH

En aquesta partida ambdós jugadors tiraran un dau. 1-2 es considera que han escollit Atacar, 3-4 Maniobrar i 5-6 Defensar.

Amb aquestes opcions es va a Pla de Batalla

7 Xoc d'Herois

PLA DE BATALLA

FORTRESS EUROPE
D-DAY
111 punts

MAPA:Kholkoz

1944 Junio. En aquest escenari, els jugadors poden utilitzar fins a vuit nivells de as. Hi ha vuit categories. De Infanteria: Master of Defense, Assault Monster, Expert Engineer I Commanding Presence; de Tancs: Problem Solver, Team Work, Improviser I Valour. En funció de si la teva formació principal es Inf o Tancs podras escollir unes o altres. Per tenir un level has de tenir l'anterior o cap si es 1. Tu podrias tenir Nivel 1 i 2 de un i 1 i 2 de l'altre, podries tenir nivel 1,2 i 3 de un i nivel 1 de l'altre. O nivel 1, 2, 3 i 4 de un. Os enviarem les habilitats al començar la ronda. Aquestes habilitats de AS están tretes del sistema Bloody Omaha ACE Campaign i del Race for Minsk ACE Campaign.

Alemanes.

Sense restriccions

BRITISH

Sense restriccions

8 MARKET GARDEN

PLA DE BATALLA

FORTRESS EUROPE
D-DAY
ARDENNES
111 punts

MAPA:Railway Station

La **Operación Market Garden** (17 al 25 de septiembre de 1944) fue una [operación militar](#) de las [Fuerzas Aliadas](#) durante la [Segunda Guerra Mundial](#), que involucró a unos 100 000 soldados. Fue la mayor operación [aerotransportada](#) aliada, cuyo objetivo táctico era capturar una serie de puentes sobre los principales ríos de los [Países Bajos](#) bajo ocupación [alemana](#). La operación militar fue también el mayor fracaso militar de los Aliados en la contienda con Alemania.

El plan de Market Garden era la combinación de dos operaciones interdependientes: Market pretendía la toma de los puentes mediante fuerzas aerotransportadas, objetivo que debía asegurarse en pocos días mediante el avance simultáneo de unidades blindadas terrestres, la operación Garden. Una vez ocupados estos puentes, se crearía un corredor a través del cual las fuerzas aliadas podrían cruzar el [río Rin](#), la última barrera natural antes de entrar en Alemania. El alcance de la operación Market Garden la hace comparable con el [desembarco de Normandía](#): estaba planeada para dar el golpe definitivo a Alemania que pusiera fin a la guerra en [1944](#).

GERMAN Restriccions.

Sense restriccions.

BRITISH Restriccions.

Sense restriccions.

9 Ardennes

PLA DE BATALLA

FORTRESS EUROPE
D-DAY
ARDENNES
111 punts

MAPA: Vilastadt

Diciembre 1944 - Enero 1945 La batalla de las Ardenas fue una ofensiva alemana lanzada el **16 de diciembre de 1944** a través de la **región de las Ardenas**, en los actuales países de **Bélgica** y **Luxemburgo**. Este fue el último gran ataque de la **Alemania nazi** y una de las batallas más sangrientas de la **Segunda Guerra Mundial**. El asalto comenzó a finales de 1944 y tenía el objetivo de forzar una tregua con los aliados infligiéndoles una derrota severa, sin embargo fracasó en lograr la ruptura..

GERMAN Restriccions.

Sense restriccions.

Es permeten els nostres herois.

BRITISH Restriccions.

Sense restriccions.

Es permeten els nostres herois.

10 VARSITY

PLA DE BATALLA

FORTRESS EUROPE
D-DAY
ARDENNES

111 punts

MAPA: V1

La **Operación Varsity** fue una operación conjunta entre **fuerzas aerotransportadas estadounidenses** y **británicas** que se desarrolló en marzo de 1945, prácticamente al final de la **Segunda Guerra Mundial**. Su objetivo era reforzar la cabeza de puente que el **21.er Grupo de Ejército** defendía a través del **Rin**, en la parte occidental de **Alemania**. Se lanzaron dos divisiones de paracaidistas en la orilla oriental del río, cerca de las ciudades de **Hammerkeln** y **Wesel**. La operación se inició la mañana del **24 de marzo** como parte de la **Operación Plunder**, la misión del XXI Grupo del Ejército, mandado por el **mariscal de campo Bernard Montgomery**, cuyo objetivo era atravesar el río fronterizo y penetrar en el norte de Alemania. La operación estuvo a cargo de dos divisiones **paracaidistas** del **XVIII Cuerpo Aerotransportado**, la **6.ª División Aerotransportada** británica y la **17.ª División Aerotransportada** estadounidense.

