

The Dark Valley

The East Front Campaign, 1941-45



LIBRO DE ESCENARIOS

INDICE DE CONTENIDOS

17.0 Escenarios.....	1
17.1 Operación Barbarroja.....	1
17.2 Fall Blau.....	3
17.3 Operación Zitadelle.....	5
17.4 Operación Bagration.....	7
Notas del Diseñador.....	9
Ejemplo de Juego.....	12
Secuencia de Juego Abreviada.....	21

17.0 ESCENARIOS

Lo que viene a continuación describe los diversos escenarios que pueden ser jugados. En cada caso, los jugadores despliegan siguiendo las instrucciones subsiguientes y comienzan la partida en el turno especificado, pero saltándose la fase de Refuerzos/Reemplazos del primer turno del escenario.

Abreviaciones Adicionales usadas en el Libro de Escenarios

DMB = Distrito Militar del Báltico
GEC = Grupo de Ejército Centro
GEN = Grupo de Ejército Norte
GES = Grupo de Ejército Sur
DMO = Distrito Militar Occidental



17.1 Operación Barbarroja

“Barbarroja” fue el nombre en clave de la invasión alemana de la Unión Soviética, de la que se esperaba que eliminaría toda la resistencia rusa organizada antes del comienzo del invierno. Tras un éxito inicial terrorífico, la campaña fracasó finalmente a la hora de conseguir sus objetivos, y contempló cómo los alemanes eran rechazados por una contraofensiva soviética a las puertas de Moscú.

17.1.1 Barbarroja y el Despliegue de la Campaña

El jugador soviético despliega primero. Coloca todas las unidades con un hexágono de despliegue específico en ese hexágono. Ignora el sobreapilamiento por ahora. Coloca entonces todas las unidades designadas **R** (Reserva) en ciudades y pueblos de la URSS fuera de los Distritos Militares de la frontera que no contengan ya una unidad soviética; un máximo de una unidad **R** por hexágono. A continuación, mueve las suficientes unidades sobreapiladas a hexágonos adyacentes para cumplir con los límites de apilamiento. Finalmente, despliega las unidades enumeradas como sin hexágono inicial específico en los Distritos Militares. Todo hexágono de frontera del 2914 al 3036 *debe contener una unidad soviética*. Todo hexágono de frontera de 3136 a 4547 *debe contener o tener adyacente una unidad soviética*. Toda Zona Fortificada y Ciudad en un Distrito Militar *debe contener una unidad soviética*. Aparte de esto, las unidades pueden ser desplegadas en cualquier sitio dentro de los límites de sus Distritos Militares.

El jugador del Eje despliega el segundo. Despliega todas las unidades de los Grupos de Ejército Norte, Centro y Sur en la Gran Alemania. No hay requisitos de despliegue, pero durante la Fase de Combate inicial del Turno 1, sólo las unidades del Grupo de Ejército Norte pueden atacar a unidades soviéticas en el Frente del Báltico, sólo unidades del Grupo de Ejército Centro pueden atacar a unidades soviéticas del Frente Occidental, y sólo unidades del Grupo de Ejército Sur pueden atacar a unidades soviéticas del Frente de Kiev.

Despliega los Depósitos en los hexágonos especificados en cada unidad de Depósito. La unidad Aérea del Grupo de Ejército Norte debe ser estacionada en ciudad o pueblo dentro de tres hexágonos de Königsberg. Las unidades Aéreas del Grupo de Ejército Centro deben ser estacionadas en Varsovia. Las unidades Aéreas del Grupo de Ejército Sur deben ser estacionadas en Lublin y Radom.

Las unidades **R** deben ser desplegadas en Rumanía. Las unidades rumanas y alemanas *pueden* apilarse juntas. La unidad aérea rumana está disponible para su uso.

Coloca el marcador de Turno de Juego en el Turno 1. Coloca el marcador de PV del Eje en la casilla “14” del Contador General de Registros. Coloca el marcador de Contraataques Exigidos por Stalin en la casilla “0” del Contador de Registro de Turnos.

Coloca el marcador Combate/Movimiento del Eje con la cara “Combate” boca arriba en la casilla “1” del Contador General de Registros. Coloca un marcador del Eje de Combate/Movimiento con la cara “Movimiento” boca arriba en la casilla “2” del Contador General de Registros. Coloca las demás fichas de acción disponibles en un contenedor opaco para robarlas aleatoriamente después de que el Eje complete su primer Combate y después de las rondas de Movimiento.

17.1.2 Reglas Especiales Barbarroja/Campaña

Ninguna unidad (incluidos depósitos de suministros) puede entrar, mover o atacar a

o desde Rumanía ni Hungría en el Turno 1. (Las unidades del Eje *pueden* mover dentro de Rumanía.) Las unidades soviéticas que comienzan en el Distrito Militar de Odessa no pueden ni mover ni atacar en el Turno 1. Los efectivos aéreos del Eje no están disponibles durante la Ronda de Combate inicial; pasan a estarlo tras ella (*la Luftwaffe está ocupada inicialmente destruyendo la Fuerza Aérea Roja*). Las unidades alemanas ignoran los ríos menores para cualquier propósito y tratan los ríos mayores como menores en el Turno 1. Las unidades Mecanizadas alemanas pueden tratar los pantanos como bosque para los costes de movimiento en el Turno 1. Todas las unidades del Eje están abastecidas durante el Turno 1. Todas las Mecanizadas alemanas DES reducen sus PMs a 5 en lugar de a 3 en el Turno 2, y se trata a las AIS como DES durante los Turnos 1-4. Las unidades soviéticas no pueden trazar LDA ni LDC a través de hexágonos desocupados (por otras unidades soviéticas) fuera de la Unión Soviética en los turnos 1-3. En los Turnos 1-3, las unidades Motorizadas alemanas doblan su factor de combate en defensa en terreno despejado, y doblan su fuerza de ataque si están apiladas con al menos una división panzer que esté atacando a un hexágono de terreno despejado (esta duplicación no se aplica si hay otro tipo de terreno en el hexágono, como, por ejemplo, un pueblo).

Debido a la escala de tiempo más pequeña del Turno 1, no todas las unidades soviéticas Aisladas adyacentes a unidades enemigas son eliminadas. Se tira en lugar de ello un dado por cada *Bolsa* para determinar cuántos pasos se eliminan. Se define una “Bolsa” como un grupo contiguo de cualquier número de unidades Aisladas no separadas entre ellas por hexágonos vacíos, unidades alemanas o ZDCs en hexágonos no ocupados por una unidad amiga Aislada. Tira un dado por cada Bolsa y elimina ese número de pasos de inmediato (a elección del jugador propietario) de esa Bolsa (pero las unidades AIS que no estén adyacentes a unidades alemanas Abastecidas nunca se ven afectadas.) Observa que no es necesaria tirada para una Bolsa que consiste en una sola unidad

soviética AIS adyacente a una unidad alemana Abastecida.

En el Turno 1, el jugador soviético recibe dos marcadores de Defensa Urbana. Comenzando en la Fase Final del Turno 1, éstos pueden ser colocados uno por ciudad. Las Ciudades sin marcador de Defensa Urbana son tratadas como Pueblos a efectos del combate terrestre (siempre se consideran ciudades para el bombardeo, ZDC, Stavka, etc). Una vez colocado, un marcador permanece en esa ciudad hasta que la ciudad cae en manos del Eje o la siguiente fase final, momento en el que el jugador soviético puede elegir colocar el marcador en otro lugar. Esta regla está vigente hasta el final del Turno 7. A partir del Turno 8, todas las ciudades soviéticas vuelven a ser ciudades a todos los efectos para el resto de la partida.

En los Turnos 2, 3 y 4, el jugador del Eje puede devolver los CGs del 1º y 2º Ejército Panzer a la taza de Activación nada más usarlos, pudiendo robarlos dos veces en cada uno de esos turnos siempre que los dos CGs no estén a 8 hexágonos o menos el uno del otro en ningún momento durante estas activaciones. En los turnos con Nieve 7-9, los siguientes efectos de Primer Invierno tienen lugar:

- (i) Los soviéticos doblan la fuerza de Combate de todos los Ejércitos de Choque abastecidos en ataque (únicamente).
- (ii) Las unidades Aéreas alemanas cambian automáticamente a estatus Terminada tras realizar una sola acción, incluido el cambio de posición de su ficha de Base.
- (iii) Las unidades del Eje que no estén en o adyacentes a ciudad/pueblo controlado se tratan como DES a efectos del combate (a menos que ya estén AIS) en el instante del combate.

17.1.3 Duración del Escenario y Condiciones de Victoria

El escenario *Barbarroja* dura 8 turnos. La victoria se determina de la siguiente manera:

Victoria del Eje: El jugador del Eje gana inmediatamente al final de un Segmento de Comprobación de Victoria si se aplica una de las siguientes Condiciones de Victoria:

- El jugador del Eje controla Moscú y además Leningrado o Kiev, o
- El jugador del Eje tiene 33 PVs al final del Turno 8.

Victoria Soviética: El jugador soviético gana al final del Turno 8 evitando todas las Condiciones de Victoria del Eje.



17.2 Fall Blau

“Fall Blau” (“Operación Azul”) fue el nombre clave para la ofensiva de Hitler en el este durante el verano/otoño de 1942. El objetivo era bloquear el Volga en Stalingrado y después capturar los campos petrolíferos del Cáucaso, privando a la maquinaria de guerra soviética del combustible necesario para hacerla funcionar. Tras hacer frente a una ofensiva soviética en Kharkove en mayo y despejar Crimea, la Operación Azul se inició a finales de junio. A pesar de profundos avances en territorio soviético, los rusos evitaron envolvimientos a gran escala, y la creciente obsesión de Hitler con ocupar Stalingrado (principalmente por el significado simbólico de su nombre) drenó al avance al Cáucaso de las tropas y suministros necesarios para alcanzar sus objetivos. En noviembre, una contraofensiva soviética atrapó al 6º Ejército alemán en Stalingrado, acabando con las esperanzas de los alemanes de conquistar la Unión Soviética. Tras Stalingrado, los alemanes estarían luchando en punto muerto.

