

Hungarian Nightmare

1.0 Introducción

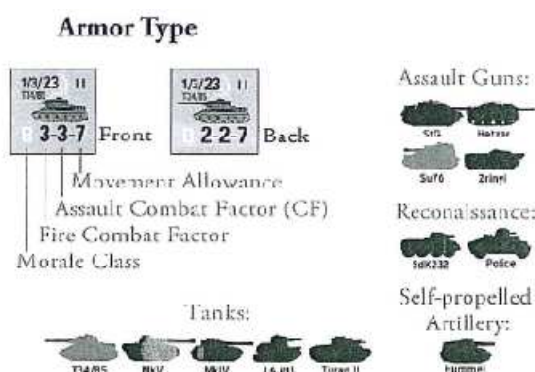
2.0 Componentes del juego.

2.1 Contadores de unidades: La variedad de piezas, denominadas unidades, representan las formaciones que combatieron en esta batalla. Se utilizan otras fichas como marcadores para informar sobre estados importantes en el juego. El color de una unidad indica su nacionalidad:

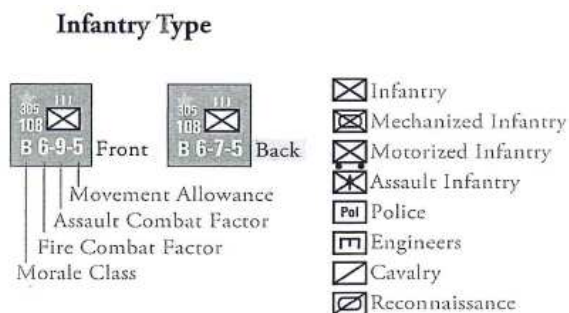
- Unidades alemanas: Gris.
- Ejército húngaro: Grises con una cruz en el fondo.
- Ejército rumano: Verde.
- Ejército rojo (soviético): Marrón.
- Unidades del ejército rojo de Guardias: Rojas.

Los valores con números blancos son del lado de Buda, y en negro son del lado de Pest para los soviéticos. Abajo se muestran las unidades representativas en el juego.

2.2 Ejemplo de unidades y marcadores:

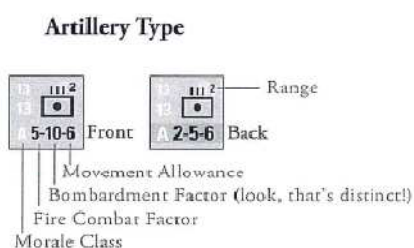
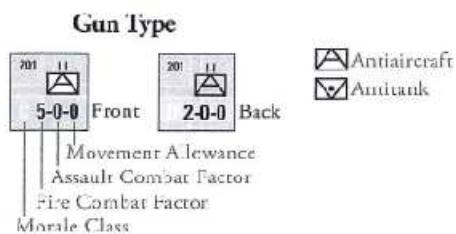


Nota: La *Hummel* alemana es una unidad de tipo acorazado pero sus valores son como el de las unidades del tipo artillería, y tiene un valor de alcance en su esquina superior derecha de la ficha.



Nota: Las unidades que tienen más de un paso (multi-pasos) restante, tienen el interior del símbolo OTAN coloreado en blanco. Cuando la unidad multi-pasos se encuentra en su paso final, el color del fondo del símbolo OTAN será del mismo color que el color principal de la ficha. También la segunda ficha de unidades con más de 2 pasos, tiene un punto negro en la esquina superior derecha de la ficha.

Nota: El tipo de unidad del ejemplo, tiene un número de restricciones en el movimiento y combate listadas en las reglas.



Nota: Este tipo de unidad tiene un número de restricciones en el movimiento y combate listadas en las reglas.

Abreviaturas de unidades:

Alemanes:

AB Alarm battalions
E *Europa* Battalion
FHH *Feldhernhalle* Panzer Division
Kun *Kampfgruppe* Kundiger (elements of 271st *Volksgranadier* Division)
M Mixed corps troops
P Penal

Húngaros:

Bc Besztercei Police Battalion
B Budapest assault battalions
BG Budapest Guards Battalion
BS Budapest Security Battalion (Cadets)
C Composite assault gun battalion (remnants of 13, 16, 25 Assault Gun Battalions)
G Galanti Police Battalion
M Mixed (four different artillery battalions)
P Pesci Police Battalion
POL Police units
S Sodro Engineer Group (named after its commander)
S Szekelyudvarhelyi Police Battalion
Univ University
V Vannay Battalion (WWI veterans)
Z Zilahi Police Battalion

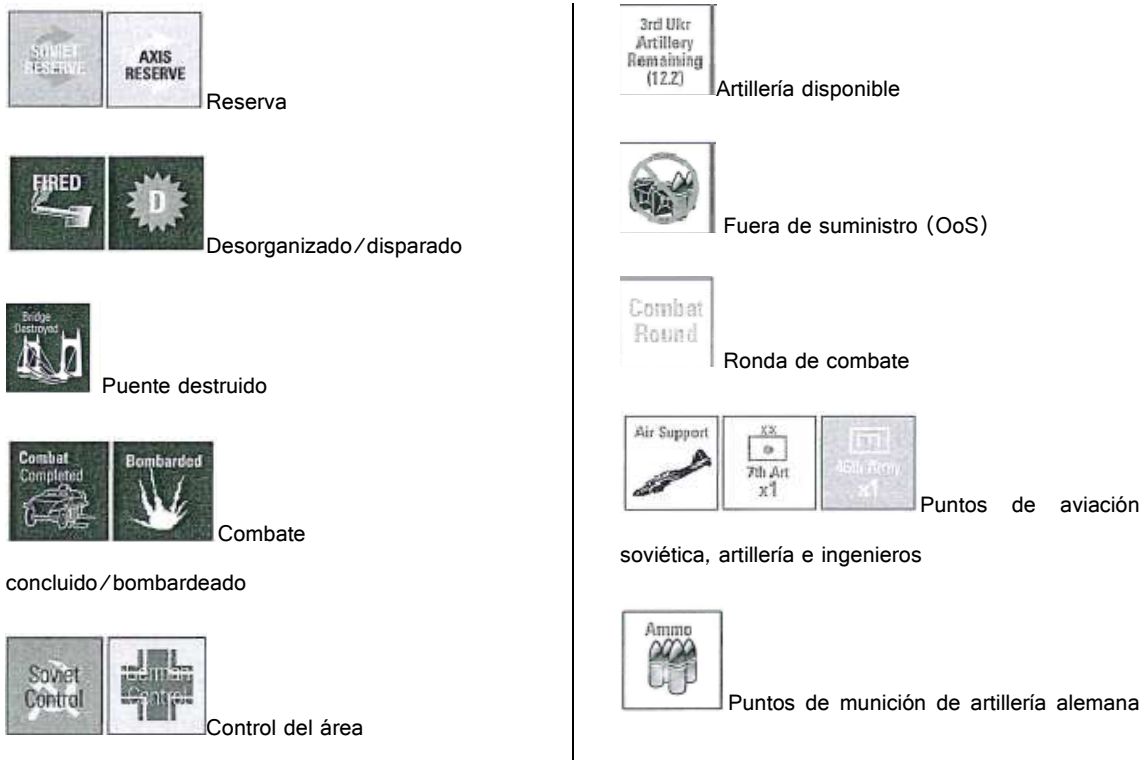
Rumanos:

C Calarasi
R Rosiori

Indicadores del tipo de unidad:

III - Regiment (800-2400 men)
II - Battalion (300-900 men)
I - Company (100-200 men)
KG/BG - *Kampfgruppe*/Battle Group (100-1,000 men)

Se suministran varios tipos diferentes de marcadores para facilitar el desarrollo del juego:



2.3 Mapas y cartas de ayuda a los jugadores: El **mapa** representa Budapest a finales de 1944 y principios de 1945- La ciudad se divide en 76 áreas. Las siguientes tablas y registros se localizan en el mapa: Registro de puntos de artillería (usado para registrar los puntos de munición alemanes así como los puntos de artillería soviéticos, aéreos, apoyo de ingenieros y de artillería rumana), tabla de costes del movimiento, registro de paso de turnos y registro de rondas de combate. Cada área en el mapa tiene una casilla, la cual posee el número de identificación del área en la sección superior y el valor de modificador de los efectos del terreno en la sección inferior. Las **cartas de ayuda a los jugadores (PAC)**, tienen información importante para el desarrollo del juego, así como la tabla de resultados del combate (CRT), la tabla de bombardeo, la tabla de retirada de la desorganización y la tabla de la deserción húngara.

2.4 Escala del juego: Cada área varía en tamaño. Un área típica es aproximadamente un kilómetro cuadrado; generalmente, cuanto más lejos del centro de la ciudad, más grande es el área. Cada turno son tres días.

2.5 El dado: El juego usa un dado de diez caras (1d10) para resolver todas las tiradas del dado. Los jugadores tendrán que suministrar uno, si este no es una edición ATO *Deluxe*.

