

# KIROVOGRAD

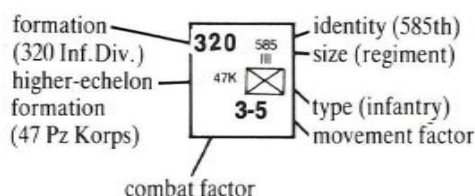
## 1.0 Introducción.

## 2.0 Componentes del juego.

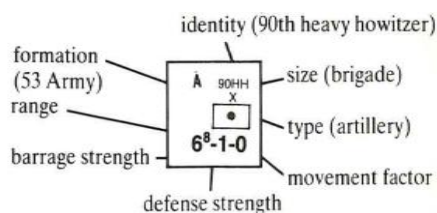
### 2.1. El mapa.

**2.2. Las fichas.** Las fichas, denominadas “unidades”, representan las unidades militares que combatieron en la batalla. Las unidades alemanas están impresas en fondo gris, las unidades soviéticas en fondo rojo. Muchas unidades de ambos bandos están impresas por su reverso, mostrando bien la misma unidad con su fuerza reducida, o bien un símbolo de tanque, usado para ocultar la fuerza e identidad de las unidades. Cada unidad muestra los detalles necesarios para su uso en el juego.

### 2.21. Ejemplo de unidades de infantería:











### ARTILLERÍA:



### 2.23. Tipos de unidades:

- Infantry
- Paratroop infantry
- Motorized infantry
  
- Mechanized infantry
- Armor
- Armored reconnaissance

	Armored artillery
	Artillery
	Motorized artillery
	Rocket artillery
	Parachute artillery
	Anti-tank artillery
	Engineers
	Headquarters

## NOTAS:

- (i) Los cuarteles generales (HQ) pueden ser acorazados, mecanizados o de infantería, de acuerdo con el tipo de símbolo.
- (ii) Como no hay capacidad de salto en este juego, no hay diferencias de función entre la infantería paracaidista y la infantería normal, o entre la artillería y la artillería normal.
- (iii) Las unidades cuyo factor de combate está marcado con un \*, son unidades acorazadas especiales. Ver regla 16.3.
- (iv) Las unidades que tienen el factor de combate entre corchetes no pueden atacar; solo pueden defender.

### 2.24. Tamaño de unidad:

II: Batallón III: Regimiento X: Brigada XX: División XXX: Cuerpo XXXX: Ejército

En el caso de los HQs, el símbolo de tamaño representa el tamaño de la formación de su mando, no el tamaño del propio HQ.

### 2.25. Formaciones:

#### ALEMÁN:

**47K**- 47 Panzer Korps (7 unidades). Formaciones subordinadas:

**320**- 320 División de infantería (5 unidades).

**11P**- 11 División Panzer (6 unidades).

**10P**- 10 División de granaderos Panzer (6 unidades).

**14P**- 14 División Panzer (7 unidades).

**376**- 376 División de infantería (5 unidades).

**3P**- 3 División Panzer (6 unidades).

**5SS**- 5 División Panzer SS "Wiking" (8 unidades).

**52K**- 52 Cuerpo (4 unidades). Formaciones subordinadas:

**2Pa**- 2 División paracaidista (5 unidades).

**384**- 384 División de infantería (5 unidades).

**13P**- 13 División Panzer (6 unidades).

**3SS**- 3 División Panzer SS "Totenkopf" (6 unidades).

**GD**- División Panzer Gröss Deutschland (7 unidades).

**KGA**- Grupo de cuerpos "A" \* (5 unidades).

**8A**- 8 Ejército (2 unidades).

#### SOVIÉTICO:

**53A**- 53 Ejército (8 unidades). Formaciones subordinadas:

**48**- 48 Cuerpo (4 unidades).

**75**- 75 Cuerpo (4 unidades).

**5GM**- 5 Cuerpo mecanizado de la Guardia (5 unidades).

**5GA- 5 Ejército de la Guardia** (8 unidades). Formaciones subordinadas:

**32-** 32 Cuerpo de Rifles de la Guardia (6 unidades).

**33-** 33 Cuerpo de Rifles de la Guardia (4 unidades).

**35-** 35 Cuerpo de Rifles de la Guardia (5 unidades).

**7M-** 7 Cuerpo mecanizado (5 unidades).

**5TA- 5 Ejército de Tanques de la Guardia** (1 unidad). Formaciones subordinadas:

**18T-** 18 Cuerpo de Tanques (5 unidades).

**29T-** 29 Cuerpo de Tanques (5 unidades).

**8M-** 8 Cuerpo mecanizado (5 unidades).

**7GA- 7 Ejército de la Guardia** (5 unidades). Formaciones subordinadas:

**24-** 24 Cuerpo de Rifles de la Guardia (4 unidades).

**25-** 25 Cuerpo de Rifles de la Guardia (4 unidades).

**F-** 2 Frente ucraniano (2 unidades).

Ten en cuenta que las formaciones con el escalón más alto tienen una abreviatura terminada en “K” (cuerpo) o “A” (ejército). Las unidades que muestran esto como su única formación son directamente asignadas a esa formación con el escalón más alto. Ver sección 5.0.

*\* El grupo de cuerpos alemanes “A” fue una formación de tamaño divisional compuesta de los restos de tres divisiones, cada uno de los cuales de tamaño y fuerza al equivalente de brigada/regimiento.*

## 2.26. Marcadores.

Además de las unidades de combate, el juego contiene un número de fichas, denominadas “marcadores”, que indican la fuerza y el estado actual. Algunos de ellos, los marcadores de reserva y de formación, están impresos en los colores alemanes y soviéticos, mientras que otros, como los puntos de fuerza, aislados (Cut off) y los marcadores de fuera de suministro, están impresos en color blanco, y pueden ser usados indistintamente por cualquiera de los bandos.

Ambos bandos también tienen marcadores para recordar el turno de juego actual y su situación de suministro, más un número de unidades de ocultación para usar con la regla 29.0. El jugador alemán también tiene fichas para mostrar la posición de sus dos depósitos de suministro, y tres aeródromos en el mapa.

## 2.27. Abreviaturas.

**A-** Arko      **Fus-** fusileros      **G-** cañones      **Gd-** guardias      **Ger-** Alemania      **Gr-** granaderos      **H-** Obús  
**HH-** Obús pesado      **HK-** Grupo Haack      **HQ-** Cuartel general      **L-** Artillería ligera      **M-**  
Morteros      **Nr-** Narva (fascistas letones)      **SH-** Obús superpesado      **TE-** Theodor  
Eicke      **TH-** Thule      **Waln-** Valones (fascistas belga)      **Wes-** Westland

## 2.3. Registros de los jugadores

Cada jugador tiene una carta de registros, que se tiene que mantener fuera del alcance de visión del contrario, en los cuales se registra la información relevante a su parte del juego. Cada carta de ayuda del jugador contiene:

**REGISTRO DE PASO DE TURNOS:** Para recordar el paso de los turnos. Este registro también muestra cuando se reciben los puntos extra de reemplazos. Los turnos nocturnos están sombreados. *Errata: el sombreado en el registro de turnos alemán es incorrecto. Como se muestra en el registro de turnos ruso, son los turnos pares los que debería oscurecerse más y son los turnos de noche.*

**REGISTRO DE ÓRDENES:** Los marcadores de formación colocados en este registro indica las órdenes bajo las que están operando cada formación. Ver sección 6.0.

**BASE AÉREA FUERA DEL MAPA:** Las unidades aéreas se mantienen en una de esas dos cajas, de acuerdo a si están listas o no para salir. Ver 28.0 (reglas avanzadas).

**REGISTROS DE SUMINISTRO:** El registro soviético tiene uno de estos, el alemán tres. En cada caso, los marcadores de suministro son usados para grabar el número de puntos de suministro (SPs) disponibles. Ver sección 8.0. Además, el registro alemán tiene dos características extra:

**AERÓDROMOS:** Usado para mostrar las unidades basadas en los aeródromos sobre el mapa cuando se aplican las reglas de unidades ocultas (regla avanzada 30.0).

**CARTA DE REFUERZOS VARIABLE:** Para determinar la llegada de los refuerzos alemanes. Ver sección 24.0.

## 2.4. Las reglas.

Las reglas se dividen en reglas básicas y avanzadas, que pueden ser añadidas al juego básico según deseen los jugadores.

## 3.0. Descripción de la secuencia de turno.

**A. Tiempo:** El jugador soviético tira un dado y lee los resultados en la tabla de tiempo.

**B. Entrega de suministros:** Durante cada turno nocturno, ambos jugadores reciben 5 SPs, y entonces ajustan el registro de suministros en su registro de jugador para indicar esto. Ambos jugadores también reciben SPs extras en ciertos turnos, como se muestra en el registro de paso de turno.

**C. Órdenes:** Ambos jugadores, de manera secreta, ajustan los indicadores de formación en el registro de órdenes de su carta de ayuda, para reflejar las órdenes que desean dar a sus formaciones, deduciendo el apropiado número de SPs desde el registro de SPs, para reflejar el coste de ciertas órdenes.

**D. Iniciativa:** Ambos jugadores cuentan el número de formaciones que tienen órdenes de asalto, doblan este número y súmalo al número de formaciones con órdenes móvil, y entonces suma el resultado de una tirada de dado al total. Los jugadores entonces anuncian sus totales y los comparan; el jugador con el total más alto tiene la iniciativa y moverá primero en ese turno. Si los totales son iguales, ambos jugadores tirarán el dado de nuevo.

### E. Turno del primer jugador:

**1. Ronda 1 – movimiento del primer jugador:** el primer jugador puede mover ahora cualquiera, todas o ninguna de sus unidades hasta su capacidad de movimiento, pagando los apropiados costes de movimiento para entrar y salir de varios hexs.

**2. Ronda 1 – combate del primer jugador:** Todas las unidades del primer jugador que estén en posición para atacar a las unidades enemigas pueden hacerlo ahora. Los HQs y las unidades de artillería que no están adyacentes al combate pueden también apoyar a las unidades atacantes y defensoras. Primero el jugador atacante anuncia los hexs que serán atacados y cuáles son las unidades que atacan, incluyendo fuego de artillería, apoyo aéreo y de HQs. El jugador defensor puede entonces emplear las reservas, moviéndolas hasta 2 PMs. El jugador defensor también puede emplear grupos aéreos, HQs y fuego de artillería para apoyar a las unidades defensoras. Cuando todos los apoyos ya han sido localizados, se determina separadamente, calculando las proporciones y haciendo las modificaciones apropiadas por terreno, órdenes y tipos de unidad. Cuando todos los combates han sido resueltos y todas las pérdidas, retiradas y avances llevados a cabo, esto es ahora...