17.2.1 Despliegue de la Operación Azul

La línea inicial para este escenario se muestra con la línea discontinua roja que hay en el mapa del juego.

Ambos jugadores cogen todas sus unidades de entre aquellas disponibles al comienzo del juego de campaña hasta los Refuerzos del Turno 12 (inclusive). Ambos jugadores

retiran del juego las unidades que están eliminadas o no pueden ser reemplazadas, o que son retiradas/convertidas y no volverán a la partida. Ambos jugadores también colocan sus unidades reemplazables eliminadas en sus respectivos montones de Unidades Eliminadas tal y como se indica a continuación. Finalmente, las unidades retiradas que pueden volver se colocan en la casilla Otros Frentes. Algunas unidades soviéticas deben ser colocadas en la casilla de Reserva tal y como se indica a continuación.

Unidades Soviéticas Fuera de la Partida:

Todos los cuerpos Mecanizados de 1941, 24 divisiones de Fusileros 1-4, todas las divisiones de Fusileros 2-4, 1 división Motorizada de la NKVD 1-5, los cuerpos de Milicias de Crimea, Leningrado y Moscú, la Brigada de Tanques de Katukov, todos los cuerpos de Caballería que no sean de la Guardia, 1 cuerpo de tanques.

Unidades Soviéticas en el Montón de Eliminadas: 6 Ejércitos de Fusileros 5-4, 4 cuerpos de Tanques, 1 cuerpo de Caballería de la Guardia, 1 cuerpo de Paracaidistas (Aerotransportado).

Unidades del Eje Fuera de la Partida: 1 unidad Aérea y su Base, 1 CG Panzer, 1ª División de Caballería alemana, CSIR italiano, Cuerpo *Schnell* húngaro.

Unidades del Eje Retiradas: 7ª División Panzer.



El soviético gira ahora 20 ejércitos de Fusileros 5-4 a su cara reducida. Despliega entonces todas sus unidades. Todas las unidades deben desplegar en o al este (oeste en el caso del frente de Sebastopol) de la Línea de Frente de 1942, señalada en el mapa con una línea discontinua roja, con la excepción de 1 Ejército de Choque, 4 cuerpos de Tanques y 1 cuerpo de Caballería de la Guardia, que deben ser

desplegados en la casilla de Reserva de la Stavka. Todos los hexágonos de la Línea de Frente deben contener una unidad o ZDC soviéticas. Observa que las ZDCs de las unidades que no están adyacentes a la línea de comienzo no cuentan de cara a este requisito de cubrir todo hexágono de línea de frente con una unidad o ZDC. Ningún ejército de Choque ni CGs soviéticos (Stavka/Zhukov) y no más de tres cuerpos de Tanques puede desplegar al sur de la fila de hexágonos xx24. Todo hexágono de Campo Petrolífero Controlado por los soviéticos, y cada uno de los cuatro Pueblos soviéticos del Mar Negro (Taman, Novorossiysk, Tuapse, Sochi) deben contener unidades soviéticas con un valor defensivo de al menos tres factores de defensa.



Nota del Desarrollador: Asegúrate de colocar unidades en los hexágonos 1102 y 1203 al este de Leningrado, o de lo contrario te arriesgas a que la ciudad se quede Aislada durante la primera comprobación de Logística.

El jugador del Eje coge aplica entonces 20 pasos de pérdidas que sumen al menos 40 Factores de Ataque a Infantería alemana. Puede distribuirlos como vea, reduciendo o eliminando unidades. Entonces debe darle la vuelta a su cara reducida a ocho divisiones Panzer alemanas, distribuyendo las pérdidas como quiera. A continuación debe aplicar tres pasos de pérdidas a unidades rumanas de cualquier tipo, distribuyéndolos como quiera. Coloca entonces todas las unidades en el mapa, en el lado del Eje de la línea de comienzo. Todo hexágono de Línea de Frente debe de tener una unidad o ZDC del Eje. Los Depósitos de Suministros del Eje deben ser desplegados en hexágonos de ferrocarril, y las unidades y bases Aéreas alemanas

deben ser desplegadas en ciudades y pueblos Controlados por el Eje.

En todos los casos, deben respetarse los límites de apilamiento. Observa que las unidades soviéticas del área de Leningrado comenzarán la partida en estado DES, y deberían señalarse como tales (13.2).

Nota del Diseñador: Si los alemanes deciden dejar morir de hambre a Leningrado en 1942, lo cierto es que muy probablemente puedan hacerlo, aunque el jugador soviético puede aprovechar al máximo su despliegue en los hexágonos 1102 y 1203 para que no sea fácil. Lo que salvó Leningrado históricamente –y algo que el jugador del Eje debe tener en cuenta– es que tomar Leningrado no lleva a ningún sitio, y que las fuerzas enviadas allí serán difíciles de redespargar.

17.2.2 Reglas Especiales Fall Blau

El primer Turno del escenario comienza con la primera Ronda de Acción. El jugador alemán puede decidir iniciar *Fall Blau*, en cuyo caso elige las *dos* primeras fichas de Iniciativa, o esperar a julio, en cuyo caso elige *una* ficha de Iniciativa para este turno. Los restantes marcadores de Acción (excepto, naturalmente, la Stavka) disponibles en junio de 1942 van a la Taza de Acción junto con la ficha de Logística. La unidad de Apoyo de Cañones de Asalto alemana y la unidad aérea rumana, y todas las unidades Aéreas soviéticas en juego están disponibles para su uso.

En este escenario únicamente, Manstein no puede ser colocado a más de cinco hexágonos de Sebastopol hasta que ésta esté controlada por el Eje (*Manstein dirigía el 11º Ejército en este momento*).

17.2.3 Duración del Escenario y Condiciones de Victoria

La Operación Azul comienza en el Turno 12 y dura 6 turnos. El Eje tiene actualmente 31 PVs. La victoria se determina de la siguiente manera:

- El Eje controla Sebastopol, Stalingrado, Maikop y Grozny y ha sacado a 10 o más unidades alemanas (al menos 5 de las cuales deben de ser divisiones mecanizadas) por el borde sur del mapa en

el Cáucaso vía cualquiera de las cuatro carreteras militares (capturando por lo tanto Baku, fuera del mapa), o

- El Eje controla *tres* de las siguientes ciudades: Moscú, Leningrado, Stalingrado y Gorka, o

- Al final del Turno 17, si el Eje controla al menos 37 hexágonos Objetivo (para este escenario, Maikop y Grozny cuentan como hexágonos objetivo). Todos estos hexágonos deben de estar totalmente abastecidos para que puedan ser contados para la victoria del Eje. El Eje comienza con 31 hexágonos Objetivo.

Victoria Soviética: El jugador soviético gana al final del Turno 17 evitando todas las Condiciones de Victoria del Eje.



17.3 Operación Zitadelle

“Operación Zitadelle” era el nombre clave para el intento alemán de eliminar el saliente de Kursk, una profunda protuberancia que se adentraba en las líneas alemanas formadas en los oscilantes combates de enero-marzo de 1943. Iniciada a principios de julio de ese año, los alemanes concentraron casi toda su potencia de fuego blindada en el norte y el sur de Kursk para crear una ofensiva en forma de tenaza que buscaba destruir las principales fuerzas soviéticas y potencialmente permitir continuas operaciones de ataque alemanas ese verano. Pero los soviéticos, enterados de que la ofensiva iba a llegar, fortificaron masivamente el saliente, y sólo tras limitados avances, Hitler detuvo la ofensiva cuando los Aliados desembarcaron en Sicilia para enviar refuerzos al oeste. Los soviéticos comenzaron entonces su propia ofensiva de verano, que acabó con la liberación de las ruinas de Kiev a finales del 43.

17.3.1 Despliegue para la Operación Zitadelle

La línea de comienzo para este escenario se muestra en el mapa con una línea discontinua en verde. Observa que *donde las líneas de comienzo verde y roja coinciden en el mapa, la línea está marcada en rojo*. Se considera que Stalingrado está ocupada por el Eje, y por lo tanto aporta 3 Factores de Reemplazo al total de reemplazos soviéticos (véase 7.6).

Ambos jugadores cogen todas sus unidades de entre aquellas disponibles al comienzo del juego de campaña hasta los Refuerzos del Turno 24 (inclusive). Ambos jugadores retiran del juego las unidades que están eliminadas o no pueden ser reemplazadas, o que son retiradas/convertidas y no volverán a la partida. Ambos jugadores también colocan las unidades reemplazables eliminadas en sus respectivas casillas de Unidades Eliminadas tal y como se indica a continuación. Finalmente, cualquier unidad retirada que pueda volver se coloca en la casilla Otros Frentes. Algunas unidades soviéticas deben ser colocadas en la casilla de Reserva de la Stavka tal y como se indica a continuación.

Unidades Soviéticas Fuera de la Partida: 108 divisiones de Fusileros 1-4 (lo que deja 12 divisiones de fusileros en juego), todas las divisiones de Fusileros 2-4, 1 división Motorizada del NKVD 1-5, los Cuerpos de Milicia de Crimea, Leningrado y Moscú, la Brigada de Tanques Katukov, todos los cuerpos Mec de 1941 y los marcadores de apoyo de tanques, todos los cuerpos de Caballería que no sean de la Guardia, 25 cuerpos de Fusileros de la Guardia, 8 cuerpos Mecanizados, 17 cuerpos de Tanques, 5 cuerpos Mecanizados de la Guardia.