3.0 Secuencia de juego

Por comodidad, el jugador alemán se sienta en el borde oeste y el soviético en el borde este del mapa. Las unidades se colocan de acuerdo con las reglas de la colocación (módulo 15.0). El juego se desarrolla en turnos de juego; cada turno de juego consiste en un número de fases diferentes. Estas deberán llevarse a cabo en estricta secuencia. Cuando finaliza un turno, el marcador de turnos de juego avanza un espacio. Un turno de juego completo consiste en las siguientes fases:

A. Fase de bombardeo conjunta.

1. Segmento de bombardeo aéreo soviético (caso 6.6.1).
2. Segmento de bombardeo artillero conjunto (caso 6.6.2).
3. Retirada de marcador de bombardeo (caso 6.6.8).

B. Fase de movimiento.

Determina el primer y segundo jugador (opcional, sección 13.1).

Fase de movimiento del jugador soviético (primer jugador).

1. Segmento de movimiento administrativo (sección 4.2).
2. Segmento de movimiento operacional (sección 4.3).
3. *Segmento de creación de reserva táctica (opcional, sección 13.2).*

Fase de movimiento del jugador alemán (segundo jugador).

1. Segmento de movimiento administrativo (sección 4.2).
2. Segmento de movimiento operacional (sección 4.3).
3. *Segmento de creación de reserva táctica (opcional, sección 13.2).*

C. Fase de combate

1. Segmento de selección de combate (sección 6.2).
2. Segmento de combate conjunto (sección 6.3).

Llevar a cabo los segmentos 1 y 2 hasta que el combate haya sido resuelto en todas las áreas con las fuerzas contrarias, o ambos jugadores, de mutuo acuerdo, finalizan la fase de combate.

D. Fase de recuperación conjunta.

1. Segmento de determinación de control de áreas (sección 11.1).
2. Segmento de tabulación de VPs alemanes (turnos 10-13) (caso 14.2.1 y PAC).
3. Segmento de recuperación de la desorganización (sección 11.2).
4. Segmento de retirada soviética (sección 11.3).
5. Segmento de deserción húngara (sección 11.4).
6. Segmento de suministro aéreo alemán (sección 11.5).
7. Segmento de retirada de marcadores (sección 11.6).

Después de completar la última fase, el juego continúa al siguiente turno de juego. A la conclusión del último turno de juego, se determina la victoria si no ha ocurrido una victoria automática.

4.0 El movimiento

4.1 Reglas generales

4.1.1 Las unidades son movidas individualmente a través del mapa de juego, de área a área. ***Nota de juego:** Para agilizar el juego, las unidades pueden ser movidas como apilamientos (grupos de unidades moviendo juntas), pero los jugadores deben tener claro que las unidades del apilamiento son movidas de manera individual.*

4.1.2 La capacidad de movimiento de una unidad es el máximo número de áreas que puede mover en ese turno.

4.1.3 Los puntos de movimiento no pueden ser acumulados de turno en turno o transferidos entre unidades.

4.1.4 Una vez que una unidad ha completado su movimiento, no podrá ser movida de nuevo en ese turno.

4.2 Movimiento administrativo.

4.2.1 Durante la fase de movimiento de un jugador, puede mover sus unidades hasta el doble de su capacidad de movimiento impresa, si toman ventaja del movimiento administrativo.

4.2.2 Las unidades que usen movimiento administrativo, no deben comenzar en un área que contenga unidades enemigas, y no pueden entrar bien en un área que contenga unidades enemigas o en un área controlada por el enemigo, durante cualquier parte de su movimiento.

4.2.3 Sujetas a las restricciones anteriores, pueden mover adyacentes a un área que contenga unidades enemigas.

4.3 Movimiento operacional: Las unidades que no usen movimiento administrativo, mueven operacionalmente. Cada unidad que use movimiento operacional, mueve de manera separada, hasta su capacidad de movimiento impresa, usando las directrices que aparecen a continuación. Si una unidad no posee suficientes puntos de movimiento (PMs) para entrar en un área, esta no podrá entrar en el área.

4.3.1 Cada área en la que se entre cuesta 1 PM.

4.3.2 Para entrar en un área vacante pero controlada por el enemigo, cuesta 2 PMs (esto se aplica a todas las unidades que entren en el área en esa fase de movimiento, no solo a la primera unidad que entre en dicha área).

4.3.3 Cuesta +1PM entrar en un área que contenga solo unidades desorganizadas enemigas.

4.3.4 Cuesta +2PM entrar en un área que contenga cualquier unidad **no** desorganizada enemiga.

4.3.5 Cuesta +1PM salir de un área que contenga unidades enemigas, siempre que permanezca en el área cualquier unidad amiga. Esto se determina en el instante del movimiento (*por ejemplo, una unidad amiga puede entrar en un área primero, permitiendo de este modo a una unidad que ya estaba allí, salir con un coste de +1PM*).

4.3.6 Cuesta +2PMs salir de un área que contenga unidades enemigas, si no hay ninguna unidad amiga que permanezca en el área.

4.3.7 Cuesta +1PM cruzar un puente

4.4 Restricciones al movimiento.

4.4.1 Una unidad debe detenerse al entrar en un área que contenga unidades enemigas.

4.4.2 Cuando dejas un área que contenga unidades enemigas (o tanto unidades amigas y enemigas), la unidad moviendo *solo* puede entrar en un área amiga controlada o en un área que contenga algunas unidades amigas. Así, una unidad no puede salir de un área que contenga unidades enemigas e inmediatamente, mover dentro de un área vacante pero controlada por el enemigo!

4.4.3 Una unidad puede mover dentro o a través de un área, en violación de los límites de apilamiento, pero a la conclusión de ese segmento de movimiento, el jugador propietario debe tener todas las áreas dentro de los límites de apilamiento (módulo 5.0).

4.4.4 Si dos áreas solo están conectadas solo por sus esquinas (un vértice, por ejemplo: áreas 35 y 37), no se permite ningún movimiento directo entre esas áreas.

4.4.5 El movimiento de isla a isla está prohibido; por ejemplo, desde Objuda (área 23) a Margit (áreas 21 y 22).

4.4.6 Las unidades de tipo artillería y cañones no pueden mover dentro de un área enemiga ocupada, a menos que esta también tenga unidades de infantería o acorazadas amigas ocupándola.

4.5 Capacidad de movimiento mínima: Cualquier unidad con un factor de movimiento mayor de "0", puede siempre mover 1 área, siempre que esto no viole cualquiera de las restricciones de la sección 4.4. Esto incluye mover desde un área a través del Danubio por puente dentro de un área adyacente (sección 4.6).

4.6 Puentes del Danubio: El movimiento a través del Danubio y a través de un puente, cuesta un PM adicional. Ten en cuenta, sin embargo, que dicho movimiento es permitido sólo dentro de áreas adyacentes como se delinea en el mapa.

4.6.1 Fuego de interdicción: Cuando se intente cruzar un puente, la unidad que cruce está sujeta a fuego de interdicción, si unidades enemigas están presentes en cualquier área colindante al puente.

- a) Para resolver el fuego, el jugador que NO mueve, cuyas unidades están contiguas al puente, declara "fuego de interdicción", que detiene temporalmente el movimiento de la unidad.
- b) El jugador que no mueve encuentra la columna correcta (así, una o dos áreas ocupadas por unidades amigas), en la tabla de fuego de interdicción (ver PAC) y lanza un dado.
- c) Cruza el resultado de la tirada del dado con la apropiada columna, para determinar los efectos del fuego, bien 1 paso de pérdidas sobre la unidad que cruza, o sin efecto.
- d) El jugador moviendo puede continuar moviendo una vez haya sido resuelto el fuego de interdicción.
- e) Las unidades disparando no son marcadas con marcadores de "disparado" (*Fired*).

Excepción: El puente y la isla conectada al área 36, es parte del área 36 y nunca tendrá que resolver fuego de interdicción para esta. El puente desde la isla del área 36 al área 24 a través del Danubio califica para el fuego de interdicción.

Nota de juego: *Esta es una regla muy importante, que no debería ser olvidada. Dado que el eje de avance principal soviético es el centro de la ciudad, el jugador alemán tratará desesperadamente de retener las áreas VP en Pest mientras mantiene el área 16. Si las unidades asaltando de ida y vuelta a través de los puentes hacia el centro de la ciudad, sus unidades estarán expuestas al fuego de interdicción. Por lo tanto, el jugador alemán necesita meditar cuidadosamente dónde se agachará por el cruce infrecuente de puentes.*

4.7 Movimiento a través del Danubio sin un puente.

4.7.1 El movimiento a través del Danubio sin un puente dentro de un área enemiga controlada, solo es posible dentro de un área completamente vacío de unidades enemigas (incluyendo unidades desorganizadas).

