

Roads to Moscow

Battles of Mozhaysk and Mtsensk, 1941



Roads to Moscow

Battles of Mozhaysk y Mtsensk, 1941

Diseño del Juego: Vance von Borries
Traducción de Luis H. Agüe

Reglamento

Índice de Contenido

| | |
|--|----|
| 1.0 Introducción | |
| 1.1 Escenario Histórico..... | 2 |
| 1.2 Introducción General..... | 2 |
| 2.0 Equipo del Juego | |
| 2.1 Los Mapas del Juego..... | 2 |
| 2.2 Las Fichas..... | 3 |
| Cómo interpretar las Unidades..... | 3 |
| 2.3 Tablas y Cartas..... | 5 |
| 2.4 El Dado..... | 5 |
| 3.0 Conceptos Básicos | |
| 3.1 Terminología..... | 6 |
| 3.2 Zonas de Control..... | 7 |
| 3.3 Apilamientos..... | 7 |
| 3.4 Eficiencia y Unidades en Cabeza..... | 8 |
| 3.5 Dividir y Redondear..... | 8 |
| 3.6 Pasos de Unidades..... | 9 |
| 3.7 Desorganización..... | 9 |
| 4.0 Jugando al Juego | |
| 4.1 El Turno..... | 10 |
| 4.2 Formaciones y Activaciones..... | 10 |
| 5.0 El Segmento Estratégico | |
| 5.1 Tiempo..... | 11 |
| 5.2 Refuerzos..... | 12 |
| 5.3 Estatus de Reserva..... | 13 |

| | |
|--|----|
| 6.0 Abastecimiento | |
| 6.1 Estatus del Abastecimiento..... | 13 |
| 6.2 Rutas de Abastecimiento..... | 14 |
| 6.3 Fuentes de Abastecimiento..... | 15 |
| 6.4 Abastecimiento de Combustible..... | 15 |
| 7.0 Operaciones | |
| 7.1 Iniciativa..... | 16 |
| 7.2 Secuencias de Activación y Operaciones..... | 17 |
| 7.3 Combinación de Formaciones..... | 19 |
| 7.4 Activación de Unidades de Ejército..... | 20 |
| 8.0 Movimiento de Unidades Terrestres | |
| 8.1 Restricciones al Movimiento..... | 21 |
| 8.2 Efectos de la ZDC en el Movimiento..... | 21 |
| 8.3 Efectos del Terreno en el Movimiento..... | 22 |
| 8.4 Efectos del Tiempo en el Movimiento..... | 24 |
| 8.5 Arrasamiento..... | 25 |
| 9.0 Acciones Pre-Combate | |
| 9.1 Declaración del Combate..... | 27 |
| 9.2 Rechazo del Combate..... | 28 |
| 9.3 Movimiento de Reacción..... | 29 |
| 9.4 Declaración de No Retirarse..... | 30 |
| 10.0 Combate | |
| 10.1 Restricciones al Ataque..... | 30 |
| 10.2 Efectos del Terreno en el Combate..... | 31 |
| 10.3 Elección de TRC..... | 31 |
| 10.4 Coordinación del Combate..... | 32 |
| 10.5 Determinación de las Proporciones de Combate..... | 33 |
| 10.6 Resolución del Combate..... | 34 |
| 11.0 Resultados del Combate | |
| 11.1 Interpretar la TRC..... | 34 |
| 11.2 Pérdidas en el Combate..... | 35 |
| 11.3 Retiradas..... | 36 |
| 11.4 Aplicación de la Opción de No Retirarse..... | 36 |
| 11.5 Retirada a Través de ZDC Enemiga..... | 37 |
| 11.6 Avance Tras el Combate..... | 38 |
| 12.0 Artillería | |
| 12.1 Apoyo de Fuego Artillero..... | 39 |
| 12.2 Artillería en Defensa..... | 40 |
| 13.0 Unidades Aéreas | |
| 13.1 Restricciones a las Unidades Aéreas..... | 41 |
| 13.2 Misiones de Apoyo Aéreo Cercano..... | 42 |
| 14.0 Puestos y Líneas Fortificadas | |
| 14.1 Efectos Generales..... | 42 |

| | |
|---|-----------|
| 14.2 Construcción de Posiciones Fortificadas..... | 43 |
| 14.3 Eliminación de Posiciones Fortificadas y Destrucción de Líneas Fortificadas..... | 44 |
| 15.0 Unidades CG y Líderes | |
| 15.1 Características de los CGs..... | 44 |
| 15.2 Puntos de Mando..... | 45 |
| 15.3 Líderes..... | 46 |
| 16.0 Unidades Especiales | |
| 16.1 CG de Artillería Alemán..... | 46 |
| 16.2 Unidades de Combustible..... | 47 |
| 16.3 Artillería de Cohetes Soviética..... | 47 |
| Índice..... | 48 |
| Las Secuencias de Operaciones..... | 48 |
| Secuencia de Juego Expandida..... | 50 |

1.0 Introducción

1.1 Escenario Histórico

Durante el verano de 1941, el mundo contempló cómo las fuerzas del Grupo de Ejército Centro alemán avanzaban rápidamente hacia la ciudad de Moscú. Moscú, la ciudad más grande de la Unión Soviética y su capital, era un objetivo clave para los alemanes. Para ellos, su caída parecía inevitable durante el mes de octubre. Pero Moscú estaba muy lejos de Alemania y, contra más se acercaban los alemanes, más dificultades encontraban con el terreno, su propia línea de abastecimiento cada vez más larga, y la rígida resistencia soviética.

A comienzos de octubre, los soviéticos se enmarañaron con una gran punta de lanza alemana, ésta guiada por el más famoso de los líderes de Panzers, el General Heinz Guderian. Allí, las tropas soviéticas golpearon repetidamente el flanco del avance alemán a lo largo de la carretera a Mtsensk, 200 km al sur-sureste de Moscú. A lo largo de esta carretera, la ofensiva alemana fue frustrada una y otra vez, lo que permitió a los defensores soviéticos que se encontraban más al norte atrincherarse para su propia defensa final. En total, el avance alemán fue frenado por la posición de Mtsensk lo suficiente para que finalmente no pudieran amenazar Moscú desde esa dirección.

Tan sólo unos pocos días después, a unos 100 kilómetros al oeste de Moscú, justo al oeste de la ciudad de Mozhaysk, una fuerza soviética sorprendentemente poderosa se

atrincheró contra una punta de lanza blindada alemana. En un combate a muerte, el avance alemán estuvo a punto de ser parado y los alemanes sufrieron graves pérdidas. Más importante aún: el ataque hizo que los alemanes que estaban en ese sector perdieran una semana crítica en su carrera hacia Moscú.

Las batallas de Mozhaysk y Mtsensk pudieron ser pequeñas, pero jugaron un papel importante a la hora de salvar Moscú.

1.2 Introducción General

Roads to Moscow es un juego a nivel operacional de las batallas que tuvieron lugar cerca de las ciudades de Mozhaysk y Mtsensk en octubre de 1941. El juego está pensado para dos jugadores. Un jugador controla las fuerzas alemanas, y su oponente controla las fuerzas soviéticas. Los jugadores maniobran sus unidades en el mapa y realizan combates según las reglas del juego. Se proporcionan varios escenarios que muestran enfrentamientos históricos donde un bando o el otro estaban atacando. En cada escenario, el jugador atacante gana capturando y manteniendo diversos objetivos. Estos objetivos valen puntos de victoria que cuentan para las condiciones de victoria de ese escenario. Su oponente gana la partida evitando que se cumplan esas condiciones.

2.0 Equipo del Juego

Roads to Moscow contiene:

- Un mapa de 55x85 cm impreso por ambas caras
- 528 fichas en tres plantillas
- un Reglamento
- dos Tarjetas de Despliegue para el alemán
- dos Tarjetas de Despliegue para el soviético
- una Tarjeta de Ayuda desplegable para el Jugador
- una Tarjeta de Registro de Turnos de una sola cara
- un dado de diez caras

2.1 Los Mapas del Juego

Los mapas representan las partes de la Unión Soviética en las cercanías de Moscú donde tuvieron lugar las batallas. La retícula de hexágonos sobreimpresa sobre

las características del terreno facilita el movimiento y el posicionamiento de las fichas del juego. Se considera que una ficha está en un solo hexágono en todo momento. Cada hexágono tiene un número de identificación de cuatro dígitos que se usa en el juego solamente a efectos de referencia. Cada hexágono del mapa de Mzhaysk representa 1.4 km de terreno de lado a lado; cada hexágono del mapa de Mtsensk representa 1.2 km.

2.2 Las Fichas del Juego

2.2.1 Hay seis tipos de fichas en el juego:

a. Unidades de combate. Representan a las unidades militares que combatieron (o que pudieron haber combatido) en la campaña histórica.

b. Unidades no combatientes. Son las unidades de Líderes y de Combustible.

c. Unidades Aéreas. Fichas con la silueta de un avión.

d. Marcador de Activación (MA). Fichas con el símbolo de una bandera. No se colocan en el mapa, sino que se usan para determinar qué Formaciones están activas [4.2].

e. Marcadores de Fuerza. Ambos bandos tienen varios para señalar la posición de apilamientos grandes en el mapa [3.35].

f. Marcadores de Ayuda para los Jugadores. Todas las fichas restantes son marcadores de ayuda para los jugadores. Se usan para ayudar en la partida. Debería haber suficientes provistos en el juego. Si en algún momento necesitaras más, haz alguno con fichas en blanco. El número de marcadores no es un límite de diseño.

2.2.2 Consulta la sección Cómo Interpretar las Unidades a continuación para una explicación de los números y símbolos de las unidades.

2.2.3 Todas las unidades de combate se identifican con la designación de la unidad. Se trata de las identificaciones históricas de las unidades. Consulta 20.1 para una explicación de las abreviaciones de las unidades.

2.2.4 Tipo de Unidad (unidades de combate). El Recuadro de Tipo de Unidad [sección “Cómo interpretar las Unidades” en esta misma página del manual] tiene un

color para distinguir las unidades que controla cada CG, así como aquellas no controladas por ningún CG. Este esquema de color afecta a la partida [4.2, 5.2, 7.2, 7.3, 12.13b, 12.13c, 15.13].

Cómo Interpretar las Unidades

No Artillería

Unidad Mecanizada **Unidad de Infantería**

Designación de la Unidad: 11+12 Formación: 7
 Valor de Apilamiento: 2 Valor de Eficiencia: 3
 Fuerza Ofensiva: 3 Fuerza Defensiva: 2 Capacidad de Movimiento (en recuadro rojo): 6 Tamaño de Unidad: 3
 Recuadro de Tipo de Unidad: 5-5-5

Artillería

Cara Sin Disparar **Cara Disparada**

Alcance: 11-133 Banda de Ausencia de ZDC: 5 5
 Fuerza de Apoyo: 2 Capacidad de Movimiento (en círculo naranja): 6 6
 4-1-5 0-1-5

Nota: solo la artillería tiene círculos de Alcance

CG

Cara Sin Gastar **Cara Gastada**

Formación: 85 Puntos de Mando: 10Pz 2 5
 Valor de Eficiencia: 0 0-1-6 0-1-6

Unidades de Líderes

Lelyushenko **Hausser**

Valor de Apilamiento: 0 Banda de Ausencia de ZDC: 2 5
 Puntos de Mando: 0-0-8 0-0-8

Marcadores de Activación

ID de la Formación: 22T Valor de Combinación: 10Pz 2 ID de la Formación: 2

Unidades Aéreas

Cara sin Gastar **Cara "Volada"**

Tipo de Avion: I-153 Valor de Eficiencia: 1 5 FLOWN

Unidades de Combustible

Cara sin Gastar **Cara "Siendo Gastada"**

ID: 0 Punto de Combustible: 1 7 Being Spent

Explicación de los Valores de las Unidades

Fuerza Ofensiva: es la fuerza que una Unidad de Combate que no sea de artillería aporta a un ataque. Un número en rojo significa que la unidad es de blindados.

Punto de Mando: un MTD igual al número de puntos disponibles que se aplica a los Chequeos de Coordinación para: Movimiento de Reacción, No Retirarse y Coordinación de Combate Declarado (Artillería, AAC o Unidad Terrestre). No es posible iniciar más Posiciones Fortificadas durante una misma activación que los Puntos de Mando combinados de todos los CGs actualmente en juego de la Formación activa.

Fuerza Defensiva: es la fuerza que una Unidad de Combate (excepto artillería en apoya) aporta cuando ocupa un hexágono defensor. Una fuerza defensiva en rojo puede causar la pérdida de un paso a una unidad Blindada atacante si se cumplen las condiciones de Desgaste de Blindados [11.23].

Valor de Eficiencia (VE): Un número que cuantifica la capacidad relativa de una unidad para llevar a cabo bien un combate. Contra más alto sea el número, mejor será la unidad y mayores las posibilidades de que emprenda acciones combativas o actúe al máximo de eficiencia.

Capacidad de Movimiento (CM): es el máximo número de hexágonos de terreno despejado a los que una unidad puede entrar con tiempo Seco durante la Fase de Movimiento.

Banda de Ausencia de ZDC: denota que la unidad no ejerce zona de control (ZDC) en ningún hexágono adyacente.

Círculo Naranja: denota unidades que pagan costes de terreno para motorizadas, pero que no llevan a cabo Movimiento de Reacción, Rechazo del Combate ni Arrasamientos. Las unidades de artillería, antitanques y antiaéreas con una CM dentro de un Círculo Naranja no pueden avanzar tras el combate.

Alcance: es el máximo número de hexágonos al que una unidad de artillería puede estar de un Hexágono Defensor para poder proporcionar apoyo. A la hora de contar, no cuentan el hexágono en el que está la unidad de artillería, pero sí el Hexágono Defensor

Casilla Roja: denota que la unidad paga coste de terreno para motorizadas y tiene la capacidad de llevar a cabo Movimiento de Reacción, Rechazo del Combate y Arrasamientos.

Valor de Apilamiento: es la cantidad de espacio que una unidad terrestre ocupa en un hexágono. Para ambos bandos se permite un máximo de 9 puntos de apilamiento por hexágono al final de las fases de movimiento o retirada.

Fuerza de Apoyo: es la fuerza que aporta una unidad de artillería elegible a un combate declarado, tanto en ataque como en defensa.

Designación de la Unidad: los nombres o números reales de las unidades.

Unidades:

I = Batería/Compañía

II = Batallón

III = Regimiento

X = Brigada

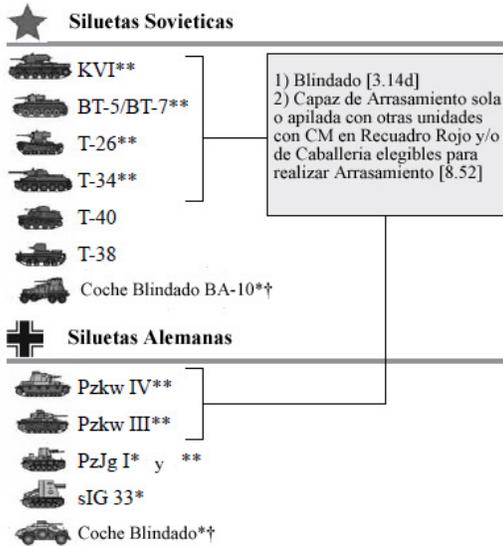
XX = División

Recuadro de Tipo de Unidad: denota el símbolo de combate táctico de la unidad (véase la lista en Símbolos de Tipo de Unidad)

Un recuadro doble (□□) : denota dos unidades de tamaño similar combinadas en una ficha y no tiene efecto en el juego.

Tipos de Unidades

| | |
|---|---|
|  | Reconocimiento |
|  | Infantería de Motocicletas |
|  | Infantería de Bicicletas |
|  | Infantería Motorizada |
|  | Infantería |
|  | Ingenieros Motorizados |
|  | Ingenieros |
|  | Caballería † |
|  | Antiaéreos (AA) |
|  | Antiaéreos Pesados (AA) ** |
|  | Antitanques (AT) (si tienen fuerza defensiva en rojo) |
|  | Artillería de Campaña |
|  | Artillería de Cohetes |
|  | Cuartel General |



* = No Blindada
 ** = Causa Desgaste de Blindados [11.23] y anula Armas Combinadas [10.61f]
 † = Capaz de Arrasamiento sola o apilada con otras unidades con CM en Recuadro Rojo y/o de Caballería elegibles para realizar Arrasamiento [8.52]
 = Elegible para construir Posiciones Fortificadas [14.23]

Colores de las Unidades

| Nacionalidad/Tipo | Color de fondo |
|------------------------|----------------|
| Soviética..... | Marrón |
| Wehrmacht Alemana..... | Gris |
| Luftwaffe Alemana..... | Azul Metálico |
| SS Alemanas..... | Negro |

Colores de las Formaciones

Todas las unidades dentro de una misma formación comparten un color común.

- Las unidades de CG muestran el color en sus recuadros de tipo de unidad.
- Las unidades de combate muestran el color en sus recuadros de tipo de unidad, o en el recuadro de tamaño de la unidad (si la ficha lleva un icono de vehículo).
- Las unidades a nivel de ejército (no formaciones) tienen todas los recuadros de tipo de unidad o de tamaño en blanco.

Abreviaciones de las Unidades

- Alemanas**
- AA Aufklarungs Abteilung (Reconocimiento)
 - K Kradschutzen (Motocicletas)
 - M División Motorizada
 - Pz División Panzer
 - SS R División SS Reich

Soviéticas

- GD Guardia
- MG Ametralladoras
- NKVD Narodnyy Komissariat Vnutrennykh Dyel (Comisariado del Pueblo para Asuntos Internos)
- Sep Separada. Una unidad independiente bajo el mando de Ejército o Frente
- T Brigada Independiente de Tanques

Marcadores

| | | | |
|---|---|---|---|
|  Turno de Juego |  Tiempo |  Activacion |  MTDs a la Iniciativa |
|  PV |  Combustible Bajo |  Fuerza |  Primera Activacion |
|  Desabastecida |  Abastecimiento de Emergencia |  Desorganizacion |  Denegacion del Combate |
|  No Retirarse |  Linea Fortificada Destruida |  Ataque Declarado |  Posicion Fortificada |

2.25 Nacionalidad. El color de fondo de cada unidad indica su nacionalidad

| Nacionalidad | Color |
|-------------------|-------|
| Alemana | Gris |
| SS alemanas | Negro |
| Luftwaffe alemana | Azul |
| Soviética | Caqui |

2.3 Tablas y Cartas

Roads to Moscow incluye cartas de despliegue, una carta de contador de registro de turnos y una carta de ayuda para los jugadores que ayuda a los jugadores a desplegar la partida, llevar la cuenta de los refuerzos, y resolver funciones del combate y el movimiento.

2.4 El Dado

2.41 El juego utiliza un dado de diez caras. El número "0" se lee como diez, no cero.

2.42 Para efectuar muchas funciones del juego, tirarás un dado para determinar un resultado. A menudo modificarás el

resultado real de la tirada con cantidades positivas (+) o negativas (-). Éstas se conocen como Modificadores a la Tirada del Dado (MTDs).

3.0 Conceptos Básicos

3.1 Amigo y Enemigo

a. Unidades. Si eres el jugador alemán, todas las unidades alemanas son amigas; todas las unidades soviéticas enemigas. La situación es al contrario si eres el jugador soviético.

b. Secuencias y Fases. Cada uno de los tres Segmentos de un turno consiste en secuencias y fases [4.11 y 7.2]. Durante algunas, ambos jugadores realizan actividades, durante otras, sólo un jugador, llamado jugador activo, puede realizar actividades. Las secuencias y fases alemanas son amigas para el jugador alemán y enemigas para el jugador soviético. Las secuencias y fases soviéticas son amigas para el jugador soviético y enemigas para el jugador alemán.

c. Hexágonos. Aquellos controlados u ocupados por última vez por el jugador alemán son amigos para el jugador alemán; aquellos controlados u ocupados por última vez por el jugador soviético son amigos para el jugador soviético.

3.12 Hexágonos Controlados y Hexágonos Disputados

a. Un hexágono está controlado por un bando si:

- Ese bando controlaba el hexágono al principio del escenario al que se está jugando, o
- Una o más unidades de ese bando ocupan el hexágono, o
- Una o más unidades de ese bando proyectan –o fueron las últimas en proyectar– una ZDC sin disputar a ese hexágono [3.2].

b. Si tanto unidades de combate amigas como enemigas proyectan ZDC a un hexágono vacío, ambas ZDCs coexisten y el hexágono está disputado.

3.13 Hexágonos Contiguos. Se trata de una serie de hexágonos adyacentes conectados y no interrumpidos que se usan para movimiento, distancia y trazado de Rutas de Abastecimiento.

3.14 Tipos de Unidades Terrestres

a. Unidades con CM en Recuadro Rojo.

Se trata de unidades motorizadas con su capacidad de movimiento mostrada en un recuadro en rojo.

b. Unidades con CM en Círculo Naranja.

Se trata de unidades motorizadas con su capacidad de movimiento mostrada en un círculo naranja. Sus capacidades de movimiento están más restringidas que las unidades con la CM en recuadro rojo.

Comentario del Diseñador: Estas unidades consisten principalmente en artillería, cañones antitanques y cañones antiaéreos remolcados por tractores. Tienen una falta de movilidad relativa comparada con los otros tipos de unidades.

c. Unidades con Silueta de Vehículo. Se trata de unidades motorizadas. Sólo aquellas con una fuerza ofensiva en rojo están blindadas a efectos del juego.

d. Unidades Blindadas. Se trata de unidades motorizadas que tienen tanto una silueta de vehículo como una fuerza ofensiva en rojo.

Comentario del Diseñador: El blindaje protector y el armamento de ciertos vehículos blindados de principios de la II GM eran demasiado ligeros como para otorgarles los mismos efectos de combate que los de los tanques más pesados y los de los cañones de asalto.

e. Unidades No Motorizadas. Las unidades que simplemente tienen la capacidad de movimiento en negro son no motorizadas.

f. Unidades de Artillería. Cualquier unidad de combate con un valor de alcance es artillería.

g. Unidades No Combatientes. Una unidad no combatiente no tiene valor de apilamiento, ZDC, ni fuerza ofensiva. No puede ser escogida para perder pasos. Si una unidad de combate enemiga entra en su hexágono, la elimina del mapa. Una unidad no combatiente no puede entrar a un hexágono ocupado por una unidad enemiga no combatiente.

3.15 Abreviaciones Frecuentemente Usadas.

Las siguientes abreviaciones se usan en estas reglas y en las tablas y cartas:

MA = Marcador de Activación

BAC = Bonificación de Armas Combinadas

AAC = Apoyo Aéreo Cercano

TRC = Tabla de Resultados de Combate

MTD = Modificador a la Tirada del Dado
 VE = Valor de Eficiencia
 CG = Cuartel General (unidad)
 CM = Capacidad de Movimiento
 PM = Punto de Movimiento
 TET = Tabla de Efectos del Terreno
 PV = Punto de Victoria
 ZDC = Zona de Control

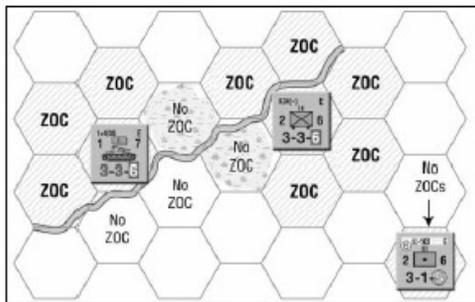
3.2 Zonas de Control

Todas las unidades de combate tienen una Zona de Control (ZDC). Una ZDC enemiga impide el movimiento de las unidades amigas [8.2], afecta al trazado de una Ruta de Abastecimiento [6.2] y restringe la retirada tras el combate de una unidad [11.35 y 11.5].