Unidades Soviéticas Eliminadas: Ninguna.

Unidades del Eje Fuera de la Partida: 2 unidades Aéreas y sus Bases, 1 CG Panzer, 1^o división de Caballería y 22^a división Panzer alemanas, divisiones Motorizadas SS LAH, DR y Toten, todas las unidades italianas, Cuerpo *Schnell* húngaro, 2^a, de Montaña (M), Caballería y División Panzer rumanos. Retira también la 3^a, 16^a, 29^a y 60^a divisiones Motorizadas (éstas han sido

convertidas en unidades Mec a estas alturas).

Casilla Otros Frentes: 16^a División Panzer.

Unidades del Eje en el Montón de Eliminadas: 3 cuerpos de Infantería alemanes, 10 divisiones de Infantería alemanas, 2 divisiones de Ligera alemanas, 1 cuerpo húngaro, 2 cuerpos rumanos.

El jugador soviético despliega ahora todas las unidades excepto 20 unidades de Combate a su elección. Todas las unidades deben desplegar en o al este de la Línea de Frente de 1943 señalada en el mapa con una línea discontinua verde, y todo hexágono de la Línea de Frente debe contener una unidad o ZDC soviéticas. Observa que las ZDCs de las unidades que no están adyacentes a la línea de comienzo no cuentan de cara a este requisito de cubrir todo hexágono de línea de frente con una unidad o ZDC. El marcador de Zona Fortificada Soviética debe de ser colocado en Kursk por su cara FZ2.

El jugador del Eje aplica ahora la pérdida de 20 pasos de Infantería alemana. Puede distribuirlos como quiera, reduciendo o eliminando unidades. Le da entonces la vuelta a 6 divisiones alemanas que no sean Panzer SS a su cara reducida, distribuyendo estas pérdidas como quiera. Coloca entonces todas las unidades en el mapa, en el lado del Eje de la línea de comienzo. Todo hexágono de la línea de comienzo soviética que contenga una unidad soviética debe de tener una unidad del Eje en un hexágono adyacente. Los Depósitos de Suministros del Eje deben ser desplegados en hexágonos de ferrocarril, y las unidades y Bases Aéreas en ciudades y pueblos Controlados por el Eje.

El jugador soviético coloca ahora sus restantes unidades en el mapa o en la Reserva de la Stavka. Las unidades colocadas en el mapa deben ser situadas al este de la Línea de Frente soviética y no adyacentes a unidades del Eje.

En todos los casos, deben de respetarse los límites de apilamiento. Observa que es muy posible que las unidades en Leningrado

comiencen la partida en estado DES, y deberían señalarse como tales (13.2).

El Turno comienza con el jugador alemán eligiendo su marcador de Acción inicial. Todos los demás marcadores de Acción de julio de 1943 van a la Taza de Acción junto con la ficha de Logística. La unidad de Apoyo de Cañones de Asalto alemana y la unidad Aérea rumana —y todas las unidades Aéreas soviéticas en juego— están disponibles para su uso.

Recordatorio: la ficha Manstein alemana está disponible para su uso.

17.3.2 Duración del Escenario y Condiciones de Victoria

Operación Zitadelle comienza en el Turno 24 y dura 6 turnos. Se considera que la ficha Manstein alemana ya ha sido usada una vez (en febrero de 1943).



El Eje tiene actualmente 32 PVs. La victoria se determina de la siguiente manera:

Victoria del Eje: El jugador del Eje gana si cumple *una* de las siguientes condiciones:

- Al final del Segmento de Comprobación de Victoria de julio de 1943 si ha eliminado el marcador de Zona Fortificada Especial soviética sin perder hexágonos objetivo en el lado del Eje de la Línea de Comienzo de 1943, o
- Al final de *cualquier* Segmento de Comprobación de Victoria si tiene 35 PVs o más, o
- Al final del Segmento de Comprobación de Victoria del Turno 29 si tiene 25 PVs o más.

Victoria Soviética: El jugador soviético gana al final del Turno de julio de 1943 si el jugador del Eje no ha conseguido *una* de las siguientes condiciones:

- Ocupar en algún punto al menos dos hexágonos de la Zona Fortificada Especial, o
 - Infligir la pérdida de cuatro o más pasos a unidades soviéticas en cualquier hexágono de la Zona Fortificada Especial, o
 - Realizar al menos seis ataques con una proporción 1-2 o mejor contra unidades soviéticas en la Zona Fortificada Especial.
- Adicionalmente, el jugador soviético gana inmediatamente al final de cualquier Segmento de Comprobación de Victoria si el jugador del Eje tiene *menos de 25 PVs*.

Comentario del Diseñador: Permitir al Eje ganar destruyendo el marcador de Zona Fortificada Especial en el Turno 1 obliga a los soviéticos a defender el saliente de Kursk; añadir las Condiciones de Victoria automática soviético en julio obliga al Eje a atacarle. Si vas a jugar a un escenario que empieza con *Zitadelle*, también tendrás que tener una *Zitadelle* (de alguna manera)



17.4 Operación Bagration

Bautizada en honor del héroe ruso de la guerra con Napoleón de 1812, la Operación Bagration requería que grandes agrupaciones de fuerzas soviéticas rompieran las defensas alemanas en la Rusia Blanca, aislaran al Grupo de Ejército Norte y avanzaran hasta la frontera alemana. La ofensiva fue lanzada el 22 de junio de 1944. Gracias a la falta de reservas móviles, la complacencia del comandante alemán, y la intromisión de Hitler, los soviéticos consiguieron todos sus objetivos, destruyendo virtualmente al Grupo de Ejército Centro alemán en el proceso. Aunque los alemanes se reagruparon para defender Prusia Oriental y Polonia Central, después de la Operación

Bagration no quedaba ya duda del resultado de la guerra en el este.

17.4.1 Despliegue para la Operación Bagration

La línea de comienzo para este escenario se muestra con una línea discontinua negra en el mapa de juego. (Observa por favor que Odessa está controlada por los soviéticos.) Kiev y Stalingrado se consideran que han sido ocupados por el Eje, y aportan por lo tanto 3 Factores de Reemplazo al reemplazo soviético normal (véase 7.6).

Ambos jugadores cogen todas sus unidades de entre aquellas disponibles al comienzo del juego de campaña hasta los Refuerzos del Turno 34 (inclusive). Ambos jugadores retiran del juego las unidades que están eliminadas o que no pueden ser reemplazadas, o que son retiradas/convertidas y no volverán a la partida. Ambos jugadores también colocan sus unidades reemplazables eliminadas en sus respectivos montones de Unidades Eliminadas tal y como se indica a continuación. Finalmente, las unidades retiradas que pueden volver se colocan en la casilla Otros Frentes. Algunas unidades pueden ser colocadas en la casilla de Reserva de la Stavka tal y como se indica a continuación:

Unidades Soviéticas Fuera de la Partida: 111 divisiones de Fusileros 1-4 (quedando 9 en juego), todas las divisiones de Fusileros 2-4, 1 división Motorizada NKVD 1-5, los Cuerpos de Milicias de Crimea, Leningrado y Moscú, la Brigada de Tanques Katukov, todos los cuerpos Mec y marcadores de apoyo de tanques de 1941, todos los cuerpos de Caballería que no sean de la Guardia, 30 cuerpos de Fusileros de la Guardia (quedando 7 en juego), 8 cuerpos Mecanizados (quedando 1 en juego), 23 cuerpos de Tanques (quedando 1 en juego), 6 cuerpos Mecanizados de la Guardia (quedando 2 en juego).

Unidades Soviéticas en el Montón de Eliminadas: 1 Cuerpo de Paracaidistas,

Unidades del Eje Fuera del Juego: 3 unidades y Bases Aéreas, 2 CGs Panzer, 1ª de Caballería alemana, 9ª y 22ª divisiones Panzer, divisiones motorizadas SS LAH, DR, Toten y VIK, todas las unidades

italianas, Cuerpo Schnell húngaro, Cuerpo de Montaña, Cuerpo de Caballería y división Panzer rumanos. Retira también la 3ª, 10ª, 16ª, 18ª, 20ª, 25ª, 29ª y 60ª divisiones Motorizadas (éstas han sido convertidas en unidades Mec en este punto). Finalmente, retira la División Mec GD (que ha sido convertida en la GD PZ).

Unidades del Eje Retiradas (Casilla Otros Frentes): divisiones alemanas LAH SS, SS DR, SS HS y SS FR, 2 batallones de Tiger.

Unidades del Eje en el Montón de Eliminadas: 6 cuerpos de Infantería alemana, 16 divisiones de infantería alemana, 3 divisiones Ligeras alemanas, 1 batallón de Tigers alemán, 2ª, de Montaña, de Caballería y cuerpo Panzer rumanos, 2 cuerpos húngaros, 3 cuerpos rumanos.



El jugador del Eje aplica entonces 24 pasos de pérdidas a Infantería alemana. Puede distribuirlos como vea, reduciendo o eliminando unidades. Entonces debe darle la vuelta a su cara reducida a 8 divisiones Panzer alemanas, distribuyendo las pérdidas como quiera. Coloca entonces todas las unidades en el mapa, en o detrás de la línea de comienzo del Eje. Todo hexágono de Línea de Frente debe de tener una unidad o ZDC del Eje. Los Depósitos de Suministros del Eje deben ser desplegados en hexágonos de ferrocarril, y las unidades y bases Aéreas alemanas deben ser desplegadas en ciudades y pueblos Controlados por el Eje.