4.7.2 Este movimiento debe comenzar desde un área adyacente al río, el cual está completamente libre de unidades enemigas.

4.7.3 La unidad solo puede mover a través del río Danubio dentro del área adyacente, tratando el río Danubio como un área fronteriza.

4.7.4 Mover a través del Danubio de esta forma requiere el gasto de la totalidad de la capacidad de movimiento de la unidad.

4.7.5 Las unidades de vehículos alemanes o húngaros (aquellos con siluetas), reconocimiento (símbolo OTAN) y la infantería mecanizada, nunca podrán llevar a cabo este tipo de movimiento. Deben usar los puentes.

4.7.6 Mover a través del Danubio sin utilizar un puente, dentro de las islas Margit (área 21 y 22), Csepel (áreas 73-76) y Obuda (área 23), también se puede hacer de esta manera. Ten en cuenta también las restricciones de la sección 12.3.

4.8 Volando los puentes del Danubio.

4.8.1 El jugador alemán puede declarar en cualquier momento durante el turno, que él ha destruido un puente sobre el Danubio. No hay que tirar el dado para esto.

4.8.2 Coloca un marcador de puente destruido sobre el puente.

4.8.3 Una vez destruido, un puente no puede ser reconstruido.

5.0 Apilamiento

5.1 Reglas generales

5.1.1 Cada área puede contener un total de 12 unidades, 6 de cada bando.

5.1.2 Como parte de la limitación total de 6 unidades por bando en un área, cada jugador solo puede apilar un máximo de 3 regimientos no-artillería en cualquier área.

5.1.3 Los límites de apilamiento se aplican en el final de cada segmento de movimiento, combate o recuperación.

5.1.4 Si un área está sobre-apilada al final de cualquiera de esos segmentos, el jugador propietario debe eliminar unidades para volver a los límites legales (casos 5.1.1 y 5.1.2). Es una elección del jugador propietario el decidir qué unidades son eliminadas.

6.0 El combate

6.1 Reglas generales.

6.1.1 El combate es completamente voluntario.

6.1.2 El jugador propietario puede emplear cualquiera, todas o ninguna de sus unidades elegibles a una determinada ronda de combate.

6.1.3 Esta determinación puede cambiar de ronda de combate a ronda de combate.

6.1.4 El combate ocurre solo cuando las unidades están localizadas en la misma área (excepción: bombardeos de artillería y aéreos).

6.1.5 Hay tres tipos de combate:

- **Combate de disparo:** Las unidades usan su CF de disparo para conducir este combate.
- **Combate de asalto:** Las unidades usan su CF de asalto para conducir este combate.
- **Bombardeo:** Las unidades de artillería usan su factor de bombardeo para conducir este combate; los puntos aéreos y de artillería pueden también bombardear. Cada punto equivale a un solo factor de bombardeo.

6.2 Segmento de selección del combate: El primer segmento en una fase de combate es la selección de un área en la cual será resuelto el combate.

6.2.1 Solo áreas con unidades de combate enemigas en ellas pueden ser seleccionadas.

6.2.2 Cada jugador tira un dado y la tirada más alta selecciona la primera área dónde se resolverá el combate.

6.2.3 El jugador que selecciona un área tiene la iniciativa para la primera ronda de batalla en esa área (sección 6.3).

6.2.4 A partir de ese momento los jugadores se alternan seleccionando un área aún no resuelta, para combatir (así, el jugador que no gana la tirada de selección del combate, elige la segunda área para combatir, y tendrá la iniciativa para la primera ronda de batalla en esa área).

6.2.5 El jugador soviético selecciona un área si las tiradas de dados dan como resultado un empate.

6.2.6 Después del turno 9, se otorga al jugador soviético un +DRM en la tirada de dado por la selección de combate inicial en cada turno (ver registro de paso de turno en el mapa).

6.2.7 Hay tantos segmentos de selección de combate como sea necesario, para resolver cada combate deseado por ambos jugadores en ese turno de juego.

***Consejo estratégico:** El jugador que gane en la selección no está obligado a elegir un área; puede pasar al otro jugador. Sin embargo, es conveniente elegir un área cuando pueda hacerlo; por ejemplo, dónde podrías atraer a tu oponente a emplear sus puntos de artillería ineficazmente.*

6.3 Segmento de combate conjunto: Después de que un área ha sido seleccionada para resolver el combate, se combatirán en un número de rondas para resolver el combate en esa área. El jugador que elige el área tiene la iniciativa en la primera ronda del combate en esa área. La posesión de la iniciativa puede cambiar posteriormente de ronda en ronda. Si el combate no finaliza en el área, se conduce otra ronda. Sólo el jugador que tiene la iniciativa puede conducir una acción en esa ronda (excepción: el combate de asalto, sección 6.5), lo que significa

que un jugador puede ser capaz de conducir una serie de ataques antes de que el otro jugador pueda responder (así, si la iniciativa no cambia).

6.3.1 En cada ronda, el jugador con la iniciativa bien pasa (sección 6.7), o conduce una acción de combate: Combate de disparo (sección 6.4), combate de asalto (sección 6.5), bombardeo (sección 6.6) o movimiento de reserva (*regla opcional*, caso 13.2.3).

6.3.2 El resultado en bruto de la tirada del dado del jugador con la iniciativa (esto es, sin modificar por los modificadores al dado o DRMs), se usa para determinar quién tiene la iniciativa en la siguiente ronda. Si la tirada del dado (DR) es impar, la iniciativa pasa a su oponente en la siguiente ronda. Si es “par”, la iniciativa permanece en el jugador con la iniciativa.

6.3.3 El resultado “bruto” del DR en el combate es también usado para determinar si ha finalizado el segmento de combate conjunto en esa área. Si el resultado DR en bruto cae dentro del final del rango de combate listado para esa ronda (ver registro de ronda de combate sobre el mapa), el combate en esa área ha finalizado para este turno. Coloca un marcador de combate completado en el área, para anotar que esa área no puede ser de nuevo escogida en este turno.

6.3.4 Si no se lleva a cabo ningún combate (así, se elige un “paso” o el movimiento de reserva), el jugador con la iniciativa hace una “tirada de dado por el fin del segmento de combate conjunto”. Si el resultado cae dentro del rango listado para la ronda, como se describe en el caso 6.3.3, el combate finaliza en el área. Coloca un marcador de combate completado en el área. Si no, el resultado de la tirada del dado se utiliza para determinar si la iniciativa cambia, según se describe en el caso 6.3.2.

6.3.5 Si el combate no está concluido, mueve el marcador de ronda de combate a la siguiente casilla de ronda, en el registro de ronda de combate, y conduce otra ronda.

6.3.6 Además, si hay tres “pasos” consecutivos (bien por el mismo jugador o por ambos jugadores), entonces finaliza el segmento de combate conjunto en el área.

6.3.7 Por consenso mutuo, los jugadores pueden también decidir que el combate haya concluido en el área. Coloca un marcador de combate completado en un área donde el combate haya finalizado para ese turno.

6.3.8 Una vez que el combate esté completado en un área, retira todos los marcadores de “disparado” (*Fired*) de las unidades no artilleras en esa área.

6.4 Combate de disparo: El combate de disparo es conducido por cualquier unidad con un CF de disparo. Para enzarsarse en combate de disparo, una unidad debe estar en la misma área que una unidad enemiga. El procedimiento para conducir el combate de disparo es el siguiente:

Paso 1 – El combate de disparo se conduce por las unidades de un bando. Las unidades del otro jugador no pueden disparar. El jugador que dispara totaliza los CFs de disparo de todas las unidades que desee emplear (las

unidades empleadas son reveladas al jugador enemigo en este momento si estás usando la “niebla de guerra”, *opcional*, sección 13.4). Son elegibles cualesquiera unidades amigas **no desorganizadas** en el área; sin embargo, las unidades amigas marcadas con un marcador de “disparado”, no son elegibles. Todas las unidades que se enzarzan en combate de disparo en una ronda de combate, se marcan con un marcador “*Fired*” después de disparar.

Paso 2 -El jugador que dispara consulta la tabla de resultados del combate (CRT) y lanza un solo dado de 10 caras (1d10). Se pueden aplicar los modificadores a la tirada por terreno (y, quizá, por suministro); chequea la CRT y el registro de paso de turnos para los DRMs aplicables.

Paso 3 -Las pérdidas se extraen por el jugador propietario, de acuerdo con la regla de prioridades en las pérdidas (sección 6.10, pero ignora el caso 6.10.1).

6.4.1 Los únicos modificadores usados en el combate de disparo es la TEM del área en el que está ocurriendo el combate y el estado del suministro de las unidades que disparan.

Nota de juego: Las unidades alemanas también sufrirán DRMs adversos al combate de disparo, según se vaya deteriorando la situación global del suministro; ver el registro de paso de turnos y la sección 9.3.

