

The SS Abyss. Hungary 1945

1.0.- INTRODUCCIÓN.

El SSA es una simulación operacional de dos de las últimas mayores ofensivas alemanas de la IIGM, conducidas en Hungría en 1945. La primera, Konrad 3 (K3) se desarrolló desde el 18 al 26 de enero. Fue el intento final de liberar a las unidades SS cercadas en Budapest. La segunda, “Despertar de primavera” (SA), se produjo en el mismo área, del 6 al 18 de marzo. Esta última ofensiva consumió los restos del poderoso VI ejército Panzer SS, reconstruido después de las fuertes pérdidas sufridas durante su participación en la ofensiva de las Ardenas. Irónicamente, K3 ganó más terreno utilizando fuerzas más débiles, debido primordialmente a las defensas que los rusos habían creado para SA. Mientras que K3 tenía un objetivo real, SA fue un despilfarro inútil, según el comandante del VI PZSS. Fue el “Kursk húngaro”.

1.1.- Escala de juego.

Cada turno de juego es 1 día y cada hex equivale a tres kilómetros. A lo largo de estas reglas los términos “alemanes” y “eje” se sobreentiende que son intercambiables, como lo son los términos “soviéticos” y “rusos”. Las unidades del eje son compañías (I), batallones (II) y regimientos (III). Las unidades soviéticas son regimientos o divisiones (XX). Los equivalentes de tamaño son tres compañías del eje igual a un batallón, y tres regimientos rusos igual a una división.

1.2.- Fracciones y redondeo.

Las fracciones son redondeadas hacia abajo a medida que se produzcan, antes de que sea usado el valor afectado. Esto significa que el factor de combate de una unidad que está a la mitad es redondeado hacia abajo antes de ser considerado para el combate, y un factor de movimiento que está a la mitad es redondeado hacia abajo, es redondeado hacia abajo antes de que sea gastado cualquier punto de movimiento por esa unidad.

2.0.- COMPONENTES DEL JUEGO

2.1.- El mapa.

El mapa de juego representa el terreno de Hungría donde se desarrollaron K3 y SA. La trama hexagonal superpuesta facilita el desarrollo del juego. Los hexs son referenciados con 4 dígitos. Para colocar los mapas, ajusta el mapa sur a lo largo del borde superior y colócalo para que se superponga al mapa norte, alineando el hex 0516 con el 0515.

La marca de paso de turnos, impresa en el mapa sur, es usada para indicar el turno que en ese momento está siendo jugado, si es un turno “aéreo” o “barro” (mud), e indica cuando entran en el juego los refuerzos rusos o alemanes.

2.2.- Las fichas de juego.

Las fichas de juego representan a las fuerzas involucradas. Todas las unidades tienen una fuerza de ataque impresa, fuerza de defensa y factor de movimiento. Las unidades de artillería y de cohetes tienen el alcance anotado próximo al icono. Las fichas también tienen indicadores para uno o ambos escenarios. Un triángulo en la esquina superior izquierda de una unidad indica que esa unidad es usada para K3. Un triángulo en la esquina superior derecha indica que esa ficha es usada para SA. Algunas unidades tienen ambos triángulos.

Color de las fichas:

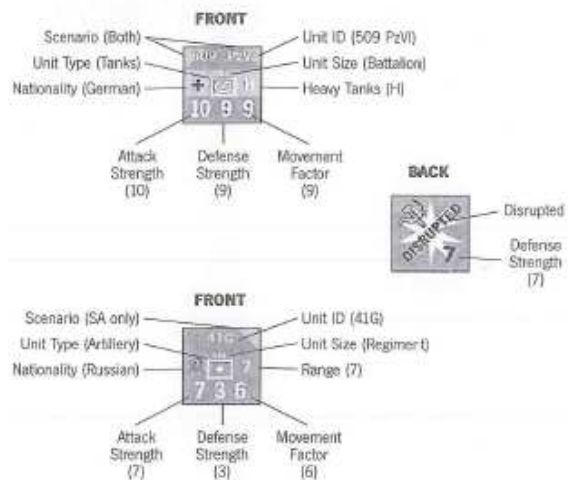
Negro: Unidades alemanas SS

Verde: Unidades alemanas de la Wehrmacht.

