

# DEBRECEN 1944

Debrecen 1944 simula la ofensiva aliada por el control de Hungría en octubre de 1944.

## 0. Generalidades

### 0.1. Escala de juego.

Un turno de juego representa dos días de tiempo real. Un hex cubre aproximadamente 5 km. Las fichas representan divisiones, brigadas, regimientos, KG, batallones o HQs, con sus elementos orgánicos.

### 0.2. Terreno.

El mapa representa la zona desde Nagyvarad a Tokaj, haciendo frontera al oeste por el río Tisza y al sur por el Sebe Koros. Los nombres usados en el mapa son nombres húngaros. Una trama hexagonal se superpone para regular el movimiento de las unidades (6.0) y el combate (7.0). Los efectos de los diferentes tipos de terreno sobre el movimiento y el combate se resumen en la tabla de efectos del terreno. El río Tisza es un río mayor, y los otros son menores. Las estrellas y las cruces representan los hexs de suministro para las unidades de cada campo.

### 03. Redondeo.

Cuando se dividen los valores, las fracciones son siempre redondeadas al número entero más cercano. Ejemplo: 7 dividido por 3 es 2,33, el cuál pasa a ser 2; 3 dividido por 2 es 1,5, y se redondea a 2. Durante el combate, 8,5 entre 2 es igual a 4,25, así 4 a 1 y no 8,5= 9 a 2 entonces 4,5 redondeado a 5 a 1. Un combate con 10 a 14 da un 1 a 1,4, simplificado a un combate de 1 a 1, 10 a 16 da 1 a 1,6, lo que da como resultado un 1 a 2.

Ciertas unidades pueden tener solo 1 punto de combate (HQs o el último paso para ciertas unidades soviéticas y rumanas) que puede ser dividido por 4 (fatiga y desorganización, por ejemplo). Durante un combate, una unidad que ataca a una unidad sola en un hex que es reducida de esta manera, usa la columna 8-1.

Además, todos los valores y modificadores pertinentes son añadidos antes de dividir.

### 0.4. Bando.

En el resto del juego, el bando aliado representa a las unidades soviéticas y rumanas, y el bando del Eje, los alemanes, húngaros y fineses.

## 1. Unidades y organización

### 1.1. Unidades.

Cada unidad de combate tiene las siguientes anotaciones en la ficha: valor de combate/número de pasos/valor de calidad; tipo de unidad (infantería o mecanizada/acorazada o caballería); identificación: nombre de la unidad, código de color de la formación, símbolo OTAN. Cualquier bono acorazado es indicado por una a tres estrellas. Un valor de combate en rojo indica que la unidad no puede atacar (así, este valor solo se aplica en defensa). Las unidades de combate están agrupadas en formaciones. Un código de colores permite un fácil reconocimiento de las diferentes formaciones.

Existe dos tipos de movimiento en el juego:

- **Movimiento de infantería** (barra de color vertical) que incluye a toda la infantería no motorizada y mecanizada y la caballería clásica.

- **Movimiento mecanizado** (barra de color horizontal) que incluye a toda la infantería motorizada o mecanizada, las unidades acorazadas y la caballería mecanizada soviética.

Las unidades de infantería a pie tienen 2 puntos de acción (PA), las unidades motorizadas, mecanizadas (incluyendo HQs), acorazadas y caballería (de los dos tipos) tienen 3 PA. Estos PA son usados para el movimiento y el combate. El número de PA disponibles pueden ser reducidos por el estado de la unidad.

#### \* Características de las fichas:

**Fondo beige:** soviéticas (las unidades de guardias tienen su propio símbolo) y rumanas (cuadrado amarillo).

**Fondo gris:** alemanes (Waffen SS tiene su propio símbolo) y húngaros (cuadrado verde).

#### \* Unidades independientes:

Las unidades independientes tienen un código de formación negro (Eje) o blanco (aliado). Funcionan como las otras unidades, pero pueden beneficiarse de apoyo desde cualquier HQ dentro del alcance de mando.

Unidades independientes alemanas: KG Szolnok, KG 1 Pz húngara y posiblemente la 24 División Panzer y el 503 S. Pz Abt. Ver 15.8.

Unidades independientes soviéticas: 18TK.  
Ver 15.8.

#### **Abreviaturas de unidades:**

**FG:** 8 División de Caballería SS “Florian Geyer”.

**FHH:** 60 División de granaderos Panzer Feldherrnhalle.

**MT:** 22 División de caballería Freiwilligen “Maria Teresa”.

**Po:** 4ª división de granaderos Panzer SS, “Polizei”.

#### **1.2. Reducción de la unidad.**

Las unidades tienen 2 ó 3 pasos de fuerza. Cuando una unidad con dos pasos de combate pierde uno, la unidad se gira a su reverso. Si la unidad ya estaba girada, entonces se elimina. Una unidad con tres pasos recibe un marcador de pérdidas con el primer paso perdido. Un segundo paso de pérdidas retira este marcador y la ficha de la unidad es girada a su reverso. Un tercer y último paso de pérdidas elimina a la unidad.



Los marcadores de pérdida de pasos aliados reducen la fuerza de combate de la unidad en 3 puntos, los marcadores del Eje en 2. La calidad de la unidad y cualquier bono acorazado permanecen sin cambios.

#### **1.3. Estado.**

En todo momento, las unidades tienen un estado específico, dependiendo de una serie de circunstancias del juego: normal, aislado (10.3), desabastecido (10.3), fuera de mando (8.2), fatigado (3.5), posición defensiva improvisada (12.1), y/o desorganizado (3.6). Los efectos de dichos estados sobre el rendimiento de las unidades se explican en las secciones relevantes de estas reglas. La falta de estado en cada unidad es normal.

Una unidad puede tener varios estados simultáneamente (por ejemplo, aislado, en posición improvisada (IP, ver 12), y fuera de mando). En dicho caso, todos los efectos son acumulativos.

*Ejemplo: Una unidad que está tanto fatigada como desabastecida no tendrá PAs: una base de 1 por desabastecimiento y -1 por fatiga.*

#### **1.4. Organización y mando.**

Cada formación incluye un HQ y un cierto número de unidades asignadas a aquél. Un

código de color permite una rápida identificación de a cuál formación pertenecen las unidades. Durante un turno de juego, un jugador puede activar sus unidades de dos maneras: bien activando todas las unidades de una formación, las cuales están dentro del alcance de mando de su HQ, o bien activando un determinado número de unidades de diferentes formaciones, unidades independientes o unidades que están más allá del alcance de mando de su HQ (ver 3).

**Nota:** *El número de unidades activadas se da en las reglas de doctrina como una función de la nacionalidad.*

#### **1.5. Cuarteles generales (HQs).**

Las fichas de los cuarteles generales representan los HQ de la formación. Son sus fuentes de mando y suministro. Tienen 3 puntos de acción (Pas) y muestran las siguientes anotaciones: su alcance de mando, así como la cantidad de apoyo que pueden localizar cada turno a sus unidades subordinadas. El reverso de la ficha indica la activación del HQ. El HQ puede apoyar a las unidades amigas en ataque y en defensa si están dentro de su alcance de mando (ver 8.1) en el momento del apoyo (ataque o defensa). En ese caso, los marcadores de apoyo poseídos por el HQ pueden estar apilados con la unidad apoyada. El HQ solo puede apoyar unidades de su formación o unidades independientes que estén dentro del alcance de mando. Además, el HQ solo puede usar apoyos de su nacionalidad (ver color).

**Excepción 1:** HQs 9 HDT y 57 PzK., pueden usar apoyo alemán o húngaro.

**Excepción 2:** Todos los HQs húngaros pueden usar apoyos alemanes.

**Excepción 3:** Las unidades en defensa, ver 1.6.

Los HQs son automáticamente destruidos si están en contacto con unidades enemigas mientras están solas en un hex, o si todas las unidades con las cuales está apilada son eliminadas.

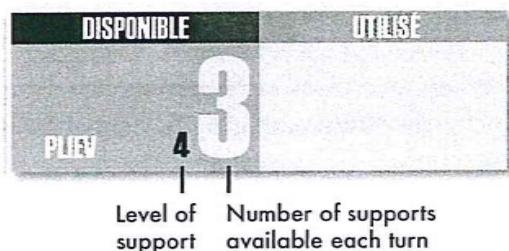
**Nota:** *Un HQ destruido retorna en el siguiente turno al final de la fase 1 de la secuencia de juego, y puede ser colocado por el jugador propietario en el lugar que desee del mapa, siempre que el hex de colocación no esté en una EZOC (ver 4) y esté abastecido (ver 10). En el momento de la destrucción del HQ, los marcadores de apoyo presentes en su casilla retornan al*

pool (ver 1.6). Estarán de nuevo disponibles en el siguiente turno.