6.5 Combate de asalto: El combate de asalto se conduce por cualesquiera unidades en un área con un factor de asalto, cuando el jugador propietario desee emplearlas. Cualquier unidad adicional en un área que no se emplea, permanece en el área y puede posiblemente ser afectada por cualquier resultado del combate (caso 6.10.4).

6.5.1 Para participar en combate de asalto, una unidad debe estar en la misma área que una unidad enemiga. Las unidades elegibles en el asalto pueden haber sido ya designadas como *FIRE*D, pero no pueden estar desorganizadas.

6.5.2 El procedimiento para conducir el combate de asalto es el siguiente:

Paso 1 -Ambos jugadores designan las unidades que deseen emplear en el combate de asalto en esa ronda de combate (primero el atacante). El jugador con la iniciativa determina entonces la secuencia del combate, tirando un 1d10 y consultando la tabla de primer disparo, localizada en la PAC.

6.5.3 Sorpresa del atacante.

Paso 2 -El atacante totaliza los CFs de asalto de todas las unidades atacantes implicadas (y las revela a su oponente si se está usando la regla opcional “niebla de guerra”, sección 13.4).

Paso 3 -El atacante tira el dado y consulta la CRT, aplicando todos los DRMs apropiados de la CRT (caso 6.5.6). Todas las pérdidas son inmediatamente sacadas de las unidades defensoras implicadas (y, quizá, a las unidades defensoras no empleadas), de acuerdo con la sección 6.10, y todos los resultados del combate son aplicados según la sección 6.9. Las unidades atacantes no están desorganizadas.

Paso 4 –El defensor totaliza los CFs de sus unidades restantes empleadas (y las revela a su oponente si se está usando la regla opcional “niebla de guerra, sección 13.4). Ver caso 6.8.6 para más detalle.

Paso 5 –El defensor tira el dado y consulta la CRT, aplicando todos los DRMs apropiados de la CRT (caso 6.5.6). Todas las pérdidas son sacadas del atacante de acuerdo con la sección 6.10, y todos los resultados del combate son aplicados según la sección 6.9. El resto de unidades defensoras implicadas no están desorganizadas (distinto a que fuera impuesto por la CRT en el paso 3 más arriba).

6.5.4 El disparo de asalto es simultáneo.

Paso 2 –El atacante totaliza los CFs de asalto de todas las unidades atacantes implicadas (y las revela a su oponente si se está usando la regla opcional “niebla de guerra, sección 13.4).

Paso 3 –El atacante tira el dado y consulta la CRT, aplicando todos los DRMs apropiados de la CRT. Todas las pérdidas del defensor son designadas pero no se extraen.

Paso 4 –El defensor totaliza los CFs de asalto de sus unidades implicadas (y las revela a su oponente si se está usando la regla opcional “niebla de guerra, sección 13.4). Ver caso 6.8.6 para una condición especial.

Paso 5 –El defensor tira el dado y consulta la CRT, aplicando todos los DRMs apropiados de la CRT. Todas las pérdidas del atacante son designadas. Las unidades defensoras no están desorganizadas.

Paso 6 –Ambos jugadores extraen las pérdidas e imponen los resultados “D”, según lo requerido por la CRT. Entonces, **todas** las unidades atacantes implicadas restantes son **ahora** marcadas como desorganizadas.

6.5.5 El defensor dispara primero.

Paso 2 –El defensor totaliza los CFs de asalto de todas las unidades defensoras implicadas (y las revela a su oponente si se está usando la regla opcional “niebla de guerra, sección 13.4). Ver caso 6.8.6 para una condición especial.

Paso 3 –El defensor tira el dado y consulta la CRT, aplicando todos los DRMs apropiados de la CRT. Todas las pérdidas son inmediatamente sacadas de las unidades atacantes implicadas (y, quizá, a las unidades atacantes no empleadas), de acuerdo con la sección 6.10, y todos los resultados del combate son aplicados según la sección 6.9. Las unidades del defensor no están desorganizadas.

Paso 4 –El atacante totaliza los CFs de asalto de sus unidades implicadas restantes (y las revela a su oponente si se está usando la regla opcional “niebla de guerra, sección 13.4).

Paso 5 –El atacante tira el dado y consulta la CRT, aplicando todos los DRMs apropiados de la CRT. Todas las pérdidas son sacadas de las unidades defensoras implicadas de acuerdo con la sección 6.10, y todos los resultados del combate son aplicados según la sección 6.9. Entonces, **todas** las unidades atacantes implicadas restantes están **ahora** marcadas como desorganizadas.

Nota de juego: Tanto en las situaciones de fuego simultáneo como en el defensor disparando primero, **todas** las unidades atacantes implicadas finalizan la ronda de combate de asalto desorganizadas. Un jugador demasiado agresivo puede rápidamente “empantanar” a su ejército.

6.5.6 Varios DRMs pueden ser aplicados a uno o ambos jugadores en un combate de asalto. Cada jugador añade todos los DRMs aplicables de la mesa al lado de la CRT (ver PAC) a su tirada de dado en la ronda de combate. Estos DRMs son explicados a continuación:

TEM: Ambos jugadores restan el TEM del área en la cual está ocurriendo el combate.

Ventaja en la moral: Compara los factores de moral de las unidades líderes de ambos jugadores, siendo la “A” la más alta y la “D” la más baja (sección 6.8). Si hay una ventaja, se obtiene un +1DRM para el jugador que mantiene la ventaja. Si la unidad líder del jugador contrario tiene el mismo valor, no se obtiene ningún DRM.

Armas combinadas: Si cualquiera de los jugadores tiene implicadas unidades que incluyen una unidad acorazada o cañón de asalto con una unidad del tipo infantería, se obtiene un +1DRM. Ambos jugadores pueden obtener este bono en la misma ronda de combate.

Desorganización: Si todas las unidades defensoras implicadas (del jugador sin la iniciativa) están desorganizadas, el defensor tiene un -1DRM.

Suministro: Condiciones adversas de suministro, dan como resultado un -1 ó -2 DRMs para el jugador que esté OoS (módulo 9.0).

Ingenieros: Obtiene un +1DRM cualquier jugador si una unidad de ingenieros del Eje está implicada en el combate de asalto, o se gasta un punto de ingenieros soviético y se emplea en el combate de asalto.

6.5.7 Las unidades de artillería solo participan en el combate de asalto si son las únicas unidades restantes en un área (caso 6.8.6).

6.6 El bombardeo: Son tres los tipos de asistencias o apoyos que pueden conducir bombardeos. Los puntos aéreos son una medida abstracta para reflejar el poder aéreo soviético, y solo puede bombardear en el segmento de bombardeo aéreo soviético, mientras que los puntos de artillería y las unidades de artillería pueden bombardear en, bien el segmento de bombardeo de artillería conjunto o durante el segmento de combate conjunto (si se elige una acción de bombardeo por el jugador con la iniciativa). Con independencia de cuando ocurra el bombardeo, su resolución es cómo sigue:

6.6.1 Bombardeo aéreo: El jugador soviético recibe 50 puntos de bombardeo aéreo en el comienzo de cada segmento de bombardeo aéreo soviético. Usa los marcadores de apoyo aéreo en el registro de puntos de artillería (ver mapa) para llevar el control de esos puntos.

- a) El jugador soviético simplemente designa cualquier número de puntos aéreos disponibles para bombardear una determinada área.

- b) Pueden bombardear cualquier área sobre el mapa, incluso aquellos en los cuales haya unidades soviéticas presentes.
- c) El bombardeo aéreo es resuelto de la misma forma que el bombardeo de artillería (caso 6.6.2).
- d) Todos los puntos de bombardeos aéreos no usados son perdidos en el final del segmento.
- e) Un área solo puede ser bombardeada una vez por segmento de bombardeo aéreo soviético.

6.6.2 Bombardeo de artillería: Para usar puntos de artillería o unidades de artillería, tanto en el segmento conjunto de bombardeo de artillería como durante en el segmento de combate conjunto, se aplican las siguientes restricciones:

- a) Los apoyos de artillería soviéticos (puntos o unidades) y los apoyos de artillería rumanos NO pueden combinarse juntos para realizar un ataque de bombardeo.
- b) Las unidades de artillería soviéticas o rumanas de diferentes divisiones no pueden combinarse juntas, pero las unidades de artillería divisionales y no divisionales pueden combinarse juntas.
- c) Se suministran marcadores para los puntos de artillería soviéticos de 5 formaciones diferentes: 46 Ejército de artillería, Grupo de artillería Pest y las tres divisiones de artillería soviéticas (5ª de Guardias, 7ª y 16). Ninguno de esos puntos de artillería pueden ser utilizados en combinación con cualquier otra formación o con unidades de artillería soviéticas; deben bombardear separadamente.
- d) Las unidades de artillería alemanas y húngaras no pueden bombardear juntas.
- e) Para disparar las unidades de artillería alemanas (tanto en bombardeo como en combate de disparo), el jugador alemán debe poseer puntos de suministro de la artillería alemana (ASPs). Cuando se queda sin ASPs, pierde la habilidad de usar sus unidades de artillería, tanto en el combate de disparo como en el bombardeo, para el resto del juego.
- f) Un área puede ser bombardeada por las unidades o puntos de artillería de un jugador solo una vez durante el segmento de bombardeo de artillería conjunto.
- g) Un área puede ser bombardeada una vez por ronda de combate, por las unidades o puntos de artillería disponibles, tantas veces como desee, durante el segmento de combate conjunto, sujeto al número de rondas de combate disponibles al jugador en esa área.

