



The Dark Valley

The East Front Campaign, 1941-45
REGLAMENTO

Índice de Contenidos

1.0 Introducción.....	2
2.0 Componentes del Juego.....	2
2.1 El Mapa.....	2
2.2 Las Fichas.....	3
2.3 Las Tarjetas de Ayuda para los Jugadores.....	5
2.4 Términos y Abreviaciones.....	5
3.0 Cómo Ganar.....	6
3.1 En General.....	6
3.2 Condiciones de Victoria para la Campaña.....	7
4.0 Secuencia de Juego.....	7
4.1 Transcurso General.....	7
5.0 Apilar y Apilamientos.....	10
5.1 Reglas Generales.....	10
5.2 Sobreapilamiento.....	10
5.3 Límites al Apilamiento.....	10
5.4 Otras Unidades.....	10
6.0 Zonas de Control.....	11
6.1 Reglas Generales.....	11
6.2 Efectos de las ZDCs.....	11
6.3 Líneas de Comunicación.....	11
6.4 Línea de Abastecimiento (LDA).....	11
6.5 Retirada de Emergencia.....	11
7.0 Refuerzos, Reemplazos, Conversiones, Retiradas.....	12
7.1 Reglas Generales.....	12
7.2 Refuerzos del Eje.....	12
7.3 Refuerzos Soviéticos.....	12
7.4 Reemplazos del Eje.....	12
7.5 Reemplazo Especial de los Cuerpos Alemanes.....	13
7.6 Reemplazos Soviéticos.....	13
7.7 Conversiones del Eje.....	14
7.8 Conversiones Soviéticas.....	15

7.9 Retiradas del Eje.....	15
7.10 Retiradas Soviéticas.....	16
8.0 Potencia Aérea.....	16
8.1 Reglas Generales.....	16
8.2 Estacionamiento de Unidades Aéreas.....	16
8.3 Efectivos Aéreos Tácticos Soviéticos.....	17
8.4 Unidades Aéreas.....	17
8.5 Bombardeo Aéreo.....	17
8.6 Abastecimiento Aéreo Alemán.....	18
8.7 Efectos del Invierno 41-42.....	18
9.0 Movimiento Estratégico.....	18
9.1 Reglas Generales.....	18
9.2 Movimiento Ferroviario del Eje.....	19
9.3 Movimiento Naval del Eje.....	19
9.4 Movimiento Ferroviario Soviético.....	19
9.5 Movimiento Naval Soviético.....	19
9.6 Invasión Anfibia Soviética.....	19
9.7 Transporte/Lanzamiento Aéreo Soviético.....	20
10.0 La Fase de Acción.....	20
10.1 Reglas Generales.....	20
10.2 Segmento de Iniciativa.....	20
10.3 Rondas de Acción.....	20
10.4 Límites a las Rondas de Acción.....	21
10.5 Tipos de Rondas de Acción.....	21
10.5.1 Acción de Movimiento.....	21
10.5.2 Acción de Combate.....	21
10.5.3 Combate-Zhukov o Combate-Stavka.....	21
10.5.4 Combate-Stavka/Zhukov.....	21
10.5.5 Ficha de Movimiento/Combate.....	21
10.5.6 Contraataque.....	21
10.5.7 Ficha de Ejército Panzer.....	22
10.5.8 Ficha de Batalla En Profundidad.....	22
10.5.9 Ficha de la Stavka.....	22
10.5.10 Manstein/Model.....	23
10.5.11 Ficha de Logística.....	23
10.5.12 Combate: Stavka (Opcional).....	23
11.0 Movimiento.....	23
11.1 Reglas Generales.....	23
11.2 Efectos del Terreno.....	24
11.3 Efectos del Tiempo.....	24
11.4 Efectos del Abastecimiento.....	24
11.5 Marchas Forzadas.....	24
12.0 Combate.....	24
12.1 Reglas Generales.....	24
12.1.1 Tablas de Resultados del Combate [TRCs].....	25
12.2 Particularidades del Combate.....	25
12.2.1 Regla de Una Sola Unidad.....	25
12.3 Procedimiento para el Combate.....	25

12.4 Efectos del Terreno en el Combate.....	26
12.4.1 Cabezas de Puente Soviéticas.....	26
12.5 Retiradas.....	26
12.6 Avances.....	26
12.7 Fuertes, Zonas Fortificadas, Fortificaciones, Zona Fortificada Especial.....	27
12.8 Artillería.....	27
13.0 Logística.....	28
13.1 Reglas Generales.....	28
13.2 Línea de Comunicaciones (LDC)....	28
13.3 Línea de Abastecimiento (LDA)....	28
13.4 Fuentes de Abastecimiento Soviéticas.....	28
13.5 Fuentes de Abastecimiento del Eje.....	28
13.6 Depósitos de Suministros del Eje.....	29
13.7 Puertos Fluviales.....	30
13.8 Comprobación del Abastecimiento y Efectos.....	30
14.0 Cuarteles Generales & Líderes.....	30
14.1 Reglas Generales.....	30
15.0 Aliados Menores del Eje y Soviéticos.....	30
15.1 Reglas Generales.....	30
15.2 Rumanía Cambia de Bando.....	30
15.3 Hungría.....	31
15.4 Polacos Soviéticos.....	31
16.0 Cañones de Asalto & Tanques Tiger.....	31
16.1 Cañones de Asalto.....	31
16.2 Tigers.....	31
16.3 Apoyo de la Brigada de Tanques....	31
Erratas y Aclaraciones.....	31
Índice.....	33

1.0 Introducción

“Le envío mis más sinceras felicitaciones por la espléndida victoria que ha obtenido al expulsar al invasor de su tierra y derrotar al tirano nazi. Es mi firme creencia que en la amistad y la comprensión entre los pueblos británico y ruso radica el futuro de la humanidad. Aquí en nuestra isla natal estamos pensando a menudo en vosotros hoy y os enviamos desde el fondo de nuestros corazones nuestros deseos de que encontréis felicidad y bienestar y de que después de todos los sacrificios y sufrimientos del oscuro valle

que hemos atravesado juntos podamos también en leal camaradería y solidaridad pasear bajo el brillo del sol de la paz victoriosa.”

-Mensaje de Winston Churchill a Joseph Stalin, mayo de 1945.

The Dark Valley (TDV) es un juego de la guerra de los nazis contra la Unión Soviética, desde la invasión inicial en junio de 1941 (*Operación Barbarroja*) hasta la derrota final alemana en Berlín en 1945. TDV ofrece cuatro escenarios más el juego de campaña, que también puede comenzarse en las fechas de inicio de los escenarios posteriores.

2.0 Componentes del Juego

2.1 El Mapa

El mapa del juego representa el área de la Europa Oriental en la que se luchó la campaña. El mapa está dividido en hexágonos, que se usan para regular el movimiento y para situar a las unidades. Cada hexágono representa aproximadamente 20 millas de ancho. Los símbolos del terreno se explican en la Tabla de Efectos del Terreno. Hay una Brújula de Retirada impresa en el mapa que se usa para determinar rutas de retirada legales.



Observa que no todas las Ciudades/Pueblos en hexágonos Costeros son Puertos, pero Riga, Stettin y Leningrado lo son. A todos los efectos, los Puertos del Golfo de Finlandia se definen como Talinn, el Oranienbaum y Leningrado.

Además, el mapa contiene una serie de contadores y casillas para facilitar el juego. Estas incluyen:

a. Contador de Registro de Turnos: El mapa contiene el Contador de Registro de

Turnos (a partir de ahora CRT) que se usa para llevar la cuenta del turno de juego actual. Cada turno representa un período de uno o dos meses, excepto el Turno 1, que representa el período desde el 22 al 30 de junio.

b. Contador de Ronda de Acción: lleva la cuenta de la actividad actual dentro del Turno de Juego actual.

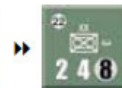
c. Casilla de Reserva de la Stavka

d. Casilla Aérea Soviética

e. Casilla de Retiradas Alemanas a Otros Frentes

2.2 Las Fichas

Hay seis tipos básicos de fichas: unidades de Combate, Cuarteles Generales/Líderes, fichas aéreas, Depósitos de Suministros del Eje, fichas de Apoyo y marcadores de Juego. Las unidades representan a las fuerzas terrestres de la campaña. Las fichas aéreas representan los efectos de los efectivos aéreos. Los marcadores de Juego se usan para estar al tanto de diversas funciones del juego.



a. Unidades de combate: Las unidades de combate varían desde la brigada al ejército soviético, y tienen uno o dos pasos.

Observa que el dorso de algunas unidades motorizadas alemanas muestra a la unidad convertida al estatus de Granadero Panzer. Esto *no* es un segundo paso para la división motorizada (ni viceversa).



b. Cuarteles Generales:

Estas unidades tienen algunas de las cualidades de las unidades de Combate (una capacidad de movimiento), pero no toman parte directamente en combate y tienen funciones especiales adicionales.

c. Fichas Aéreas: Hay varios tipos de fichas aéreas:



Efectivos Aéreos Rumanos: La única ficha de efectivos Aéreos rumanos se usa para añadir un factor de combate a cualquier ataque o defensa. Se retira de la partida en cualquier turno después de 1941 si no hay actualmente unidades rumanas Controladas

por el Eje dentro de la Unión Soviética. Puede ser usada con tiempo Bueno y Mixto.



Efectivos Aéreos

Alemanes: Los cinco efectivos Aéreos alemanes consisten en cinco unidades Aéreas y sus correspondientes fichas de Base. Los efectivos aéreos alemanes deben despegar desde y volver a su correspondiente Base cuando realicen cualquier misión. Las Bases aéreas se trasladan durante la Fase de Estacionamiento Alemana o si una unidad terrestre soviética entra en el hexágono de la base. Las unidades Aéreas correspondientes se mueven para Apoyar Combates durante cualquier Combate (incluidos Combate de Ejércitos Panzer, Contraataque soviético y Batalla En Profundidad) y para el Bombardeo durante cualquier Combate amigo. Pueden ser usadas para apoyar un ataque o una defensa de unidades alemanas, o directamente para atacar a unidades terrestres soviéticas por medio del Bombardeo Aéreo. Los alemanes también obtienen un número variable de marcadores de Abastecimiento Aéreo que se usan para abastecer a las unidades terrestres por aire.



Efectivos Aéreos Soviéticos: Los soviéticos reciben cierta cantidad de ejércitos Aéreos tácticos durante la partida, cada uno de los cuales se usa para añadir un factor de combate a cualquier ataque o defensa en el que esté implicada una unidad soviética. Cada uno de estos efectivos Aéreos tácticos soviéticos puede ser usado una vez por turno en ataque o en defensa.

Los soviéticos también obtienen un ejército Aéreo Estratégico, que actúa exactamente como una ficha Aérea alemana, excepto que puede estacionarse en cualquier hexágono de Ciudad/Pueblo Controlado por el Soviético.



d. Depósitos de Suministros del Eje: Estas fichas no tienen capacidad de combate y su Capacidad de Movimiento se determina mediante una tirada de dado. Representan —de una manera bastante abstracta— la concentración general y alcance de las capacidades logísticas del

Eje, más que suministros acumulados en una localización particular.



e. Marcadores de Apoyo:

El jugador del Eje obtiene un marcador de apoyo de Cañones de Asalto (cuya fuerza aumenta durante el transcurso de la partida) que representa de manera abstracta la creciente confianza de los alemanes en los cañones de asalto (vehículos blindados de combate sin la torreta de los tanques) durante la guerra. Los soviéticos obtienen un marcador de Zona Fortificada que representa las fortificaciones y el uso de los cañones antitanque concentrados (móviles y de otros tipos) que formaron la espina dorsal de la defensa soviética en Kursk en 1943.

f. Marcadores de Juego: Los marcadores de juego se usan para estar al tanto de diversos eventos y funciones del juego:



Marcadores de Ronda de Acción.

Usados para determinar el jugador actualmente Activo y el tipo de Ronda de Acción, así como el número de rondas de Acción jugadas en este turno.



Marcador de Control Soviético/Eje.

Usado para indicar el propietario de un hexágono en situaciones ambiguas.



Marcador de Fuerte Destruído.

Usado para indicar Fuertes y Zonas Fortificadas Destruídos.



Marcador de Turno de Juego.

Para llevar la cuenta del turno de juego actual.



Marcador DES/Out of Supply (Desabastecida).

Usado para indicar que una unidad no puede trazar Línea de Abastecimiento.



Marcador Isolated (Aislada).

Usado para indicar que una unidad no puede trazar Línea de Comunicaciones.



Marcador ACT (Activa).

Usado para señalar a las unidades actualmente activas durante las Rondas de Acción en las que sólo ciertas unidades se activan.



Marcador de Abastecimiento

Aéreo Alemán. Usado para indicar una unidad que está siendo actualmente abastecida por aire y su capacidad en Puntos de Movimiento (PM) reducida.



Marcador de Contraataque de Stalin.

Usado para llevar la cuenta de los contraataques ordenados por Stalin necesarios.



Base Aérea Alemana



Ficha Aérea Alemana



Aérea Táctica Soviética



Aérea Estratégica Soviética



Artillería Soviética



Cañones de Asalto Alemanes



CG Alemán



CG Soviético



Brigada de Tanques Soviética



Ficha de Logística



Zona Fortificada Soviética



Defensa Urbana Soviética



Activación del Eje



Activación Soviética

Símbolos

Tipos de Unidad



Infantería, Infantería Ligera (Jaeger)



Infantería de Montaña



Infantería de Choque



Marina



Aerotransportada



Caballería



Motorizada



Infantería Mecanizada



Blindados (*la silueta varía*)

Información de la Unidad y Simbología



Erratas en las fichas

Por favor, observa que en el Turno 32, la unidad alemana “GD” se convierte en la unidad Blindada “GD” (véase 7.7). Las fichas indican el turno de conversión/llegada, pero el círculo gris/blanco que rodea el “32” fue omitido por error. Busca las versiones corregidas de estas dos unidades (la que se muestra arriba) en una futura edición de *C3i*.

Abreviaciones de las ID Históricas

Soviéticos

Dov Grupo de Caballería Dovator
Gd Guardias
Sh Choque

Alemanes

DR Das Reich
LAH Leibstandarte Adolf Hitler
Toten Totenkopf
WIK Wiking
HG Herman Göring
GD Gross Deutschland
Brand Brandenburg
FR Frundsberg
HS Hohenstaufen
HJ Hitler Jugend
Pol Polizei
FHH Feldherrnhalle

La ID histórica FE significa “Far East” (Lejano Este)

Símbolo

X
XX
XXX
XXXX
XXXXX

Tamaño de Unidad

Brigada
División
Cuerpo
Ejército
Grupo de Ejército

Color de Fondo



Nacionalidad

Alemana
SS Alemanas
Húngara
Rumana
Italiana
Soviética & Aliado
Menor Soviético
Guardias Soviéticos

Clave de Iconos de Blindados

Alemanes



Soviéticos



2.3 Las Tarjetas de Ayuda para los Jugadores

Las tarjetas de ayuda para los jugadores contienen las siguientes tablas y cuadros:

- Tabla de Efectos del Terreno
- Tablas de Resultados de los Combates
- Tabla de Bombardeo
- Tabla de Avance de Depósitos
- Cuadro de Disponibilidad de Ronda de Acción
- Cuadro de Reemplazos/Conversiones/Retiradas
- Cuadro de Secuencia de Juego
- Cuadro de Reglas de Turnos Específicos

CRÉDITOS

Diseñador: Ted Raicer

Desarrollador: Paul Marjoram

Director Artístico: Rodger B. MacGowan

Diseño e Ilustraciones de la Caja: Rodger B. MacGowan

Mapa: Mark Mahaffey

Fichas, Cartas, & Manuales: Charles Kibler

Playtesters: Scott de Brestian, Doug Brunton, John Clarke, Tom Kassel, Jim Lauffenberger, Bill Lawson, Brian MacDonald, Jon Matthews, Jack McHugh, Mike Morton, Jeff Nyquist, Henrik Reschreiter, Francois Trebosc, Uwe Valentin, John Wootress

Módulo Vassal: Phil Feller

Correctores: Jonathan Squibb, Paul Marjoram, Ivan Blair

Coordinación de Producción: Tony Curtis

Productores: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Traducción al castellano: Luis H. Agüe

2.4 Términos y Abreviaciones

A lo largo de estas reglas, se usan los siguientes términos y abreviaciones:

Aislada (AIS): Una unidad está aislada si no tiene Línea de Comunicaciones (13.2) a una fuente de abastecimiento.

