

Kursk 1943: El Fin de la Blitzkrieg

REGLAS ESTÁNDAR PARA KURSK I (Alea 31) y KURSK II (Alea 33.)

Revisadas a 2 de marzo de 2008.

0.Introducción.

Kursk 1943 es una simulación de la ofensiva alemana contra el saliente de Kursk en Julio de 1943. Dicha ofensiva se saldó con un sangriento fracaso para la *panzerwaffe* (tropas acorazadas) alemanas: Por primera vez en toda la guerra, una ofensiva alemana no consiguió romper las defensas soviéticas, quedando limitada a una penetración táctica que en ningún caso pasó de unas pocas decenas de kilómetros.

1.Índice.

Componentes del Juego.
Secuencia de Juego.
Despliegue Inicial.
Movimiento.
Apilamiento.
Zonas de Control.
Combate.
Abastecimiento.
Campos de Minas.
Aviación.
Artillería.
Recuperación de Carros.
Condiciones de Victoria.
Reserva de Frente Soviética.
Reglas Opcionales.

Abreviaturas más comunes.

Enem: enemigo, enemigos.
Hex, hexes: hexágonos.
1d6, 2d6: 1 o 2 dados de 6 caras.
1d10: 1 dado de 10 caras.
PD: Posición Dominante.
PM: Punto de Movimiento.
Frente AT: Frente Anti Tanque.
Sov., Soviet: Soviético / Soviética.
ZdC: Zona de Control.
Un, Uns: unidad, unidades.

2.Componentes del Juego.

El mapa.

Los mapas representan las áreas al norte y al sur de la ciudad de Kursk en las que se combatió la batalla. Una trama hexagonada ha sido superpuesta sobre el mapa para ayudar a la colocación y movimiento de las fichas o unidades. Cada hexágono representa unos 1,5 km. de lado a lado.

Las fichas.

Hay un total de 280 fichas en el juego, la mayor parte de las cuales representan unidades de

combate. Cada un. de combate tiene una serie de cifras y símbolos los cuales informan de sus características: tipo de unidad, nacionalidad, factor de combate, movimiento, etc.

Otras fichas llamadas “marcadores” sirven para resolver ciertas funciones del juego tales como llevar la cuenta de bajas sufridas por cada unidad, llevar la cuenta de turnos, etc. El uso de cada marcador viene explicado en la sección correspondiente de las reglas.

Escala de las unidades.

Regimientos y Brigadas para la infantería, batallones o equivalente para los carros. Aviación: grupos de 40 y escuadras/divisiones de 100-120 aviones, según la nacionalidad y el tipo de avión.

Abreviaturas históricas.

Alemanes.

ArKo: *Artillerie Kommand.* Concentraciones de artillería de cuerpo de ejército y ejército.
Br: *Brigade* (Brigada).
DR: 2 Div. Pz. Gren. SS “Das Reich”
GD: Panzer Grenadier Div. Grossdeutschland (Gran Alemania)
GrR: Grenadier Regiment (Regimiento Granaderos)
Gren: *Grenadiere* (Granaderos).
GvM: *Gruppe von Manteuffel* (formado por los batallones de infantería ligera 9º, 10º y 11º).
J: *Jäger* (Infantería ligera)
JG: *Jagd Geschwader* (Escuadra de Caza).
KG: *Kampf Geschwader* (Escuadra de Bombardeo).
Kp: *Kompanie* (Compañía)
LAH: 1 Div. Pz. Gren. SS “Leibstandarte Adolf Hitler”
Lh: *Lehr* (Entrenamiento)
NW: *Nebel Werfer*. Artillería lanza cohetes.
Pz: *Panzer* (acorazado).
PzA: Panzer Abteilung (Destacamento de Tanques)
PzGrR: Panzer Grenadier Regiment (Regimiento Granaderos Panzer)
PzJ: *Panzer Jäger* (Caza carros).
PzR: Panzer Regiment (Regimiento Panzer)
78 S: 78ª División *Sturm* (de Asalto).
s.Kp: *Schwere Kompanie*, Compañía [de carros] pesados
StG: *Stuka Geschwader* (Escuadra de *Stukas*, abreviatura de *Sturzkampfflugzeug* o avión de asalto).
StGA: *SturmGeschutz Abt.* (Destacamento de Cañones de Asalto)
TOT: 2 Div. Pz. Gren. SS “Totenkopf”
ZG: *Zerstorer Geschwader* (Escuadra de cazas pesados, literalmente “destructoros”).

Soviéticos.

FRENTE AT: Frente Anti Tanque (*Protivotankovye Opornye Punkty*).

IAP: истребительный авиационный полк (Regimiento de Cazas) (Todas las unidades aéreas soviéticas son Divisiones de dos pasos excepto algunas unidades de tipo regimiento, con un solo paso.)

L: Lituana. Título honorífico de la 16ª División.

G: Guardia (*Gvardeiskaya*).
OB: Obuses.
OBS: Obuses Super Pesados.
M: Morteros.
MK: механизированный корпус (Cuerpo Mecanizado)
Minsk: Título honorífico de la 8ª División.
P: Pesado.
Sh: Aviación de Asalto (*Shturmovik*).
TK Cuerpo de Tanques (*Tankovaya Korpus*).
VD: Tropas Paracaidistas (*Vozhdushno-Desantnaya*).

3. La secuencia de juego.

Cada turno de juego de KURSK 1943 se divide en dos turnos de jugador (turno alemán y turno soviético) los cuales a su vez son divididos en una serie de pasos o fases que deben ser cumplidos en un orden estricto tal y como indica la secuencia de juego.

0. Fase Aérea.

Cada uno de los jugadores asigna sus uns. aéreas disponibles en su correspondiente Mapa de Asignación de Misiones Aéreas.

1. Turno Alemán.

1.a. Movimiento o Combate.

Durante la fase de movimiento del jugador alemán, éste jugador podrá mover todas, algunas o ninguna de sus unidades.

2.b. Combate o Movimiento.

2.b.1. Bombardeo

2.b.2. Combate regular.

Durante la fase de combate del jugador alemán, las unidades alemanas que estén adyacentes a unidades soviéticas podrán atacarlas. Si hay unidades blindadas entre las unidades de ambos bandos, deberá resolverse primero combate de carros antes de pasar a resolver combate regular (Véase Combate).

2. Turno Soviético.

2.a. Movimiento.

Durante la fase de movimiento del jugador soviético, éste jugador podrá mover todas, algunas o ninguna de sus unidades.

2.b. Combate.

2.b.1. Bombardeo

2.b.2. Combate regular.

Durante la fase de combate del jugador soviético, las unidades soviéticas que estén adyacentes a unidades alemanas podrán atacarlas. Si hay unidades blindadas entre las unidades de ambos bandos, deberá resolverse primero combate antitanque antes de pasar a resolver combate regular.