La operación consistía en el lanzamiento de estas dos divisiones tras las líneas enemigas, cerca de Wessel. Su objetivo principal era controlar un área clave y más generalmente sabotear las defensas alemanas como un apoyo al ataque aliado. A la 6.ª División se le encomendó la conquista de las ciudades de Schnappenberg y Hammerkeln, así como reducir la presencia enemiga y tomar tres puentes sobre el río **Issel**. La 17.ª División Aerotransportada estadounidense tenía como objetivos la conquista de la ciudad de Diersfordt y la eliminación del resto de unidades alemanas del **Diersfordter Wald**. Ambas divisiones debían mantener sus posiciones hasta la llegada del 21.er Grupo de Ejército, al que se unirían en su avance por el norte de Alemania.

GERMAN Restriccions.

Sense restriccions.

BRITISH Restriccions.

Sense restriccions.

1 KASSERINE

PLA DE BATALLA

NORTH AFRICA

100 punts

MAPA: Primer

Octubre 1942: La batalla fue el primer enfrentamiento importante entre las fuerzas estadounidenses y la [fuerzas del Eje](#) en la [Campaña de África del Norte](#) durante la [Segunda Guerra Mundial](#). Las tropas estadounidenses sin experiencia y mal dirigidas, sufrieron enormes bajas y fueron rápidamente rechazadas a más de 80 km de sus posiciones iniciales al oeste del paso de Faïd. Este enfrentamiento dejó enorme secuelas en las fuerzas estadounidenses, si bien el desastre completo se había evitado.

EIX Veure restriccions

USA Veure restriccions

2 TUNISIA (1)

PLA DE BATALLA

NORTH AFRICA

100 punts

MAPA: Bifurcació

1942 Noviembre- 1943 Mayo. La **Campaña de Túnez** constituye una serie de batallas que tuvieron lugar en [Túnez](#) durante el final de la campaña en el norte de África. La Campaña comenzó con una serie de éxitos iniciales de las fuerzas [alemanas](#) e [italianas](#), pero la superioridad numérica de los aliados y sus mayores suministros condujeron al Eje a su derrota completa. Más de 230.000 tropas italianas y alemanas fueron hechas prisioneros de guerra, incluyendo la mayor parte del prestigioso [Afrika Korps](#).

EIX veure restriccions

Nomes es permeten formacions d'infanteria

USA veure restriccions

Nomes es permeten formacions d'infanteria

3 TUNISIA (2)

PLA DE BATALLA

NORTH AFRICA

100 punts

MAPA: Orsha

La invasi3n aliada de Sicilia comen3z3 en la noche del 9 al 10 de julio de 1943 y termin3 el 17 de agosto con una victoria por parte de los aliados. La invasi3n de la isla fue denominada **Operaci3n Husky** y comen3z3 con una gran operaci3n anfibia y a3rea, seguida de una campaa terrestre de seis semanas y dio inicio a la campaa italiana.

EIX veure restriccions

USA veure restriccions

4 SICILIA

PLA DE BATALLA

NORTH AFRICA

100 punts

MAPA: Estepa

La invasi3n aliada de Sicilia comen3z3 en la noche del 9 al 10 de julio de 1943 y termin3 el 17 de agosto con una victoria por parte de los aliados. La invasi3n de la isla fue denominada **Operaci3n Husky** y comen3z3 con una gran operaci3n anfibia y a3rea, seguida de una campaa terrestre de seis semanas y dio inicio a la campaa italiana.

EIX veure restriccions

Nomes es permeten formacions de tancs
(excepte recon, scout)

USA veure restriccions

Nomes es permeten formacions de tancs
(excepte recon, scout)

5 Montecassino

PLA DE BATALLA

FORTRESS EUROPE
D-DAY

111 punts

MAPA: Mapa 2

1944 Enero/Mayo. La **batalla de Montecassino** (también conocida como la **batalla por Roma** y la **batalla por Cassino**) fue una serie de cuatro duras batallas durante la [Segunda Guerra Mundial](#), peleadas por los [Aliados](#) con la intención de atravesar la [Línea Gustav](#), y tomar [Roma](#). Debido a la dificultad para tomar la antigua abadía y la férrea determinación de los defensores alemanes, la batalla se dilato enormemente a lo largo del tiempo y supuso una punto de estancamiento para los aliados con un elevado coste en hombres y material bélico.