### 1.6. Marcadores de apoyo.

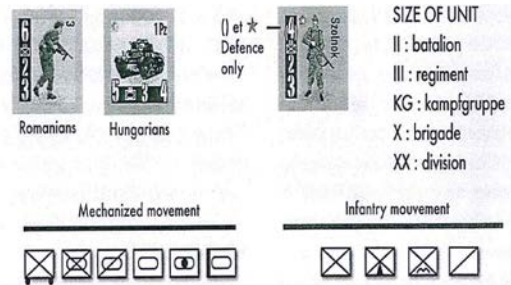
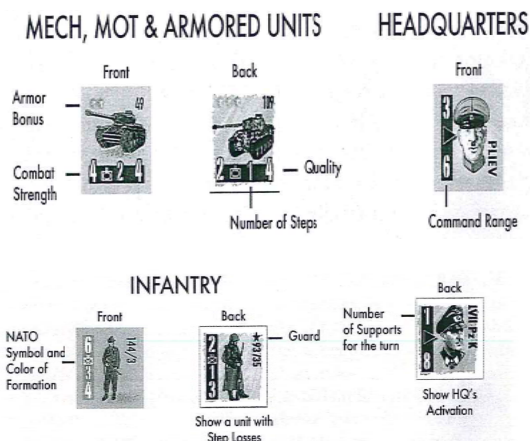
Cada bando tiene un cierto número de marcadores de apoyo. Este número puede incrementarse durante el juego después de los refuerzos, y decrecer de acuerdo con las reglas de desaparición específica para ciertos tipos de apoyo. Durante la fase de apoyo, y comenzando con el jugador que no tuvo la iniciativa en el turno anterior (el jugador del Eje en el turno 1), cada bando puede localizar sus marcadores de apoyo a los diferentes HQs amigos sobre el mapa o que lleguen como refuerzos durante el turno de juego. Tan pronto como el turno en el cual este llegue al mapa, cada HQ puede recibir un número de marcadores igual a su nivel de apoyo.

**Nota:** El nivel de apoyo es mayor que el número de apoyos que el HQ puede usar en cada turno.



Estos marcadores de apoyo son colocados en la sección "disponible" del display del HQ al cual están asignados, en la carta de ayuda al jugador. Serán entonces gastados en el combate, en ataque o defensa, para ayudar a unidades dentro del alcance de mando del HQ en el momento del combate. Solo un apoyo puede ser usado por combate y por campo (**excepción: ataque preparado** [7.3.2]).

### EXPLICACIÓN DE LAS FICHAS



En defensa de un apilamiento mixto (alemanes/húngaros/fineses o soviéticos/rumanos), el marcador puede venir de cualquier de cualquier HQ de las dos nacionalidades. Después de que el apoyo sea usado, lanza un dado. De acuerdo con el resultado (ver abajo), este puede ser colocado en la porción "usada" de su display de HQ, o puede ser colocado en el registro de turno de juego (para retornar más tarde), o este puede ser eliminado del juego.

Durante la fase de apoyo del siguiente turno, los marcadores en la porción "usada" del display, pueden ser colocados en la porción "disponible" de cualquier HQ en el display. Para transferir un marcador de apoyo desde un HQ a otro, debe ser capaz de trazar una ruta de hexs libre de EZOCs (ver 4.1), desde un HQ al otro.

#### 1.6.1. Marcadores del Eje.



**Artillería pesada:** Desplaza el combate dos columnas en favor del jugador del Eje (a la derecha en ataque, a la izquierda en defensa). Cuando es usada, el jugador lanza un dado: con un resultado de 1-3, la ficha estará disponible el siguiente turno. Con un resultado de 4-5, retornará al juego dos turnos más tarde (colócalo en el registro de turnos). Con un resultado de 6, esta retornará al juego tres turnos más tardes (colócalo en el registro de turnos).



**Artillería ligera:** Desplaza el combate una columna a favor del jugador del Eje (a la derecha en ataque, a la izquierda en defensa). Cuando es usado, el jugador lanza un dado: con un resultado de 1-5, la ficha está disponible para el siguiente turno; con un 6, retornará al juego dos turnos más tarde (colócalo en el registro de turnos).



**Ingenieros:** Otorga un modificador al dado (DRM) de + ó -2 en ataque o defensa. El jugador puede elegir perder definitivamente este marcador como una pérdida en el combate (el marcador de ingenieros equivale a un paso de combate). Si no se elige como pérdidas, se retira del juego con una tirada de dado de 5-6. De lo contrario la ficha retorna a la porción "usada" del display.



**Flak 88:** Este marcador otorga un bono a las unidades de infantería durante la determinación de la superioridad acorazada (ver 7.5), solo en defensa. El jugador puede elegir perder definitivamente este marcador como una pérdida en combate (el marcador del 88 equivale a un paso de combate acorazado). De lo contrario la ficha retornará a la porción "usada" del display.



**Hetzer, StuG y Zrinyi:** *marcador acorazado.* Otorga un DRM de + ó -1 para el combate en ataque o defensa, o suministra un bono a las unidades de infantería durante la determinación de la superioridad acorazada (ver 7.5) en ataque o defensa. El jugador puede elegir perder definitivamente este marcador como una pérdida en combate (el marcador acorazado es equivalente a un paso de combate acorazado). Cuando se usa el jugador tira un dado: con un resultado de 1-5, la ficha estará disponible para el siguiente turno. Con una tirada de 6, la ficha retornará el juego dos turnos más tarde (colócalo en el registro de turnos). Este marcador acorazado solo puede ser usado si el terreno del defensor y al menos uno de los hexs del atacante no son intransitables para los vehículos acorazados (ver tabla de terreno).

#### 1.6.2. Marcadores aliados.

**Artillería pesada:** lo mismo que para la artillería pesada del jugador del Eje.



**Katyushas:** Desplaza el combate dos columnas en favor del jugador

aliado (a la derecha en ataque, a la izquierda en defensa). Cuando es usado, el jugador tira un dado: con un resultado de 1-3, la ficha está disponible para el siguiente turno; con un resultado de 4, este retornará al juego dos turnos más tarde (colócalo en el registro de paso de turnos). Con un resultado de 5, retornará al juego un turno más tarde (colócalo en el registro de turnos). Con un resultado de 6, el marcador es retirado del juego.

**Antitanques:** Lo mismo que los Flak88 del Eje.

**Artillería ligera:** Lo mismo que la artillería ligera del Eje.

**SU-85 y ISU-152:** Lo mismo que el Hetzer/StuG/Zrinyi del Eje.

**Ingenieros:** lo mismo que los ingenieros del Eje.

## 2. Secuencia de juego



*Debrecen 1944* se juega en 11 turnos; cada turno de juego se compone de varias fases.

### 2.1. Secuencia de juego.

**1. Fase de suministro y mando:** Ambos jugadores chequean la línea de suministro (LoS, ver 10) y la línea de mando (LoC, ver 8) para todas sus unidades. Entonces asignan sus reemplazos (ver 13) siempre comenzando por el jugador aliado.

**2. Fase de apoyo:** Ambos jugadores localizan sus marcadores de apoyo disponibles y aquellos recibidos en este turno (ver 1.6) a los HQs de cuerpos y de ejército, colocándolos en la apropiada casilla en el display de ayuda al jugador, hasta el límite de apoyo de cada HQ.

**3. Determinación de la iniciativa:** Cada jugador lanza 1d6 para determinar quién tiene la iniciativa en el turno; la tirada más alta gana. En caso de empate, la iniciativa va al jugador aliado.

### 4. Fase de operaciones:

- Secuencia de activación del primer jugador. El jugador con la iniciativa puede activar todas las unidades



pertenecientes a una única formación, o hasta 4 unidades de su elección, de acuerdo con su campo (incluyendo los refuerzos planeados para este turno, ver 14). Estas unidades pueden entonces gastar sus puntos de acción (PA), de acuerdo con las reglas de acción (ver 3.4.1). Pueden mover, tomar posiciones defensivas y/o atacar. El jugador puede también decidir pasar y no activar ninguna unidad. Los límites de apilamiento se chequean y son corregidos si es necesario (ver 5).

- Secuencia de activación del segundo jugador: El segundo jugador hace lo mismo con las unidades de su elección. Los límites de apilamiento son comprobados y corregidos si es necesario (ver 5). Los jugadores van alternando así la secuencia de activación hasta el final del turno.

## 5. Fase administrativa:

- Los marcadores de “activado”, “ruptura” y “desorganizado” son retirados;
- Se chequean las condiciones de retirada para las unidades (ver 15);
- Se comprueban las condiciones de victoria para el escenario;
- El marcador de turno se avanza un espacio.

## 2.2. Final del turno.

El turno de juego puede terminar con anticipación de dos formas:

- Si ambos jugadores en sucesión pasan durante su fase de acción. Un jugador puede decidir pasar durante su fase de acción y no activar ninguna de sus unidades. Si el jugador contrario hace lo mismo, el turno finaliza automáticamente.
- Si uno de los jugadores ha activado a todas sus unidades dos veces (fatigándolas), o si él ha pasado dos veces seguidas, el jugador contrario debe entonces testear el final del turno, en el final de cada secuencia de activación (de cualquier tipo), comenzando con el segundo. Debe lanzar 2d6. Con un resultado de 11 ó 12, el turno finaliza prematuramente.