3. Fase Mutua de Reorganización.

Durante la fase de reorganización, ambos jugadores realizan las siguientes funciones, siempre en éste orden:

3.a. Comprobación de abastecimiento. (Vd. suministros).

- Retirada de marcadores de “desabastecido”.
- Colocación de marcadores de “desabastecido”.

3.b. Recuperación de unidades aéreas. (Vd. Aviación)
Poner a 0 los marcadores de unidades aéreas destruidas.

3.c. Recuperación de uns. blindadas.

Poner a 0 los marcadores de unidades blindadas destruidas.

3.d. Construcción de Frentes AT.

3.e. Construcción de nuevos campos de minas

3.f. Retirada de marcadores de “Desorganización”.

3.g. Activación de Reserva de Frente Soviética.

Fin de turno. Una vez finalizada la Fase de Reorganización, uno de los jugadores deberá mover el marcador de turnos 1 casilla en el Indicador de Turnos. Si se ha finalizado el último turno, deberá determinarse el vencedor

Secuencia de Juego Alemana.

El jugador alemán tiene la opción de decidir si quiere realizar primero la fase de movimiento y después la de combate o si prefiere combatir primero y después mover.

Si opta por la secuencia “combate-movimiento” sus ataques regulares de asalto tienen un modificador a favor de 1 columna a la derecha.

4. Despliegue Inicial.

Antes de comenzar cada partida, ambos jugadores deberán situar sobre el mapa a sus unidades, siguiendo las siguientes reglas:

a) Despliegue Mapa Kursk I.

Despliegue Alemán. Las uns. alemanas deberán desplegar en hexes de trincheras alemanas, siempre respetando los límites de apilamiento (Vd. apilamiento). Las uns correspondientes a las formaciones 4 Pz. Div., 12 Pz. Div. y 10 Pz. Gren. Div., no podrán desplegarse a menos de 4 hexes de un hex de posición soviética. Las unidades de artillería pueden desplegar en cualquier hex bajo control alemán.

Unidades soviéticas. Deberán desplegarse en hexes de posición fortificada soviética, siempre respetando los límites de apilamiento. El jugador soviético podrá colocar sobre el mapa todas las unidades disponibles excepto las fichas de la Reserva de Frente. Dichas unidades deberán colocarse fuera del mapa. (Véase Reserva de Frente). Las unidades de artillería pueden desplegar en cualquier hex bajo control soviético. Asimismo, las unidades del 3 TK y del 16 TK (2º Ejército de Tanques) deben desplegar a al menos a una distancia de 8 o más hexes de la línea de frente alemana.

Despliegue de otras Fichas y marcadores:

Las uns. aéreas de ambos bandos deberán situarse en los cajetines respectivos de “disponibles”.

Debe colocarse el marcador de turno en el Marcador General de Datos en la casilla 1.

Los marcadores de “carros destruidos” “cazas destruidos” y bombarderos destruidos de ambos bandos deben colocarse en la casilla 0 del Marcador General de Datos.

b) Despliegue Mapa Kursk II (Mapa Sur.) Despliegue Alemán.

Las uns. alemanas deberán desplegar en hexes de trincheras alemanas, siempre respetando los límites de apilamiento. Las uns correspondientes a las formaciones 51 y 52 Pz. Abt., 503 Pz. Abt., 19 Pz. Div., y 198 Inf. Div., no podrán desplegarse a menos de 4 hexes de un hex de posición soviética. Las unidades de artillería pueden desplegar en cualquier hex bajo control alemán.

Despliegue Soviético. Deberán desplegarse en hexes de posición fortificada soviética, siempre respetando los límites de apilamiento. El jugador soviético podrá colocar sobre el mapa todas las unidades disponibles excepto las fichas de la Reserva de Frente y de la reserva de la STAVKA. Dichas unidades deberán colocarse fuera del mapa. (Véase 14. Reserva de Frente y Reserva de la STAVKA). Las unidades de artillería pueden desplegar en cualquier hex bajo control soviético.

Despliegue de otras Fichas y marcadores:

Las uns. aéreas de ambos bandos deberán situarse en los cajetines respectivos de “disponibles”.

Debe colocarse el marcador de turno en el Marcador General de Datos en la casilla 1.

Los marcadores de “carros destruidos” “cazas destruidos” y bombarderos destruidos de ambos bandos deben colocarse en la casilla 0 del Marcador General de Datos.

Unidades alemanas.

Las uns. de artillería pueden desplegar en cualquier hex bajo control alemán a un mínimo de 3 hexes de la unidad enemiga más próxima.

Las uns. de cañones de asalto y artillería Antiaérea que no pertenezcan a ninguna formación podrán desplegar apiladas con cualquier otra unidad alemana.

Unidades soviéticas.

Las uns. de artillería que no pertenezcan a la reserva de Frente pueden desplegar en cualquier hex bajo control soviético a un mínimo de 3 hexes de la unidad enemiga más próxima.

Unidades blindadas independientes soviéticas. Todas las brigadas y regimientos de tanques, cañones de asalto y tanques pesados soviéticos así como Frentes Antitanque que no pertenezcan a ninguna formación ni formen

parte de la reserva de Frente o de la STAVKA podrán ser desplegadas adyacentes o apiladas con otras unidades soviéticas de cualquier formación.

Trenes Blindados. Las unidades de trenes blindados disponibles inicialmente desplegarán en cualquier hex de ferrocarril bajo control soviético.

Frentes Antitanque. El jugador soviético dispone de 12 Frentes Antitanque en su despliegue inicial. De estos al menos 6 deben desplegarse apilados o adyacentes a unidades de las divisiones 51 y 52 de la Guardia.

Despliegue de otras Fichas y marcadores:

Las unidades aéreas de ambos bandos deberán situarse en los cajetines respectivos de “disponibles” (Véase 13. Aviación).

Debe colocarse el marcador de turno en el Marcador General de Datos en la casilla 1.

5. Movimiento.

En General.

Los factores de movimiento impresos en el extremo inferior derecho de las uns. representan el número de Puntos de Movimiento (PM) de que esa unidad dispone por turno. Durante la fase de movimiento, las unidades usan dichos PM para mover a través de los hexes del mapa, “pagando” el coste en PM requerido para entrar en cada hex y/o atravesar el borde de cada hex. El coste de entrar un hex o el de atravesar un borde de hex de río viene indicado en la Tabla de Costes del Terreno (TCT).

Así, por ejemplo, una un. con 6 PMs podrá entrar 1 hex de terreno llano (coste 1 PM), atravesar un río y entrar en otro hex llano (coste: 1 PM por cruzar el río y 1 PM por entrar en el hex llano). A la un. le quedarán entonces 3 PM. Podría seguir moviendo mientras tenga PM suficientes como para pagar el coste correspondiente a entrar en el hex que quiera.

Un grupo de unidades apiladas podrán mover como una sola un., pero deberá considerarse como su PM al de la unidad con menor PM.

