

Rumbo de colisión

(Reglas caseras sacadas del grupo inglés de DBA y escritas por David Lawrence en 2020 y traducidas al español con su consentimiento)

1. Terreno

Al colocar el terreno, debe dejarse libre una zona cuadrada de 4 BW (anchos de base) de lado centrada en el punto medio de cada borde del tablero, sin terreno difícil (rough) ni muy difícil (bad). No se pueden colocar campos arados (plough) en esas secciones debido a la posibilidad de que se conviertan en terreno difícil. Los caminos y cursos de agua sí pueden colocarse en estas zonas. El resto del terreno se coloca según las reglas normales de DBA 3.

2. Despliegue

El defensor divide su ejército en tres columnas numeradas de 4 elementos cada una, desplegándolas del siguiente modo:

- Primera columna: El borde frontal del elemento en cabeza no puede estar a más de 4 BW del borde de base ni a más de 2 BW de la línea central del borde.
- Segunda columna: El elemento de cabeza se despliega completamente sobre el tablero, a no más de 2 BW de la línea central del borde. Los otros tres elementos permanecen fuera del tablero, pero a la vista del oponente, con su numeración y orden de marcha declarados.
- Tercera columna: Se mantiene fuera del tablero, pero a la vista del oponente, también con su numeración y orden de marcha declarados.

El bagaje debe ser el último elemento de la segunda columna o el primero de la tercera. Luego, el atacante repite estos pasos.

El borde de un curso de agua se considera el borde base si ese es el lado desde el cual el jugador despliega su segunda columna.

3. Bagaje

El bagaje consiste en un único elemento con una profundidad de 40 mm. Se mueve como un carro o carromato de guerra (WWg), no puede entrar en terreno difícil y combate como seguidores de campamento (Camp Followers) defendiendo un campamento. Moverlo individualmente cuesta 2 PIPs pero si se mueve junto con un grupo entonces no se añade ese coste adicional.

La pérdida del bagaje se trata igual que la pérdida de un campamento.

Un ejército con 2 o más elementos WWg no necesita equipaje.

El equipaje no puede entrar en contacto con un enemigo ni proporcionar solapamiento por contacto trasero, lateral o de esquina.

4. Movimiento

Después del primer turno, los jugadores pueden hacer entrar la tercera columna siempre que la segunda esté completamente sobre el tablero. Traerla cuesta 4 PIPs, y puede entrar por cualquier punto del borde base dentro de la zona normal de despliegue, con el borde frontal del elemento de cabeza tocando el borde o el curso de agua (si lo hay). Entra moviéndose a la velocidad de su elemento más lento.

Si se obtienen 6 PIPs en cualquier turno posterior al primero y aún queda una columna fuera, ésta

debe comenzar a entrar. Los elementos pueden separarse una vez que su borde trasero esté completamente sobre el tablero (por ejemplo, LH puede realizar múltiples movimientos). Mientras una columna esté parcialmente fuera del tablero (después del primer turno), debe gastarse al menos 1 PIP en moverla hacia dentro.

5. Mando y Control

El elemento del General no necesita estar en la primera columna, pero se considera fuera de alcance para asignar PIPs hasta que su columna entre al tablero. Si la columna ha entrado pero el General aún no, la distancia hasta él se mide desde el punto del borde base donde entró la columna.

6. Desembarcos Litorales

Las columnas compuestas únicamente por tropas cuyo ejército tenga terreno Litoral pueden realizar un desembarco con las siguientes modificaciones:

- Sólo puede hacerlo la tercera columna y cuesta 4 PIPs.
- El desembarco se realiza como columna, con el elemento trasero o un borde lateral completo de todos los elementos tocando el curso de agua.
- Sólo puede desembarcar si hay suficiente espacio.
- Si se intenta desembarcar, el equipaje debe haber entrado con la columna 2.
- Si no es posible desembarcar en el primer turno, la tercera columna debe entrar de forma normal.

7. Ciudades o Áreas Construidas (BUA)

No se permite desplegar fortalezas (Fort). Un ejército defensor puede colocar una ciudad como terreno, pero no puede guarnecerla. Por lo demás, se aplican las reglas normales de BUA. Un defensor con ciudad no tiene elemento de bagaje.

8. Contacto y Combate en los Bordos del Tablero

Una columna puede ser atacada antes de entrar completamente en el tablero, pero solo si todo su borde frontal está sobre la mesa. Una segunda base en la fila fuera del tablero que normalmente daría apoyo trasero sigue proporcionándolo. Una columna puede entrar en combate como parte de su movimiento de llegada si hay espacio suficiente para colocar el borde frontal completo del elemento de cabeza.

Los elementos no pueden salir total ni parcialmente del tablero para perseguir, contactar flancos ni empujar enemigos fuera. Una columna parcialmente fuera siempre cuenta como de más de 2 elementos de profundidad. Si el elemento de cabeza es rechazado, se destruye; los demás no se ven afectados. Si el elemento de cabeza está dentro de una Zona de Amenaza (TZ) o en contacto mientras parte de la columna está fuera, los elementos que aún están fuera pueden avanzar al margen o más allá, ignorando la regla de zona de control con rayos X. En los demás casos, dicha regla se aplica normalmente.

9. Movimiento por Carretera

Para calificar como movimiento por carretera, un elemento debe tener tanto el centro de su borde

frontal como el de su borde trasero sobre la carretera, a 90° de la dirección de la misma. No existe movimiento inicial de carretera a 0 PIPs. Cualquier elemento o columna debe detenerse en su segundo o posterior movimiento por carretera si se acerca a menos de 1 BW del enemigo, esté o no dentro de una TZ.

10. Aliados

Se permiten contingentes aliados, pero modifican las reglas de despliegue:

- La fuerza aliada constituye la tercera columna. - Si es un solo contingente, la tercera columna tiene 3 elementos. - Si el ejército puede tener dos aliados, la tercera columna tiene 4 elementos.
- Una columna de 4 elementos procedentes de dos aliados puede actuar como un único grupo hasta estar completamente en el tablero; luego deben separarse en dos grupos distintos.
- Si la columna aliada tiene 3 elementos, la segunda columna tendrá 5 elementos.
- Si se usa un contingente aliado, el equipaje debe ir con la segunda columna.
- Un contingente aliado con terreno Litoral puede realizar un desembarco; una columna formada por dos contingentes no puede hacerlo, incluso si ambos son litorales.