3.21 El hexágono que ocupa una unidad y los seis hexágonos que la rodean inmediatamente constituyen la ZDC de esa unidad [*Excepción:* 3.23]. Una unidad de combate ejerce ZDC en todo momento.

3.22 Las unidades no combatientes y los marcadores de ayuda para los jugadores nunca ejercen ZDC.

3.23 Una unidad con una banda amarilla en su parte superior –llamada una banda de ZDC Limitada–, sólo controla el hexágono que ocupa; no ejerce ZDC en los seis hexágonos adyacentes. Si al menos una unidad en un hexágono ejerce una ZDC completa (no tiene banda de ZDC Limitada), todas las unidades de combate de ese hexágono ejercen ZDC en los hexágonos adyacentes.



Ejemplo de ZDC (ZOC)

3.24 Una ZDC se extiende a todos los hexágonos adyacentes y a través de todos los lados de hexágono, excepto a aquellos a los que la Tabla de Efectos del Terreno prohíbe mover, indistintamente del coste en

puntos de movimiento que cueste entrar al terreno adyacente o de la presencia de unidades.

3.25 Una ZDC no se ve afectada por otras unidades, amigas o enemigas, excepto a la hora de trazar una Ruta de Abastecimiento o durante una Retirada. No hay efecto adicional cuando más de una unidad ejerce ZDC en un hexágono. La ZDC de una unidad amiga no afecta el movimiento de otras unidades amigas.

3.26 Las unidades antitanques y antiaéreas y todas las unidades con silueta de vehículo ejercen ZDC a través de lado de hexágono de Río sólo en Puentes.

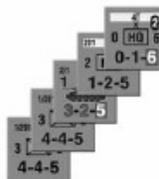
Nota: Otras unidades motorizadas (que normalmente ejerzan ZDC) ejercen ZDC a través de un lado de hexágono de Río porque pueden atravesar el lado de hexágono de Río [8.36c].

3.3 Apilamiento

El apilamiento consiste en colocar más de una unidad en un hexágono a la vez. La posición de una unidad dentro de un apilamiento no tiene efecto en el juego.

3.31 Toda unidad de combate tiene un valor de apilamiento. El resto de fichas del juego no tiene valor de apilamiento y no afecta a los apilamientos. Unas pocas unidades de combate tienen valor de apilamiento cero. Éstas pueden apilarse indefinidamente y pueden ser añadidas a apilamientos que ya contengan el máximo número de puntos de apilamiento.

3.32 Un máximo de nueve puntos de apilamiento pueden ocupar un hexágono al final de cualquier fase. Las unidades que están actualmente moviendo, avanzando o retirándose pueden entrar a y atravesar apilamientos de unidades amigas sin tener en cuenta los límites de apilamiento.



Un ejemplo de apilamiento legal: un total de nueve puntos de Apilamiento.

3.33 Si un apilamiento excede el máximo al final de cualquier fase, el jugador propietario elimina el exceso de inmediato.

3.34 Los jugadores pueden inspeccionar libremente los apilamientos enemigos.

3.35 Marcadores de Fuerza. Para ayudar a los jugadores a gestionar grandes apilamientos de unidades (y para contar rápidamente sus fuerzas ofensivas y defensivas), el juego incluye marcadores de Fuerza. Cada marcador de Fuerza tiene un nombre y se corresponde con una Casilla de Fuerza del mapa. Se usa para señalar un apilamiento de unidades que se conservan en la correspondiente Casilla de Fuerza y se mueve en el mapa para representar el movimiento de todo el apilamiento.

a. Un jugador puede colocar un marcador de Fuerza en cualquier momento situándolo en el mapa en un hexágono con un apilamiento de unidades y moviendo el apilamiento a la correspondiente Casilla de Fuerza.

b. Los jugadores pueden mover libremente las unidades del mapa a las Casillas de Fuerzas y viceversa en cualquier momento siempre que las unidades sean transferidas a o desde el hexágono que contenga el marcador de Fuerza correspondiente.

c. Un marcador de Fuerza no puede gastar más puntos de movimiento que aquellos de la unidad con menor capacidad de movimiento de la Casilla de Fuerza.

d. Un marcador de Fuerza paga los valores del movimiento motorizado si una o más unidades de la Casilla de Fuerza es motorizada.

e. Ambos jugadores pueden inspeccionar libremente las Casillas de Fuerza de ambos bandos.

Comentario del Diseñador: los marcadores de Fuerza alemanes llevan la abreviatura “KG” (Kampfgruppe), y los soviéticos “BG” (Boyevaya gruppa). Ambos términos se traducen aproximadamente como “Grupo de Batalla”.

3.4 Eficiencia y Unidades en Cabeza

3.41 El Valor de Eficiencia (VE) de cada unidad representa el nivel de entrenamiento, cohesión y efectividad en combate de esa unidad; contra más alto es un VE, mejor es la unidad. Diversos

procedimientos en el juego requieren que una unidad (o un grupo de unidades) pasen un chequeo VE.

3.42 Para realizar un chequeo VE con una unidad, el jugador propietario tira un dado, aplica todos los MTDs pertinentes, y compara el resultado con el VE de la unidad. Si el resultado modificado es igual o menos que el VE de la unidad, el chequeo tiene éxito. Si el resultado es superior, el chequeo VE falla.

3.43 Unidad en Cabeza. Algunos procedimientos requieren que los resultados de un chequeo VE se apliquen a varias unidades. Para simplificar lo que de otra manera pudieran ser muchas tiradas, un jugador elige una unidad que represente a todas las unidades que pudieran ser afectadas por un chequeo VE dado. Esta unidad es llamada la Unidad en Cabeza. Usa su VE para decidir el éxito o el fracaso del chequeo VE.

Nota: Usa el VE actual de la unidad. Su VE puede haber sido reducido [3.44].

a. La elección de la Unidad en Cabeza siempre queda al jugador propietario. No necesita elegir la unidad con mayor VE [aunque normalmente tendrá más sentido hacerlo].

b. La Unidad en Cabeza siempre recibe el primer paso que se pierda [**Excepción:** Desgaste de Blindados, 11.23].

c. La Unidad en Cabeza del jugador activo sólo puede ser de la Formación activa [4.23b], o una unidad de Ejército activada con esa Formación [7.4].

3.44 El VE de una unidad puede ser reducido permanentemente debido a pérdidas en el combate o temporalmente debido a Desorganización [3.72b], quedar Desabastecida [6.14b], o con Combustible Bajo [6.44]. El VE de una unidad no puede ser reducido por debajo de uno.

3.5 Dividir y Redondear

3.51 La fuerza ofensiva, fuerza de apoyo y capacidad de movimiento pueden tener que dividirse a la mitad. La fuerza defensiva nunca tiene que dividirse.

Ejemplos de división:

1. *Estatus de Desabastecida* [6.14]

2. *Efectos en el combate de ciertos terrenos* [10.24]
3. *Una unidad de artillería que falla la Coordinación de Artillería* [10.42c].

3.52 La división de la fuerza ofensiva y de la de apoyo es acumulativa. Puede ocurrirle más de una vez a la misma unidad o grupo de unidades en un combate. Sigue la secuencia Cómo Dividir y Redondear en 3.54.

3.53 Algunas unidades tienen que ser divididas mientras que otras no; suma la fuerza de las unidades afectadas y divídelas a la mitad (redondeando hacia abajo), antes de sumarlas a las unidades que no se dividen.

3.54 Cómo Dividir y Redondear

- a. Las unidades de artillería que apoyan (en ataque o defensa) se dividen individualmente (elimina las fracciones).
- b. Las unidades de combate atacantes que no sean artillería se suman y después se dividen (elimina las fracciones).
- c. Dado que las fracciones se eliminan, la fuerza ofensiva de una unidad puede ser reducida a cero. Si es así, no puede atacar y por lo tanto no participa en el combate, incluso aunque siga teniendo unidades que puedan atacar; si ataca sola, cancela ese combate; si es artillería, no puede participar.

3.55 La fuerza de apoyo de una unidad de artillería se divide a la mitad cuando:

- Falla un chequeo VE para Coordinación de Artillería [10.42c],
- o
- Dispara a hexágono de Pantano [12.18b].

3.56 La fuerza ofensiva de las unidades de combate que no son artillería se divide en el siguiente orden:

1. Unidades sin marcadores de Desabastecida.
2. Todas las unidades que atacan a través de lado de hexágono de Río.

3.57 La Capacidad de Movimiento (CM) de una unidad sólo puede ser dividida a la mitad una vez durante un Segmento y se hace individualmente, unidad a unidad. Conserva las fracciones [puesto que puede

gastarse medio punto de movimiento (PM) para mover por carreteras o caminos.]

Ejemplos de división de CMs:

1. *Estatus de Desabastecida* [6.14]
 2. *Combustible Bajo* [6.44b]
 3. *Secuencia de Asalto* [7.21B]
 4. *Movimiento de Reacción* [9.32]
- Si una unidad está Desabastecida o con Combustible Bajo, su CM no se divide de nuevo para el movimiento de la Secuencia de Asalto.*

3.6 Pasos de las Unidades

3.61 Los pasos representan la durabilidad o el aguante de las unidades de combate. Las unidades de combate tienen o uno o dos pasos de fuerza. Una unidad con valores impresos en ambas caras tiene dos pasos de fuerza. [*Excepción:* 3.62]; su anverso muestra la unidad a plena fuerza, y su reverso representa a la unidad con su fuerza reducida. Una unidad con valores impresos en una sola cara sólo tiene un paso de fuerza. Las unidades pierden pasos como resultado del combate [11.0].

3.62 Las unidades de CG y de artillería sólo tienen un paso. El reverso de una unidad CG indica que el CG ha usado sus Puntos de Mando [15.2]. El reverso de una unidad de artillería indica que esa unidad ha realizado Apoyo de Fuego Artillero y no puede elegirse para usar su fuerza de apoyo de nuevo durante el turno actual [10.42, 12.13d].



3.7 Desorganización

La desorganización es la discapacidad temporal de las habilidades de una unidad.

3.71 Un resultado de Desorganización afecta a todas las unidades del apilamiento.

3.72 Efectos de la Desorganización en una Unidad:

- a. Reduce la CM en 2 PMs, acumulativo con otros efectos antes de contar otras divisiones de la CM como las de 3.57 vistas anteriormente.
- b. Reduce el VE en dos para cualquier propósito [acumulativo con la reducción del VE por Desabastecimiento; 6.14b].

c. Reduce los Puntos de Mando de una unidad CG a cero (dale la vuelta a su cara con cero Puntos de Mando); no es por lo tanto elegible para permitir misiones de AAC [13.2].

d. La unidad no puede intentar:

- Arrasamientos [8.5]
- Rechazo del Combate [9.2]
- Movimiento de Reacción [9.3]

e. Si es artillería, no puede usar su Fuerza de Apoyo [12.13d].

f. Sólo puede avanzar un hexágono tras el combate [**Excepción:** 11.61b].

g. No puede comenzar o completar la construcción de una Posición Defensiva [14.25] ni eliminar una Posición Defensiva enemiga [14.31].

h. No puede ser usada para el Bonificador por Armas Combinadas [10.61f].

3.73 Coloca un marcador de Desorganización sobre una unidad (o apilamiento) cuando quede Desorganizada. Si una unidad Desorganizada pasa posteriormente a ser parte de un apilamiento que contiene tanto unidades Desorganizadas como No Desorganizadas, coloca a las unidades No Desorganizadas encima del marcador de Desorganizada y deja las unidades Desorganizadas bajo el marcador.

3.74 Cualquier resultado adicional de Desorganización sufrido por una unidad no tiene efecto adicional.

3.75 Retira los marcadores de Desorganización durante la Fase de Reorganización de la siguiente manera.

a. Retira automáticamente los marcadores de Desorganización de todas las unidades que no estén en ZDC enemiga.

b. Haz un chequeo VE por cada unidad Desorganizada en ZDC enemiga (usa el VE reducido por Desorganización o Desabastecimiento). Si la unidad lo pasa, retira el marcador de Desorganización. Si lo falla, permanece Desorganizada. Es posible aplicar Puntos de Mando [15.2] como MTDs.

4.0 Jugando al Juego

4.1 El Turno

Roads to Moscow se juega en turnos sucesivos, cada uno compuesto de los

Segmentos descritos a continuación. Examina la Secuencia de Juego Expandida para ver un listado detallado de los eventos que tienen lugar en cada fase.

4.11 Secuencia de JUEGO

A. Segmento Estratégico

1. Fase de Tiempo

2. Fase de Refuerzos

3. Fase de Estatus del Abastecimiento

4. Fase de Disposición

5. Fase de Iniciativa

B. Segmento de Operaciones

1. Secuencia de Operaciones del Primer Jugador

a. El primer jugador roba al azar un Marcador de Activación*

* **Excepción:** Primer turno de un escenario. Véase 18.13d1 para las primeras Secuencias de Operaciones del primer turno de un escenario.

b. El primer jugador lleva a cabo una de las tres posibles Secuencias de Operaciones.

2. Secuencia de Operaciones del Segundo Jugador

a. El segundo jugador roba al azar un Marcador de Activación

b. El segundo jugador lleva a cabo una de las tres posibles Secuencias de Operaciones.

3. Los jugadores alternan Secuencias de Operaciones hasta que todas las Formaciones han sido activadas.

C. Segmento de Reorganización

1. Fase de Ingeniería

2. Fase de Reorganización

3. Fase de Determinación de Victoria

4. Fase de Registro de Turno

4.12 El juego continúa turno a turno según la secuencia anterior hasta el final del último turno del escenario. En ese momento, se evalúa el rendimiento de los jugadores según las condiciones de victoria del escenario y se determina un ganador.

4.2 Formaciones y Activaciones

Una Formación representa una división histórica o un agrupamiento de unidades, normalmente constando de al menos una unidad de Cuartel General (CG) más otros tipos de unidades diversas. Un CG de una Formación no pertenece a ninguna Formación superior a efectos del juego.



Ejemplo de Formación

4.21 Color de la Formación. Cada Formación tiene un color diferente en el recuadro de tipo de unidad (o en el de tamaño de la unidad, en el caso de unidades con silueta de vehículo). Todas las unidades que pertenecen a la misma Formación tienen el mismo color en sus recuadros de tipo o tamaño de unidad.

4.22 Las unidades con recuadros de tipo o tamaño en blanco son unidades de “Ejército”. Estas pueden ser usadas, dentro de los límites, con cualquier Formación [7.4].



4.23 Marcadores de Activación

a. Cada Formación tiene uno o más Marcadores de Activación (MA). Sugerimos que se dejen en recipientes opacos (como tazas), uno para el jugador alemán y otro para el jugador soviético. Durante el Segmento de Operaciones, los jugadores alternan el robo de sus MAs al azar, uno cada vez, al comienzo de cada una de sus Secuencias de Operaciones.

b. Cuando se roba un MA, todas las unidades (indistintamente de su ubicación o tipo) de esa Formación están disponibles y pueden ser activadas. Si es activada, esta Formación pasa a ser la Formación activa; todas las demás Formaciones, incluso otras del mismo bando, son Formaciones no activas, y sus unidades no pueden mover. No devuelvas los MAs al recipiente hasta la Fase de Iniciativa. Las unidades de Ejército también pueden ser activadas [7.4].

Nota: Si se elige la Secuencia de Asalto, las unidades de Formaciones no activas no pueden mover, pero pueden ser capaces de participar en combate. [7.21B, 7.35, 9.11b, y 10.11 Nota].

Ejemplo: Es el turno para la Secuencia de Operaciones del jugador alemán. Roba al azar una MA y ve que es el de la 10ª División Panzer. Decide jugarlo, activando por lo tanto a todas las unidades de la 10ª División Panzer. Declara entonces o una Secuencia Móvil [7.21A] o una Secuencia de Asalto [7.21B]. Si declara una Secuencia de Pase [21.C], ninguna Formación se activa. El jugador alemán mueve únicamente las unidades de la 10ª División Panzer durante su Segmento de Operaciones, más cualquier unidad de Ejército activada [7.4].

4.24 Algunas Formaciones tienen 2 MAs. Si ambos se meten en el recipiente, entonces esa Formación se activará dos veces durante el mismo turno.



4.25 Activaciones Especiales

a. Jugar el marcador “Activa cualquier Formación” (*Activate any Formation*) permite al jugador activo activar cualquiera de sus Formaciones disponibles, incluyendo una Formación que ya haya sido activada en este turno. El marcador “Activa cualquier Formación” no puede ser usado en un intento de Combinar Formaciones [7.32].

b. Una Formación que está actualmente en estatus de Reserva [5.3] puede ser activada mediante el uso de este marcador. Si lo es, entonces su estatus de Reserva termina; coloca su MA en la Casilla de Formaciones Activadas.

4.26 Si todas las unidades de la Formación son eliminadas (o han abandonado el mapa), retira el MA de la Formación del juego.

4.27 Bajo ciertas circunstancias, es posible que dos Formaciones se activen al mismo tiempo. Esto se llama “Formaciones Combinadas” [7.3]. El marcador de “Activa cualquier Formación” no puede ser usado en un intento de Combinar Formaciones [7.32].

5.0 El Segmento Estratégico

5.1 Tiempo

Las condiciones meteorológicas gobernaron buena parte del combate en Rusia. Ambos

bandos se vieron afectados. Las reglas del juego asumen que el tiempo es Seco.



5.11 Condiciones Meteorológicas

a. Determina las condiciones meteorológicas del turno durante la Fase de Tiempo. El jugador alemán tira un dado y consulta las Casillas de Tiempo del turno actual, que se muestran en el Contador de Registro de Turnos. No hay MTDs.

b. Hay tres condiciones meteorológicas posibles: Seco, Nublado y Lluvioso. Las casillas de tiempo muestran las tiradas de dado para cada tipo durante cada turno.

c. La condición meteorológica del turno se aplica a todo el mapa y a todas las funciones del juego.

d. Opcional. La condición meteorológica histórica se señala con una “H” en el Contador de Registro de Turnos. Si ambos jugadores lo acuerdan, pueden decidir aplicar las condiciones meteorológicas históricas durante toda la partida.

5.12 Efectos del Tiempo Nublado. No hay efectos en el abastecimiento ni el movimiento terrestre. El tiempo nublado afecta a la Coordinación del combate de unidades aéreas [véase Tabla de Coordinación del Combate].

5.13 Efectos del Tiempo Lluvioso

a. El coste en puntos de movimiento para entrar o cruzar los diversos tipos de terreno cambia al listado bajo la columna Lluvia (*Rain*) de la Tabla de Efectos del Terreno (TET).

b. Una Línea de Abastecimiento [6.21] trazada hasta una Carretera de Abastecimiento se reduce de siete a cinco hexágonos de longitud.

c. Los caminos no tienen efecto en el movimiento [Excepción, 8.42], pero los puentes de los caminos siguen pudiendo usarse.

d. Los Arrasamientos [8.55] están prohibidos.

e. Usa la TRC de Asfalto para todos los combates.

f. El tiempo lluvioso afecta a la Coordinación del combate de unidades aéreas [véase Tabla de Coordinación del Combate].

5.14 Tiempo Invernal

a. Los efectos del invierno se aplican en todos los turnos marcados “W” en el Contador de Registro de Turnos. Los efectos se aplican automáticamente durante todo el turno y se añaden a cualquier otro resultado por condición meteorológica.

b. Todas las unidades con CM en Círculo Naranja (en ambas caras) y todas las unidades alemanas con CM en Recuadro Rojo pierden un punto de su Capacidad de Movimiento al comienzo de su Fase de Movimiento o de su Movimiento de Reacción (antes de contar el coste en PM por el terreno al que entra).

c. Menos unidades pueden construir Posiciones Fortificadas [14.24].

5.2 Refuerzos

Ambos jugadores reciben Refuerzos. Los refuerzos son nuevas unidades que llegan desde fuera del juego. Las Cartas de Despliegue de Escenario proporcionan la información específica respecto al turno y localización de entrada de los refuerzos programados (normalmente por un borde del mapa). Cuando se enumeran varias localizaciones, el jugador propietario elige qué unidades, si las hay, entrarán por cada localización.

5.21 Las unidades terrestres no pueden acabar su fase en un hexágono de entrada de refuerzos enemigos del borde del mapa, pero pueden atravesarlo durante el movimiento o la retirada. Las unidades pueden permanecer en esos hexágonos una vez no queden unidades enemigas disponibles para entrar por ellos [**Excepción:** véase 19.44g].

Ejemplo: En el Escenario 4, las unidades terrestres soviéticas no pueden ocupar el hexágono del borde del mapa 4224 para anular uno de los hexágonos de entrada de la 7ª División de Infantería alemana.

Nota: Sin esta regla, sería posible situar cadenas de unidades débiles en los bordes del mapa para anular las unidades de refuerzo del otro bando, una práctica que viola la realidad táctica de las batallas que están siendo simuladas.

5.22 Procedimiento de Entrada por los Bordes del Mapa

- a. Una unidad de refuerzo que va a entrar por el borde del mapa puede hacerlo en cualquier momento de la Fase de Movimiento en el que se active su Formación; no puede entrar en otro momento.
- b. Paga el coste de terreno del hexágono de entrada primero. Cuando entre por Carretera, Ferrocarril o Camino usa el valor de movimiento apropiado para Carretera, Ferrocarril o Camino.
- c. Las unidades de refuerzo pueden entrar al juego una cada vez o apiladas.

5.23 Secuencia de Formación y Entrada

- a. Una unidad de refuerzo de una Formación que está realizando una Secuencia Móvil entra usando toda su CM y entabla combate al igual que si hubiese comenzado en el mapa.
- b. Una unidad de refuerzo de una Formación que esté realizando una Secuencia de Asalto entra al mapa con sólo la mitad de su CM y entabla combate al igual que si hubiese comenzado en el mapa.

5.24 Coloca las unidades aéreas de refuerzo en el Apartado Preparadas (*Ready Box*) de la Casilla de Unidades Aéreas durante la Fase de Refuerzos.

5.25 Un jugador puede, si lo desea, retrasar la llegada de cualquier unidad (o grupo de unidades) amiga para un turno posterior.

5.26 Todos los refuerzos están Abastecidos [6.15] durante su turno de entrada.

5.27 Las unidades de CG, Líderes, Abastecimiento y artillería que entran como refuerzos no pueden funcionar en modo alguno hasta que estén en el mapa.

5.3 Estatus de Reserva

5.31 Durante la Fase de Refuerzos, primero el jugador alemán, después el soviético, tienen la opción de colocar cualquier número de sus Formaciones en estatus de “Reserva”. Retira los MAs de estas Formaciones de entre los “disponibles” [7.14] y colócalos dos turnos más adelante en el Contador de Registro de Turnos.

5.32 Una Formación en Reserva no puede activarse (ya no es posible robar MAs para ella) a menos que sea activada por el marcador “Activa cualquier Formación” [4.25], pero las unidades que tenga en juego siguen viéndose afectadas por el Estatus del Abastecimiento [6.1], defienden normalmente, proporcionan Fuego de Apoyo Artillero (si están Abastecidas) y Puntos de Mando a las unidades de su propia Formación, reciben Apoyo Aéreo Cercano, y sufren todos los efectos del combate. No pueden realizar ninguna otra función.

5.33 Cuando se llega al Turno del Contador de Registro de Turnos que contiene los MAs de las Formaciones en Reserva, devuelve esos MAs al recipiente de disponibles; o, si el jugador propietario lo desea, vuévelos a poner en estatus de Reserva.

Nota: El estatus de Reserva es útil para aumentar las probabilidades de que otra Formación se active antes. Sin embargo, las unidades de la Formación estarán de hecho dos turnos fuera de juego.