**3. Movimiento del primer jugador. Ronda 2:** Todas las unidades del primer jugador que lo tengan permitido por las reglas de órdenes pueden mover de nuevo. Ten en cuenta que la cantidad de las que pueden mover variará dependiendo de las órdenes bajo las que están operando.

**4. Combate del primer jugador. Ronda 2:** El primer jugador puede ahora resolver otra ronda de combate como arriba. No todas las unidades pueden ser capaces de participar, dependiendo de sus órdenes y lo que hicieron durante la primera ronda de combate.

**5. Chequeo de suministro del primer jugador:** El primer jugador chequea ahora sus unidades para asegurarse que están abastecidas, y si no marcarlas de manera apropiada.

**F. Turno del segundo jugador:**

Ahora el segundo jugador lleva a cabo la misma secuencia, repitiendo las rondas 1 a 6, como lo hizo el primer jugador.

**G. Avance del marcador de turno:**

Mueve el marcador a lo largo del registro de paso de turnos y comienza el siguiente turno, a menos que hayas alcanzado el final del juego, en cuyo caso se totalizan los VPs por cada bando para ver quién gana.

## 4.0. El tiempo

**4.1.** En el comienzo del turno, el jugador soviético lanza el dado y consulta la tabla de tiempo y la tabla de efectos del tiempo.

**4.2.** Ten en cuenta que la coincidencia de noche y niebla tendrá efectos muy duros sobre las ZOCs y el movimiento.

## 5.0. Formaciones

Todas las unidades terrestres están organizadas en formaciones. Cada formación se compone de una unidad HQ y varias unidades de combate. La formación básica para el jugador alemán es la división; la formación básica para el soviético es el Cuerpo. Todas las unidades de una formación se consideran bajo las mismas órdenes. Las unidades directamente subordinadas a los cuerpos alemanes o a los ejércitos soviéticos (o frentes), deben ser asignadas a las formaciones (no pueden actuar de manera independiente), y cuando se asignan, se consideran parte de esas formaciones. Las formaciones son importantes en la implementación de órdenes (6.0), suministrar apoyo de la artillería (21.0) y otorgar suministro básico (8.0). Bajo ciertas circunstancias, las unidades de una formación pueden pasar a estar asignadas a otras (6.8, 8.2.2 y 21.4). Los jugadores no están obligados a recordar las asignaciones de cuerpo/ejército/frente escribiéndolo en un papel, Dichas unidades, sin embargo, nunca podrán apoyar a más de una formación en un único turno de juego.

## 6.0. Órdenes

Durante la sección de órdenes del turno cada jugador consulta su display de órdenes. Sobre esta hay un registro que contiene cinco cajetines, representando las diferentes órdenes que pueden darse a las diferentes formaciones. Las órdenes son **asalto**, **defensa**, **móvil**, **retirada** y **persecución** o explotación.

Las órdenes de una formación, determinará lo lejos y en qué dirección pueden mover sus unidades en cada ronda de movimiento, si las unidades pueden recibir apoyo de la artillería, si y cuando las unidades pueden iniciar combate, qué ventajas pueden recibir, si pueden intercambiar pérdidas por hexs retirados y si y lo lejos que pueden avanzar después del combate.

Todas las unidades de una formación deben operar de acuerdo a las reglas y restricciones apropiadas a las órdenes seguidas; ver carta de órdenes para un sumario.

### 6.1. Asalto

Una formación con una orden de asalto es concentrada para el ataque, y es capaz de golpear con fuerza, pero es también vulnerable cuando es atacada. No está configurada para moverse rápido y libre, pero está bien vinculada con su artillería.

**6.1.1.** Una formación con órdenes de asalto debe emplear al menos a una de sus unidades para atacar a unidades enemigas durante cada ronda de combate amiga, si es posible.

**6.1.2.** Todos los ataques que involucran a unidades con órdenes de asalto se benefician de un desplazamiento de la columna de proporción de una a la derecha, en la tabla de resultados del combate.

**6.1.3.** Las unidades asaltando pueden mover su capacidad completa en PMs en su primer movimiento amigo, pero no pueden mover más de 2 hexs durante su segundo movimiento amigo.

**6.1.4.** Cualquier combate, defensivo u ofensivo, que enzarce a una unidad con una orden de asalto, puede involucrar a unidades de artillería amigas.

**6.1.5.** Si es satisfactorio el combate, las unidades asaltando deben avanzar un hex si es posible, pero no pueden avanzar más allá.

**6.1.6.** Si una unidad con órdenes de asalto es atacada desde la retaguardia (desde cualquiera de los dos hexs al oeste de la unidad si esta es alemana, o desde el este si es soviética), su fuerza está a la  $\frac{1}{2}$ .

**6.1.7.** Por cada formación alemana con órdenes de asalto, el jugador alemán debe deducir 2 SPs de su total de suministro. El jugador soviético debe pagar 3 SPs para dar a una formación órdenes de asalto.

**6.1.8.** Las unidades asaltando no pueden retirarse en vez de tomar pérdidas.

## **6.2. Defensa.**

Una formación con órdenes de defensa se considera que está atrincherada, con minas en el frente y listas para mantener su posición contra cualquier ataque.

**6.2.1.** Una unidad con una orden de defensa no puede mover más de 1 hex por ronda de movimiento amiga.

**6.2.2.** Las unidades con órdenes de defensa pueden atacar en cualquiera de las rondas del combate, pero no pueden avanzar en caso de éxito.

**6.2.3.** Cuando son atacadas, las unidades con órdenes de defensa reciben un desplazamiento en la columna de proporción de una a la izquierda.

**6.2.4.** Si una formación tiene órdenes de defensa, no necesita pagar ningún coste de suministro, a menos que al menos una de sus subunidades esté involucrada en combate ofensivo o defensivo. Si cualquiera de sus sub-unidades es atacada por unidades de combate terrestres no artilleras enemigas, o hacen cualquier tipo de ataque, entonces la formación debe pagar un máximo de 1 SP total, por turno de juego, sin tener en consideración el número de ataques).

**6.2.5.** Una unidad con órdenes de defensa puede usar artillería apoyando, tanto en combate ofensivo como defensivo.

## **6.3. Móvil.**

Una formación con órdenes móvil se considera que están bajo órdenes de mayor flexibilidad - puede mover, atacar, defender o retirarse, según lo apropiado.

**6.3.1.** Una unidad con órdenes móvil puede mover su capacidad de movimiento completa en su primer movimiento amigo, y a la  $\frac{1}{2}$  de su capacidad de movimiento en su segundo movimiento amigo.

**6.3.2.** Las unidades con órdenes móvil no reciben un modificador especial en combate, y pueden avanzar totalmente después de un ataque exitoso.

**6.3.3.** Mientras que las unidades alemanas con órdenes móviles pueden recibir apoyo de la artillería durante el combate, las unidades soviéticas no pueden (las experiencias de *Kirovograd* llevaron a los soviéticos, un mes después, a adjuntar observadores aéreos adelantados, equipados con radio para cada brigada de tanques, mecanizada y motorizada).

**6.3.4.** Cuesta 1SP dar órdenes móviles a una formación.

**6.3.5.** Una unidad con órdenes móviles puede atacar en solo una de sus rondas de combate amigas; si ataca durante la primera ronda, no puede hacerlo durante la segunda, y viceversa.

## **6.4. Retirada.**

Una unidad con orden de retirada está tratando de evitar el combate con fuerzas enemigas, retirándose si es necesario en el buen orden que pueda manejar.

**6.4.1.** Las unidades de una formación con órdenes de retirada no están obligadas a mover, pero si lo hacen deben mover lejos de las unidades enemigas -deben finalizar su movimiento más allá de las unidades enemigas de cuando comenzaron. Podrán mover su capacidad completa en ambas rondas de movimiento amigas.

**6.4.2.** Las unidades con órdenes de retirada pueden atacar si hay unidades enemigas que las impide la retirada, y pueden avanzar totalmente después del combate si resulta este satisfactorio.

**6.4.3.** Ningún bando que se esté retirando puede recibir apoyo de artillería.

**6.4.4.** No hay coste en SP para dar órdenes de retirada a una formación, incluso si está involucrada en combate.

### **6.5. Persecución (o explotación).**

Una formación con órdenes de persecución está tratando de mover lo más rápidamente posible para explotar una brecha en el frente enemigo, y para ganar la mayor ventaja geográfica posible mientras que se le presenta la oportunidad.

**6.5.1.** Las unidades de una formación en persecución pueden mover su capacidad completa de movimiento durante ambas rondas de movimiento amigas.

**6.5.2.** Las unidades en persecución pueden atacar solo durante la primera ronda amiga de combate, y al hacerlo tienen un desplazamiento de la columna de proporción de dos a la izquierda en la tabla de resultados del combate.

**6.5.3.** Cuando las unidades con órdenes de persecución son atacadas, la columna de proporción es desplazada en una a la derecha.

**6.5.4.** Solo las unidades alemanas pueden recibir apoyo de artillería en combate. Las unidades soviéticas con órdenes de persecución no pueden.

**6.5.5.** Las unidades en persecución que tienen éxito en el ataque deben avanzar después del combate con su habilidad completa.

**6.5.6.** Cuesta 1SP dar a una unidad la orden de persecución.

**6.6.** Se dan órdenes a las formaciones durante la porción de órdenes del turno de juego, colocando su marcador de formación en la casilla apropiada del display del jugador. La formación está atada a esas órdenes hasta la porción de órdenes del siguiente turno de juego; ver 14.3.3.

**6.7.** Las unidades de formaciones que están bajo órdenes distintas pueden apilarse juntas, pero no pueden atacar un hex enemigo conjuntamente.

**6.8.** Las unidades independientes que están directamente subordinadas a cuerpos alemanes o ejércitos o Frentes soviéticos se pueden considerar que tienen órdenes móviles, o que están bajo las mismas órdenes que las de cualquier formación a la que estuviera asignada, apoyando, o dentro de un hex de cualquier unidad.

## **7.0. Iniciativa**

Después de que ambos jugadores hayan asignado órdenes a sus formaciones, determinan la iniciativa cada uno tirando un dado, sumando uno a esta tirada por cada formación con una orden móvil, y dos por cada una con una orden de asalto. Se anuncian entonces los totales; en caso de empate lanza el dado de nuevo hasta que un jugador tenga el total mayor. El jugador con el total mayor se considera que tiene la iniciativa, y será el primer jugador para el turno.