Durante la Fase de movimiento un jugador podrá mover todas, algunas o ninguna de sus unidades. El movimiento de una unidad o apilamiento debe ser completado antes de pasar a mover otra unidad o apilamiento. No está permitido entrar hexes ocupados por uns. enem.

6. Apilamiento.

Se conoce como “apilamiento” a la colocación de más de una un. propia en un mismo hex.

No está permitido colocar más de 4 uns. de cualquier tipo en un mismo hex. Asimismo, una unidad podrá mover a través de un hex en el que haya 4 unidades, siempre y cuando no detenga su movimiento en ese hex (si se detuviera, el hex quedaría “sobrepilado”).

Efectos de sobrepilamiento.

Si un hex se halla sobrepilado, un bombardeo de artillería sobre ese hex tiene un modificador a favor de +3 columnas.

Limitaciones al Apilamiento de unidades Soviéticas.

Las unidades de carros de un Cuerpo de Tanques soviético sólo pueden apilar con unidades pertenecientes a su mismo cuerpo.

Los regimientos de infantería soviéticos sólo pueden apilar con unidades de su misma división.

Las unidades independientes soviéticas (brigadas y regimientos de carros y artillería de asalto no asignados a ninguna formación superior) pueden apilar con cualquier unidad soviética.

7. Zonas de Control.

En General.

La “zona de control” (ZdC) de una un. se constituye de los 6 hexes que rodean a la unidad. Dependiendo del tipo de unidad y también de la posición que ocupa (véase Posiciones clave) la ZdC de una unidad afectará de distinta forma a las unidades enemigas y a sus líneas de suministro. Las unidades de artillería y de aviación no ejercen ZdC. Sólo ejercen ZdC las uns. de carros, infantería o infantería motorizada/mecanizada.

Zonas de Control y Movimiento.

Una un. que entre en la ZdC de una unidad enemiga deberá pagar el coste de entrar ese tipo de terreno más 1 PM. Esa unidad no podrá seguir moviendo por el resto del turno. No es posible mover directamente de una ZdC enemiga a una ZdC enemiga. (Excepción: véase X. Ataque de tanteo).

Zonas de Control y Líneas de Suministro.

Una un. podrá trazar línea de suministros a través de un hex bajo ZdC enemiga siempre y cuando haya una unidad propia ocupando ese hex.

Posiciones Dominante.

Los hexes de “Posición Dominante” (PD) son, como su nombre indica, elevaciones y

posiciones cuya posesión favorece grandemente la defensa, y sin el control de las cuales continuar avanzando se hace difícil o imposible.

Efectos sobre el movimiento.

Cuando una unidad ocupa un hex de Posición Clave, las uns. enem. que entren en su ZdC deberán detenerse y no continuar moviendo por el resto del turno. Adicionalmente, no está permitido mover de hex en ZdC enemiga a ZdC enemiga cuando la unidad enemiga ejerce su ZdC desde un hex de PD.

Efectos sobre líneas de suministros.

No es posible trazar línea de suministros a través de ZdC ejercida desde Posición Clave, ni siquiera en caso de que haya uns. propias ocupando ese hex.

Efectos sobre apilamiento.

Un apilamiento adyacente a un hex de posición dominante ocupado por unidades enemigas puede ser examinado en todo momento por el jugador enemigo.

Disparos de Artillería.

Un bombardeo de artillería contra una un. enemiga adyacente a un hex de PD ocupado por uns. propias tendrá un modificador a favor de +1 columna a la derecha. Vd. Tabla de Bombardeo.

Nota Histórica/de Diseño.

Mediante el concepto “Posición Dominante”, hemos querido reflejar la gran importancia que tuvo la posesión del terreno elevado (high ground, que dicen los anglosajones) durante la batalla. Tanto la batalla por la estación de Ponyri y la colina cercana como la feroz lucha por las alturas de Teploye fueron los momentos decisivos de la ofensiva del 9º Ejército, pues Model sabía que no sería posible continuar avanzando y abrirse camino más allá de las defensas tácticas soviéticas sin antes asegurar dichas posiciones. La importancia del “high ground” puede verse en que en muchas de las batallas del siglo la clave giró en torno a la disputa por una elevación decisiva: la colina 253.5 en Kursk, las alturas de Pàndols y Cavalls en el Ebro, la colina 112 en Normandía, etc., etc.

8. Combate.

En General.

Hay dos tipos de combate en Kursk: combate de carros y combate regular. Asimismo, dentro de combate regular, el jugador alemán puede optar por dos tipos: tanteo y asalto. Aquellas unidades con una silueta de tanque o cañón de asalto podrán participar en combate de carros. Las uns. de Frente AT también pueden participar en combate de carros pero sólo en defensa. Las unidades que pueden participar en combate de

carros se distinguen por su factor de Combate de carros a la izquierda de la ficha.

Combate Regular.

Durante la fase de combate de un jugador, éste puede decidir atacar a uns. enem. adyacentes a sus unidades propias. No es obligatorio atacar a uns. enem. adyacentes. Si el jugador atacante es el alemán, podrá escoger qué tipo de ataque piensa lanzar: ataque de tanteo o asalto. Dependiendo del tipo de ataque el jugador alemán podrá escoger una Tabla de Combate u otra.

Durante la fase de combate regular pueden participar tanto unidades de carros como unidades de otros tipos. Si se ataca a un apilamiento de unidades enemigas, se deberá atacar como si se tratara de una sola un. enemiga.

Ninguna un. puede atacar más de una vez por turno. Una unidad enemiga puede ser atacada más de una vez por turno, siempre y cuando lo sea por unidades distintas.

El jugador atacante entonces declara y resuelve, uno a uno, todos los ataques que piensa realizar.

Procedimiento de Combate.

Si hay unidades de carros entre las unidades atacantes y las defensoras, debe resolverse primero combate de carros. Después de resolverse combate de carros, deberá resolverse el combate regular. Para ello, debe sumarse los factores de ataque de las unidades atacantes entre sí, y los factores de defensa de las unidades defensoras. Divídase el total atacante entre el total defensor, hasta hallar una relación de combate. Por ejemplo, 10 factores atacantes contra 2 defensores. $10/2=5$, por lo que la relación de combate será de 5 a 1. Esta relación de combate puede verse modificada por terreno, fortificaciones, integridad divisional, u otros factores. Una vez obtenida la relación definitiva, el jugador atacante lanza 1d6 y cruza el resultado del dado con la relación definitiva de combate. Asimismo, la tirada del dado también puede verse modificada (Véase Tabla de Combate, modificadores al dado).

Aplíquense los resultados inmediatamente antes de pasar a resolver el siguiente combate (Véase Tabla de Combate, Resultados).

Avance tras combate.

Si después de resolver un combate todas las unidades enem. en el hex atacado son eliminadas, el bando atacante podrá avanzar tras combate y ocupar dicho hex.