GERMAN Restriccions.

Sense restriccions.

USA Restriccions.

Sense restriccions.

6 D-DAY

Aliados:Atacan
Eje: Defiende

FORTRESS EUROPE
D-DAY

111 punts

MAPA: Lacio

1944 Junio. D-Day. Comienza la operación Overload. Las tropas americanas y británicas se dirigen a desembarcar en el norte de Francia. Este escenario está pensado para representar las batallas posteriores al desembarco por intentar mantener y consolidar las cabezas de playa. Los Aliados no fueron capaces de alcanzar los objetivos planeados para el primer día, pero sí aseguraron una precaria [cabeza de playa](#) que expandieron con tenacidad en los días siguientes, con la captura del puerto de [Cherburgo](#) el 26 de junio y de la ciudad de [Caen](#) el 21 de julio.

Alemanes.

En aquesta partida ambdós jugadors tiraran un dau. 1-2 es considera que han escollit Atacar, 3-4 Maniobrar i 5-6 Defensar.

Amb aquestes opcions es va a Pla de Batalla

USA

En aquesta partida ambdós jugadors tiraran un dau. 1-2 es considera que han escollit Atacar, 3-4 Maniobrar i 5-6 Defensar.

Amb aquestes opcions es va a Pla de Batalla

7 Xoc d'Herois

PLA DE BATALLA

FORTRESS EUROPE
D-DAY
105 punts

MAPA:Kholkoz

1944 Junio. En aquest escenari, els jugadors poden utilitzar fins a vuit nivells de as. Hi ha vuit categories. De Infanteria: Master of Defense, Assault Monster, Expert Engineer I Commanding Presence; de Tancs: Problem Solver, Team Work, Improviser I Valour. En funció de si la teva formació principal es Inf o Tancs podras escollir unes o altres. Per tenir un level has de tenir l'anterior o cap si es 1. Tu podrias tenir Nivell 1 i 2 de un i 1 i 2 de l'altre, podries tenir nivel 1,2 i 3 de un i nivell 1 de l'altre. O nivel 1, 2, 3 i 4 de un. Os enviarem les habilitats al començar la ronda. Aquestes habilitats de AS están tretes del sistema Bloody Omaha ACE Campaign i del Race for Minsk ACE Campaign.

Alemanes.

Sense restriccions

USA

Sense restriccions

8 ARDENNES

Alemanes atacan

USA defiende

FORTRESS EUROPE
D-DAY, ARDENNES
111 punts

MAPA: Railway Station

Diciembre 1944 - Enero 1945 La batalla de las Ardenas fue una ofensiva alemana lanzada el **16 de diciembre de 1944** a través de la **región de las Ardenas**, en los actuales países de **Bélgica y Luxemburgo**. Este fue el último gran ataque de la [Alemania nazi](#) y una de las batallas más sangrientas de la [Segunda Guerra Mundial](#). El asalto comenzó a finales de 1944 y tenía el objetivo de forzar una tregua con los aliados infligiéndoles una derrota severa, sin embargo fracaso en lograr la ruptura..

GERMAN Restriccions.

Sense restriccions.

USA Restriccions.

Sense restriccions.

9 Bastogne

PLA DE BATALLA

FORTRESS EUROPE
D-DAY, ARDENNES
111 punts

MAPA; Vilastadt

El **asedio de Bastoña** fue un enfrentamiento entre fuerzas estadounidenses y alemanas en la ciudad **belga** de **Bastoña**, que formó parte de la más amplia **batalla de las Ardenas** durante la **Segunda guerra Mundial**. La pretensión de la ofensiva alemana era llegar hasta **Amberes**.¹ Para alcanzarla antes de que los aliados pudieran reagruparse y sacar partido de su superioridad aérea, las fuerzas mecanizadas alemanas tenían que tomar las carreteras por todo el este de **Bélgica**. Debido que las siete principales carreteras en la cordillera de las **Ardenas** confluían en la pequeña ciudad de Bastoña, el control de su cruce de caminos resultaba vital para el ataque alemán. El asedio duró desde el 20 hasta el 27 de diciembre de 1944, cuando los asediados estadounidenses fueron relevados por elementos del Tercer Ejército del general **Patton**.