Nota de juego: *el jugador soviético puede, sin embargo, bombardear un área una vez desde el aire, en su segmento de bombardeo aéreo y una vez por sus unidades o puntos de artillería en el segmento de bombardeo conjunto de artillería.*

6.6.3 Cuando se usa para bombardeo, las unidades de artillería son marcadas con un marcador de “disparado” (Fired), y no pueden disparar de nuevo en ese turno de juego.

6.6.4 Los puntos de artillería soviéticos son guardados en el registro de puntos de artillería, a través de los marcadores de artillería, y se reducen según se van gastando durante el turno de juego. Los marcadores de artillería soviéticos se restablecen de nuevo a su cantidad total (según se indica en la sección 15.3) en el comienzo de cada turno (excepción: sección 12.2). Los puntos no usados en un turno son perdidos.

6.6.5 Los puntos de artillería tienen restricciones básicas de alcance.

- a) Artillería del 5º ejército de Guardias y del Grupo Pest, así como toda la artillería rumana solo pueden golpear áreas en Pest (al este del Danubio) y las islas.
- b) Los puntos de artillería de la 7ª y 16 división soviética y la artillería del 46 Ejército solo pueden golpear áreas al oeste del Danubio.
- c) Sin embargo, cuando el jugador soviético reduce cualquier lado del Danubio a no más de 2 áreas alemanas ocupadas, las restricciones de alcance de los puntos de artillería en ese lado del río son liberadas y aquellos puntos pueden por lo tanto ser usados contra cualquier área y lado del Danubio.

6.6.6 Resolución del bombardeo: Cada bombardeo es dirigido a una única área.

- a) Elige un área objetivo dentro del alcance de los puntos o unidades de artillería disparando. Para calcular el alcance para las unidades, no cuentes el área en el que están las unidades de artillería, y sí el área dónde esté el objetivo.
- b) Determina el número de factores/puntos que están siendo disparados en esa área, y localiza la columna en la tabla de bombardeo (ver PAC). Si el número de puntos/factores cae entre dos columnas, usa la columna más baja.
- c) Tira el dado y modifica su resultado con cualquiera de los DRMs listados en la tabla de bombardeo.
- d) Cruza el resultado del dado modificado con la columna determinada para encontrar el resultado del bombardeo.
- e) Si la resolución del bombardeo ocurre durante el segmento de bombardeo conjunto de artillería, coloca un marcador de “bombardeado” en el área.

6.6.7 Resultado del bombardeo:

- a) Si se obtiene un resultado numérico, este será el número de pasos de pérdidas que sufre el área bajo el bombardeo.
- b) El jugador cuyas unidades estuvieron sujetas al bombardeo, puede localizar los pasos de pérdidas de la manera que desee, dentro de las siguientes directrices:
 - I. Para eliminar cualquier paso acorazado, cuesta 2 puntos de pérdidas. Las unidades acorazadas a estos efectos se consideran como tales los tanques, los cañones de asalto y el reconocimiento acorazado (**no** infantería mecanizada).
 - II. Una unidad solo puede perder un solo paso en cualquier único bombardeo.
 - III. El último paso de una unidad multi-pasos no puede ser eliminado por el bombardeo, a menos que todas las unidades multi-pasos no vehículos (unidades con siluetas), se han reducido a su último paso (el interior del símbolo OTAN de la unidad no está en blanco) en el área y/o solo unidades de vehículos permanecen en el área (ver también sección 6.11). Sin embargo, las unidades que no pueden ser eliminadas pueden aún quedar desorganizadas. “Multi-pasos” significa más de un paso.

- IV. En algunos casos, esto puede significar que el resultado del bombardeo no puede ser completamente aplicado.
- V. Algunos resultados de pérdidas tienen una "D" en el resultado. Esto significa que cualquiera de las unidades que toman pérdidas durante el bombardeo (si no son eliminadas por este), son también desorganizadas.
- VI. Algunos resultados de pérdidas tienen una "S" en el resultado. Esto significa que si ambos bandos tienen unidades en el área bajo el bombardeo, ambos bandos están sujetos igualmente a los resultados del bombardeo.

6.6.8 Una vez que se completa todo el bombardeo en el segmento de bombardeo artillero conjunto, retira todos los marcadores de "bombardeado" del mapa.

6.7 Pasar

6.7.1 Un jugador con la iniciativa para una ronda de combate, puede elegir no hacer nada (ni movimiento ni combate). A esto se le denomina pasar.

6.7.2 Un "paso" consume una ronda de combate del segmento de combate conjunto (mueve el marcador hacia delante una casilla en el registro de ronda de combate) y el jugador que declara el "paso", debe tirar el dado para ver si el combate finaliza en esa área (caso 6.3.4) y si la iniciativa cambia en esa área. Lleva a cabo esta tirada de dado para el posible cambio de iniciativa si está en la ronda uno.

6.7.3 Después de que hayan elegido cualquiera o ambos jugadores, tres acciones consecutivas de "paso", el combate en un área llega a su fin.

***Nota de diseño:** En pocas palabras, tres pases consecutivos finalizan el combate en esa área. El jugador A puede ganar la iniciativa por dos veces y declarar dos "paso". Pero si el jugador B gana entonces la iniciativa, él puede finalizar el ciclo de "pases" con otra acción. Si ocurre eso, el ciclo de tres pases consecutivos tendría que comenzar de nuevo. Obviamente, la forma más fácil de reclamar 3 pases consecutivos, es ser lo suficientemente afortunado para mantener la iniciativa durante tres rondas de combate consecutivas.*

6.8 Unidades líderes (o en cabeza).

6.8.1 Cada jugador debe seleccionar una unidad en cabeza para cada ronda de combate de asalto.

6.8.2 Esta designación puede cambiar de ronda a ronda.

6.8.3 Esta unidad determina si se obtendrá un DRM por ventaja de moral para la ronda del combate de asalto.

6.8.4 La unidad líder del jugador debe tomar el primer paso de pérdidas resultante del combate de asalto.

6.8.5 La unidad líder o en cabeza del atacante no puede ser una unidad desorganizada o una unidad de artillería, antitanque o antiaérea. ***Nota de juego:** La desorganización no evita que una unidad tome parte en un combate de*

asalto, pero sí que evita que dichas unidades inicien el combate de asalto. Si estas son el único tipo de unidades disponibles, no podrá ser seleccionada una acción de combate de asalto.

6.8.6 Si el defensor solo tiene unidades de artillería o de tipo cañones presentes, entonces una de esas debe ser seleccionada como unidad líder. En dicho caso, el defensor conduce el combate de asalto con un CF de asalto total de 1. Esta fuerza también se aplicaría si el defensor obtiene el primer disparo o si el disparo es simultáneo.

Nota de juego: *El defensor puede seleccionar a una unidad desorganizada como una unidad líder. De hecho, si él sólo tiene presentes unidades acorazadas y de infantería desorganizadas junto con unidades de artillería, antitanques o antiaéreas no desorganizadas, deberá seleccionar una de las unidades desorganizadas como la unidad líder o en cabeza.*

6.9 Resultados del combate

6.9.1 Los resultados de la CRT son pasos de pérdidas y desorganizaciones.

6.9.2 Para distribuir las pérdidas sufridas por el bombardeo, ver el caso 6.6.7.

6.9.3 Las pérdidas por el combate de disparo o el combate de asalto se toman en una de las dos maneras siguientes: bien pérdida de pasos (sección 6.11), o como una retirada (sección 6.12).

6.9.4 Si se obtiene un resultado "D" en el combate de disparo de asalto, se aplica únicamente a las unidades que sufren pasos de pérdidas y sólo si ellas sobreviven a la ronda del combate.

6.9.5 Después de cada ronda de combate de asalto, todas las unidades atacantes que han participado en el asalto, quedan desorganizadas (excepción: si las unidades atacantes ganan la sorpresa del atacante, no quedarán desorganizadas, caso 6.5.3). Esto es en adición a cualquier otro resultado que hubieran podido sufrir.

