

# Informe Operación Market Garden.



Market Garden nace con la idea de poder jugar la comunidad española de Bolt Action de forma simultánea y en distintas sedes.

## **Ubicación de las Sedes y Representación en la Batalla:**

Eindhoven. Resistencia Holandesa

Úbeda. XXX Cuerpo Aliado

Gts Barcelona. Eindhoven

Vilafranca del Penedés. Puente Son

Valencia. Club AMB Burjassot. Puente Grave

Bilbao. Puente Nimega

Club Séptimo Grado Leganés. Puente Oosterbeek

Gts Norte. Puente Arnhem

## **Fecha:**

24 Septiembre2023



### **Fuerzas enfrentadas:**

Ejércitos Eje versus Ejércitos Aliados. Sin importar nación o período para facilitar la participación en el evento.

Lo idóneo, son listas ambientadas en la operación o de finales de guerra. Se aceptarán proxis de miniaturas, siendo factible jugar con miniaturas de ejércitos no involucrados en Market Garden usando listas de esta operación.

### **Listas:**

Se permitirán listas acorazada/mecanizadas (Tank war genérica en caso de no existir ninguna o no adecuarse al período de finales de guerra) en una proporción de 1:3 con respecto a las listas de infantería y no tendrán que cumplir la regla obligatoria de llevar transporte para transportar a todas las unidades de infantería o artillería (3 listas de infantería por 1 lista acorazada/mecanizada).

Las listas se realizarán en base a:

Un único pelotón, histórica, 1000 puntos y 15 dados de orden máximo sin contar las unidades gratuitas.

A su vez, cada jugador realizará un añadido de 250 puntos y sin sobrepasar los 17 dados de orden máximo sin incluir las unidades gratuitas.

Cada sede es libre de permitir partidas por parejas, recomendando las siguientes reglas para evitar que se dilaten en el tiempo ya que todas las partidas de todas las sedes comienzan y finalizan a la misma hora. Listas tank war de 1750 puntos, compuestas por 750 puntos de un único pelotón de infantería y otra de 1000 puntos de un único pelotón acorazado/mecanizado (no se aplicarán las reglas de toda unidad infantería o artillería deben tener transporte) y entre ambos pelotones no superar los 17 dados. Cada jugador dispondrá de sus dados de lista diferenciados del resto de participantes y solamente podrán jugar sus unidades con sus propios dados, no pudiendo usar los dados de su aliado para activar sus unidades. Únicamente los jugadores del mismo bando podrán hablar entre ellos durante 3 minutos de reloj entre turno y turno, mientras recogen y preparan la siguiente ronda, No podrán hablar entre ellos sobre el juego (esto representa la breve conversación que tenían los oficiales de carro y sus homónimos de infantería, cada uno sabía hacer su trabajo. En cualquier,

otra circunstancia, un jugador juega contra una pareja o solo un jugador por lista, los dados aliados podrán usarse como propios para su lista.

Las listas se harán públicas antes del evento para que la facción contraria pueda estudiarlas e ir organizando su estrategia.

### **Comandantes:**

Habrà un capitán por bando en cada sede que representará a su equipo, siendo los portavoces y los encargados de tomar las decisiones oportunas para el desarrollo del juego como pueden ser el emparejamientos y asignación de refuerzos.

### **Emparejamientos:**

Se aplicará el siguiente orden para emparejar a los jugadores:

- 1-Capitán Aliado elige mesa.
- 2-Capitán Eje asigna jugador
- 3-Capitán Aliado asigna jugador.
- 4-Capitán Eje podrá intercambiar al jugador eje de una mesa.
- 5-Se asignan refuerzos a la vez



## **Refuerzos:**

Habr  3 tipos de refuerzos.

1.- Refuerzos fijos por Sede. Cada 4 listas por bando se generar n 250 puntos, no existen las fracciones (6 listas aliadas generar n 250 puntos de refuerzo para el bando aliado). Estos refuerzos los asignar n los Capitanes entre sus compa eros de armas en el punto 5 de los emparejamientos, siendo en bloques de 250 puntos. El jugador elegido, autom ticamente, jugar  con su lista preparada de 1250 puntos.

2.- Refuerzos generados por otras sedes: Una sede generar  500, 750 y 1000 puntos de refuerzos en funci n del resultado obtenido en la ronda:

- Si al final de la ronda, un bando obtiene m s puntos de victoria que el bando enemigo o la diferencia de puntos de victoria entre bandos es inferior al 10%, se generar n 1000 puntos de refuerzo.