- Cuando ningún jugador tiene más unidades para activar, el turno finaliza automáticamente.

## 3. Activación

### 3.1. Generalidades

Para mover y combatir, una unidad debe estar activada. Una unidad es activada por el jugador propietario durante su fase de operaciones, bien como una “activación de formación” (ver 3.2), o bien como una “activación específica” (ver 3.3).

- Cada unidad o HQ puede normalmente ser activada solo una vez por turno (excepción: Fatiga, ver 3.5).
- Una unidad solo puede mover y combatir durante su activación. Un HQ no puede ser activado durante una activación de tipo específico excepto para mover (pero en ningún caso activar las unidades de su formación).



Para evitar confusión, se puede colocar un marcador de activado colocado sobre una unidad en el final de su activación.

### 3.2. Activación por “formación”

El jugador puede activar todas las unidades en mando de la misma formación durante la fase de operaciones. Un HQ debe ser activado para ejecutar este tipo de activación y deben cumplirse las siguientes condiciones:

- El HQ de la formación no está destruido;
- Aquellas unidades de la formación que el jugador desea activar, deben estar en mando (ver 8.1).

**Nota:** Si, después de todo, un jugador no desea activar a todas las unidades en mando de una formación, puede hacerlo de antemano, durante una (o varias) activación específica sin poder activar el HQ para esta formación (ver 3.3).

Un HQ que ya está activado y no fatigado puede hacer una nueva activación por formación, reactivándose; en este caso, el HQ pasa automáticamente a estar fatigado en el momento de la activación y sufre las mismas penalizaciones que una unidad fatigada (ver 3.5). Un HQ que no está fatigado puede también ser reactivado a través de una activación de tipo “específico”. Esta actúa como cualquier otra unidad, es decir, pasa a estar fatigada.

### 3.3. Activación de tipo específico.

En vez de activar unidades a través de un único HQ de formación, el jugador puede decidir activar o reactivar unidades que son independientes o pertenecen a diferentes formaciones, ya sea dentro o fuera de mando. Para hacer esto, elige una activación de tipo específico y puede activar hasta 4 unidades (ver 9). Estas unidades no necesitan estar dentro de una cierta distancia el uno del otro.

Una unidad que está fuera de mando o cuyo HQ ha sido destruido, debe hacer un test C3i para activar (ver 9.4). Si lo pasa, tiene todos sus PAs normales; si no, tiene solo 1 PA.

Caso especial: las unidades que lleguen antes que su HQ esté sobre el mapa, solo pueden ser activadas usando las activaciones del tipo específico, pero sin tener que tomar el test C3i.

### 3.4. Mecánicas de la activación.

El proceso de activación es relativamente flexible y permite a los jugadores llevar a cabo diferentes combinaciones de movimiento y combate.

**3.4.1. Acciones:** Las acciones llevadas a cabo por una unidad (movimiento, combate, etc) durante el curso de su activación cuestan puntos de activación (PAs), que se restan de su actual asignación como una función de su categoría (ver 1.1) y su estado (ver 1.3). Una unidad puede elegir tantas acciones como le permitan sus PAs.

Una unidad no está obligada a usar todos sus PAs durante su activación, pero los PAs no usados no se acumulan para activaciones posteriores, y se pierden inmediatamente al final de la fase actual de activación.

Las acciones posibles son:

- **Movimiento:** (cuesta 1PA). La unidad puede mover hasta su capacidad de movimiento como una función de su clase de movilidad y estado, pagando el coste del terreno de acuerdo con el tipo de unidad.
- **Ataque normal** (cuesta 1PA). La unidad puede atacar a cualquier unidad en su ZOC (ver 4), posiblemente en conjunción con unidades amigas adyacentes.
- **Recuperación de la fatiga** (cuesta 1PA). Una recuperación de la fatiga (ver 3.5.2) debe ser hecha

como la primera acción de una unidad fatigada, de su primera secuencia de activación.

- **Ataque preparado** (cuesta 2PA). La unidad puede atacar cualquier unidad en su ZOC con bonos y posiblemente en conjunción con unidades amigas adyacentes.
- **Entrar en posición improvisada** (cuesta 1PA). Ver 12.1.
- **Salir de posición improvisada** (sin coste en PA), Ver 12.1.

**3.4.2. Combinación libre.** Durante la activación, el jugador puede mover algunas o todas sus unidades activadas, atacar con una o más de esas unidades, entonces mover a otras unidades activadas y hacer que ataquen en todas las combinaciones posibles dentro de los límites siguientes:

- Entrar en una EZOC **detiene** el movimiento y exige el combate antes del final de la secuencia de activación de la formación, en aquellos casos donde sea obligatorio (ver 4.3).
- Una unidad puede atacar más de una vez por turno.
- Una unidad enemiga puede ser atacada más de una vez por turno.

**3.4.3. Orden de activaciones.** Cada unidad activada realiza acciones individualmente o como un apilamiento (ver 5), en el orden deseado, con independencia del método de activación usado. Sin embargo, ningunas de las unidades de un apilamiento pueden gastar más PAs de los que tengan disponibles. Las unidades con PAs restantes pueden continuar su activación incluso si otras unidades en el apilamiento deben finalizar la suya.



Una unidad o apilamiento puede gastar parte de sus PAs, esperar mientras que otro apilamiento gaste PAs, antes de reanudar el turno: las únicas restricciones son las reglas de ZOCs y el número de PAs por unidad. Se suministran marcadores de PAs restantes (1PA, 2PA) para anotar los PAs restantes dentro de una formación activada durante una fase de activación.

### 3.5. Fatiga.



Una unidad puede ser reactivada una vez más durante el mismo turno en una subsiguiente fase de activación por su HQ o una activación de tipo específico. En este caso, la unidad reactivada y/o HQ, automáticamente recibe un marcador de fatiga en el comienzo de su activación. Es posible activar conjuntamente algunas unidades que estén frescas y otras que estarán fatigadas.

**3.5.1. Efectos de la fatiga:** La unidad pierde 1PA y tienen su fuerza de combate a la  $\frac{1}{2}$ .

**3.5.2. Recuperación de la fatiga.** Para recuperarse de la fatiga, el HQ o la unidad debe gastar 1PA en el momento de su primera activación en un turno, incluso si está en una EZOC. Se retira entonces el marcador.

**Nota:** Una unidad fatigada no puede re-fatigarse inmediatamente; debe primero recuperarse de la fatiga antes de volver a fatigarse de nuevo.

### 3.6. Desorganización.



Una unidad que se retira después del combate pasa a estar desorganizada. Su fuerza de combate está a la  $\frac{1}{2}$  tanto en ataque como en defensa, hasta el final del turno. Se coloca un marcador de desorganizado sobre la unidad.

## 4. Zonas de control (ZOC)

### 4.1. Generalidades.

La ZOC de una unidad afecta al movimiento y combate de otras unidades. Muchas unidades ejercen una ZOC dentro de su propio hex y los seis hexs adyacentes, excepto a través de un río mayor, incluso uno atravesado por una carretera.

**Importante:** Las unidades que están solas en su hex y que solo tienen un paso de fuerza, ejercen una ZOC solo sobre su propio hex, el cuál sin embargo aún no puede ser entrado.

### 4.2. Efectos de las ZOCs.

- Una unidad que entra en una ZOC debe detener su movimiento. Debe entonces hacer un ataque normal (7.3.1) o un ataque

preparado (7.3.2), antes del final de la fase de activación de la formación, y pagar los apropiados PAs. Si no tiene suficientes PAs para declarar un ataque, no puede entrar en la ZOC en cuestión, excepto si este es un hex donde el ataque no es obligatorio: ciudad, pueblo o bosque....(ver 4.3).

- Una unidad que comienza su movimiento en una EZOC puede salir de esta ZOC gastando **+1PM**.

- Una unidad puede mover directamente desde una EZOC a otra EZOC pagando **+2PM** (en este caso no se cuenta el +1PM por salir de una EZOC), siempre que esta segunda ZOC no sea ejercida por la misma unidad.

- Una unidad no puede mover directamente desde una ZOC a otra ZOC ejercida por la misma unidad enemiga (excepción, ver desenganchamiento, 4.4, y ruptura, 7.8).

- La presencia de una unidad amiga en una EZOC anula esta para la retirada (ver 7.7) y las líneas de suministro (ver 10.1), pero no para el movimiento (excepción, ver desenganchamiento, 4.4).

Importante: la presencia de una ZOC amiga no niega una EZOC.

### 4.3. ZOC y combate.

- El combate es obligatorio para una unidad que finalice su movimiento en una EZOC durante su activación (ver 3.4.2 y 4.2).

**Excepción:** Una unidad en ciudad, pueblo, bosque, terreno difícil o detrás de un río menor no está obligada a atacar a unidades enemigas ejerciendo ZOC sobre esta.

- Una unidad que entra en una EZOC durante un avance después del combate NO es obligada a atacar.