GERMAN Restriccions.

Sense restriccions.

Es permeten els nostres herois.

USA Restriccions.

Sense restriccions.

Es permeten els nostres herois.

10 Pont de Remagen

PLA DE BATALLA

FORTRESS EUROPE
D-DAY, ARDENNES

111 punts

MAPA:V1

En febrero de 1945 las fuerzas Aliadas del oeste se reunían para el avance final hacia **Alemania**. En el norte se reunieron las tropas del 11° Grupo del Ejército del Mariscal de Campo Bernard Montgomery, al sur, el 12° Grupo del Ejército del General Omar Bradley. Incluía al Tercer Ejército de EE.UU, comandado por el General George Patton. El 8 de febrero, el Grupo del Ejército de Montgomery lanzó un ataque a las Fuerzas Alemanas que defendían el Rin. La fuerza del norte debió pelear en el campo lleno de árboles, mientras que la fuerza del sur se retrasó porque los alemanes soltaron agua de una serie de presas para inundar los alrededores. Pasarían dos semanas para que ambas fuerzas se reunieran en la orilla occidental del Rin.

A principios de marzo de 1945, las fuerzas de Montgomery controlaban noventa kilómetros de la orilla occidental del Río Rin, la siguiente tarea era cruzarlo. Al sur de las fuerzas de Montgomery, el Ejército de Bradley también avanzaba hacia el este en busca de una vía del otro lado del Río. El 7 de marzo de 1945, llegaron al Rin en Cologne, sin embargo Hitler ordenó destruir todos los puentes. Pero conforme las fuerzas de EE.UU exploraban más al sur, encontraron un puente intacto en la ciudad de Remagen. Salieron corriendo hacia él, venciendo la resistencia de los alemanes. Justo cuando estaban a punto de cruzarlo, hubo una explosión. Pero en contra de los pronósticos, el puente permaneció de pie. Un pequeño grupo de estadounidenses lo recorrió cortando desesperadamente los cables que parecían de demolición. Comandantes de EE.UU cruzaron con sus hombres lo más rápido posible. Los Aliados penetraron por fin el centro de Alemania. En Berlín, la noticia de la captura del puente en Remagen enfureció a Hitler. Cinco oficiales fueron juzgados en el Consejo de Guerra y a cuatro los fusilaron. Además, el comandante alemán que más sufrió en el Oeste, el Mariscal de Campo Gerd Von Rundstedt fue despedido, siendo la segunda vez que le sucedía en menos de un año. Lo sustituyó el Comandante veterano Mariscal de Campo Albert Kesselring que había estado al frente en el África del Norte e Italia.

GERMAN Restriccions.

Sense restriccions.

USA Restriccions.

Sense restriccions.