## **8.0. Suministro**

El suministro es manejado en Kirovograd con dos procedimientos abstractos.

### **8.1. Suministro general.**

El suministro general implica mantener la cantidad de SPs disponibles para cada bando, y deduciendo de este total para el uso de unidades de artillería y por la asignación de ciertas órdenes a las formaciones.

**8.1.1.** Periódicamente los jugadores reciben SPs adicionales, que son añadidos al total en su registro. Durante la porción de entrega de suministro de cada turno nocturno, cada jugador añade 5SPs a su total de suministros.

**8.1.2.** Durante la porción de órdenes del turno de juego, los jugadores hacen las apropiadas deducciones del total de su registro de suministro, para reflejar el coste que supone asignar ciertas órdenes a sus formaciones; ver carta de órdenes. El suministro puede también ser requerido para designar reservas (regla 12.7.2.).

**8.1.3.** Cada vez que una unidad de artillería dispara, el jugador propietario debe deducir 1SP de su total de suministro. Esto se hace cuando la unidad de artillería dispara. Sin embargo, si la unidad de artillería no es capaz de trazar una línea de suministro (8.2.1), entonces la unidad no puede disparar y no se utilizar ningún SP.

**8.1.4.** Durante el combate del jugador enemigo una formación amiga con una orden de defensa puede ser atacada, lo que puede requerir el gasto de 1SP; ver 6.2.4.

## **8.2. Suministro avanzado.**

El suministro avanzado se determina durante la sección de suministro del jugador del turno de juego. El jugador examina cada una de sus unidades para determinar si pueden trazar una línea de suministro a una fuente de suministro, y se marcan aquellas unidades incapaces de hacerlo.

**8.2.1.** Una línea de suministro puede ser no más de un movimiento de longitud, y no puede pasar a través de unidades enemigas o ZOCs enemigas superpuestas; ver 13.3.

**8.2.2.** Lo siguiente puede servir como fuentes de suministros, en orden de prioridad; HQs de formación de la misma formación, depósitos de suministro amigos (solo alemanes), o cualquier HQ amigo. Donde una unidad tenga que sacar suministro de un HQ de formación diferente, entonces esa pasará a estar asignada a esa formación hasta el momento en el que pueda abastecerse de nuevo de su HQ original.

**8.2.4.** Para que un HQ pueda servir de fuente de suministros, debe trazar una línea de cualquier longitud a una carretera que lleve a un borde amigo del mapa (este para los soviéticos; oeste, norte o sur para los alemanes, siempre que el jugador alemán haya sido el último en ocupar la carretera). Esas líneas están bloqueadas si están ocupadas por unidades enemigas o sus ZOCs superpuestas; ver 13.3.

**8.2.5.** Si un HQ no es capaz de trazar una línea de suministro por sí mismo, podrá aún servir como fuente de suministro. Sin embargo, cuando este es así usado, se marca con un marcador de fuera de suministro (OoS). Posteriormente ya no podrá ser utilizado más como una fuente de suministro, hasta que el marcador sea retirado después de que el HQ pueda trazar de nuevo una línea de suministro.

**8.2.6.** Si una unidad no es capaz de trazar una línea de suministro a una fuente de suministro durante la sección de suministro del jugador, la unidad es marcada como “cortada” (*Cut off*). Podrá funcionar normalmente hasta que esta se vea involucrada en combate contra unidades de combate terrestres enemigas no artilleras. Inmediatamente después de que este combate sea resuelto, si la unidad está atacando o defendiendo, el marcador de “Cortada” es reemplazado por un marcador de “fuera de suministro” (OoS)

**8.2.7.** Una unidad que está OoS tiene su factor de combate a la mitad en el ataque, y si la unidad es acorazada o motorizada su capacidad de movimiento estará a la mitad.

**8.2.8.** El marcador OoS es retirado durante cualquier chequeo de suministro del jugador amigo, en el cual la unidad pueda trazar una línea a una fuente de suministro.

## **8.3. Depósitos de suministro.**

Son dos los depósitos de suministros alemanes sobre el mapa, #1 y #2. Existen dos registros en el display del jugador alemán para representarlos, para que así el jugador alemán pueda llevar el control por separado de cuántos SPs hay en cada depósito. Históricamente los depósitos estaban localizados en Kirovograd y Novo Ukrainka, pero podrán ser localizados en cualquier lugar detrás de las líneas alemanas.

**8.3.1.** Incluso si un depósito no puede trazar una línea de suministro al borde oeste del mapa, sus SPs podrán ser usados por las unidades alemanas que puedan trazar una línea de



suministro a este. Los depósitos trazan líneas de suministro de la misma manera que los HQs (8.2.4).

**8.3.2.** Si un depósito de suministro puede trazar una línea de suministro al borde oeste del mapa, puede tener SPs añadidos cuando pasen a estar disponibles durante un turno nocturno. Los SPs pueden también ser transferidos desde un depósito a otro si se puede trazar una línea de suministro entre ellos (esto simplemente requiere la existencia de una ruta de hexs entre ellos, de cualquier longitud, libre de unidades enemigas y ZOCs enemigas superpuestas).

**8.3.3.** Si una unidad soviética entra en un hex que contiene un depósito de suministro, el depósito es destruido y todos los SPs se pierden. Si ambos depósitos de suministro son destruidos, los alemanes pueden ser abastecidos desde el depósito de fuera del mapa, donde son colocados todos los nuevos SPs que llegan. Este depósito se considera que está fuera del borde oeste del mapa, y tiene 30 SPs en él.

**8.3.4.** Cualquier unidad alemana que no pueda trazar una línea de suministro a cualquiera de los depósitos sobre el mapa, puede trazar una línea de suministro al depósito de fuera del mapa desde cualquier carretera que lleve al borde del mapa sur, oeste o norte (detrás de la línea de comienzo del frente). Las unidades que puedan sacar suministro de un depósito de suministro sobre el mapa no pueden usar los SPs del depósito de fuera del mapa.

**8.3.5.** El jugador alemán puede elegir a qué depósitos se les asignarán los nuevos SPs, excepto que deben ir a los depósitos sobre el mapa si estos pueden trazar una línea de suministro al borde oeste del mapa.

**8.4.** Es posible que un jugador pueda usar todos sus SPs disponibles. Si esto ocurre, todas las formaciones del jugador deben ser puestas en orden de defensa o en orden de retirada. Si, bajo esas circunstancias, una unidad en defensa es atacada, su HQ de formación es marcado como OoS.

**8.6.** En el comienzo del juego, el jugador soviético tiene 100 SPs en el registro del display de su jugador. El jugador alemán distribuye un total de 60 SPs entre sus registros #1 y #2 (los depósitos sobre el mapa), y 30 puntos en el depósito #3 de fuera del mapa.

## 9.0. El apilamiento

Varias unidades pueden ser colocadas juntas en un hex. Este proceso se denomina apilamiento.

Dos brigadas o regimientos (no de la misma división) son considerados equivalentes a una división.

**9.1.** Los límites de apilamiento solo están vigentes al final de las rondas de movimiento, excepto en el caso de las unidades de artillería soviéticas, que no pueden mover a través de otra si ambas tienen mostrando el símbolo de “viajando” (*travelling*).

**9.2.** Las unidades moviendo como un apilamiento mueven con el valor de movimiento de la unidad más lenta en el apilamiento.

**9.3.** Las unidades de diferentes formaciones pueden apilarse juntas.

**9.4.** El límite de apilamiento es una división y una brigada/regimiento por hex. Dos brigadas o regimientos (no de la misma división) se consideran equivalentes a una división.

**9.5.** Los HQs y las unidades de tamaño batallón se apilan libremente.

**9.6.** No más de una unidad de artillería puede estar en un hex.

**9.7.** Las unidades que se ven forzadas a sobre-apilarse como resultado de una retirada, debe continuar la retirada hasta que alcancen un hex en el cual puedan apilarse legítimamente. Si no pueden hacerlo, podrán sobre-apilarse. Sin embargo, las unidades sobre-apiladas no pueden

participar en combate, aunque son afectadas por el resultado de cualquier combate contra su hex; ver 17.3. Dicho sobre-apilamiento debe ser rectificado a la primera oportunidad.

## 10.0. Terreno

El área de Kirovograd es bastante llano y abierto, consistente en crestas anchas, abiertas y redondeadas que separan arroyos y ríos, en forma de barrancos algo cortados llamados "*Balkas*". Las tierras de cultivo estaban en las crestas y los arroyos bordeaban las pequeñas aldeas agrícolas, aunque solo las más grandes están representadas en el mapa. Kirovograd era un centro industrial regional, con muchas grandes estructuras de ladrillo. La red de carreteras en el área parece no contener carreteras pavimentadas. El ferrocarril a través de Novo Ukrainka a Novo Mirgorod parece haber estado funcionando, pero no tiene ninguna función en el juego (aparte de la regla 11.6).

Las pequeñas áreas boscosas en el mapa eran bosques mixtos, excepto el más cercano a Martynosh, que era un huerto. Durante el tiempo que duró la batalla, el área estaba bajo una pequeña capa de nieve. El terreno y todos los ríos, arroyos y pantanos estaban sólidamente congelados.

Al hacer el mapa, se tuvo que buscar un compromiso entre los ríos que corrían a lo largo de los lados de hex para que una unidad pudiera estar claramente a un lado u otro del río, y las *Balkas* que requerían que las unidades estuvieran en ellos; ganaron los *Balkas*. El mismo terreno podría razonablemente representarse de manera distinta un mes después, cuando se produzca el peor deshielo de Ucrania. Pero en Kirovograd los contornos del terreno tuvieron más efecto en la batalla que el agua, que quedó congelada en el bajo suelo.

**10.1.** Los costes de movimiento del Balka y de terreno de ríos son los costes de mover a un hex que no contiene una extensión de ese Balka y/o río, así que este no tiene coste extra por entrar o mover a lo largo de un *Balka* o río, pero si un PM extra por salir de este. Estos costes no son acumulativos.

**10.2.** Las líneas fortificadas sobre el mapa representan fuertes posiciones de trincheras, con minas, alambres y una serie de puntos fuertes interconectados. Una unidad soviética no puede cruzar un lado de hex fortificado si al hacerlo se colocara la unidad en la ZOC (de cualquier tipo), de una unidad alemana en el otro lado de uno adyacente a las fortificaciones. Si todos los ataques soviéticos sobre un hex se hacen a través de lados de hexs fortificados, el defensor recibe un desplazamiento de una columna a la izquierda en la CRT.