- Una unidad que comienza su fase de activación adyacente a una unidad enemiga que ejerce una ZOC sobre esta, no es obligada a atacar. Puede permanecer en su lugar sin ser obligada a atacar, puede salir o recuperarse de la fatiga.

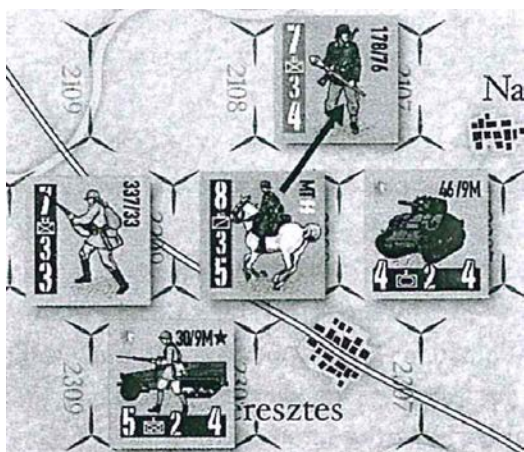
- Una unidad o apilamiento de unidades que se retira dentro de una EZOC como resultado de un combate, pierde 1 paso de fuerza (por el apilamiento en su conjunto) por hex de EZOC atravesado (ver 7.7), a menos que una unidad amiga esté presente en el hex.

### 4.3. Desenganchamiento.

La única forma para que una unidad bloqueada por ZOCs enemigas mueva, es intentar un desenganchamiento. Para hacer esto, durante la misma activación, una unidad amiga debe mover adyacente a esta

unidad y no ser capaz de moverse a partir de entonces. La unidad que se desengancha testea su C3i. Si tiene éxito, puede entonces mover normalmente pagando +2PM por el desenganchamiento -pasando por el hex de la unidad amiga -y pasando a estar desorganizada. Si el test falla, la unidad pierde un paso de fuerza y se desengancha normalmente (también se desorganiza). La unidad que permitió el desenganche puede también mover de nuevo normalmente si tiene los PA necesarios.

**Ejemplo:** El KG MT está rodeado por tres unidades soviéticas. No puede retirarse ni a 2018 o a 2107 ya que no puede ir desde una ZOC a otra ZOC ejercida por la misma unidad. El jugador alemán mueve la 178/76 al hex 2107 y testea el C3i del KG MT. El resultado de la tirada del dado es 5, y el KG falla su test, pero aún puede retirarse a 2007 pagando +2PM (para un total de 3PM), perdiendo un paso y pasando a estar desorganizada.



## 5. Apilamiento

El máximo apilamiento en un determinado hex es de 6 pasos de combate. Las respectivas nacionalidades en cada campo, puede apilar sin penalización.

Los límites de apilamiento se aplican después de las acciones de mover de una unidad. Sin embargo, durante cada secuencia, las unidades amigas pueden mover libremente a través de otras. Las unidades en violación del apilamiento en el final de la secuencia, con eliminadas, a elección del jugador propietario. La variedad de marcadores, no cuentan contra los límites de apilamiento. Excepción: movimiento acorazado a lo largo de una carretera (6.2).

**Importante:** El tamaño actual de una unidad, y no su tamaño teórico, cuenta

para el apilamiento. Por ejemplo, una unidad con dos pasos de combate que ha sufrido una pérdida solo cuenta un punto para el apilamiento.

## 6. Movimiento

### 6.1. Generalidades.

Durante una acción de movimiento, una unidad puede mover usando toda o parte de su capacidad de movimiento, gastando los puntos de movimientos (PMs) requeridos por cada tipo de terreno por el que se mueve. Las unidades de infantería tienen una capacidad de movimiento de **4 PMs** por acción de movimiento; las unidades de tanques, mecanizadas, motorizadas caballería y HQ tienen una capacidad de **6 PMs**.

**Caso especial para la caballería:** Todos los tipos de caballería tienen 3 PAs, la caballería clásica gasta sus PMs como una unidad de infantería y usa la columna de infantería en la tabla de efectos del terreno; una unidad de caballería mecanizada los gasta como una unidad mecanizada.

Una unidad no está obligada a gastar todos sus PMs durante su acción de movimiento, pero si no lo hace, los restantes PMs son perdidos para esta acción. Una unidad que desea gastar varias acciones consecutivas de movimiento puede acumular los PMs de esas acciones.

**Ejemplo:** Una unidad de tanques usa una acción de movimiento para mover a través de 3 hexs de terreno despejado (4.5 PMs) y un hex de pantano (3 PMs); puede usar una segunda acción de movimiento para pagar los 1,5 PMs perdidos y continuar su movimiento con los 3,5 PMs restantes. Esto es igualmente cierto con ciertos eventos que cuestan 1 PA. La unidad paga el PA y entonces continua con sus PMs restantes.

### 6.2. Efectos del terreno.

Los efectos del terreno sobre el movimiento y el combate se determinan en la tabla de efectos del terreno.

- **Carreteras:** Para las unidades mecanizadas, el coste en PM para usar una carretera es solo válido si la unidad está sola en el hex. Si otra unidad está apilada con esta o si esta cruza a otra unidad ya en la carretera deberá pagar el coste del terreno de fuera de la carretera. Las unidades mecanizadas ignoran a las unidades de infantería y caballería no mecanizada cuando chequean si están solas en el hex.



Las unidades de infantería y caballería siempre se benefician del bono de carretera.

- **Puentes:** Son localizados en el punto en el cual una carretera cruza un río mayor o menor. Permiten el movimiento y el combate a través de un río mayor.

## 7. Combate

En *Debrecen 1944*, el combate ocurre durante una acción de ataque, llevada a cabo durante la secuencia de activación. Las unidades que atacan se denominan “atacantes”; las unidades en el hex(es) atacado se denominan “defensores”.

### 7.1. Generalidades.

Una unidad puede atacar a cualquier hex adyacente que contenga una unidad enemiga (el hex objetivo), eligiendo entre los dos tipos permitidos de ataque (ver 7.3).

- El combate es obligatorio una vez que una unidad o apilamiento (5.0) entra en una EZOC (4.2, 4.3), este requerimiento puede ser anulado por el terreno en el hex del atacante;
- El número de unidades apiladas que pueden atacar desde el mismo hex no puede exceder de 4;
- Una unidad puede atacar a cualquier unidad enemiga adyacente (a menos que esta no pueda normalmente entrar en el terreno del defensor: tanques a través de un río mayor sin puente o fuera de un hex de terreno difícil que no esté conectado por carretera al hex de los defensores...);
- Una unidad debe atacar al menos un hex conteniendo una unidad enemiga o apilamiento que ejerce un ZOC sobre esta;
- Una unidad enemiga puede ser atacada por todas las unidades amigas adyacentes a esta.

### 7.2. Ataques múltiples.

Todas las unidades enemigas en el mismo hex deben ser atacadas juntas, y deben todas tomar parte en la defensa; su fuerza de defensa es la suma de sus fuerzas de combate.

Diferentes unidades atacando desde un único hex (un apilamiento) pueden atacar diferentes hexs enemigos. Cada ataque se resuelve de manera separada. Sin embargo, la fuerza de combate de una unidad no puede estar dividida entre varios combates.

### 7.3. Acciones de ataque.

Son dos los posibles tipos de ataque: Cada tipo tiene sus propias características, como se explica más abajo y se encuentra resumido en la tabla 7.3.

**7.3.1. Ataque normal.** La unidad o apilamiento gasta 1PA para atacar un hex objetivo. Este ataque se puede beneficiar de uno y solo un apoyo de HQ. Otros apilamientos adyacentes pueden participar en el ataque si tienen al menos 1PA.

La unidad o apilamiento de unidades puede de nuevo mover y/o atacar después de su primer ataque si tienen PAs restantes.

**7.3.2. Ataque preparado.** La unidad o apilamiento gasta 2PAs para atacar un hex objetivo. El jugador activo anota los PAs gastados, entonces puede activar otras unidades o apilamientos dentro de las restricciones de la activación elegida (3.1) y PAs disponibles (3.4.1), para atacar el mismo hex. Él entonces anota los PAs gastados por esos nuevos participantes en el ataque y declara un ataque preparado. Este ataque puede beneficiarse del apoyo de dos HQs. Siguiendo cualquier avance después del combate requerido (ver 7.8.2), las unidades pueden después atacar unidades adyacentes a ellas o mover si tienen PAs restantes.

### 7.4. Modificadores.

Los modificadores son como sigue:

- **El terreno del defensor:** El terreno en el hex del defensor suministra desplazamientos de columnas. Estos modificadores son acumulativos (ejemplo: un pueblo en terreno difícil desplaza dos columnas a la izquierda).
- **Diferencia de calidad:** El valor de calidad de una unidad atacante menos el valor de calidad de una unidad defendiendo da un modificador al dado positivo o negativo (DRM). La unidad cuyo valor de calidad fue elegido, debe sufrir, si la hubiera, el primer paso de pérdida.
- **Apoyo de HQ:** Este apoyo suministra desplazamientos de columna o dado (ver 1.6).
- **Posiciones improvisadas:** Un IP otorga un desplazamiento de columna a la izquierda.
- **Ataque concéntrico:** Cuando una de las unidades defensoras está completamente rodeada por las

unidades atacantes y sus ZOCs, el atacante se beneficia de un bono de +1 columna.