Oro: Unidades húngaras.

Marrón: Unidades soviéticas.

Counter Samples:



Ejemplos de fichas: (ver reglas originales)

Las fuerzas de ataque son solo usadas cuando se conduce un ataque. La fuerza de defensa es usada para defender. Las unidades son algunas veces giradas a su reverso “Disrupted” (desorganizado) durante el juego.

Las unidades se dividen en mecanizadas y no mecanizadas.

Mechanized:

- Tanks
- Tank Destroyers
- Mechanized Infantry
- Reconnaissance

Non-Mechanized:

- Infantry
- Cavalry
- Field artillery
- Antitank artillery
- Rocket

Se utilizan las siguientes abreviaturas en los ID de las fichas:

Pz=Panzer (IV, V, VI, VIIb – tanks)
StG=Sturmgeschütz (tank destroyers)
PzJ=Panzer Jaeger (tank destroyers)
Jg=Jagd Panzer (tank destroyers)
C=Cavalry
H=Hungarian
H=Heavy Tanks (SA only)
G=Guard
GC=Guard Cavalry
GM=Guard Mechanized
MC=Mechanized Corps
AT=antitank
TC=Tank Corps
S100=Su 100 (tanks)
J122=Joseph Stalin 122 (tanks)
GA=Ground attack
ARTY=artillery

2.3.- Marcadores.

Los marcadores son usados durante el juego para indicar el estatus de ciertas unidades:

Fatiga SS (SSF)
Sin combustible (OOF)
Desabastecido (OOS)
Retirada SS (SSR)
Bombardeo de artillería del Eje.

2.4.- Carta de ayuda al jugador.

Esta carta suministra las cartas y tablas necesarias para jugar, incluyendo la carta de efectos de terreno (TEC), tabla de resultados de combate (CRT), tabla de bombardeo de artillería y tabla de fuerte.

2.5.- Preparación del juego.

Los jugadores deberán separar las fichas entre fuerzas del Eje y rusas, preparando posteriormente el mapa para el juego. Deberán entonces decidir qué escenario van a jugar, con el jugador ruso colocando primero. El jugador del Eje siempre mueve primero de acuerdo a la secuencia de juego.

3.0.- SECUENCIA DE JUEGO.

El juego se desarrolla usando una secuencia de juego en cada turno. Un turno es dividido en dos, con las acciones rusas y alemanas subdivididas en fases. Una vez que se complete una fase, comienza la siguiente. Si una determinada fase no es necesaria en un determinado turno, el jugador en fase puede saltársela y pasar a la siguiente. Sin embargo, un jugador no puede dar marcha atrás en la secuencia. Una vez que ambos jugadores han completado sus acciones, comienza un nuevo turno y se repite la secuencia.

A. Acciones del jugador del Eje.

1. Fase de bombardeo de artillería del Eje (10.0)
2. Fase de movimiento de desesperación SS (14.0)
3. Fase de combate del eje (8.0)
4. Fase de retirada de fatiga SS (13.0)
5. Fase de combate SS (8.5)
6. Fase de movimiento del eje (4.0)
7. Fase de retirada de desorganización del eje (11.2)

B. Acciones del jugador ruso.

1. Fase de bombardeo de artillería rusa (10.0)
2. Fase de combate rusa (8.0)
3. Fase de movimiento rusa (4.0)
4. Fase de retirada de desorganización rusa (11.2)

4.0.- MOVIMIENTO.