El jugador aplica ahora 10 pasos de pérdidas a unidades de Infantería y 10 a Mecanizadas, distribuyéndolos como quiera. Coloca entonces sus unidades en el mapa o en la Reserva de la Stavka. Las unidades colocadas den el mapa deben de ser situadas al este de la Línea de Frente del

Eje, y todo hexágono de la Línea de Frente del Eje debe contener una unidad o ZDC soviéticas. Observa que las ZDCs de las unidades que no están adyacentes a la línea de comienzo no cuentan de cara a este requisito de cubrir todo hexágono de línea de frente con una unidad o ZDC. Los límites de apilamiento deben de ser respetados en todos los casos. El jugador soviético elige ahora su marcador de Primera Ronda de Acción, y los demás marcadores de Acción del Turno 34 (incluida la ficha de Logística) se dejan en la Taza de Ronda de Acción. La unidad de Apoyo de Cañones de Asalto alemana y la unidad Aérea rumana, y todas las unidades Aéreas soviéticas están disponibles para su uso.

Recordatorio: La ficha Model alemana está disponible para su uso.



17.4.2 Duración del Escenario y Condiciones de Victoria

Operación Bagration comienza en el Turno 34 y dura 5 turnos. La victoria se determina de la siguiente manera:

Victoria del Eje: El jugador del Eje gana al final del Turno 38 si tiene 13 PVs o más. El Eje tiene 21 PVs al comienzo del escenario.

Victoria Soviética: El jugador soviético gana al final del Turno 38 si el eje tiene 12 PVs o *menos*.



Notas del Diseñador

Puedo trazar la génesis de *The Dark Valley (TDV)* remontándome hasta 1971 y a mi compra de *Stalingrad* de Avalon Hill, mi introducción a los juegos del Frente Este en la II GM. Aunque *Stalingrad* sólo tenía un parecido superficial con la historia verdadera, inició en mí una búsqueda de 40 años del juego “definitivo” sobre la guerra entre la Alemania de Hitler y la Rusia de Stalin. *The Russian Campaign*, *Russian Front*, *Barbarossa*, *War in the East* (dos ediciones), *East Front*, *War Without Mercy*, *Russia Besieged*, y otros siguieron a *Stalingrad* en mi mesa y, aunque muchos de ellos eran buenos juegos, ninguno de ellos era el juego exacto que estaba buscando.

En algún momento realicé el desarrollo del original de *Proud Monster/ Death and Destruction* de Ty Bomba, y posteriormente diseñé dos juegos dirigidos por cartas (CDGs: *card-driven games*): *WWII: Barbarossa To Berlin* y *Stalin's War*, que cubrían (entre otras cosas, en el caso de *Barbarossa to Berlin*) la guerra en Rusia entre el 41 y el 45. Aunque sigo orgulloso de estos dos diseños, mi soñado proyecto del Frente Este era a una escala diferente que aquellos títulos de Frente/Ejército/Cuerpo. Cuando decidí retomar el tema de nuevo, regresé a un diseño que hice para mí mismo en los 80, antes de tener una idea de

lo que era ser el diseñador de un juego publicado.

A estas alturas no recuerdo el título que le di, pero mi primer intento sobre el tema era un juego de dos mapas, a nivel de división para el Eje y (mayoritariamente) a nivel de ejército para los soviéticos. Usaba un sistema activación mediante robo aleatorio de fichas en el cual el combate y el movimiento estaban separados, turnos mensuales, y que básicamente ignoraba la campaña aérea. Nunca funcionó bien, pero plantó las semillas que arraigarían en *TDV* 25 años más tarde.

Lo cual nos lleva al sistema de robo de fichas que es el corazón de *TDV*, y que sospecho que será su elemento más controvertido. ¿Por qué activaciones aleatorias, cuando casi todos los demás juegos del tema usan alguna forma de Igo-Hugo* (incluso mis CDGs)? Bueno, en parte precisamente porque el Igo-Hugo ha sido usado tan a menudo. Mi objetivo era darle un aire fresco al tema, y no aportar una variación menor. Pero había mucho más en mi decisión que la atracción de lo “nuevo”. Las fichas de activación de *TDV* resolvían toda una serie de desafíos en el diseño.

*(Literalmente: “Yo voy-Tú vas”, el tradicional sistema en el que los jugadores alternan acciones. N. del T.)

Aunque algunas partes de la guerra ruso-alemana de 1941-45 implicaban lucha de desgaste algo estática del tipo que el Igo-Hugo maneja bien, otras partes de la campaña implicaban avances fulminantes, contraataques y retiradas a lo largo de cientos de millas que envolvían a ambos bandos en nubes de confusión e incertidumbre. La niebla de guerra flotaba pesadamente sobre muchos de los campos de batalla del este, y la habilidad para calcular con exactitud el ataque y la defensa, a la que el Igo-Hugo alienta, no se ajusta bien al caos de *Barbarroja* o *Bagration*. El elemento aleatorio del sistema de *TDV* no sólo añade suspense, sino que compensa la vista de pájaro que los jugadores tienen del mapa. También permite que incluso el más débil –los soviéticos en el 41 y los alemanes en el 44–

45– den alguna sorpresa desagradable de vez en cuando.

Hasta aquí, muy obvio, pero el sistema de robo de fichas hace más que proporcionar niebla de guerra. Dándole a diferentes fichas diferentes usos, y dándole a cada jugador sus propias fichas de activación, pude modelar las diferencias existentes en las operaciones de los ejércitos nazis y soviéticos. Por ejemplo, dándole a un bando la capacidad de elegir entre Combate o Movimiento mediante el robo de una sola ficha y haciendo al otro que tenga que elegir uno u otro. Esto era algo que ya había utilizado en mi juego de Francia 1940, *Case Yellow*, pero me di cuenta de que podía llevar la idea más lejos en *TDV*. *Case Yellow* cubría una campaña que sólo duró unas semanas, mientras que *TDV* cubre un período de años. No sólo eran las diferencias entre los dos bandos más señaladas en el este, sino que el enorme lapso de tiempo significaba que ambos bandos evolucionarían (o, en el caso de los alemanes, involucionarían) conforme la guerra continuaba. Las fichas de *Barbarroja* no son las fichas de *Bagration*. Usando el sistema de robo de fichas, pude modelar la cambiante fisonomía del frente este por medio de una sola mecánica simple.

Los jugadores astutos descubrirán enseguida la aparente contradicción entre la aleatoriedad del robo de fichas y la certeza de los tipos y número de fichas introducidos a lo largo del juego. ¿No debería esto ser también aleatorio, o al menos ligado a los eventos del tablero? Yo alegaría que no: la evolución del ejército soviético estaba obligada a continuar a menos que hubiese sido derrotado primero, mientras que la involución del ejército alemán combatiendo a los EE.UU., al Imperio Británico y además a la URSS era también inevitable. El tiempo *no* estaba del lado de Hitler. Pero había también un aspecto cíclico en la efectividad de los dos ejércitos vinculado al tiempo meteorológico, bastante predecible con la escala de tiempo del juego. Aunque nunca tan poco preparados como en el invierno de 1941-42, los alemanes jamás fueron tan eficientes luchando en invierno

como los soviéticos, y las fichas manejan también este aspecto de la campaña.

Finalmente, la decreciente cantidad y calidad de las fichas alemanas reflejan factores que el juego de otra manera ignora –o trata de pasada– como el aumento de la actividad partisana y la creciente desconfianza entre Hitler y sus generales. Los jugadores de *Case Yellow* notarán la ausencia en *TDV* de los límites definitivos al número de fichas que un bando puede usar seguidas presentes en el primer juego. Dado el tamaño de los ejércitos, la distancia que uno necesita cubrir y el número de turnos, ambos bandos tienen una resistencia que no existía en el de Francia 1940. La mala suerte a la hora de robar fichas puede desde luego afectar al resultado de un escenario, pero es muy improbable que sea fatal, y hay casi siempre algo que uno puede lograr eficazmente sin importar la ficha que le sale. Uno debe esperar lo mejor y hacer planes para lo peor.

El hecho de que la logística se compruebe aleatoriamente, combinado con el movimiento variable de los depósitos de suministros alemanes, significa que el abastecimiento es otra área de incertidumbre. Un jugador del Eje que no se arriesga con el abastecimiento, que se ata a sí mismo a un robo de logística del “peor de los casos”, nunca pasará el invierno en Moscú, pero los riesgos deben de ser calculados. Es raramente una buena idea poner a todos tus panzers en una situación en la que todos pudieran quedar DES, de manera que los panzers deben jugar a menudo a la pídola, con un grupo recuperando el suministro mientras otro avanza. También debe de hacerse el máximo uso del abastecimiento aéreo alemán.

Lo que nos lleva a la representación de las potencias aérea y naval en *TDV*. La potencia naval en el juego es totalmente abstracta (los cañones de la Flota del Báltico, por ejemplo, se han incluido en el terreno defensivo de Leningrado) pero la potencia aérea está representada más directamente. La potencia aérea soviética toma mayoritariamente la forma de apoyo directo a tierra, pero la Luftwaffe es más

flexible. Los ataques realizados por unidades aéreas alemanas solas pueden romper formaciones enemigas, reduciéndolas o destruyéndolas en términos de juego. Esto ocurrió frecuentemente en los meses iniciales de la *Operación Barbarroja*, pues los contraataques soviéticos fueron a menudo destrozados desde el aire incluso antes de que hicieran contacto con las unidades terrestres alemanas, pero, aún en junio de 1942, la potencia aérea alemana era todavía capaz de destruir a las formaciones terrestres soviéticas. Sin embargo, existe un riesgo en concentrar un bombardeo directamente en el apoyo a tierra, pues la mitad de las veces perderás esa unidad para el resto del Turno.