Todos estos modificadores son acumulativos.

### 7.5. Superioridad acorazada.



La superioridad acorazada se representa por estrellas (de una a tres).

Una estrella **blanca** indica superioridad solo en defensa contra unidades acorazadas o mecanizadas.

Una estrella **amarilla** indica superioridad tanto en ataque como en defensa.

Generalmente las unidades de infantería tienen un valor de 0 estrellas con unas pocas excepciones (1ª División de Paracaidistas de la Guardia del 49th Cuerpo de Fusileros o el KG Szolnock, por ejemplo).

En cada combate, si al menos una unidad del atacante o defensor tiene un modificador acorazado, cada uno de los jugadores -atacante y defensor- eligen a una unidad participante en el combate, que determinará la superioridad acorazada. Los jugadores consultan la tabla de superioridad acorazada.

**Nota:** Si solo participan en el combate unidades de infantería, no hay cálculo de superioridad acorazada.

El atacante tira un dado para obtener un modificador de columna potencial. Si uno de los campos obtiene un resultado perdedor, este debe ser aplicado inmediatamente (solo si el campo tiene una unidad mecanizada o acorazada, un Flak88 o un AC o apoyo acorazado; no hay efecto sobre las unidades de infantería). Si, como resultado de los efectos de la superioridad acorazada, una unidad sufre una pérdida y/o es eliminada, y esto cambia la proporción y la diferencia de calidad, los jugadores mantienen los mismos ratios y calidad (la batalla ya había comenzado!). Los marcadores de apoyo Flak88, antitanques, SU o Hetzer, StuG influyen la determinación de superioridad para las unidades de infantería **solo**.

**Ejemplo:** El I/23/23 (2 estrellas) ataca al 31/9M (1 estrella), la superioridad

acorazada es +1. El 20/5T (1) ataca al 178/76 (0), la superioridad acorazada es +1; si el jugador alemán juega un apoyo Flak88 (1 estrella blanca), la superioridad acorazada es igual a 0. La unidad rusa 110/49 ataca al KG MT; no hay superioridad acorazada, pero si el jugador soviético usa un apoyo SU-85, la superioridad acorazada es -1. El mismo 20/5T ataca al KG Hortian (1 estrella blanca), la superioridad acorazada es 0.

### 7.6. Resolución del combate.

El combate tiene lugar como sigue:

- El atacante declara el tipo de ataque y el hex(es) objetivo.

- El atacante suma sus fuerzas de combate modificadas.

- El defensor suma sus fuerzas de defensa modificadas.

- Se hace un ratio o proporción entre las sumas del atacante y el defensor para obtener una proporción de fuerza básica. Esta proporción siempre se redondea al número entero más cercano (**ejemplo:** 1,49 a 1 da un 1:1; 1,50 a 1 da un 2:1).

- Comenzando con el jugador activo, los jugadores suman el apoyo de sus HQs (ver 1.6).

- Se calcula el modificador de superioridad acorazada y el atacante tira un dado en la tabla de superioridad acorazada.

- Se aplican desplazamientos de columna para obtener la columna de proporción de fuerza final.

- El atacante consulta la apropiada columna en la tabla de resultados del combate (CRT), y entonces lanza 1d6, que se modifica según se necesite, para determinar el resultado final del combate.

**Nota:** Para acelerar la resolución del combate, el atacante puede simultáneamente lanzar dos dados de diferentes colores para la tabla de superioridad acorazada y la tabla de resultados del combate.

### 7.7. Resultados del combate.

Los resultados se determinan en forma de números, que pueden afectar tanto al atacante como al defensor. Esos números indican el número de pasos de fuerza que esa fuerza debe perder y/o el número de hexs de retirada. El jugador propietario reparte sus pérdidas de combate entre el apilamiento, excepto para el HQ, el cual solo toma una pérdida si no hay otras unidades (teniendo en cuenta que la unidad cuyo valor de calidad fue usado, debe sufrir la primera pérdida, antes de retirarse

potencialmente), y el número de hexs de retirada, siempre comenzando con las pérdidas (obligatorias o no), y después la retirada opcional. El defensor reparte sus pérdidas y retiradas si las hubiera, después el atacante hace lo mismo (ten en cuenta que para un ataque preparado donde el defensor sufre pérdidas, entonces el atacante debe sufrir al menos un paso de pérdidas).

Un resultado de **asterisco (\*)** indica que al menos un paso de fuerza debe ser perdido por el defensor o atacante antes de cualquier retirada, con independencia del tipo de ataque. Si el defensor elige permanecer en el lugar y perder pasos de fuerza, el atacante debe tomar cualquier de sus pérdidas y no puede retirarse.

Si están presentes unidades acorazadas y mecanizadas de ambos bandos, entonces la primera y segunda pérdida (si la unidad cuyo valor de calidad fue usado no es acorazada/mecanizada), deben ser tomadas de una unidad acorazada o mecanizada.

## 7.8. Retiradas y avances después del combate.

**7.8.1. Retiradas:** Un jugador puede decidir retirarse en vez de sufrir pérdidas de pasos. Una unidad o apilamiento de unidades que se retiran no pueden entrar en un hex ocupado por unidades enemigas. Tampoco puede retirarse dentro de un hex intransitable a esta, como por ejemplo un río sin puente para los tanques.

La retirada debe realizarse lo más posible dentro de la siguiente orden de prioridades:

- Hacia un hex fuera de una EZOC;
- Hacia un hex lo más lejos posible del hex atacado.
- En la dirección general del borde amigo del mapa o hacia el HQ de la unidad;
- Hacia el hex más lejano de una unidad enemiga.

Una unidad o apilamiento puede retirarse dentro de una EZOC, perdiendo un paso de fuerza para el apilamiento en su conjunto, por hex de EZOC movido a través de esta, a menos que este hex esté ocupado por una unidad amiga. Cada unidad de un apilamiento puede retirarse dentro de un hex en violación de las reglas de apilamiento. Si este es el caso, pasa a estar fatigada o toma un paso de pérdidas si ya estaba fatigada antes del combate. Entonces, esta se retira un hex adicional.

Las unidades de un apilamiento en retirada pueden retirarse dentro de hexs diferentes, siempre que todas se retiren el mismo número de hexs.

**Importante:** Cualquier unidad que se retira, tanto atacante como defensor, pasa a estar **desorganizada**.

Una unidad que debe retirarse fuera del mapa o dentro de un hex con terreno intransitable, es eliminada.

Una unidad que debe retirarse fuera del mapa retorna en el siguiente turno con estos requerimientos:

- Pierde 1PA este turno;
- Debe retornar por el hex más cercano a su punto de salida;
- Si una unidad enemiga evita este retorno al mapa, el hex de entrada es desplazado o su retorno se pospone un turno, lo que elija el jugador propietario.

### 7.8.2. Avance después del combate:

Cuando una unidad o apilamiento de unidades se retira o es eliminado, deja el hex en el que estaba como vacante, así como una ruta de retirada que varía de longitud dependiendo del número de hexs retirados.

Las unidades victoriosas que tomaron parte en el combate pueden entrar en el hex vacante y avanzar a lo largo de la ruta de retirada de la unidad retirada, respetando aún el terreno intransitable (por ejemplo, un río sin puente para los tanques). Si un apilamiento en retirada se divide en varios hexs, el jugador activo es libre de seguir cualquiera de las rutas de retirada que desee.

**Excepción:** Las unidades acorazadas y mecanizadas no están obligadas a seguir la ruta de retirada de las unidades retirándose después del **primer hex**.

Este movimiento finaliza cuando entran en una EZOC, excepto para el hex inicial vacante. Ver ejemplo de abajo.

Este movimiento también finaliza después de cruzar un río, incluso si el enemigo se retiró más allá.

En el caso de un resultado compartido, el atacante debe convertir todos sus resultados adversos en pérdida de pasos si desea permanecer en su lugar o avanzar después del combate. Solo el atacante puede avanzar después del combate y este avance es obligatorio (por al menos una unidad) en el caso de un ataque preparado.

**Ejemplo:** Un resultado 1/2 indica que el defensor debe: perder 2 pasos de fuerza y permanecer en su sitio o pierde 1 paso de fuerza y retira todas sus unidades 1 hex, o retira todas sus unidades 2 hexs. El atacante debe, bien retirarse 1 hex (solo si el defensor no permanece en su lugar) o perder 1 paso. Si elige la segunda opción, puede entonces avanzar dentro del hex dejado vacante por el defensor si el defensor se retira. Si el defensor se retira 2 hexs, el atacante puede seguir al defensor a lo largo de su ruta de retirada, siempre que ninguna EZOC le evite de entrar en el segundo hex vacío por la retirada (excepción: ruptura, ver 7.8). Si el resultado hubiera sido 1/2\*, el defensor habría sido obligado a tomar un paso de pérdidas antes de elegir si se retira un hex o toma un segundo paso de pérdidas.