Alcance de Mando: El Alcance de Mando de las unidades CG se indica en la ficha. Otras unidades que estén dentro del Alcance de Mando de una unidad CG (que puedan trazar línea indistintamente de las unidades intermedias), pueden ser activadas por esas unidades CG durante algunas Rondas de Acción (véase 10.0).

Apilamiento: Una o mas unidades de Combate legalmente colocadas en un hexágono. Observa que una sola unidad en un hexágono es un Apilamiento.

CAT: Cuerpos Aerotransportados.

CG: Cuartel General.

Control: Un hexágono está Controlado por el bando que fue el último en ocuparlo con o en situar ese hexágono en la Zona de Control (6.0) de una de sus unidades mientras estaba desocupado. Sólo se tiene en cuenta el Control para las Ciudades, Pueblos y Fuertes.

CRT: Contador de Registro de Turnos

Estrechos de Kerch: Los Estrechos de Kerch son los dos lados de hexágonos entre Taman y los dos hexágonos adyacentes en Crimea.

FR: Factor de Reemplazo

Gran Alemania: Todos los hexágonos al oeste de la línea de comienzo de la *Operación Barbarroja*, excluyendo Hungría y Rumanía.

Granaderos Panzer: unidades Mecanizadas alemanas

Infantería Ligera: La infantería ligera son divisiones que no son de montaña ni de caballería con una capacidad de movimiento de 6.

Jaeger: Divisiones de infantería ligera alemanas.

Línea de Abastecimiento (LDA): Una ruta de una longitud máxima fija trazada desde una unidad a su fuente de abastecimiento (13.3).

Línea de Comunicaciones (LDC): Una ruta, de cualquier longitud, trazada desde una unidad a su fuente de abastecimiento (13.2).

MTD: Modificador a la Tirada del Dado (un número que se suma o resta a una TD).

PM: Punto de Movimiento

PV: Punto de Victoria

Pz: Panzer

TD: Tirada de dado

TET: Tabla de Efectos del Terreno

Unidad de Combate: Cualquier unidad terrestre con un factor de ataque o de defensa

Unidad Terrestre: Cualquier unidad con factor de movimiento.

Unidades Mecanizadas (también llamadas Mec): Las siguientes unidades se consideran mecanizadas: todos los tanques, panzer, infantería motorizada o mecanizada y la artillería soviética. Las demás unidades se consideran unidades no Mecanizadas. Las unidades Mecanizadas tienen su valor de movimiento dentro de un círculo blanco para ser identificadas más fácilmente.

ZDC: Zona de Control

3.0 Cómo Ganar

3.1 En General

Cada uno de los cuatro escenarios del juego tiene sus propias condiciones de victoria, descritas en ese Escenario (véase 17.0). El juego de campaña (que puede comenzarse

usando cualquiera de las fechas iniciales de los escenarios) tiene también sus propias condiciones de victoria.



Hay 47 hexágonos objetivo señalados en el mapa. Sólo el jugador del Eje cuenta los PVs.



Además, el control de los hexágonos de los campos petrolíferos de Maikop, Grozny y Baku (fuera del mapa) también puede determinar la victoria.

3.2 Condiciones de Victoria de la Campaña

✠ Victoria del Eje

El jugador del Eje gana inmediatamente al final de cualquier Segmento de Comprobación de Victoria en que se cumpla *una* de las siguientes condiciones:

- El jugador del Eje Controla Moscú y, o bien Kiev, o bien Leningrado en 1941.
- El jugador del Eje Controla Sebastopol, Stalingrado, Maikop y Grozny y ha hecho salir a 10 o más unidades alemanas (cinco de las cuales deben ser al menos divisiones mecanizadas) por el borde del mapa sur en el Cáucaso a través de cualquiera de las cuatro carreteras militares (capturando Baku y sus campos petrolíferos).
- El jugador del Eje Controla 38 hexágonos de PV.
- El jugador del Eje evita las condiciones de victoria soviéticas al final del Turno 44.

★ Victoria Soviética

El jugador soviético gana inmediatamente al final de cualquier Segmento de Comprobación de Victoria en que se cumpla *una* de las siguientes condiciones:

- El jugador del Eje tiene 23 PVs o menos en 1943.
- El jugador del Eje tiene 13 PVs o menos en 1944.
- El jugador soviético tiene Berlín y el jugador del Eje tiene 2 o menos PVs al final del Turno 44.
- El jugador del Eje tiene 1 PV o menos.

Opcional: Para añadir variabilidad a todos los escenarios y al juego de campaña, tira un dado cuando un hexágono PV cambie de manos. Con una tirada de 1-2 el nivel PV del jugador actual no se ve afectado. Con una tirad de 3-4 suma (si el Eje tomó el

hexágono) o resta (si los soviéticos tomaron el hexágono) 1 PV. Con una tirada de 5-6 suma (si el Eje tomó el hexágono) o resta (si los soviéticos tomaron el hexágono) 2 PVs. Suma +2 a la TD para Moscú o Berlín. Observa que esta regla añadirá un elemento extra de suerte al juego.

4.0 Secuencia de Juego

4.1 Transcurso General

En general, cada turno de juego está dividido en Fases durante las cuales los jugadores llevan a cabo acciones específicas. Cada acción realizada por un jugador debe de ser llevada a cabo según la secuencia proporcionada a continuación. Una vez un jugador acaba sus actividades para una fase o ronda dada, no puede volver atrás para realizar una acción olvidada a menos que su oponente lo permita.

SECUENCIA DE JUEGO DETALLADA

I. FASE DE REFUERZOS/ REEMPLAZOS

a. Segmento de Refuerzos del Eje: El jugador del Eje coloca las nuevas unidades y las unidades que vuelven de la Casilla Otros Frentes (*Other Fronts*) (véase 7.2).

b. Segmento de Reemplazos del Eje: El jugador del Eje reemplaza las unidades Eliminadas y/o repone a su fuerza completa las unidades reducidas (véase 7.4). Realiza cualquier Conversión necesaria, así como cualquier Retirada (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): El jugador del Eje puede mover cualquier Base Aérea alemana y sus unidades Aéreas vinculadas a Ciudades/Pueblos Controlados amigos que estén Abastecidos y dentro de 12 hexágonos de su actual localización. Alternativamente, puede mover cualquier distancia hasta una Ciudad/Pueblo Controlado amigo abastecido, pero se le da la vuelta a la unidad vinculada a su cara Terminada (*Done*).

b. Segmento de Bases Aéreas Soviético:

El jugador soviético puede estacionar su única unidad Aérea Estratégica (la 18ª Aérea) en cualquier Ciudad/Pueblo Controlado soviético abastecido dentro de la Unión Soviética.

III FASE DE MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

a. Movimiento Ferroviario del Eje (9.2):

Comenzando en el Turno 11, el jugador del Eje puede tirar dos dados y mover ese número de pasos por ferrocarril cualquier distancia dentro de las Líneas Ferroviarias Controladas por el Eje y Abastecidas. Dichas unidades no pueden comenzar, acabar ni mover adyacente a unidades enemigas en ningún momento de su movimiento. En turnos con Nieve y en todos los turnos a partir de 1944, los pasos movidos por Líneas Ferroviarias dentro de la Unión Soviética cuentan el doble.

b. Movimiento Naval del Eje (9.3): El jugador del Eje puede Transportar cuatro pasos por turno desde Puerto Controlado Amigo a Puerto Controlado en el Báltico. Los pasos de Mecanizadas cuentan el doble. Las unidades no pueden mover a o desde puertos del Golfo de Finlandia en turnos con Nieve.

El jugador del Eje puede transportar cuatro pasos por turno de Puerto Controlado Amigo a Puerto Controlado Amigo en el Mar Negro/Mar de Azov si Controla actualmente Sebastopol. Los pasos de Mecanizadas cuentan el doble. 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 ningún 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 cualquier distancia por Líneas Ferroviarias soviéticas Controladas y Abastecidas. Dichas unidades no pueden comenzar, acabar ni mover adyacentes a unidades enemigas en ningún momento de su movimiento.

d. Movimiento Naval Soviético (9.5): El jugador soviético puede Transportar dos pasos por turno de Puerto Controlado Amigo a Puerto Controlado Amigo en el Báltico. Los pasos de Mecanizadas cuentan

el doble. Las unidades no pueden mover a o desde puertos del Golfo de Finlandia en turnos con Nieve.

El jugador soviético puede transportar cuatro pasos por turno de Puerto Controlado Amigo a Puerto Controlado Amigo en el Mar Negro/Mar de Azov si Controla actualmente Sebastopol. Los pasos de Mecanizadas cuentan el doble. 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 ningún Movimiento Naval en el Mar de Azov en turnos con Nieve.

e. Invasión Anfibia Soviético (9.4): La unidad Naval soviética del Mar Negro puede mover desde cualquier Puerto soviético del Mar Negro a cualquier hexágono del Mar Negro/Mar de Azov (en el último caso, los soviéticos deben controlar ambos lados de los Estrechos de Kerch y el tiempo no puede ser con Nieve). No es posible una invasión al oeste de Sebastopol u Odesa si son Controlados por el Eje, y no es posible ninguna invasión fuera de la Unión Soviética antes de 1944. La unidad invasora puede intentar abrirse paso combatiendo hasta la orilla: no está limitada en este caso por la Regla de Una Sola Unidad (12.2.1), ni sufre una pérdida automática con un resultado DE. Si no consigue llegar a la orilla, es eliminada. La unidad Naval siempre está Abastecida en hexágonos costeros.

f. Lanzamiento/Transporte Aéreo Soviético (9.7): Un Cuerpo Aerotransportado soviético [CAT] por turno en una Ciudad o Pueblo Abastecidos dentro del alcance del CG de la Stavka puede ser movido a cualquier Ciudad/Pueblo Controlado amigo dentro de 12 hexágonos (no es necesario que el hexágono de destino esté Abastecido). Alternativamente, el CAT puede ser lanzado en *cualquier* hexágono que no sea de ciudad dentro del alcance de la Stavka. Si es lanzado en un hexágono ocupado por el enemigo, es automáticamente eliminado, pero inflige la pérdida de un paso (a elección del jugador del Eje). Si no es así, opera normalmente desde el hexágono de aterrizaje. Un CAT en Ciudad/Pueblo dentro del alcance de la Stavka siempre está Abastecido. Los CATs sólo pueden ser lanzados o transportados en turnos con Nieve/Mixto/Barro. Nunca

pueden ser lanzados o transportados fuera de la URSS.

IV. FASE DE ACCIÓN

a. Segmento de Determinación de la Iniciativa (10.2): Determina qué jugador tiene la Iniciativa en este turno. El jugador del Eje tiene la Iniciativa en todos los turnos con Buen tiempo hasta julio de 1943, y en todos los turnos con tiempo Mixto hasta septiembre de 1942. El jugador soviético tiene la Iniciativa en todos los demás turnos. El jugador con la Iniciativa elige una de sus propias fichas de Acción para jugar durante la Primera Ronda de Acción del turno actual [*Excepción: Operación Azul; véase 10.2*]. (Observa que no puedes elegir la ficha de Logística aquí. No es una de tus fichas.)

b. Segmento de Colocación de las Fichas de Acción: Después de que el jugador con la Iniciativa elija una ficha inicial, coloca las restantes fichas disponibles en un recipiente opaco (como una taza) para robarlas al azar.

c. Segmento de Ficha de Acción Inicial (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 Acción Aleatoria (10.3): Las restantes fichas se roban aleatoriamente de una en una para determinar el orden de Acciones en la Fase de Ronda de Acciones. Consulta la sección pertinente más adelante después de cada ficha robada:



Ficha de Movimiento (10.5.1):

El jugador Activo puede mover todas las unidades deseadas. Las unidades de infantería (incluidas las unidades de Montaña y Ligera, pero excluyendo caballería) pueden realizar Marchas Forzadas si están Abastecidas y en ningún momento están adyacentes a una unidad enemiga.



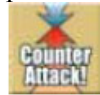
Ficha de Combate (10.5.2):

El jugador Activo puede iniciar Combate contra unidades Enemigas adyacentes. Las unidades Aéreas Estratégicas y la Artillería pueden Bombardear o Apoyar. Las unidades Aéreas Tácticas pueden Apoyar. Las unidades de infantería solas (excluyendo caballería e infantería de montaña) no pueden atacar (12.2.1).



Ficha de Movimiento/Combate (10.5.5):

El jugador Activo puede elegir Mover o Combatir (pero sólo puede elegir cada uno, Mover o Combatir, una vez por turno).



Ficha de Contraataque (10.5.6):

El jugador soviético puede mover unidades con el fin de atacar con ellas, y entonces llevar a cabo el Combate. Las unidades que mueven deben atacar. Las unidades que comienzan adyacentes a unidades enemigas reducen su CM a 3.



Ficha de Ejército Panzer (10.5.7):

Las unidades terrestres alemanas (únicamente) dentro del alcance de un CG Panzer activado pueden realizar Combate después Mover, o Mover y entonces las unidades Mecanizadas (únicamente) pueden realizar combate, a elección del jugador del Eje. No puede combinar estas opciones entre diferentes unidades; debe elegir o Mover/Combatir o Combatir/Mover (o no hacer nada). Todas las unidades Aéreas Estratégicas y la Artillería pueden Bombardear o Apoyar, indistintamente del Alcance de Mando.



Ficha de Batalla En Profundidad (10.5.8):

Las unidades soviéticas dentro del alcance del CG de la Stavka o de Zhukov pueden realizar Combate y después Mover.



Ficha de la Stavka (10.5.9):

Permite a las unidades ser colocadas en el mapa desde la Reserva de la Stavka. Las unidades colocadas que estén dentro del Alcance de Mando de la Stavka o de Zhukov pueden mover. Cualquiera de estas unidades dentro del Alcance de Mando de la Stavka o de Zhukov después del movimiento puede efectuar entonces Combate.



Ficha de Logística (10.5.11):

Señala a todas las unidades Desabastecidas (DES) si no tienen actualmente Línea de Abastecimiento (LDA). Retira los marcadores DES de unidades previamente DES ahora Abastecidas. Señala como Aisladas (AIS) a las unidades que no tengan Línea de Comunicaciones (LDC). El jugador alemán puede proporcionar

Abastecimiento Aéreo a unidades Mecanizadas alemanas DES con tiempo Bueno/Mixto en 1941 únicamente.



Ficha Combate-Zhukov (10.5.3): Igual a la ficha “Combate”, pero aquellos ataques que impliquen a cualquier unidad que no esté dentro del alcance de Zhukov se considera Desabastecidos.



Ficha Combate-Stavka (10.5.3): Igual a la ficha “Combate”, pero aquellos ataques que impliquen a cualquier unidad que no esté dentro del alcance de la Stavka se considera Desabastecidos.



Ficha Combate-Stavka/Zhukov (10.5.4): Igual a la ficha “Combate”, pero aquellos ataques que impliquen a cualquier unidad que no esté dentro del alcance de Zhukov o de la Stavka se considera Desabastecidos.