6.9.6 No hay efectos adversos adicionales si una unidad ya desorganizada queda desorganizada una segunda vez.

6.10 Prioridades en las pérdidas: Después de determinar el número de pasos de pérdidas sufridos por la acción de combate de disparo o de asalto, las pérdidas se distribuyen usando las siguientes prioridades:

6.10.1 La unidad líder siempre pierde el primer paso en el combate de asalto.

6.10.2 Si hay pasos de pérdidas adicionales pendientes de extraer, aquellos pasos de pérdidas se repartirán contra las unidades acorazadas (en una base de una por una, a diferencia de las pérdidas por bombardeo) y de infantería, en cualquier manera deseada por el jugador propietario.

6.10.3 Si pasos de pérdidas adicionales permanecen aún pendientes de extraer después de que todas las unidades acorazadas y de infantería en el área hayan sido eliminadas, las unidades de tipo artillería (artillería, antitanques o antiaéreas) pueden repartir las pérdidas.

6.10.4 Las unidades que no fueron implicadas por el jugador propietario en una ronda de combate, pero que están presentes en el área, son también susceptibles de pérdidas. Si el número de pasos implicados son insuficientes para cubrir las pérdidas, el jugador propietario debe cubrir las pérdidas restantes con las unidades del tipo infantería y acorazadas no implicadas, y después con las unidades del tipo cañones/artillería presentes en el área.

6.11 Reducción de pasos: Muchas unidades en el juego tienen más de un paso a efectos de pérdidas.

6.11.1 Una unidad que no tenga valores impresos en su reverso, tienen un solo paso y son eliminadas si son requeridas a tomar un paso de pérdidas.

6.11.2 Cuando una unidad multi-pasos es forzada a tomar su primer paso de pérdidas en combate, gira la unidad a su reverso.

6.11.3 Algunas unidades tienen más de dos pasos. Si una de esas unidades ya está por su reverso y toma un paso de pérdidas, sustituye la ficha por la otra de reemplazo, con los valores de fuerza más bajos (señaladas con un punto negro en la esquina superior derecha de la ficha) en su lado frontal (el más fuerte).

6.11.4 Trata la ficha de reemplazo como una unidad regular para cualquier pérdida de pasos posterior.

6.11.5 Cuando una unidad multi-pasos está en su último paso (el color del interior del símbolo OTAN es del mismo color principal de la ficha) y requiere tomar un paso de pérdidas, es eliminada.

6.11.6 Cuando una unidad alemana multi-pasos (no húngara) es reducida a su ficha de paso reducido, la ficha de paso más fuerte para esa unidad nunca podrá ser retornado al juego (retíralo del juego).

6.12 Retiradas

6.12.1 Si un bando sufre 2 ó más pérdida de pasos en el combate de disparo o de combate, el jugador propietario puede elegir reducir el resultado de combate en 1 paso y retirar todas las unidades restantes (después de aplicar el primer paso de pérdidas).

6.12.2 Cuando se selecciona una retirada, todas las unidades en el área deben retirarse, tanto si han estado o no implicadas en la actual ronda de combate.

6.12.3 Según el caso 7.1.6, las unidades de artillería no pueden retirarse. Así, si las unidades de artillería están presentes en el área, la opción de retirada no puede ocurrir y deben tomarse pasos de pérdidas adicionales.

6.12.4 La retirada debe ser dentro de un área amiga controlada o amiga ocupada, y no puede estar en violación de los límites de apilamiento. Las unidades pueden continuar con la retirada hasta que encuentren un área en la que no violen estos límites.

6.12.5 En la conclusión de la retirada, todas las unidades retirándose quedan desorganizadas.

6.12.6 Las unidades no pueden retirarse a través del Danubio excepto por los puentes.

6.12.7 Si no son capaces de retirarse, no tiene lugar la retirada, y deben tomarse pasos de pérdidas adicionales.

Nota de juego: Cuando se usen las reglas regulares, esto finalizará el combate en el área. Pero cuando se usen las reglas opcionales de las reservas tácticas (sección 13.2), las unidades de reserva podrían, quizá, mover aún dentro de un área en dónde las fuerzas amigas se hubieran retirado.

7.0 Unidades de artillería

Hay dos tipos de apoyos de artillería en el juego. Ambos bandos tienen unidades de artillería que representan los apoyos divisionales y no divisionales seleccionados. De manera adicional, el gran número de apoyo artillero a nivel de frente soviético (en la forma de tres divisiones de artillería), y los cuerpos soviéticos o rumanos o los apoyos de artillería a nivel ejército, se representan de manera abstracta por puntos de artillería, controlados a través del registro de puntos de artillería. Todos los tipos de artillería pueden conducir bombardeo, pero solo las unidades de artillería tienen la capacidad de conducir combate de disparo.

7.1 Capacidades de la artillería: Las unidades de artillería pueden conducir bombardeo o combate de disparo.

7.1.1 Para poder ser elegible de conducir bombardeo, las unidades de artillería deben estar en un área donde no haya unidades enemigas presentes.

7.1.2 Pueden conducir un bombardeo por turno de juego. Bombardeando cualquier área dentro del alcance. Las unidades de artillería usadas para el bombardeo, son marcadas con un marcador de “disparado” (*Fired*).

7.1.3 Una unidad de artillería sin un marcador de “disparado”, puede conducir combate de disparo, incluso si está en un área ocupada por unidades enemigas. Será marcada con un marcador “Fired” después de hacerlo.

7.1.4 Solo una unidad de artillería puede conducir combate de disparo desde un área, durante una ronda de combate.

7.1.5 Si una unidad de artillería se enzarza en combate de disparo sin estar apilada con una unidad amiga no artillera, la unidad de artillería dispara con solo la $\frac{1}{2}$ (redondeando al alza) de su CF de disparo.

7.1.6 Las unidades de artillería no pueden retirarse como resultado de un combate.

8.0 Desorganización.

Como resultado de un bombardeo, combate de disparo o combate de asalto (o retirada, según la sección 6.12), una unidad puede pasar a estar desorganizada.

8.1 Efectos de la desorganización: Una vez desorganizada, una unidad sufre los siguientes efectos:

1. Su capacidad de movimiento es reducida a la capacidad de movimiento mínima (sección 4.5).
2. No puede conducir combate de disparo o bombardeo.

3. No puede iniciar combate de asalto, pero puede defenderse contra este. Si todas las unidades defensoras implicadas en un combate de asalto son desorganizadas, trata un primer disparo del defensor como fuego simultáneo.

Nota: Para recuperarse de la desorganización, ver módulo 11.O.

9.0 Suministro

Para que las unidades puedan mover y combatir a plena efectividad, deben ser capaces de trazar a una fuente válida de abastecimiento. Cada una siempre estará en uno de los dos modos posibles: en suministro o fuera de suministro (OoS). El suministro se determina por ambos en el instante del movimiento y el combate. Los efectos de estar OoS son listados en la carta de fuera de suministro en la PAC.

9.1 Determinación del suministro.

9.1.1 El suministro soviético y rumano: Las unidades soviéticas y rumanas están en suministro si pueden trazar una línea de suministro a través de cualquier número de áreas, a un área en el borde del mapa. Las unidades soviéticas y rumanas pueden trazar suministro a través de áreas que estén vacantes, que contengan solo unidades amigas o conteniendo unidades amigas y enemigas. Una línea de suministro válida no puede ser trazada a través de un área que contenga solo unidades enemigas. Las líneas de suministro pueden ser trazadas a través de puentes una vez que las restricciones de movimiento no estén más en efecto (sección 12.3).

9.1.2 Suministro húngaro y alemán: Las unidades alemanas y húngaras están en suministro si pueden trazar una línea de suministro a través de cualquier número de áreas, a un área del mapa que esté marcada con un símbolo de suministro alemán. Las unidades alemanas y húngaras pueden trazar suministro a través de áreas que estén vacantes, que contengan solo unidades amigas o conteniendo unidades amigas y enemigas. Las líneas de suministro pueden ser trazadas a través de puentes. Una línea válida de suministro no puede ser trazada a través de un área que contenga sólo unidades enemigas.

9.2 Reglas de suministro especiales alemanas: El jugador alemán debe registrar su munición de artillería disponible con los marcadores suministrados para tal efecto.

9.2.1 Puntos de suministro de artillería alemana (ASPs). En el comienzo del juego, el jugador alemán recibe un número de puntos de suministro de artillería (ASP). Marca estos con los marcadores de munición alemanes en el registro de puntos de artillería (ver mapa). Cada vez que el jugador alemán usa una de sus (no húngaras) unidades de artillería para bombardear, gasta 2 ASPs. Cada vez que una unidad de artillería alemana (no húngaras) conduce combate de disparo, se gasta 1 ASP. Ajusta el marcador de munición alemán hacia abajo para reflejar el gasto cuando se usan los ASPs. Una vez que el jugador alemán se queda sin ASPs, pierde la habilidad de usar sus unidades de artillería alemanas (no húngaras), tanto para el combate de disparo como para el bombardeo, para el resto del juego.