Si ha habido combate AT previo, deberá anotarse en un papel si ha habido avance tras combate de cara a la fase de recuperación de carros/cañones de asalto (véase la Tabla de Recuperación de Carros para más detalles.)

Ruptura de Frente.

Si el atacante elimina al defensor y este ha sufrido más pasos de pérdida de los que disponía en el hex, el atacante, después de realizar el avance de líneas, dispone de un movimiento libre adicional. A esto se le conoce como ruptura de frente.

Las unidades mecanizadas mueven 1 hex por baja adicional.

El resto de uns. disponen de 1 hex cada 2 bajas adicionales.

Se puede entrar en ZdC o salir de ZdC durante este movimiento extra, pero no ambas cosas.

Limitaciones al Ataque Soviético.

Las unidades soviéticas que atacan desde varios hexes sólo pueden obtener un modificador de +1.

Movimiento de Explotación.

En caso de que se consiga una ruptura de frente, las unidades propias que no hayan movido ese turno y que no estén en ZDC enemiga podrán realizar un movimiento de explotación. Podrán mover la mitad de sus factores de movimiento (redondear hacia abajo: la mitad de 7 es 3.) El primer hex entrado deberá ser el hex que acaba de ser “vaciado” de unidades enemigas. A continuación podrá seguir moviendo. Puede ignorar ZDC enemigas pero deberá detenerse en el primer hex de zona fortificada o minas que entre.

Tipos de Ataque.

El jugador alemán puede lanzar dos tipos de ataque: de tanteo o de asalto. El jugador soviético puede lanzar un solo tipo de ataque: de asalto.

Después de anunciar el ataque (qué unidades atacan a qué unidad) pero ANTES de calcular los factores de combate, el jugador alemán puede optar por lanzar un ataque de tanteo (el ataque se resuelve con la Tabla de Combate de Tanteo) o un asalto (el ataque debe resolverse usando la Tabla de Combate de Asalto).

Avance tras combate de tanteo.

Ciertos resultados de la Tabla de resultados de combate de tanteo permiten al jugador alemán avanzar a un hex vacío incluso si la unidad que lo hace ya estaba antes en ZdC enemiga. Esto es, el avance tras combate de tanteo permite mover directamente de una ZdC enemiga a otra.

Véase la Tabla de Resultados de Combate de Tanteo para más detalles.

Unidades que pueden lanzar ataques de tanteo.

Sólo las unidades de ingenieros, infantería, infantería motorizada o mecanizada pueden lanzar ataques de tanteo. Las unidades de tanques y cañones de asalto no pueden.

Apoyo al ataque de tanteo.

Un ataque de tanteo puede recibir apoyo aéreo cercano y apoyo artillero.

Tanteo y limpieza de minas.

Si una o más unidades pueden avanzar después de un combate de tanteo y lo hacen a un hex minado, el jugador alemán podrá colocar un marcador de “brecha” en ese campo de minas. A efectos de juego se considerará que dicho hex ha sido “limpiado” de minas.

Limitaciones al Ataque Soviético.

Unidades soviéticas pertenecientes a distintos cuerpos de ejército no pueden combinar sus factores para lanzar un ataque contra un mismo hex.

Pasos de Pérdidas.

Los resultados de las Tablas de Combate Regular y de Tanteo se expresan en “impactos”. El número de impactos que puede resistir una un. antes de resultar eliminada viene expresado en el número de pasos impreso a la derecha del símbolo de tipo de la ficha. Así, si una un. con 2 pasos recibe 1 impacto se deberá colocar un marcador de “+1 paso” bajo la ficha. Una un. con un marcador de +1 ve sus factores de combate reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba si es un número impar: la mitad de 5 es 3, por ejemplo). Una un. con 3 o más pasos que reciba un segundo marcador de impacto sigue teniendo sus factores de combate reducidos a la mitad; sus factores no son reducidos en un tercio.

Integridad de formación.

Integridad en Ataque.

Cuando en un ataque participan todas las unidades que forman una formación (sea división o cuerpo de ejército), ese ataque recibe un modificador a favor en la Tabla de Combate Regular de +1 al dado.

Combate Anti Tanque.

Cuando tanto las unidades atacantes como las defensoras incluyen unidades de tanques, debe resolverse un combate de carros antes de resolver el combate regular. También debe resolverse un combate de carros cuando una

unidad de carros alemana ataca un hex que incluya un Frente Antitanque.

Procedimiento.

Las uns. con capacidad de combate de carros tienen un factor de combate de carros impreso a la izquierda de la ficha. Deberán colocarse aparte del mapa las fichas de carros de ambos bandos. A continuación, las fichas deberán “disparar”, empezando por la ficha con mayor factor de combate, y finalizando con la ficha de menor factor de combate de carros. La un. que dispara escoge una ficha objetivo y lanza 1d6. Para hacer “impacto”, el resultado del 1d6 deberá ser igual o menor al factor de combate de tanques de la un. que dispara. Si se consigue un “impacto” la unidad debe ser eliminada si tiene un paso, y recibe un marcador de “impacto” si es una unidad de más de 1 paso. Si es una unidad de 2 pasos y ya tenía un marcador de impacto, resultará destruida y se retirará del mapa.

Importante: una un. de carros que reciba un marcador de impacto no ve su factor de combate de carros reducido a la mitad, como ocurriría en combate regular.

Frentes Anti Tanque.

Nota Histórica.

Los frentes AT representan la masiva concentración de medios antitanque, artillería, obstáculos de ingeniería y minas, además de trincheras y puntos de resistencia, combinados y organizados para encauzar y enfilar el ataque de los panzers. Los frentes AT en éste juego vienen a representar las cuatro brigadas AT (1ª, 13ª, 2ª, 20ª), la 2ª División de Caza Carros (4 brigadas más) y otras muchos batallones y regimientos AT independientes, así como la 1ª Brigada de Ingenieros de la Guardia, que fueron asignados al Frente Central para esta batalla.

En General.

Los Frentes Anti Tanque (FRENTE AT) funcionan en combate como unidades de carros, con la única diferencia que no pueden mover y que sólo participan en combates defensivos. No pueden atacar a unidades de tanques enemigas adyacentes. Durante la Fase Mutua de Reorganización, y a partir del turno 2, el jugador soviético podrá colocar un máximo de 2 Frentes AT por cada turno en hexes de fortificación soviética que estén abastecidos.

La 216. Panzer Abteilung.

Los combates de asalto contra hexes de fortificación de unidades alemanas en los que participe el 216 batallón de carros de asalto tiene un modificador del dado a favor de +1 al dado.

Nota histórica.

El 216. Pz. Abt. disponía al comienzo de la ofensiva de 66 cañones de asalto Sturmpanzer IV Brummbar (Oso pardo) dotados de una obús de 150 mm. Este vehículo había sido diseñado especialmente para apoyar a la infantería en el asalto de posiciones fortificadas.