Restriccions al Front Oriental

Unitats NO Permeses	1ª Ronda 1-6 1942	2ª Ronda 7-12 1942	3ª Ronda 1-6 1943	4ª Ronda 7-12 1943
Tot MID	KHARKOV	STALINGRAD	PETIT SATURN	KURSK
IT M14/41	GER Tiger			
IT Semovente 90/53	Ger Stug IIIG long			
IT Semovente 75mm	GER Ju 87 3.7			
IT Semov (lomg) 75	GER Panther	GER Panther	GER Panther	
IT P26/40	GER Hornisse	GER Hornisse	GER Hornisse	
IT Parachutist	GER 8.8 Tank Hunter	GER 8.8 Tank Hunter	GER 8.8 Tank Hunter	
IT Lancia 90mm	GER Ferdinand	GER Ferdinand	GER Ferdinand	
IT R-35				
	GER Brummbar	GER Brummbar		
	GER Luchs	GER Luchs	GER Luchs	
	GER Stug Late 7.5	GER Stug Late 7.5		
	GER Borgward	GER Borgward		
	GER Pz IV late 7.5	Pz IV late 7.5		
	GER Flammpanzer III	GER Flammpanzer III	GER Flammpanzer III	
	GER SdKfz 7/1 AA	GER SdKfz 7/1 AA		
	GER Pz IF (Mt)	GER Pz IF (Mt)		
	GER 8.8 SF1 (Mt)			GER 8.8 SF1 (Mt)
	GER Sturer (Mt)		GER Sturer (Mt)	GER Sturer (Mt)
	GER Dicker (Mt)		GER Dicker (Mt)	GER Dicker (Mt)
	RUM TACAM 60	RUM TACAM 60	RUM TACAM 60	
	HUN Zrinyi (Mt)	HUN Zrinyi (Mt)		
	HUN TURAN	HUN TURAN		
Unitats NO Permeses	1ª Ronda 1-6 1942	2ª Ronda 7-12 1942	3ª Ronda 1-6 1943	4ª Ronda 7-12 1943
	KHARKOV	STALINGRAD	PETIT SATURN	KURSK
	SOV 57mm Gun			
	SOV Chruchill 6pdr	SOV Chruchill 6pdr		
	SOV SU-152	SOV SU-152	SOV SU-152	
	SOV SU-122	SOV SU-122		
	SOV Su-76	SOV Su-76	SOV Su-76	
	SOV SU-85	SOV SU-85	SOV SU-85	
	SOV-IS-85 (Mt)	SOV-IS-85 (Mt)	SOV-IS-85 (Mt)	
	SOV T-43 (Mt)	SOV T-43 (Mt)	SOV T-43 (Mt)	

	KV-3 (Mt)	KV-3 (Mt)		KV-3 (Mt)
	KV-5 (Mt)		KV-5 (Mt)	KV-5 (Mt)

1 2^a de Kharkov

MAPA: Primer

PLA DE BATALLA

EASTERN FRONT

100 punts



1942 Gener a Juny. Representa el període en que les forces de l'eix avancen pel sud direcció Stalingrad i el Caucas.

EIX Veure Restriccions.

SOVIET Veure Restriccions

2 Stalingrad

PLA DE BATALLA

EASTERN FRONT
100 punts

MAPA: Bifurcació



1942 Novembre L'ofensiva alemanya per capturar Stalingrad s'inicià a final d'estiu de 1942, amb el suport d'un intens bombardeig per part de la [Luftwaffe](#), que reduí gran part de la ciutat a runes. L'ofensiva alemanya es convertí en una [lluita edifici per edifici](#); i malgrat controlar gairebé tota la ciutat en diversos moments, la [Wehrmacht](#) no va ser capaç d'expulsar els darrers defensors soviètics situats a la riba oest del [riu Volga](#).

EIX Veure Restriccions.

Nomes es permeten formacions d'infanteria

No Aliats.

SOVIET Veure Restriccions

Nomes es permeten formacions d'infanteria

3 Petit Saturn III

EASTERN FRONT
100 punts

PLA DE BATALLA

MAPA: Orsha



1943 Febrer. Amb els exèrcits alemanys retirant-se en plena desbandada a través del sud d'Ucràina, la tercera etapa era una ambiciosa operació del Front de Vorónej per avançar cap a [Dniepr](#) i encerclar al 2n Exèrcit, i pels Fronts Sud i Sud-oest per capturar Voroxilovgrad i dirigir-se al sud, direcció el [Mar d'Azov](#) per encerclar el Grup d'Exèrcits A de Kleist i el [Grup d'Exèrcits Don](#) de Manstein.

EIX Veure Restriccions.

SOVIET Veure Restriccions.

4 Kursk

PLA DE BATALLA

EASTERN FRONT
100 punts

MAPA: Estepa



1943 Juliol.. Kursk és una zona d'alt valor militar, car és on s'uneixen diverses vies ferroviàries i està situat entre les ciutats industrials d'[Oriol](#) i [Bélgorod](#), ambdues en mans dels alemanys. És un estret territori de 170 km de llarg i 90 km d'amplada, formant un arc dins del front alemany, proporcionant l'oportunitat perfecta per encerclar pel nord i pel sud les tropes soviètiques.

EIX Veure Restriccions.

Nomes es permeten formacions de tancs
(excepte recon, scout)

.

SOVIET Veure Restriccions.