V. FASE DE DESGASTE

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

b. Segmento de Abastecimiento Aéreo Alemán (8.6): El jugador alemán puede proporcionar Abastecimiento Aéreo a unidades Aisladas en ciudades o pueblos en 1941 o 1942.

c. Segmento de Desgaste (13.0): Todas las unidades señaladas como Aisladas vuelven a comprobar el estado de su abastecimiento. Aquellas que siguen aún Aisladas y están adyacentes a una unidad enemiga Abastecida son eliminadas. Si no es así, el estatus de abastecimiento de la unidad se cambia a DES si está ahora Abastecida o Desabastecida.

VI. FASE FINAL

Segmento de Comprobación de Victoria: Comprueba si alguno de los jugadores ha ganado según las condiciones de victoria específicas del escenario.

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

5.0 Apilar y Apilamientos

5.1 Reglas Generales

Apilar es la colocación de más de una unidad en un solo hexágono a la vez. Los límites de apilamiento se deben respetar...

(a) al final de la porción de Movimiento de cualquier Ronda de Acción que permita el Movimiento,

(b) durante la colocación de unidades de Refuerzo o Reemplazo en el mapa, y

(c) durante el combate, incluido durante la retirada y el avance tras el combate.

5.2 Sobreapilamiento

Si un hexágono está sobreapilado, el jugador propietario debe eliminar las suficientes unidades (a elección de ese jugador) para dejar el apilamiento dentro de los límites permitidos.

5.3 Límites al Apilamiento

Un jugador puede apilar hasta cuatro unidades de Combate en el mismo hexágono. No más de dos ejércitos o tres cuerpos (en cualquier combinación) pueden ser apilados en un hexágono.

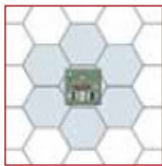
5.4 Otras Unidades

Zhukov, las unidades de artillería soviéticas y alemanas, los Depósitos de Suministros, la Stavka y los CGs de Grupos Panzer *no* cuentan de cara a los límites de apilamiento, pero sólo puede haber uno de cada tipo por hexágono. No pueden apilarse más de dos Bases Aéreas alemanas en una Ciudad y no puede apilarse más de una de ellas en Pueblo. No más de una unidad Aérea puede tomar parte en un Combate o Bombardeo. Los marcadores de juego no cuentan para el apilamiento.



Unidades de Apoyo: La Zona Fortificada soviética y la unidad de Cañones de Asalto alemana nunca cuentan para el apilamiento.

6.0 Zonas de Control



6.1 Reglas Generales

Algunas unidades influyen las actividades tanto en sus propios hexágonos como en los seis hexágonos adyacentes a su localización. Estos seis hexágonos se conocen como la Zona de Control (ZDC) de la unidad.



Sólo las unidades con su factor de ataque/combate rodeado por un hexágono blanco tienen ZDC. Observa que algunas unidades de dos pasos tienen ZDC a plena fuerza, pero no cuando están con su fuerza reducida.

Las ZDCs afectan al Movimiento, la Retirada, las Líneas de Comunicación y el Abastecimiento. No tienen ningún otro efecto. Las ZDCs no se extienden a través de lados de hexágono de Río Mayor o del Río Volga, ni a Fuerte, Ciudad, ni hexágonos de Zona Fortificada Enemiga. La ZDC de las unidades Mecanizadas no se extiende a hexágonos de Pantano con tiempo Bueno, Mixto o con Barro. Las unidades Mecanizadas alemanas pierden su ZDC durante turnos con Barro, y en los turnos con Nieve 7 a 9.

6.2 Efectos de la ZDC

Las ZDCs afectan al movimiento de la siguiente manera:

- Una unidad debe detener su movimiento cuando entra en ZDC Enemiga.
- Las unidades no pueden mover directamente de una ZDC a otro durante el movimiento *[Excepciones: Las unidades Mecanizadas alemanas Abastecidas que comienzan su movimiento en ZDC de ejército (o ejércitos) de Fusileros 5-4 soviéticos pueden mover directamente a otro hexágono que esté únicamente en la ZDC de ejército (o ejércitos) de Fusileros, pero deben entonces detenerse. Similarmente, los ejércitos de Tanques de la Guardia soviéticos que comienzan su movimiento en ZDC del Eje pueden mover directamente a otra ZDC del Eje, pero*

deben entonces detenerse. En ambos casos, las unidades sólo pueden mover ese único hexágono.]

- Los apilamientos obligados a retirarse a través de ZDC enemiga son eliminados. Las unidades amigas anulan la ZDC enemiga a efectos de esta regla. *[Excepción: Las unidades Mecanizadas alemanas pueden retirarse a través de una ZDC enemiga al coste de un paso adicional perdido por apilamiento en turnos con tiempo Bueno/Mixto; no pueden acabar su retirada en ZDC enemiga.]*

- Las unidades que Avanzan tras el Combate ignoran las ZDCs.

6.3 Líneas de Comunicaciones

Una LDC es un camino de hexágonos de cualquier longitud, libre de unidades o ZDCs enemigas, desde un hexágono amigo a otro hexágono amigo designado. Las unidades amigas anulan la ZDC a efectos de esta regla. Véase 13.2 para conocer los detalles completos.

6.4 Línea de Abastecimiento (LDA)

Una LDA es un camino de hexágonos de longitud variable, libre de unidades o ZDCs enemigas, desde un hexágono amigo a otro hexágono de Fuente de Abastecimiento amiga. Las unidades amigas anulan la ZDC a efectos de esta regla. Véase 13.3 para conocer los detalles completos.

6.5 Retirada de Emergencia

Durante una Ronda de Movimiento únicamente (es decir, no durante otras rondas de Activación que también permiten el movimiento), una unidad incapaz de mover un solo hexágono (movimiento en la dirección de la Brújula de Retirada del oponente exceptuado) debido a los efectos de la ZDC enemiga, puede mover dos hexágonos, ignorando los costes en puntos de movimiento pero no el terreno intransitable o las unidades enemigas, siempre que no mueva en la dirección de la Brújula de Retirada del Oponente y que no acabe su movimiento adyacente a una unidad enemiga. Una unidad que realiza una Retirada de Emergencia puede acabar la retirada adyacente a depósitos, bases y unidades aéreas y CGs enemigos (únicamente).

Nota: Si es elegible, una unidad puede hacer una Retirada de Emergencia **alejándose** de la Brújula de Retirada del oponente o –si las ZDCs lo permiten– realizar un movimiento normal en la dirección de la Brújula de Retirada enemiga, pero no puede combinar las dos. Si una unidad que era elegible para realizar una Retirada de Emergencia, efectúa en su lugar un movimiento normal, ese movimiento debe de ser enteramente en la dirección de la Brújula de Retirada enemiga.

7.0 Refuerzos, Reemplazos, Conversiones, Retiradas

7.1 Reglas Generales

Los Refuerzos hacen alusión a las nuevas unidades que entran al mapa. Los Reemplazos se refieren a unidades previamente eliminadas que vuelven al juego, o a unidades con fuerza reducida que están en el mapa y vuelven a su fuerza completa. Los Refuerzos siempre se reciben antes que los Reemplazos, y el jugador del Eje siempre recibe los Refuerzos y Reemplazos *antes* que el jugador soviético.



Las unidades de refuerzo tienen normalmente un número de turno impreso en la ficha; entran durante el Segmento de Refuerzos apropiado de ese turno. Refuerzos y Reemplazos están sujetos a límites de apilamiento cuando son colocados. Los Reemplazos no pueden guardarse de un turno a otro.

7.2 Refuerzos del Eje



Los Refuerzos alemanes pueden ser colocados en Ciudades o Pueblos de la Gran Alemania que puedan trazar una LDC hasta Berlín. Observa que los Refuerzos no pueden ser colocados en Berlín propiamente si hay una unidad soviética adyacente. Los Refuerzos alemanes (pero no otros del Eje) también pueden ser colocados en hexágonos con un Depósito de Suministros.



Los Refuerzos rumanos pueden ser

colocados en cualquier pueblo o ciudad de Rumanía, y los Refuerzos húngaros en cualquier hexágono de Hungría con LDC a Buda. Los Refuerzos italianos pueden ser colocados en cualquier hexágono de Rumanía o Hungría con LDC a Viena. Los Refuerzos húngaros también pueden ser situados en Kiev si está Controlada por el Eje, mientras que los Refuerzos rumanos pueden ser colocados en Odessa si está Controlada por el Eje, y las unidades italianas en Dnepropetrovsk si está Controlada por el Eje.

7.3 Refuerzos Soviéticos



Las unidades soviéticas pueden ser colocadas en cualquier Ciudad de la URSS con LDC al borde este del mapa o en los hexágonos de carretera Militar del borde del mapa en el Cáucaso. Una unidad soviética puede ser colocada en Leningrado mientras los soviéticos puedan trazar LDC a través del hexágono 1102. Este es el único caso en el que puede trazarse una LDC a través de un lago a efectos de los Refuerzos. De la misma manera, las Ciudades soviéticas en la costa del Mar Negro sólo pueden ser reforzadas por una unidad cada una si pueden trazar una LDC a través del Mar Negro; en este caso (únicamente) no pueden ser colocadas en ciudades dentro del alcance de una unidad aérea alemana. Finalmente, a partir del Turno 3, el jugador soviético puede entrar cualquier número de unidades de Refuerzo (o Reemplazo) en la Reserva de la Stavka (pero observa que hay límites en cuanto a las unidades que salen de la Reserva de la Stavka).



NB: Los siguientes ejércitos soviéticos entran al juego, no en el mapa, sino en la casilla de eliminados (y por lo tanto tienen que comprarse con reemplazos; pueden comprarse en el turno en que entran): 3°, 4°, 5°, 13°, 10°, 26° (llegan en los turnos 5-7). Estas unidades tienen señalado su número de turno de llegada en rojo dentro de un recuadro blanco como recordatorio.

7.4 Reemplazos del Eje

Las unidades del Eje previamente eliminadas pueden volver a entrar al juego como Reemplazos, en cuyo caso se colocan de la misma manera que unidades de

refuerzo (7.2). Las unidades reducidas que se devuelven a plena fuerza lo hacen en su posición actual del mapa. Las unidades sólo pueden recibir pasos de reemplazo si estarían Abastecidas si un chequeo de abastecimiento se realizara en ese instante. Los Reemplazos del Eje están disponibles según se describe a continuación; cada paso puede ser usado para reemplazar un paso eliminado del tipo correcto únicamente.

Reemplazos del Eje

Turnos 2 a 4: 4 pasos de Infantería alemana por turno. Cinco pasos de Mecanizadas alemanas por turno (en total) disponibles en el Turno 4.

Turno 11: Reemplaza todas las Divisiones Motorizadas alemanas a plena fuerza (es decir, las unidades eliminadas vuelven al mapa con toda su fuerza, mientras que las que están reducidas en el mapa se giran a su cara con plena fuerza). Reemplaza todas las Unidades Panzer Reemplazables eliminadas con fuerza reducida. Dale la vuelta a la ½ (redondeando hacia abajo) de todas las unidades Panzer Reducidas (incluyendo las que acabas de colocar en el mapa) a plena fuerza. Reemplaza todas las División de Montaña y de Jaeger eliminadas, y el 50% (redondeando hacia abajo) de todos los Pasos del resto de Infantería alemana. Reemplaza todas las unidades Reemplazables de Aliados Menores del Eje a plena fuerza.

Turnos 13-17: 4 pasos de Infantería alemana por turno.

Turno 22: Reemplaza 1 unidad rumana y 1 húngara Reemplazables. Reemplaza el 50% (redondeando hacia abajo) de todos los Pasos de Infantería alemana. Reemplaza todas las unidades Panzer alemanas Reemplazables con fuerza reducida. Reemplaza todas las unidades de Granaderos Panzer.

Turno 23: Dale la vuelta a plena fuerza a la ½ (redondeando hacia abajo) de todas las divisiones Panzer que no sean SS y que estén reducidas.

Turno 24: Dale la vuelta a todas las unidades Panzer SS a plena fuerza.

Turno 25 a Turno 37: Recibe los siguientes pasos alemanes: dos Panzer, dos Granaderos Panzer, y cuatro Infantería/Motorizada por turno.

Reemplazos de Emergencia: En el primer turno después de 1942 en que se comience con una unidad soviética en la Gran Alemania, añade: una unidad húngara Reemplazable, un Batallón de Tigers a plena fuerza, cinco pasos de Mecanizadas y diez de Infantería; devuelve a las unidades eliminadas al mapa y/o dale la vuelta a las reducidas según desees.

7.5 Reemplazo Especial de los Cuerpos Alemanes



Al final de *cualquier* Ronda del Eje, cualquier cuerpo alemán (no del Eje) 4-6-4 reducido puede volver a plena fuerza eliminando divisiones alemanas (no del Eje) con un total de al menos dos factores de ataque. La unidad o unidades eliminada/s deben ser apiladas con o adyacentes al cuerpo reducido en cuestión. El abastecimiento es irrelevante, pero si alguna de las unidades implicadas en este intercambio está DES, entonces el cuerpo 4-6-4 se señala inmediatamente como DES.

7.6 Reemplazos Soviéticos

Las unidades soviéticas previamente eliminadas pueden volver al entrar al juego como Reemplazos, en cuyo caso se colocan de la misma manera que las unidades de refuerzo (7.3). Las unidades reducidas que vuelven a tener su fuerza completa lo hacen en su localización actual del mapa y no pueden estar adyacentes a una unidad del Eje. *[Excepción: Las unidades en o adyacentes a Ciudades de Reemplazo Controladas por los soviéticos (aquellas con el símbolo de una fábrica) pueden ser devueltas a plena fuerza incluso si están adyacentes a unidades del Eje.]* Las unidades únicamente pueden recibir pasos de reemplazo si estuvieran Abastecidas si se hiciera una comprobación del abastecimiento en ese instante. Los reemplazos soviéticos están disponibles según se describe a continuación.

Los Factores de Reemplazo (FR) se usan para reconstruir divisiones y ejércitos de Infantería reemplazables, cuerpos de Fusileros de la Guardia, ejércitos de Choque, ejércitos de Fusileros de la Guardia y cuerpos Aerotransportados y Navales. *Por ejemplo: reemplazar un*

ejército de Fusileros eliminado costará 5 FRs si es colocado con toda su fuerza o 3 FRs si se reemplaza a mitad de fuerza. Los costes en FRs son iguales a la fuerza defensiva de una unidad en los casos en que las fuerzas de ataque y defensa difieran, excepto donde se indica a continuación. Los ejércitos de Tanques, cuerpos Mec, cuerpos de Tanques, Mec y cuerpos de Tanques de la Guardia, Caballería y unidades de Artillería usan un procedimiento diferente que se explica más adelante.



Comenzando en el Turno 5, los soviéticos reciben 5 FRs para cada una: Leningrado, Moscú, Stalingrado, Kiev y Engels si las Controlan y tienen LDC al borde este del mapa. Estas ciudades están señaladas con el símbolo de una fábrica en el mapa como recordatorio. (Si Leningrado debe trazar LDC a través del hexágono 1102, los FRs que proporciona sólo pueden gastarse en unidades reducidas en o adyacentes a Leningrado. Este es el único caso en que unidades DES pueden ser reemplazadas).

Su una ciudad se pierde y se vuelve a ganar, proporciona sólo la $\frac{1}{2}$ (redondeando fracciones hacia arriba) de sus FRs a partir de entonces, pero simplemente no tener LDC sólo anula su capacidad para reemplazos mientras se cumpla esa condición.

Comenzando en el Turno 8, el jugador soviético debería tirar un dado para determinar los FRs disponibles a través de la Ley de Préstamo y Arriendo. A partir del Turno 19, suma +3 a la tirada. La Ley de Préstamo y Arriendo termina en el Turno 41. Resta 3 de la tirada si Vologda no tiene LDC a través de Línea Ferroviaria al borde este del mapa o si Stalingrado está Controlada por el Eje; estos efectos son acumulativos.