Recuperación de Carros.

Durante los combates de cada turno, ambos bandos deben llevar la cuenta de los pasos perdidos de unidades de carros y cañones de asalto. Para ello, cada bando dispone de un marcador que debe colocarse sobre el Marcador General de Datos.

Durante la subfase de Recuperación de carros, ambos bandos suman el total de pasos de unidades de carros/cañones de asalto perdidos durante el turno y lanza 1d6. Compárese el resultado con la Tabla de Recuperación de Carros. El resultado expresa el total de pasos de unidades de carros/cañones de asalto que pueden recuperarse.

Cada jugador podrá escoger el tipo de pasos que quiere recuperar. Así, podrán recuperar pasos perdidos cualquier unidad, incluso aquellas que no hayan combatido ese turno.

Nota Histórica.

Esta regla simula el trabajo de los escalones de mantenimiento de las unidades acorazadas que trabajaban a contra reloj por la noche para recuperar y devolver al combate lo más rápidamente posible carros con averías de poca importancia. De hecho, la mayor parte de vehículos fuera de combate lo eran por causa de quedar inmovilizados o por averías mecánicas de fácil solución.

9. Abastecimiento.

En General.

Las unidades deben ser capaces de trazar una línea de suministros a un hex fuente de suministros propia para poder mover y combatir a plena capacidad.

Para que una unidad pueda considerarse abastecida, debe poder trazar una línea de hexes libre de unidades enemigas o de sus ZdC hasta un hex de suministros de su bando. Dicha línea de suministros podrá atravesar por un hex de ZdC enemiga sólo si dicho hex es ocupado por una unidad propia.

Abastecimiento alemán.

Las unidades alemanas se consideran abastecidas si consiguen trazar línea de suministros a un hex de suministros del lado norte del mapa.

Una unidad alemana no puede trazar línea de suministros a través de un hex de campo de minas que no haya sido limpiado.

Abastecimiento soviético.

Las unidades soviéticas se consideran abastecidas si consiguen trazar línea de suministros a un hex de suministros del lado sur del mapa.

Efectos de falta de suministros.

Las unidades de combate tiene sus factores de combate reducidos a la mitad (redondear hacia abajo si hay decimales; esto es, la mitad de 5 es 2).

Las unidades de tanques, cañones de asalto, infantería motorizada o mecanizada, tienen sus factores de combate y movimiento reducidos a la mitad (Redondeando hacia abajo).

Las unidades de Cuartel General y Artillería no pueden dar apoyo ni bombardear.

Una unidad puede permanecer cualquier número de turnos desabastecida. No es eliminada si permanece varios turnos desabastecida.

Control de estado de suministros.

Durante la fase mutua de reorganización, ambos bandos controlan si sus unidades están abastecidas. Si una unidad no puede trazar línea de suministros a uno de sus hexes de suministros, debe colocarse un marcador de “desabastecido” sobre dicha unidad.

Durante la fase de control de desabastecimiento, aquellas unidades que estén bajo un marcador de “desabastecido” que estén en condiciones de trazar línea de comunicación a sus hexes de suministros se les retira el marcador de desabastecido.

Posiciones Dominantes y Suministros.

Las Posiciones Dominantes controladas por el enemigo afectan al trazado de líneas de suministro de las unidades propias.

10. Minas.

En General.

Cada hex de fortificación soviético (véase clave del mapa) se considera que está minado. Asimismo, el jugador soviético recibe cada turno 3 marcadores de “campo de minas” (Véase Destacamentos móviles de ingenieros).

Efectos de los Campos de Minas.

Si el jugador alemán ataca un hex de campo de minas o que incluya un marcador de campo de minas, al finalizar el combate deberá lanzarse 1d6 para comprobar si las minas han causado

bajas entre los atacantes. Con una tirada de 1-3, las unidades atacantes sufren 1 paso de pérdidas. El jugador alemán puede escoger qué unidad sufre el paso de pérdidas.

***Panzerpioniere* (Ingenieros de Asalto).**

Si entre las unidades que participan en un ataque se incluye al menos 1 o más unidades de ingenieros de asalto, restar -1 a la tirada del dado por bajas causadas por minas. Después de participar en un ataque, la unidad es retirada del juego.

Las unidades de *Panzerpioniere* pueden participar en ataques de tanteo.

Destacamentos Móviles de Ingenieros.

Durante la partida, el jugador soviético recibe una serie de marcadores de minas por cada turno. Dichos marcadores representan los miles de minas, trincheras antitanque, etc. plantadas durante la batalla por los Destacamentos Móviles de Ingenieros.

Un marcador de minas tiene el mismo efecto que un hex de minas impreso en el mapa. Pueden ser eliminados y vueltos a reutilizar varias veces en el curso de la partida.

El jugador soviético podrá colocar los marcadores de minas que reciba durante la fase de reorganización en cualquier hex que se pueda considerar como abastecido.

Eliminación de marcadores de campos de minas. Si el jugador alemán ataca un hex y consigue eliminar a todos los defensores soviéticos y avanzar tras combate a ese hex, el marcador de minas debe ser retirado del juego.

No pueden colocarse marcadores de campo minado en hexes del mapa minados.

11. Aviación.

En General.

Ambos bandos disponen de dos tipos de unidades aéreas: cazas y bombarderos/asalto.

Asignación de Misiones Aéreas.

Al comienzo de cada turno, cada uno de los jugadores deberá asignar en secreto sus unidades aéreas a una de las zonas en que se divide su Mapa de Asignación de Misiones Aéreas.

Asignación de Misiones Aéreas.

Al comienzo de la Fase Aérea mutua, ambos bandos asignan las unidades aéreas disponibles a diversas misiones.

Cada bando dispone de un “Mapa de asignación de misiones aéreas”. Cada bando asigna misiones aéreas a cada área del mapa.

Resolución de Combates Aéreos.

Después de asignar unidades aéreas, ambos bandos revelan sus mapas de asignación de misiones aéreas. Si hay unidades de ambos bandos en una misma zona del mapa, deberá resolverse combate aéreo si hay unidades de caza de al menos uno de los dos bandos.

Resolución de Bombardeos.

Si después de resolver combate aéreo todavía quedan unidades de bombardeo/asalto en una zona, éstas unidades podrán resolver sus ataques contra sus objetivos. Deberán colocarse las unidades de bombardeo/asalto en los hexes que atacarán. Para resolver sus ataques, deben sumarse los factores de bombardeo de las unidades de bombardeo/ataque, lanzar 1d6 y consultar la Tabla de Bombardeo Aéreo.

Resolución de Combates Aéreos.

Deben alinearse las unidades de caza y bombardeo/asalto de ambos bandos fuera del mapa. Cada unidad de caza debe escoger un objetivo. No puede escogerse una unidad de bombardeo/asalto mientras todas las unidades de caza del enemigo no sean atacadas por al menos una unidad de caza propia.