5.34 Las unidades de Ejército no pueden ser situadas en Reserva.

6.0 Abastecimiento

El estatus del abastecimiento de una unidad afecta a su movimiento y a sus capacidades combativas. Una unidad debe de estar en estatus Abastecida para mover y luchar sin penalización.

6.1 Estatus del Abastecimiento

6.11 Una unidad o Posición Fortificada se considera Abastecida si puede trazar una Ruta de Abastecimiento [6.2] a través de un camino de hexágonos contiguos hasta una Fuente de Abastecimiento [6.3] durante la Fase de Estatus del Abastecimiento.



6.12 Una unidad que se confirma Abastecida lo está durante todo el turno entero. Retira el marcador de Abastecimiento de Emergencia (o de Desabastecida) de esa unidad. Si una unidad no puede trazar una Ruta de

Abastecimiento durante la Fase de Estatus del Abastecimiento:

- Coloca un marcador de Abastecimiento de Emergencia sobre la unidad si no tiene ya uno de ellos o uno de Desabastecida.
- Si la unidad ya tiene un marcador de Abastecimiento de Emergencia, dale la vuelta a Desabastecida.
- Si la unidad ya tiene un marcador de Desabastecida, se deja ese marcador.

Nota del Diseñador: Las unidades mantenían por lo general una pequeña reserva de combustible y de munición que podía durarles durante un corto plazo de tiempo si se quedaban aisladas de su fuente de abastecimiento.

6.14 Efectos del Desabastecimiento

- Reduce la Capacidad de Movimiento (CM) de todas las unidades motorizadas a la mitad, reteniendo las fracciones (no acumulativo con la división de CM debido a la Secuencia de Asalto [7.21B] o al Movimiento de Reacción [9.3]). Calcula esto antes de la reducción de CM debido a Desorganización [3.72a]. Las unidades no Motorizadas pierden 2 PMs.

Ejemplo: Una unidad motorizada con una CM de 5 reduce su CM primero por Desabastecimiento de 5 a 2.5 PMs. Conserva la fracción. Entonces reduce su CM por Desorganización de 2.5 a 0.5 PMs.

- Reduce su VE en uno, acumulativo con la reducción de 2 VE debido a Desorganización [3.72b].
- Reduce su fuerza ofensiva a la mitad (redondeando fracciones hacia abajo).
- Cuando una unidad de artillería Desabastecida usa su fuerza de apoyo (y se gira por lo tanto a su cara Disparada), no puede volver a su cara de Fuerza de Apoyo hasta que es Abastecida [12.13e].
- Elimina una Posición Fortificada desocupada si no puede trazar una Línea de Abastecimiento durante la Fase de Estatus del Abastecimiento [14.32].

6.15 Las unidades actualmente disponibles para ser usadas pero que se conservan fuera del mapa siempre están abastecidas mientras estén allí. Cualquier unidad de

refuerzo está automáticamente Abastecida durante el turno en el que entra en el mapa.

Nota: Estas unidades podrían todavía necesitar Abastecimiento de Combustible para entrar en el mapa Repostadas [6.4].

6.16 Una unidad no puede ser eliminada exclusivamente por falta de abastecimiento.

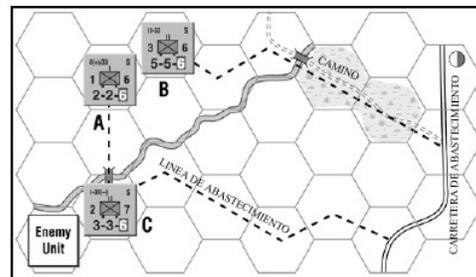
6.17 Los jugadores pueden decidir dejar unidades Desabastecidas.

6.2 Rutas de Abastecimiento

Una Ruta de Abastecimiento es cualquier camino designado de hexágonos contiguos que no contengan unidades de combate enemigas ni estén controlados o disputados por el enemigo. Una Ruta de Abastecimiento consiste en una Línea de Abastecimiento [6.21] trazada desde la unidad directamente a una Fuente de Abastecimiento [6.3] o a una Carretera de Abastecimiento [6.22] que lleve a una Fuente de abastecimiento amiga.

6.21 Una Línea de Abastecimiento no puede tener más de siete hexágonos de largo desde la unidad a la Carretera de Abastecimiento (no cuentas el hexágono que ocupa la unidad). Durante tiempo Lluvioso, o si cualquier hexágono de la línea es de Pantano, reduce la longitud de la Línea de Abastecimiento a cinco hexágonos. Una Línea de Abastecimiento *no puede* incluir:

- Una Posición Fortificada enemiga completada.
- Un lado de hexágono de Línea Fortificada enemiga activa,
- Un lado de hexágono de Río (excepto en un Puente).
- Un lado de hexágono de Arroyo (excepto en un Puente).



Ejemplo de Línea de Abastecimiento

6.22 Una Carretera de Abastecimiento es cualquier cadena de hexágonos de carretera principal o menor conectados y libres de unidades de combate enemigas (y sin estar ni disputados ni controlados por el enemigo) que lleve a una Fuente de Abastecimiento amiga. La cadena puede ser de cualquier longitud. Una Carretera de Abastecimiento no puede ser trazada a través de lado de hexágono de Río o Arroyo excepto en Puentes.

6.23 No puede usarse un Camino como Carretera de Abastecimiento para unidades con la CM en Recuadro Rojo o en Círculo Naranja. Siempre se puede usar como Carretera de Abastecimiento para todas las demás unidades.

***Nota:** Los Caminos se ignoran a efectos del movimiento [Excepción: 8.42] –pero no a efectos del abastecimiento– cuando el tiempo es Lluvioso [5.13c].*

6.24 Una Línea de Abastecimiento o una Carretera de Abastecimiento pueden ser trazadas a través de un hexágono en una ZDC enemiga sólo si una unidad de combate amiga ocupa ese hexágono.

6.3 Fuentes de Abastecimiento

6.31 Todas las Fuentes de Abastecimiento alemanas y soviéticas están impresas en el mapa.

6.32 Una Fuente de Abastecimiento que es amiga de un jugador nunca puede ser usada por el otro jugador, ni siquiera si es capturada. Si es capturada, una Fuente de Abastecimiento dejará de ser tal fuente pero, si es reconquistada por el jugador amigo, volverá a proveer abastecimiento a partir de la siguiente Fase de Estatus de Suministros amiga.

6.4 Abastecimiento de Combustible



A un jugador se le puede pedir que gaste puntos de Combustible en ciertos escenarios. El abastecimiento de Combustible es necesario para que las unidades motorizadas muevan y combatan sin penalización.

6.41 Los puntos de Combustible están representados por Unidades de Combustible [16.2]. Cada unidad de Combustible vale un punto de Combustible. Cada punto de Combustible recibido durante el turno entra en juego individualmente como unidad de Combustible. El número recibido en cada turno es designado por las reglas del escenario. Todos los puntos de Combustible recibidos durante un turno deben entrar al mapa en ese turno o ser usados; aquellos que no lo sean, se pierden. Los puntos de Combustible no usados no pueden guardarse fuera del mapa [*van a parar a otra Formación necesitada que no está en este juego*].



6.42 Cuando se designa a una unidad de Combustible para ser usada, dale la vuelta a su cara “En Uso” (*Being Spent*). No puede mover. Una vez se complete todo el movimiento de la Fase de Movimiento, retira esa unidad de Combustible. Ahora está disponible para el próximo turno. Las unidades de Combustible no usadas permanecen en el mapa indefinidamente.

6.43 Cómo Usar los Puntos de Combustible

a. Cada vez que un jugador activa una de sus Formaciones, decide si proporcionará un punto de Combustible a esa Formación. Si se gasta un punto de Combustible para una Formación, coloca un marcador de Combustible sobre el MA de esa Formación cuando se active y coloca ambos juntos en la Casilla de Formaciones activadas [7.21]. Cuando se mueve cada unidad de esa Formación, la unidad debe trazar una Ruta de Abastecimiento [6.2] a la unidad de Combustible designada para usarse. Se pueden gastar puntos de Combustible adicionales a discreción del jugador para Abastecer de Combustible a unidades que no puedan trazar una Ruta de Abastecimiento a la primera unidad de Combustible. Una unidad que va a mover y no puede trazar una Ruta de Abastecimiento a la unidad de Combustible que se está gastando sufre de inmediato los efectos por Combustible Bajo [6.44].

b. Si no se gasta ningún punto de Combustible, entonces toda unidad motorizada que mueva sufrirá los efectos

por Combustible Bajo tan pronto como comience su movimiento.

c. Si una unidad no mueve, no sufre los efectos por Combustible Bajo.

d. Cuando se Combinan Formaciones [7.3] un punto de Combustible abastece sólo a una Formación.

e. Un Ejército motorizado requiere Abastecimiento de Combustible y usa el estatus de Combustible de la Formación que lo activa.



6.44 Combustible Bajo

a. Si no se gasta un punto de Combustible en una Formación, coloca un marcador de Combustible Bajo (*Low Fuel*) sobre el MA de la Formación cuando se active y pon ambos juntos en la Casilla de Formaciones Activadas [7.21]. Si una unidad individual de una Formación no tiene Abastecimiento de Combustible (aunque la Formación sí que lo tenga), coloca un marcador de Combustible Bajo en esa unidad.

b. La CM de las unidades con Combustible Bajo se reduce a la mitad (retén las fracciones) y su VE se reduce en uno para cualquier propósito mientras tengan el estatus de Combustible Bajo. Si el MA de la Formación tiene marcador de Combustible Bajo, todas las unidades de la Formación se ven afectadas. Las unidades con Combustible Bajo no pueden realizar Arrasamientos [8.52 Nota 1] ni Movimiento de Reacción [9.33].

c. Las unidades que ya están señaladas como Desabastecidas no sufren los efectos por Combustible Bajo. Una unidad que ya está señalada como Desabastecida y que ahora recibe Abastecimiento de Combustible (se le coloca un marcador de Combustible) retienen su marcador de Desabastecida (o de Abastecimiento de Emergencia). No sufre la reducción a la CM [6.14a] ni la reducción del VE [6.14b] por estar Desabastecida ni los efectos por Combustible Bajo [6.44b]. La intención de esta regla es asegurarse de que el estatus de Abastecimiento de una unidad únicamente puede ser cambiado durante la Fase de Estatus del Abastecimiento [6.1].

Excepción: Las unidades de artillería con su cara Disparada y que siguen Desabastecidas no vuelven a su cara Fuerza de Apoyo cuando reciben Abastecimiento de Combustible.

Comentario del Diseñador: El combustible es normalmente un componente del abastecimiento general total, pero ciertos escenarios históricos requieren una distinción entre combustible y otros suministros (mayoritariamente munición). Aquí, la artillería se beneficiará de poder mover, pero seguirá falta de munición.

6.45 Combustible para Refuerzos

a. Una unidad de Combustible que está en un hexágono de borde de mapa también puede proporcionar Abastecimiento de Combustible para reforzar a unidades que estén usando un hexágono de entrada dentro de la distancia de Línea de Abastecimiento.

b. Una unidad de Combustible que todavía no ha entrado al mapa puede ser usada para proporcionar Abastecimiento de Combustible a unidades de refuerzo que van a entrar al mapa durante este Segmento de Operaciones y a unidades que están en el mapa que puedan trazar una Ruta de Abastecimiento a un hexágono de entrada designado para esa unidades de Combustible.

6.46 Unidades que No Precisan Combustible

- Unidades Aéreas [*Tenían sus propio sistema de abastecimiento aparte*]
- Una Formación en estatus de Reserva
- Formaciones No Motorizadas
- Unidades No Motorizadas
- Unidades de Combustible

7.0 Operaciones

7.1 Iniciativa

7.11 Durante la Fase de Iniciativa, ambos jugadores determinan por separado sus MTDs tal y como se muestra en el Contador de PVs y tiran cada uno un dado.

IMPORTANTE: El jugador alemán tiene automáticamente la iniciativa en el primer turno de todos los escenarios.

7.1 MTDs a la Iniciativa

a. Usa los marcadores de MTDs a la Iniciativa soviético y alemán en el Contador de PVs para señalar el número de MTDs en cada turno. Reinicia cada marcador a cero al final de cada Fase de Iniciativa.

b. Un jugador recibe un +1 MTD por cada Secuencia de Pase [7.21C] que su oponente escogió en el turno anterior.

c. Un jugador recibe un +1 MTD por cada resultado de combate durante el último turno en el que realizó un avance tras el combate completo de dos hexágonos [11.61c] (al menos una unidad a dos hexágonos de su posición original).

7.13 El jugador cuya tirada modificada es mayor tiene la Iniciativa. En caso de empate, el jugador que tenía la Iniciativa en el turno anterior vuelve a tenerla. El jugador con la Iniciativa se convierte en el Primer Jugador durante el Segmento de Operaciones. El otro jugador pasa a ser el Segundo Jugador. Estos roles pueden cambiar al siguiente turno, y pueden cambiar todos los turnos durante el transcurso de la partida.

7.14 Durante la Fase de Iniciativa, el Primer JUGADOR coloca todos sus MAs disponibles [7.15] en su recipiente opaco. No puede dejarse ninguno. El Segundo Jugador coloca hasta el mismo número (contando también aquellos que el Primer Jugador colocara en Reserva), más uno de sus MAs disponibles en su recipiente opaco. Sus MAs en exceso estarán disponibles en el siguiente turno. Un jugador no puede examinar los MAs que su oponente no escogió.

Ejemplos:

(1) El jugador alemán tiene la Iniciativa y coloca todos sus 4 MAs en el recipiente; el jugador soviético tiene 7 disponibles, pero no tiene permitido usar más de 5 ($4 + 1 = 5$); su sexto y séptimo MA, los que escoja, no participan en este turno.

(2) El jugador soviético tiene la Iniciativa y debe coger todos sus 7 MAs disponibles y colocarlos en el recipiente; el jugador alemán tiene 4 disponibles, y por lo tanto debe colocar hasta 4 en su recipiente.

(3) El jugador soviético tiene la iniciativa y tiene 7 MAs en juego. Coloca 5 MAs en

Reserva, quedándose con sólo dos disponibles. Coloca estos dos en su recipiente. El jugador alemán podría colocar hasta 8 MAs en su recipiente ($2 + 5 + 1$), pero sólo tiene cuatro disponibles. Coloca los cuatro en su recipiente.

(4) El jugador soviético tiene la Iniciativa y tiene 4 MAs en juego. Los coloca todos en su recipiente. El jugador alemán tiene 6 MAs (2 de cada una de las 3 Formaciones) pero sólo puede colocar 5 MAs en su recipiente ($4 + 1$). Una Formación alemana no obtiene su segunda Activación.

7.15 MAs disponibles. Para ambos bandos, todos los MAs que están actualmente en juego están disponibles todos los turnos.

7.2 Activación y Secuencias de Operaciones

Durante el Segmento de Operaciones, ambos jugadores mueven sus unidades y entablan combate por medio del proceso de activación. Las unidades deben primero ser activadas mediante el robo de su MA para que puedan mover y atacar. Los jugadores alternan la activación de sus Formaciones. Cuando ambos jugadores han completado sus activaciones, el Segmento de Activación concluye.

7.21 Procedimiento. Al comienzo de su Secuencia de Operaciones, el jugador activo roba al azar un MA de su recipiente [**Excepción:** 18.13d]. Toma nota de la Formación que aparece en él sin revelársela a su oponente. Elige entonces una de las dos posibles Secuencias de Operaciones para que la siga su MA: Móvil o de Asalto, o escoge una Secuencia de Pase en la que no se activa ninguna formación. Declara entonces verbalmente qué Secuencia de Operaciones desea y, si es Móvil o de Asalto, revela el MA y lo coloca en la Casilla de Formaciones Activadas. La Formación así activada se convierte en la Formación activa.

El jugador activo completa entonces la Secuencia de Operaciones que escogió tal y como se describe a continuación. Véase la Secuencia de Juego Expandida para una descripción más detallada de los eventos de cada fase.

Nota: Las Secuencias Móvil y de Asalto no son idénticas a las Tablas de Resultados del Combate (TRCs) Móvil y de Asalto. Sólo la TRC de Asalto puede ser usada para determinar los resultados del combate dentro de la Secuencia de Asalto. Tanto la TRC de Asalto como la Móvil pueden usarse para determinar los resultados del combate dentro de la Secuencia Móvil.

A. SECUENCIA MÓVIL

1. Fase de Movimiento (CM completa)

2. Fase de Reacción Enemiga

a. Rechazo del Combate

b. Movimiento de Reacción

c. Sin Retirada

3. Fase de Combate (TRC Móvil o de Asalto)

Notas:

1. Todas las unidades de la Formación activa son elegibles para mover y atacar; sigue los pasos mostrados en la Secuencia de Juego Expandida.

2. Las unidades de Formaciones no activas no pueden mover ni atacar.

3. Las unidades (o apilamientos) de la Formación activan pueden gastar PMs hasta su Capacidad de Movimiento total; están permitidos los Arrasamientos.

4. El combate usa o bien la TRC Móvil o la de Asalto [algunas condiciones de combate requieren la TRC de Asalto; véase 10.32].

5. La Secuencia Móvil puede ser seleccionada durante un turno de tiempo Lluvioso, pero usa la columna Lluvia de la TET para determinar el coste en PMs.

6. Puesto que las unidades pueden mover toda su CM, la Coordinación del Combate es más difícil para ambos bandos. Consulta la Tabla de Coordinación del Combate para ver los MTDs aplicables.

B. SECUENCIA DE ASALTO

1. Fase de Ingeniería

2. Fase de Movimiento (mitad de CM)

3. Fase de Reacción Enemiga

a. Rechazo del Combate

b. Movimiento de Reacción

c. Sin Retirada

4. Fase de Combate (TRC Asalto únicamente)

Notas:

1. Todas las unidades de la Formación activa son elegibles para mover y atacar; sigue los pasos mostrados en la Secuencia de Juego Expandida.

2. Las unidades de Formaciones no activas no pueden mover, pero pueden participar en ataques si todos los demás requisitos se cumplen [9.11b].

3. Las unidades de la Formación activa pueden gastar sólo la mitad de su CM (conserva las fracciones), lo que es acumulativo con la reducción de la CM debido a Desorganización [3.72a].

4. Todos los combates usan la TRC de Asalto.

5. No están permitidos los Arrasamientos.

SECUENCIA DE PASE

Deja el MA en la Reserva de Activación [7.22] para una activación posterior o para un posible intento posterior de combinar Formaciones [7.3].

Notas:

1. No se activa ninguna Formación.

2. Ninguna unidad puede ni mover ni atacar.

3. El jugador activo coloca el MA bocabajo en su Reserva de Activación, oculto de la vista de su oponente (para usar durante un Segmento posterior).

Nota: Es posible que un jugador Pase más de una vez durante el transcurso de todo un turno.

7.22 Reserva de Activación. Cada jugador tiene una casilla fuera del mapa denominada “Reserva de Activación” (Activation Pool). No puede haber más de un MA en la Reserva de Activación de un jugador al final de cualquier secuencia. Si un jugador ya tenía un MA en su Reserva de Activación en el momento en que roba uno nuevo, elige entre el MA que acaba de robar o el que está en la Reserva de Activación; o puede intentar Combinar Formaciones [7.3] para activar ambas simultáneamente; no puede elegir una Secuencia de Pase. El MA de la Formación que no se va a activar se deja en la Reserva de Activación.

7.23 Una vez el Primer Jugador ha completado su primera Secuencia de Operaciones, el Segundo Jugador lleva a cabo su primera Secuencia de Operaciones. Los jugadores alternan Secuencias de Operaciones hasta que han robado y jugado todos sus MAs. Una vez así, el Segmento de Operaciones del turno se ha completado y la partida pasa al Segmento de Reorganización.

7.24 Un jugador no puede seleccionar una Secuencia de Pase cuando sólo le queda un último MA por jugar (es el último en el recipiente o en la Reserva de Activación).

***Nota 1:** En esencia, un jugador no puede negarse a jugar un MA disponible. Puede, sin embargo, negarse a mover o atacar con las unidades de la Formación representada por el MA.*

***Nota 2:** Un jugador que roba un MA para el que no tiene unidades en el mapa puede igualmente elegir cualquier Secuencia incluso aunque nada ocurra en el mapa. Las unidades de esa Formación pueden ser Refuerzos que decide traer al mapa.*

7.25 Un jugador al que le quedan más MAs por robar después de que su oponente haya robado todos continuará robando los que le queden uno a uno, activando sus Formaciones restantes en Secuencias de Operaciones separadas. Su oponente no realiza Secuencias de Pase si no tiene MA que robar; se le considera no activo (sin actividad). Un jugador no puede conservar un MA más allá del final de su turno.

7.26 Devuelve los MAs al recipiente durante la Fase de Iniciativa.

7.3 Combinación de Formaciones

7.31 Un jugador que ya tiene un MA en su Reserva de Activación en el momento en que roba otro puede intentar combinar los dos para que ambas Formaciones se activen simultáneamente.

7.32 La combinación de Formaciones sólo puede intentarse si los dos MAs representan a diferentes Formaciones. Si representan a la misma Formación, uno de los MAs se usa para activar a la Formación para la actual Secuencia de Operaciones, mientras

que el otro permanece en la Reserva de Activación. El marcador “Activa cualquier Formación” no puede usarse para un intento de Combinar Formaciones.

7.33 Procedimiento para Combinar Formaciones

a. El jugador activo declara que intentará Combina Formaciones.

b. Revela uno de los dos MAs.

c. Tira un dado y añade el Valor de Combinación que se muestra en el MA más cualquier MTD por Líder [15.32] disponible al resultado.

d. Si el resultado modificado es de ocho o más, ambas Formaciones se activan juntas y realizan la misma Secuencia elegida por el jugador propietario.

e. Si el resultado es siete o menos, entonces sólo se activa el MA revelado; el otro no lo hace, permanece en la Reserva de Activación y su identidad permanece oculta para el jugador oponente.

7.34 Un jugador puede intentar volver a combinar una Formación que no lo consiguió en cualquier Secuencia de Operaciones amiga del mismo turno. Fracasos a la hora de combinar lo que de otra manera sería la última Secuencia de Operación amiga (cuando no quedan MAs en el recipiente) implica que la Formación que está en la Reserva de Activación se activa por separado durante la siguiente Secuencia de Operaciones amiga.

7.35 Las unidades de dos Formaciones que se combinan pueden atacar juntas en el mismo combate, pero sólo si hay unidades de ambas Formaciones que no sean de artillería apiladas juntas en uno de los hexágonos atacantes [véase 10.43]. Las unidades adicionales adyacentes de cada Formación también pueden participar en el combate. Las unidades de artillería de dos Formaciones diferentes que son Combinadas sólo pueden apoyar al mismo combate si hay unidades de ambas Formaciones que no sean de artillería apiladas juntas en uno de los hexágonos atacantes.

***Nota:** Cuando se combinan Formaciones, un punto de Combustible abastece a una única Formación [6.43].*

7.4 Activación de Unidades de Ejército



Todas las unidades con recuadro de tamaño o de tipo de unidad blanco representan unidades de ejército. Las unidades de Ejército eran unidades de apoyo independientes frecuentemente asignadas o reasignadas a diferentes Formaciones durante el transcurso de una batalla.

7.41 Las unidades de ejército se activan individualmente, unidad a unidad. Son activadas por cualquier Formación activa. Las unidades de Ejército no pueden activarse separadamente de las activaciones de las Formaciones. Una unidad de artillería de Ejército proporciona ataque de Apoyo de Fuego Artillero sólo durante una Secuencia de Operaciones en la cual la unidad de artillería de Ejército esté activa [12.13b].