Otro elemento inusual en *TDV* son las Tablas de Resultados del Combate. A menos que el defensor esté rodeado o bajo de suministros, hay excelentes posibilidades incluso con proporciones altas de que se haga retroceder al defensor de eliminarlo. El asalto directo es por lo tanto un último recurso, puesto que desgastar a un defensor puede llevar mucho tiempo. (Esto convierte a Stalingrado en un particular problema para los alemanes, puesto que los efectos del Volga hacen imposible cortar el abastecimiento y los reemplazos de la ciudad.) Los soviéticos, de hecho, usan mejor la TRC durante *Barbarroja*. A pesar de las purgas, y de la sorpresa del ataque nazi, a un nivel táctico el ejército ruso inicial (totalmente exterminado en 1941) tenía un grado de entrenamiento que le permitió infligir serias pérdidas a los invasores, por lo que, aparte de los casos de congelación, los alemanes sufrieron mucho más en julio y agosto de lo que lo hicieron en diciembre y enero. E incluso las grandes victorias soviéticas de los últimos años fueron conseguidas sólo con enormes bajas. Sólo la enorme velocidad de reemplazos soviética permitió al Ejército Rojo sobrevivir lo que iba posiblemente a ser una gran desproporción en lo tocante a pérdidas, pero incluso durante *Barbarroja*, el jugador soviético descubrirá que su ejército es más que una serie de blancos estacionarios.

Unas palabras sobre el OB. Quería mostrar a las fuerzas mecanizadas alemanas a nivel de división, puesto que un OB a nivel de

cuerpo no transmitiría la sensación adecuada a la campaña. Los batallones de Tiger, normalmente por debajo de la escala de unidad, jugaron un importante papel en 1943-45, y fueron los suficientes para ser incluidos. Incluir cada división de infantería, por otro lado, lo único que haría sería ralentizar el juego, de ahí la mezcla de divisiones y cuerpos del Eje. En el lado soviético, la masa inicial de divisiones de fusileros, cuerpos mecanizados y de tanques se va concentrando gradualmente en los ejércitos de Fusileros y Tanques de la Guardia. Esto no sólo refleja la potencia de fuego concentrada que los soviéticos podrían aportar en la segunda mitad de la guerra, sino que también evita un problema de apilamiento masivo conforme el frente se estrecha hacia Berlín.

Así que, ¿es *TDV* el juego **definitivo** del Frente Este? Para mí, es lo más cercano que probablemente pueda conseguir (incluso aunque puede que no sea mi último intento sobre el tema). Si funciona o no para los demás está por ver, pero como mínimo creo que encontraréis que proporciona una impresión diferente a la de cualquier otro juego sobre este tema tan jugado. Y, ¡espero que los disfrutéis!

Ejemplo de Partida

En este Ejemplo de Partida, nos centraremos en el comienzo del Juego de Campaña, al norte de los Pantanos de Pripyat. Aquí, el Grupo de Ejército Norte (GEN) y el Grupo de Ejército Centro (GEC) planean atravesar las posiciones defensivas del Báltico y los Distritos Militares Occidentales [DMB y DMO]. Según las instrucciones de despliegue de la sección 17.1.1, el jugador soviético despliega primero. Coloca todas las unidades con hexágonos de despliegue específicos, y después coloca todas las unidades designadas “R” (Reserva) en ciudades y pueblos de la URSS (fuera de las fronteras de los Distritos Militares) que no contengan ya una unidad soviética, máximo de una unidad por hexágono. A continuación, resuelve cualquier sobreapilamiento existente (véase regla 5.3). Finalmente, coloca las unidades de

todos los Distritos Militares, asegurándose de respetar las restricciones de 17.1.1.

Esto no es que deje mucho espacio para la flexibilidad ni en el DMB ni en el DMO, pero el jugador soviético puede intentar rellenar el alarmante hueco al sur de Kaunas (hexágono 3418). El objetivo soviético no es detener el ataque, sino limitar el alcance de cualquier explotación subsiguiente del Eje.

A continuación, el jugador del Eje despliega sus unidades. Es libre de colocar las unidades de los GEN, GEC y Grupo de Ejército Sur [GES] en cualquier sitio de la Gran Alemania, pero las unidades de estos tres Grupos de Ejército están limitadas a atacar a las unidades soviéticas del DMB, DMO y Distrito Militar de Kiev [DMK] (respectivamente) durante la Fase de Combate inicial. Coloca entonces sus Bases de las Fuerzas Aéreas [BFA] tal y como explican las reglas de despliegue de *Barbarroja*.

La Figura 1, abajo, muestra el despliegue soviético en el DMB y del despliegue alemán del GEN. La Figura 2, siguiente página, muestra el despliegue soviético en el DMO y el despliegue alemán del GEC.



Figura 1: Despliegue soviético en el DMB y despliegue del Eje para el GEN

El escenario y la campaña comienzan con una Ronda de Combate del Eje, seguidos de una Ronda de Movimiento del Eje (17.1.1). En una Ronda de Combate, todas las unidades pueden atacar (10.5.2), aunque las restricciones al ataque con Una Sola Unidad de 12.2.1 deben siempre ser obedecidas. Normalmente, las unidades Aéreas podrían también Bombardear o proporcionar Apoyo Aéreo, pero en el Turno 1 la fuerza aérea del Eje no está disponible porque está ocupada destruyendo a la Fuerza Aérea soviética en esta ronda (17.1.2). Comenzamos el escenario con los ataques iniciales del GEN. Los primeros tres ataques se muestran en la Figura 3 (derecha).



Figura 2: Despliegue soviético en el DMO y despliegue del Eje para el GEC

Todas las unidades de Memel atacan a la 128 División de Infantería soviética. La proporción bruta es 16:1, pero observa que, según las reglas especiales para *Barbarroja*

(17.1.2), el factor de combate de la división motorizada es del doble, lo que resulta en una proporción de 9:1. Esto se redondea entonces a la proporción máxima de 6:1 según la regla 12.3a. El jugador del Eje tira el dado para resolver el combate y saca un 1. Consultando la Tabla de Resultados del Combate A [CRT A], comprobamos que esto lleva a un resultado DR*. Todas las unidades soviéticas deben retirarse dos hexágonos, siguiendo las direcciones indicadas en la brújula de retirada soviética ilustrada en el mapa (12.5). Si el defensor hubiese tenido más de un solo paso, también tendría que haber perdido un paso. La unidad soviética se retira a 3113 y todas las unidades alemanas deciden si avanzan al hexágono que ha quedado vacío (12.6).



Figura 3: Ataques iniciales del Eje, GEN

A continuación, todas las unidades del hexágono 3016 atacan a la 184 División de Infantería soviética. De nuevo, la proporción se redondea al máximo de 6:1. Una tirada de 5 lleva a un resultado DE en la CRT A. La unidad soviética es eliminada y colocada junto al mapa. Esto es el Montón de Unidades Eliminadas que pueden ser reconstruidas en el Segmento de Reemplazos. El jugador del Eje decide avanzar un solo cuerpo de infantería al hexágono 3217. El jugador del Eje quiere llevar a cabo un movimiento a través del hueco al norte de Memel durante la ronda

de Movimiento, y no le ve mucho sentido a avanzar el resto de unidades. Observa también que la regla 12.6 especifica que sólo las unidades de combate y los CGs pueden participar en un avance. Puesto que el Depósito de Suministros no tiene factor de combate (13.6), no es una unidad de combate según la definición de la regla 2.4, y no puede por lo tanto avanzar.

Finalmente, la 67 División de Infantería soviética es atacada. Normalmente, las unidades que defienden detrás de un río menor bajarían la proporción máxima de 6:1 a 5:1, pero las Reglas Especiales de *Barbarroja* indican que el jugador del Eje ignora los ríos menores para cualquier propósito durante el Turno 1 (17.1.2). Una tirada de 5 lleva a otro resultado DE en la columna 6:1 de la TRC A. La unidad soviética es eliminada y las unidades vencedoras del Eje avanzan al hexágono desalojado.



Figura 4: Los dos ataques finales del GEN

La Figura 4 muestra la posición en el tablero del GEN al final de estos ataques. El GEN efectúa dos ataques más. El primero, contra la 179 División de Infantería, es a 6:1 (de nuevo, el río menor es ignorado). Una tirada de 3 lleva a un resultado DR* en la TRC A. La unidad soviética debe retirarse. La prioridad para la unidad soviética sería retirarse a través de 3216, en la dirección de la Brújula de Retirada Soviética (12.5) si es posible, o en otras

direcciones si no lo es (por ejemplo, a través de 3117). Pero, según la regla 12.5, las unidades en retirada no pueden atravesar una zona de control [ZDC] a menos que el hexágono esté ocupado por unidades amigas. Las unidades que tienen ZDC están señaladas por un hexágono claro alrededor de sus factores de ataque (6.1). Puesto que tanto el 2º como el 23º Cuerpo de Infantería del Eje tienen ZDC (la primera unidad está apilada bajo el CG 4PZ), y las unidades no pueden retirarse atravesando unidades enemigas, la unidad soviética no tiene ruta legal para retirarse y es eliminada (12.5). Las tres unidades atacantes del Eje avanzan a 3117. El ataque final del GEN es hecho a 3218 en la columna 6:1 de la TRC A. Una tirada de 4 da un resultado EX. La 48 División de Infantería es eliminada, y los atacantes deben perder un número igual de pasos, en este caso, 1. El jugador del Eje elige aplicar ese paso al 10º Cuerpo, dándole la vuelta a la unidad, y avanza entonces las dos unidades de combate a 3117. Observa que la cara reducida de las unidades de Cuerpos de Infantería del Eje no tiene indicador de ZDC, así que el 10º Cuerpo de Infantería ya no tiene ZDC.

El jugador del Eje ha resultado en general victorioso en su objetivo de abrir un agujero hacia Memel, prepararse para la explotación durante la Ronda de Movimiento, y despejar las líneas ferroviarias de unidades soviéticas para facilitar el avance de los Depósitos de Suministros del Eje en la Fase de Desgaste al final del turno. Observa que la unidad soviética 3015 no fue atacada por miedo a que se retirara a 3214, lo que podría haber hecho más difícil aislar unidades soviéticas más tarde en este turno.