A continuación, cada unidad de caza lanzará 1d10 por cada paso de que disponga la unidad. Así, si una unidad tiene tres pasos, deberá lanzar 3 d10. La unidad dispara la que dispara lanza a su vez un número de d10 equivalente a su número de pasos. El número de resultados de los d10 que sean iguales o inferiores al factor de combate aire-aire de la unidad que dispara son el número de pasos de pérdidas infringidos al enemigo.

Ejemplo de Combate aire-aire:

Una unidad alemana, la JG 51 (factor aire-aire 7, 3 pasos) combate contra una unidad soviética, la 1ª División de cazas de la Guardia (factor aire-aire 4, 2 pasos). Ambos lanzan simultáneamente 3d10 (la unidad alemana) y 2d10 (la unidad soviética). La unidad alemana obtiene un 0, un 8 y un 7, con lo que infringe 1 paso de pérdidas a su adversario. La unidad soviética obtiene un 3 y un 4, con lo que infringe 2 pasos de pérdidas a su adversario. Marcadores de pérdidas de 1 paso y de 2 son colocados bajo la unidad alemana y bajo la unidad soviética, respectivamente. En sucesivos combates, la unidad alemana sólo podrá lanzar 1d10 y la unidad soviética sólo podrá lanzar 2d10.

Combate Aire-Aire en defensa.

Las unidades que tengan su factor de combate aire-aire entre paréntesis sólo pueden usarlo en

combate en defensa, es decir sólo pueden usarlo si son atacados por una unidad de caza.

Nota Histórica.

A modo de anécdota, hemos incluido la ficha de la 15.(Spanische)/JG 51. Dicha unidad, más conocida como Escuadrilla Azul y formada por españoles, participó en los combates de Kursk desde su base de Sjeschtschinskaja, cerca de Orel. Los escudos que aparecen en la ficha son los de la División Azul y el de la 3ª Escuadrilla Expedicionaria a Rusia.

Bombardeo y Apoyo Aéreo Próximo.

Después de resolver los combates aéreos, ambos bandos pasan a resolver bombardeos. Si hay unidades de bombardeo de ambos bandos en una misma área del mapa, el jugador soviético bombardea primero, después el alemán. Debe seleccionarse las unidades de bombardeo que atacaran y el hex al que bombardearan. En caso de que hayan unidades AA enemigas en ese hex o adyacentes, las unidades AA podrán disparar contra las unidades de bombardeo propias antes de resolver el ataque aéreo.

Para resolver el bombardeo se suman sus factores de ataque al suelo y se lanza 1d6. Consúltese la Tabla de Bombardeo artillero/aéreo y aplíquense resultados.

Apoyo Aéreo Próximo.

El jugador alemán puede optar por dar apoyo aéreo próximo. Para ello, las unidades aéreas (sólo pueden dar apoyo aéreo próximo las unidades de asalto/bombardeo en picado (Me110, Ju 87, Ju 88) deberán ser desplegadas en el mapa apiladas sobre las unidades propias a las que se dará apoyo. Durante la subsiguiente fase de combate terrestre, dichas unidades aéreas podrán sumar sus factores de ataque al suelo a los factores de combate de las tropas alemanas. Esto es, funcionarán como una unidad de apoyo de artillería o de Cuartel General. Una vez resuelto el combate terrestre (asalto o tanteo) las uns. aéreas son devueltas al cajetín de “Unidades Aéreas Disponibles”.

Fuego AA contra Apoyo Aéreo Próximo.

Las unidades AA soviéticas que no hayan disparado durante la fase aérea (contra unidades aéreas enemigas que hayan realizado bombardeo) pueden disparar también contra unidades aéreas que realicen apoyo aéreo próximo.

Fin de la Fase Aérea y Retorno a la Base.

Una vez resueltos los combates aéreos y bombardeos, ambos bandos colocar las uns. supervivientes en sus cajetines respectivos de “Unidades Aéreas Disponibles” (Excepto aquellas uns. asignadas a Apoyo Aéreo

Próximo). Puede entonces pasarse a la fase siguiente.

Recuperación de unidades aéreas.

Cada jugador deberá llevar la cuenta del total de pasos de uns. aéreas destruidas durante el turno. Hay un marcador para pasos perdidos de un. de caza y un marcador para pasos perdidos de uns. de bombardeo/asalto. Este marcador sirve para llevar la cuenta en el Marcador General de Datos.

Durante la subfase 3.b (Recuperación de uns. aéreas) ambos bandos cuentan el número de pasos de uns. de caza perdidos durante el turno, lanzan 1d6 y consultan la Tabla de Recuperación de Aviones. Lo mismo deben hacer ambos bandos para los pasos de uns. de asalto/bombardeo perdidos durante el turno.

El resultado de la Tabla se expresa en pasos recuperados. Así, si pueden recuperarse 2 pasos de cazas soviéticos, dicho jugador podrá hacer que una unidad con dos pasos de pérdidas quede sin pasos de pérdidas, recuperar de entre las uns. eliminadas una unidad de dos pasos, etc.

Después de recuperar aviones, los marcadores de pasos de unidades aéreas perdidos deben colocarse a 0 en el Marcador General de Datos.

Nota Histórica.

Esta regla simula el trabajo de recuperación de aviones averiados/dañados en combate, pilotos derribados sobre territorio amigo, llegada de aviones de reemplazo, etc.

12. Artillería y Cuarteles Generales.

En General.

Tanto soviéticos como alemanes disponen de unidades de artillería que sirven para apoyar a tanques e infantería tanto en ataque como en defensa. La artillería puede emplearse de dos formas: bombardeo y apoyo de fuego. Asimismo, cada bando dispone de fichas de Cuarteles Generales, las cuales el apoyo de las unidades divisionarias (artillería divisionaria, ingenieros, reconocimiento, etc.)

Cuarteles Generales (CGs).

Un CG se considera que tiene un paso de pérdidas.

En caso de estar solos en un hex y ser atacados por uns. enemigas se considera que su factor de combate es igual al factor de apoyo.

Apoyo de Cuarteles Generales.

Una un. de Cuartel General puede dar apoyo a las uns. de su misma formación. Para poder dar apoyo a las uns. de su formación, dichas

unidades deberán estar apiladas con su CG o dentro de su radio de apoyo.

El CG suma su factor de apoyo en ataque y en defensa a los factores de combate de las unidades de su formación.

Las unidades soviéticas sólo pueden recibir apoyo del CG de su formación. (Las unidades independientes pueden recibir apoyo de cualquier CG).

Las unidades alemanas pueden recibir apoyo de su CG. Adicionalmente, pueden recibir apoyo del CG de otra formación. Si un CG alemán da apoyo a unidades de una formación que no es la suya, tiene sus factores de apoyo reducidos a la mitad (redondear hacia abajo decimales: la mitad de 5 es 2).