9.3 DRMs de combate especial alemán: Debido a la escasez de suministro de munición, comenzando con el turno 10, se añade un -1 DRM a todos los combates de disparo de las unidades alemanas (no húngaras). En el turno 13, este modificador pasa a -2 DRM cuando las unidades alemanas están participando en un combate de disparo y en un -1 DRM a todos los combates de asalto en los cuales participen unidades alemanas. Donde las unidades alemanas y húngaras se combinen en el mismo combate de disparo y/o asalto, aún se aplican los DRM negativos.

10.0 Unidades especiales

10.1 Ingenieros: Una unidad de ingenieros o un punto de ingeniero soviético, otorga al jugador propietario un +1 DRM durante la resolución del combate de cualquier combate de asalto.

10.1.1 El jugador alemán posee unidades de ingenieros, mientras el jugador soviético posee puntos de ingenieros.

10.1.2 Las unidades de ingenieros alemanas y húngaras actúan en todas las formas como unidades regulares, además de poseer la capacidad de asalto de los ingenieros descrita a continuación.

10.1.3 Los puntos de ingenieros soviéticos son una forma abstracta de representar los efectos de la gran cantidad de apoyo de ingenieros que los soviéticos emplearon en la batalla. Los puntos de ingenieros soviéticos son solo empleados durante el combate de asalto. Para emplear un punto de ingenieros, el jugador soviético simplemente establece que está empleando un punto para esa ronda de combate, en el mismo momento que él emplea sus unidades asaltando.

10.1.4 El efecto del punto de ingenieros soviético dura solo para una única ronda de combate, pero el jugador soviético puede emplear puntos de ingenieros para cualquier ronda de combate de asalto, siempre que tenga puntos de ingenieros restantes.

10.1.5 Una vez empleados, el punto se pierde y es simplemente restado del total de puntos de ingenieros del jugador soviético. Ten en cuenta que los puntos de ingenieros soviéticos se registran bien por los puntos de ingenieros del 46 ejército de Buda o del 46 ejército de Pest. Los puntos de ingenieros del 46 de ejército en Buda sólo pueden ser usados en Buda; los puntos de Pest sólo son usados en Pest.

10.1.6 Después de que cualquier lado de la ciudad sea limpiado de unidades enemigas, todos los puntos de ingenieros soviéticos restantes para ese lado de la ciudad pueden ser usados en la parte restante de la ciudad.

10.2 Batallones de alarma alemanes: *Nota de diseño:* Según avanzaba el asedio y la munición de la artillería comenzaba a escasear, las unidades de artillería alemanas se disolvieron y se convirtieron en unidades de infantería de emergencia.

Durante cualquier fase mutua de recuperación, el jugador alemán puede retirar cualquier regimiento de artillería alemán (no húngaro) y reemplazarlo por una unidad de alarma. No hay límite (distinto al de la plancha de fichas) a cuántas unidades pueden ser reemplazadas durante un turno o el juego.

11.0 Fase mutua de recuperación

11.1 Control de áreas:

11.1.1 Las áreas ocupadas por unidades amigas en el comienzo del juego (o aquellas indicadas en las instrucciones de colocación), son consideradas controladas por ese jugador.

11.1.2 Durante el primer segmento de la fase mutua de recuperación de cada turno, ambos jugadores determinan el control de cada área.

11.1.3 Un jugador gana el control de un área durante este segmento, si solo sus fuerzas ocupan o fueron las últimas en pasar a través del área.

11.1.4 Las áreas en las que ambos bandos tienen fuerzas, se consideran "no controladas", y no se colocan marcadores de control.

11.1.5 Coloca un marcador de control en cualquier área que controles y dejes vacante durante la fase de movimiento.

11.2 Recuperación de la desorganización: Durante este segundo segmento de la fase mutua de recuperación, las unidades desorganizadas de ambos jugadores intentarán recuperarse.

11.2.1 Haz una DR por cada unidad desorganizada, y modifica el DR por cualquier modificador aplicable de los listados abajo, en la tabla de retirada de la desorganización en la PAC.

11.2.2 Cruza el resultado del dado modificado en la tabla (ver PAC), para ver si se retira el estado de desorganización de la unidad.

11.2.3 Una unidad desorganizada puede también recuperar un paso. Si el resultado de la tirada del dado está también dentro del rango mostrado en la columna de paso retornado de la tabla de retirada de desorganización (ver PAC), retorna un paso a la unidad.

11.2.4 Las unidades multi-paso soviéticas que tienen su ficha reducida en el mapa (mostrando el lado más fuerte arriba), y recuperan un paso, son reemplazadas por la ficha de la unidad más fuerte por su lado reducido.

11.2.5 Las unidades multi-paso alemanas que tienen su ficha reducida en el mapa, nunca podrán ser reemplazadas por la ficha con el paso más fuerte. Si un paso hubiera sido recuperado de esta forma por la unidad, el paso se perderá.

11.3 Segmento de retirada soviético: Las unidades soviéticas son retiradas durante el segmento soviético de retirada, de la fase mutua de recuperación.

11.3.1 Para retirar una unidad, simplemente tómalala y retírala del mapa. No importa en qué condición esté la unidad; todas sus unidades subordinadas son simplemente retiradas.

11.3.2 Si una unidad o un número de unidades de una formación han sido eliminadas, no se requieren unidades sustitutas para ser retiradas. ***Nota de diseño:** Durante toda la batalla de Budapest, los alemanes montaron una serie de ataques, en un intento de liberar la guarnición. Estos ataques fueron inicialmente exitosos y forzaron a los soviéticos a retirar fuerzas de la lucha en la ciudad, para detener los ataques de liberación.*

11.3.3 La primera serie de retiradas soviéticas ocurren a primeros de enero:

Turno 3: La 49 División de Rifles de la Guardia (GRD), y la 99 División de Rifles (RD).

Turno 4: La 59 GRD (menos un regimiento de infantería a elección del jugador soviético).

Turno 5: Regimiento de rifles restante de la 59 GRD.

11.3.4 La segunda oleada de retiradas ocurre a mediados de enero, y coincide con la histórica caída de Pest.

Turno 8: La 36 y la 68 GRD.

Turno 9: La 66 y la 155 RD.

Turno 10: La 151 RD y todas las unidades del 23 Cuerpo de Tanques.

11.3.4 Retirada rumana. Todas las unidades rumanas son retiradas cuando las áreas 52, 54, 55, 58 y 59 son controladas por el jugador soviético. Estas áreas son marcadas con una "R" al lado de la casilla del número del área.

11.4 Segmento de deserción húngara.

***Nota de diseño:** Muchas de las unidades húngaras atrapadas en la ciudad, estaban poco entusiasmadas en participar en la destrucción de su capital. Mientras que los valores de combate y moral para determinadas unidades húngaras vienen a reflejar lo anterior, en ocasiones esas unidades se rindieron a los soviéticos.*

11.4.1 Comenzando con este segmento del turno 3, y en cada turno posterior, cada unidad húngara con un factor de moral C o D, deben tirar el dado según la tabla de deserción húngara (ver PAC).

11.4.2 Si la unidad tira el dado dentro de los rangos indicados, perderá un paso. Si es su paso final, será eliminada.

11.5 Segmento de suministro aéreo alemán.

***Nota de diseño:** Durante el asedio, la Luftwaffe hizo desesperados intentos para apoyar a la guarnición, principalmente en el suministro de munición y combustible. El área 49 contiene los aeródromos improvisados del nuevo hipódromo y del estadio Kísrakos, usados por los alemanes para conducir esos vuelos de reabastecimiento*

(la parte norte de la isla Cspel fue también usada brevemente, hasta que el fuego de la artillería soviética lo cerró). Históricamente, los aeródromos en el área 49 fueron impracticables para el desembarco aéreo después del 6 de enero, cuando la rodeadas áreas 41 y 61 fueron perdidas y los soviéticos sometieron a los aeródromos al fuego directo de la artillería.

11.5.1 Por cada turno de juego más allá del turno 4, en que el área 49 esté libre de cualquier unidad soviética o rumana, y las áreas 41 y 61 no contengan solamente unidades soviéticas y rumanas, el jugador alemán retrasa la regla especial de suministro alemán (sección 9.3), que tiene efecto en el turno 10. *Por ejemplo, si el área 49 fuera mantenida hasta el turno 6, el jugador alemán añade 2 turnos a su habilidad de escapar a las provisiones de la sección 9.3.*

11.5.2 No hay efecto si los aeródromos son perdidos en o antes del turno 4.

11.6 Segmento de retirada de marcador. Durante este segmento, ambos jugadores retiran todos los marcadores de combate completado sobre el mapa y todos los marcadores “disparados” (FIRED) de sus unidades de artillería.

12.0 REGLAS ESPECIALES

12.1 Refuerzos soviéticos: Durante el juego, el jugador soviético recibe refuerzos en los turnos indicados.

Turno 1, la 36 GRD y la 151 RD (ambas partes del 2º Frente Ucrainiano-Grupo Pest), llegan en el borde norte del mapa, al este del Danubio.