A partir del Turno 8, el jugador soviético obtiene 5 FRs adicionales cada turno por las fábricas fuera del mapa. Esta cantidad asciende a 10 FRs por turno a partir del Turno 19.

Los ejércitos de Tanques de la Guardia, cuerpos Mec, cuerpos de Tanques, Mec de la Guardia, cuerpos de Tanques de la Guardia, cuerpos de Caballería de la Guardia y unidades de Artillería Reemplazables son reemplazados por unidad, no por factor de combate. Cada cuerpo Mec, cuerpo de Tanques, cuerpo Mec de la Guardia, cuerpo de Tanques de la Guardia, cuerpo de Caballería de la Guardia o cuerpo de Artillería eliminado Reemplazable puede ser reemplazado a plena fuerza por un coste de 2 FRs. Los ejércitos de Tanques de la Guardia reducidos pueden ser devueltos a plena fuerza, o un ejército de Tanques de la Guardia eliminado puede ser reconstruido con fuerza reducida por 2 FRs. Pueden usarse 4 FRs para reemplazar un ejército de Tanques de la Guardia eliminado a plena fuerza. Con la excepción de los ejércitos de Tanques de la Guardia, un jugador no puede reemplazar más de uno de los tipos de unidades anteriores por turno hasta que uno de cada tipo (cuerpo Mec, cuerpo de Tanques, Mec de la Guardia, cuerpo de Tanques de la Guardia, cuerpo de Caballería y unidad de Artillería) actualmente eliminado es reemplazado. *Por ejemplo: el jugador soviético tiene actualmente un cuerpo de Caballería de la Guardia, un cuerpo de Tanques, dos cuerpos de Tanques de la Guardia y dos unidades de Artillería disponibles para reemplazo. Si desea reemplazar ambos cuerpos de Tanques de la Guardia, debe también reemplazar uno de cada de los cuerpos de Caballería de la Guardia, cuerpos de Tanques y unidades de Artillería.* No hay límite aparte de esta restricción; en el ejemplo anterior, si el jugador tuviera tres cuerpos de Tanques de la Guardia, podría reemplazar los tres siempre que reemplazara al menos uno de cada uno de los otros.

7.7 Conversiones del Eje



A lo largo del transcurso de la partida, varias divisiones motorizadas del Eje son convertidas al estatus de Granaderos Panzer o divisiones Panzer. El turno de Conversión se muestra en la ficha. Durante la Fase de Reemplazos apropiada, simplemente dales la vuelta a estas

unidades de un solo paso para que muestren su nuevo paso, tanto si están en el montón de fichas eliminadas como si están en el mapa, siempre que estén Abastecidas. (Pueden estar adyacentes a una unidad soviética.) Las unidades con varios pasos son reemplazadas haciendo llegar su nueva versión.



El turno de llegada de la nueva versión está indicado en un círculo blanco como recordatorio de que se está convirtiendo una unidad ya existente. En tales casos, la versión vieja es permanentemente eliminada de la partida y reemplazada (estuviera donde estuviera) por la nueva. *[Excepción: Si es reemplazada en el mapa, la versión eliminada debe estar Abastecida; si no está actualmente Abastecida, realiza la conversión en la siguiente Fase de Reemplazos que esté Abastecida.]* Todas las conversiones que sean posibles son obligatorias.



En los Turnos 19 y 30, el jugador del Eje mejora su marcador de Asalto (*Sturm*) disponible. Nunca puede haber más de un marcador *Sturm* para usar en un mismo turno.

7.8 Conversiones Soviéticas



Para entrar en el juego, los cuerpos de Tanques de la Guardia y de Mecanizados de la Guardia soviéticos deben reemplazar a cuerpos de Tanques o Mecanizados que estén en el mapa. Observa que las IDs de las unidades *no* tienen que coincidir. El cuerpo de Tanques o Mec convertido es permanentemente eliminado del juego; no vuelve a la partida. Las unidades reemplazadas deben estar Abastecidas, pero pueden estar adyacentes a unidades del Eje.



Para entrar al juego, los cuerpos de Fusileros de la Guardia soviéticos deben ocupar el lugar de tres divisiones de infantería Reemplazables cualesquiera. Por cada cuerpo que entre al juego, simplemente elimina tres divisiones de Infantería de la partida. Estas pueden ser retiradas del Montón de Eliminadas o del mapa (pero no

incluir unidades sin LDC al borde este del mapa). Los cuerpos de la Guardia entran como si fueran una unidad de refuerzo (véase 7.3), indistintamente del lugar del que fueron tomadas las divisiones.



Para entrar al juego, los ejércitos de Fusileros de la Guardia soviéticos deben ocupar el lugar de *tres* cuerpos de Fusileros de la Guardia. El método es idéntico al de entrada de los cuerpos de Fusileros de la Guardia, sustituyendo tres cuerpos de la Guardia por tres divisiones mediante el procedimiento anterior.



Para entrar al juego, los ejércitos de Tanques de la Guardia deben ocupar el lugar de *una* Mec Reemplazable y de *dos* cuerpos de Tanques; uno de los tres debe de ser un cuerpo de la Guardia. El método es idéntico al de entrada de los ejércitos de Fusileros de la Guardia, sustituyendo la Mec y los cuerpos de Tanques por el cuerpo de la Guardia mediante el procedimiento anterior.

Nota: Los ejércitos de choque no requieren conversión; su sustitución por ejércitos de Fusileros se tiene en cuenta en los Reemplazos.

Todas las conversiones que sean posibles son obligatorias.

7.9 Retiradas del Eje

Retira o devuelve las siguientes unidades en los turnos indicados. Las unidades sin LDC no pueden ser retiradas; retíralas tan pronto como tengan LDC. Las unidades en el montón de unidades muertas se retiran de allí. Las unidades que vuelven siempre lo hacen a plena fuerza y se colocan como si fueran unidades de refuerzo. Observa que algunas divisiones retiradas son reemplazadas por nuevas versiones (es decir, divisiones Motorizadas que se convierten en divisiones Panzer). En tales casos, la entrada de las unidades convertidas no consta a continuación, sino que se muestra en las fichas de las unidades. Una unidad/base aérea alemana que vuelve puede ser colocada en cualquier

hexágono de ciudad/pueblo en el que pudiera legalmente ser estacionada.

Turno 7: Retira la 1ª División de Caballería alemana, dos unidades Aéreas y sus Bases.

Turno 8: Retira un CG de Ejército Panzer.

Turno 11: Retira la 7ª División Panzer, Devuelve una Base/Unidad Aérea.

Turno 14: Retira las divisiones LAH de las SS y DR Motorizada de las SS

Turno 16: Retira la División Motorizada Toten SS

Turno 18: Retira la 7ª División Panzer.

Turno 19: Retira una unidad Aérea alemana y su base; devuelve la División Panzer DR.

Turno 21: Retira la 16ª División Panzer.

Turno 26: Retira todas las unidades italianas.

Turno 28: Retira la 16ª División Panzer.

Turno 30: Retira la 9ª División Panzer, un CG de ejército Panzer, una unidad Aérea y su Base.

Turno 32: Retira las divisiones LAH de las SS y DR PZ de las SS, un Batallón de Tigers.

Turno 34: Retira las divisiones H y F de las SS, un Batallón de Tigers.

Turno 38: Retira una unidad de artillería alemana.

Turno 31: Retira un CG de ejército Panzer, una unidad Aérea y su Base; devuelve un Batallón Tiger.

Turno 42: Devuelve las divisiones LAH, DR, H y F de las SS.

7.10 Retiradas Soviéticas

Durante la Fase de Refuerzos/Reemplazos soviética del primero turno en el que el Eje controle Sebastopol y Rostov, los soviéticos deben mover dos ejércitos de Fusileros a plena fuerza a la Reserva de la Stavka, y deben permanecer allí hasta la Ronda de Acción de la Reserva de la Stavka en la cual los soviéticos Controlen una de esas dos Ciudades.

Al comienzo del Turno 4, todos los cuerpos Mec soviéticos no reemplazables son permanentemente eliminados de la partida. El jugador soviético recibe de inmediato dos marcadores de Apoyo de Brigadas de Tanque.

Comentario del Diseñador: Los soviéticos determinaron que los cuerpos Mec eran más grandes de lo que sus oficiales pudieran controlar y por ello fueron disueltos en este punto. Fueron reemplazados por brigadas de tanques, cuyos efectos se modelan usando los marcadores de Apoyo de Brigadas de Tanques.

Al comienzo del Turno 10, los marcadores de Apoyo de Brigadas de Tanques se retiran permanentemente de la partida.

8.0 Potencia Aérea

8.1 Reglas Generales



Hay dos tipos de efectivos Aéreos: los marcadores Aéreos Tácticos y las unidades Aéreas. Un marcador Aéreo Táctico (o “Aér TÁC”) tiene un solo número (por ejemplo, +1) que indica el número de factores de combate que añade a un combate en particular en ataque o en defensa. Las unidades Aéreas tienen dos números. Un Factor de Apoyo Aéreo/Bombardeo y un Alcance de Operaciones (a cuántos hexágonos de distancia puede tomar parte en operaciones). Las unidades Aéreas alemanas están asignadas a una Base Aérea concreta y, cuando no están tomando parte en una operación, deben estar apiladas con su Base correspondiente. La única unidad Aérea soviética usa cualquier Ciudad/Pueblo de la URSS como base. Las Bases del Eje no tienen factor de combate; si una unidad enemiga entra a ese hexágono (por medio del Movimiento o del Avance Tras el Combate) esa Base debe ser inmediatamente transferida a la Ciudad/Pueblo amigo Abastecido más cercano, y la unidad Aérea correspondiente debe ser girada a su cara Terminada. En el caso de los soviéticos, la unidad Aérea simplemente se mueve a un hexágono de Ciudad/Pueblo diferente y se gira a su cara Terminada. El mismo procedimiento tiene lugar en la Fase de Logística si una unidad Aérea está DES o AIS.

8.2 Estacionamiento de Unidades Aéreas



Durante el Segmento de Bases Aéreas del Eje, el jugador del Eje puede mover todas las Bases

Aéreas alemanas y sus unidades asignadas a Ciudades/Pueblos amigos Controlados que estén Abastecidos y dentro de 12 hexágonos de la actual localización de la Base Aérea. Alternativamente, una Base Aérea puede mover cualquier distancia hasta una Ciudad/Pueblo amigo Controlado y Abastecido, pero la unidad Aérea asignada se gira a su cara Terminada. Sólo puede apilarse una base en un hexágono de Pueblo, y dos Bases en un hexágono de Ciudad. Cuando la unidad Aérea soviética está en el juego, durante el Segmento de Bases Aéreas soviético el jugador soviético puede estacionar su única unidad Aérea estratégica en cualquier Ciudad/Pueblo soviético Controlado y Abastecido de la Unión Soviética.

8.3 Efectivos Aéreos Tácticos Soviéticos



Los efectivos Aéreos Tácticos Soviéticos no necesitan base; pueden ser usados para ataque o defensa en cualquier combate que implique unidades de la misma nacionalidad. La unidad Aér TÁC simplemente añade su factor al Combate elegido en ataque o defensa (Atacante primero). Una vez usada de esta manera, la unidad Aér TÁC no vuelve a estar disponible hasta el siguiente Turno de Juego. Antes de enero de 1943 no puede tomar parte en un Combate concreto más de una unidad Aér TÁC soviética. A partir de enero de 1943, el jugador soviético puede asignar hasta dos Aér TÁC por combate. A partir de enero de 1944, el jugador soviético puede asignar hasta cuatro Aér TÁC por combate. El máximo número de factores de Aér TÁC que puede ser añadido a un combate para ataque/defensa es igual al valor de ataque/defensa impreso de las unidades amigas implicadas en ese combate.

8.4 Unidades Aéreas

Las unidades aéreas que no estén giradas a su cara “Terminada” (*Done*) pueden realizar un Apoyo al Combate (añadiendo su Valor de Combate igual que una unidad Aér TÁC), o una misión de Bombardeo (atacando a unidades terrestres enemigas directamente usando la Tabla de Bombardeo) por Ronda de Acción. Las unidades aéreas alemanas también pueden proporcionar Abastecimiento Aéreo. Las

unidades aéreas sólo pueden realizar estas acciones en hexágonos dentro de su alcance impreso. Este alcance no puede trazarse a través de hexágonos de Montaña de la Unión Soviética, pero por lo demás no se ve afectado por el terreno ni por las unidades o ZDCs enemigas. Cuando se traza ruta para el Apoyo al Combate, tanto las unidades Aéreas atacantes como defensoras deben volar hasta el hexágono defensor. El apoyo aéreo atacante se coloca primero, y las unidades Aéreas y Aér TÁC deben combinarse en Apoyo al Combate. Las unidades Aéreas usadas para apoyar un ataque vuelven a su base después de que el combate sea resuelto y permanecen con su cara Activa boca arriba; pueden tomar parte en otras operaciones aéreas en ese turno. Las unidades Aéreas usadas para Apoyar en defensa vuelven a su base tras ello y se giran a su cara “Terminada” para el resto del turno. De nuevo, el máximo número de factores Aéreos que puede añadirse a un combate es igual al valor de ataque/defensa impreso de las unidades amigas implicadas en ese combate (los factores en exceso se pierden).

8.5 Bombardeo Aéreo



Las unidades Aéreas, al contrario que las unidades Aéreas TÁC, pueden atacar a unidades Terrestres enemigas directamente a través del Bombardeo. Durante cualquier ronda amiga en la que puede suceder el combate (incluidos Batalla En Profundidad y Combates de Ejército Panzer) cualquier unidad enemiga dentro del alcance puede ser atacada; si hay más de una unidad en el hexágono objetivo, el atacante elige a la unidad objetivo. No se puede utilizar más de una unidad Aérea para Bombardear un solo hexágono durante cada Combate. Tales ataques pueden tener lugar durante cualquier ronda en la que el bando propietario tenga permitido el combate, sea cual sea la localización de la unidad aérea, y pueden ser resueltos en cualquier momento durante la porción del Combate de las rondas apropiadas. La fuerza defensiva del defensor se determina por el Terreno en el que está la unidad, no por su fuerza impresa. Compara el Factor de Bombardeo de la unidad Aérea con el

Factor Defensivo del Terreno para obtener la proporción (redondea a favor del defensor) y tira en la Tabla de Bombardeo. El resultado será una pérdida de pasos para la unidad Defensora o un Sin Efecto. Si la TD sin modificar fue de 1, 2 o 3, vuelve a la base y se gira a su cara Terminada. Si la TD sin modificar fue de 4, 5 o 6, vuelve a la Base pero permanece disponible para más operaciones en este turno. (De manera que el MTD de +1 de la 8ª unidad Aérea alemana, que se aplica sólo al Bombardeo y no al Apoyo al Combate, afecta sólo al Resultado de Pérdida, no a si la 8ª se coloca Terminada para el turno.) Las unidades Aéreas no pueden Bombardear hexágonos que están actualmente sujetos a un ataque normal por parte de fuerzas terrestres.

Los intentos de bombardeo alemán sufren un MTD de -1 con tiempo Mixto y de -2 con Nieve.