Durante la fase de movimiento de un jugador puede mover tantas unidades como desee. Una unidad puede mover hasta el límite de su factor de movimiento, pero no puede excederlo. Cualquier punto de movimiento no usado no se acumula de turno a turno y no puede ser entregado a otras unidades amigas. Las unidades mueven a través de la trama hexagonal, tanto solas como parte de apilamientos, a cualquier hex dentro de su capacidad de movimiento. Las unidades amigas nunca podrán entrar en un hex ocupados por una unidad enemiga. Durante la fase de movimiento las unidades pueden mover a través de otras unidades amigas, con tal de que la limitación de apilamiento no sea violada al final del movimiento. Las unidades amigas que entran en una EZOC, deben detenerse inmediatamente y no podrán mover más en esa fase.

4.1.- El coste para entrar en un hex depende tanto del hex en el que se entra como del lado del hex que está siendo cruzado (p.e. ríos o canales). El coste para entrar en un hex es restado del factor de movimiento de la unidad. Insuficientes factores harían a la unidad permanecer en su

lugar y no podría entrar en el hex. Todos los costes del terreno son acumulativos a efectos de movimiento.

5.0.- ZONAS DE CONTROL (ZOC).

Los seis hexs que rodean a todos los hexs ocupados por los rusos y a ciertas unidades del Eje, constituyen la ZOC de una unidad.

5.1.- Si un hex contiene menos de 3 unidades del Eje de tamaño compañía, no existe ZOC. Si un hex contiene 3 unidades de tamaño compañía o una unidad de tamaño batallón o mayor, existe una ZOC. *Nota: El cañón de asedio "Dora" no tiene ZOC y no contribuye a la ZOC.*

5.2.- Las unidades que entran en una EZOC deben detenerse inmediatamente y finalizan su movimiento para el resto de la fase de movimiento. No hay coste adicional por entrar en una ZOC. Una unidad amiga no niega una EZOC a efectos de movimiento.

5.3.- Las unidades que comienzan la fase de movimiento en una EZOC no pueden mover (así las ZOC son fijadoras). Las unidades sólo pueden salir de una EZOC cuando ocurra algo de lo siguiente: La unidad recibe un resultado de combate (tanto una retirada como un avance), si cualquiera de las unidades ejerciendo una EZOC son eliminadas, o algunas de las unidades enemigas han sido eliminadas y las fuerzas restantes no proyectan más una EZOC según se describe en 5.1.

6.0.- APILAMIENTO.

El apilamiento se refiere a las unidades que pueden ocupar un único hex. El jugador del Eje puede apilar un máximo de un regimiento y un batallón (o tres compañías). Dos batallones del Eje pueden apilarse también. El jugador ruso puede apilar una división o hasta 3 regimientos.

El apilamiento se aplica solo al final de una fase de movimiento y durante la completa fase de combate. Durante el movimiento, el límite de apilamiento puede ser ignorado con tal de que sea respetado al final de la fase de movimiento. Ni el cañón de asedio "Dora" ni cualquiera de los marcadores cuentan contra el límite de apilamiento. El resto de unidades de artillería son de tamaño regimiento y, por tanto, cuentan contra el límite de apilamiento.

7.0.- ABASTECIMIENTO.

El estatus de abastecimiento de una unidad afecta a su habilidad para atacar, defender y mover. Este estatus es determinado por la habilidad de la unidad para trazar una ruta de abastecimiento a un hex de abastecimiento amistoso según lo marcado en el mapa. Para el jugador alemán, hexs 0103, 0108 y 0113 son los hexs de fuente de abastecimiento amistosos. Para el jugador ruso son los hexs 2701, 2823, 2830, 1930 y 1230 los hexs de abastecimiento amistosos.