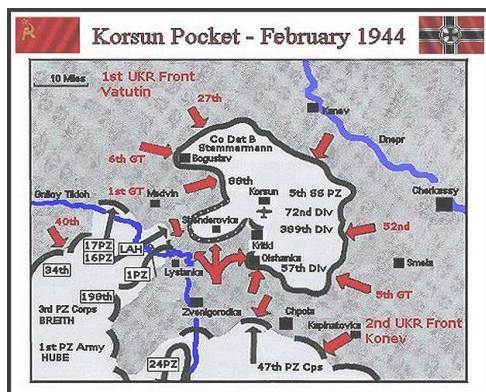
Nomes es permeten formacions de tancs
(excepte recon, scout)

.

MAPA: Mapa 2

PLA DE BATALLA

FE+ BAGRATION
SOVIET/GERMAN/ALLIES
111 punts



1944 Febrer Atrapats en el "kessel" hi havia 60.000 alemanys, en total sis [divisions](#) al 55% de la seva força, juntament amb diverses unitats petites. Entre les divisions atrapades estaven les [divisions SS Wiking](#) i la [Wallonien](#), juntament amb uns 5.000 auxiliars russos (anomenats "hiwis", abreviatura de "hilfsfreiwillige" o voluntaris). Les forces atrapades van ser agrupades en el Gruppe Stemmermann, ja que el seu comandant era l'antic comandat del XI Cos. La Divisió Wiking tenia 43 [Panzer](#) III / IV i diversos canons d'assalt. Altres 27 canons d'assalt estaven repartides en altres unitats, però amb aquestes no n'hi hauria prou per si soles per escapar del cercol soviètic.

EIX Restriccions.

Sense restriccions

SOVIET Restrictions.

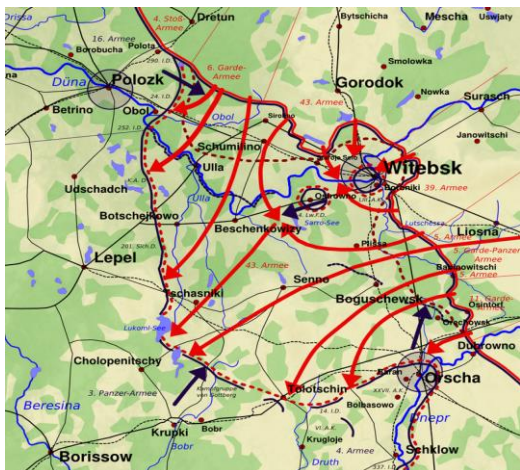
Sense restriccions.

6 Bagration

MAPA: Lacio

PLA DE BATALLA

FE+ BAGRATION
SOVIET/GERMAN/ALLIES
111 punts



1944 Juny. L'atac va començar el matí del 21 de juny de 1944, en el tercer aniversari de l'inici de l'atac alemany. L'Alt Comandament Alemany (l'[OKW](#)) esperava un atac sobre el [Grup d'Exèrcits Sud](#), que havia quedat molt malmès i havia cedit la major part d'Ucraïna, motiu pel qual va rebre armament cedit pel [Grup d'Exèrcits Centre](#), tot just abans de rebre l'atac. L'Operació Bagration enfrontà a més de 2,3 milions de soldats soviètics, englobats en 200 divisions i grans formacions, amb uns 6.000 tancs i una concentració massiva d'artilleria contra les 34 divisions alemanyes del [Grup d'Exèrcit Centre](#). La derrota d'aquesta força resultà en la mort o la captura d'uns 350.000 soldats alemanys.

EIX Restriccions.

Sense restriccions.

En aquesta partida ambdós jugadors tiraran un dau. 1-2 es considera que han escollit Atacar, 3-4 Maniobrar i 5-6 Defensar.

Amb aquestes opcions es va a Pla de Batalla

SOVIET Restrictions.

Sense restriccions.

En aquesta partida ambdós jugadors tiraran un dau. 1-2 es considera que han escollit Atacar, 3-4 Maniobrar i 5-6 Defensar.

Amb aquestes opcions es va a Pla de Batalla

7 Xoc d'Herois

PLA DE BATALLA

FE+ BAGRATION
SOVIET/GERMAN/ALLIES
111 punts

MAPA:Kholkoz



1944 . En aquest escenari, els jugadors poden utilitzar fins a vuit nivells de as. Hi ha vuit categories. De Infanteria: Master of Defense, Assault Monster, Expert Engineer i Commanding Presence; de Tancs: Problem Solver, Team Work, Improviser i Valour. En funció de si la teva formació principal es Inf o Tancs podras escollir unes o altres. Per tenir un level has de tenir l'anterior o cap si es 1. Tu podrias tenir Nivell 1 i 2 de un i 1 i 2 de l'altre, podries tenir nivell 1,2 i 3 de un i nivell 1 de l'altre. O nivell 1, 2, 3 i 4 de un. Os enviarem les habilitats al començar la ronda. Aquestes habilitats de AS están tretes del sistema Bloody Omaha ACE Campaign i del Race for Minsk ACE Campaign.