8.6 Abastecimiento Aéreo Alemán



El jugador del Eje puede proporcionar Abastecimiento Aéreo a las unidades alemanas en 1941 y 1942. El jugador del Eje puede intentar proporcionar Abastecimiento Aéreo a unidades AIS en Ciudades o Pueblos durante el Segmento de Abastecimiento Aéreo de la Fase de Desgaste. Una unidad Aérea disponible (es decir, que esté con su cara “Terminada”) puede proporcionar Abastecimiento a unidades Aisladas (AIS) en y adyacentes a Ciudad o Pueblo Controlado por el Eje y dentro de su alcance. Tales unidades dejan de estar AIS, pero están DES. Cuando se proporciona abastecimiento a unidades alemanas AIS en Ciudades/Pueblos antes del Turno 12, una unidad Aérea proporciona abastecimiento para todo el hexágono: todas las unidades en y adyacentes al hexágono pasan de AIS a DES. A partir del Turno 12, el procedimiento es el mismo, pero la unidad Aérea puede ser eliminada de la partida; tras proporcionar Abastecimiento, tira un dado y súmalo el número de hexágonos de la Base al hexágono AIS. Si el total es de 12 o más, la unidad Aérea (pero no su Base Correspondiente) es eliminada. La unidad Aérea vuelve a la partida tres turnos más tarde, durante el Segmento de Reemplazos

del Eje (las unidades Aéreas alemanas eliminadas sólo pueden ser usadas para cumplir las Retiradas Aéreas programadas si no hay ninguna otra unidad disponible.)

Durante la Ronda de Logística de cualquier turno con tiempo Bueno/Mixto de 1941 únicamente, las unidades Mecanizadas alemanas DES que estén en cualquier lugar dentro del alcance de una unidad Aérea disponible pueden recibir Abastecimiento Aéreo. La unidad Aérea Disponible puede abastecer hasta a seis unidades Mecanizadas dentro de su alcance, y *no* se gira a su cara “Terminada” tras proporcionar este abastecimiento. Más de una unidad Aérea puede proporcionar tal abastecimiento, pero no se puede abastecer de esta manera a más de seis unidades mecanizadas alemanas en total por segmento de Logística. Las unidades abastecidas no tienen por qué estar en el mismo hexágono. A cada unidad Mec abastecida por Aire se le reemplaza su marcador DES por uno de Abastecimiento Aéreo (*Air Supply*). Se trata como totalmente abastecida para cualquier efecto, pero sus PMs se reducen en dos. Permanece Abastecida por Aire hasta la siguiente Fase de Logística.

8.7 Efectos del Invierno 41-42

En los Turnos 7-9, las unidades Aéreas alemanas se giran automáticamente a su cara Terminada tras realizar cualquier acción, incluida el mover su ficha de Base.

9.0 Movimiento Estratégico

9.1 Reglas Generales

El Movimiento Estratégico cubre el movimiento por barco, ferrocarril y aire, así como la Invasión Anfibia soviética y los lanzamientos por parte de sus cuerpos Aerotransportados. En general, el Movimiento Estratégico no tiene efecto en la capacidad para operar de una unidad durante cualquier Ronda de Acción. El Movimiento Estratégico debe tener lugar en el orden enumerado en la Secuencia de Juego. Una unidad sólo puede realizar un tipo de Movimiento Estratégico por turno.

9.2 Movimiento Ferroviario del Eje

Empezando en el Turno 11, el jugador del Eje puede tirar dos dados y mover ese número de pasos de unidades de Combate por ferrocarril cualquier distancia a lo largo de Líneas Ferroviarias. Dichas unidades no pueden comenzar, acabar ni mover adyacentes a unidades enemigas en ningún momento durante su movimiento. En turnos con Nieve y en todos los turnos a partir de 1944, los pasos movidos por medio de Vía Férrea en la Unión Soviética cuentan el doble. Cada hexágono atravesado debe de ser un hexágono en el cual la unidad estaría Abastecida si hubiera de estimarse el Abastecimiento en ese momento. El Movimiento a lo largo de línea ferroviaria no puede entrar a Ciudades, Pueblos o Fuertes controlados por el enemigo ni mover adyacente a una unidad enemiga en ningún momento.

9.3 Movimiento Naval del Eje

El jugador del Eje puede Transportar cuatro pasos por turno de Puerto Amigo Controlado a Puerto Amigo Controlado en el Báltico. Los pasos de Mecanizadas cuentan el doble. Las unidades no pueden mover de Puerto a Puerto en el Golfo de Finlandia en turnos con Nieve. El jugador del Eje puede Transportar cuatro pasos por turno de Puerto Amigo Controlado a Puerto Amigo Controlado en el Mar Negro/Mar de Azov si Controla Actualmente Sebastopol. Los pasos de Mecanizadas cuentan el doble. Los puertos del Mar de Azov pueden ser usados sólo 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. Rostov puede ser usado como Puerto sólo si ninguna unidad enemiga (ni ZDC) ocupa hexágonos de río entre la ciudad y el mar de Azov.

[Excepción: El jugador del Eje no puede transportar unidades a un puerto (pero sí puede sacarlas de un puerto) que esté dentro del alcance de la unidad del 18º Ejército Aéreo soviético.]

9.4 Movimiento Ferroviario Soviético

Comenzando en el Turno 4, el jugador soviético puede mover cuatro pasos de unidades de combate por turno cualquier distancia a lo largo de Líneas Ferroviarias. Cada hexágono al que se mueve debe de ser

un hexágono en el que la unidad estaría Abastecida si se tuviese que estimar el abastecimiento en ese momento. El Movimiento a lo largo de línea ferroviaria no puede entrar a Ciudades, Pueblos o Fuertes controlados por el enemigo ni mover adyacente a una unidad enemiga en ningún momento. El movimiento ferroviario puede ser usado para colocar unidades en la Reserva de la Stavka siempre que las unidades puedan mover por ferrocarril al hexágono que contiene el CG de la Stavka. En tal caso, coloca esas unidades en la casilla de Reserva de la Stavka.

9.5 Movimiento Naval Soviético

El jugador soviético puede transportar dos pasos por turno de Puerto Amigo Controlado a Puerto Amigo Controlado en el Báltico. Los pasos de Mecanizadas cuentan el doble. Las unidades no pueden mover de Puerto a Puerto en el Golfo de Finlandia en turnos con Nieve.

El jugador soviético puede Transportar cuatro pasos por turno de Puerto Amigo Controlado a Puerto Amigo Controlado en el Mar Negro/Mar de Azov si Controla Actualmente Sebastopol. Los pasos de Mecanizadas cuentan el doble. Los puertos del Mar de Azov pueden ser usados sólo 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. Rostov puede ser usado como Puerto sólo si ninguna unidad enemiga (ni ZDC) ocupa hexágonos de río entre la ciudad y el mar de Azov. El jugador soviético no puede transportar unidades a un puerto (pero sí puede sacarlas de un puerto) que esté dentro del alcance de una unidad Aérea alemana. Esto no afecta a la regla 9.6.

9.6 Invasión Anfibia Soviética



La unidad Naval del Mar Negro soviética puede mover desde cualquier Puerto soviético en el Mar Negro a cualquier hexágono del Mar Negro/Mar de Azov (en este último caso, los soviéticos deben controlar ambos lados de los Estrechos de Kerch y el tiempo no puede ser con Nieve). No es posible la invasión al oeste de Sebastopol u Odessa si

están Controladas por el Eje, y no es posible una invasión fuera de la Unión Soviética antes de 1944. La unidad invasora puede intentar abrirse paso combatiendo hasta la orilla: no está limitada en este caso por la Regla de Una Sola Unidad (12.2.1), ni sufre una pérdida automática con un resultado de combate de DE. Si no consigue llegar a la orilla, es eliminada. La unidad Naval siempre está Abastecida en hexágonos costeros.

9.7 Lanzamiento/ Transporte Aéreo



Soviético: Un Cuerpo Aerotransportado soviético [CAT] por turno en una Ciudad o Pueblo Abastecidos dentro del alcance del CG de la Stavka puede ser movido durante el Movimiento Estratégico a cualquier Ciudad/Pueblo Controlado amigo dentro de 12 hexágonos (no es necesario que el hexágono de destino esté Abastecido). Alternativamente, el CAT puede ser lanzado en *cualquier* hexágono que no sea de ciudad dentro del alcance de la Stavka siempre que el hexágono no esté ocupado por una Base Aérea del Eje. Si el hexágono está ocupado cualquier otra unidad enemiga, el CAT es automáticamente eliminado y retirado de la partida, pero inflige la pérdida de un paso (a elección del jugador del Eje). Si no es así, se le da la vuelta a la ficha del CAT, pasando a ser no reemplazable, y opera normalmente desde el hexágono de aterrizaje. Un CAT en Ciudad/Pueblo dentro del alcance de la Stavka siempre está Abastecido.

Cada CAT sólo puede ser lanzado una vez por partida (de manera que las unidades CAT con su cara no reemplazable no pueden ser lanzadas). Un CAT en Ciudad/Pueblo dentro del alcance de la Stavka Abastecida está siempre Abastecido. Los CATs sólo pueden ser lanzados o transportados en turnos con Nieve/ Mixto/Barro. Nunca pueden ser lanzados o transportados fuera de la URSS.

10.0 La Fase de Acción

10.1 Reglas Generales

Es en la Fase de Acción donde la mayoría de la “acción” del juego tiene lugar. La

mezcla exacta de Acciones permitida queda determinada por la Tabla de Disponibilidad de Fichas de Acción, mientras que el orden de las acciones es determinado por una combinación de la Iniciativa y del robo aleatorio de fichas de Acción. Cuando un jugador puede elegir entre varias fichas (es decir, los CGs Pz alemanes) la elección no se revela al oponente hasta que se roba la ficha durante el turno.

10.2 Segmento de Iniciativa

Determina qué jugador tiene la Iniciativa en este turno. El jugador del Eje tiene la Iniciativa en todos los turnos con Buen tiempo hasta julio 1943, y en todos los turnos con tiempo Mixto hasta septiembre de 1942. El jugador soviético tiene la Iniciativa en todos los demás turnos. El jugador con la Iniciativa elige una de sus fichas de Acción para jugar durante la Primera Ronda de Acción del turno actual. *[Excepciones: En el Turno 1 (junio de 1941) el jugador del Eje debe elegir una ronda de Combate seguida de una ronda de Movimiento; o bien en el Turno 12 (junio de 1942) o en el Turno 13 (julio de 1942), pero no en ambos, el jugador del Eje elige las dos primeras fichas de Acción (esto simula el inicio de la Operación Azul).]*

Todas las demás fichas de Acción disponibles se colocan en un contenedor opaco (la Taza de Acción; sugerimos que uses la taza con los colores más brillantes que tengas para este cometido) y se roban aleatoriamente, uno por Ronda de Acción, hasta que se juega la última Acción.



Excepción: La ficha de Stavka soviética nunca se deja en la taza. En lugar de ello, el jugador soviético puede elegir jugarla antes de robar la siguiente ficha de la taza (o como última ficha de la Fase de Acción). Observa que el jugador soviético no puede jugarla antes que una ficha de Iniciativa del Eje, pero sí puede jugarla como su propia ficha de Iniciativa.

10.3 Rondas de Acción

La Fase de Acción consiste en una serie de rondas durante las que se juega una ficha de Acción y se llevan a cabo todas las acciones que la ficha permita. En la Primera Ronda

de Acción, el Jugador con la Iniciativa juega la ficha de Acción que eligió en el Segmento de Iniciativa. El jugador lleva a cabo la Acción apropiada. La Segunda Ronda y las Subsiguientes (excepto en junio de 1941, en el que las dos primeras Rondas están predeterminadas) se determinan al azar robando de la Taza de Acción. Cuando una ficha de Acción tiene doble cara (con Movimiento en una cara y Combate en la otra) el jugador propietario puede elegir una Ronda de Combate o de Movimiento, pero sólo puede elegir una de ellas por turno. Continúa de esta manera hasta que todas las fichas se hayan jugado.

10.4 Límites a las Rondas de Acción

No hay otros límites: un jugador puede (si roba las fichas) realizar todas sus Rondas de Acción consecutivamente.

10.5 Tipos de Rondas de Acción

En todos los casos en los que sólo algunas unidades pueden estar Activas, o en Rondas de Contraataque en las que las unidades soviéticas que movieron deban atacar, usa marcadores de Activa (ACT) para saber qué unidades se ven afectadas. Retira los marcadores ACT al final de la Ronda.

10.5.1 Acción de Movimiento



Durante una Acción de Movimiento, el jugador Activo mueve algunas, ninguna o todas sus unidades terrestres hasta el límite de sus PMs disponibles según desee. Con tiempo Bueno/Mixto, las siguientes unidades de infantería pueden usar Marchas Forzadas: Infantería, Ligera, de Montaña, de Choque, de Marina y Aerotransportada. Estas unidades pueden realizar Marchas Forzadas si están Abastecidas y no están en ningún momento adyacentes a unidades terrestres enemigas. Las unidades que realizan Marchas Forzadas suman 2 PMs a su capacidad de movimiento impresa.

10.5.2 Acción de Combate



El Jugador Activo puede iniciar Combate contra unidades Enemigas adyacentes. Las unidades Aéreas Estratégicas y la Artillería pueden Bombardear o Apoyar. La unidad Aér Táctica puede Apoyar. **[Excepción:** La unidades no mecanizadas que están

solas (excluyendo caballería e infantería de montaña) no pueden atacar a menos que ataquen combinadas con otra unidad, véase la Regla de Una Sola Unidad, 12.2.1.]

10.5.3 Combate-Zhukov o Combate-Stavka



Estas fichas de Combate soviéticas funcionan de manera idéntica a una ficha de combate, con la excepción de que todas las unidades soviéticas que de otra manera estarían Abastecidas (es decir, no bajo un marcador DES o AIS) se consideran DES para el ataque (no la defensa) durante el Combate a menos que estén dentro del Alcance de Mando de Zhukov (para la ficha de Combate-Zhukov) o de la Stavka (para la ficha Combate-Stavka). Combate-Stavka sólo se usa con la Regla Opcional 10.5.12.

10.5.4 Combate- Stavka/Zhukov



Esta ficha de Combate soviética funciona de manera idéntica con la excepción de que todas las unidades soviéticas –incluyendo Artillería –que de otra manera estarían Abastecidas (es decir, no bajo un marcador DES o AIS) se consideran DES para el ataque (no la defensa) durante el Combate a menos que estén dentro del Alcance de Mando de Zhukov (para la ficha de Combate-Zhukov) o de la Stavka (para la ficha Combate-Stavka).

10.5.5 Ficha de Movimiento/Combate



El Jugador Activo puede elegir entre realizar una Acción de Movimiento (10.5.1) o una Acción de Combate (10.5.2). Sin embargo, un jugador no puede realizar más de una Ronda de Movimiento y una Ronda de Combate en un mismo turno.

10.5.6 Contraataque



El jugador soviético puede mover unidades como si fuera a atacar con ellas y entonces realizar Combate. Las unidades que mueven deben atacar (las unidades que no movieron pueden atacar). La CM de las unidades que comenzaron adyacentes a unidades enemigas se reduce a tres (si es actualmente

mayor). **[Excepción:** *La unidades no mecanizadas que están solas (excluyendo caballería e infantería de montaña) no pueden atacar a menos que ataquen combinadas con otra unidad, véase la Regla de Una Sola Unidad, 12.2.1. Obsérvese que, en todos los casos las unidades que están solas en un hexágono pueden (o, si movieron, deben) atacar en combinación con unidades de otros hexágonos.*]

Además, el jugador soviético debe realizar un cierto número de contraataques obligatorios durante una Ronda de Contraataque exigidos por Stalin. Cuando se saca la ficha de Contraataque, el jugador soviético tira dos dados. Este es el número de contraataques que Stalin ha ordenado en esta Ronda **[Excepción:** *Una tirada de 2-5 se trata como un 6.*] El jugador soviético debe realizar al menos este número de ataques legales, implicando en cada uno a al menos una unidad soviética Abastecida, o sufrir la siguiente penalización: por cada Contraataque obligatorio que el jugador soviético no pueda hacer, el jugador del Eje puede eliminar una división de Fusileros 1-4 soviética (únicamente) del mapa, a elección del jugador del Eje, pero debe eliminar divisiones de Fusileros adyacentes si es posible y, si no, divisiones de Fusileros lo más cercanas posibles en hexágonos a una unidad del Eje. (Las unidades del Eje en Rumanía en el Turno 1 se ignoran para esta regla). *Por ejemplo: si en el Turno 2 el jugador soviético está obligado a realizar 7 contraataques y sólo hizo 4, el jugador del Eje podría inmediatamente eliminar tres divisiones de Fusileros soviéticas (se asume que las tres divisiones de Fusileros han sido destruidas en contraataques a bajo nivel que no se representan de otra manera).*

10.5.7 Ficha de Ejército Panzer



Las unidades terrestres alemanas (únicamente) dentro del Alcance de Mando de un CG Panzer Activado pueden efectuar Combate y después Mover, o Mover y entonces las unidades Mecanizadas (únicamente) puede efectuar Combate, a elección del jugador del Eje. El Alcance de Mando se calcula antes de que el movimiento tenga lugar. No

se pueden combinar estas opciones entre diferentes unidades: el jugador del Eje debe Mover/Combate o Combate/Mover (o no hacer nada). Observa que otros CGs Pz (es decir, los no activados) no pueden mover durante tal activación.