**10.3.** Las colinas mostradas en el mapa no son elevaciones que aparecen de manera imprevista, sino el punto más alto en terreno suavemente inclinado. Esto fue una ventaja suficiente en este campo llano para hacer que esos puntos tuvieran una importancia significativa. Las unidades defendiendo en un hex de colina reciben un desplazamiento de una columna a la izquierda en la CRT, si todos los atacantes no están en la misma colina.

## 11.0. Movimiento

Durante cualquiera de las rondas de movimiento de un jugador, puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades, hasta la capacidad de movimiento completa disponible a esas unidades. Esta cantidad puede diferir dependiendo de las órdenes bajo las que está operando la unidad y el tipo de movimiento de la unidad. Las unidades son movidas de hex a hex gastando PMs para entrar y/o salir en cada hex, hasta que se usen todos sus PMs. Ninguna unidad puede mover más de su capacidad de movimiento en una ronda de movimiento, ni puede acumular PMs de una ronda de movimiento a otra, ni puede usar los PMs de otra unidad, no señor.

**11.1.** El coste para entrar y salir de varios tipos de terreno se detalla en la carta de efectos del terreno. Sin embargo, sin importar el coste del terreno, una unidad puede siempre mover 1 hex por ronda de movimiento excepto a través de ZOCs de bloqueo; ver 13.2.

**11.2.** La capacidad de movimiento de una unidad aparece en la esquina inferior derecha de la ficha. Las unidades de artillería soviéticas con una capacidad de movimiento de 0, debe girarse a su lado “viajando” o de movimiento para poder mover; ver 21.13.

**11.3.** La niebla, tanto de día como de noche, divide a la mitad los PMs disponibles.

**11.4.** Las unidades moviendo desde un hex de río o Balka, a un hex no-río o no-Balka, deben pagar 1PM por salir del hex, además del coste del hex en el que entren. *Excepción: las unidades de infantería e infantería paracaidista no pagan por salir de los Balkas.*

Los costes de movimiento por Balka y ríos no son acumulativos. Siempre que los hexs Balka estén conectados, no hay coste extra por mover de uno a otro.

**11.5.** Las unidades moviendo directamente desde un hex de carretera a otro pagan los costes de movimiento por carretera e ignoran el otro terreno en el hex cuando mueven por carretera. Una unidad debe tener los PMs totales libres para pagar el coste de entrada en el hex, por lo que cualquier fracción que quede en la capacidad de movimiento debido al movimiento por carretera, se redondea a la baja si no es suficiente para entrar en otro hex.

**11.6.** Las unidades moviendo por ferrocarril ignoran el otro terreno en el hex cuando mueven a lo largo de una línea ferroviaria.

**11.7.** Aunque el río Ingul al sur de Kirovograd es más grande que el resto de los ríos sobre el mapa, no se trata de manera diferente. Aparentemente estaba lo suficientemente congelado para que los tanques pasaran de manera segura.

**11.8.** Las unidades de artillería soviéticas mueven de manera algo diferente al resto de unidades; ver 21.13 y 21.14.

**11.9.** El avance y la retirada después del combate no se tratan como movimiento; ver 17.0 y 18.0.

## **12.0. Reservas**

En cualquier momento durante las rondas de movimiento amigas, un jugador puede designar algunas de sus unidades como reservas colocando un marcador de reserva sobre ellas (ver 12.7.1).

**12.1.** Para ser colocada en reserva, una unidad debe estar en un hex libres de EZOCs y dentro de dos hexs de su HQ de formación.

**12.2.** Una unidad que está en reserva puede ser empleada para actuar durante cualquier ronda posterior amiga de movimiento o ronda de combate enemiga. Cuando es empleada, se considera que tiene las mismas órdenes que su formación, excepto que las reservas empleadas durante una segunda ronda amiga de movimiento pueden mover su capacidad de movimiento completa sin importar cuáles sean sus órdenes.

**12.3.** Mientras que una unidad esté en reserva, esta podrá mover solo la ½ de su capacidad de movimiento y solo durante la primera ronda de movimiento amiga.

**12.4.** Las unidades en reserva no pueden entrar en EZOCs.

**12.5.** Si una unidad en reserva es atacada por unidades de combate terrestres enemigas, se considera inmediatamente empleada y se retira el marcador de reserva.

**12.6. Empleo de las reservas.**

**12.6.1.** El empleo de las reservas ofensivas se hace durante una ronda de movimiento amiga. La unidad de reserva se declara para ser empleada, el marcador es retirado y la unidad puede mover y atacar como desee. La ventaja esencial de tener reservas para empleo ofensivo es permitir a una unidad con órdenes “móvil”, mover su completa capacidad de movimiento en la segunda ronda de movimiento amiga.

**12.6.2.** El empleo de las reservas defensivas puede tener lugar durante cualquier ronda de combate enemiga, después de que el jugador contrario haya anunciado cuáles de sus unidades están atacando y a qué unidades amigas. Las reservas empleadas en este momento pueden mover hasta 2PMs. Pueden, siempre que lo permita el apilamiento, mover dentro de hexs amigos que están bajo ataque. Pueden también mover adyacente a unidades enemigas que están haciendo ataques, forzándolas a desviar unidades para atacar a esas reservas; ver 15.2.

### **12.7. Restricciones a las reservas.**

**12.7.1.** Un marcador de reserva puede ser usado para colocar en reserva un apilamiento, que esté dentro de dos hexs de su HQ de formación, o todas las unidades de una formación que están en un hex con o adyacente a su HQ de formación. Ninguna formación puede usar más de un marcador de reserva. Al jugador alemán se le suministran 8 marcadores de reserva, que pueden ser usados por cualesquiera 8 formaciones. El jugador soviético recibe 5 marcadores de reserva, uno cada para ser usados por el 53 ejército, 5º ejército de la Guardia, 7º ejército de la Guardia, y dos para ser usados por el 5 Ejército de Tanques de la Guardia.

**12.7.2.** Si un jugador coloca la mitad o más de las unidades de una formación en reserva, entonces esa formación debe pagar el coste de 1SP de una formación con órdenes “móvil”, con independencia de las órdenes actualmente dadas a la formación. Una formación con órdenes de asalto, sin embargo, pagará el coste más alto. Cuando se determine la mitad del número de las unidades, cuenta todas las fichas de unidad en la formación, incluyendo HQs y unidades asignadas (ver 6.8, 8.2.2 y 21.4). Cualquier coste extra en suministro incurridos deben ser pagados inmediatamente, en el momento de colocar a la mitad o más de una formación en reserva.

## **13.0. Zonas de control (ZOC).**

Todas las unidades, excepto las unidades aéreas, las unidades soviéticas de artillería que están giradas a su lado de movimiento y las unidades con solo un punto de fuerza tienen una ZOC, que puede extenderse dentro de los seis hexs que rodean su hex. Si una ZOC es ejercida o no, y qué tipo de ZOC, depende del tipo de unidad ejerciendo la ZOC, si el hex al que está tratando ejercer la ZOC contiene coberturas (hexs de ciudad, población, arbolado, Balka o hexs fortificados), si es de día o de noche y si hay niebla. Ver la carta de ZOCs para más detalles. Solo las ZOCs enemigas (EZOCs) afectan a las unidades; las ZOCs amigas nunca tendrán efecto. Hay tres tipos de ZOCs: fluida, de bloqueo y superpuesta.

### **13.1. ZOCs fluidas.**

Una ZOC fluida requiere que cualquier unidad que deje esta deba pagar 1PM por encima del coste de entrar en el siguiente hex. Una unidad puede mover directamente desde un hex de ZOC fluida de una unidad enemiga a otro hex de ZOC fluida de la misma unidad enemiga solo si la unidad que está moviendo comienza su movimiento en el primer hex de ZOC fluida. Una unidad siempre puede mover desde un hex de ZOC fluida de una unidad enemiga, a un hex de ZOC fluida de una unidad enemiga diferente.

### **13.2. ZOCs de bloqueo.**

Una ZOC de bloqueo requiere que cualquier unidad enemiga que entre en esta, tiene que detenerse y no mover más en esa ronda de movimiento. Las unidades nunca podrán mover directamente desde una ZOC de bloqueo a otra. Las unidades que comiencen su movimiento en una ZOC de bloqueo enemiga pueden dejar ese hex a un coste de 1PM adicional, si la unidad moviendo tiene tantos o más PMs que todos los de las unidades enemigas que ejercen la ZOC de bloqueo. Esto significa, por ejemplo, que una unidad de infantería motorizada puede

dejar cualquier ZOC de bloqueo en el comienzo de su movimiento, pero una unidad de infantería no motorizada no podría dejar la ZOC de bloqueo de una unidad motorizada o acorazada.

### **13.3. ZOCs superpuestas.**

Las ZOCs superpuestas se producen donde unidades en al menos dos hexs ejercen una ZOC dentro de un tercer hex. Las ZOCs superpuestas bloquean las rutas de retirada y abastecimiento. Las ZOCs superpuestas ejercidas por unidades acorazadas se tratan siempre como ZOCs de bloqueo. Las ZOCs superpuestas ejercidas por unidades no acorazadas son siempre de bloqueo contra unidades no acorazadas. Una ZOC superpuesta que es ejercida por unidades acorazadas desde un hex y no acorazada desde otro hex se considera acorazada. Son las únicas circunstancias en las cuales las ZOCs pueden ser de bloqueo en niebla o por la noche.

**13.4.** Las unidades pueden retirarse a través de ZOCs que no estén superpuestas, pero toman la pérdida de un punto de fuerza por cualquier tipo de EZOC de la que salgan, excluyendo el hex en el que comienzan. No hay penalización por retirarse simplemente dentro de una EZOC. Las unidades acorazadas pueden libremente retirarse a través, incluso de ZOCs superpuestas, si no están ejercidas por unidades con una habilidad AT, y no toman la pérdida de un paso de fuerza; ver 19.1, 19.2 y 21.8 para las definiciones de unidades acorazadas y AT. El efecto de las ZOCs sobre las unidades en retirada es negado por la presencia de unidades amigas en el hex; ver 17.4.

**13.5.** Las unidades de artillería no pueden entrar en EZOCs de cualquier tipo, a menos que estén acompañadas de unidades amigas no artilleras o a menos que el hex esté ya ocupado por ellas.