La Figura 5 muestra los primeros ataques hechos por el GEC a unidades del DMO. La 56 División de Infantería soviética es atacada en Grodno. Los efectos del río menor son ignorados, pero Grodno contiene tanto un pueblo como Zona Fortificada [ZF]. Los efectos del terreno son acumulativos (12.4), de manera que la unidad soviética recibe tanto el “+1” a su factor de combate por el pueblo como la modificación de 1 columna por la ZF. Hay 17 factores atacando, lo que resulta en una proporción bruta de 17:3, o 5:1, modificado

a 5:1 por la ZF. Una tirada de 3 da un resultado DR. La unidad soviética se retira a 3521, mientras que las unidades del Eje avanzan. El CG del Eje puede participar en el avance de las unidades con las que está apilado (12.6).



Figura 5: Ataques iniciales del GEC

El siguiente ataque es a la 13 División de Infantería, también en ZF, con una proporción de 5-1. Una tirada de 1 da como resultado un BL1: ambos bandos pierden un paso. La unidad soviética es eliminada. El paso c. del Procedimiento para el Combate (12.3) requiere que ninguna unidad sea eliminada en un combate hasta que todas las unidades de 2 pasos amigas hayan perdido un paso, así que el jugador del Eje debe aplicar el paso perdido al 6º Cuerpo de Infantería. Avanza todas las unidades al hexágono desalojado. La 75 División de Infantería soviética es atacada por la División Motorizada DR y la 10ª División

Pz. El resultado es BL1. La 75 de Infantería es eliminada, se le da la vuelta a la División DR, y ambas unidades alemanas avanzan. Los dos siguientes ataques, a las Divisiones de Infantería 85 y 89, obtienen ambos resultados DE, y todas las unidades del Eje avanzan. Finalmente, la 6ª de Infantería es atacada y un resultado DR lleva a que la unidad soviética se retire a 3626 (legal, puesto que ninguna de las unidades del Eje en 3426 tiene ZDC).



Figura 6: Retiradas en el DMO, avances del GEC tras los ataques iniciales y ataques restantes del GEC

La posición después de estos ataques se muestra en la Figura 6, junto con los últimos tres ataques del GEC. Todos los ataques son a 6:1 Las Divisiones de Infantería soviéticas 36 y 49 reciben ambas resultados DR*, pero son eliminadas puesto que no existen rutas de retirada legales debido a las ZDCs de las unidades del Eje en 3124 y 3121. El ataque a la 2 División de Infantería también lleva a un resultado DR*, pero existe una ruta de retirada legal a

través de los hexágonos 3322 y 3423; el 11º Cuerpo Mecanizado soviético anula la ZDC alemana ejercida en 3322. En todos los casos, el jugador del Eje avanza todas las unidades atacantes al hexágono que el defensor dejó vacío. La posición al final de la Ronda de Combate se muestra en la Figura 7. Los ataques en otros distritos no se muestran, pero recuerda que las unidades en Hungría y Rumanía no pueden atacar en el turno 1 (17.1.2).



Figura 7: Posición tras la Ronda de Combate inicial del jugador del Eje

A continuación viene la ronda de Movimiento alemana. En una Ronda de Movimiento, todas las unidades pueden

mover, indistintamente del mando o del abastecimiento. Debido a la conmoción de *Barbarroja*, las unidades alemanas no tienen que preocuparse por el abastecimiento en el Turno 1, ignoran ríos menores cuando mueven, y tratan los pantanos como bosques a efectos del movimiento (17.1.2). Las Figuras 9 y 10 muestran la posición al final del movimiento.

Las unidades del Eje han atravesado los huecos creados por el combate en la línea de frente soviética: en Memel en el norte, en Grodno en el este, y alrededor de Brest-Litovsk. Las unidades mec soviéticas con ZDC (aquellas con su factor de ataque dentro de un hexágono blanco) impiden al Eje atravesar los aparentes huecos en 3214 y 3416, pero no consiguen impedir el envolvimiento del DMB a través del hueco en Memel combinado con el avance del GEC en Grodno.



Figura 8: El GEN y el GEC “embolsan” el DMB soviético

Además de embolsar a las fuerzas en la línea de frente soviética, el objetivo del Eje es posicionar sus unidades y CGs para eliminar en futuros combates a las unidades y ZDCs soviéticas de las líneas ferroviarias por las que los Depósitos de Suministros del Eje necesitarán mover durante el Segmento de Depósitos Alemanes en la Fase de Desgaste. Observa que el jugador del Eje no puede depender de que el desgaste por falta de abastecimiento haga el trabajo por él porque el Segmento de Desgaste viene después del Segmento de Depósitos Alemán (véase la secuencia de juego; 4.0).

Habiendo completado estas dos rondas de activación especiales, volvemos ahora a la secuencia de juego normal, en la cual la siguiente ficha de activación se roba al azar. Esa ficha es la del 2º CG PZ.

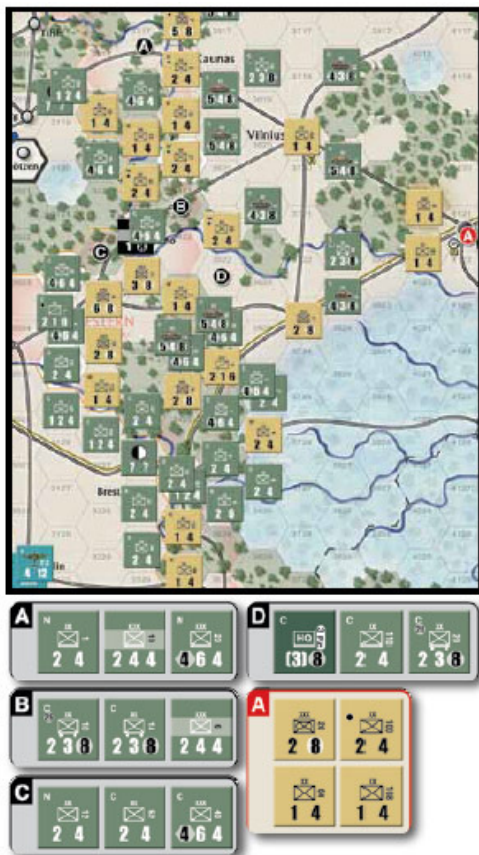


Figura 9: El GEC desborda el DMO soviético

En una ronda de activación de CG PZ, el jugador del Eje puede activar a todas las unidades dentro de 3 hexágonos del CG. Estas unidades pueden realizar combate y

después mover (en cuyo caso todas las unidades activadas pueden participar en el combate (10.5.7)). Aquí, el jugador del Eje elige comenzar realizando combate. Observa que las Unidades Aéreas, al contrario que la Aér TÁC, pueden atacar a Unidades Terrestres enemigas directamente por medio de Bombardeo durante cualquier ronda amiga en la que pueda realizarse combate (8.5). La Figura 10 indica los ataques que el jugador del Eje pretende hacer, junto con el despliegue de las unidades aéreas. Observa, por favor, que en la partida real, los ataques/bombardeos no necesitan ser prediseñados: los indicamos aquí simplemente para facilitar el seguimiento de los ataques.

Aquí, el jugador del Eje usa la 2ª Aérea para bombardear a la 6ª Mecanizada soviética en Bialystok (no mostrada), mientras que la 8ª Aérea bombardea a la 3ª Mec soviética en 3417. Ambas unidades aéreas tienen una fuerza de bombardeo de 4, que se compara con el Factor Defensivo del Terreno [FDT] para calcular la proporción del bombardeo. Bialystok es un pueblo en hexágono despejado, de manera que tiene un FDT de 1, así que el bombardeo se efectúa con una proporción de 4:1. Una tirada de 6 lleva a un resultado DL1. La 6ª Mec pierde un paso. Puesto que sólo tiene uno, y está señalada con un punto de “no reemplazable”, es permanentemente eliminada del juego. La 2ª Aérea vuelve a la base. La 3ª Mec soviética está en hexágono de bosque, y tiene por lo tanto un FDT de 2 (la Zona Fortificada no tiene efecto en el bombardeo: véase la Tabla de Efectos del Terreno [TET]). El ataque es con una proporción de 2:1, y sale un 3 en el dado. Esto sería normalmente un “fallo”, pero observa que la 8ª Aérea alemana tiene un modificador de +1 impreso en la unidad. Este es aplicado a la tirada de bombardeo (8.5), lo que significa que se obtiene una tirada neta de 4 y vuelve a dar un DL1. La 3ª Mec soviética también queda permanentemente eliminada del juego. El MTD de +1 de la 8ª Aérea no se aplica a la tirada a efectos de determinar si la unidad aérea se señala como ‘Terminada’. En su lugar, se utiliza la tirada sin modificar, y la 8ª Aérea vuelve a la base y se señala ‘Terminada’ para este turno. A

continuación se resuelve el ataque a Kaunas. 12 factores están atacando a 2 que están defendiendo. Según las reglas especiales de *Barbarroja*, el río menor es ignorado, y la ciudad es tratada como pueblo durante el turno 1 (17.1.2), de manera que el ataque se resuelve como 6:1. Una tirada de 1 lleva a un resultado DR. La 5ª de Infantería soviética es obligada a retirarse. No puede retirarse en la dirección de la brújula de retirada soviética debido a la presencia de unidades y ZDC enemiga (6.2), ni puede retirarse hacia el norte (debido a ZDC). Sin embargo, las unidades amigas anulan la ZDC a efectos de la retirada (6.2), así que la unidad puede retirarse a 3420 a través de 3419. El jugador del Eje elige avanzar las unidades de 3317 a Kaunas.