10.5.8 Ficha de Batalla En Profundidad



Las unidades soviéticas que están dentro del Alcance de Mando del CG de la Stavka o de Zhukov puede efectuar Combate y después Mover. Observa que antes del Turno 34 el jugador soviético debe elegir usar unidades dentro del alcance de la Stavka o de Zhukov, pero no ambas en el mismo turno. A partir del Turno 34, las unidades dentro del alcance de la Stavka o de Zhukov o de ambos pueden participar en Batalla En Profundidad. La distancia se calcula desde la Stavka o Zhukov (y se colocan marcadores de Activo) antes del Combate o Movimiento. Zhukov o la Stavka pueden mover durante la Batalla En Profundidad.

10.5.9 Ficha de la Stavka



Esta ficha —que se roba automáticamente en el momento en que elija el jugador soviético (véase 10.2)— permite a las unidades que están en la Reserva de la Stavka ser colocadas en el mapa y después mover y entrar en combate. (Las unidades entran en la Reserva de la Stavka usando la regla 7.3. Refuerzos Soviéticos). Ninguna otra unidad puede mover o realizar combate durante una ronda de la Stavka.

El jugador soviético tira dos dados: este es el número de pasos que pueden abandonar la Reserva de la Stavka (pero, comenzando en 1942, una tirada de menos de 6 se trata como 6 y, a partir de 1943, una tirada de menos de 8 se trata como 8). Las unidades son situadas en el mapa de acuerdo a las restricciones de la regla 7.3, Refuerzos Soviéticos, con la excepción de que tales unidades también pueden ser colocadas con los CGs de la Stavka y/o Zhukov (si el CG está Abastecido por medio de una ruta terrestre en ese instante).

Una vez completada la colocación, cualquiera de las unidades situadas que esté dentro del Alcance de Mando de la unidad

de CG de la Stavka o Zhukov puede mover tras ser colocada (ninguna otra unidad puede mover). Además, cualquier de estas unidades que esté dentro del Alcance de Mando de la Stavka o Zhukov al final del Movimiento puede realizar Combate tras el Movimiento si cumple todos los requisitos normales para el Combate (de nuevo, ninguna otra unidad puede efectuar combate).

10.5.10 Manstein/Model



La ficha Manstein/Model pasa a estar disponible en junio de 1942, y puede ser usada dos veces por año (pero no en turnos consecutivos) en 1942 y 1943, y una vez durante 1944. (En 1942 y 1943 representa a Manstein; en 1944 representa a Model). La ficha Manstein/Model no se coloca en la Reserva de Robo de fichas de Acción. En lugar de ello, el jugador del Eje puede decidir jugarla antes de robar la siguiente ficha de la taza (o como última ficha de la Fase de Acción). La ficha se coloca entonces sobre cualquier unidad o unidades de combate del Eje totalmente abastecidas y activa de inmediato a todas las unidades que estén dentro de tres hexágonos, como si fuera un CG Panzer. (De manera que todas las reglas para CGs Panzer relativas a Movimiento/Combate o Combate/Movimiento están vigentes.) Tras usarse, se retira inmediatamente del mapa. Si el jugador soviético desea llevar a cabo una Ronda de la Stavka en la misma ronda, la ficha de la Stavka tiene prioridad.

10.5.11 Ficha de Logística



Señala todas las unidades como DES si no tienen actualmente LDA. Retira los marcadores DES de unidades previamente DES que estén ahora Abastecidas. Señala como Aisladas (AIS) a las unidades sin LDC. El jugador alemán, en turnos con tiempo Bueno/Mixto de 1941 puede proporcionar Abastecimiento Aéreo a unidades Mecanizadas alemanas DES.

10.5.12 Combate: Stavka (Opcional)



Esta es una Ficha de Activación extra incluida en el juego. Fue descartada durante las pruebas de

juego porque se creyó que daba a los soviéticos demasiada capacidad ofensiva a finales de 1942. Para aquellos que quieran ayudar al Jugador soviético, o simplemente quieran ver a los soviéticos con más poder ofensivo, reemplaza la Ficha Combate: Zhukov desde septiembre a diciembre de 1942 (Turnos 15-18) con Combate: Stavka. Funciona exactamente de la misma manera (véase 10.5.3) excepto que las unidades deben estar dentro del alcance de la Stavka en lugar del de Zhukov.

11.0 Movimiento

11.1 Reglas Generales

El movimiento tiene lugar durante la Fase de Acción, durante las Rondas de Acción de Movimiento, Contraataque, Ejército Panzer, Batalla En Profundidad o Stavka. Cada vez que se juega uno de los marcadores de Ronda de Acción de Movimiento de un jugador, todas las unidades de ese jugador pueden mover. Otras fichas tienen limitaciones respecto a las unidades que pueden mover (véase 10.0). Usa marcadores ACT según necesites para señalar a las unidades capaces de mover. Durante una Acción de Movimiento, el Jugador Activo mueve algunas, ninguna o todas su unidades elegibles hasta el límite de sus Puntos de Movimiento (PMs) disponibles.

Todas las unidades mueven según las reglas de esta sección, excepto en donde puedan estar limitadas en otra parte. Las unidades mueven de un hexágono a otro hexágono adyacente, pagando diversos costes de PM para hacerlo dependiendo del terreno al que entran y/o de los lados de hexágono que cruzan. Estos costes se detallan en la Tabla de Efectos del Terreno. Cuando se enumeran dos costes, el primero se aplica a las unidades no mecanizadas, y el segundo se aplica a las unidades mecanizadas (p.e., los hexágonos de Bosque cuestan 1 PM a las no mec y 2 PM a las unidades mec). Los costes de terreno son acumulativos (p.e, un hexágono con fortificaciones en bosque y a través de río le costaría a una unidad Panzer alemana 4 PMS).

a. El movimiento se rige por las siguientes limitaciones:

No pueden acumularse PMs de Ronda a Ronda, ni prestados de una unidad a otra. Las unidades que mueven no necesitan gastar todos sus puntos disponibles antes de detenerse.

El movimiento de cada unidad debe de ser completado antes de que el de otra comience [*Excepción: Las unidades pueden mover como un apilamiento a la velocidad de la unidad más lenta del apilamiento, abandonando a las unidades más lentas si otras unidades con más PMs desean continuar.*]

Ninguna unidad puede mover más de una vez por Ronda de Acción, pero si es elegible, una unidad puede mover en múltiples Rondas de Acción.

b. Movimiento de un hexágono: Todas las unidades que actualmente tengan una Capacidad de Movimiento de uno o más siempre pueden mover un hexágono, indistintamente del coste de movimiento (sujeto a las restricciones y prohibiciones habituales por terreno y ZDC).

c. Los Avances post-combate y las Retiradas no se consideran Movimiento.

11.2 Efectos del Terreno

Algunos Terrenos cuestan más de 1 PM para entrar o cruzar. Esto se indica en la Tabla de Efectos del Terreno. Además, los soviéticos (solamente) pueden mover unidades directamente entre Oranienbaum y Leningrado (en cualquier dirección) al coste de todos los PMs de la unidad.

11.3 Efectos del Tiempo

El tiempo puede afectar al Movimiento de las unidades abastecidas de la siguiente manera:

Bueno: Sin Efecto

Mixto: -1 PM a todas las unidades Mec/Motor. del Eje

Con Barro: -2 PMs a todas las unidades Mec/Motor. del Eje, menos 1 PM a las Otras unidades del Eje y a las soviéticas. No se pueden realizar Marchas Forzadas.

Con Nieve desde dic. 1941 a feb. 1942: -2 PMs a todas las unidades Mec/Motor. del Eje, menos 1 PM a las Otras unidades del Eje. No se pueden realizar Marchas Forzadas.

Con Nieve desde dic. 1942 a feb. 1945: -1 PM a todas las unidades del Eje. No se pueden realizar Marchas Forzadas.

El tiempo no tiene efecto en el Movimiento de las unidades desabastecidas.

11.4 Efectos del Abastecimiento

Las unidades Desabastecidas o Aisladas (véase 13.0) tienen un Factor de Movimiento de 3.

11.5 Marchas Forzadas

Una vez por turno, durante una Ronda de Movimiento (únicamente) –y sólo en turnos con tiempo Bueno/Mixto– las unidades de tipo Infantería (véase 10.5.1) que no estén en ningún momento adyacentes a una unidad enemiga pueden añadir 2 PMs a su movimiento.

12.0 Combate

12.1 Reglas Generales

Durante una Acción de Combate, el jugador Activo ataca con todas, algunas o ninguna de sus unidades a unidades enemigas adyacentes. Durante las acciones de contraataque, cualquier unidad soviética puede atacar, y todas las unidades soviéticas que movieron *deben* atacar (es decir, todas las unidades que se muevan deben hacerlo de manera que puedan hacer un ataque legal tras el movimiento). Durante una Ronda de ficha de la Stavka, las unidades que salgan de la Reserva de la Stavka que estén dentro del alcance del CG de la Stavka o de Zhukov pueden atacar. Durante Batalla En Profundidad, las unidades que estén dentro del alcance de la Stavka y/o Zhukov pueden atacar. Durante Rondas de Ejército Panzer, las unidades alemanas dentro del alcance de ese CG de Ejército Panzer pueden atacar.

Lleva a cabo cada combate individual en el orden deseado por el jugador Activo (este orden no necesita ser decidido por adelantado), incluidas Retiradas y Avances. Las unidades que estén AIS o DES suman dos a la tirada del dado en la Tabla de Resultados del Combate en defensa o restan dos en ataque. (Estos modificadores podrían cancelarse el uno al otro si tanto atacante como defensor carecen de abastecimiento.) Los efectivos aéreos pueden ser asignados para aumentar la fuerza combativa del atacante o del defensor. El atacante asigna los efectivos de

Apoyo primero (aire, brigadas de tanques y cañones de asalto).

12.1.1 Tablas de Resultados del Combate [TRCs]

Observa que el juego incluye dos TRCs. El Eje usa la TRC A cuando ataca en todos los turnos *excepto* en los turnos 7-9, cuando usa la TRC B. Los soviéticos usan la TRC A en los turnos 1-9; a partir de entonces atacan usando la TRC B.

12.2 Particularidades del Combate

En cada combate, las unidades de uno o más hexágonos atacarán a un solo hexágono que contendrá a las unidades defensoras. Se pueden realizar ataques desde varios hexágonos siempre que todas las unidades implicadas estén actualmente Activas y sean elegibles para atacar. Un hexágono defensor sólo puede ser atacado una vez por Ronda. Todas las unidades del hexágono defensor deben defender juntas. Las unidades de un mismo hexágono atacante no tienen que atacar juntas necesariamente. Algunas de las unidades Activas del hexágono o hexágonos atacantes pueden atacar a hexágonos diferentes o simplemente no atacar.

a. Condiciones Generales: Las siguientes condiciones se aplican a todos los combates:

- Ninguna unidad atacante puede atacar más de una vez por Ronda de Combate.
- Ninguna unidad defensora puede ser atacada más de una vez por Ronda de Combate.
- El valor de combate de una sola unidad atacante no puede dividirse y aplicarse a más de una batalla.
- No es posible que uno o más atacantes ataquen a parte del factor de defensa de una unidad y que otra parte sea atacado por otras.

12.2.1 Una Sola Unidad

Ninguna unidad sola no mecanizada (excluyendo caballería y unidades de montaña y CAT lanzados o unidades Navales soviéticas) pueden atacar solas (es decir, que otra unidad terrestre debe estar también implicada en el ataque).

b. Sin Límites: Aparte de las restricciones anteriores, no hay límite al número de ataques que cada jugador puede iniciar usando unidades *elegibles* durante cualquier Ronda de Acción que permita el combate. El atacante no necesita declarar todos los ataques de antemano, y puede resolverlos en cualquier orden que desee siempre que complete la resolución de uno antes de comenzar la del siguiente. (Los ataques durante Rondas de Contraataque o que no sean de Combate están limitados a las unidades Activas únicamente.)

12.3 Procedimiento para el Combate

El atacante elige el orden en el que se llevan a cabo los Combates. Cada combate se efectúa siguiendo el siguiente procedimiento:

a. Determinar Fuerzas. Ambos jugadores suman la fuerza de combate de las unidades amigas enfrentadas en el Combate y la traducen a una expresión de Proporción de Combate (Atacante vs. Defensor). Las fracciones se ignoran. (*De manera que 12 atacando a 7 es 1-1.*) Busca la proporción en la columna apropiada de la TRC. Las proporciones inferiores a 1-3 dan un resultado automático de AR. Las proporciones superiores a 6-1 se tratan como 6-1. Los combates que se modifican hacia la izquierda durante ataques con proporciones mayores que 6-1 siempre se modifican como si originalmente fueran 6-1 (*por lo tanto, un ataque 7-1 con una modificación tendría lugar como 5-1*).

b. Tirar el Dado. El jugador Asaltante tira entonces un dado y consulta la columna indicada en la TRC apropiada, teniendo en cuenta posibles modificadores a la TD aplicable, que son acumulativos. Los resultados se explican bajo la TRC. Si cualquiera de las unidades atacantes está DES o AIS, aplica un MTD de -2 a la TD. Si cualquiera de las unidades defensoras está DES o AIS, aplica un MTD de +2 a la TD. Estos efectos son acumulativos.

c. Determinar pérdidas. Si a un jugador se le exige que pierda un paso, puede elegir cuál perder, pero *ninguna unidad puede ser eliminada en combate hasta que todas las unidades amigas de 2 pasos hayan perdido un paso*. (Observa que esto se aplica a combate terrestre únicamente, no a bombardeo) Además, cuando *atacan*

(únicamente) un ejército de Fusileros o un Ejército de Tanques de la Guardia soviética a plena fuerza deben sufrir la primera pérdida de cualquier combate (si es posible). Dentro de esos límites, el jugador propietario determina las pérdidas.

d. Retirar Unidades y Realizar Avances; véase a continuación.

e. Repetir hasta que se hayan resuelto todos los Combates deseados.

12.4 Efectos del Terreno en el Combate

El terreno ocupado por la unidad defensora puede influenciar la fuerza de combate de las unidades defensoras o atacantes. Se aplican efectos similares cuando las unidades atacantes atacan a través de ríos o estrechos. Estos efectos se describen en la TET y son acumulativos. *[Excepción: La fuerza de combate de las unidades nunca se puede dividir a la mitad más de una vez (ignora divisiones adicionales).]* Cuando se divide la fuerza de combate de las unidades atacantes debido a que atacan a través de Río Mayor o del Volga, sólo se divide a la mitad el factor de combate de aquellas unidades que atacan a través de río. Las demás unidades atacan con toda su fuerza. Cuando hay varias unidades implicadas en un ataque y su fuerza se divide debido a lo que acabamos de ver, la fuerza de esas unidades se suma primero y entonces esa fuerza de combate total se divide a la mitad. Las fracciones restantes se redondean hacia abajo.