**13.6.** Las unidades con un solo 1 punto de fuerza restante, nunca ejerce una ZOC si solo hay un punto de fuerza en el hex. Sin embargo, 2 o más de esas unidades en un hex ejercerían una ZOC. Las unidades de artillería cuentan su fuerza de defensa para este propósito.

**13.7.** Las ZOCs no se extienden dentro de hexs de ciudad o población, ni se extienden dentro de hexs fortificados a través de lado de hex fortificado.

**13.8.** Las ZOCs se extienden dentro de hexs *Balka* solo si son ejercidas por unidades en el mismo *Balka* o en hexs de colinas adyacente al *Balka*.

**13.9.** Los depósitos de suministros alemanes no son unidades, no tienen fuerza de combate o ZOC, y son inmediatamente eliminados cuando una unidad soviética entra en su hex.

**13.10.** Las ZOCs pueden fluctuar de acuerdo con la visibilidad; ver carta de ZOC.

## **14.0. Combate**

### **14.1. Quién debe.**

El combate en Kirovograd es básicamente voluntario, a la discreción del jugador moviendo. Todas las unidades que están en EZOCs en el comienzo de una ronda amiga de combate, pueden atacar al menos un hex que contenga unidades enemigas que están ejerciendo ZOC. Sin embargo, si cualquier unidad enemiga adyacente es atacada, todos los hexs enemigos ejerciendo ZOCs dentro de los hexs ocupados por las unidades atacantes, deben ser atacados de alguna manera en al menos la mínima proporción si es posible. Ambas ZOCS enemigas de bloqueo y fluidas imponen este requerimiento.

### **14.2. Quién puede.**

**14.2.1.** Las unidades de artillería pueden añadir su fuerza de bombardeo al total del combate de las unidades amigas atacando un hex que esté dentro del alcance de la artillería. Las

unidades de artillería pueden también añadir su fuerza de defensa a la de cualquier unidad amiga defendiendo, dentro del alcance de la artillería; ver sección 21.0.

**14.2.2.** Las unidades HQ pueden sumar su fuerza a la de cualquier unidad de su propia formación, atacando o defendiendo, dentro de 4 hexs de la unidad HQ; ver sección 22.0.

**14.2.4.** Adicionalmente, las unidades de artillería pueden atacar independientemente a unidades enemigas.

**14.2.5.** Las brigadas antitanques (A-T) y los HQs de escalón más alto, con su fuerza entre corchetes, no pueden tomar parte en el combate ofensivo.

**14.2.6.** Las unidades que están adyacentes a unidades enemigas pero que no están en su ZOC, pueden libremente atacar a esas unidades enemigas.

### **14.3. Combate multi-hex, multi-unidad.**

**14.3.1.** Un hex atacado por unidades enemigas terrestres adyacentes debe ser atacado como un todo. Todas las unidades defendiendo el hex deben ser añadidas a la defensa total y todas se ven afectadas por el resultado.

**14.3.2.** Las unidades de artillería que están haciendo un ataque independiente de unidades terrestres enemigas, pueden elegir una unidad específica para atacar en el hex objetivo, o pueden atacarlas juntas. En cualquier caso, el objetivo no puede recibir apoyo de artillería o HQ, excepto que el apoyo de HQ contra el ataque aéreo independiente está disponible si el objetivo está apilado con el HQ.

Todos los beneficios defensivos por terreno, excepto para un *Balka*, son aún aplicables bajo la artillería independiente o ataque aéreo.

**14.3.3.** Todas las unidades amigas operando bajo las mismas órdenes mientras están atacando un hex, deben totalizar sus fuerzas de ataque y hacer un ataque combinado. Si este ataque deja alguna unidad defensora en el hex, otras unidades atacantes bajo órdenes diferentes podrían entonces atacar el hex; ver 15.5. De esta manera una unidad podría ser atacada más de una vez durante una ronda de combate.

**14.3.4.** Ninguna unidad atacante puede hacer más de un ataque por ronda de combate, ni puede cualquier unidad de artillería defendiendo añadir su fuerza de defensa a cualquier unidad defendiendo más de una vez por ronda de combate.

**14.3.5.** Las unidades HQs no pueden añadir su fuerza a la de más de un hex amigo por ronda de combate. Esto significa que una unidad defendiendo que fue atacada varias veces, podría recibir el apoyo del HQ contra cada ataque, aunque podría recibir apoyo de artillería solo una vez.

**14.3.6.** Las unidades atacantes que no están en EZOCs pueden atacar o no como elijan. Así algunas unidades en un apilamiento podrían atacar mientras que otras en el mismo hex no. Este último no se vería afectado por cualquier resultado de combate excepto el avance después del combate.

**14.3.7.** Una unidad o apilamiento de unidades puede atacar varios hexs enemigos en el mismo momento, totalizando los defensores en ambos hexs y usando el mejor modificador defensivo por terreno disponible.

**14.3.8.** Algunas unidades de un apilamiento pueden atacar un hex, mientras que otras unidades en el mismo hex atacar hexs diferentes.

**14.3.9.** Un jugador puede satisfacer el requerimiento de atacar a todos los hexs enemigos que ejercen ZOCs sobre sus unidades, atacando algunos de los hexs solamente con artillería no adyacente.

### **14.4. Reservas.**

Durante una ronda de combate enemiga, después de que el jugador enemigo haya anunciado cuáles de sus unidades atacarán y a qué hexs, el jugador defensor puede emplear algunas de sus unidades de reserva. Las reservas empleadas pueden mover hasta 2PMs, y pueden ser usadas para reforzar hexs bajo ataque. De manera alternativa, ejerciendo ZOCs sobre las unidades enemigas desde hexs previamente vacantes, puede forzar al enemigo para que

cambie su plan de ataque, al tener que localizar algunas unidades para atacar a esas reservas defensivas.

## 15.0. Resolución del combate.

El combate se resuelve por las instrucciones indicadas más abajo, en el orden listado:

**15.1.** En el comienzo de una ronda de combate amiga, el jugador atacante debe anunciar cuáles de sus unidades atacarán y a qué hexs enemigos, incluyendo el apoyo de HQ y de la artillería.

**15.2.** Después el jugador enemigo tiene la oportunidad de emplear cualquier reserva que desee. Si coloca unidades atacantes en una ZOC desde un hex previamente vacío, o cambia la fuerza defensiva de un hex bajo ataque, entonces el atacante puede reorganizar sus ataques en aquellos hexs en una extensión limitada. Artillería extra, apoyo de HQ o unidades terrestres adyacentes pueden ser empleadas al ataque sobre cualquier hex que haya sido reforzado por el empleo de las reservas defensivas. Estas pueden ser unidades que hayan sido asignadas a otros ataques originalmente, o unidades que no hayan sido asignadas previamente. No se permite la reasignación de apoyo entre cualquiera de los otros ataques.

**15.3.** El jugador defensor emplea ahora sus unidades de artillería y HQ en apoyo defensivo, como desee.

**15.5.** Todos los ataques por unidades con órdenes de asalto deben ser resueltos primero, seguidos por aquellos con órdenes "móvil", persecución, defensa y finalmente órdenes de retirada. Dentro de estas restricciones, el atacante resuelve sus ataques en el orden que desee. Para hacer esto, suma juntas las fuerzas de todas las unidades atacantes que están atacando un hex o grupo de hex. El jugador defensor totaliza todas las fuerzas de defensa en el hex(s) defensor. Estos totales deberían incluir toda la artillería (21.0), HQs (22.0) que están apoyando a sus unidades en la batalla.

**15.6.** Los dos totales se comparan para llegar a una proporción, redondeando a la baja al más cercano que aparece en la línea superior de la tabla de resultados del combate (CRT). Entonces, se representan todos los modificadores apropiados por terreno, órdenes o superioridad acorazada, desplazando la columna vertical en la CRT a la derecha o la izquierda. Ver carta de efectos del terreno, carta de órdenes y reglas acorazadas 19.0.

*Aclaración: Cuando los factores están a la  $\frac{1}{2}$  o, si procede, se retienen las fracciones, no se redondean ni al alza ni a la baja.*

**15.7.** Habiendo llegado a la proporción final, el jugador atacante lanza entonces dos dados, leyendo el resultado en la línea horizontal de la CRT correspondiente a la tirada de dado. Por cualquier ataque que deba ser hecho en proporciones de menos de 1-3, lanza los dados en la columna 1-3 de la CRT, y resta 1 de la tirada de dados.

Los resultados precedidos por una letra "A" se aplican al atacante; aquellos precedidos por la letra "D" se aplican al defensor. En unos pocos casos el resultado está en dos partes, aplicándolo tanto al atacante como al defensor. El número inmediatamente después de la "A" o la "D", si lo hubiera, es el número de puntos de fuerza perdidos que ese jugador debe tomar; ver 16.0. El número después de la "R" es el número de hexs que ese jugador debe retirarse; ver 17.0.

*Ejemplo: En una proporción de 4-1, una tirada de dado de "6" da como resultado A1/D1R1. Esto requiere que el defensor tome la pérdida de un punto de fuerza y se retire un hex, y requiere también que el atacante tome la pérdida de un punto de fuerza. Si el resultado de la CRT obliga a ambos jugadores a retirarse, el defensor debe retirarse antes que el atacante.*

**15.8.** Algunos resultados en la CRT están subrayados. Cuando se obtienen uno de estos resultados, los jugadores no tienen opciones y deben retirarse si es posible y tomar las pérdidas indicadas. En cualquier otro resultado que no esté subrayado, los jugadores tienen ciertas opciones abiertas para convertir pérdidas en hexs retirados, y viceversa. Los jugadores

deben consultar la matriz de opciones de combate y comparar las órdenes del atacante con aquellas del defensor. La referencia cruzada en la matriz traerá consigo un conjunto de opciones. Estos se organizan en el mismo orden que los resultados de la CRT. Las opciones en la izquierda se refieren a las pérdidas del atacante y a las retiradas del atacante respectivamente. Las opciones en la derecha se refieren a las pérdidas del defensor seguido por las retiradas. La **P** significa "prohibido"; **O** es opcional y **M** obligatorio. Un \* indica opcional para el jugador alemán y obligatorio para el jugador soviético.

Si una opción está prohibida, por ejemplo la retirada, un jugador no puede retirarse y debe tomar todos los hexs que tendría que retirarse y convertirlos en pérdida de puntos de fuerza.