Restricciones al avance:

- Si una unidad enemiga es eliminada antes de satisfacer todos los requerimientos de su resultado del combate, el atacante puede convertir el resto del requerimiento en hexs de avance después del combate.

**Ejemplo:** Un resultado de -/3\* elimina a una unidad que solo tiene un paso de fuerza; en este caso el atacante puede avanzar 2 hexs.

- Las unidades fatigadas pueden avanzar después del combate normalmente.

### 7.9. Resultado especial: Ruptura.



Si el resultado está impreso en **negrita** en la CRT, ha ocurrido una ruptura en el frente enemigo. Se coloca entonces un marcador de ruptura en el hex anteriormente ocupado por la unidad enemiga antes de su eliminación o retirada **obligatoria**. Este marcador anula todas las EZOC en el hex que ocupa y los seis hexs adyacentes. Las unidades avanzando después del combate y las unidades amigas activadas durante la misma fase de operaciones pueden entonces mover a través del hex de ruptura o los seis hexs adyacentes sin tener que detenerse por cualquier ZOC ejercida dentro de esos hexs.

Este marcador de ruptura se retira al **final** de la **activación** en la que fue colocado.

## 8. Mando

### 8.1. Alcance de mando.

El alcance de mando es de 4 hexs para los rumanos, 6 hexs para los soviéticos y húngaros y 8 hexs para los alemanes (excluyendo el hex del HQ e incluyendo el hex de la unidad en cuestión).

Para estar en mando, una unidad debe ser capaz de trazar una línea de mando (LoC) a su HQ. Esta LoC puede pasar a través de cualquier tipo de terreno o EZOC, pero no a través de un hex enemigo ocupado.

En el comienzo de cada turno, ambos jugadores chequean el estado de mando de todas sus unidades. Las unidades que están en mando en el comienzo del turno permanecen así todo el turno, incluso si mueven fuera del alcance de mando.

### 8.2. Efectos.



Una unidad que no es capaz de trazar una LoC a su HQ al comienzo del turno, obtiene un marcador de fuera de mando. No puede ser activada durante una activación de "formación", solo durante una activación de tipo específico. Además, una unidad fuera de mando debe pasar un test C3i para beneficiarse de todos sus PAs (ver 9.4).

## 9. Doctrina

### 9.1. Generalidades.

Las doctrinas de los varios beligerantes conducen a algunas modificaciones o restricciones a las reglas base, se indican por nacionalidad.

### 9.2. Aliados.

- **Activación por formación:** En adición a las unidades de su formación, un HQ aliado puede activar a todas las unidades del 18TK (4 fichas) dentro del alcance de mando. Una un marcador de activado como recordatorio.

- **Activación específica:** 4 unidades. Las unidades elegidas pueden ser de nacionalidades diferentes.

### 9.3. Eje.

- **Activación por formación:** En adición a las unidades de su formación, un HQ del Eje puede activar una unidad independiente o todas las unidades de la 24 Div. Panzer (4 unidades)



- Activación específica: 4 unidades. Pueden ser húngaras o alemanas.

#### 9.4. Test C3i para las unidades fuera de mando.

Las unidades fuera de mando deben hacer un testeo C3i para determinar el número de PAs que tienen disponibles. Si la unidad fuera de mando pasa su test C3i, esta se beneficia de todos sus PAs. Si falla, la unidad se beneficia de un único PA. Para pasar un test C3i, el jugador lanza 1d6 y la tirada debe ser igual o inferior al valor de calidad de la unidad (**ejemplo: para un valor de calidad de "5", el jugador debe obtener con el dado un 1, 2, 3, 4 ó 5**).

### 10. Suministro

#### 10.1. Generalidades.

Una línea de suministro (LoS) puede pasar a través de cualquier tipo de terreno utilizable por una unidad mecanizada, pero no puede pasar a través de un hex ocupado por el enemigo o a través de una EZOC, a menos que este último hex esté ocupado por una unidad amiga. El suministro de una unidad se comprueba durante la fase de suministro y mando.

#### 10.2. Suministro.

Para que una unidad esté suministrada, debe ser capaz de trazar una LoS a un HQ abastecido dentro del alcance de mando (dependiendo de la nacionalidad) a una carretera dentro de 1 hex, y que conduzca a un borde del mapa amigo, con independencia de la distancia.

Para que un HQ esté abastecido debe ser capaz de trazar una LoS a una carretera dentro de 3 hexs, la cual conecte con un borde del mapa amigo (norte para el jugador del Eje, sur para el jugador soviético). Con independencia de la distancia.

#### 10.3. Efectos.



Si una unidad o HQ no es capaz de trazar una LoS en el comienzo del turno, obtiene un marcador de aislado. Las consecuencias son las siguientes:

- Una unidad acorazada, motorizada, mecanizada o HQ tiene solo 2PAs (una unidad de infantería aislada aún tiene 2PAs; una unidad de caballería aislada 3PAs);

- Todas las unidades atacan normalmente, pero no pueden hacer ataques preparados;
- Todas las unidades defienden normalmente.



Una unidad ya aislada o HQ que no es capaz de trazar una LoS en el comienzo del turno, obtiene un marcador de "sin suministro", y las consecuencias son las siguientes:

- Cualquiera que sea su tipo, la unidad o HQ solo tiene 1PA.
- Todas las unidades atacan con solo la ½ de su fuerza de combate y no pueden hacer ataques preparados (no tienen suficientes PA para hacer esto).
- Las unidades defienden con la ½ de su fuerza de combate.

Un HQ sin suministro no puede recibir marcadores de apoyo para distribuir a sus unidades en la fase de apoyo.

### 11. Niebla de guerra (opcional)

### 12. Trabajos defensivos

#### 12.1. Posiciones improvisadas.



Una unidad puede establecer una posición defensiva improvisada (IP) en cualquier punto de su activación. Para hacerlo, gasta 1PA y no puede estar en un hex donde sea obligatorio atacar (ver 4.2). Cada unidad que desee entrar en un IP debe gastar 1PA. Un IP no puede ser transferido desde una unidad a otra. Si un apilamiento de unidades desea entrar en un IP, cada una de las unidades del apilamiento debe gastar el PA requerido. Si algunas unidades en un hex están en un IP y otras no, el bono IP no se aplica en combate. Las unidades pueden libremente salir de un IP, en orden de funcionar normalmente (así, para ser capaz de mover en una nueva activación).

La unidad o apilamiento en IP obtiene un modificador beneficioso para el combate (ver CRT).

### 13. Reemplazos

Un paso de reemplazo acorazado permite a una unidad acorazada, motorizada o de infantería mecanizada para recuperar un paso perdido.

Un paso de reemplazo de infantería / caballería permite a una unidad de infantería o caballería recuperar un paso perdido.

Una unidad solo puede recibir un único paso de reemplazo por turno. La unidad no puede estar sin suministro o fuera de mando. Las unidades eliminadas no pueden ser reconstruidas.

### 14. Refuerzos

Los refuerzos están listados para indicar su turno y hex de entrada. En el turno de entrada, los refuerzos gastan el número requerido de PMs por su hex de entrada +1PM por unidad que ya ha entrado por ese mismo hex durante la secuencia de activación. Los refuerzos están automáticamente en mando y abastecidos durante su turno de entrada. Pueden entrar en el juego una vez que su formación sea activada y puede estar apilada. Si el hex de entrada de un refuerzo está ocupado por una unidad enemiga, estos refuerzos son retrasados un turno o entrar por un hex adyacente (a elección de los jugadores).

### 15. Debrecen 1944

\* **Duración:** 11 turnos, desde el 7 al 27 de octubre. (h): húngaros; (r): rumanos.  
Nota: el primer turno representa justamente un día.

#### 15.1. Escenario histórico.

##### 15.1.1. Precisiones para el primer turno:

- Todos los HQs están abastecidos.
- Las unidades de infantería tienen 1PA y las unidades mecanizadas y de caballería tienen solo **2PAs**.
- Las unidades fuera de mando que fallan su testeo C3i solo pueden mover con **1PA**.
- Ninguna unidad puede comenzar un IP.
- El jugador aliado tiene la iniciativa durante los **dos primeros turnos**.

##### 15.1.2. Colocación del Eje.

- **Apoyo inicial:** 1 x artillería pesada; 1 x artillería ligera; 1 x ingeniero; 1 x 88.
- **Refuerzos:** ver 15.3.

**2402:** 12R (h)  
**2508:** 4R (h)

**2205:** EM VII Hdt (h).

**2507:** 126/23 Pz + I/23 Pz.

**2410:** 128/23 Pz + II/23 Pz.

**2510:** KG MT.

**2010:** 1/1 Pz + I/1 Pz

**2514:** 113/1 Pz + II/1 Pz

**1917:** 228 StuG

**Debrecen:** EM III Pz. K. + 325 StuG.

**1220 y 1120:** FHH (3 fichas).

**1521:** 109 Br. Pz.

**2307:** HQ LXXII AK + 12 AA.

**2226:** KG Szolnok.

**Nagyvarad:** 76 ID (3 fichas).

**A elección del jugador, al sur de la línea**

**15xx:** Cinco fichas de "alarma" (ver 15.4).

**1401:** Marcador "control alemán".

\* **Suministro del Eje:** El suministro del Eje llega por las rutas desde los bordes norte y oeste del mapa, que se consideran amigos a efectos de las retiradas.