El ataque final es contra la 12ª Mec en 3314. Aquí, la 1ª Aérea alemana proporciona Apoyo al Combate, añadiendo 4 factores y dando como resultado final un total de 27:6, que se redondea a 4:1. La Zona Fortificada proporciona una modificación de una columna a la izquierda (véase la TET), así que el ataque se resuelve a 3:1. Una tirada de 3 da un resultado BL1. La 12ª Mec soviética es permanentemente eliminada del juego. El eje debe sufrir la pérdida de un paso, que debe de ser de una unidad de 2 pasos (puesto que algunas participaron en el combate). Elige a la 2ª de Infantería. La 1ª Aérea vuelve a la base, pero las unidades aéreas no se señalan como “Terminadas” después de proporcionar Apoyo al Combate para el atacante (8.4), así que sigue siendo utilizable para posteriores rondas de activación. La 2ª de Infantería alemana, a la que se ha girado, avanza a 3314, pero observa que el CG 4 PZ no puede unírsele puesto que otros CGs PZ no pueden mover durante la ronda de activación de un CG PZ (10.5.7).

Esto completa los combates del Eje, de manera que todas las unidades activadas son ahora elegibles para mover (y observa que la elegibilidad se determina al principio de la ronda de activación, así que incluso si una unidad quedó fuera de alcance al avanzar seguiría siendo elegible para mover (10.5.7)). La Figura 11 (véase página

siguiente) muestra la posición de las unidades del Eje al final de su movimiento. Observa que las unidades del Eje se han aprovechado del hecho de que los ríos mayores son tratados como menores en el Turno 1 (17.1.2) para cruzar el río Dvina y rodear Riga. El CG 2 PZ ha avanzado bastante, posicionándose para el futuro mando de los elementos panzer avanzados que el jugador del Eje espera poder mover más hacia el este más tarde en este turno.



Figura 10: Activación del 2PZ alemán: combates

La siguiente ficha robada es la de Logística, así que en este punto ambos bandos comprueban el estatus del abastecimiento de todas sus unidades. Observa que el grueso de las unidades soviéticas que están enfrentándose al GEN y GEC están Aisladas, puesto que no pueden trazar una línea de comunicaciones (esencialmente, una línea de abastecimiento de cualquier longitud). Sin embargo, la 6ª Infantería soviética (cerca de Brest-Litovsk) permanece abastecida puesto que la unidad alemana al sur de ella no tiene ZDC. Puede por lo tanto trazar ruta hasta la línea ferroviaria de 3826, y desde allí al este. Observa también que la 18 PZ (al sudeste de Vilnius) se consideraría normalmente DES, puesto que está a más de siete hexágonos de un Depósito, o de 3 hexágonos de un CG abastecido, pero las unidades del Eje nunca se consideran DES ni AIS en el Turno 1 (17.1.2).



Figura 11: Posición al final del movimiento de Activación del 2PZI

La pérdida del estatus de Abastecidas tiene dos efectos para las unidades soviéticas. Primero, recibirán un MTD de -2 al ataque y un MTD de +2 a la defensa hasta que se restablezca el abastecimiento. Segundo, esas unidades no pueden ser usadas por sí mismas para satisfacer los requisitos de ataque obligatorio de la próxima Ronda de Contraataque soviética. Pueden participar en dichos ataques, pero a menos que se les una una unidad Abastecida, ese ataque no contará para satisfacer el requisito de realizar un número mínimo de ataques (véase 10.5.6).

A estas alturas esperamos que tengas una buena idea del flujo de las Rondas de Acción durante un turno de *TDV*. Saltamos ahora a la Fase de Desgaste para ilustrar algunos de los procesos del juego en ella. La posición entonces en el centro del frente se muestra en la Figura 12 (página 20).

Comenzamos realizando la fase de movimiento de Depósitos alemanes. Todos los Depósitos alemanes pueden ahora mover. El jugador del Eje tira por cada Depósito y consulta la Tabla de Avance de Depósitos del Eje, recordando añadir 2 a la tirada porque es el Turno 1. Aquí nos centraremos en dos de los Depósitos: uno en el hexágono 2924, justo al NE de Varsovia; el otro en el hexágono 3326, justo al NO de Brest-Litovsk. El jugador del Eje saca un 3 y un 5 para estos dos Depósitos así que, tras aplicar el MTD de +2, ambos podrán mover un máximo de

seis hexágonos. El jugador del Eje mueve el primer depósito hacia el NE tres hexágonos, a 3223, pero debe entonces detenerse. Los Depósitos pueden mover adyacentes a unidades soviéticas si tales hexágonos están ocupados por unidades amigas, pero no en otro caso. Así que el movimiento a 3323 está prohibido. En lugar de eso, el jugador del Eje decide mover la unidad al Norte 1 hexágono y entonces al NE dos hexágonos más, acabando con la 6ª de Infantería en 3421. El otro depósito puede mover los 6 hexágonos completos, siguiendo la línea ferroviaria hasta 3723, pasando de nuevo adyacente a unidades enemigas, pero de manera legal, puesto que esos hexágonos están ocupados por unidades del jugador del Eje.

Es mejor mover los depósitos hacia el este lo más rápido posible, puesto que la velocidad general del avance del Eje en posteriores turnos será muy probablemente limitada por sus líneas de abastecimiento, así como por la capacidad de los soviéticos para reducirla. Esto ilustra la desventaja de esperar a la Fase de Desgaste para eliminar a las unidades soviéticas AIS detrás de las líneas del Eje. Si esas unidades acabarán “pudriéndose en el árbol” siempre que permanezcan rodeadas, ¡pero también pueden obstruir el avance de los cruciales depósitos de suministros!

Lo siguiente es el segmento de Abastecimiento Aéreo Alemán, pero éste no es necesario puesto que todas las unidades del Eje están Abastecidas según las reglas del escenario. Así que pasamos ahora al Segmento de Desgaste. El estatus de abastecimiento de todas las unidades señaladas como AIS (¡y sólo el de esas unidades!) vuelve a ser comprobado. Normalmente, si cualquiera de esas unidades siguiera AIS sería eliminada. Sin embargo, la escala de tiempo del Turno 1 es más corta (véase 17.1.2), así que en su lugar tiramos por cada bolsa de unidades y eliminamos un número de pasos de cada bolsa hasta el número que salió en el dado. En la situación ilustrada en la figura tenemos 6 bolsas de unidades. Una gran bolsa con 6 unidades en los bosques al oeste de Vilnius, dos bolsas más pequeñas de 2 unidades cada una, y tres bolsas de

unidades individuales. Las últimas tres bolsas no necesitan tirada, puesto que al menos vamos a sacar un 1, de manera que esas unidades, que son todas de un solo paso, son eliminadas. Quedan tres bolsas. Para las bolsas de 2, el jugador del Eje saca un 4 y un 6, de manera que las dos unidades de cada bolsa son eliminadas. Sin embargo, para la bolsa más grande, el jugador del Eje

saca un 2, así que se eliminan 2 pasos (a elección del jugador del Eje). Se perderá ahora valioso tiempo mientras el jugador del Eje tenga que mantener esa bolsa durante el Turno 2 o atacar a las unidades restantes para eliminarlas, en lugar de mover hacia el este lo más rápido posible.

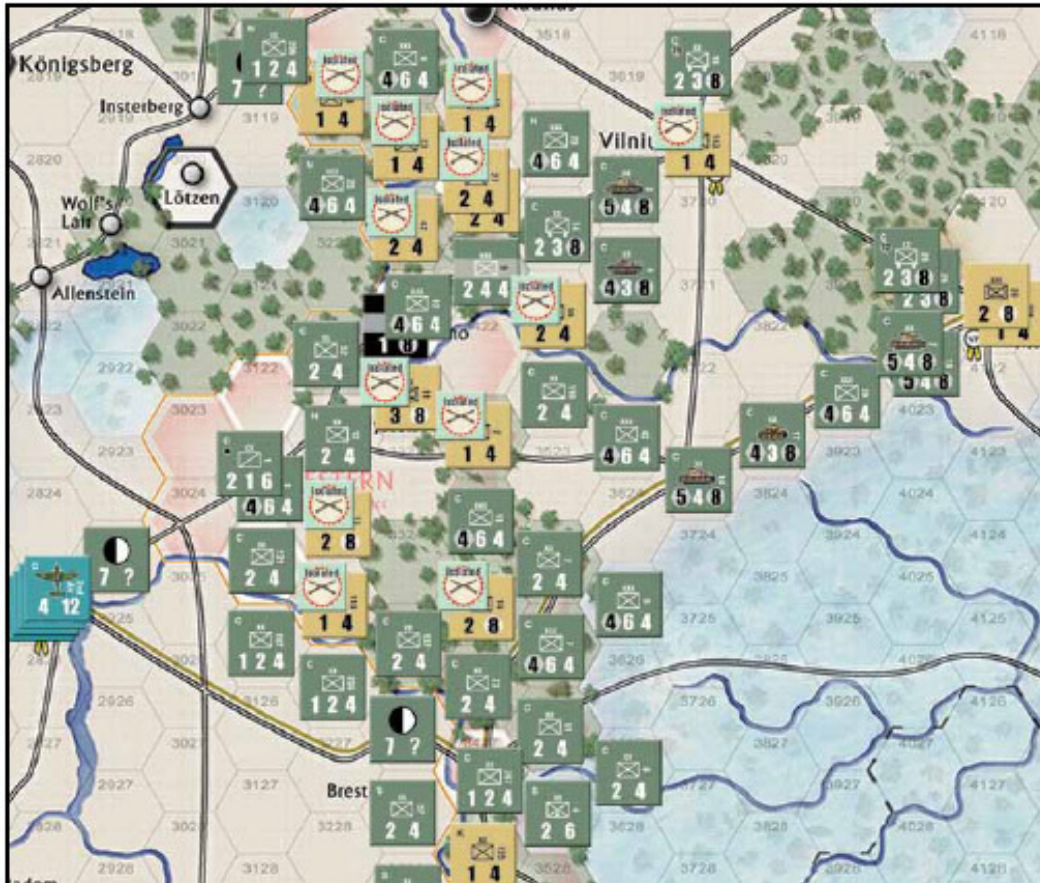


Figura 12: Situación al comienzo de la Fase de Desgaste

Llegamos ahora a la Fase Final. Todas las unidades aéreas y de artillería se devuelven a su estado Preparadas (así que dale la vuelta a las que estén por su cara Terminada), y avanzamos el marcador de turno. Esto concluye el ejemplo de partida. Esperemos que lo hayas encontrado valioso como introducción y recordatorio de algunas de las mecánicas del juego. Si en algún momento tienes dudas sobre el juego, nos gustaría recomendarte un par de valiosos recursos. Primero, mantenemos un foro en Consimworld.com. Puedes encontrarlo en: <http://talk.consimworld.com/WebX.1dd2eaf1/1240>