Turno 4, la 108 GRD (parte del 3er. Frente Ucrainiano -46 ejército), llega en las áreas 28 ó 29.

12.2 Restricciones de artillería del 3er. Frente Ucrainiano soviético: *Nota de diseño: Consideraciones logísticas restringen el número de turnos en que los puntos de artillería del 46 ejército, y la 7ª y 16ª divisiones de artillería pueden ser usados durante el juego.*

Siguiendo al final del turno 4, el jugador soviético solo puede usar esos puntos de artillería para otros 6 turnos para el resto del juego. Se suministra un marcador de artillería disponible para registrar el número de turnos restantes que tiene el jugador soviético para usar esos apoyos. **Nota de juego:** *Esta regla intenta que todas las unidades disparen juntas en los mismos seis turnos. No significa esto que cada componente separado de artillería (16ª y 7ª divisiones de artillería y 46 ejército), puedan disparar 6 veces en diferentes turnos distintos a los que lo hacen sus colegas.*

12.3 Grupo soviético Pest: Las unidades que son asignadas a esta formación, no pueden cruzar el Danubio hasta que todas las áreas al este del Danubio (también conocidas como Pest) sean limpiadas. Esto incluye moviendo dentro de las islas de Margit (áreas 21 y 22), Cspel (áreas 73-76) y Obuda (área 23).

13.0 REGLAS OPCIONALES

Las siguientes reglas son opcionales y pueden añadirse por acuerdo mutuo de los jugadores.

13.1 Segmento de determinación de movimiento: Los jugadores que deseen añadir más variabilidad al juego, pueden jugar con un segmento de determinación de movimiento. La secuencia de juego se modifica como sigue, añadiendo una tirada de dado por iniciativa para determinar el “primer jugador” (ganando el jugador soviético en caso de empate):

B. Fase de movimiento:

1. Segmento de determinación del movimiento.
2. Segmento de movimiento administrativo del primer jugador.
3. Segmento de movimiento operacional del primer jugador.
4. Segmento de creación de reserva táctica del primer jugador.
5. Segmento de movimiento administrativo del segundo jugador.
6. Segmento de movimiento operacional del segundo jugador.
7. Segmento de creación de reserva táctica del segundo jugador.

13.2 Reservas tácticas.

13.2.1 Cualquier unidad usando movimiento operacional y moviendo la $\frac{1}{2}$ (redondeando al alza), o menos de su capacidad de movimiento, puede ser designada como una unidad en reserva táctica, al completar su movimiento. Dichas unidades son marcadas con un marcador de reserva (un marcador de reserva por unidad).

13.2.2 El número de unidades que pueden crearse en reserva táctica por cualquier jugador, se controla por el número de marcadores de reserva disponibles. Si no quedan marcadores de reserva, no podrán crearse reservas adicionales. Las unidades pueden permanecer en estado de reserva lo que desee el jugador propietario. Sin embargo, si una unidad en reserva se encuentra en la misma área que una unidad enemiga, con independencia de la presencia de unidades amigas, perderá inmediatamente su estatus de reserva.

13.2.3 Movimiento de reserva: como una función para una ronda de combate, un jugador puede mover unidades que estén marcadas como reserva, dentro de un área en la que se esté resolviendo un combate (caso 6.3.1). Esto permite que el jugador propietario mueva (con su capacidad de movimiento completa), cualquier número de unidades de reserva elegible, desde su área al área en la cual el combate aún no ha sido resuelto (pero sujeto a todas las reglas de apilamiento y movimiento). A esto se le denomina, “Implicando reservas”.

a) Para ser elegible, la unidad(es) deben estar marcadas con un marcador de reserva **y** ser capaces de alcanzar el área en la cual está siendo resuelto el combate, dentro de su capacidad completa de movimiento. Es posible que las unidades marcadas con un marcador de reserva, estén demasiado lejos de distancia del área de combate, y así no elegible para ser activada.

b) Las unidades en reserva no pueden cruzar el Danubio excepto por un puente.

c) Una vez que una unidad en reserva sea empleada (mueve al área del combate), retira el marcador de reserva.

13.2.4 Una unidad en reserva solo puede mover a un área en la que esté ocurriendo un combate durante una ronda de combate. Las unidades de reserva que mueven dentro de un área ocupada por el enemigo, puede ser capaces de conducir combate de disparo y/o de asalto en una ronda de combate posterior.

13.2.5 Unidades de artillería y cañones en reserva. Este tipo de unidad que ha sido marcada como reserva, solo puede hacer un movimiento de reserva dentro de un área si esa área está ocupada por unidades amigas.

13.3 Más control de mando soviético histórico.

13.3.1 Sólo unidades de una división de infantería soviética o rumanas puede apilarse en un área.

13.3.2 Las unidades rumanas deben intentar mantener contacto con el resto de sus formaciones del Cuerpo. Así, en el final de su fase amiga de movimiento, deben estar adyacentes a otra área que esté ocupada por unidades de su cuerpo. Si no son capaces de cumplir este requerimiento, el jugador soviético no puede atacar con o avanzar dentro de áreas enemigas ocupadas con las unidades rumanas hasta que ellas estén legalmente adyacentes.

13.3.3 Las unidades de las divisiones de infantería soviéticas y rumanas pueden finalizar su retirada en un área solamente ocupada por otra división amiga. Sin embargo, esta situación debe ser rectificadada al final de la siguiente fase de movimiento del jugador soviético.

13.3.4 Los apoyos soviéticos no divisionales están exentos de esta regla.

13.4 Niebla de guerra: Un gran combate en un entorno urbano es un negocio confuso y caótico. Estas reglas son un intento de simular lo que, generalmente se conoce con el nombre de "niebla de guerra.

13.4.1 Cuando hay unidades apiladas en un área, solamente la unidad en parte superior es la visible al jugador enemigo.

13.4.2 La unidad que se encuentra en la parte superior debe ser la más grande por tamaño (regimiento, batallón, compañía, etc). El número de pasos que tiene restante una unidad no tiene importancia a la hora de esta determinación; usa solo el tamaño de la unidad (regimiento, batallón, KG/BG, compañía en tamaño descendente).

13.4.3 Si están presentes múltiples unidades del mismo tamaño, entonces el jugador propietario decide qué unidad será mostrada. Las unidades bajo esa unidad más grande (parte superior) se encuentran ocultas.

13.4.4 Los jugadores tienen permitido preguntar si la unidad superior se ha reducido a su último paso.

13.4.5 Los jugadores no pueden hacer ningún tipo de anotación para registrar la fuerza o localizaciones enemigas.

13.4.6 Gírate o levántate de la mesa cuando tu oponente esté moviendo. **Nota de juego:** *si bombardeas un área en la cual no puedes imponer pérdidas (por ejemplo, un área que contiene solo unidades acorazadas donde no puedes obtener un resultado 2), demasiado.*

13.4.7 Durante la resolución de un combate, la identidad y fuerza de todas las unidades implicadas son reveladas al enemigo, cuando ellas están enzarzadas en el combate.

14.0 CONDICIONES DE VICTORIA

La victoria se determina a la conclusión del turno 16, si no ha ocurrido previamente una victoria por muerte súbita.

14.1 Muerte súbita: Si en el final del turno 9, el jugador alemán no ocupa o controla al menos 7 áreas de Pest, pierde. El jugador soviético gana una victoria decisiva. *Nota de diseño:* El alto mando alemán quería mantener todo Budapest, no solamente Buda.

Si en cualquier momento el jugador alemán no ocupa o controla el área 16, el juego finaliza inmediatamente y el jugador soviético consigue una victoria decisiva. Nota de diseño: El jugador alemán puede ganar, pero si pierde el centro de la capital de su último aliado, pierde el juego. Nota de juego: Para ambas condiciones de arriba, son conformes si están presentes unidades soviéticas en un área, siempre que unidades del Eje las ocupen.

14.2 Condiciones en puntos de victoria (VPs)

14.2.1 Alemanes: Comenzando con el turno 10 y finalizando en el turno 13, el jugador alemán recibe VPs durante el segmento de tabulación VP alemán de la fase de recuperación conjunta de aquellos turnos, por cada área de Pest que ocupan. Mantén la contabilización en una hoja de papel durante el juego.

14.2.2 Soviéticos: Los soviéticos solo reciben VPs en el final del juego, basado esto en el total de CFs de asalto alemanes (no húngaros) restantes sobre el mapa. Ver PAC para la tabla VP soviética.

14.3 Determinación de la victoria: Resta el total final VP alemán (caso 14.2.1) del total VP soviético (caso 14.2.2), para producir un resultado neto. Este resultado neto (el cuál puede ser un número negativo), es comparado con la tabla de nivel de victoria (ver PAC), para determinar la victoria.

15.0 Colocación del juego *(ver reglas originales).*