7.42 Las unidades de Ejército motorizadas pueden intentar la activación dos veces por turno, y pueden por lo tanto activarse potencialmente durante dos Secuencias de Operaciones en el mismo turno, puesto que pueden ser parte de dos Formaciones diferentes o de la misma Formación dos veces (para Formaciones que tienen dos MAs). Después del primer intento de Activación, coloca un marcador de Primera Activación (*First Activation*) en la unidad de Ejército; después del segundo intento de activación, dale la vuelta al marcador a su cara Última Activación (*Final Activation*). Retira todos los marcadores de Activación durante la Fase de Reorganización.

Ejemplo: Puesto que la unidad soviética *Lelyushenko* tiene una CM con Recuadro Rojo, puede activarse dos veces y por lo tanto mover dos veces en un turno.

7.43 Todas las demás unidades de Ejército pueden intentar la activación sólo una vez por turno. Tras el intento de activación, coloca un marcador de Última Activación en la unidad.

7.44 Una Formación activa puede activar una unidad de Ejército automáticamente si se cumplen ambas condiciones:

a. La unidad de Ejército no tiene un marcador de Última Activación y

b. La unidad de Ejército está dentro del Alcance de Mando [15.14] de cualquier unidad de CG de la Formación activada al comienzo de la fase.

7.45 Una Formación activa puede intentar activar hasta a dos unidades de Ejército que estén fuera del Alcance de Mando al comienzo de la activación de su Formación, pero sólo si la unidad de Ejército no tiene un marcador de Última Activación en ella y si pasa un chequeo VE. Recuerda aplicar cualquier MTD por Desorganización y Desabastecimiento. Si la unidad de Ejército falla el chequeo VE, no se activa durante la Secuencia de Operaciones actual. En cualquier caso, coloca o bien un marcador de Primera o de Última Activación en ella.

Nota 1: Un CG de Formación fuera del mapa en el momento de la activación pasa a estar activo debido a la activación y puede intentar activar unidades de Ejército. Para este propósito, esas unidades de Ejército están fuera del Alcance de Mando.

Nota 2: Las dos Formaciones de una Activación Combinada [7.3] pueden activar unidades de Ejército (dos unidades cada una de entre aquellas fuera de Alcance de Mando).

7.46 Las unidades de Ejército que entran al mapa como refuerzos se activan automáticamente durante la activación de cualquier Formación amiga y como parte de esa Formación activada.

7.47 Una unidad de Ejército activada pasa a formar parte de la Formación activa durante el resto de esa Secuencia de Operaciones. Puede ser una Unidad en Cabeza y recibir Puntos de Mando. Coloca un marcador de Primera o Última Activación en ella al final de la Secuencia según sea apropiado.

7.48 Una unidad de Ejército no puede atacar a menos que sea activada. Una unidad de Ejército de artillería no puede proporcionar Apoyo de Fuego Artillero en ataque menos que sea activada [12.13b], pero puede proporcionar Apoyo de Fuego Artillero defensivo [12.13c].

8.0 Movimiento de Unidades Terrestres

Durante la Fase de Movimiento de su Secuencia de Operaciones, un jugador puede mover cualquier número de sus unidades elegibles. El movimiento se ve afectado por el abastecimiento, terreno, tiempo, ZDC enemiga y por la Secuencia de Operaciones. El movimiento de las unidades con CM en Recuadro Rojo también puede tener lugar durante el Movimiento de Reacción [9.3]. El Rechazo del Combate [9.2], la Retirada [11.3] y el Avance tras el Combate [11.6] no se consideran “movimiento” y no usan PMs.

8.1 Restricciones al Movimiento

8.11 Mueve las unidades de una en una de hexágono a hexágono adyacente contiguo. Cada unidad gasta Puntos de Movimiento (PMs) de su Capacidad de Movimiento (CM) para entrar al hexágono o para cruzar ciertos lados de hexágono. La Tabla de Efectos del Terreno (TET) enumera los costes en PMs para los diferentes tipos de terreno. Una unidad no puede saltarse un hexágono. No hay límite al número de unidades que pueden atravesar un mismo hexágono.

8.12 Las unidades pueden mover juntas como un apilamiento. Cuando un apilamiento comienza el movimiento, su CM es el de aquella unidad con la CM más baja del apilamiento. Los apilamientos no pueden recoger o añadir unidades mientras mueven. Una vez un apilamiento ha cesado de mover, otras unidades pueden mover a su hexágono (dentro de los límites de apilamiento). Las unidades que el apilamiento abandona durante su movimiento han acabado de mover para esa fase. Las unidades de un apilamiento que no han movido pueden abandonar el apilamiento individualmente o en apilamientos más pequeños.

8.13 Una unidad puede mover solamente una vez durante una Fase de Movimiento. Nunca puede gastar más PMs que su CM total, y no puede entrar a un hexágono si no tiene suficientes PMs disponibles. No hay “movimiento mínimo de un hexágono”, lo que significa que, en ocasiones, algunas

unidades no podrán mover en absoluto. Una unidad nunca está obligada a mover. Los PMs que no se usan no pueden acumularse para futuros turnos ni transferirse a otras unidades.

8.14 Una unidad nunca puede entrar a un hexágono que contenga una unidad de combate enemiga [*Excepción:* Arrasamientos, 8.5]. Puede entrar a o atravesar hexágono ocupados o controlados por su propio bando ilimitadamente y sin coste extra en PMs.

8.15 Las unidades no combatientes no pueden mover adyacentes a unidades de combate enemigas a menos que muevan con una unidad de combate o se unan a una unidad de combate en ese hexágono.

8.16 Efectos de Desabastecimiento en el Movimiento. Las unidades motorizadas reducen a la mitad su CM [6.14a] y no pueden realizar Arrasamientos [8.52 Nota 1] ni Movimiento de Reacción [9.33]. Todos los demás tipos de unidades pierden 2 PMs. Las unidades pueden mover voluntariamente a un hexágono en el que quedarían Desabastecidas.

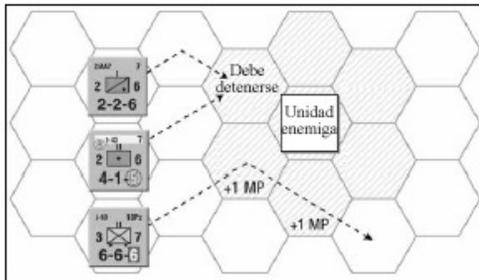
8.17 Las unidades con la CM en un Círculo Naranja usan la misma columna que las unidades motorizadas en la TET a la hora de determinar los costes en PMs de los diferentes tipos de terreno. No son elegibles para realizar Arrasamientos, Movimiento de Reacción ni Rechazo del Combate.

8.2 Efectos de la ZDC en el Movimiento

8.21 Una unidad gasta un PM además del coste del terreno para entrar en una ZDC [*Excepción:* 9.36], indistintamente del número de unidades enemigas que extiendan su ZDC a ese hexágono, incluso si el hexágono ya está ocupado por otras unidades amigas. Si a la unidad no le quedan suficientes PMs, no puede entrar al hexágono.

8.22 Una vez una unidad ha entrado en ZDC enemiga, deja de mover para lo que queda de su Fase de Movimiento a menos que sea una unidad con la CM en Recuadro Rojo. Si tiene suficientes PMs, una unidad con CM en Recuadro Rojo puede continuar

moviendo incluso a otros hexágonos que también estén en ZDC enemiga, pero no puede usar los costes de movimiento por Carretera, Ferrocarril o Camino cuando mueve directamente de un hexágono controlado por el enemigo a otro.



Ejemplo de ZDC

8.23 Si una unidad comienza su Fase de Movimiento en una ZDC enemiga:

- Una unidad con CM en Recuadro Rojo puede entrar a un hexágono adyacente en ZDC enemiga pagando el coste del terreno (ignorando la Carretera) más un PM adicional y, si le quedan suficientes PMs, puede continuar moviendo, incluso a otros hexágonos adyacentes que también estén en ZDCs enemigas, pagando un PM adicional por cada hexágono en ZDC enemiga.
- Todas las demás unidades gastan todo su CM para atravesar un hexágono en ZDC enemiga. No pueden seguir moviendo después de entrar a ese hexágono. Su CM debe de ser suficiente para cubrir el coste normal en PM (el terreno más un PM por la ZDC) para entrar en ese hexágono; si no es así, no pueden entrar a ese hexágono.
- No hay coste en PM por abandonar una ZDC enemiga.

8.3 Efectos del Terreno en el Movimiento

La Clave de Terrenos identifica todos los tipos de terreno, y la Tabla de Efectos del Terreno enumera los costes en PM que se gastan al entrar a esos tipos de terreno.

8.31 Cada hexágono contiene uno o más tipos de terreno. Donde un solo hexágono contiene más de un tipo de terreno, aplica lo siguiente:

- Si el hexágono contiene más de un tipo de Terreno Natural, asume que todo el hexágono está compuesto por aquel terreno con el coste en PMs más alto. Los tipos de Terreno Natural son: Despejado, Escabroso,

Despejado más Boscoso, Escabroso más Boscoso y Pantano más Boscoso.

Ejemplo: Con tiempo Seco, una unidad de infantería que no mueve por Carretera pagaría 2 PMs para entrar a un hexágono que contiene terreno Despejado y Escabroso, puesto que el coste para Escabroso, 2 PMs, es mayor que para Despejado, 1 PM.

b. Las unidades que no mueven por Carretera, Ferrocarril o Camino pagan el coste en PMs más alto de los tipos de terreno que hay en el hexágono.

c. Si el hexágono contiene una Posición Fortificada enemiga, las unidades pagan el coste de +1 PM por ella además de cualquier otro coste por terreno.

8.32 Una unidad no puede entrar a un hexágono si no le quedan suficientes PMs para pagar el coste por atravesar el lado de hexágono y entrar al hexágono.

8.33 Carreteras y Caminos. Una unidad que mueve de un hexágono de Carretera o Camino directamente a otro hexágono adyacente de Carretera o Camino debe de seguir esa Carretera o Camino específicos a través del lado de hexágono cruzado por esa Carretera o Camino para poder usar el coste en PMs por Carretera o Camino. Si mueve por Carretera, la unidad ignora el coste en PMs del otro terreno del hexágono. Si mueve por Camino durante un turno de tiempo Seco, la unidad paga ½ PM por entrar a un hexágono despejado (que puede contener una Pueblo, Villa o Aldea) y 1 PM por entrar a un hexágono que contenga cualquier otro tipo de terreno como Bosque, Escabroso, etc). Entrar a una Posición Fortificada enemiga en hexágono Despejado por Camino y durante turno de tiempo Seco cuesta 2 PMs (1 PM por el Camino y otro PM por la Posición Fortificada). Durante un turno con tiempo Lluvioso, los Caminos no tienen efecto en los costes de movimiento aparte de la capacidad de las unidades Motorizadas para ignorar el +1 PM por entrar a un hexágono que contenga Terreno Boscoso [8.42]. Una unidad en movimiento puede cambiar entre dos Carreteras no conectadas, dos Caminos no conectados o una Carretera y un Camino no conectados que estén en el mismo hexágono pagando el coste del terreno del

hexágono que no es ni Carretera ni Camino. Una unidad que comienza su movimiento en un hexágono con dos Carreteras no conectadas, dos Caminos no conectados o una Carretera y un Camino no conectados puede elegir la Carretera o Camino por los que desee mover para salir del hexágono.

Nota: Hay tres tipos de carretera: Carretera Principal, Carretera Menor y Camino. Pueden tener diferentes costes de PM dependiendo del tipo de unidad que mueve por ellas, de las condiciones meteorológicas y del otro terreno que haya en el hexágono.

8.34 Ferrocarril. Durante los turnos de tiempo Seco, las unidades mueven por Ferrocarril como si lo hicieran por Camino en “otro” terreno [véase TET], si el ferrocarril proporciona un coste en PMs menor; si no es así, ignora el Ferrocarril. No hay movimiento por tren.

Nota del Diseñador: Durante buena parte del año y en la mayoría de Rusia, las redes ferroviarias doblaban a las carreteras, facilitando el movimiento de todo tipo de unidades. El movimiento por línea férrea, incluso para camiones y unidades tiradas por caballos, era a menudo más rápido y sencillo que por las lamentables carreteras, especialmente en áreas pantanosas y durante tiempo embarrado. Esto era porque era más probable que las redes ferroviarias estuvieran secas y firmes debido a sus capas de balasto elevadas, niveladas y drenadas.

8.35 Bosques

a. El coste en PMs por terreno Boscoso es siempre además del de cualquier otro terreno del hexágono [Excepciones: 8.33 y 8.42].

Ejemplos:

El coste por entrar durante tiempo Seco al hexágono:

Despejado más Boscoso es 1 + 1 PM = 2 PMs

Escabroso más Boscoso es 2 + 1 PM = 3 PMs

Con tiempo Lluvioso para unidades motorizadas:

Escabroso más Boscoso es 3 + 1 PM = 4 PMs

b. Ignora los efectos del Bosque cuando muevas por Carretera, Camino o Ferrocarril, indistintamente de los efectos del tiempo [Excepciones: 8.33 y 8.42].

8.36 Arroyos, Ríos y Puentes

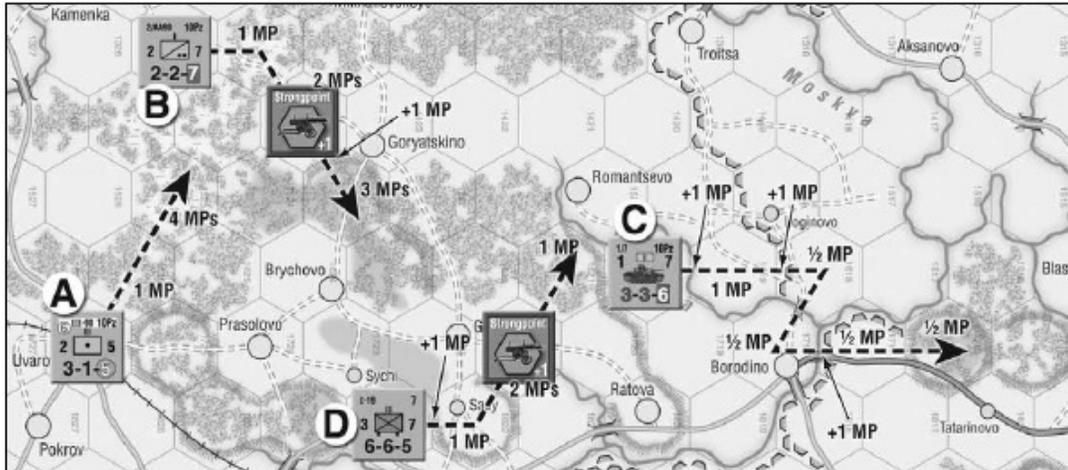
a. Los Arroyos y los Ríos son características del terreno localizadas en lados de hexágono. Una unidad gasta PMs para cruzar estos lados de hexágono además de por el coste del terreno al que entra (sea cual sea la dirección cuando cruce el lado de hexágono).

b. Los puentes aparecen en el mapa mayoritariamente donde Carreteras o Caminos cruzan lados de hexágono de Río o Arroyo. Cuando se mueve por una Carretera, Camino o Vía Férrea que cruza Arroyo o Río por puente, no hay coste adicional en PMs por cruzar el Arroyo o Río por el puente.

Nota: Si el mapa no muestra el símbolo de Puente, entonces no hay Puente, y las unidades pagan el coste extra en PM para cruzar el Arroyo o Río, incluso aunque muevan por Carretera o Camino.

c. Las unidades de artillería, antitanque y antiaéreas y las unidades con silueta de vehículo no pueden cruzar lados de hexágono de Río sin puente en ninguna fase. El resto de unidades puede hacerlo, pero gasta toda su CM para ello [comienzan su Fase de Movimiento en el hexágono que incluye el lado de hexágono de Río]; pueden realizar Avance tras el Combate [11.6] a través de lado de hexágono de Río, pero no retiradas, Rechazo del Combate ni Movimiento de Reacción a través de lado de hexágono de Río.

8.37 Ladera y Línea Fortificada. Estas características del terreno están localizadas en lados de hexágono. Todas las unidades pueden cruzar estos lados de hexágono siempre que tengan los suficientes PMs para pagar el coste de +1 PM por cruzar el lado de hexágono más el coste por entrar al terreno al otro lado. Las Carreteras y Caminos cancelan el coste de +1 PM por el lado de hexágono de Ladera, pero no por Línea Fortificada. El coste por cruzar un lado de hexágono de ladera se gasta sólo



cuando se sube una ladera, no cuando se baja, cuando no se mueve por una Carretera principal (o menor) o Camino.

Ejemplo de Movimiento: El coste por entrar a cada hexágono o por cruzar un lado de hexágono de arroyo está indicado en el mapa. El Tiempo es Seco. La unidad A, una unidad con Equipamiento Pesado (unidad motorizada con CM en Círculo Naranja), gasta sus 5 PMs para mover dos hexágonos, 1 PM por entrar a hexágono de Bosque por Camino (Camino en Otro) y 4 PM por entrar a hexágono de Bosque-Pantano (3 PMs por entrar a hexágono de Pantano una unidad Motorizada + 1 PM por Bosque). La unidad B, una unidad motorizada con CM en Recuadro Rojo, paga 7 PMs, 1 PM por entrar a hexágono de Bosque-Pantano por Camino (Camino en Otro), 2 PMs por entrar a un hexágono Despejado con una Posición Fortificada por Camino (1 PM por Camino en Otro + 1 PM por Posición Fortificada), +1 PM por subir un lado de hexágono de Ladera, y 3 PMs por entrar a hexágono Escabroso de Bosque (2 PMs por entrar a hexágono Escabroso con una unidad motorizada + 1 PM por Bosque). La unidad C, una unidad Blindada con CM en Recuadro Rojo, gasta 6 PMs; observa que el Camino y la Carretera no anulan el coste de +1 PM por cruzar un lado de hexágono de Línea Fortificada [8.37], pero el Puente anula el coste de +1 PM de uno de los lados de hexágono de arroyo, y la carretera anula el coste de +1 PM por cruzar un lado de hexágono de ladera y los 3 PMs por entrar

al hexágono Escabroso de Bosque. La unidad D, una unidad No Motorizada, gasta 5 PMs: 2 PMs por entrar a hexágono Despejado subiendo por un lado de hexágono de Ladera, 2 PMs por entrar a un hexágono con una Posición Fortificada enemiga (1 PM por el hexágono Despejado, +1 PM por la Posición Fortificada, pero no hay coste extra por bajar un lado de hexágono de Ladera), y 1 PM por entrar a hexágono de Bosque-Despejado.

8.4 Efectos del Tiempo en el Movimiento

8.41 La TET incluye columnas separadas para usar en turnos de Seco/Nublado o Lluvioso. El Lluvioso es peor para el movimiento. Además de hacer que la mayoría de tipos de terreno cuesten más PMs, la Lluvia causa que ciertos tipos de terreno actúen como un tipo de terreno peor para el movimiento y otros efectos.

Ejemplo: Si la actual condición meteorológica es Lluvia, el coste por entrar a terreno Escabroso para unidades motorizadas aumenta de 2 PMs a 3 PMs.

8.42 Cuando se mueve por Camino con tiempo Lluvioso, ignora el beneficio en PMs por 1 Camino (la mitad del coste del "otro terreno"), y usa sólo el otro terreno del hexágono (ignora los Bosques) para determinar el coste por entrar al hexágono (más cualquier coste por lado de hexágono pertinente).

Nota: El beneficio en PMs por Camino que recibe una unidad cuando sube una Ladera se pierde por la Lluvia.

8.5 Arrasamiento

El Arrasamiento es un intento de mover a un hexágono ocupado por el enemigo durante la Fase de Movimiento amiga. Aunque parecido al Combate [10.0], el Arrasamiento es parte del Movimiento. Las unidades pueden continuar moviendo tras tener éxito en un Arrasamiento.

8.51 El Arrasamiento sólo está permitido durante la Fase de Movimiento de una Secuencia Móvil. No está permitido durante una Secuencia de Asalto. El hexágono sujeto a Arrasamiento se conoce como hexágono Defensor. Sólo un hexágono puede ser objeto de un Arrasamiento cada vez. Las unidades elegibles pueden realizar uno o más Arrasamientos durante su Fase de Movimiento si tienen suficientes PMs disponibles, y además realizar un ataque durante su Fase de Combate. Usa la TRC Móvil para resolver los Arrasamientos.

***Nota:** El Arrasamiento no es un Ataque Declarado [9.1]; por lo tanto, el Defensor no puede realizar Rechazo del Combate [9.2], Movimiento de Reacción [9.3] o Retirada [9.4], ni recibir Apoyo de Fuego Artillero [12.1].*

8.52 Cualquier unidad de combate está sujeta a Arrasamiento. Cualquier unidad de caballería o con CM en Recuadro Rojo que no esté Desorganizada puede realizar un Arrasamiento. Un Arrasamiento tiene lugar mientras que la unidad (o apilamiento) mueve. Las unidades que realizan un Arrasamiento:

- Comienzan la Fase de Movimiento apiladas juntas en el mismo hexágono
- Dejan atrás a cualquier unidad no motorizada o con CM en Círculo Naranja, y a cualquier unidad no elegible que esté en el hexágono en el que comienzan su movimiento.
- Incluyen al menos una unidad Blindada, Coche Blindado o de Caballería.

***Nota 1:** Una unidad Desabastecida o con Combustible Bajo no puede realizar un Arrasamiento [8.16 y 6.44b].*

***Note 2:** Una unidad defensora (o apilamiento) podría estar sujeta a Arrasamientos por dos o más unidades (o apilamientos) enemigas sucesivas.*

8.53 La unidad (o apilamiento) que Arrasa no puede exceder los límites de apilamiento en su hexágono de ataque en el momento de realizar el Arrasamiento.

8.54 Costes en PMs del Arrasamiento

a. El coste en PMs para entrar al hexágono que va a ser Arrasado es de:

- Un PM por el Arrasamiento
- Todos los costes en PM normales por terreno y lado de hexágono para entrar al hexágono Defensor

***Nota:** Recuerda que las unidades del hexágono Defensor que proyecten ZDC en los hexágonos adyacentes obligan a las unidades que arrasan a gastar un PM la primera vez que entran en esa ZDC. Si comienzan adyacentes al hexágono Defensor, entonces ya han gastado ese PM en una activación anterior y no tienen que hacerlo de nuevo para el mismo hexágono.*

b. Cualquier otra ZDC de unidad enemiga que se extienda al hexágono Defensor no causa coste adicional a las unidades arrasadoras por entrar a ella.

***Comentario del Diseñador:** Aquí, la fuerza arrasadora entra literalmente en la posición enemiga y, si tiene éxito, los Defensores en retirada están tan próximos a las unidades que avanzan que cubren los disparos (anulan la ZDC) de las unidades amigas adyacentes. En el mapa del juego, la fuerza arrasadora se detiene en el hexágono adyacente para permitir la resolución del Arrasamiento. Si tiene éxito, el Defensor se retira y entonces la fuerza arrasadora avanza. En la realidad, la retirada y el avance son casi simultáneos.*

c. Todas las unidades de un apilamiento deben de tener suficientes PMs disponibles para realizar el Arrasamiento. Las unidades que no tengan suficientes PMs cesan el movimiento.

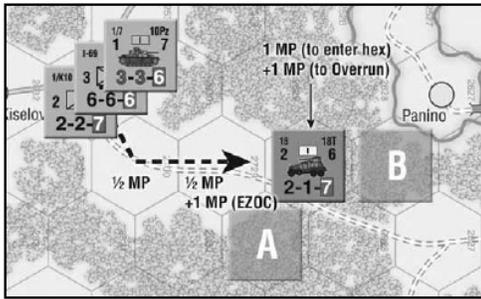
8.55 Restricciones por Tiempo y por Terreno

a. No puede realizarse un Arrasamiento con tiempo Lluvioso.

b. Está prohibido el Arrasamiento a través de los siguientes lados de hexágono:

- Río (incluso en Puente)
- Línea Fortificada
- Un lado de hexágono al que se tenga prohibido mover.