7.1.- Para que una unidad esté en abastecimiento, debe primero ser capaz de trazar una línea de abastecimiento de no más de 8 puntos de movimiento (PM) a una carretera, la cual lleve a un hex de fuente de abastecimiento amistoso. Se utiliza siempre el ratio de movimiento mecanizado, y se aplican todos los efectos del terreno. Si la unidad en cuestión está inmediatamente adyacente a una unidad amiga, cuesta solo 1 PM por hex para trazar abastecimiento a través de unidades amigas adyacentes de manera continua. Una unidad amiga (no su ZOC) niega una EZOC a efectos de trazar una ruta. Una vez trazada a una carretera, la ruta de abastecimiento debe permanecer en la carretera y puede viajar un número ilimitado de hexs al hex de abastecimiento amistoso. Todas las unidades amigas, sus ZOCs y el terreno impassable bloquean la ruta de abastecimiento.

7.2.- Para estar en abastecimiento durante la fase de movimiento, una unidad debe ser capaz de trazar una ruta de abastecimiento en el comienzo de la fase. Unidades en abastecimiento en el comienzo de la fase de movimiento, son consideradas en abastecimiento para la fase completa, incluso si mueven OOS.

7.3.- Para estar en abastecimiento a efectos de combate, una unidad debe estar en abastecimiento en el instante en que ataque la unidad, NO en el comienzo de la fase de combate. Es posible que debido a los resultados del combate, una unidad esté en abastecimiento en el comienzo de la fase y posteriormente no lo esté, y viceversa.

7.4.- Las unidades OOS no podrán atacar y deberán tener un marcador OOS colocado sobre ellas. Si una unidad defensora está OOS cuando sea atacada, añade 1 al dado del atacante. Las unidades mecanizadas OOS no pueden mover. Las unidades no mecanizadas que estén OOS pueden mover con su valor normal impreso.

8.0.- COMBATE.

El ataque es siempre discrecional; las unidades nunca son obligadas a atacar a las unidades enemigas adyacentes. El jugador en fase es considerado el atacante y el jugador no en fase el defensor. Cualquier número de unidades amigas pueden ser usadas para atacar un único hex defensor. Además, el jugador del Eje puede añadir apoyo de artillería (ver 10.0) desde hexs no adyacentes dentro de su alcance.

Las unidades dentro de un apilamiento puede atacar el mismo hex adyacente defensor o cada unidad en el apilamiento puede atacar un hex adyacente diferente. Las unidades individuales nunca podrán dividir su ataque en más de un hex. Las unidades defendiendo en un hex deben siempre defender juntas usando sus fuerzas de defensa combinadas.

Para resolver el combate, primero suma todas las fuerzas de ataque de todas las unidades atacantes para determinar el factor de ataque final; entonces añade juntas las fuerzas de defensa de las unidades defensoras para determinar el factor de defensa final. Resta este valor de defensa del factor de ataque para determinar el diferencial de combate. El atacante tira un dado de 6 caras y realiza cualquier modificación al dado, teniendo en cuenta los efectos por apoyo aéreo, terreno, abastecimiento, armas combinadas o desorganización. Localiza la columna de diferencial de combate correcta en la tabla de resultados del combate y encuentra el resultado. Se aplica entonces el resultado, y cualquier avance o retirada es resuelta antes de conducir el siguiente ataque.

Los resultados del combate son siempre aplicados a la discreción del propio jugador y son los siguientes:

- = Sin efecto

a= El resultado se aplica al atacante.

d= El resultado se aplica al defensor.

#= Las unidades afectadas se retiran el número indicado de hexs (marca a las unidades SS afectadas con un marcador "retirada SS")

E= Una unidad del bando afectado es eliminada.

EE= Dos unidades del bando afectado son eliminadas.

Todos los ataques en la tabla de resultados de combate con un diferencial menor de -10,9, se consideran que están -10,9. Igualmente, si es mayor de +11,12, trátalo como +11,12.

8.1.- Modificadores de sorpresa táctica.

En el escenario Konrad 3, solo en el turno 1, todos los ataques elegibles hechos por unidades del Eje son desplazados una columna a la derecha en la tabla de

bombardero de artillería y en la tabla de resultados del combate. En el escenario "despertar de primavera", ciertas unidades del Eje y rusas reciben un modificador al dado de +1 en los turnos 1 y 12 (ver 23.2).