#### 15.1.3. Colocación aliada.

- **Apoyo inicial:** 1 x artillería pesada; 1 x ingenieros; 1 x Katyushas; 1 x SU-85.

- **Refuerzos:** ver 15.3.

**2718:** 64/7M.

**2615:** 9/4G.

**2610:** 8/6G.

**3014:** HQ Pliev + 78 Reg. tanques pesados

**2505:** 78/33.

**2605:** HQ 6 ABG + 337/33.

**2604:** 1TV (r).

**2503:** 3 (r).

**2925:** 297/27G y 409/27G.

**3025:** HQ 53A.

\* **Suministro aliado:** El suministro aliado llega por las rutas desde el borde sur del mapa, que se considera amigo a efectos de las retiradas.

#### 15.1.4. Caso especial del hex 1401.

En el comienzo del juego, coloca el marcador "control alemán" en este hex. Cuando una unidad soviética tome el control de este hex, gira el marcador a su lado "control soviético". Esta ruta pasa a ser una posible LoS para el jugador aliado. Atención, el control de este hex puede cambiar durante el juego.

#### 15.2. Reemplazos.

##### 15.2.1. Reemplazos del Eje.

El jugador del Eje recibe cada dos turnos, comenzando con el turno 6, un paso de reemplazo acorazado/mecanizado para las unidades alemanas o húngaras, durante la fase de verificación del suministro. Estos pasos deben ser gastados inmediatamente. De lo contrario se perderán.

### 15.2.2. Reemplazos aliados.

En cada turno par, comenzando con el turno 4, durante la fase de suministro, el jugador soviético recibe 1 paso de reemplazo acorazado/mecanizado y 1 paso de reemplazo de infantería, durante la fase de verificación del suministro. Estos pasos deben ser gastados inmediatamente. De lo contrario se perderán.

### 15.3. Refuerzos.

#### 15.3.1. Refuerzos del Eje.

##### - Turno 1:

13 Div. Pz (4 fichas): (1) & 3 hexs alrededor. 1 x artillería ligera (h); 1 x Zrinyi (h).

##### - Turno 2:

HQ LVII PzK. + 3 x unidades: (1)  
1 x artillería pesada; 1 x artillería ligera; 1 x Hetzer.

##### - Turno 3:

46 ID (3 x fichas): (8)  
KG 1 Pz (húngaro): (1)  
1 x artillería ligera; 1 x 88

##### - Turno 4:

8/Po: (1)

1 x Hetzer

##### - Turno 5:

HQ IV PzK. + 4 y 7/Po: (1)  
1 x artillería ligera; 1 x 88.

##### - Turno 7:

24 Pz (4 x fichas) + 503 Pz. Abt.: (1)  
HQ II Hdt (h) + 3 x unidades entre: (7)

##### - Turno 9:

HQ IX Hdt (h) + 5 x unidades entre (4) y (7)  
HQ XXIX AK + 3 x unidades entre (4) y (7)  
**Nota:** Estas unidades solo tienen 1 PA para este turno.  
1 x artillería ligera (h); 1 x StuG.

#### 15.3.2. Refuerzos aliados.

##### - Turno 1:

9 CM (4 x fichas): entre F & G.  
5TK (4 x fichas): entre F & G.  
49 Rgt. Tanques pesados: entre F & G.  
7M (3 x fichas): entre B & C.  
4CCG (2 x fichas): C y/o D.  
6CCG (2 x fichas): (E)  
1 x artillería pesada; 1 x Katyushas; 1 x SU-85; 1 x antitanque.

##### - Turno 2:

57 CF (3 x unidades) (A) & 1 hex alrededor.  
49 CF (3 x unidades) (A) & 1 hex alrededor.  
18TK (4 x unidades) (A) & 1 hex alrededor.  
1 x SU-85; 1 x antitanque.

##### - Turno 3:

HQ I (r) + 4 x unidades: (A)  
1 x artillería ligera (r); 1 x antitanques (r).

##### - Turno 5:

HQ Gorshkov + 23TK (4 x fichas): (H)

1 x Katyushas; 1 x SU85; 1 x artillería ligera.

##### - Turno 6:

5CC (3 x fichas): (H)

##### - Turno 7:

HQ 27A + 8 x unidades: entre (H) & (8)

**Nota:** Esas unidades solo tiene 1 PA para ese turno.

1 x artillería pesada; 1 JSU-152; 1 x antitanques.

##### - Turno 9:

HQ 7AG + 3 x unidades. (A)  
1 x artillería ligera.

### 15.4. Batallón de alarma.



1-2 : 0/0

3-4 : -1/0

5-6 : -2/0

El jugador alemán tiene 5 fichas de "alarma". En el comienzo del juego las posiciona sobre el mapa como desee, al sur de la línea 15xx, con las siguientes restricciones:

- Son posicionados aleatoriamente después de la colocación soviética.

- Solo pueden estar adyacentes a una unidad soviética si están detrás de un río.

- No puede haber más de una ficha de alarma por hex.

- Permanecen en su lugar siempre que no hayan tenido contacto con una unidad soviética.

- Si una unidad alemana o húngara se apila con una ficha de "alarma", la ficha es inmediatamente retirada del juego.

Si una unidad soviética (o apilamiento de unidades) entra o comienza su activación en la ZOC de una ficha de "alarma", esta es girada a su reverso y el jugador soviético lanza 1d6.

La tirada de dado da un resultado en forma de **-x/-y**, donde la **x** es el número de PAs perdidos por unidad (o apilamiento) y la **y** es el número de pasos perdidos de combate por la unidad (o apilamiento).

**Ejemplo:** 2-4 significa que con una tirada de 2 a 4, la unidad soviética (o el apilamiento) pierde 1 PA y 0 pasos de combate.

### 15.5. Cabezas de puente.

Durante el juego, el jugador soviético puede colocar dos cabezas de puente sobre el río Tisza. Para hacerlo, una unidad de infantería con al menos 3 pasos de combate debe estar adyacente al río. Por

un gasto de 1PA, esta coloca un marcador de cabeza de puente (*Tête de pont*) en un hex adyacente al otro lado del río en su lado 3-1-3 y un marcador de pérdidas bajo la unidad. La unidad madre no debe mover siempre que la cabeza de puente esté en el lugar; si es atacada y empujada hacia atrás o destruida, desaparece el marcador de cabeza de puente.

Para un segundo PA gastado, el marcador de la cabeza de puente es girado a su lado 6-2-3 y la unidad pierde un segundo paso de combate.

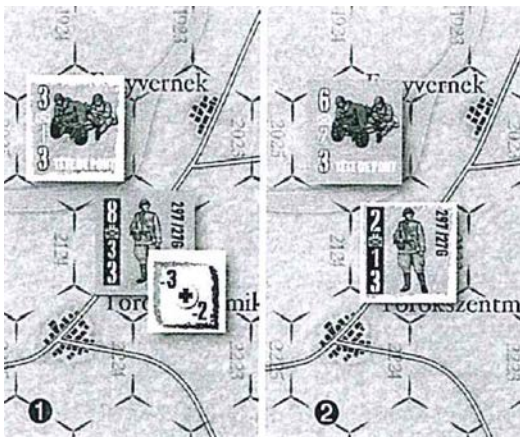
El marcador de cabeza de puente actúa como una unidad clásica de infantería; tiene una ZOC, si es atacada puede perder un paso de combate, ser destruida o forzada a retirarse.

Si esta se retira, la unidad "madre" recupera cualquier paso de combate restante. Si es destruida, esos pasos son perdidos.

Si la unidad "madre" es fatigada por la colocación del marcador de cabeza de puente, el marcador también está fatigado y sufre las consecuencias. La fatiga desaparece si la unidad "madre" ya no está fatigada.

Para estar considerada en suministro, el marcador de cabeza de puente debe mantener el contacto con la unidad "madre" y esa unidad debe estar abastecida (esta puede, sin embargo, estar aislada).

**Ejemplo:** La unidad 297/27G adyacente al río Tisza, gasta 1PA y coloca un marcador de cabeza de puente en el hex adyacente al otro lado del río. Esta recibe un marcador de pérdidas. Para otro PA, se gira el marcador de cabeza de puente y se gira así mismo. Esta solo tiene un paso de combate restante.



## 15.6. La aviación.

### 15.6.1. Determinación del número de misiones.

**Me Bf 109**



Los jugadores tienen un cierto número de misiones aéreas de apoyo a tierra.



El número de misiones aéreas disponibles durante ciertos turnos se determinan por una tirada de 1d6 durante la fase de apoyo:

- **Soviético:** un apoyo aéreo con una tirada de 1 ó 2. Dos apoyos aéreos son un 3 ó 4, y tres apoyos aéreos con un 5 ó 6.