- c. Está prohibido el Arrasamiento en Pueblo o Posición Fortificada enemiga completada.
- d. Las unidades no pueden realizar Arrasamientos desde un hexágono que está en la ZDC de unidades enemigas localizadas en más de un hexágono.
- e. Si se hace un Arrasamiento por Carretera, Ferrocarril o Camino, usa el valor de movimiento aplicable a esos tipos de terreno para entrar al hexágono Defensor.



Ejemplo de Arrasamiento: Un apilamiento alemán en el hexágono 2631 con una CM de 6 va a realizar un Arrasamiento (aunque una unidad del apilamiento tiene una CM de 7, la CM del apilamiento es la CM de la unidad más lenta, que en este caso es de 6). El apilamiento comienza su Fase de Movimiento en un camino, a tres hexágonos de la unidad soviética en el hexágono 2728, que será el objetivo del Arrasamiento. La unidad soviética está localizada en el mismo camino, con dos hexágonos entre ella y el apilamiento alemán. El apilamiento alemán gasta 1 PM para atravesar los dos hexágonos intermedios del camino (1/2 PM por hexágono). 1 PM por entrar en la ZDC de la unidad soviética, 1 PM por entrar al Hexágono Defensor por el lado de hexágono de camino (porque es un hexágono de bosque), y 1 PM para realizar el Arrasamiento. Una ZDC que se extiende al Hexágono Defensor del hexágono posterior más cercano no tiene efecto y es ignorada. Si el combate de Arrasamiento tiene éxito y el apilamiento arrasador ocupa el Hexágono Defensor, el apilamiento puede continuar su movimiento puesto que aún le quedan 2 PMs. Si hubiera una unidad soviética en el hexágono 2829, el apilamiento alemán no podría realizar el Arrasamiento desde el hexágono 2729 contra la unidad soviética en el hexágono 2728, porque el hexágono 2729 estaría en la ZDC de dos unidades soviéticas, la

unidad A y la unidad soviética del hexágono 2728 [8.55d]. Si hubiese una unidad soviética B en el hexágono 2727, tras un Arrasamiento con éxito por parte del apilamiento alemán contra la unidad soviética del hexágono 2728, el apilamiento alemán tendría que detener su movimiento en el hexágono 2728 porque estaría en la ZDC de la unidad B y no tendría suficientes puntos para realizar un Arrasamiento contra la unidad B (8.56i); necesitaría 3 PMs para realizar el Arrasamiento contra la unidad B, 2 PMs para entrar al hexágono 2727 (1 PM por despejado + 1 PM por bosque) + 1 PM para realizar el Arrasamiento. Observa que la presencia de la unidad B en el hexágono 2727 no tendría efecto en el número de PMs necesarios para realizar un Arrasamiento contra la unidad soviética del hexágono 2728 [8.54b].

8.56 Procedimiento para el Combate de Arrasamiento

a. Se puede realizar un Arrasamiento con cualquier proporción de 1-4 o superior. La Coordinación de Artillería y Unidades Terrestres [10.4] no puede aplicarse a un Arrasamiento.

b. Suma la fuerza ofensiva del Atacante y la fuerza defensiva del Defensor y calcula la proporción [10.5]. Ambos bandos seleccionan su Unidad en Cabeza.

c. Ningún bando tiene permitido usar Apoyo de Fuego Artillero durante un Arrasamiento.

Excepción: Cualquier unidad de artillería en el hexágono Defensor puede proporcionar Apoyo de Fuego Defensivo automáticamente con toda su fuerza. Cualquier otra proporcionará sólo su fuerza defensiva, no su Apoyo de Fuego Artillero.

d. El jugador alemán puede adjudicar un máximo de una unidad aérea disponible a Apoyo Aéreo Cercano (AAC) por cada Arrasamiento que haga, sujeto a Coordinación AAC [10.41]. No está permitido el AAC soviético durante un Arrasamiento [entrenamiento inadecuado].

e. Determina los MTDs por:

- Terreno (tanto por hexágono como por lado de hexágono)
- Cálculo del Diferencial de VE [10.61c]
- Bonificador por Armas Combinadas [10.61f]

- AAC alemán [8.56d y 13.2]

Nota: *Los MTDs por Arrasamiento pueden diferir de los del combate normal.*

f. Tira un dado, aplica el MTD neto y consulta la TRC Móvil para obtener el resultado del combate [11.0].

g. El jugador propietario elimina cualquier pérdida. Las unidades defensoras que son obligadas a retirarse por el resultado de la TRC son retiradas dos hexágonos por el jugador atacante (el que realizó el Arrasamiento) ateniéndose a las reglas 11.3 y 11.5. Coloca un marcador de Desorganización en todas las unidades que se retiran como resultado de un Arrasamiento [**Excepción:** 15.33]. Dale la vuelta a las unidades de artillería retiradas a su lado Disparada. La ruta de retirada elegida por el jugador atacante debe cumplir las reglas 11.52 y 11.53 (las unidades defensoras se retiran a través del menor número de ZDCs posibles y no pueden acabar en ZDC enemiga).

h. Si el Arrasamiento despeja el hexágono Defensor de unidades de combate, las unidades arrasadoras deben entrar a él.

Nota: *Ya han pagado los costes por el Arrasamiento y por el terreno para entrar a ese hexágono.*

i. El apilamiento arrasador puede ahora continuar moviendo hasta el límite de su CM restante, y puede realizar otro Arrasamiento si tiene PMs suficientes; pero, si el apilamiento está ahora en ZDC enemiga, o realiza un Arrasamiento contra el hexágono enemigo, o termina su movimiento.

8.57 Si el Arrasamiento no logra despejar el hexágono Defensor, cesa el movimiento y pierde un paso (a elección del jugador propietario), además de cualquier pérdida de pasos requerida por la TRC. Ignora cualquier resultado de Atacante se Retira en la TRC.

9.0 Acciones Pre-Combate

La resolución del combate es precedida de una serie de acciones que preparan el escenario para el combate:

- Declaración del Combate
- Rechazo del Combate
- Movimiento de Reacción
- Declaración de No Retirarse

9.1 Declaración del Combate

El combate tiene lugar entre unidades opuestas adyacentes. Atacar es siempre voluntario. Las unidades amigas no están obligadas a atacar a las unidades enemigas. Las unidades no tienen que atacar a todas las unidades enemigas a las que estén adyacentes o que ejerzan una ZDC en hexágonos con unidades atacantes.

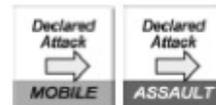
9.11 Al final de la Fase de Movimiento, el jugador activo declara qué hexágonos ocupados por el enemigo atacarán sus unidades, y designa qué unidades amigas atacarán a cada hexágono enemigo adyacente.

a. Durante una Secuencia Móvil, sólo las unidades de la Formación activa, incluidas las unidades de ejército activadas, pueden atacar.

b. Durante una Secuencia de Asalto, las unidades de Formaciones no activas pueden participar en combates contra unidades defensoras adyacentes que estén siendo atacadas por unidades activas. Pueden absorber pérdida de pasos que no sean para la Unidad en Cabeza y pueden avanzar tras el combate.

c. Las unidades individuales de un apilamiento pueden atacar a hexágonos adyacentes diferentes.

d. No se puede atacar a hexágonos desocupados.



9.12 No puede atacarse a más de un hexágono enemigo en un solo combate.

Coloca un marcador de Ataque Declarado (*Declared Attack*) en cada unidad (o apilamiento) atacante. Posiciona la flecha hacia el hexágono que será atacado (el hexágono Defensor). No se puede atacar a hexágonos enemigos que no tengan un marcador de Ataque Declarado adyacente señalándoles.

Nota: *Puede colocarse más de un marcador de Ataque Declarado en el mismo hexágono, encima de cada grupo de unidades que ataquen a un hexágono Defensor declarado.*

9.13 Un hexágono Defensor puede ser atacada por tantas unidades como puedan ser colocadas en los seis hexágonos

adyacentes. El Defensor no puede ocultar una unidad en un hexágono bajo Ataque Declarado.

9.14 Las unidades con una fuerza ofensiva de cero no pueden declarar ataques ni participar en ellos. Cualquier unidad (o apilamiento) cuya fuerza ofensiva total haya sido reducida a menos de uno debido a divisiones [3.54c] no puede atacar.

9.15 Una unidad no puede declarar combate contra un hexágono o atravesando un lado de hexágono al que la TET le prohíbe el movimiento.

Excepción: La artillería puede contribuir con su fuerza de apoyo a cualquier Ataque Declarado dentro de su alcance, sea cual sea el terreno del hexágono Defensor [12.17] o el terreno o unidades que haya entre la unidad de artillería y el hexágono defensor [12.18].

9.16 Las unidades con silueta de vehículo sólo pueden atacar a través de lado de hexágono de Río en un Puente.

9.17 Una vez han sido colocados los marcadores de Ataque Declarado, el ataque es irrevocable. El hexágono Defensor debe de ser atacado por todas las unidades que han declarado combate contra él, a menos que las unidades del hexágono Defensor realicen Rechazo del Combate.

9.2 Rechazo del Combate

9.21 Después de que todos los ataques hayan sido declarados, el jugador defensor tiene la opción de intentar el Rechazo del Combate en todos los hexágonos Defensores elegibles. Los requisitos para ello son:

- Todas las unidades del hexágono Defensor tienen una CM en Recuadro Rojo o son caballería.
- Ninguna unidad en el hexágono Defensor esta Desorganizada.

9.22 El Rechazo del Combate no es movimiento. Es una retirada y sigue todas las restricciones de la retirada excepto las que se observan a continuación.

Nota: Una unidad de Ejército es elegible para Rechazo del Combate porque éste no

es movimiento. Necesita activación solamente para mover.

9.23 Procedimiento

a. Realiza un chequeo VE con la Unidad en Cabeza del hexágono Defensor.

1. El chequeo VE falla: el apilamiento permanece en el hexágono Defensor y debe defenderse en el combate.

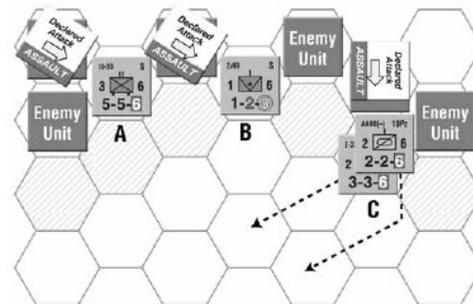
Nota: La Unidad en Cabeza del combate inmediato (si el intento del Rechazo del Combate falla) puede ser una unidad diferente de la Unidad en Cabeza usada para el intento de Rechazo del Combate.

2. Se pasa el chequeo VE: el jugador propietario retira todo el apilamiento dos hexágonos [11.3].

b. Ahora, las unidades atacantes pueden avanzar dos hexágonos [como en 11.61b], o sólo un hexágono si se trata de unidades sin CM en Recuadro Rojo, siendo el primer hexágono el que se ha dejado vacío.

Nota: Esto no cuenta como un avance de dos hexágonos para la regla 7.12c.

c. Retira todos los marcadores de Ataque Declarado de la fuerza atacante. Las unidades atacantes de este Ataque Declarado no pueden declarar ni participar en otros combates durante esta Fase de Combate [en efecto, su combate ha sido ya resuelto].



Ejemplo de Rechazo del Combate: El Jugador Soviético se ha comprometido a tres ataques: A, B y C. El jugador alemán no puede usar el Rechazo del Combate en A porque su unidad está rodeada de ZDCs enemigas. No puede usar Rechazo del Combate en B porque su unidad no tiene CM en Recuadro Rojo ni es de caballería. Puede usar el Rechazo del Combate en C y lo hace. Usa la unidad de caballería como Unidad en Cabeza del apilamiento y hace un chequeo de VE. Una tirada de 1-6

Nota: La unidad que reacciona puede convertirse en la Unidad en Cabeza para procedimientos posteriores como la Declaración de No Retirarse [9.4] o el combate.

9.37 El Movimiento de Reacción no necesita ser en el hexágono Defensor, ni hacia ningún combate. Una unidad no puede reaccionar hacia un hexágono o a través de un lado de hexágono que tiene prohibido durante el movimiento y no puede reaccionar a través de un lado de hexágono de Río.

9.4 Declaración de No Retirarse

9.41 Una Declaración de No Retirarse es opcional para las unidades no activas cuando son el objetivo de un ataque. Les permite evitar la retirada tras el combate [11.3], pero al posible coste de la pérdida de un paso adicional [11.41]. La opción se aplica a todo el hexágono Defensor.

9.41 Las unidades pueden intentar una Declaración de No Retirarse sólo si el hexágono contiene al menos tres pasos de fuerza y las unidades no fallaron el Rechazo del Combate durante esta Operación y:

- Contiene una Posición Fortificada amiga o se aplican los efectos de Línea Fortificada, o
- Contiene un CG de su Formación o una unidad de Líder

Nota: Una unidad de Ejército es elegible para intentar una Declaración de No Retirarse porque ésta no es movimiento.

9.43 Procedimiento

a. Realiza un chequeo VE con la Unidad en Cabeza del hexágono Defensor. Pueden aplicarse MTDs mediante el uso de Puntos de Mando [15.2].

b. Si el chequeo VE tiene éxito, coloca un marcador de Sin Retirada (*No Retreat*) en el hexágono Defensor.

c. Si el chequeo VE falla, realiza cualquier retirada de manera normal [según 11.3].

Nota: La Unidad en Cabeza para el combate inmediato puede ser una diferente a la Unidad en Cabeza usada para el intento de Declaración de No Retirarse.

9.44 El chequeo VE tiene éxito inmediato si:

- Una unidad “NKVD” no Desorganizada es la Unidad en Cabeza, o
- Una unidad CG o de Líder no Desorganizada está en el hexágono (esto no gasta Puntos de Mando)

9.45 Un marcador de Sin Retirada permanece hasta que:

- Una nueva unidad amiga entra en el hexágono y se queda en él
- Es voluntariamente retirado por el jugador amigo
- La Fase de Reorganización

9.46 Efectos por No Retirarse

a. Aplica un MTD de +1 a la tirada del combate.

b. La unidad (o apilamiento) defensora pierde un paso adicional en la TRC si el resultado incluye una retirada (“R”). Aplica esta pérdida a la Unidad en Cabeza [11.42b]. Este paso perdido adicional se considera parte del resultado numérico a efectos de posible reducción de pérdidas para la unidades atacantes [11.25].

c. Las unidades del hexágono Defensor no se retiran.

10.0 Combate

El jugador que está realizando la Secuencia de Operaciones actualmente (y que acaba de colocar los marcadores de Ataque Declarado en el mapa) es el Atacante. El otro jugador es el Defensor, indistintamente de la situación general en el juego. El Atacante resuelve sus ataques declarados individualmente, en cualquier orden que desee.

10.1 Restricciones al Ataque

10.11 Ninguna unidad puede atacar o defender más de una vez por Fase de Combate.

Nota: Es posible que las unidades ataquen dos o más veces por turno: cada vez que son activadas, y cada vez que están adyacentes a hexágonos Defensores que están siendo atacados por otras Formaciones amigas activadas usando la Secuencia de Asalto. De la misma manera, es posible que las unidades defensoras sean atacadas varias veces.

10.12 Una unidad sin marcador de Ataque Declarado no puede atacar. Sin embargo, una unidad de artillería no necesita marcador de Ataque Declarado para proporcionar Apoyo de Fuego Artillero [12.1].

10.13 Una unidad no puede dividir su fuerza ofensiva entre diferentes combates, ni prestarlo a otras unidades.

10.14 No más de un hexágono Defensor puede ser el objetivo de un solo Ataque Declarado.

10.15 No es posible atacar a una unidad únicamente con unidades de artillería o aéreas.

10.16 Todas las unidades de un hexágono Defensor defiende juntas como una fuerza defensiva combinada. El atacante no puede atacar individualmente a las unidades de un apilamiento, y el Defensor no puede impedir que una unidad de un apilamiento participe en combate.

10.17 El Atacante retira todos los marcadores de Ataque Declarado antes de resolver la Coordinación del Combate para un ataque. Entonces el Atacante designa a la Unidad en Cabeza del ataque [10.43] y continúa con el procedimiento para el combate restante para ese combate.

10.2 Efectos del Terreno en el Combate

10.21 Una unidad defensora se beneficia del terreno del hexágono que ocupa, y del terreno del lado o lados de hexágono a través de los cuales está siendo atacada [véase TET]. El terreno de los hexágonos ocupados por las unidades atacantes no tiene efecto en el combate.

10.22 El defensor recibe los siguientes beneficios MTD acumulativos por terreno.

- a.** Aplica sólo un MTD por terreno en el hexágono Defensor. Usa siempre el MTD más favorable disponible si existe más de un tipo de terreno en el hexágono Defensor.
- b.** Aplica el terreno de los lados de hexágono como MTD adicional si todas las unidades atacantes que no son de artillería están atacando a través de ese tipo de lado de hexágono.

Nota: Los MTDs por Ladera y Arroyo son acumulativos.

Comentario del Diseñador: *Se asume que todo el combate tiene lugar dentro del hexágono del Defensor. El terreno del lado de hexágono representa un obstáculo adicional para entrar al hexágono, de ahí que también beneficie al Defensor.*

10.23 El abastecimiento y el terreno podrían reducir la fuerza ofensiva de una unidad atacante una o más veces. Cualquier unidad atacante reducida así a menos de un punto de fuerza ofensiva no puede atacar [puesto que las fracciones se ignoran; 3.54].

10.24 Reduce la fuerza ofensiva de todas las unidades que no sean artillería a la mitad (redondeando hacia abajo) cuando atacan a través de lados de hexágono de Río, indistintamente de la presencia de Puente. La fuerza de apoyo de la artillería no se ve afectada por el lado de hexágono de Río.

10.25 Tanto la fuerza de apoyo artillero del Atacante como del Defensor se dividen a la mitad cuando el hexágono Defensor está en Pantano.

10.3 Elección de TRC

10.31 Sólo se usará una de las dos Tablas de Resultados del Combate (TRCs) en cada combate. El jugador atacante identifica qué TRC se usará en cada combate.

10.32 Cuándo es obligatoria la TRC de Asalto:

- Durante una Secuencia de Asalto
- Durante turnos con Lluvia
- No se incluye ninguna unidad blindada atacante
- El hexágono Defensor contiene un Pueblo o una Posición Fortificada enemiga
- Todas las unidades atacan a través de lado de hexágono de Río, indistintamente de la presencia de un Puente
- Todas las unidades atacan a través de lado de hexágono de Línea Fortificada

10.33 El Atacante puede elegir la TRC Móvil si se aplica todo lo siguiente:

- Cuando no es obligatorio usar la TRC de Asalto.

- Si al menos una de las unidades atacantes es blindado, coche blindado o caballería.

10.4 Coordinación del Combate

La coordinación entre unidades es crítica para que tenga éxito cualquier ataque o defensa. Este juego representa esto exigiendo coordinación (chequeos VE) durante el combate. Una vez han concluido las Acciones Pre-Combate [9.0], el atacante hace hasta tres chequeos de Coordinación de Combate por combate (el primero para Apoyo Aéreo Cercano, el segundo para Apoyo de Fuego Artillero, y el tercero para todas las unidades terrestres que no sean de artillería). El defensor hace hasta dos chequeos de Coordinación de Combate por combate (el primero para AAC, el segundo para Apoyo de Fuego Artillero). Los jugadores consultan la Tabla de Coordinación del Combate conforme hacen los chequeos VE.

10.41 Coordinación de Apoyo Aéreo Cercano

- Primero, el jugador soviético asigna unidades aéreas para Apoyo Aéreo Cercano (AAC) [13.2] para el Ataque Declarado, y entonces hace lo mismo el jugador alemán. Las unidades de AAC se colocan en el hexágono Defensor. Una vez se han colocado las misiones de AAC, no pueden ser retiradas hasta que ese Ataque Declarado haya sido resuelto, ni pueden añadirse unidades aéreas adicionales.
- Cada jugador designa una de las unidades aéreas asignadas a AAC como su unidad aérea en Cabeza y hace un chequeo VE con ella aplicando cualquier MTD [véase la Tabla de Coordinación de Combate para posibles MTDs].
- Si el chequeo VE tiene éxito, todas las unidades aéreas amigas de ese combate proporcionarán AAC.
- Si el chequeo VE falla, ninguna de las unidades aéreas amigas aportará puntos de AAC como MTDs.
- Opcional:** Si ambos jugadores están de acuerdo, puede asignarse niebla de guerra al AAC asignado adjudicando cada jugador en secreto sus unidades aéreas para AAC y entonces mostrando simultáneamente el número de unidades que cada uno ha asignado.

10.42 Coordinación de Artillería

a. Ambos jugadores (el Defensor primero) indican cuáles de sus unidades de artillería elegibles [12.13] intentarán proporcionar Apoyo de Fuego Artillero al Ataque Declarado y seleccionará una unidad de artillería para que sea la unidad de artillería en Cabeza. Una vez han sido designadas las unidades de artillería, no pueden ser canceladas antes de que ese combate haya sido resuelto.

b. Ambos jugadores realizan entonces un chequeo VE contra su unidad de artillería en Cabeza. El resultado se aplica a todas los tipos de unidades de artillería amigas que proporcionan Apoyo de Fuego Artillero en ese Ataque Declarado [véase la Tabla de Coordinación del Combate para los MTDs pertinentes].

Excepciones: Una unidad de artillería en el hexágono Defensor siempre está Coordinada para el Combate, y una unidad de artillería atacante adyacente al hexágono Defensor siempre está Coordinada para el Combate [12.17].

c. Resultados de Coordinación de Artillería

- Si la unidad de artillería en Cabeza pasa el chequeo VE, todas las unidades de artillería atacantes aportan toda su fuerza de apoyo.
- Un resultado modificado mayor que el VE de la unidad de artillería en Cabeza, pero menor que 19, divide a la mitad la fuerza de apoyo de todas las unidades de artillería (redondeando hacia abajo). Esta división es además de cualquier otra por disparar a un hexágono Defensor en terreno Pantanoso [12.18b].
- Un resultado modificado de 10 (o más) significa que ninguna de las unidades de artillería asignadas aportará fuerza de apoyo a ese combate.
- d.** Sea cual sea el resultado del chequeo VE, dale la vuelta a cada unidad de artillería participante su lado Disparada una vez el Ataque Declarado esté completo.
- e.** La fuerza de apoyo artillero total sumada a cada bando tras la Coordinación de Artillería no puede exceder la fuerza de combate (terrestre) total modificada de ese combate [12.13f].

Ejemplo: Un hexágono Defensor contiene unidades de combate con una defensa total de cinco. Dos unidades de artillería amigas con fuerza de apoyo de 4 cada una están

dentro del alcance y la unidad de artillería en Cabeza pasa su chequeo VE. A pesar de que las dos unidades de artillería tienen ocho puntos de apoyo para el hexágono Defensor, sólo cinco de esos puntos pueden aplicarse porque sólo hay cinco puntos de fuerza del Defensor en el hexágono Defensor.

10.43 Coordinación de Unidades Terrestres Atacantes

a. Para realizar la Coordinación de Unidades Terrestres, el atacante realiza un chequeo VE con su unidad terrestre en Cabeza en ese combate.

1. Si la unidad falla el chequeo VE, aplica el MTD por Coordinación de +2 a la tirada de combate [10.61g].

2. Si la unidad pasa el chequeo, no se aplica el MTD por Coordinación a la tirada de combate.

b. Si se usa la TRC de Asalto:

1. Si todas las unidades atacantes son de la misma Formación y ninguna de ellas está Desorganizada, entonces las unidades de combate del Atacante pasan automáticamente la Coordinación de Unidades Terrestres.