EIX Restriccions.

Sense restriccions.

SOVIET Restriccions.

Sense restriccions.

8 Vilnius Co-At

PLA DE BATALLA

FE+BAGRATION+BERLIN
SOVIET/GERMAN
FE+BAGRATION
SOVIET/EIX ALLIES

111 punts

MAPA:Railway Station



1944 Juliol By 8 July, the city had been encircled, trapping the garrison, who were ordered to hold fast at all costs. Soviet forces then fought their way into the city in intense street-by-street fighting (alongside an [Armia Krajowa](#) uprising, [Operation Ostra Brama](#)). On 12 July, [6th Panzer Division](#) counter-attacked and temporarily opened an escape corridor for the besieged troops, but the majority of them were lost when the city fell on 13 July (this phase of the operation is commonly known as the [Battle of Vilnius](#)). On 23 July, the 4th Army commander, Hoßbach, in agreement with Model, committed the newly arrived [19th Panzer Division](#) into a counter-attack with the intention of cutting off the Soviet spearheads in the Augustow Forest. This failed.

EIX Restriccions.

Sense restriccions.

SOVIET Restriccions.

Sense restriccions.

9 Riga Offensive

PLA DE BATALLA

FE+BAGRATION+BERLIN
SOVIET/GERMAN
FE+BAGRATION
SOVIET/EIX ALLIES

111 punts

MAPA: Vilastadt



1944 Setembre The Soviet forces launched a ferocious attack on the Riga axis on September 14, 1944. Within 4 days, the German 16th Army had suffered serious damage, while in the 18th Army's sector, ten of the eighteen German divisions had been reduced to the [Kampfgruppe](#) level. In the northern segment placed along Lake [Võrtsjärv](#), and the [Väike Emajõgi](#) and [Gauja](#) rivers, the Soviet 3rd Baltic Front attacked the German [XXVIII Army Corps](#) backed by [Omakaitse](#) battalions. In fierce battles, the German and Estonian units held their positions.

EIX Restriccions.

Sense restriccions.

Es permeten els nostres herois.

SOVIET Restriccions.

Sense restriccions.

Es permeten els nostres herois.

10 Budapest

PLA DE BATALLA

FE+BAGRATION+BERLIN
SOVIET/GERMAN
FE+BAGRATION
SOVIET/EIX ALLIES

111 punts

MAPA: V1



1944 Novembre The Red Army started its offensive against the city on 29 October 1944. More than 1,000,000 men, split into two operating [maneuver groups](#), advanced. The plan was to isolate Budapest from the rest of the German and Hungarian forces. On 7 November 1944, Soviet and Romanian troops entered the eastern suburbs, 20 kilometers from the old town. The Red Army, after a much-needed pause in operations, resumed its offensive on 19 December. On 26 December, a road linking Budapest to [Vienna](#) was seized by Soviet troops, thereby completing the encirclement. The Nazi-supported "Leader of the Nation" (Nemzetvezető), [Ferenc Szálasi](#), had already fled from the city on 9 December.

EIX Restriccions.

Sense restriccions.

SOVIET Restriccions.

Sense restriccions.

Llibres Maniobres periode MID. Sense restriccions

	British	Soviet	USA	German	Italia	Finland	Hungares	Rumanes
British	NORTH AFRICA	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	NORTH AFRICA			NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT
Soviet	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT					
USA	NORTH AFRICA	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	NORTH AFRICA			NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT
German				NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	NORTH AFRICA	EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	EASTERN FRONT
Italia				NORTH AFRICA	NORTH AFRICA	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT
Finland	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT		NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	EASTERN FRONT
Hungares	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT		NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	EASTERN FRONT
Rumanes	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT		NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	NORTH AFRICA / EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	EASTERN FRONT	EASTERN FRONT

Les maniobres a LATE poden incorporar qualsevol llibre i aliats permesos a LATE. Sense restriccions.