Fuego AA de las unidades de CG.

Las unidades de CG se considera que tienen factor de fuego AA. Funcionan exactamente igual que una unidad AA.

Las unidades de CG soviéticas disparan con un factor AA de 1 contra unidades aéreas enemigas operando sobre su hex o en un hex adyacente.

Las unidades de CG alemanas disparan con un factor AA de 2 contra unidades aéreas enemigas operando sobre su hex o en un hex adyacente.

Bombardeo de artillería.

Procedimiento.

Durante la fase de bombardeo, el jugador a quien le corresponda podrá realizar bombardeos contra unidades enemigas.

Deben designarse las uns. que van a realizar el bombardeo. Las uns. enemigas a bombardear deben estar dentro del radio de apoyo de las unidades de artillería que disparan. Así, una un. de artillería de radio de apoyo "4" sólo puede bombardear uns. enemigas dentro de un radio de 4 o menos hexes.

Deben sumarse los factores de bombardeo de las uns. que disparan, lanzarse 1d6 y consultarse la Tabla de Bombardeo artillero/aéreo. Aplíquense resultados inmediatamente.

Una unidad que ha realizado bombardeo no puede dar apoyo de fuego durante la fase de combate del adversario, y viceversa.

Resultados de la Tabla de Bombardeo.

Los resultados de la Tabla de bombardeo se expresan de dos formas: desorganización/pasos de pérdidas.

Desorganización.

Si se obtiene un resultado de "desorganización" en un bombardeo de un hex, todas las unidades situadas en dicho hex quedan desorganizadas. Deberá colocarse un marcador de "desorganización" sobre dicho hex.

Efectos.

Un ataque de asalto contra un hex desorganizado tiene un modificador a favor de +2 columnas a la derecha (Es decir, un ataque a 3:1 se resuelve en la columna de 5:1).

Las uns. desorganizadas tienen su factor de ataque reducido a la mitad (redondeando hacia arriba si hay decimales: la mitad de 5 es 3).

Apoyo de Fuego.

La artillería de ambos bandos puede participar en defensa sumando sus factores de apoyo a los factores de las unidades atacadas.

Procedimiento.

Después de que el jugador enemigo haya anunciado que piensa atacar un hex determinado, el defensor anuncia si piensa dar apoyo de fuego con las unidades de artillería que estén dentro de su radio de apoyo. Las unidades de artillería suman entonces sus factores de apoyo a los factores de combate de las unidades defensoras.

Tanto las unidades soviéticas como las alemanas pueden dar apoyo de fuego en defensa.

Movimiento de artillería.

Una un. de artillería que haya movido no podrá disparar durante la siguiente fase de bombardeo/combate. Debe girarse la un. artillera que haya movido o colocarse un marcador cualquiera para indicar que la un. ha movido.

Artillería Alemana Turno 1.

Las unidades de artillería que bombardeen el turno 1 tienen un modificador a favor de +1 columna a la derecha.

Fuego de Contra Batería Soviética Turno 1.

Antes de comenzar la fase de bombardeo alemana del turno 1, el jugador soviético puede optar por disparar fuego de contrabatería contra las unidades artilleras. Procedimiento.

Láncese 1d6 por cada unidad soviética de artillería situada a 3 o menos hexes de la línea de trincheras alemana. Por cada resultado de 5 o 6, colóquese un marcador de "desorganización" sobre una unidad de artillería alemana.

Las unidades de artillería alemana con un marcador de “desorganización” no podrán disparar durante la fase alemana de bombardeo.

Efectos contrabatería.

Durante el resto de la partida, réstese 1 al factor de apoyo a cada unidad de artillería soviética.

Nota Histórica.

El fuego de contrabatería previo al comienzo de la batalla consumió cerca de la mitad de las municiones disponibles para la artillería soviética.

Trenes Blindados.

La un. de trenes blindados sólo puede mover a y atacar a hexes de vía férrea. Para todo lo demás funciona como una unidad normal.

13. Condiciones de victoria.

En General.

La victoria en el escenario de campaña de Kursk I y Kursk II se mide en Puntos de Victoria (PV). Durante la partida ambos bandos suman PVs. El escenario de campaña de Kursk I dura 10 turnos (del 4 al 13 de Julio). El escenario de campaña de Kursk II dura 11 turnos (del 4 al 14 de Julio)

Al final del último turno del escenario de campaña correspondiente (turno 10 para Kursk I, turno 11 para Kursk II) se contabilizan los puntos de victoria según la siguiente lista:

Al final del último turno del escenario, se contabilizan los puntos de victoria según la siguiente lista:

Puntos de Victoria Soviéticos:

- +2 VP por cada unidad de carros/cañones de asalto/ infantería mecanizada o motorizada alemanes eliminada al final de la partida.
- +1 VP por cada unidad de cualquier otro tipo eliminada al final de la partida.

Puntos de Victoria Alemanes:

- +20 VP por sacar por el lado sur del mapa al menos 6 o mas uns. de carros/cañones de asalto antes del final del turno 4.
- +10 VP por salir por el lado sur del mapa con al menos 6 o más unidades de carros/cañones de asalto.
- +1 VP por cada unidad de carros/cañones de asalto soviéticos eliminada al final de la partida.
- +0,5 VP por cada unidad de infantería soviética eliminada al final de la partida.

Al final del turno 10, deben contabilizarse los PV acumulados por ambos bandos y restarse entre sí.

Niveles de Victoria:

- Si la diferencia en PV es de 20 o más a favor de los alemanes, los alemanes obtienen una victoria operacional.
- Si la diferencia en PV es 10 o más a favor de los alemanes, éstos obtienen una victoria táctica.
- Si la diferencia en PV es de 5 o más a favor de los alemanes, los soviéticos obtienen una victoria táctica.

14. Reserva de Frente Soviética.

Las unidades marcadas con una estrella roja son la reserva operacional del Frente Central, y sólo podía ser activadas en caso de peligro de ruptura del frente.

Dichas unidades durante el despliegue inicial deben colocarse fuera del mapa. El jugador soviético puede optar por activar las unidades de la reserva de Frente al comienzo de cada turno a partir del turno 2. Por cada unidad activada, el jugador soviético resta el siguiente número de Puntos de Victoria:

- Activación de un Cuerpo de Tanques (sólo pueden activarse cuerpos completos, no pueden activarse brigadas individuales): -5 VP soviéticos.
- Activación de Brigadas de artillería: -3 VP soviéticos.
- Activación de cualquier otra unidad: (Frentes AT, cañones de asalto, trenes blindados): -1 VP soviéticos.

Las unidades activadas pueden entrar durante la fase de movimiento por el lado sur del mapa (por los hexes 3021, 2221 o 1121).

15. Reglas Opcionales.

Escasez de combustible de la *Luftwaffe*.