- Si al final de la ronda, un bando obtiene menos puntos de victoria que el bando enemigo y hay una diferencia superior al 10% comparando los puntos de ambos bandos, entonces, se generar n 750 puntos de refuerzo.

- Si al final de la ronda, un bando obtiene menos puntos de victoria que el bando enemigo y hay una diferencia del 50% o m s al comparar los puntos de victoria de ambos bandos, se generar n 500 puntos.

Cada sede tendr  preparadas, antes de comenzar la batalla, las unidades necesarias para completar las 3 posibilidades de refuerzos. No son listas, son unidades.

Estos puntos de refuerzos generados no se usar n en la sede productora, se usar n en el siguiente sector ascendente de la batalla. Siendo el orden el siguiente:

1.- XXX Cuerpo Aliado

2.- Eindhoven

3.- Puente Son

4.- Puente Grave

5.- Puente Nimega

6.- Puente Oosterbeek

7.- Puente Arnhem. (Este sector dar  los refuerzos al XXX Cuerpo, representando el entusiasmo por socorrer a sus compa eros sabiendo que est n en apuros).

Los refuerzos podr n entrar en cualquier momento que decida su Capit n de Sede.

Los refuerzos del Eje obtenidos por otra sede, siempre entrar n en reserva y con el dado asignado en Down.

Todos los refuerzos Aliados obtenidos por otra sede ser n lanzados v a a rea con su segura desviaci n. El Capit n Aliado marcar  un punto en la mesa por cada unidad que decida salte como refuerzo. Por cada unidad, tirar  un dado de 6 y aplicar  el resultado:

Resultado 1: No hay salto, las condiciones para realizarlo no eran favorables. Se aborta la misión. Esta unidad queda asignada a esa mesa pero no podrá volver a intentar saltar hasta el siguiente turno.

Resultado 2-3: Se desvía aleatoriamente y en cualquier dirección (tira un dado de orden y sigue la dirección indicada por la flecha) 5d6". Coloca la unidad de tal manera que el punto final sea el punto más cercano con la unidad enemiga más próxima y pon su dado de orden en Down.

Resultado 4-5: Se desvía aleatoriamente y en cualquier dirección (tira un dado de orden y sigue su dirección indicada por la flecha) 3d6". Coloca la unidad de tal manera que el punto final sea el punto más cercano con la unidad enemiga más próxima y pon su dado de orden en Down.

Resultado 6: Se desvía aleatoriamente y en cualquier dirección (tira un dado de orden y sigue su dirección indicada por la flecha) 1d6". Coloca la unidad de tal manera que el punto final sea el punto más cercano con la unidad enemiga más próxima y pon su dado de orden en Down

Sedes con menos de 8 mesas se restarán 250 puntos de refuerzos recibidos por bando de otras sedes para evitar su saturación.

### 3.- Resistencia Holandesa:

Esta Sede recibirá los refuerzos en función de los puentes-sectores que controle cada bando al final del turno. Un empate se considera control para ambos bandos. Cada 2 puentes-sectores controlados por bando al final de cada ronda, generarán 250 puntos de refuerzo de Sede. Ejemplo: Eje controla 5 sectores (3 victorias y 2 Empates) generará 500 puntos para la sede de Resistencia Holandesa en el bando germano.

La Sede Resistencia Holandesa generará puntos de refuerzo fijos que podrán repartirse en la sede que se quiera en bloques de 250 puntos en el caso aliado y en el bando alemán restarán puntos de refuerzo fijos en el bando aliado y en la sede que quieran. Se notificarán en secreto a la organización como se quieren repartir en las distintas sedes. Para calcular estos puntos de refuerzo o de quita, seguiremos el procedimiento de refuerzos generados por sedes.



**Bando ganador:**

Los aliados en el turno 3 deben controlar (ganar) todos los puentes, a excepción de Arnhem u Oosterbeek que con uno sería suficiente.

**Horario: PUNTUALIDAD ABSOTULA.**

Todas las sedes comienzan y finalizan a la vez.

Ronda 1 9:15h –11:45h

Explicación situación

Ronda 2 12:30h –15:00h

Explicación situación

Ronda 3 16:30h –19:00h

2:30h por partida.