- **Eje:** Un apoyo aéreo con un 1, 2 ó 3. Dos apoyos aéreos con un 4, 5 ó 6.

**15.6.2. Apoyo aéreo cercano.** Este otorga un desplazamiento de una columna a la izquierda o a la derecha. El marcador de apoyo aéreo se atribuye directamente a una unidad durante un combate, en adición a cualesquiera otros apoyos, con independencia del estado de la unidad. No requiere seguir las reglas de nacionalidad (1.7). Solo puede haber un máximo de una misión por cada jugador para el mismo combate.

### 5.7. Condiciones de victoria.

El jugador aliado gana los siguientes puntos por el control de:

- Nagyvarad: 3VP.
- Szolnock: 1VP.
- Debrecen: 3VP.
- Nyregyhaza: 2VP.
- Tokaj: 1VP.
- Por cada cabeza de puente aliada en el Tisza que esté abastecida al final del juego: 1VP.
- Por cada puente en el Tisza bajo control al final del juego (los dos hexs de puente deben ser controlados por unidades aliadas): 1VP.
- Si las pérdidas mecanizadas alemanas son mayores de 20 pasos de combate: 1VP.

El jugador aliados resta los siguientes puntos de su total si el Eje controla:

- Mezotúr: -1VP.
- Kisujszallas: -1VP.
- Kisujszallas: -1VP.



- Por cada unidad abastecida del IX Hdt (h) y del XXIX AK al final del juego: -0,5VP.

Un hex es controlado si:

- Una unidad amiga abastecida está presente;
- O si una unidad amiga fue la última en cruzarlo y el hex no está en una EZOC.

**Resultado:**

**3VP o menos:** Victoria mayor del Eje.

**4 a 5VP:** Victoria menor del Eje.

**6VP:** Empate.

**7 a 9VP:** Victoria menor soviética.

**10VP o más:** Victoria mayor soviética.

**15.8. Opciones de juego.**

**15.8.1. Uso de la 24 Pz. y del 503 S. Pz. Abt.**

Las fichas de la 24 Pz y del 503 S. Pz. Abt. tienen el color del HQ del 4 PzK., ya que estas dos unidades estaban vinculadas a este PzK para la operación *Zigeuner Baron*. Sin embargo, el jugador alemán tiene la opción de comprometer a estas tropas en cualquier lugar del mapa. En este caso, la 24 Pz y el 503 se consideran unidades independientes y pueden ser activadas por otro HQ que el 4 PzK.

Pueden entrar en el juego por (2) y (3)

**15.8.2. Utilización del 18TK.**

El 18 Cuerpo de Tanques (18TK) es una unidad independiente vinculada al 53A. para la operación Debrecen. El jugador soviético tiene la opción de vincularlo a cualquier otro HQ en el mapa.

**15.8.3. Entrada aleatoria de los refuerzos soviéticos.**

Las unidades de la formación Gorshkov ya no entran en los turnos 5 y 6, pero aleatoriamente comienzan con el turno 4.

El jugador soviético de manera secreta lanza 2d6, el HQ Gorshkov + 23TK entran por el hex planeado en:

**Turno 4:** con un 2 a 4.

**Turno 5:** con un 2 a 7.

El jugador vuelve a tirar los dados: si obtiene un 2 a 7, también entra el 5CC.

**Turno 6:** con un 2 a 9.

El jugador vuelve a tirar los dados: si obtiene un 2 a 7 también entra el 5CC.

**Turno 7:** automático.

Las unidades del 27A ya no entran en el turno 7, pero entran aleatoriamente comenzando en el turno 6.

El jugador soviético, de manera secreta, lanza 2d6, el 27A entra por los hexs planeados en:

**Turno 6:** de 2 a 4.

**Turno 7:** de 2 a 7.

**Turno 8:** de 2 a 9.

**Turno 9:** automático.

**Consecuencias:** Si el 27A entra en el turno 6, el IX Hdt (h) entra en el turno 8 en vez de en el 9. Si el 27A entra en el turno 8, el IX Hdt (h) y el XXIX AK entran en el turno 10.

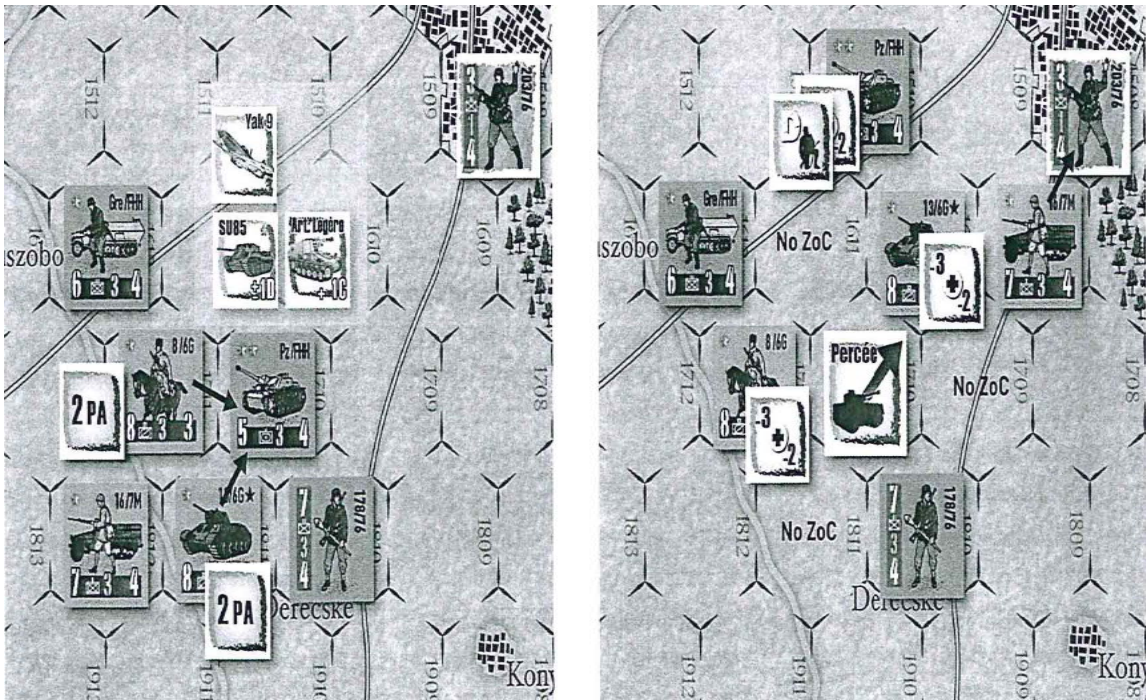
**16. Regla opcional.**

**16.1. Retirada y desorganización.**

Una unidad que se retira debe testear su C3i para determinar si pasa a estar desorganizada. Si la unidad pasa su testeo C3i, permanece en su estado normal. Si falla, pasa a estar desorganizada.

**Nota:** Esta regla opcional da una ligera ventaja al jugador alemán.

## Ejemplo de activación y combate



Es el turno del jugador aliado y decide activar al grupo Pliev. Las dos unidades 8/6G, 13/6G han gastado 1PA para llegar a esta posición y el 16/7M ninguno. El 8/6G y el 13/6G declaran un ataque preparado contra la unidad alemana Pz/FHH; la proporción de fuerza es 16 a 5, o un 3 a 1, +2 columnas por el ataque preparado o 5 a 1. La diferencia en superioridad acorazada es -1 y la diferencia en calidad es 0. El jugador soviético emplea un SU-85 que le permite añadir un +1 a su tirada en el combate y un avión para obtener un desplazamiento de columna; el jugador alemán emplea una artillería ligera, la que devuelve la proporción de fuerza a un 4 a 1. El jugador aliado lanza 2 dados y obtiene un 6 para la superioridad acorazada, el resultado da un -1 col\*, por lo que pierde un paso acorazado en una de las unidades atacantes y la proporción de fuerza final pasa a 4 a 1. 4 suerte para él, el resultado del combate es 6, +1 por el SU = 7, para un resultado final de 1/3\*. La unidad alemana pierde 1 paso, se retira dos hexs y pasa a estar desorganizada. Un marcador de ruptura (Percée) se coloca en el hex 1710 que ha pasado a estar vacante. La unidad 13/6G pierde un paso y penetra en este hex; el avance después de un combate preparado es obligatorio y se detiene en 1610. Estas dos unidades han terminado su activación. Si 13/6G tuviera 1PA libre, podría haber atacado de nuevo a la unidad Pz/FHH en un ataque normal. El jugador soviético gasta los 3PA restantes para la unidad 16/7M. Para 2PA, cruza el río para 3PM y puede avanzar a los hexs 1811, 1710 y 1709, ya que la ZOC ejercida en esos hexs se cancela por el marcador de ruptura, y finaliza su movimiento en 1609 (entrando en una EZOC), gastando 9 PM. Como la unidad tiene 1PA restante, debe hacer un ataque normal contra 230/76.