*Ejemplo: Para una unidad asaltando, atacando a una unidad retirándose, las opciones leídas en la matriz son MP/OM. El atacante tendría que tomar todas las retiradas y pérdidas y debe tomar todas las pérdidas requeridas; el defensor debe retirarse todos los hexs indicados y tiene la opción de tomar cualquier pérdida como pérdida o como hexs retirados adicionales.*

No importa qué diga la matriz, si una unidad no tiene ningún lugar para que pueda retirarse, esta debe tomar todos sus resultados de retirada como pérdida de puntos de fuerza, pero ver 16.1.

## **16.0. Puntos de fuerza y pérdidas en combate.**

Todas las unidades tienen una fuerza de combate en ellas. Si una unidad toma una pérdida de punto de fuerza, esta tendrá un marcador de puntos de fuerza colocado bajo ella, con el número "1" en posición vertical hacia arriba. Según la unidad vaya tomando pérdidas adicionales, el marcador de puntos de fuerza rotará hasta que el "2" esté después en posición vertical, y así sucesivamente. El número que aparece en la parte superior del marcador de puntos de fuerza es la cantidad de puntos de fuerza que la unidad ha perdido. Cuando se calcula la fuerza de la unidad, resta el número que aparece en la parte superior vertical del marcador de puntos de fuerza, de la fuerza impresa de la unidad. Algunas unidades tienen la fuerza impresa en ambos lados de la ficha de unidad. Cuando dichas unidades tienen su fuerza reducida a esa en su reverso, el marcador de puntos de fuerza es retirado y la unidad girada a su lado de fuerza reducida. En este estado la unidad puede tomar pérdidas adicionales, lo que requerirá el uso de un marcador de puntos de fuerza como antes. Cuando el número de puntos de fuerza que ha perdido una unidad es igual a su fuerza original, la unidad es retirada del mapa y colocada en la pila de muertas. Las unidades de artillería son retiradas cuando la pérdida en puntos de fuerza es igual a su fuerza de defensa, excepto que ninguna artillería puede ser destruida hasta que esta haya tomado al menos 2 pérdidas de puntos de fuerza.

**16.1.** Ninguna ronda de combate puede causar más del 50% de pérdidas a cualquier unidad con una fuerza de más de uno. Cualquier exceso de pérdidas se ignora si no pueden ser tomadas por otras unidades o como retiradas. Una unidad podría incluso retirarse a través de una ZOC sin tomar una pérdida extra en puntos de fuerza en esas circunstancias, y también tendría que tomar sus pérdidas como retiradas donde esto estaría en otra circunstancia prohibido por sus órdenes. Esta regla tiene prioridad sobre todas las consideraciones.

Una unidad con una fuerza de uno es eliminada si es forzada a tomar cualquier pérdida, a menos que sea artillería; ver 21.16.

**16.2.** Cuando un combate involucra unidades acorazadas o antitanques (A-T) en ambos bandos, todas las pérdidas impares deben ser tomadas de entre esas unidades, así la primera, tercera, etc, pérdida en puntos de fuerza de las unidades de un jugador durante un combate, serían de entre sus unidades acorazadas/antitanques. Ver 19.1 y 19.2 para las definiciones de unidades acorazadas y antitanques. *Por ejemplo, un hex conteniendo unidades ant-tanques es atacado, entre otras, por unidades acorazadas enemigas. El defensor es requerido a tomar una pérdida y tiene que tomarla de su unidad A-T. El atacante toma dos pérdidas, así que la primera la asume una unidad acorazada y la segunda una unidad no acorazada.*

**16.3.** Las unidades acorazadas especiales incluyen los Tigre, Pantera, Ferdinand y las unidades Stuka especiales antitanques alemanes. Son marcados con un \* para indicar su



superior capacidad de destrucción. Cada vez que cualquiera de esas unidades esté involucrada en combate con cualquier unidad acorazada soviética, las pérdidas soviéticas se verán incrementadas. Si el jugador soviético está obligado a tomar cualquier pérdida, deberá tomar una pérdida adicional de una unidad acorazada, por cada punto de fuerza de las unidades acorazadas especiales enzarzadas, hasta un máximo de tres puntos de fuerza extra perdidos.

Esta ventaja solo se aplica al combate durante los turnos diurnos cuando no hay niebla. Si se aplica, incluso cuando el jugador soviético elige tomar todos los puntos de fuerza perdidos como retiradas, y las pérdidas extra nunca podrán ser tomadas como retiradas.

## **17.0. Retiradas.**

**17.1.** Todas las obligaciones de retiradas se leen en términos de hexs (no PMs) retirados. Las unidades retirándose son movidas por el jugador propietario, de acuerdo con la siguiente prioridad:

- (i) Dentro de hexs despejados de EZOCs.
- (ii) Finalizar cuántos hexs de distancia como sea posible desde las unidades enemigas con las que combatieron.
- (iii) Dentro de hexs no ocupados.
- (iv) Dentro de hexs donde puedan legalmente apilarse.
- (v) Hacia sus HQs de formación.

**17.2.** Las unidades que deben retirarse a través de cualquier tipo de EZOC, debe tomar una pérdida de un punto de fuerza por cada hex de este tipo del que salgan, excluyendo el hex en el que comenzaron. Sin embargo, las unidades acorazadas pueden retirarse libremente a través de incluso ZOCs superpuestas, si ellas no son ejercidas por unidades con una habilidad AT: ver 19.1 y 19.2 para las definiciones de acorazadas y AT. Retirándose dentro, pero no a través de EZOC, no causa pérdida.

**17.3.** Las unidades que deban retirarse en violación del apilamiento, deben retirarse hasta que puedan apilarse legalmente. Si esto no es posible, entonces pueden sobre-apilarse, pero si las otras unidades en el hex son forzadas a retirarse durante esa ronda de combate, las unidades sobre-apiladas son destruidas. En ningún evento pueden sobre-apilarse unidades que participan en combate, pero son afectadas por todos los resultados del combate contra su hex.

**17.4.** Las unidades no pueden retirarse a través de unidades enemigas o a través de EZOCs superpuestas (13.3). Las unidades amigas, pero no las ZOCs, niegan las EZOCs a efectos de la retirada, así que las ZOCs superpuestas no evitan las retiradas. Los puntos de fuerza perdidos por salir de una EZOC, es también negado.

**17.5.** Las unidades apiladas juntas pueden ser retiradas en direcciones diferentes, dentro de las restricciones de 17.1 arriba.

**17.6.** Las unidades atacantes que son obligadas a retirarse deben hacerlo como si el hex defensor estuviera aún ocupado por la unidad defendiendo, incluso si esta ha sido destruida o retirada. Si una unidad atacante es requerida a retirarse un hex, y en vez de eso toma la opción de perder un punto de fuerza, esta puede, si el hex defensor ha quedado vacante, avanzar y ocuparlo.

**17.7.** Si una unidad se retira adyacente a una unidad HQ o de artillería amigas, el jugador propietario puede retirar la unidad de artillería y/o HQ junto con la unidad en retirada. Los HQs y las unidades de artillería que se retiran así, no podrán suministrar apoyo a cualquier otra unidad amiga. No pueden ejercer esta opción de retirarse si ya han suministrado apoyo en la ronda de combate. Los HQs/unidad de artillería se retiran de tal manera que permanecen en la misma relación con el hex de las unidades en retirada como cuando ellas llegaron por primera vez adyacentes. Más de una unidad de artillería/HQ puede ser desplazada por la retirada de esta manera. Las unidades de artillería soviéticas con una capacidad de movimiento de "0" deben estar en modo "movimiento" para ejercer esta opción.

## **18.0. Avances.**

Si el defensor deja vacante un hex, tanto por retirada como por eliminación de una unidad, el atacante puede avanzar y ocupar el hex.

(Nota de la sección anterior –Si el atacante se retira, este no puede tampoco avanzar –Yo sé que la mayoría de ustedes asumiría esto pero...la utilidad de exactamente esta táctica se ha argumentado en las páginas de alguna revista de juego, alguna vez prestigiosa...).

**18.1.** Solo el atacante puede avanzar después del combate. Las unidades atacantes con órdenes de asalto deben avanzar si es posible, pero solo un hex. Las unidades con órdenes de persecución deben avanzar la cantidad total posible, y las unidades atacantes con órdenes de defender no pueden avanzar después del combate.

**18.2.** Si se les permite avanzar su cantidad completa, las unidades atacantes pueden avanzar tantos hexs como la retirada de la unidad defensora.

**18.3.** Las unidades no pueden avanzar fuera de hexs que estén en EZOCs de bloqueo, y pueden avanzar fuera de solo un hex en una EZOC fluida. En ambos casos, el hex originalmente ocupado por el defensor no se cuenta a estos efectos. Por ejemplo, una unidad avanzando después de que una unidad se haya retirado 4 hexs, podría normalmente avanzar 4 hexs, pero solo 3 hexs si el segundo y el tercer hex en el que se entra contiene un EZOC fluida, y solo 2 hexs si el segundo hex era una ZOC de bloqueo. Si el segundo hex contiene una EZOC fluida, pero el tercero no contiene EZOC, entonces podría avanzar la totalidad de los 4 hexs.

**18.4.** Siempre que al menos una unidad avance directamente a lo largo de la ruta de hexs seguida por la unidad en retirada, el resto de unidades avanzando puede seguir cualquier ruta que ellas elijan. Esta ruta alternativa puede estar en una dirección completamente diferente, y podría incluir una retirada para consolidar la línea del frente.

**18.5.** En adición a cualquiera de las unidades que estuvieron involucradas en un ataque, otras unidades pueden avanzar si estuvieran apiladas con las unidades que atacaron, aunque no atacaran ellas mismas, o si estuvieran en hexs adyacentes a las unidades atacantes y no en cualquier tipo de EZOC. Esas unidades pueden avanzar tantos hexs como lo hagan las unidades atacantes, siempre que sus órdenes lo permitan (esta regla permite la “segunda línea” de unidades avanzando, pero solo si las unidades atacantes realmente avanzan).

**18.6.** Las unidades no pueden avanzar en violación de las reglas del apilamiento.

**18.7.** Un avance después del combate debe ser llevado a cabo inmediatamente después de que las unidades enemigas dejen vacante el hex defendido, y antes de resolver cualquier otro combate.

## **19.0. Acorazadas.**

**19.1.** Todas las unidades que llevan el símbolo oval en cualquier forma, en sus fichas, se consideran unidades acorazadas. Incluyen tanques, cañones de asalto, reconocimiento acorazado, infantería acorazada, artillería acorazada y las unidades de HQs acorazados. La infantería motorizada y la artillería no están incluidas; aunque tienen una silueta acorazada en su reverso, no llevan un símbolo oval.