Nota: Las unidades alemanas/del Eje no pueden atacar a través de lados de hexágono del Volga (véase TET).

12.4.1 Cabezas de Puente Soviéticas

Comenzando en el Turno 17 (noviembre de 1942) y para el resto de la partida, durante la Ronda de Combate soviética (únicamente) los soviéticos pueden designar dos ataques cualesquiera a través de lados de hexágono de Río Mayor que impliquen una Cabeza de Puente soviética. Dichos ataques tratan el Río Mayor como Río Menor para esos dos combates. *[Excepción: No es posible declarar ataques mediante Cabeza de Puente si el jugador del Eje tiene unidades abastecidas adyacentes a las unidades atacantes que no estén separadas por un lado de hexágono de Río Mayor. En otras palabras, si el Eje*

tiene una unidad adyacente a y en el mismo lado del río que los atacantes.]

Comentario del Diseñador: Los soviéticos llegaron a ser muy buenos extendiendo cabezas de puente menores cuando los alemanes no conseguían barrerlas de inmediato.

12.5 Retiradas

Las unidades defensoras (únicamente) que reciban un resultado DR deben ser retiradas dos hexágonos por su propietario. Cada hexágono de retirada debe de ser hacia una de las dos direcciones señaladas por la Brújula de Retirada de ese bando si es posible, pero las unidades no son eliminadas si no pueden hacerlo. Pueden cruzar lados de hexágono de Río. No pueden entrar a hexágonos ocupados por el enemigo, volver a un hexágono al que ya entraron, salir del mapa, quedar sobreapiladas al final de su retirada ni acabar su movimiento adyacentes al hexágono en donde empezaron. Si no pueden cumplir estas condiciones, son Eliminadas. Las unidades en retirada pueden atravesar ZDC Enemiga únicamente si es anulada por la presencia de una unidad amiga. *[Excepción: Las unidades mecanizadas alemanas, véase 6.2, tercer punto.]* Hasta dos pasos en puerto amigo pueden retirarse por mar a otro puerto amigo, pero sólo hacia el oeste para el Eje y hacia el este para los soviéticos.

Las unidades en retirada que acaban su retirada en un hexágono que contiene otras unidades amigas que no se han retirado pueden volver a ser atacadas durante la misma ronda de acción (una excepción a la regla 12.2). En tales casos, las unidades retiradas no aportan sus factores de combate a la fuerza defensiva de las otras unidades defensoras y son eliminadas si el defensor es obligado a retirarse o es Eliminado en ese combate posterior.

12.6 Avances

Las unidades de Combate atacantes pueden avanzar tras el combate. Puede avanzarse si el hexágono defensor es desalojado por las unidades de combate enemigas, y se debe hacer al hexágono que quedó desalojado (únicamente). Los avances deben hacerse

inmediatamente tras la resolución del combate. Las unidades no gastan PMs para avanzar. Los avances ignoran la ZDC enemiga. Cualquier CG apilado con las unidades atacantes también puede avanzar.

12.7 Fuertes, Zonas Fortificadas, Fortificaciones, Zona Fortificada Especial



Las unidades que están en Fuertes amigos (únicamente) pueden ignorar el requisito de la retirada de los resultados DR y DR*. Los Fuertes son eliminados si son ocupados por una unidad enemiga. Usa un marcador de Fuerte Destruído para indicarlo si es necesario. Para todos los efectos del combate/bombardeo los Fuertes, incluidos los Fuertes Ligeros, ignoran los otros terrenos del hexágono. (Los lados de hexágono de Río no se ignoran.) Si el Fuerte es eliminado, usa entonces cualquier terreno del hexágono para los efectos del combate/bombardeo. Las unidades soviéticas que defienden en Zonas Fortificadas obtienen una modificación de una columna a la izquierda.

Las Fortificaciones soviéticas suman un factor de combate a la fuerza total de las unidades defensoras soviéticas. Las Fortificaciones nunca son eliminadas, pero no proporcionan beneficios a las unidades del Eje.

La Zona Fortificada Especial soviética es única en cuanto a que es construida durante la partida. En el turno en que pasa a estar disponible, puede ser colocada bocabajo durante el Segmento de Reemplazos soviético en cualquier hexágono de Ciudad/Pueblo de la URSS Abastecido y Controlado por los soviéticos y todos los hexágonos Abastecidos Controlados por los soviéticos dentro de tres hexágonos contiguos de la unidad se consideran hexágonos de Zona Fortificada Especial. Todas las unidades soviéticas que defienden en esos hexágonos obtienen una modificación de una columna a la izquierda. Durante el siguiente Segmento de Refuerzos soviético dale la vuelta a todos los marcadores para que queden boca arriba. Todas las unidades soviéticas Abastecidas dentro de tres hexágonos

contiguos obtienen una modificación de dos columnas en la defensa. La Zona Fortificada Especial es eliminada y todos sus efectos se pierden si una unidad alemana avanza al hexágono que contiene el marcador. El jugador soviético puede elegir no colocar la Zona Fortificada cuando pasa a estar disponible. Si lo hace, no puede construirla posteriormente, pero obtiene 5 FRs extras en ese turno.

12.8 Artillería



La Artillería soviética no tiene ZDC, tiene un factor de defensa de 1 y no tiene factor de ataque, pero tiene un Factor de Bombardeo que puede usar para atacar a unidades del Eje adyacentes usando el mismo Procedimiento y Tabla para el Bombardeo que las unidades Aéreas. *[Excepción: El defensor elige la unidad objetivo a menos que el atacante esté bombardeando un hexágono de Fuerte.]* La artillería puede Bombardear en cada Combate amigo (de manera que podría Bombardear en Batalla en Profundidad y en Combate en el mismo turno), pero cada hexágono sólo puede ser bombardeo una vez por Ronda de Combate. El Bombardeo tiene lugar antes de los ataques normales, y los hexágonos bombardeados pueden ser atacados. Aplica los resultados * de la Tabla de Bombardeo y dale la vuelta a la Artillería a su cara Terminada según sea necesario. Sólo la Artillería Abastecida puede bombardear.



El jugador alemán tiene una unidad de Artillería no reemplazable. Puede Bombardear como las unidades soviéticas. La Artillería (al contrario que las unidades Aéreas) Bombardear a las unidades enemigas en Fuertes al doble de su valor impreso. La unidad de artillería alemana no tiene ZDC, tiene un factor de defensa de 1 y no tiene factor de ataque, pero puede Bombardear Fuertes y Fuertes Ligeros directamente (en lugar de a las unidades que defienden en ellos) en combinación con una unidad Aérea alemana. El procedimiento es el siguiente:

Se gira a su cara Terminada a una unidad aérea alemana Activa con el objetivo dentro de su alcance. La unidad de artillería alemana Bombardea entonces el Fuerte o

Fuerte Ligero con el doble su fuerza impresa normal (la unidad aérea no añade nada más a esto). El Fuerte o Fuerte Frágil defiende usando su factor de defensa contra Bombardeo de 2 o 4. Si el Fuerte es eliminado, coloca un marcador de Fuerte Destruído para indicarlo.

13.0 Logística

13.1 Reglas Generales

Existen tres Estados de Abastecimiento: Suministrada (o Abastecida), Desabastecida (DES), y Aislada (AIS). Una unidad AIS también está DES. Una unidad está DES si no puede trazar una ruta de abastecimiento de la distancia correcta a una fuente de abastecimiento; una unidad está AIS si no puede trazar una LDC a una fuente de abastecimiento.

13.2 Línea de Comunicaciones (LDC)

Una LDC es una ruta de hexágonos de cualquier longitud, despejada de unidades o ZDC enemigas, desde un hexágono amigo a una fuente de abastecimiento amiga. Las unidades amigas anulan la ZDC enemiga a efectos de esta regla. Traza siempre la ruta desde la unidad/hexágono hasta la Fuente de Abastecimiento. Una LDC puede cruzar Ríos (de cualquier tipo) y los Estrechos de Kerch, pero no puede cruzar lados de hexágono de lago/mar, ni atravesar pueblos/ciudades controlados por el enemigo. *[Excepción: Las unidades soviéticas en Leningrado (hexágono 4702) pueden trazar LDC a través del lado de hexágono entre los hexágonos 4802 y 1102. Las unidades soviéticas en El Oranienbaum pueden trazar LDC a través del lado de hexágono entre 4603 y 4702 (a través de Leningrado) y entonces a través del lado de hexágono entre los hexágonos 4802 y 1102.]* Las unidades soviéticas no pueden trazar una LDC a través de hexágonos de fuera de la Unión Soviética en los Turnos 1-3 a menos que esos hexágonos estén ocupados únicamente por otras unidades soviéticas.

13.3 Línea de Abastecimiento (LDA)

Una LDA es un camino de hexágonos de distancia variable (véase 13.4, 13.5), despejado de unidades o ZDC enemigas, desde un hexágono amigo a una fuente de abastecimiento amiga. Las unidades amigas

anulan la ZDC enemiga a efectos de esta regla. Una LDA puede cruzar Ríos (de cualquier tipo) y los Estrechos de Kerch, pero no puede cruzar lados de hexágono de lago/mar. Traza siempre la ruta desde la unidad/hexágono hasta la Fuente de Abastecimiento. Una vez que una Línea de Abastecimiento enlaza con un hexágono de ferrocarril o carretera o con un Depósito, sólo puede continuar a través de hexágonos de carretera o ferrocarril. Las unidades soviéticas no pueden trazar una LDA a través de hexágonos fuera de la Unión Soviética en los Turnos 1-3 a menos que esos hexágonos estén ocupados por otras unidades soviéticas.

13.4 Fuentes de Abastecimiento Soviéticas

Las Fuentes de Abastecimiento soviéticas son cualquier hexágono de ferrocarril en el borde este del mapa o cualquier hexágono de Carretera Militar en el borde sur en el Cáucaso, o cualquier hexágono de ferrocarril o carretera que lleve a esos hexágonos. Las LDA soviéticas tienen una longitud máxima de 5 hexágonos. Mientras Leningrado tenga LDA (no LDC) todos los Puertos del Báltico son fuentes de abastecimiento para las unidades que puedan trazar una LDA de cinco hexágonos o menos hasta ellos. Mientras los soviéticos Controlen cualquier otro puerto en el Mar Negro, cualquier puerto del Mar Negro/Mar de Azov es una Fuente de Abastecimiento para las unidades soviéticas que estén hasta cinco hexágonos. *[Excepción: El abastecimiento por puerto en el Mar de Azov sólo puede ser trazado en turnos sin Nieve en los que los soviéticos Controlen ambos lados de los Estrechos de Kerch.]* Si el abastecimiento por Puerto soviético se traza a un Puerto al oeste de un Puerto Controlado por el Eje en una zona de mar concreta, tales unidades se consideran DES, y no Abastecidas.

13.5 Fuentes de Abastecimiento del Eje

Las Fuentes de Abastecimiento del Eje son cualquier hexágono del borde oeste del mapa en Alemania o cualquier hexágono de la AUSS (Área Urbana de Silesia Superior) o cualquier hexágono de ferrocarril al oeste de la Línea de Comienzo de Junio 1941 que lleve a esos hexágonos, o cualquier

hexágono de ferrocarril al este de la Línea de Comienzo de 1941 que contenga un Depósito, o cualquier CG de ejército Panzer que esté el mismo Abastecido. Además, cualquier ciudad bajo el Control del Eje puede ser usada como Depósito siempre que a. si hubiese un Depósito de Abastecimiento en ese hexágono, ese Depósito se consideraría Abastecido en ese instante; y b. esa ciudad está al oeste (en términos de filas de hexágonos) de *todos* los depósitos del Eje en el mapa.

El jugador alemán puede trazar una ruta de abastecimiento de hasta 7 hexágonos hasta un Depósito Abastecido o una Fuente de Abastecimiento Ferroviaria, y de hasta 3 hexágonos a una Fuente de Abastecimiento de ejército Panzer Abastecido. Observa que un CG Pz no puede trazar ruta de abastecimiento por medio de otro CG Pz. Los Depósitos de Abastecimiento del Eje están Abastecidos si pueden trazar una línea continua de hexágonos de ferrocarril, despejados de unidades o ZDCs enemigas (las unidades amigas anulan la ZDC enemiga para este propósito) hasta un hexágono del borde del mapa oeste de Alemania o cualquier hexágono de la AUSS. Todos los Puertos del Báltico son fuentes de abastecimiento para las unidades alemanas hasta a cinco hexágonos de ellos. Mientras el Eje Controle cualquier puerto en el Mar Negro, cualquier puerto del Mar Negro/Mar de Azov es una Fuente de Abastecimiento para las unidades hasta cinco hexágonos de ellos. *[Excepción: El abastecimiento por puerto en el Mar de Azov sólo puede ser trazado en turnos sin Nieve en los que el Eje Controle ambos lados de los Estrechos de Kerch.]* Si el abastecimiento por Puerto soviético se traza a un Puerto al este de un Puerto Controlado por los soviéticos en una zona de mar concreta, tales unidades se consideran DES, y no Abastecidas. Leningrado nunca puede ser usada como Fuente de Abastecimiento a través de Puerto para los alemanes (Hitler pretendía arrasar la ciudad).

13.6 Depósitos de Suministros del Eje



Los Depósitos de Suministros del Eje no son unidades de Combate. No tienen ZDC ni factor de combate, y no atacan ni

defienden. Sólo mueven por Líneas Ferroviarias. Si una unidad enemiga entra en el hexágono de un Depósito, simplemente retíralo (hacia el oeste) a lo largo de la Línea Ferroviaria (e indistintamente de la presencia de unidades enemigas en esa Línea Ferroviaria) hasta el hexágono de ferrocarril más cercano en el que estaría Abastecido (tal hexágono no puede estar adyacente a una unidad soviética a menos que también esté ocupado por una unidad el Eje).

Al contrario que otras unidades, los Depósitos de Suministros del Eje comprueban su estatus de abastecimiento tanto en la Fase de Logística como en la Fase de Desgaste. Si un depósito resulta estar DES durante cualquier de esas fases, puede ser retirado por Vía Férrea de la misma manera que si hubiera entrado una unidad enemiga en su hexágono (véase arriba). Alternativamente, el jugador del Eje puede elegir no retirar el depósito, sino darle la vuelta a su reverso. Estando por esta cara no puede mover ni ser usado para abastecimiento, y queda permanentemente eliminado si una unidad enemiga ocupa su hexágono. Sólo puede volver a dársele la vuelta si, durante cualquier Fase de Logística o de Desgaste, el hexágono en el que está es de nuevo capaz de trazar ruta por ferrocarril hasta una fuente de abastecimiento del Eje.

Los Depósitos, por lo demás, sólo mueven durante la Fase de Desgaste. Los Depósitos no pueden entrar a un hexágono adyacente a una unidad soviética a menos que esté ocupado por una unidad amiga. Ni pueden entrar en ciudades/pueblos controlados por el enemigo. Los Depósitos no tienen una Capacidad de Movimiento determinada; en su lugar tira un dado por cada Depósito en la Tabla de Avance de Depósitos para determinar su Factor de Movimiento para ese turno. Cuesta 1 PM entrar a cada hexágono de ferrocarril. Los Depósitos pueden atravesar un hexágono que contenga otro Depósito, pero no pueden acabar apilados con otro Depósito. En el Turno 1 (junio de 41) el jugador del Eje suma +2 a las TDs para Movimiento de los Depósitos. En el Turno 2 (julio del 41) Eje suma +1 a las TDs para Movimiento de los Depósitos

(véase la Tabla de Avance de Depósitos en la tarjeta de ayuda para el jugador).

13.7 Puertos Fluviales

Los puertos que están en ríos (es decir, Rostov y Riga) no pueden ser usados como fuente de abastecimiento según 13.4 y 13.5 si cualquiera de los hexágonos de río entre la casilla del puerto y el mar contiene unidades enemigas (no ZDCs).