Supervisamos el foro regularmente y planeamos responder a preguntas sobre cualquier regla o a comentarios sobre el juego, respondiendo lo antes posible. También nos gustaría reconocer y expresar nuestra gratitud a los esfuerzos de John Kranz manteniendo el recurso de Consimworld como manera de apoyar su trabajo desde aquí. Segundo, también supervisamos un foro similar en Boardgamegeek. La entrada para este juego puede encontrarse en: <http://boardgamegeek.com/boardgame/66855/the-dark-valley>. De nuevo nos complace expresar nuestro agradecimiento a la gente de Boardgamegeek por proporcionar un

recurso tan maravilloso para la amplia comunidad aficionada a los juegos. Finalmente, Reglas Vivas actualizadas para el juego serán, por supuesto, publicadas en la web de GMT (Gmtgames.com), al igual que cualquier errata descubierta será corregida.

Con eso, dejamos el juego en vuestras manos. Esperamos de verdad que disfrutéis jugando tanto como nosotros lo hemos hecho durante el tiempo que hemos estado diseñándolo y desarrollándolo, y agradecemos a los playtesters su ayuda a la hora de traerlos el juego. Nos prestaron su tiempo por amor al hobby, y sin el esfuerzo de los playtesters este hobby dejaría de existir.

Secuencia de Juego Abreviada

I FASE DE REFUERZOS/ REEMPLAZOS

a. Segmento de Refuerzos del Eje: Coloca nuevas unidades y unidades que vuelvan de la Casilla Otros Frentes (véase 7.2).

b. Segmento de Reemplazos del Eje: Gasta reemplazos (véase 7.4). Realiza las Conversiones y Retiradas necesarias (7.7).

c. Segmento de Refuerzos Soviético: Igual que con el jugador del Eje (véase 7.3).

d. Segmento de Reemplazos Soviético: Igual que con el jugador del Eje (7.6, 7.8).

II FASE DE BASES AÉREAS

a. Segmento de Bases Aéreas del Eje (8.2): Mueve cualquier Base Aérea alemana y sus unidades Aéreas correspondientes.

b. Segmento de Bases Aéreas Soviético: El jugador soviético puede estacionar la 18ª Aérea si está en juego (véase 8.2).

III FASE DE MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

a. Movimiento Ferroviario del Eje (9.2): Comenzando en el Turno 11, tira dos dados y mueve ese número de pasos por ferrocarril a lo largo de Líneas Ferroviarias Controladas por el Eje y Abastecidas. En los turnos con Nieve, y de 1944 en adelante, los pasos movidos en la Unión Soviética cuestan el doble.

b. Movimiento Naval del Eje (9.3): Puede Transportar cuatro pasos de Puerto Controlado Amigo a Puerto Controlado Amigo del Báltico. Lo mismo para el Mar Negro/Mar de Azov si actualmente controla

Sebastopol. Los pasos de Mecanizadas cuestan el doble. No puede mover de/al Golfo de Finlandia en turnos con Nieve. Los Puertos del Mar de Azov sólo pueden ser usados si el Eje controla ambos lados de los Estrechos de Kerch, y no está permitido el Movimiento Naval en el Mar de Azov en turnos con Nieve.

c. Movimiento Ferroviario Soviético (9.4): Comenzando en el Turno 4, el jugador soviético puede mover cuatro pasos por turno por Líneas Ferroviarias Controladas por los Soviéticos y Abastecidas. Las unidades no pueden empezar, acabar o mover adyacentes a unidades enemigas en ningún momento de su movimiento.

d. Movimiento Naval Soviético (9.5): Puede Transportar dos pasos por turno de Puerto Controlado Amigo a Puerto Controlado Amigo del Báltico. Lo mismo para el Mar Negro/Mar de Azov si actualmente controla Sebastopol. Los pasos de Mecanizadas cuestan el doble. No puede mover de/al Golfo de Finlandia en turnos con Nieve. Los Puertos del Mar de Azov sólo pueden ser usados si los soviéticos controlan ambos lados de los Estrechos de Kerch, y no está permitido el Movimiento Naval en el Mar de Azov en turnos con Nieve.

e. Invasión Anfibia Soviética (9.6): La unidad Naval del Mar Negro puede mover de Puerto Soviético del Mar Negro a cualquier hexágono del Mar Negro/Mar de Azov. No está permitida ninguna Invasión fuera de la Unión Soviética antes de 1944. Véase (9.6) para otras restricciones.

f. Transporte Aéreo/Lanzamiento Aéreo Soviético (9.7): Un Cuerpo Aerotransportado soviético [CAT] por turno en Pueblo o Ciudad Abastecidos dentro del alcance del CG de la Stavka puede mover a Ciudad/Pueblo Abastecidos amigos y Controlados hasta a 12 hexágonos (el hexágono de destino no tiene que estar Abastecido), o lanzarse en cualquier hexágono que no sea de ciudad dentro del alcance de la Stavka. Los CATs sólo pueden ser transportados o lanzados en turnos con tiempo Mixto/Con Nieve/Con Barro o fuera de la URSS.

IV. FASE DE ACCIÓN

a. Segmento de Determinación de Iniciativa (10.2): El jugador del Eje tiene

la Iniciativa en todos los turnos con tiempo Bueno hasta julio de 1943, en todos los turnos con tiempo Mixto hasta septiembre de 1942; en los demás casos, el jugador soviético tiene la Iniciativa. El jugador con la Iniciativa elige una de sus fichas de Acción para jugar durante la Primera Ronda de Acción del turno actual [**Excepción: Operación Azul**; véase 10.2]. (La ficha de Logística no puede ser elegida).

b. Segmento de Colocación de Fichas de Acción: Coloca las demás fichas disponibles en un contenedor opaco para que sean robadas aleatoriamente.

c. Segmento de Ficha de Acción de Iniciativa (dos en el Turno 1 o en la ofensiva Operación Azul): El jugador con la Iniciativa lleva a cabo su primera acción.

d. Segmentos de Activación Aleatoria (10.3): Las restantes fichas se roban aleatoriamente de una en una para determinar el orden de Acciones en la Fase de Rondas de Acción. Los jugadores llevan a cabo las acciones que les permite cada ficha (véase 10.5).

V. FASE DE DESGASTE

a. Segmento de Depósitos Alemán (13.6): Los Depósitos alemanes pueden mover. Tira para Movimiento en la Tabla de Avance de Depósitos.

b. Segmento de Abastecimiento Aéreo Alemán (8.6): Puede proporcionar Abastecimiento Aéreo a unidades alemanas aisladas en ciudades o pueblos en 1941 o 1942.

c. Segmento de Desgaste (13.0): Todas las unidades señaladas AIS vuelven a comprobar el estatus de su abastecimiento: las unidades Aisladas y adyacentes a una unidad enemiga Abastecida son eliminadas; en cualquier otro caso, las unidades señaladas DES están ahora Abastecidas o Desabastecidas.

VI. FASE FINAL

Segmento de Comprobación de Victoria: Comprueba si algún jugador ha ganado según las condiciones de victoria específicas del escenario.

Segmento de Avance de Turno: Dale la vuelta a todas las unidades Aéreas/de Artillería TERMINADAS a su cara disponible (anverso). Avanza el marcador de Turno.

ERRATAS A 14 DE ENERO DE 2014

(Las erratas en los despliegues han sido ya corregidas en la traducción al castellano, N. del T.)

17.1.2 (Aclaración) El escenario Barbarroja comienza con la Ficha de Combate alemana.

Ejemplo de Juego: Figura 9: En realidad, a las unidades que comienzan en 3023 les falta 1 PM para poder alcanzar 3421 y 3522, pero a efectos de este ejemplo, fingiremos que pueden llegar.

Ejemplo de Juego: Figura 10: El ataque a Kaunas debería de ser de 12 factores vs. 3, puesto que Kaunas se considera Pueblo en el Turno 1, lo que suma +1 a la fuerza de los defensores.

Finalmente, aunque confío en que los jugadores de TDV encontrarán Moscú, Leningrado y Kiev sin problemas, me doy cuenta de que algunos pueblos y ciudades de despliegue pueden ser difíciles de localizar, de manera que la siguiente lista debería de ayudar (todos en el Mapa Oeste a menos que se haga constar otra cosa):

Tallin: 3804 Narva: 4304 Kowel: 3529
Polotsk: 4416 Nevel: 4614 Korosten: 4330
Balta: 4539 Cherkassy: Mapa Este 1134
Krasnodar: Mapa Este 3147 Simferopol:
Mapa Este 1849 Kaluga: Mapa Este 2019
Orel: Mapa Este 2123 Gomel: Mapa Este
1026 Velikie Luki: Mapa Este 1013.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com