**19.2.** Ciertas unidades se consideran que poseen una habilidad antitanque (A-T). Se incluyen todas las unidades acorazadas, todas las unidades A-T, toda la artillería excepto las unidades de cohetes y morteros, y todas las unidades HQs de formación. También cualquier unidad o apilamiento de unidades que esté recibiendo apoyo de los HQs, se consideran que son una unidad A-T (solo en la ronda de combate – no a efectos de ZOC).

**19.3.** Cuando solo un bando en un combate tiene unidades acorazadas, entonces ese bando recibe un desplazamiento de columna en la CRT, a la derecha para el atacante y a la izquierda para el defensor.

**19.4.** Si el atacante tiene unidades acorazadas y el defensor tiene unidades acorazadas y/o unidades A-T (unidades A-T, unidades de artillería y/o apoyo de HQs), el atacante puede recibir un desplazamiento solo si el número de puntos de fuerza acorazados es al menos el doble del número de puntos de fuerza acorazados y/o A-T defendiendo. Todas las unidades de tanques cuentan todos sus puntos de fuerza como acorazados; las unidades A-T cuentan todos sus puntos de fuerza como antitanques. El resto de unidades con habilidades acorazadas o A-T se consideran que tienen 1 punto de fuerza acorazada/A-T, sin importar cuál sea su fuerza actual, pero ver 21.10. La fuerza A-T está entre paréntesis para indicar que esta no puede ser usada para atacar.

Ejemplo: Dos brigadas mecanizadas con una fuerza total de 10, pero solo un punto de fuerza acorazado cada una, atacan a un regimiento Panzer con una fuerza de 5. Produciría un desplazamiento de 1 a la izquierda, ya que el regimiento pz tiene el doble de fuerza de tanques de las dos brigadas. Esto hace la proporción de 1,5-1.

**19.5.** Ciertas unidades acorazadas alemanas tienen especiales habilidades en el combate; ver 16.3.

## **20.0. Brigada de Ingenieros.**

La 14 Brigada de Ingenieros del 2º Frente ucraniano es una unidad de combate. Cuando está involucrada en un asalto contra hexs de ciudad o a través de lados de hexs fortificados, la unidad de ingenieros niega el desplazamiento defensivo por el terreno.

### **21.0. La artillería**

Las unidades de artillería pueden participar en combate contra hexs no adyacentes. Esto representa los disparos de proyectiles de la artillería sobre el hex objetivo. Puede ser realizado contra cualquier objetivo dentro del alcance.

**21.1.** El alcance al hex que está siendo atacado se cuenta desde la unidad de artillería al objetivo, contando el hex objetivo, pero no el de la artillería.

**21.2.** El alcance por añadir la fuerza de defensa de una unidad de artillería a una unidad amiga defendiendo, se cuenta desde la unidad de artillería al hex de la unidad defendiendo, contando este último pero no el anterior.

**21.3.** Cuando una unidad dispara, requiere esto el gasto de 1SP por unidad de artillería disparando. Este gasto se requiere cada vez que la unidad de artillería use su fuerza de bombardeo, incluso si atacan un hex adyacente, y cada vez que use su fuerza de defensa para apoyar a otra unidad. La artillería no gasta suministro simplemente por defenderse por sí mismo.

**21.4.** Las unidades de artillería están básicamente restringidas para apoyar (ofensiva o defensivamente) a unidades de la misma formación si la artillería es orgánica a esa formación, o al mismo ejército soviético / cuerpo alemán si la artillería está bajo esa subordinación. La artillería puede apoyar a cualquier formación si el resto de unidades de su propia formación han sido eliminadas.

**21.4.1.** El jugador alemán puede transferir la artillería de una formación a otra, pero solo en el comienzo de la primera ronda de movimiento alemana en un turno. Aunque no es necesario anunciarlo, si debe ser anotado en un folio y estar disponible para que el otro jugador pueda examinar la hoja, si parece que el uso de la artillería se está volviendo demasiado flexible.

Esto significa que, si los soviéticos mueven primero en el primer turno de cualquier escenario, la artillería divisional alemana solo estará disponible para apoyar su propia división.

**21.4.2.** El jugador soviético nunca puede transferir artillería desde un ejército a otro, y ninguna unidad de artillería de cualquier bando puede apoyar a más de una formación en el mismo turno de juego.

**21.5.** Las unidades de artillería pueden apoyar objetivos sin observación con su fuerza completa, si apoyan a una formación con órdenes de asalto; de otra manera lo harían a ½ de fuerza. Contra objetivos observados usan su fuerza completa.

**21.5.1.** Las unidades de la misma formación como una unidad de artillería pueden observar objetivos para que la artillería dispare. El alcance de observación es un hex para las unidades en el terreno, y dos hexs para las unidades en una colina. Durante la noche y con niebla las unidades solo pueden observar hexs dentro de los cuales puedan ejercer una ZOC.

**21.6.** Las unidades de artillería nunca sufren ningún resultado de combate, a menos que estén en el mismo hex que el atacante o defensor, o ellas mismas se estén defendiendo.

**21.7.** Las unidades de artillería que son atacadas por unidades enemigas adyacentes no pueden suministrar apoyo defensivo a algún otro hex amigo. De manera similar, las unidades de artillería apiladas con unidades que están atacando un hex, pueden participar en combate solo contra ese hex.

**21.8.** Las unidades de artillería se consideran que tienen 1 punto de fuerza AT, pero solo en combate con hexs adyacentes; ver 19.4, las unidades de cohetes y morteros no tienen esto.

**21.9.** Las unidades de artillería, tanto disparando independientemente o añadiendo su fuerza ofensiva o defensiva a unidades amigas, tienen su fuerza a la ½ durante la noche y/o en niebla.

**21.10.** Las unidades de artillería acorazada alemanas que participan en combate contra hexs no adyacentes, no cuentan como unidades acorazadas a efectos de la regla 19.4.

**21.11.** Las unidades de artillería alemanas mueven y están disponibles para el combate como el resto de unidades, y pueden disparar incluso si son movidas en la ronda de movimiento inmediatamente precedente.

**21.12.** La artillería divisional soviética se representa de manera abstracta en la fuerza de las divisiones de Rifles. Estaban principalmente cañones de campaña ligeros, con un 25% de obuses, y también incluyendo algunos morteros pesados. Mientras que eran capaces de alcanzar objetivos en alcances similares a la artillería soviética, fueron casi siempre usados para apoyar a sus propias divisiones. La artillería soviética en el juego representa a aquellas brigadas de artillería asignadas directamente a ejércitos o al 2º Frente ucraniano. Estas eran grandes unidades, y menos flexibles en su aplicación que en sus números contrarios.

**21.13.** Cuando el jugador soviético desea mover una unidad de artillería con una capacidad de movimiento mostrada cara arriba de "0", debe girarla a su modo "de viaje" o de movimiento, que muestra una capacidad de movimiento y una silueta. No hay coste en PMs por girar la unidad, y la unidad puede ahora mover normalmente. Sin embargo, solo puede girarse de nuevo a su modo de disparo en una posterior ronda de movimiento amiga que esté libre de niebla (la visibilidad es necesaria para apuntar los cañones). Dichas unidades no pueden mover en la ronda en que son giradas de vuelta a su lado de disparo.

**21.14.** Hay unas pocas unidades de artillería soviéticas que debido a su mejor movilidad pueden mover y disparar precisamente de la misma manera que la artillería alemana. Estas son las brigadas de cohetes, brigadas de artillería ligera (L) y la brigada de morteros pesados (M). Estas unidades no tienen modo de movimiento.

**21.15.** Las unidades de artillería no pueden entrar en hexs en EZOCs de cualquier tipo, a menos que las acompañe unidades no artilleras amigas, o a menos que el hex esté ya ocupado por ellas.

**21.16.** Cuando son atacadas, las unidades de artillería usan su fuerza de defensa para calcular la proporción, pero las pérdidas en fuerza se deducen de la fuerza de bombardeo de la artillería. Hasta que la unidad sea destruida, su fuerza defensiva permanece igual. Esta es eliminada una vez que sus pérdidas (de su fuerza original), sea igual a su fuerza de defensa, excepto que esta toma 2 pérdidas de puntos de fuerza para destruir la artillería con una fuerza de defensa de 1.

## **22.0. Los cuarteles generales (HQs).**

Las unidades HQs, como la artillería, puede participar en combate contra hexs no adyacentes. Los HQs representan mucho más que el liderazgo y la señalización de una formación. También representa muchas unidades demasiado pequeñas para incluir en la plancha de fichas, representando cosas tales como artillería, cohetes, cañones de asalto, antitanques, antiaéreas, ingenieros y otros batallones y regimientos especialistas. Las unidades de suministro y las formaciones de retaguardia son de alguna forma representadas por la unidad. Cuando una unidad HQ apoya a otra unidad en combate, no es solo para disparar proyectiles a distancia, sino para reforzar directamente a una unidad y también darla un liderazgo extra.

**22.1.** Una unidad HQ puede sumar su fuerza a cualquier unidad o apilamiento de unidades de la misma formación, que no esté a más de 4 hexs de distancia, contando el hex de la unidad que está recibiendo el apoyo, pero no el hex del HQ. No debe haber unidades enemigas o ZOCs de bloqueo en los hexs entre el HQ y el hex apoyado.

**22.2.** Si una unidad HQ está bajo ataque de una unidad adyacente enemiga, no podrá apoyar unidades amigas en otros hexs.

**22.3.** El apoyo del HQ puede darse solo a una unidad o apilamiento amigo por ronda de combate. La fuerza de un HQ no puede dividirse.

**22.4.** Un HQ puede tomar pérdidas de cualquier combate que haya apoyado, incluso si no está en un hex adyacente. Los HQs acorazados se consideran unidades acorazadas y el apoyo que otorgan se considera también acorazado. Los HQ no acorazados se considera que suministran apoyo antitanque, incluso a unidades no adyacentes.

**22.5.** Los HQs pueden participar en combate directamente como cualquier otra unidad si así lo desea, y no sufre penalización especial al hacerlo.

**22.6.** Los HQs pueden apoyar otra formación solo si el resto de unidades de su propia formación han sido eliminadas.

**22.7.** Los HQs de cuerpos alemanes y los HQs de ejércitos soviéticos no son parte de formaciones y no pueden otorgar apoyo a otras unidades de combate de ninguna forma. Estos HQs de mayor escala representan el personal y las instalaciones de comunicaciones, y permiten a un jugador emitir órdenes. Si un HQ de mayor escala amigo es destruido, las formaciones subordinadas a este, pueden continuar con las ordenes que tienen, o bien deben tomar las ordenes de defender o de retirarse. Esta condición continua hasta el final del siguiente turno completo, cuando el HQ puede ser traído de vuelta al juego sobre cualquier borde del mapa amigo.