El jugador alemán dispone de un máximo de 6 puntos de gasolina de aviación para toda la partida. Al comienzo de la fase aérea el jugador alemán debe anunciar si va a usar un punto de gasolina. Si opta por usar 1 punto de gasolina, todas las unidades aéreas alemanas pueden combatir, bombardear y dar apoyo aéreo normalmente.

Si se opta por no usar 1 punto de gasolina al comienzo de esa fase aérea, el jugador alemán no podrá usar más de 5 pasos de uns. de cazas y no más de 6 pasos de uns. de bombardeo/asalto durante ese turno.

El jugador alemán deberá llevar la cuenta de los puntos de gasolina empleados mediante el marcador “Gasolina de Aviación” en el marcador general de datos. Dicho marcador debe colocarse en la casilla “6” del Marcador General de Datos al comienzo del juego.

Nota Histórica.

Debido entre otras cosas a los ataques de los partisanos contra los trenes de suministros alemanes, las dos Luftflotten asignadas a apoyar la ofensiva de Kursk sólo habían podido acumular la gasolina necesaria para poco más de unos cuantos días de operaciones ofensivas (2 salidas diarias para bombarderos, 3-4 para los aviones de asalto y 5 o 6 para los cazas). De ésta forma, tras los primeros días de la ofensiva, acabaron por imponerse “tácticas de gasolina”. Esto es, la planificación de muchas de las operaciones era determinada más por la gasolina disponible que por la cantidad de aviones necesarios para cumplir la misión.

Tanques enterrados.

El jugador soviético puede optar por “enterrar” algunas de sus unidades de carros, para así sacrificar movilidad a cambio de protección, dejando expuesta sólo la torreta del carro.

Procedimiento.

Durante la fase de movimiento, el jugador soviético puede optar por “enterrar” a algunos de sus brigadas o regimientos de carros (no se puede enterrar los cañones de asalto). Para ello, las unidades soviéticas no deben mover durante toda esa fase de movimiento. Si al final de la fase de movimiento no ha movido esa unidad de carros, podrá recibir un marcador de “casco enterrado”. La unidad es colocada bajo ese marcador. Si hay varias unidades de tanques con el casco enterrado, deberán situarse todas bajo ese marcador.

Efectos.

Un disparo de fuego AT contra una un. con el casco enterrado tiene un modificador en contra de +1 al dado.

Una unidad de carros soviética con el casco enterrado tiene un modificador de fuego AT de +1 al dado.

Sus factores de combate regular se reducen a la mitad (redondear hacia arriba modificadores).

Su factor de movimiento se reduce a 0 mientras permanezca “enterrada”.

“Desenterrar” carros.

Si el jugador soviético decide mover alguna de sus unidades de carros “enterradas”, la unidad deberá pagar un coste de +2 puntos de movimiento adicionales al coste del hex al que entre al mover.

Unidades de Artillería AA.

Las unidades de artillería AA de ambos bandos pueden ser empleadas tanto para apoyar

combates terrestres (como unidades AT) como para disparar contra aviones enemigos.

Al final de cada turno (durante la fase mutua de reorganización) ambos bandos deciden si las unidades AA operarán en modo AT (Antitanque) o en modo AA (Antiaéreo.)

Modo Anti Tanque (AT)

Si operan en modo AT las unidades de artillería AA podrán participar en combate de tanques como unidades de carros normales y además podrán participar en combate durante la fase de combate regular sumando sus factores de combate en ataque o en defensa.

Modo AA (Antiaéreo)

Si operan en modo AA las unidades de artillería AA operan durante la fase aérea. En caso de que las unidades terrestres adyacentes o apiladas con las unidades de artillería AA sean bombardeadas por aviones enemigos, las unidades de artillería AA disparan contra una de las unidades de bombardeo/asalto enemigas usando su factor AA/AT. No pueden disparar más de una vez por turno. El procedimiento de disparo es el mismo que para el combate aire-aire. La unidad AA debe disparar después de que se haya resuelto el combate aire-aire pero antes de que se resuelva el bombardeo aéreo.

Debe lanzarse 1D10 por cada paso de que disponga la unidad AA. Por cada resultado igual o inferior al factor AT/AA de la unidad que dispara, se infringe un paso de pérdidas a la unidad aérea contra la que se dispara.

Ejemplo. *El turno 3 la 26 Div. AA soviética opera en modo AA en el hex 1704. Los alemanes lanzan un ataque aéreo contra el hex 1705, adyacente al hex 1704 en el que está situada la 26 Div. AA. Tras resolver combates aéreos, la div. AA soviética debe disparar contra una de las unidades aéreas alemanas (a elección del jugador soviético.) Lanza 2d10, consiguiendo resultados de 4 y de 1. El factor AA/AT de la unidad es de 2 así que consigue un punto de pérdidas en una de las unidades de bombarderos alemanas (debe aplicarse inmediatamente antes de pasar al siguiente paso, resolución del bombardeo.)*

Fuego AA contra Apoyo Aéreo Próximo.

Las unidades AA soviéticas que no hayan disparado durante la fase aérea (contra unidades aéreas enemigas que hayan realizado bombardeo) pueden disparar también contra unidades aéreas que realicen apoyo aéreo próximo. Si la unidad aérea enemiga realiza apoyo aéreo a unidades terrestres que ataquen

un hex en el que está la unidad AA o un hex adyacente, podrán ser atacadas por la unidad AA. El disparo de la unidad AA debe resolverse después de que se haya anunciado el ataque a dicho hex pero antes de calcular la relación de combate para resolver el combate terrestre. Deben aplicarse los resultados del fuego AA antes de resolver el combate terrestre. (Si la unidad aérea sufre pasos de pérdidas o es eliminada, esto se tendrá en cuenta a la hora de calcular la relación de combate terrestre.)

Nota Histórica.

Los cañones AA que aparecen en las fichas soviéticas de divisiones de artillería antiaérea son los M1939 de 85 mm (el mismo cañón que montaba el cañón de asalto SU-85) y el M1938 de 76 mm. Las fichas alemanas muestran el muy famoso Flak 88.

Panzerjäger Staffeln. (Escuadrillas Cazacarros.)

Durante la fase de combate aéreo, las unidades aéreas alemanas con factor de combate anticarro (Ju 87 y Hs129) podrán disparar contra unidades de tanques soviéticas que estén adyacentes al hex al que hayan sido asignados para dar apoyo aéreo.

En caso de que se emplee la regla opcional “Artillería AA” o CG con factor AA si hay una unidad de artillería AA adyacente podrá disparar contra la unidad aérea alemana.

Créditos.

Diseño del juego: Javier Romero

Desarrollo: Cándido González

Playtesting: Cándido González, Francisco Guasch, David Rebollo, Lluís Vilalta, Club Vine i Acota't (Vilanova, Barcelona).

Diseño gráfico e infografía: J. Romero, X. Rotllán

Documentación histórica: Ernest Sassot, Enric Martí, Javier Romero.