13.8 Comprobación de Abastecimiento y Efectos

El estatus del abastecimiento de las unidades se determina en la Ronda de Acción de Logística. Las unidades actualmente señaladas como Aisladas [AIS] comprueban su estatus de abastecimiento durante la Fase de Desgaste. Las unidades ya señaladas como AIS que no puedan trazar una LDA o LDC durante la Fase de Desgaste y que estén adyacentes a unidades enemigas Abastecidas son eliminadas. Si no son eliminadas, las unidades AIS permanecen Aisladas, a menos que se compruebe que están DES o Abastecidas durante la Fase de Desgaste, en cuyo caso se modifica su estatus de abastecimiento a DES; el estatus de las unidades nunca puede cambiar de Aisladas a Abastecidas durante la Fase de Desgaste. Las Zonas Fortificadas soviéticas desocupadas son eliminadas si están DES/AIS durante una Fase de Logística.

Las unidades DES/AIS tienen un Factor de Movimiento de 3. En combate, si cualquier unidad atacante está DES o AIS se aplica un MTD de -2 a la tirada; si cualquier unidad defensora está DES o AIS, se aplica un MTD de +2.

14.0 Cuarteles Generales y Líderes

14.1 Reglas Generales



Hay cinco Cuarteles Generales y una unidad de Líder (Zhukov) en el juego. Cuatro de los Cuarteles Generales representan Apoyo Logístico y de Mando para los ejércitos Panzer alemanes; el quinto representa a la Stavka, el Mando Supremo soviético. Estar dentro del alcance de un CG o de Zhukov es importante para

la activación durante las Rondas de Ejército Panzer, Batalla en Profundidad, Combate-Stavka soviética (y/o) Zhukov o de la Stavka. Los Cuarteles Generales y los Líderes son unidades con un factor de defensa (únicamente) de 1, que sólo se usa cuando defienden solos en un hexágono. Nunca están expuestos a Bombardeo. Todos los CGs Pz son reemplazados dos turnos después de su eliminación. La Stavka y Zhukov son reemplazados en el turno inmediatamente después al de su eliminación. Los CGs Pz eliminados nunca pueden ser Retirados a menos que no haya otros CGs Pz disponibles. Los números que hay en sus fichas son el Alcance de Mando y el Factor de Movimiento. Pagan 1 PM por hexágono para cualquier terreno, y pueden avanzar cuando están apilados con otras unidades que avanzan (12.6). El alcance siempre se mide desde las unidades hasta el CG/Líder, sin contar el hexágono en el que está la unidad, pero contando el hexágono en el que está el CG/Líder.

15.0 Aliados Menores del Eje y Soviéticos

15.1 Reglas Generales



Los Aliados Menores del Eje (rumanos, húngaros e italianos) nunca pueden apilarse juntos ni tomar parte en un mismo ataque. Las unidades húngaras nunca pueden entrar en Rumanía, y las unidades rumanas nunca pueden entrar en Hungría.

Importante: Los Aliados Menores del Eje no pueden operar al norte de la fila de hexágonos xx25. (Observa que la unidad eslovaca es tratada como una unidad alemana, al igual que la División Azul española.)

15.2 Rumanía Cambia de Bando



Si hay 20 o más pasos soviéticos que no sean de artillería en Rumanía durante cualquier Fase Final después de 1942 y los soviéticos Controlan (a) dos Ciudades o Pueblos de Rumanía, y (b) tanto Odessa como Sebastopol, Rumanía cambia de bando. Retira todas las unidades rumanas del Eje. Todas las unidades alemanas en Rumanía se consideran de inmediato DES.

Los hexágonos objetivo de Rumanía pasan a estar Controlados por los soviéticos de inmediato a menos que estén ocupados por una unidad del Eje. Los ejércitos rumanos soviéticos entran en el siguiente turno.



El Refuerzo búlgaro soviético entra al siguiente turno. Estas unidades son tratadas como soviéticos para cualquier propósito; en particular, se colocan como si fueran Refuerzos soviéticos normales.

15.3 Hungría



Retira de la partida todas las unidades húngaras del Eje en el instante en que los soviéticos Controlen tanto Buda como Pest. Las unidades soviéticas nunca pueden atacar a, entrar o trazar abastecimiento o LDC a través de Hungría en 1941.

15.4 Polacos Soviéticos



Las unidades polacas soviéticas entran al juego durante cualquier Segmento de Refuerzos soviético en el que haya una unidad soviética dentro de dos hexágonos de Varsovia. Se tratan como unidades soviéticas en todos los aspectos.

16.0 Cañones de Asalto y Tigers

16.1 Cañones de Asalto



El jugador alemán obtiene un marcador Sturm (Cañón de Asalto) al comienzo de la partida. Éste puede ser usado para añadir +1 a la fuerza de combate en ataque o +2 en defensa para cualquier ataque o defensa totalmente abastecidos en el que estén implicadas unidades alemanas por *ronda* (no turno). Nunca sufre pérdidas; es sólo un marcador de combate. Tampoco se ve afectado por el terreno defensivo.



En el Turno 19, reemplaza el marcador con su versión más potente de +2/+3. En el Turno 39, reemplázalo con su versión +2/+4. Esa versión se usa en lo sucesivo.



16.2 Batallones de Tanques Tiger



Los Batallones de Tanques Tiger se tratan como unidades panzer normales, pero *un batallón Tiger en cada hexágono puede apilarse gratuitamente*. Las unidades Tiger adicionales se tratan como división a efectos del apilamiento.

16.3 Apoyo de Brigada de Tanques



El jugador soviético recibe dos marcadores de Apoyo de Brigada de Tanques en el Turno 4. Pueden ser usados para añadir +2 al ataque o +1 a la defensa para cualquier ataque o defensa totalmente abastecidos por turno. Las fichas se retiran permanentemente al comienzo del Turno 10.

ERRATAS A 14 DE ENERO DE 2014

Mapa

Las fronteras entre los DMs no están del todo claras (tienes que bizquear), de manera que, para que conste, el DMB acaba en 3319 y 3419, el DMO acaba en Brest-Litovsk, y el DMK acaba en 3640.

El Oranienbaum es el hexágono W4603

Fichas

La División de Fusileros soviética no reemplazable 27th 2-4 tiene correctamente el código de despliegue W en el anverso; ignora el despliegue en Cherkassy impreso en lo que debería haber sido un reverso en blanco.

Algunos Distritos Militares tienen una XX en lo que debería de haber sido su reverso en blanco; esto no tiene significado.

Las dos unidades soviéticas que tienen en su reverso como zona de inicio Kalvaga comienzan en Kaluga.

La unidad que tiene especificado el inicio en Novel en su reverso debería decir Kowel para coincidir con la ortografía del mapa.

Cuatro Cuerpos Aerotransportados soviéticos no tienen especificada su localización inicial: la del 1º CAT es Kiev, la del 2º Kharkov, la del 4º Minsk y la del 5º Polotsk.

El 9º Ejército de la Guardia soviético entra en el Turno 43, no en el 44.

La brigada de tanques soviética “Katchev” debería de ser “Kakutov”. (Esto no tiene efecto en el juego.)

La 18ª Fuerza Aérea soviético tiene un alcance de 12, no de 2.

La división “51” alemana que comienza con el Grupo de Ejército Centro debería de ser la “31”. (Esto no tiene efecto en el juego.)

La División de Infantería “101” 1-2-4 alemana que entra en el Turno 2 tiene su ID Histórica cambiada a “93”. Esto no tiene efecto en el juego.

La 19ª División Panzer ES un “3-8” en su cara reducida, tal y como se muestra (resultado de dividir la diferencia entre hacerla una 5-4-8 o una 4-3-8).

Todas las unidades italianas están señaladas como Divisiones. Son, de hecho, Cuerpos.

El 1º Cuerpo Panzer rumano es en realidad una División.

El 11º Cuerpo rumano es en realidad el 1º Cuerpo rumano. (Esto no tiene efecto en el juego.)

La unidad de Artillería de Asedio alemana entra en el Turno 12, no en el Turno 40 como se indica en la ficha.

Hay una Ficha de Activación extra que no se usa, la de Combate: Stavka soviética. Puede ser usada con la regla opcional 10.5.12.

Tarjetas de Ayuda para los Jugadores

Bombardeo Aéreo (aclaración): La tabla de Bombardeo Aéreo también se usa para el Bombardeo de Artillería. Los modificadores Aéreos por tiempo enumerados no se aplican a los Bombardeos Artilleros.

Tabla de Efectos del Terreno: la nota (e) debería de comenzar con “Sólo con Tiempo

Bueno/Mixto/Con Barro” en lugar de “Bueno/Mixto”.

Reglas (Aclaraciones)

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

2.2 Marcadores (aclaración): Además de para señalar Fuertes Destruídos, usa los marcadores de Fuerte Destruído para señalar Zonas Fortificadas destruidas según sea necesario.

5.3 (Aclaración) Un apilamiento de dos ejércitos y dos cuerpos o de tres cuerpos y un ejército es un apilamiento legal.

7.4 (Aclaración) “Pasos de Infantería alemana” se refiere a unidades con el símbolo de infantería y una capacidad de movimiento de 5 o menos únicamente. Las unidades alemanas con una capacidad de movimiento de 6 son o Divisiones Jaeger (Ligera) o de Montaña, y se tratan por separado a efectos de los Reemplazos.

7.5 (Aclaración) Las divisiones de Jaeger y de Montaña no pueden ser usadas para el Reemplazo Especial de Cuerpos alemanes. Las unidades Aisladas pueden realizar el Reemplazo Especial de Cuerpos alemanes, en cuyo caso permanecen Aisladas.

7.9 (Aclaración) La División Panzer Toten SS entra (Vuelve) en el Turno 21 tal y como se señala en la ficha.

8.6 Aclaración: El segundo párrafo de 8.6 que permite colocar marcadores de abastecimiento Aéreo en unidades mec alemanas DES con tiempo Mixto/Bueno tiene prioridad sobre 17.1.2, que indica que las unidades mec alemanas Aisladas se tratan como DES en los Turnos 1-4. En otras palabras: los seis marcadores de abastecimiento aéreo alemanes “-2 mp” no pueden ser colocados en unidades mec Aisladas en los turnos 1-4, a pesar del hecho de que son, por lo demás, tratadas como DES.

14.1 (Aclaración) Los CGs y Líderes SON considerados unidades Mec para los efectos del Tiempo.

Índice	
Abastecimiento Aéreo.....	8.6, 2.2
Abastecimiento, Comprobación de los Efectos.....	13.8
AIS (Aislada).....	13.1
Aislamiento.....	13.8
Aliados Menores.....	15.0
Artillería.....	12.8
Apilamiento.....	5.0
Límites.....	5.3
Apilar.....	2.4
Avances.....	12.6
Bombardero Aéreo.....	8.5
Cañones de Asalto.....	2.2, 5.4, 16.1
Ciudades.....	11.2, 2.1
Combate.....	12.0
Efectos del Terreno.....	12.4
Procedimiento.....	12.3
Combate-Stavka/Zhukov.....	10.5.4
Combate-Zhukov.....	10.5.3
Condiciones de Victoria.....	3.0, 3.2
Fall Blau.....	17.2.3
Operación Bagration.....	17.4.2
Operación Barbarossa.....	17.1.3
Operación Zitadelle.....	17.3.2
Contador de Registro de Turnos.....	2.1a
Turnos.....	2.1
Conversiones.....	7.0
Del Eje.....	7.7
Soviéticas.....	7.8
Cuarteles Generales.....	14.0
Cuarteles Generales/Líderes.....	2.2
Depósitos de Abastecimiento.....	13.6, 2.2
DES (Desabastecida).....	13.1, 13.8
Distancia de Mando.....	2.4
Efectivos Aéreos Alemanes.....	2.2
Efectivos Aéreos Rumanos.....	2.2
Efectivos Aéreos Tácticos Soviéticos.....	8.3
Efectos del Invierno 1941-1942 en la Potencia Aérea.....	8.7
Efectos del Terreno.....	11.2, 12.4
Escenarios.....	17.0
Fall Blau.....	17.2
Operación Bagration.....	17.4
Operación Barbarossa.....	17.1
Operación Zitadelle.....	17.3
Estrechos de Kerch.....	2.4
Fase de Desgaste.....	4.1
Fase Final.....	4.1
Ficha de Batalla en Profundidad.....	10.5.8
Ficha Combate.....	10.5.2
Ficha de Contraataque.....	10.5.6
Ficha de Logística.....	4.1
Ficha de Movimiento.....	10.5.1

Ficha de la Stavka.....	10.5.9
Fichas Aéreas.....	2.2
Fortificaciones.....	12.7
Fuentes de Abastecimiento del Eje.....	13.5
Fuentes de Abastecimiento Soviéticas.....	13.4
Fuertes.....	12.8, 12.7
Hungría.....	15.3
Iniciativa.....	10.2, 4.1
Invasión Anfibia.....	9.6
Lanzamiento Aéreo.....	9.7
Líderes.....	14.0
Límites a la Ronda Acción.....	10.4
Línea de Abastecimiento (LDA).....	6.34, 13.3
Líneas de Comunicación [LDC].....	6.3
Lín. de Comunicaciones (LDC).....	13.2, 13.2
Logística.....	13.0
Manstein/Model.....	10.5.10
Marchas Forzadas.....	11.5
Movimiento.....	11.0
Efectos del Tiempo.....	11.3
Terreno.....	11.2
Movimiento de Ej. Panzer.....	10.5.7
Movimiento Estratégico.....	9.0
Movimiento Ferroviario.....	
Del Eje.....	9.2
Soviético.....	9.4
Movimiento Naval.....	
Del Eje.....	9.3
Soviético.....	9.5
Oranienbaum-Leningrad.....	13.2
Pasos.....	2.2, 12.3
Polacos.....	15.4
Pueblos.....	2.1
Puertos.....	13.5, 13.4, 2.1
Reemplazos.....	7.0
Del Eje.....	7.4
De Emergencia del Eje.....	7.4
Soviéticos.....	7.6
Refuerzos.....	7.0
Del Eje.....	7.2
Soviéticos.....	7.3
Restricciones al Movimiento de los Aliados Menores del Eje.....	15.1
Retirada de Emergencia.....	6.5
Retiradas.....	12.5
Retiradas.....	14.1, 7.0, 2.1
Del Eje.....	7.9
Rondas de Acción.....	10.3
Rumanía.....	15.2
Secuencia de Juego.....	4.0
Segmento Abastecimiento Aéreo.....	4.1
Sobreapilamiento.....	5.2
Stavka.....	2.1, 9.4
Tablas de Resultados del Combate.....	12.1.1
Tanques Tiger.....	16.2

Términos y Abreviaciones.....	2.4
Tiempo.....	6.1, 11.3, 10.5.11
Tipos de Ronda de Acción.....	10.5
Combate.....	10.5.2
Contraataque.....	10.5.6
Ficha de Bat. en Profundidad.....	10.5.8
Ficha de Ejército Panzer.....	10.5.7
Ficha de Logística.....	10.5.11
Ficha de la Stavka.....	10.5.9
Movimiento.....	10.5.1
Movimiento/Combate.....	10.5.5
Transporte Aéreo.....	9.7

Unidad Mecanizada- definición.....	2.4
Unidades Aéreas.....	8.4
Estacionamiento.....	8.2
Unidades Aéreas Tácticas.....	8.3
Volga.....	12.4
Zhukov.....	10.5.3, 10.5.4, 14.0, 10.5.9
Zonas de Control [ZDC].....	6.0, 23
Efectos.....	6.2
Zona Fortificada Especial.....	12.7
Zona Fortificada Soviética.....	5.4, 12.7
Zonas Fortificadas.....	12.7