## **23.0. Noche.**

Los turnos alternos son turnos nocturnos, durante los cuales varias de las capacidades de movimiento y combate de una unidad se ven algo restringidas.

**23.1.** Las ZOCs se reducen en efectos durante los turnos nocturnos; ver carta de ZOC.

**23.2.** Las unidades de artillería soviéticas en modo de “viaje” no pueden ser giradas a su lado de disparo durante la noche.

**23.3.** Las unidades de artillería, tanto disparando independientemente como añadiendo su fuerza ofensiva o defensiva a unidades amigas, tienen su fuerza a la mitad durante la noche.

**23.4.** El alcance de la observación para el disparo de la artillería está limitado durante la noche; ver 21.5.

**23.5.** Las unidades acorazadas alemanas con una superior habilidad de destruir, pierden esta habilidad durante los turnos nocturnos; ver 16.3.

## **24.0. Refuerzos.**

Solo el jugador alemán recibe refuerzos. Estas unidades incluyen a la 3ª División Panzer SS, la División Panzer GrössDeutschland, el “Korps Gruppe A2 y el batallón 905 Ferdinand. Las primeras tres formaciones llegarán al mapa a través de cualquier carretera que salga por el borde sur del mapa, detrás de las líneas alemanas. El 905 batallón llega de manera similar en el borde norte del mapa. El momento de la llegada de esas unidades es variable, para que ningún jugador, y particularmente el jugador soviético, esté seguro de cuándo llegarán. La 5ª División Panzer SS “Wiking” entra en el juego solo en el evento de un rápido avance soviético a través del borde norte del mapa.

**24.1.** Por cada formación de refuerzo, y para el 905 batallón, el jugador alemán tira un dado en el comienzo del juego, y lee el resultado en el programa de refuerzos en su display de jugador. Cuando se lea el resultado, los refuerzos deberán colocarse en la apropiada casilla en el registro de paso de turnos del jugador alemán. La probabilidad es que los refuerzos llegarán cuando históricamente lo hicieron, pero también hay una posibilidad de que lleguen antes o después, y posiblemente incluso más fuertes. El resultado de la tirada de dados del jugador alemán no es asunto del jugador soviético.

*(Opcional: Para incrementar la incertidumbre para el jugador alemán, en vez de tirar el dado por cada formación de refuerzo al comienzo del juego, tira por el 905 batallón en el comienzo del turno de día del 6 de enero, por la 3ª PzSS en el turno de día del 7 de enero, por la GD en el turno nocturno del 7 de enero, y por el KG A en el turno nocturno del 9 de enero).*

**24.2.** Si el jugador soviético tiene unidades bloqueando todas las carreteras que llevan al mapa desde el borde del mapa relevante, las unidades de refuerzo pueden entrar en cualquier hex de terreno claro dentro de tres hexs de una carretera. Si esto es imposible, entonces el jugador soviético debería ser penalizado por el abogado de los juegos al verse obligado a comer la plancha de fichas del juego monstruo a su elección. Sin embargo, si tal situación surgiera, el jugador alemán puede traer los refuerzos al mapa desde el borde oeste.

**24.3.** Por cada formación completa de tanques o mecanizada que el jugador soviético saca fuera por el borde del mapa oeste o sur, el jugador alemán debe deducir una división Panzer de los refuerzos que aún no han entrado en el mapa.

**24.4.** Los refuerzos pagan el coste usual del terreno por el primer y por cada subsiguiente hex en el que entran cuando llegan al mapa. Los refuerzos no son necesarios que sean alineados fuera del mapa, en una serie imaginaria de hexs. Todos puen

**24.5.** Los refuerzos son traídos al mapa durante la ronda de movimiento del jugador propietario.

**24.6.** Si el jugador soviético mueve cualquier unidad dentro de tres hexs de la línea de fortificaciones que se extiende desde el borde norte del mapa a la colina al sur de Kanizh antes del 8 de enero, entonces el jugador alemán lanza un dado para ver si la 5ª Div. Pz SS “Wiking” entra en el juego. Entra por cualquier carretera o ferrocarril, saliendo por fuera del borde norte del mapa, por detrás de las líneas alemanas. Esta es una tirada de dado “de una sola vez”, y cualquier unidad que el jugador alemán no reciba, nunca estará disponible.

Tirada de dado	Refuerzos 5ª Di. Pz SS	Turno de entrada
1	-	-
2	-	-
3	Recon.	Siguiente turno.
4	Recon., Wal, Nr.	Turno después del siguiente
5	Recon., Panzer, Wal, Ger.	Siguiente turno
6	Todas	Este turno

Una vez que cualquier unidad soviética cruce esta línea, cualquier refuerzo que el jugador alemán saque estará disponible sin demora.

## 25.0 Reemplazos.

Solo el jugador soviético recibe reemplazos. En el turno de luz diurna del 10 de enero, el jugador soviético recibe 10 puntos de reemplazo acorazados, siempre que la ciudad de Kirovograd esté completamente limpia de unidades alemanas, y pueda ser trazada una línea libre de unidades y ZOCs alemanas desde ésta al borde este del mapa. Estos reemplazos representan a muchos de los tanques dañados y retornados a la acción después de su reparación.

**25.1.** Los puntos de reemplazo pueden ser usados para elevar la fuerza de cualquier unidad de tanques soviética que esté, al menos dos hexs de la unidad alemana más cercana. Esto le cuesta toda la capacidad de movimiento de la unidad para que pueda ser reforzada con reemplazos.

**25.2.** Una unidad gana puntos de fuerza de usar puntos de reemplazo en una base de uno en uno.

**25.3.** No es necesario usar todos los puntos de reemplazo en el turno del 10 de enero; pueden ser guardados hasta un momento más oportuno.

**25.4.** Ninguna unidad puede recibir puntos de reemplazo después de que esta haya sido reconstruida a su fuerza completa.

## 26.0 Colocación.

Los jugadores pueden colocar de acuerdo con la situación histórica o usar la opción del despliegue libre.

### 26.1. Despliegue libre.

**26.2. Colocación histórica.** Las posiciones de colocación para las divisiones alemanas y los cuerpos soviéticos están dibujadas sobre el mapa. Las respectivas formaciones deben ser colocadas para que sus líneas estén cubiertas por unidades o ZOCs. Todas las unidades adicionales de esas formaciones deben ser colocadas en o detrás de esas líneas.

Las unidades de cuerpos alemanes y de ejércitos y frentes soviéticos pueden ser colocadas en cualquier lugar en o detrás de las líneas de sus respectivas formaciones. No olvides que el 905 Bt. Del 47 PzKorps es un refuerzo.

El jugador soviético debe colocar primero, seguido por el jugador alemán.

**26.3.** Las unidades pueden ser colocadas en EZOCs.

**26.7.** Todas las unidades deben ser colocadas dentro de los límites del apilamiento.

**26.8.** El jugador soviético comienza el juego con 100 puntos en su registro de suministro.

**26.9.** El jugador alemán comienza el juego con un total de 60 puntos de suministro para distribuirlos entre sus dos depósitos de suministro, más 30 puntos de suministro en su registro de suministro de fuera del mapa.

**26.10.** Antes de comenzar el primer turno de juego, ambos jugadores pueden designar algunas de sus unidades como reservas; ver 12.7. Además, el jugador alemán puede determinar cuándo llegarán sus refuerzos; ver 24.1.

**26.11.** En ambos tipos de despliegue, todas las unidades de la misma formación deben colocarse dentro de seis hexs el uno del otro. Esta restricción no se aplica a las unidades de cuerpos alemanes o a cualquiera de las unidades de ejército/frente.

**26.12.** El jugador alemán coloca su aeródromo o sus marcadores de depósito de suministro en cualquier lugar detrás de sus propias líneas, a menos que se use la regla avanzada 30.0.

## **27.0. Condiciones de victoria.**

La batalla de Kirovograd básicamente finalizó en un empate, con los alemanes quizás teniendo una ligera ventaja, ya que los soviéticos no pudieron conseguir el objetivo establecido para la operación. Sin embargo, los soviéticos ganaron algo de territorio, incluyendo Kirovograd, y ambos bandos tuvieron graves pérdidas. Si las cuatro divisiones cercadas en Kirovograd no fueron aniquiladas, sin embargo, sí que estaban destrozadas, al igual que todos los cuerpos mecanizados soviéticos y alguna de la infantería involucrada. De igual forma, el otro brazo del intento de cerco, el 1er. Frente ucraniano fue frustrado por los contraataques de los panzer alemanes. Sin embargo, el resultado de la batalla creó un saliente alemán, que alcanzaba el río Dnepr entre Manev y Losovok, que iba a convertirse en la bolsa de Korsun en unas pocas semanas.

Para determinar quién ha ganado el juego, al final del turno del 16 de enero, ambos bandos totalizan sus VPs y comparan los totales. El bando con el total más alto gana, y el tamaño de la diferencia entre los totales determinará el alcance de la victoria.

Los VPs se obtienen de acuerdo con el siguiente programa:

Por cada punto de fuerza perdido por la infantería enemiga:	1
Por cada punto de fuerza acorazado perdido por el enemigo:	2
Por cada artillería, HQ enemigo:	3
Por cada unidad enemiga totalmente destruida:	valor X 2
Por mantener Kirovograd*:	5
Por mantener Novomirgorod	10
Por mantener Novo Ukrainka	15

\* El jugador soviético gana 10 VPs adicionales por tomar Kirovograd antes del turno del 9 de enero, 15 VPs si la toma antes del 8 de enero y 20 VPs si lo hace antes del 7 de enero. Esto es para dar al jugador alemán un incentivo para tratar de mantener la ciudad, incluso en el riesgo de quedar cercado allí. Históricamente esto se lo proporcionó una orden de Hitler para mantener la ciudad.

Una población/ciudad se considera mantenida por los soviéticos si está libre de unidades alemanas y está ocupada por una unidad soviética o claramente detrás de las líneas soviéticas. Debe también ser posible trazar una carretera continua libre de unidades alemanas y ZOCs



desde ésta al borde este del mapa. Si estas condiciones no se ven satisfechas, la población/ciudad se considerará mantenida por los alemanes.