2. Si están atacando juntas unidades de más de una Formación en ese combate [7.35 y 9.11b], entonces lleva a cabo la Coordinación de Unidades Terrestres.

c. Si se está usando la TRC Móvil, el Atacante debe realizar Coordinación de Unidades Terrestres [*Excepción:* 10.43d].

d. Sea cual sea la TRC:

1. Si todas las unidades atacantes están localizadas en el mismo hexágono y ninguna de ellas está Desorganizada, pasan automáticamente la Coordinación de Unidades Terrestres.

2. Si alguna de las unidades atacantes está Desorganizada, el Atacante debe realizar la Coordinación de Unidades Terrestres.

e. Véase la Tabla de Coordinación del Combate para conocer los MTDs pertinentes.

10.44 Coordinación de las Unidades Terrestres Defensoras. El Defensor nunca hace un chequeo para Coordinación de Unidades Terrestres. Sin embargo, sí que designa una Unidad en Cabeza para la Fase de Combate (incluyendo para los efectos de 10.61c). El Defensor puede designar una

Unidad en Cabeza para la Fase de Combate que sea diferente a la Unidad en Cabeza que designó durante la Fase de Reacción Enemiga para el intento de Rechazo del Combate [9.2] o el intento de Declarar que No se Retira [9.4].

10.5 Determinación de la Proporción del Combate

10.51 Cómputo de las Fuerzas Finales: Tanto el Atacante como el Defensor suman sus fuerzas ofensivas y defensivas totales, respectivamente, de la siguiente manera:

a. Suma todas las unidades terrestres de ambos bandos implicadas en el combate. Algunas unidades (o apilamientos) atacantes pueden haber tenido que dividir su fuerza a la mitad. Dividir es acumulativo; algunas unidades o apilamientos pueden haber tenido que hacerlo más de una vez [5.3].

b. Suma la fuerza de apoyo de las unidades de artillería [12.1].

10.52 Cómputo de la Proporción del Combate. Divide la fuerza total atacante por la fuerza total defensora para llegar a una proporción de combate. Redondea siempre a favor del Defensor a la columna de proporciones más cercada de la TRC.

Ejemplos: 8 puntos de fuerza ofensiva contra 2 puntos de fuerza defensiva es una proporción de 4-1; 8 a 3 es una proporción de 2-1; 8 a 4 de 2-1; 8 a 5 de 3-2.

10.53 Proporciones de Combate Especiales

a. La proporción inicial mínima para cualquier Ataque Declarado (antes de que se ningún bando haya asignado artillería, y antes del movimiento de reacción del Defensor) es de 1:4 para que se pueda realizar el ataque. Las proporciones finales inferiores a 1:4 resultan en un A2R automático si se está usando la TRC Móvil, o A2Rd si se está usando la TRC de Asalto.

b. Las proporciones finales mayores de 7-1 en la TRC de Asalto se resuelven en la columna 7-1.

c. Las proporciones finales mayores de 8-1 en la TRC Móvil se resuelven en la columna 8-1.

d. El Atacante nunca puede reducir voluntariamente la proporción de un combate dado.

Ejemplo: El Atacante no puede declarar un 2-1 cuando tiene un 3-1.

10.6 Resolución del Combate

Una vez completados la Coordinación del Combate y el cálculo de proporciones, el Atacante calcula los MTDs aplicables al combate y entonces resuelve el combate.

10.61 MTDs al Combate. Determina los MTDs por:

- a. Terreno tanto por el hexágono como por el lado de hexágono [véase TET]
- b. Posición Fortificada amiga en el hexágono Defensor (o Línea Fortificada si las condiciones se aplican): +1 MTD.
- c. Cálculo de la Diferencia de VE. Compara el VE de la unidad terrestre en Cabeza del hexágono atacante con el de la unidad terrestre en Cabeza del hexágono Defensor. Si el VE de la Unidad en Cabeza del Defensor es superior al VE de la Unidad en Cabeza Atacante (usa la misma Unidad en Cabeza que utilizaste en la Coordinación del Combate), se obtiene un MTD positivo (+); si el VE del Atacante es mayor, se obtiene un MTD negativo (-). La cantidad de MTD es igual a la diferencia entre los dos valores VE. Recuerda tener en cuenta los estados de Desorganización y Desabastecimiento a la hora de determinar los VEs de las unidades.

Ejemplo: La unidad terrestre en Cabeza del Atacante tiene una VE de 5, y la del Defensor de 7. Resta el 5 del Atacante del 7 del Defensor. Esto da como resultado un +2, lo que quiere decir: un MTD de +2. El Atacante incluye ahora un +2 en su cálculo de MTD.

- d. AAC de Atacante y Defensor [10.41 y 13.2].
- e. El hexágono Defensor no contiene Marcador de No Retirarse [9.46: +1 MTD].
- f. Bonificador por Armas Combinadas (BAC). Aplica un MTD de -1 al combate si se cumplen todos los siguientes requisitos:
 1. La fuerza atacante incluye una o más unidades blindadas [3.14d].
 2. La fuerza atacante también incluye una o más unidades de: motocicletas, infantería motorizada, ingenieros motorizados o reconocimiento. No es necesario que este tipo de unidades y la de blindados aplicable estén en el mismo hexágono.

3. El Defensor no tiene una unidad con fuerza defensiva en rojo en el hexágono Defensor.

4. El Defensor no está localizado en Pueblo, ni en Posición Fortificada completada, ni detrás de un lado de hexágono de Línea Fortificada no destruida.

5. Las unidades aplicables en 1 y 2 no están atacando a través de lado de hexágono de Río con Puente y no están Desorganizadas [3.72h].

g. Coordinación de Unidades Terrestres Fallida. Si el atacante falló el Chequeo de Coordinación de Unidades Terrestres [10.43a], aplica un MTD de +2 al combate.

h. Efectos de Ingenieros Atacantes. Aplica un MTD de -1 siempre que las unidades atacantes incluyan una unidad de ingenieros no Desorganizada y el Defensor reciba MTD por Pueblo, Posición Fortificada o Línea Fortificada. No es necesario que la unidad de ingenieros sea la Unidad en Cabeza. Las unidades de ingenieros adicionales no tienen efecto extra en el MTD. Las unidades de ingenieros defensoras no tienen efecto.

10.62 MTDs Netos. Calcula el valor neto de todos los MTDs del Atacante y del Defensor. Cada MTD de +1 compensa a un MTD de -1. El MTD positivo o negativo restante tras estas compensaciones es el MTD final. Los MTDs finales están además limitados a no más de +5 ni menos de -5. No tengas en cuenta los valores MTD que sobrepasen estos límites.

10.63 Tira Un Dado. El jugador atacante tira un dado y lo modifica con el MTD neto. Consulta el resultado de la tirada modificada en la columna de proporciones final de la TRC apropiada. Aplica el resultado del combate a las unidades implicadas antes de pasar a otro combate.

11.0 Resultados del Combate

11.1 Interpretar la TRC

11.11 Interpreta los resultados de la TRC de la siguiente manera:

A = Atacante; los números y letras que siguen a la 'A' se refieren a las unidades atacantes.

D = Defensor; los números y letras que siguen a la 'D' se refieren a las unidades defensoras.

R = Retirada; todas las unidades de la fuerza afectada se retiran [11.3], a menos que estén bajo un marcador de No Retirarse [9.4].

E = Eliminadas; todas las unidades de la fuerza afectada son eliminadas.

1, 2, 3 = La fuerza afectada pierde 1, 2 o 3 pasos (según se indique). La unidad terrestre en Cabeza de la fuerza afectada siempre debe perder el primer paso [**Excepción:** Desgaste de Blindados, 11.23]. Aplica siempre cualquier resultado de pérdida de pasos antes que los resultados de retirada.

D = Desorganizada. Todas las unidades del bando indicado implicadas quedan Desorganizadas [3.7].

Resultado impreso en rojo. Se aplican pérdidas especiales adicionales: Desgaste de Blindados [11.23], unidades aéreas [13.17], y Líderes [15.34].

11.12 Las unidades de artillería atacantes que no estén en el hexágono Defensor nunca sufren los resultados del combate; no se retiran ni avanzan; no quedan Desorganizadas y no sufren pérdida de pasos.

11.2 Pérdidas del Combate

11.21 Cuando se lo exige la TRC, el jugador propietario elimina el número de pasos indicados de la fuerza total, no de cada unidad de la fuerza.

a. El proceso para aplicar cada paso perdido a una unidad varía según el número de pasos que ésta tiene.

1. Cuando una unidad de un paso sufre una pérdida de pasos, elimínala del juego.

2. Cuando una unidad de dos pasos sufre su primera pérdida de pasos, dale la vuelta a su lado con Fuerza Reducida. Una segunda pérdida de pasos la elimina entonces del juego.

b. Los siguientes tipos de unidades sólo tienen un paso de fuerza de combate:

- CG
- Artillería
- Unidades de combate con fuerza de unidad en un solo lado de la ficha

c. Cuando un resultado de combate exige que una unidad sea eliminada, retírala de la partida. Cualquier unidad que deba perder más pasos de fuerza de los que le queden es retirada de la partida.

11.22 Pérdidas de las Unidades en Cabeza. La unidad terrestre en Cabeza de ambos bandos es la que normalmente recibe el primer paso perdido de cada combate que exija la TRC. [**Excepción:** Resultados rojos en la TRC, 11.23].

11.23 Desgaste de Blindados

a. Los resultados impresos en rojo en ambas TRCs exigen una pérdida de blindados si la fuerza atacante contiene uno o más pasos de blindados y una o más unidades del hexágono Defensor son de blindados o tienen una fuerza defensiva en rojo. Si estas condiciones se cumplen, el primer paso perdido por el Atacante debe de ser de un blindado, indistintamente de cual fuera la Unidad en Cabeza en el Ataque [Excepción a 3.43b], Si la TRC no exige que el Atacante pierda pasos, un paso de un blindado atacante se pierde igualmente.

b. Siempre que el Atacante sufra Desgaste de Blindados y la TRC exija cualquier pérdida al Defensor, esa pérdida debe de ser de la unidad (blindado o con fuerza defensiva en rojo) que hace que el combate opte a Desgaste de Blindados.

Ejemplos:

1. Un apilamiento soviético que contiene una unidad blindada de dos pasos y una unidad no blindada (la Unidad en Cabeza) ataca a una unidad de artillería antiaérea pesada y a una de infantería alemanas (sin fuerza defensiva roja). La proporción es de 3-1 en la TRC de Asalto. La tirada modificada es de 5, que da como resultado un 'DR' impreso en rojo. Las unidades alemanas se retiran, pero debido al resultado impreso en rojo, la unidad de blindados soviética debe perder un paso porque una unidad defensora tiene la fuerza defensiva en rojo, incluso aunque la TRC no exigió una pérdida numérica al Atacante.

2. Si el resultado fuese un "7", entonces la pérdida del Atacante es sólo el paso de blindados. El Defensor debe reducir a la unidad antiaérea porque esa unidad hizo que el combate pudiera someterse a Desgaste de Blindados.

3. Si la proporción fuese de 5-1 y la tirada final de "2", lo que sería "A1/D3R", la pérdida de blindados sería igualmente

obligatoria incluso aunque no hay los suficientes pasos defensores [11.25].

11.24 Pérdidas por No Retirarse. Además de cualquier otra pérdida, si la fuerza defensora tiene un marcador de No Retirarse y el resultado del combate indicó una retirada del Defensor, la fuerza defensora sufre la pérdida de un paso adicional [11.4].

11.25 Pérdidas Reducidas. Si un bando tiene menos pasos disponibles que los que debe perder según el resultado numérico (y, por lo tanto, es completamente eliminado y no pierde todos los pasos exigidos), reduce cualquier pérdida de pasos sufrida por el bando oponente en un paso. Esto no anula el Desgaste de Blindados. Si la fuerza defensora tiene un marcador de No Retirarse, el paso perdido adicional se considera parte del resultado numérico.

11.3 Retiradas

“Nos vamos, pero volveremos”
~ Graffiti en una pared de Mozhaysk hecho por el Coronel. Polosukin, 18 de octubre de 1941

Cuando el resultado de un combate exige que se retiren unidades, el jugador propietario mueve de inmediato las fichas afectadas individualmente (o como un apilamiento) uno o dos hexágonos, en cualquier dirección que se aleje del hexágono Defensor. Una unidad incapaz de retirarse dentro de las restricciones dadas a continuación es eliminada.

Excepción: En un Arrasamiento, el jugador atacante retira a las unidades afectadas.

11.31 Distancia de la Retirada

a. Las retiradas causadas por la TRC Móvil deben de ser de dos hexágonos.

b. Las retiradas causadas por la TRC de Asalto pueden ser de uno o dos hexágonos, como el jugador propietario desee, para cada unidad.

c. Sea como sea, ninguna retirada puede exceder de dos hexágonos. [**Excepción:** Artillería de Cohetes soviética, 16.3].

11.32 Las retiradas no son movimiento y no cuestan PMs.

11.33 Una unidad puede retirarse en cualquier dirección o combinación de direcciones [**Excepción:** 19.44e]. Las retiradas obligatorias de dos hexágonos deben acabar dos hexágonos alejadas del hexágono Defensor o ser eliminadas. Los apilamientos en retirada pueden dividirse y retirarse a diferentes hexágonos.

11.34 Una unidad puede retirarse a través de un hexágono que contenga unidades amigas, incluso si eso significa una violación temporal de los límites de apilamiento. Una unidad no puede acabar su retirada de manera que viole estos límites de apilamiento. Si lo hace, el jugador propietario elimina unidades en retirada hasta que se alcanza el límite de apilamiento permitido.

11.35 Una unidad no puede acabar su retirada en una ZDC enemiga, a menos que otra unidad amiga esté ya en el hexágono. Las unidades amigas anulan las ZDCs enemigas a efectos de la retirada.

11.36 Una unidad puede acabar su retirada en un hexágono Defensor en el cual aún no se haya resuelto el combate (sujeta a restricciones de apilamiento). Sin embargo, no aporta fuerza defensiva al combate subsiguiente y no puede actuar como Unidad en Cabeza. Está sujeta a cualquier resultado de retirada que se aplique a los Defensores en el combate subsiguiente, pero no está sujeta a pérdida de pasos a menos que los Defensores sean completamente eliminados en el combate y quede un remanente de pasos perdidos no aplicados; en este caso, las unidades previamente retiradas deben sufrir la pérdida de pasos requerida.

11.37 Una unidad obligada a atravesar un lado de hexágono de un terreno al que tiene prohibido mover, a salir por el borde del mapa, más allá de la línea de un escenario, o a entrar o atravesar unidades enemigas es eliminada.

11.4 Aplicación de la Opción de No Retirarse



11.41 Las unidades que están en hexágonos Defensores con marcadores de No Retirarse

[9.4] no se retiran, pero sufren la pérdida de un paso adicional si la TRC exige al Defensor que se retire.

11.42 Procedimiento

- a. Elimina cualquier pérdida numérica de pasos exigida por la TRC, quitando el primer paso a la Unidad en Cabeza.
- b. La fuerza defensora sufre entonces la pérdida de un paso adicional en lugar de retirarse. Normalmente, al Unidad en Cabeza del Defensor sufre esta pérdida; si ya ha sido eliminada, el paso es perdido por la unidad del hexágono Defensor con el VE más alto (a elección del Defensor si dos o más unidades tienen el VE más alto). Este paso adicional se considera parte del resultado numérico a efectos de una posible reducción de los pasos perdidos para las unidades atacantes [11.25].
- c. Retira el marcador de No Retirarse [11.25].

11.5 Retirada a Través de ZDC Enemiga

11.51 Una unidad no puede retirarse a o a través de una ZDC enemiga a menos que no exista ruta alternativa.

11.52 Una unidad puede retirarse a o a través de un hexágono ocupado por unidades de combate amigas incluso si unidades de combate enemigas proyectan ZDC en ese hexágono [Excepción a 11.51].

11.53 Sólo unidades elegibles pueden retirarse a través de un hexágono desocupado en ZDC enemiga, pero deben retirarse un segundo hexágono para acabar en un hexágono que o bien no esté en ZDC enemiga o bien esté ocupado por unidades amigas en ZDC enemiga. Al hacerlo, pueden sufrir la pérdida de uno o más pasos [11.56].

11.54 Todo tipo de unidades son elegibles a la hora de atravesar un hexágono desocupado en ZDC enemiga excepto las siguientes:

- Artillería (incluida artillería de cohetes)
- Antitanques
- Antiaéreos
- Artillería Antiaérea Pesada

Un jugador puede decidir eliminar unidades no elegibles para poder retirar el resto del apilamiento. Estas unidades eliminadas no

satisfacen la pérdida potencial de un paso [11.56c o d].

11.55 Una unidad (o apilamiento) es eliminada si su única ruta de retirada acaba en hexágono desocupado en ZDC enemiga.

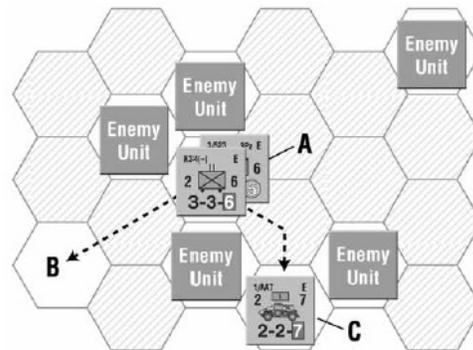
11.56 Procedimiento

- a. Lleva a cabo la retirada de dos hexágonos. Las unidades de los apilamientos en retirada permanecen juntas. El segundo hexágono de la retirada no puede ser un hexágono desocupado en ZDC enemiga.
- b. Una vez completada la retirada, el jugador propietario realiza un chequeo VE con la unidad en retirada (no pueden ser aplicados Puntos de Mando). Si es un apilamiento, el chequeo VE se realiza con la Unidad en Cabeza del apilamiento.

Nota: Recuerda que los valores VE impresos se reducen si la unidad está Desabastecida o Desorganizada. Además, la Unidad en Cabeza del apilamiento en retirada no tiene que ser la Unidad en Cabeza del combate que causó la retirada.

c. Si el chequeo VE fracasa, la Unidad en Cabeza pierde un paso. Si lo pasa, no hay pérdida.

d. **Ventaja de las Motorizadas.** Si la unidad (o apilamiento) en retirada contiene unidades con CM en Recuadro Rojo, y una o más unidades enemigas con CM en Recuadro Rojo ejercen ZDC en el hexágono desocupado, se pierde automáticamente un paso (a elección del jugador propietario) antes de hacer el chequeo VE para las restantes unidades.



Ejemplo de Retirada a través de ZDC Enemiga: El jugador alemán debe retirar el apilamiento A dos hexágonos. La unidad con CM en Círculo Naranja es eliminada

porque no puede retirarse a ZDC enemiga. La unidad motorizada puede retirarse a través de ZDC enemiga, pero sólo en el primer hexágono. Eso le deja sólo dos opciones: el hexágono B o el hexágono C. Tras la retirada, el jugador alemán debe hacer un chequeo VE para ver si la unidad pierde un paso.

11.6 Avance Tras el Combate

Siempre que el hexágono Defensor original haya quedado vacío como resultado del combate, las unidades atacantes pueden tener la posibilidad de avanzar. El avance tras el combate no es movimiento, y no cuesta PMs. Sin embargo, una unidad no puede avanzar a través de un lado de hexágono de terreno al que tenga prohibido mover, ni salir por el borde del mapa ni atravesar unidades enemigas.

11.61 Distancia del Avance

a. Cuando se usa la TRC de Asalto, las unidades atacantes pueden avanzar sólo un hexágono (el hexágono Defensor que quedó Desocupado).

b. Cuando se usa la TRC Móvil, las unidades con CM en Recuadro Rojo pueden avanzar hasta dos hexágonos. El primer hexágono debe de ser el hexágono Defensor (el hexágono que fue atacado), y el segundo hexágono puede ser cualquier hexágono adyacente que elija el Atacante y que no tenga unidades de combate enemigas en él.

Excepción: Las unidades con CM en Recuadro Rojo Desorganizadas no pueden avanzar más de un hexágono.

c. Cada avance de dos hexágonos completado también proporciona al Atacante un MTD de +1 para la tirada de Iniciativa del Atacante durante el siguiente turno [7.12c].

d. Las unidades no motorizadas no pueden avanzar más de un hexágono (el hexágono Defensor que ha quedado vacío).

e. La unidades de artillería, antitanques y antiaéreos con CM en Círculo Naranja no pueden avanzar tras el combate.

Nota: Otros tipos de unidades con CM en Círculo Naranja sí tienen permitido el avance tras el combate.

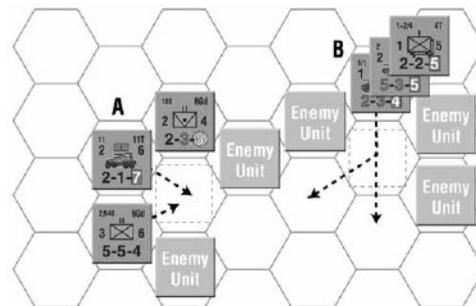
f. Las unidades defensoras nunca pueden avanzar tras un resultado de Retirada del Atacante.

11.62 Un jugador ejerce la opción de avanzar inmediatamente antes de resolver cualquier otro combate. Un jugador no está obligado a avanzar una unidad. Tras avanzar, las unidades no pueden volver a atacar de nuevo en esa Fase de Combate, incluso si su avance las sitúa adyacentes a unidades enemigas.

11.63 Sólo aquellas unidades atacantes que participaron en ese combate pueden avanzar. Avanzan desde cualquiera de los hexágonos desde los que se realizó el ataque. Las unidades que se utilizaron únicamente para bloquear rutas de retirada al enemigo (aquellas que no tienen marcadores de Ataque Declarado para ese combate), no pueden avanzar.

11.64 Las unidades que avanzan ignoran todas las ZDCs enemigas, tanto si avanzan uno como dos hexágonos, pero no pueden avanzar a hexágonos con unidades de combate enemigas.

11.65 Las unidades no pueden violar los límites de apilamiento al final del avance tras el combate.



Ejemplo de Avance Tras el Combate: El jugador soviético tuvo éxito en dos ataques. Los recuadros con líneas discontinuas indican el hexágono que desalojó el defensor. El ataque A usó la TRC de Asalto, de manera que sólo está permitido avanzar un hexágono. Observa que la unidad de armas pesadas es la única que no puede avanzar. El ataque B usó la TRC Móvil, por lo que las tres unidades soviéticas pueden avanzar hasta dos hexágonos y entrar en ZDCs enemigas en el segundo hexágono.

12.0 Artillería

Las unidades de artillería [3.14f] participan en el combate bien desde hexágonos adyacentes, bien desde hexágonos no adyacentes. Las unidades de artillería no tienen fuerza ofensiva, sino que en su lugar tienen fuerza de apoyo, que se usa para suplementar la fuerza ofensiva o defensiva de otras unidades amigas. Las unidades de artillería no necesitan estar adyacentes al hexágono Defensor, pero deben de estar dentro del alcance para participar con Apoyo de Fuego Artillero. En la mayoría de los casos [**Excepción:** 12.17] la artillería realiza un chequeo de Coordinación de Artillería [10.42] para participar en el Apoyo de Fuego Artillero.

Algunas unidades de artillería tienen la letra “A” después de su fuerza defensiva. Esto representa unidades de artillería especiales, que están limitadas a Apoyo de Fuego Artillero ofensivo. Nunca puede efectuar Apoyo de Fuego Artillero defensivo.

12.1 Apoyo de Fuego Artillero

12.11 Declaración. Durante la Coordinación del combate, primero el Defensor y después el Atacante declaran qué unidades de artillería elegibles intentarán apoyar el combate.

12.12 Sólo las unidades de artillería elegibles pueden participar en el Apoyo de Fuego Artillero. Ninguna unidad de artillería está obligada a aportar su fuerza de apoyo.

12.13 Requisitos para la Elegibilidad

a. Sólo aquellas unidades de artillería que estén dentro del alcance hasta el hexágono Defensor pueden participar en el combate. Cada unidad de artillería tiene un alcance, expresado en hexágonos. Cuenta el alcance desde el hexágono de la unidad de artillería al hexágono Defensor; incluye el hexágono Defensor, pero no el hexágono de la unidad de artillería.

b. Para el Atacante, sólo las unidades de artillería de la Formación activa más unidades de artillería de Ejército pueden participar.

c. Para el defensor, sólo las unidades de artillería que sean de la misma Formación que la Unidad en Cabeza del hexágono

Defensor, más cualquier unidad de artillería de ejército dentro del Alcance de Mando (cuatro hexágonos) del CG de la Formación de la unidad en Cabeza defensora, pueden ser usadas para proporcionar Apoyo de Fuego Artillero. Sea cual sea el resultado del chequeo de Coordinación, dale la vuelta a la unidad de artillería a su cara Disparada [12.19]. No es necesaria la Activación para que una unidad de artillería de Ejército proporcione Apoyo de Fuego Artillero (defensivo); puede activarse posteriormente en el turno.

d. Una unidad de artillería con su cara Disparada (o Desorganizada) en el momento en que el Apoyo de Fuego Artillero es declarado por Atacante o Defensor no puede usar su fuerza de apoyo.

e. Una unidad de artillería con su cara de Fuerza de Apoyo con un marcador de Abastecimiento de Emergencia o marcador de Desabastecida puede usar su fuerza de apoyo. Sin embargo, una vez girada a su cara Disparada, la unidad de artillería no puede volver a su cara de Fuerza de Apoyo hasta que haya sido Abastecida.

f. Límites de la Fuerza de Apoyo

1. En cualquier Ataque Declarado, la fuerza total de apoyo artillero del Atacante no puede exceder el total (modificado) de la fuerza ofensiva de sus unidades que no son de artillería, y la fuerza total de apoyo artillero del Defensor no puede exceder el total (modificado) de la fuerza defensiva de sus unidades que no son de artillería. Ignora cualquier punto de fuerza de apoyo en exceso.

2. Ambos jugadores están limitados a un máximo de dos unidades de artillería no adyacentes efectuando Apoyo de Fuego Artillero en cualquier situación de combate dada.

Comentario del Diseñador: *Los procedimientos para controlar el fuego de artillería en la II GM, tanto alemanes como soviéticos, eran bastante limitados para los estándares modernos. En la mayoría de los casos, un observador avanzado podía solicitar y corregir el disparo de una sola batería de artillería o, en algunos casos, de un batallón.*

12.14 Siempre que una unidad de artillería (de cualquier tipo) esté en ZDC enemiga, sólo puede proporcionar Apoyo de Fuego

Artillero a un hexágono adyacente ocupado por el enemigo (cuando ataque), o a su propio hexágono (cuando defienda).

12.15 Una unidad de artillería defensora puede usar su fuerza de apoyo ofensiva o defensiva en un solo combate, pero no ambas. Una sola unidad de artillería puede disparar a un solo hexágono Defensor durante una Fase de Combate; no puede dividir su fuerza ni prestar puntos sin usar a otras unidades de artillería.

12.16 Las unidades de artillería defensoras que no estén en el hexágono Defensor, y las unidades de artillería atacantes que no estén adyacentes a él, nunca sufren resultados adversos del combate que estén apoyando [11.12]. Las unidades de artillería en el hexágono Defensor están sujetas a todos los resultados de combate, al igual que las unidades de artillería atacantes que están adyacentes al hexágono Defensor.

***Nota:** Si está apilada con otros tipos de unidades que se retiran como resultado del combate, la unidad de artillería también debe retirarse (o ser eliminada).*

12.17 Una unidad de artillería atacante (a elección del Atacante) que esté proporcionando Apoyo de Fuego Artillero desde un hexágono adyacente al hexágono Defensor pasa automáticamente la Coordinación de Artillería con toda su fuerza de apoyo (incluso si otras unidades de artillería están incluidas en el ataque, e incluso si éstas fallan la Coordinación de Artillería). Una unidad de artillería del hexágono Defensor (a elección del Defensor) puede proporcionar Fuego de Apoyo Artillero al hexágono Defensor y pasa automáticamente la Coordinación de Artillería con toda su fuerza de apoyo (incluso si otras unidades de artillería están incluidas en el ataque, e incluso si éstas fallan la Coordinación de Artillería).

12.18 Efectos del Terreno

- a. El terreno o las unidades intermedias no bloquean el Apoyo de Fuego Artillero.
- b. Tanto la fuerza de apoyo artillero del Atacante como del Defensor se dividen a la mitad cuando el hexágono Defensor está en terreno Pantanoso.

***Comentario del Diseñador:** El agua constantemente estancada en tales hexágonos, junto con la preponderancia de terreno de barro blando reducen considerablemente la eficacia del fuego de artillería.*

12.19 Dale la vuelta a todas las unidades de artillería (Atacantes o Defensoras) a su lado Disparada tras realizar el chequeo de Coordinación (incluso a aquellas que pasan el chequeo VE automáticamente). Las unidades con su cara Disparada no pueden aportar fuerza de apoyo durante el resto de la Fase de Combate, incluso aunque su fuerza de apoyo fuera dividida o no se usara debido a chequeos de Coordinación fallidos. Ambos jugadores vuelven a girar todas sus unidades de artillería Abastecidas a su cara de Fuerza de Apoyo durante la Fase de Reorganización.

***Nota:** La cara Disparada tiene valores de unidad porque la unidad todavía podría tener activaciones restantes o le podría ser exigido que se defendiera en combate antes de volver a su cara de Fuerza de Apoyo.*

12.2 Artillería en Defensa

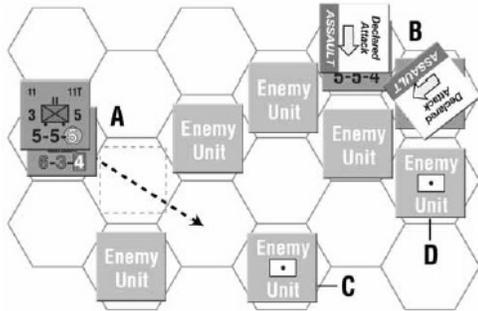
12.21 Cuando una unidad de artillería está sola en un hexágono, usa su fuerza defensiva, no su fuerza de apoyo.

12.22 Cuando dos o más unidades de artillería son el único tipo de unidad en el mismo hexágono Defensor, usa sólo sus fuerzas defensivas combinadas, no las fuerzas de apoyo.

12.23 Cuando una unidad de artillería que aún no muestra su cara Disparada está en un hexágono Defensor con una unidad que no es de artillería, aplica su fuerza de apoyo a la fuerza defensiva del hexágono [12.17]. Si dos o más unidades de artillería están presentes, usa la fuerza de apoyo de una sola de esas dos unidades de artillería; el resto usa su fuerza defensiva. Todas están sujetas a los resultados del combate.

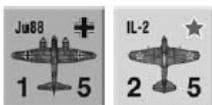
12.24 Dale la vuelta a sus caras Disparada a todas las unidades de artillería del hexágono Defensor (incluidas las que no proporcionaron Apoyo de Fuego Artillero) tras el combate.

12.25 Si una unidad de artillería del Defensor comienza una Fase de Combate en una ZDC enemiga, o si antes de que la batalla que está apoyando sea resuelta, una unidad de combate enemiga mueve (o avanza) adyacente a ella, situándola así en su ZDC, entonces no puede usar su fuerza de apoyo durante la Fase de Combate, excepto en la defensa del hexágono que ocupa.



Ejemplo de Artillería en Defensa: El jugador soviético usó la TRC Móvil en el combate A, lo que permitió a las unidades soviéticas avanzar dos hexágonos y adyacentes a la unidad de artillería enemiga. Así que ahora ni la unidad C ni la D pueden ser usadas en defensa contra el combate soviético B.

13.0 Unidades Aéreas



Las unidades aéreas del juego representan sólo a las fuerzas de ataque a tierra que participaron en la batalla; el combate aire-aire no se muestra. Cada unidad está disponible en cada turno dependiendo de su Disposición.

13.1 Restricciones a las Unidades Aéreas

13.11 Mantén las unidades aéreas en la casilla apropiada del Apartado Aéreo (*Air Display*) cuando no estén en el mapa realizando una misión. La capacidad de cada casilla es ilimitada.

13.12 Procedimiento para la Disposición Aérea

a. Durante la Fase de Disposición, dale la vuelta a todas las unidades aéreas a su lado con la silueta de un avión y muévelas de la Casilla Voladas (*Flown Box*) a la Casilla

Preparadas (*Ready Box*). No es necesaria ninguna tirada de dados.

b. Las unidades aéreas que no se usaron en el turno anterior permanecen en la Casilla Preparadas hasta que se usan en un futuro turno.

13.12 Procedimiento para la Disposición Aérea

a. Durante la Fase de Disposición, dale la vuelta a todas las unidades aéreas a su cara con la silueta de un avión y muévelas de la Casilla Voladas a la Casilla Preparadas. No es necesaria ninguna tirada de dado.

b. Las unidades aéreas que no se usaron en el turno anterior permanecen en la Casilla Preparadas hasta que son usadas en un turno futuro. Pueden permanecer con el estatus de Preparadas indefinidamente.

c. Las unidades aéreas no precisan activación ni necesitan abastecimiento. No están sujetas a activación de unidades de Ejército ni a restricciones de uso [7.4].

13.13 Sólo las unidades aéreas que están en la Casilla Preparadas pueden ser seleccionadas para misiones. Cada unidad en la Casilla Preparadas está disponible para realizar una única misión aérea en un turno. Una unidad aérea no está disponible para realizar una misión aérea a menos que esté en la Casilla Preparadas.

13.14 Las unidades aéreas nunca ejercen ZDC ni se ven afectadas por ésta.

13.15 Las unidades aéreas están sujetas a Coordinación de AAC siempre que realicen una misión [10.41]. Aplica MTDs según se describe en la Tabla de Coordinación del Combate.

13.16 Cuando una unidad aérea completa su misión, colócala al revés por su cara "Volada" en la Casilla Voladas.

Nota: El dorso de una unidad aérea está señalado con "Volada" para proporcionar un recurso gráfico adicional para que no se confunda el estatus de la unidad aérea.

13.17 Si una unidad aérea participa en un combate que proporciona un resultado en rojo, esa unidad aérea debe pasar un chequeo VE para evitar ser eliminada. Cada unidad aérea debe de pasar un chequeo VE

por separado. Este chequeo VE debe efectuarse aunque el combate cumpla los requisitos para Desgaste de Blindados [11.23]

13.2 Misiones de Apoyo Aéreo Cercano

13.21 Las unidades aéreas pueden realizar AAC en cualquier punto del mapa, sobre cualquier hexágono Defensor elegible, indistintamente del terreno o de la presencia de unidades terrestres enemigas mientras un CG no Desorganizado amigo y elegible [véase Nota 15.13] esté dentro de cuatro hexágonos de ese hexágono Defensor. A efectos de una misión AAC defensiva, una unidad de Ejército puede recibir AAC si está dentro de cuatro hexágonos de cualquier unidad de CG amiga.

13.22 Al comienzo de cada procedimiento para resolver un combate, primero el jugador soviético, después el alemán, asignan unidades aéreas, según deseen, de la Casilla Preparadas a las misiones AAC.

13.24 Cada jugador puede asignar hasta dos unidades aéreas a misiones AAC en un mismo combate.

13.25 Cada unidad aérea asignada a una misión AAC por el jugador atacante proporciona un MTD de -1 o -2, según conste en la unidad; cada unidad aérea asignada a una misión AAC por el jugador defensor proporciona un MTD de +1 o +2, según conste en la unidad.

13.26 Restricciones al Uso

- a. Las misiones AAC defensivas están permitidas sea cual sea el tipo de unidad que ocupa el hexágono Defensor.
- b. Las misiones AAC defensivas no están permitidas durante un Arrasamiento.

13.27 Las unidades aéreas no se ven afectadas por el resultado del combate [*Excepción: 13.17*] y no pueden ser usadas para pérdidas de pasos, sea cual sea el resultado del combate.

13.28 Retira las unidades aéreas al final de cada resolución del combate y colócalas en la Casilla Voladas.

14.0 Posiciones Fortificadas y Línea Fortificada



Las Posiciones Fortificadas representan una variedad de fortificaciones de campaña preparadas para defenderse de cualquier dirección. Una Línea Fortificada representa defensas preparadas incluyendo búnkeres, trincheras, minas y barricadas. Una Línea Fortificada no puede ser construida y está impresa en el mapa. Las Posiciones Fortificadas deben de ser construidas; no están impresas en el mapa.

Una Línea Fortificada representa defensas preparadas incluyendo búnkeres, trincheras, minas y barricadas. Una Línea Fortificada no puede ser construida y está impresa en el mapa. Las Posiciones Fortificadas deben de ser construidas; no están impresas en el mapa.

14.1 Efectos Generales

14.11 Una Posición Fortificada enemiga bloquea el trazado de una Ruta de Abastecimiento amiga a través del hexágono que ocupa. Cuesta +1 PM entrar a una Posición Fortificada enemiga [8.31c]. Cuesta +1 PM cruzar un lado de hexágono de Línea Fortificada enemiga [8.37]. Una posición fortificada enemiga debe ser eliminada, o un lado de hexágono de Línea Fortificada destruido [14.3] antes de que una Ruta de Abastecimiento amiga pueda ser trazada a través de ese hexágono. Una Línea Fortificada bloquea una Ruta de Abastecimiento que esté siendo trazado a través de su lado de hexágono (no del hexágono).

14.12 Efectos en el Combate

a. Se ha de utilizar la TRC de Asalto cuando el hexágono Defensor contiene una Posición Fortificada o el Defensor está enteramente detrás de un lado de hexágono de Línea Fortificada, indistintamente del otro tipo de terreno o de la Secuencia de Operaciones elegida.

b. No es posible realizar Arrasamientos contra unidades localizadas en hexágonos con Posiciones Fortificadas ni a través de una Línea Fortificada activa.

c. Las unidades que defienden en un hexágono que contiene una Posición Fortificada se benefician de un MTD de +1 en la tirada de combate. Las unidades que defienden enteramente detrás de un lado de hexágono de Línea Fortificada se benefician de un MTD de +2. Estos efectos no son acumulativos. No hay MTD cuando

se ataca desde (o hacia fuera de) una Posición o Línea Fortificadas.

d. Una Posición Fortificada en un hexágono Defensor (o enteramente detrás de una Línea Fortificada activa) permite al Defensor intentar una Declaración de No Retirarse [9.4].

e. Las Posiciones Fortificadas desocupadas y los lados de Líneas Fortificadas activas no bloquean la retirada de las unidades enemigas.

14.13 Una vez construidas, las Posiciones Fortificadas no necesitan estar ocupadas por unidades amigas para permanecer en juego. Una Posición Fortificada completada permanece en el mapa hasta que es eliminada [14.3].

14.14 Una vez destruido [14.36] un lado de hexágono de Línea Fortificada deja de ser activo y no puede ser reconstruido.



14.2 Construcción de Posiciones Fortificadas

14.21 Pueden construir Posiciones Fortificadas las unidades elegibles de ambos bandos. Una Posición Fortificada puede ser construida en cualquier hexágono elegible. El hexágono puede estar en ZDC enemiga.

14.22 Hexágonos elegibles para construcción:

- Ocupados por una unidad amiga elegible
- No contiene ya otra Posición Fortificada

14.23 Tipos de Unidades Elegibles:

- Infantería
- Infantería Motorizada
- Ingenieros
- Ingenieros Motorizados
- Bicicletas

14.24 Durante el Invierno [5.14] sólo los siguientes tipos son elegibles:

- Ingenieros
- Ingenieros Motorizados

14.25 Una unidad Desorganizada nunca es elegible. Si una unidad deja de ser elegible en cualquier momento durante el proceso de construcción, el proceso termina. Retira el marcador de Posición Fortificada en Construcción. La unidad puede volver a

empezar el proceso posteriormente si vuelve a ser elegible.

14.26 Procedimiento para la Construcción

a. Durante la Fase de Ingeniería de una Secuencia de Asalto amiga, coloca un marcador de Posición Fortificada en Construcción encima de una unidad elegible. La unidad debe de ser de la Formación activa, o ser una unidad de Ejército activada por esa Formación. Las unidades no activas deben esperar hasta que sean activadas mediante una Secuencia de Asalto.

b. La unidad constructora permanece en su lugar [14.33] hasta la Fase de Ingeniería del Segmento de Reorganización.

c. Durante la Fase de Ingeniería del Segmento de Reorganización, dale la vuelta a todos los marcadores de Posición Fortificada en Construcción restantes a su cara Completada. La unidad constructora puede ahora mover libremente en el siguiente turno y la Posición Fortificada permanece, incluso aunque el hexágono quede con ello desocupado.

***Ejemplo:** Una unidad de infantería soviética mueve al hexágono deseado en el turno 16AM. Durante la Fase de Ingeniería de su Segmento de activación, coloca un marcador de Posición Fortificada en ese hexágono mostrando su cara En Construcción. Si la unidad de infantería soviética ha permanecido en el hexágono y no ha participado en un ataque, entonces durante la Fase de Ingeniería del Segmento de Reorganización 16AM, dale la vuelta al marcador a su cara con la Posición Fortificada. La unidad de infantería puede ahora abandonar la Posición Fortificada completada durante el turno 16 PM.*

d. Si una unidad de Ejército activada es de un tipo de unidad elegible, puede construir una Posición Fortificada.

14.27 Limitaciones a la Construcción

a. Excepto para las Posiciones Fortificadas construidas por ingenieros activos, no pueden ponerse En Construcción más Posiciones Fortificadas en una sola activación que los Puntos de Mando combinados de todos los CGs actualmente en juego de la Formación activa. Además de las Posiciones Fortificadas construidas

usando Puntos de Mando de los CGs activos, cada unidad de ingenieros (o de ingenieros motorizados) activa de esa Formación también puede comenzar la construcción de una Posición Fortificada; los ingenieros (o ingenieros motorizados) activos a nivel de Ejército también son elegibles.

Nota: Si una Formación es activada por segunda vez, unidades adicionales elegibles pueden colocar un marcador de Posición Fortificada en Construcción, usando de hecho Puntos de Mando dos veces.

b. Cuenta los Puntos de Mando de las caras no agotadas de los CGs de la Formación Activa que están todavía en juego, indistintamente de si los Puntos de Mando ya han sido usados en este turno. La construcción de Posiciones Fortificadas no precisa que un CG gaste Puntos de Mando y los Puntos de Mando de un CG pueden ser usados cada vez que la Formación de la unidad CG es activada y realiza una Secuencia de Asalto.

c. No se puede contar con un CG a menos que pase los requisitos para elegibilidad [14.25 y 14.26] por sí mismo durante esa Fase de Ingeniería.

14.3 Eliminación de Posiciones Fortificadas y Destrucción de Líneas Fortificadas

14.31 Elimina una Posición Fortificada siempre que cualquier tipo de unidad de combate enemiga no Desorganizada ocupe su hexágono al final de cualquier Fase de Ingeniería.

14.32 Elimina una Posición Fortificada desocupada si no puede trazar Línea de Abastecimiento durante la Fase de Estatus del Abastecimiento. Lo hace como una unidad que no tiene CM en Recuadro Rojo ni en Círculo Naranja [6.23].

14.33 Retira un marcador de Posición Fortificada en Construcción inmediatamente si la unidad constructora mueve, ataca o defiende en combate.

14.34 El jugador propietario puede retirar voluntariamente Posiciones Fortificadas desocupadas en cualquier momento.

14.36 Destrucción de Líneas Fortificadas.

Todos los lados de hexágono de Línea Fortificada son destruidos (a) cuando cualquier tipo de unidad de combate enemiga no Desorganizada ocupa el hexágono al final de cualquier Fase de Ingeniería, o (b) cuando el hexágono no puede trazar una Línea de Abastecimiento durante la Fase de Estatus del Abastecimiento. Lo hace como una unidad que no tiene CM en Recuadro Rojo ni en Círculo Naranja [6.23]. Coloca un marcador de Línea Fortificada Destruída en esos hexágonos para indicar que todos los lados de hexágono de Línea Fortificada están destruidos.



15.0 Unidades CG y de Líderes

15.1 Características de los CGs

15.11 Las unidades de Cuarteles Generales (CG) representan personal de estados mayores y unidades de control junto con varias unidades de apoyo no combatientes. Algunas Formaciones tienen más de un CG.

15.12 CGs en Combate y Arrasamiento.

Una unidad CG no puede ser la unidad en Cabeza atacante ni puede ser la Unidad en Cabeza Defensora (a menos que esté sola en el hexágono o apilada con otras unidades CG). Un CG aporta su fuerza defensiva si ocupa un hexágono Defensor. Cualquier

CG con su CM en Recuadro Rojo puede participar en intentos de Arrasamiento.

15.13 Para que un CG pueda aportar sus Puntos de Mando como MTDs a los chequeos VE, la Unidad Unidad en Cabeza que realiza el chequeo VE debe de ser de la misma Formación que el CG.

***Nota:** Una unidad de Ejército pasa a formar parte de una Formación a todos los efectos cuando es activada, lo que incluye actuar como Unidad Unidad en Cabeza para un ataque, recibir AAC si está dentro de cuatro hexágonos de un CG activado, y recibir Apoyo de Fuego Artillero. A efectos de misiones AAC defensivas, pero no para apoyo artillero, una unidad de Ejército puede recibir AAC defensivo si está dentro de cuatro hexágonos de cualquier unidad CG amiga.*

15.14 Alcance de Mando

a. Todo CG (o Líder) tiene un Alcance de Mando de 4 hexágonos. Calcula el alcance sin tener en cuenta el terreno, unidades enemigas ni ZDC enemiga. Cuando cuentes el alcance, no cuentes el hexágono ocupado por el CG (o Líder), pero sí el hexágono ocupado por la Unidad en Cabeza (ignora el alcance a Unidades que no sean la unidad en Cabeza).

b. Un CG en un hexágono Defensor puede aplicar sus Puntos de Mando a otros hexágonos dentro del Alcance de Mando, incluso aunque el CG propiamente esté bajo ataque.



15.15 CGs Desorganizados.

Los CGs Desorganizados no pueden usar Puntos de Mando.

Al igual que otras unidades, los CGs Desorganizados se recuperan automáticamente de la Desorganización si no están en ZDC enemiga durante la Fase de Reorganización. Si un CG Desorganizado está en ZDC enemiga durante la Fase de Reorganización, realiza un chequeo VE para intentar la recuperación.

***Nota:** Puesto que la Desorganización reduce su valor en 2, un CG con VE 5 tendría que sacar un 3 o menos para recuperarse de la Desorganización [3.7].*

15.16 Resumen de las Funciones de los CGs:

- Activar unidades de Ejército [7.44].
- Opción de No Retirarse [9.44].
- Permitir el Apoyo Aéreo Cercano [13.21].

15.2 Puntos de Mando

Los Puntos de Mando representan por lo general la habilidad del alto mando para procesar y distribuir la información y las órdenes en el campo de batalla. Las unidades CG afectan los chequeos VE y de Coordinación del Combate de sus unidades subordinadas por medio del uso de Puntos de Mando.

15.21 Número Disponible. Cada CG (o Líder) no Desorganizado posee uno o dos Puntos de Mando. El CG (o Líder) dispone de esta cantidad durante cada Secuencia de Operaciones (tanto amiga como enemiga) del turno. Los Puntos de Mando que no se usan no pueden guardarse de una Operación a la siguiente ni pueden ser prestados a otros CGs (o Líderes). Cada Punto de Mando actúa como un MTD de -1 para un chequeo VE o tirada para Coordinación del Combate. Los Puntos de Mando pueden ser aplicados a unidades que estén en otros hexágonos siempre que estén dentro del Alcance de Mando.

15.22 Cuando un CG (o Líder) gasta Puntos de Mando, siempre gasta todo su valor total (aquellos con 2 Puntos de Mando no pueden asignarlos parcialmente). Cuando un CG (o Líder) gaste sus Puntos de Mando, dale la vuelta a su cara Gastado, en la que su valor de Puntos de Mando es cero.

15.23 Cuándo pueden gastarse Puntos de Mando:

a. Fase de Reacción Amiga. Cada CG (o Líder) puede gastar sus Puntos de Mando como MTDs para una de las siguientes opciones:

- Un intento de Movimiento de Reacción
- Un intento de Declaración de No Retirarse

b. Fase de Combate Amiga

1. Si el CG y la Unidad en Cabeza del combate pertenecen a la misma Formación, entonces ese CG puede usar Puntos de Mando para afectar a la Coordinación del Combate de ese combate (si está dentro del Alcance de Mando).

2. Sólo se puede gastar un Punto de Mando en un intento de Coordinación dado; sin embargo, un CG y un Líder pueden combinarse para gastar sus Puntos de Mando en el mismo intento.

Ejemplo: La 10ª División Panzer alemana tiene dos CGs, el 69º y el 86º, dentro del Alcance de Mando de la Unidad en Cabeza del Ataque Declarado. Sólo uno de los dos CGs puede adjudicar Puntos de Mando a la Coordinación de Unidades Terrestres.

3. Cuando se gastan Puntos de Mando en un Ataque Declarado, un CG (o Líder) gasta sus Puntos de Mando en:

- Coordinación de AAC, o
- Coordinación de Artillería, o
- Coordinación de Unidades Terrestres

c. Fase de Combate Enemiga

1. No más de un CG puede gastar Puntos de Mando en un hexágono Defensor dado, aunque un CG más un Líder pueden gastar sus Puntos de Mando en el mismo hexágono Defensor.

2. Cuando se gastan Puntos de Mando en un hexágono Defensor, un CG o Líder puede gastar sus Puntos de Mando para:

- Coordinación de AAC, o
- Coordinación de Artillería

d. Una CG puede usar Puntos de Mando para ayudar a activar a una unidad de Ejército [7.4].

15.24 Durante la Fase de Reorganización, dale la vuelta a todos los CGs (y Líderes) Gastados de ambos jugadores a sus caras con todos sus Puntos de Mando.

15.3 Líderes



Los Líderes son unidades no combatientes [3.14g] con habilidades Especiales. Un Líder no

es una unidad CG; representa sólo a una persona individual.

15.31 Un Líder se activa automáticamente, según se desee, hasta dos veces durante un Segmento de Operaciones, siempre que una Formación amiga se active. No cuenta como activación de una unidad de Ejército [7.4]. Usa marcadores de Primera y Última Activación, tal y como usan las unidades de Ejército, para estar al tanto de su estatus.

15.32 Funciones de los Líderes

a. Activación de Formaciones. Al comienzo de cualquier Secuencia de Operaciones amiga, un Líder que está apilado con un CG de la Formación activada puede usar sus Puntos de Mando para aportar un MTD (favorable) positivo (+) a la tirada de la Formación con la que se combina [7.3]. La cantidad de MTDs es igual al número de Puntos de Mando que el Líder posee.

b. Para que un Líder aporte sus Puntos de Mando como modificador para chequeos VE, debe de estar apilado con un CG de la Formación de la Unidad en Cabeza, o con cualquier CG para ayudar a una unidad aérea.

15.33 Un Líder puede avanzar tras el combate si está apilado con unidades que avanzan. Se retira si está apilado con unidades que se retiran. No puede quedar Desorganizado ni Desabastecido, y está sujeto a las restricciones de movimiento normales [8.1].

15.34 Eliminación

a. Un Líder es eliminado si una unidad de combate enemiga entra en su hexágono.

b. Si un Líder aplica su MTD a cualquier intento de Coordinación en el que esté en el hexágono Defensor o en un hexágono atacante y sale un resultado en rojo para ese combate, ese Líder debe pasar un chequeo VE o ser eliminado (indistintamente de donde esté localizado). Este chequeo VE debe ser hecho indistintamente de si el combate cumple los requisitos para Desgaste de Blindados [11.23].

16.0 Unidades Especiales

16.1 CG de Artillería Alemán



16.11 La unidad de CG Arko (Artillería) alemana puede ser usada como un segundo CG en cualquier Ataque Declarado

[como excepción a 15.23b2]. Sin embargo, sólo puede ser usado para Coordinación de Artillería [10.42], incluso si es el único CG en un Ataque Declarado. Todas las unidades de artillería que el CG Arko coordine deben de estar dentro del Alcance de Mando (cuatro hexágonos) del CG Arko.

16.12 Permite a tantas unidades de artillería como se desee, dentro del alcance y

limitadas por la regla 12.13 (ignora 12.13f2) combinarse en cualquier Ataque Declarado alemán.

Nota histórica: La unidad de CG “Arko” alemana representa a una unidad de alto mando de artillería especial. Su misión era planificar y ejecutar Apoyo de Fuego Artillero como ataque principal, servir como centro de control de disparo, y coordinar el disparo de la artillería a nivel divisional y de cuerpo. Estaba localizada a distancia de los puestos de mando divisionales para liberar a esos CGs de la presión del aparato y de las cuestiones técnicas asociadas que conllevaba el Apoyo de Fuego Artillero, liberándolos así para un despliegue táctico más rápido.

16.2 Unidades de Combustible



16.21 Una unidad de Combustible es una unidad no combatiente. Las unidades de Combustible en el mapa se activan automáticamente, según se desee, cada una hasta dos veces durante un Segmento de Operaciones, siempre que una Formación amiga se active. No cuentan como activaciones de unidades de Ejército [7.4]. Sin embargo, usa marcadores de Primera y Última Activación, al igual que con las unidades de Ejército, para estar al tanto del estatus de la activación de cada unidad. Las unidades de Combustible sólo pueden usar la mitad de su CM durante una Secuencia de Asalto [7.21B] y nunca se consideran Desabastecidas [6.1].

16.22 Una unidad de Combustible puede avanzar tras el combate si está apilada con unidades que avanzan. Se retira si está apilada con unidades que se retiran, pero no se retira durante un Arrasamiento. No puede quedar Desorganizada ni Desabastecida, si una unidad de combate entra en su hexágono. No puede ser capturada.

16.3 Artillería de Cohetes Soviética



16.31 Cuando una unidad de artillería de cohetes soviética entra en combate o proporciona Apoyo de Fuego Artillero en ataque, debe de hacer una Retirada Especial incluso si su bando no se vio afectado por

resultados de la TRC [véanse las Notas del Diseñador, 20.3].

16.32 La Retirada Especial es una retirada de hasta un total de seis hexágonos alejándose de su posición original. Otros tipos de unidades apiladas con ella no se ven afectadas por la Retirada Especial. La Retirada Especial tiene dos partes:

a. Primero, la unidad debe de hacer una retirada obligatoria de dos hexágonos. Esta retirada no es además de una retirada a la que ya obligue la TRC; convierte un resultado de retirada normal en la Retirada Especial que cubren estas reglas.

b. Segundo, la unidad realiza una retirada adicional de hasta cuatro hexágonos más si estos hexágonos están disponibles como una ruta de retirada válida. Si hay menos de cuatro hexágonos disponibles (incluso cero), entonces la unidad se retira sólo la distancia disponible.

16.33 Ambas partes de la Retirada Especial deben hacerse de manera que se reduzca la distancia de la unidad de cohetes hasta la Fuente de Abastecimiento Soviética amiga más cercana, de ser posible tal ruta.

16.34 Una Retirada Especial está sujeta a las reglas 11.3 y 11.5. Observa que todas las unidades de artillería de cohetes tienen una CM en Círculo Naranja y no pueden por lo tanto ser elegidas para retirarse a través de hexágonos desocupados en ZDC enemiga [11.54].

16.35 Si una unidad de artillería de cohetes es incapaz de retirarse al menos dos hexágonos [16.32a], es eliminada. La falta de parte o de toda la ruta de retirada adicional de cuatro hexágonos [16.32b] no causa la pérdida de pasos.

16.36 El jugador alemán obtiene PVs [véase Lista de PVs] por cada unidad de artillería de cohetes eliminada.



ÍNDICE

| | |
|---|---------------------------------------|
| Abastecimiento. | 6.0 |
| Abastecimiento de Combustible. | 6.4 |
| Abastecimiento de Emergencia. | 6.12-6.13 |
| Acciones Pre-Combate | 9.0 |
| Activación de Unidades de Ejército. | 7.4 |
| Activaciones | 4.2 |
| Alcance de Mando. | 15.14 |
| Apilamiento. | <i>véase Pasos de las Unidades</i> |
| Apoyo Artillero | <i>véase Apoyo de Fuego Artillero</i> |
| Apoyo de Fuego Artillero. | 12.1 |
| Arrasamientos. | 8.5 |
| Artillería. | 12.0 |
| Artillería de Cohetes Soviética | 16.3 |
| Artillería en Defensa. | 12.2 |
| Ataque Aéreo Cercano (AAC) | 10.41 |
| Avance Tras el Combate. | 11.6 |
| Caminos. | 8.33 |
| Carreteras. | 8.33 |
| CG alemán Arko (Artillería). | 16.1 |
| Combate. | 10.0, 10.6 |
| Combinación de Formaciones. | 7.3 |
| Combustible Bajo. | 6.44 |
| Coordinación de Artillería. | 10.42 |
| Coordinación del Combate. | 10.4 |
| Chequeo VE | 3.42, 10.42 |
| Declaración del Combate. | 9.1 |
| Declaración de No Retirarse. | 9.4 |
| Desgaste de Blindados. | 11.23 |
| Desorganización. | 3.7 |
| Dividir y Redondear | 3.5 |
| Efectos del Desabastecimiento. | 6.14 |
| Efectos del Terreno. | 8.3, 10.61, 12.18 |
| Eficiencia | 3.4 |
| Estatus del Abastecimiento. | 6.1 |
| Estatus de Reserva. | 5.3 |
| Ferrocarriles. | 8.34 |
| Formaciones | 4.2 |
| Fuentes de Abastecimiento. | 6.3 |
| Iniciativa | 7.1 |
| Líderes. | 15.3 |
| Línea Fortificada | 14.0 |

| | |
|--|--|
| Marcadores de Activación (MAs). | 4.23 |
| Marcadores de Ataque Declarado. | 9.12 |
| Marcadores de Fuerza. | 3.35 |
| Movimiento de Reacción. | 9.3 |
| Movimiento de Unidades Terrestres. | 8.0 |
| Opción de No Retirarse Aplicada. | 11.4 |
| Operaciones. | 7.0 |
| Pasos. | 3.6 |
| Pasos de las Unidades. | 3.6 |
| Pérdidas del Combate. | 11.2 |
| Posiciones Fortificadas | 14.0 |
| Puentes. | 8.36 |
| Puntos de Mando | 15.2 |
| Puntos de Victoria. | <i>véase Manual 17.0 Y Tabla de Listas de Puntos de Victoria</i> |
| Rechazo del Combate. | 9.2 |
| Refuerzos. | 5.2 |
| Reserva de Activación. | 7.22 |
| Restricciones al Ataque. | 10.1 |
| Retiradas. | 11.3 |
| Rutas de Abastecimiento. | 6.2 |
| Secuencia de Asalto | 7.21B |
| Secuencia Móvil. | 7.21A |
| Secuencia de Pase. | 7.21C |
| Terreno Boscoso. | 8.33, 8.35, 8.42 |
| Tiempo. | 5.1, 8.4 |
| Unidades Aéreas. | 13.0 |
| Unidades en Cabeza. | 3.43, 10.61, 11.22 |
| Unidades CG. | 15.1 |
| Unidades de Combustible. | 16.2 |
| Ventaja de Motorizadas. | 11.56d |
| Zonas de Control. | 3.2, 8.2, 11.5 |



Las Secuencias de Operaciones

A. SECUENCIA MÓVIL

A. Activación [7.4]. Intenta la Activación de hasta dos unidades de Ejército fuera del Alcance de Mando del CG que todavía tengan una Activación permitida.

b. Movimiento [8.0]. Lleva a cabo todos los movimientos y Arrasamientos [8.5] de las unidades terrestres. Los Refuerzos [5.2] entran al mapa.

c. Declaración de Combates [9.1]. Declara los ataques contra todos los hexágonos Defensores deseados. Coloca marcadores de Ataque Declarado sobre todas las unidades atacantes, con las flechas de los marcadores de Ataque Declarado apuntando a los hexágonos Defensores; y coloca el marcador por su cara de Asalto o Ataque Móvil para mostrar la TRC que se va a usar.

2. Fase de Reacción Enemiga

a. Intento de Rechazo del Combate [9.2]. Realiza un chequeo VE con la Unidad en Cabeza defensora.

b. Intento de Movimiento de Reacción [9.3]. Cada unidad que intenta mover hace un chequeo VE.

c. Intento de Declaración de No Retirarse [9.4]. Realiza un chequeo VE con la Unidad en Cabeza defensora.

3. Fase de Combate (TRC Móvil o de Asalto)

El jugador atacante resuelve cada Ataque Declarado en el orden que elija. Sigue los pasos ‘a’ a ‘1’ separadamente para cada ataque:

a. Ambos jugadores (el Atacante primero) designan a su unidad terrestre en Cabeza. Retira entonces el marcador de Ataque Declarado para este combate.

b. Ambos jugadores (el soviético primero) asignan unidades aéreas para misiones de Apoyo Aéreo Cercano (AAC).

1) Coloca las unidades aéreas asignadas en el hexágono Defensor.

2) Ambos jugadores (el jugador soviético primero) designan a su unidad aérea en Cabeza y llevan a cabo la Coordinación AAC.

3) Aquellas unidades aéreas que todavía permanezcan llevan a cabo las misiones AAC.

4) Dale la vuelta a las unidades aéreas no coordinadas a su cara Volada y retíralas a la Casilla Voladas.

c. Ambos bandos (el Defensor primero) designan todas las unidades de artillería que van a apoyar (sólo aquellas dentro del alcance al hexágono Defensor).

d. Coordinación de la Artillería. Ambos jugadores (primero el Defensor) seleccionan una unidad de artillería en Cabeza y realizan un chequeo VE [10.42, véase la Tabla de Coordinación del

Combate para los MTDs]. Posibles resultados:

1) La unidad de artillería en Cabeza lo pasa: todas las unidades de artillería aportan su fuerza de apoyo total.

2) La unidad de artillería en Cabeza falla la tirada pero ésta es inferior a “10”. Cada unidad de artillería aporta la mitad de su fuerza de apoyo (redondeando hacia abajo).

3) La unidad de artillería en Cabeza falla la tirada y ésta es de “10” o más: ninguna de las unidades de artillería aporta fuerza de apoyo.

***Nota:** Una unidad de artillería que está en el hexágono Defensor siempre tiene Coordinación del Combate, y cualquier unidad de artillería atacante adyacente al hexágono Defensor siempre tiene Coordinación del Combate [12.17].*

Indistintamente del resultado de Coordinación, dales la vuelta a las unidades de artillería que participaron (o intentaron participar) a su lado Disparada.

e. Coordinación de Unidades Terrestres (sólo Atacante). El Atacante efectúa un chequeo VE con su unidad terrestre en Cabeza [10.43, véase la Tabla de Coordinación del Combate para MTDs]. Posibles resultados:

1) La unidad en Cabeza lo pasa: no se modifica la tirada de combate.

2) La unidad en Cabeza falla: añade un MTD de +2 a la tirada de combate.

***Nota:** Ciertas situaciones de ataque terrestre pasan automáticamente la Coordinación de Unidades Terrestres [10.43].*

f. El Atacante suma la fuerza final de sus unidades (unidades terrestres más apoyo artillero).

g. El Defensor suma la fuerza final de sus unidades (unidades terrestres más apoyo artillero).

h. Se determina la Proporción del Combate.

i. Suma todos los MTDs aplicables de Atacante y Defensor. Calcula el valor MTD neto, límite de + o – 5.

k. Aplica los resultados a las unidades afectadas.

1) Elimina pasos perdidos, Defensor primero.

2) Elimina el marcador de No Retirarse y aplica pérdida de pasos a la unidad en Cabeza Defensora.

3) Lleva cabo las retiradas, Defensor primero, incluidas las Retiradas Especiales a través de ZDC enemigas. La TRC Móvil obliga a 2 hexágonos; la TRC de Asalto permite retiradas de uno o dos hexágonos (a elección del Defensor).

4) Dale la vuelta a su lado Volada a cualquier unidad aérea de ese combate y retira esas unidades a la Casilla Voladas.

1. Si el hexágono Defensor queda desocupado, las unidades atacantes supervivientes pueden Avanzar Tras el Combate [11.6].

Repite ahora los pasos 'a' a 'l' para el siguiente Combate Declarado.

B. SECUENCIA DE ASALTO

1. Fase de Ingeniería

a. Comienza las nuevas Posiciones Fortificadas amigas. Coloca estos marcadores con la cara de Posición Fortificada en Construcción hacia arriba.

b. Elimina cualquier Posición Fortificada enemiga de un hexágono si este está ocupado por una unidad de combate amiga y no Desorganizada.

2. Fase de Movimiento (a mitad de CM)

a. **Activación.** Intenta la Activación de hasta dos unidades de Ejército que estén fuera del Alcance de Mando del CG que todavía tenga una Activación permitida.

b. **Movimiento.** Realiza el movimiento de unidades terrestres de todas las unidades. Los Refuerzos entran en el mapa. No pueden realizarse Arrasamientos.

c. **Declaración del Combate.** Declara los ataques contra todos los hexágonos Defensores deseados. Coloca marcadores de Ataque Declarado en todos los hexágonos del Atacante.

3. Fase de Reacción Enemiga

(Igual que en la Secuencia Móvil)

4. Fase de Combate (TRC de Asalto únicamente)

Se resuelve cada Ataque Declarado en el orden en que desee el jugador atacante. Para cada Ataque Declarado, sigue los pasos 3a a 3l tal y como se muestra en la Fase de Combate de la Secuencia Móvil anterior.

C. SECUENCIA DE PASE

Mantén los MAs en la Reserva de Activación para su posterior activación o posterior intento de Combinar Formaciones [7.3].

***Nota:** Cuando se realizan ataques usando la Secuencia de Asalto, puede ser necesario colocar marcadores de Desorganización como parte de los resultados del combate durante el Paso 3.1 de la Secuencia Móvil.*

Secuencia de Juego Extendida

A. Segmento Estratégico (ambos jugadores)

1. **Fase de Tiempo.** El jugador alemán tira un dado y consulta las Casillas de Tiempo del turno actual, tal y como se muestra en el Contador de Registro de Turnos del escenario, para determinar las condiciones meteorológicas del turno entero [5.11].

2. Fase de Refuerzos

a. Si la regla 6.4 está vigente, el jugador alemán utiliza la Tabla de Abastecimiento de Combustible para determinar el número de unidades de Combustible recibidas como refuerzos.

b. Ambos bandos transfieren los refuerzos disponibles [5.2] y los Grupos Opcionales elegidos al mapa (o borde del mapa) según indican sus Cartas de Despliegue.

c. Coloca las unidades aéreas de refuerzos en la Casilla Preparadas del Apartado de Unidades Aéreas.

d. Ambos jugadores pueden colocar cualquier Formación que deseen en Reserva [5.3].

3. **Fase de Disposición.** Mueve las unidades aéreas de la Casilla Voladas a la Casilla Preparadas y dales la vuelta a su cara con la silueta de un avión.

4. **Fase de Estatus del Abastecimiento.** Ambos jugadores trazan una Ruta de Abastecimiento hasta todas sus unidades en el mapa [6.2].

a. Retira los marcadores de Abastecimiento de Emergencia o Desabastecida de las unidades que puedan trazar ruta.

b. Dale la vuelta a los marcadores de Abastecimiento de Emergencia a su cara Desabastecida en aquellas unidades que no puedan trazar ruta.

c. Coloca un marcador de Abastecimiento de Emergencia en unidades que ahora no puedan trazar ruta.

d. Retira las Posiciones Fortificadas que no puedan trazar ruta.

5. Fase de Iniciativa [7.1]

a. Ambos jugadores tiran un dado. Aplica MTDs. El jugador con la tirada modificada

más alta tiene la iniciativa [Excepción: Primer turno del escenario, 7.11].

b. El Primer Jugador coloca todos sus MAs permitidos en su recipiente opaco [Excepción: 18.13d1]; el Segundo Jugador coloca hasta el mismo número que el Primer Jugador más uno en su recipiente.

B. Segmento Operacional

(Los jugadores alternan Secuencias de Operaciones)

1. Secuencia de Operaciones del Primer Jugador

a. El Primer Jugador roba al azar un Marcador de Activación [Excepción: Primera Secuencia de Operaciones del primer turno de un escenario, 18.13d1].

b. Si es el jugador alemán, el Primer Jugador decide si proporcionará Combustible. Si lo hace, vuelve a trazar una Línea de Abastecimiento para todas las unidades de la Formación activa. Si no lo hace, entonces todas las unidades de la Formación activada se señalan como Desabastecidas.

c. El Primer Jugador intenta Combinar Formaciones [7.3].

d. El Primer Jugador intenta activar unidades de Ejército [7.4].

e. El Primer Jugador lleva a cabo una de las dos posibles Secuencias de Operaciones [véase a continuación], o escoge la Secuencia de Pase.

2. Secuencia de Operaciones del Segundo Jugador

a. El Segundo Jugador roba al azar un Marcador de Activación.

b. Si es el jugador alemán, el Segundo Jugador decide si decide si proporcionará Combustible [véase paso B.1.b anteriormente].

c. El Segundo Jugador intenta Combinar Formaciones [7.3].

d. El Segundo Jugador intenta activar unidades de Ejército [7.4].

e. El Segundo Jugador lleva a cabo una de las dos posibles Secuencias de Operaciones

[véase página 48], o escoge la Secuencia de Pase.

3. Los jugadores alternan Secuencias de Operaciones hasta que todos los Marcadores de Activación se han jugado.

C. Segmento de Reorganización (ambos jugadores)

1. Fase de Ingeniería

a. Completa la construcción de todas las Posiciones Fortificadas enemigas dándoles la vuelta a los marcadores de Posición Fortificada en Construcción a sus caras completadas.

b. Elimina cualquier Posición Fortificada enemiga de un hexágono si este está ocupado por una unidad de combate amiga y no Desorganizada.

2. Fase de Reorganización

a. Retira los marcadores de Desorganización de las unidades que no estén en ZDC enemiga.

b. Retira todos los marcadores de No Retirarse.

c. Dale la vuelta a todas las unidades de CGs y de Líderes a su cara con todos los Puntos de Mando.

d. Dale la vuelta a toda la artillería Disparada Abastecida a su cara con su Fuerza de Apoyo.

e. Retira todos los Marcadores de Activación de las unidades de Ejército.

3. Fase de Determinación de la Victoria. Comprueba las condiciones de victoria del escenario. Si un jugador ha conseguido sus condiciones de victoria, la partida acaba (y se ignora el paso C.4).

4. Fase de Registro de Turno. A menos que este sea el último turno del escenario, mueve el marcador de Turno una casilla adelante en el Contador de Registro de Turnos y comienza a jugar el siguiente turno.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com