8.2.- Armas combinadas.

Cualquier ataque hecho con una combinación de acorazados (tanques o destructores de tanques) e infantería (mecanizada o a pié), reciben un beneficio por armas combinadas. Esas unidades no tienen porqué estar en el mismo hex cuando ataquen, pero deben estar atacando al mismo hex defensor. Cuando se elijan, el dado del ataque recibe un modificador de +1.

8.3.- Defensa en terreno.

El dado del atacante puede ser ajustado debido al terreno en el hex defensor o lados de hexs (ver carta de efectos de terreno). Todos los efectos del terreno son acumulativos.

Colinas (Hills): -2 del dado del atacante si los defensores están en un hex de colina. Si cualquiera de los atacantes (excluyendo apoyo de artillería) está sobre un hex de colina adyacente, no hay modificador.

Bosques (Woods): -1 del dado del atacante si los defensores están en un hex de bosque, incluso si los atacantes están en bosques.

Río/canal: -1 del dado del atacante por cada apilamiento que esté atacando a través de río/canal, incluso si hay unidades que no estén atacando a través de río/canal.

Ciudad: -2 del dado del atacante si los defensores están en un hex de ciudad, incluso si los atacantes están en la misma ciudad.

Village (pueblo): -1 del dado del atacante si los defensores están en un hex de pueblo.

***Ejemplo de combate:** Una unidad de infantería soviética (6-8-6) es atacada en un hex de bosque desde dos hexs a través de un río por una compañía panzer alemana (5-3-10) e infantería mecanizada (8-8-11) con apoyo de artillería (7-0-8). Las fuerzas de ataque se suman (5+8+7) y son igual a 20. Resta la fuerza del defensor (20 menos 8) para generar un diferencial de combate de +12. Antes de tirar el dado, se determinan los modificadores en relación al defensor (-3, debido a -1 por defender en bosque, y -2 por dos apilamientos atacando a través de río) y al atacante (+1 por atacar con armas combinadas). El resultado neto es un modificador neto de -2. El jugador del eje obtiene un 5 al dado, menos 2, el resultado es un 3. En la columna +12 de la CRT el resultado es un D2, y la infantería soviética debe retirarse 2 hexs.*

8.4.- Apoyo de unidad aérea.

Durante cada fase de combate regular, durante un turno "aéreo", el jugador atacante puede colocar unidades aéreas disponibles sobre el mapa para apoyar combates terrestres (ver 15.0). La unidad aérea del eje no está disponible para usar durante la fase de combate SS.

8.5.- Combate SS.

Para reflejar la naturaleza de estas ofensivas del Eje, las unidades SS pueden atacar tanto en la fase de combate SS como en la fase de combate regular. Nota: Sólo unidades SS pueden atacar dos veces en el mismo turno. Las unidades SS pueden avanzar después del combate y pueden atacar a la misma unidad(es) defensoras que fueron previamente atacadas.

Excepciones:

- Las unidades SS no pueden atacar de nuevo en el mismo turno si son forzadas a retirarse durante la fase de combate inicial del eje. Como recordatorio, coloca un marcador "retirada SS" sobre la unidad(es).
- Si una unidad SS mueve OOS debido a un avance después del combate, esa unidad SS no puede atacar de nuevo en ese turno.

Si un ataque SS en la fase de combate del eje simplemente falla (recibiendo un resultado "sin efecto"), la SS puede atacar a la misma unidad o a otra unidad enemiga durante el combate SS.

A lo sumo, cualquier unidad SS determinada puede atacar dos veces por turno. El resto de unidades del eje y las unidades rusas pueden atacar sólo una vez por turno. La misma unidad/apilamiento ruso puede ser atacada dos veces en un turno, una en cada fase de combate del eje. Las unidades SS nunca serán obligadas a atacar dos veces en un mismo turno.

9.0.- RETIRADAS & AVANCES

Cuando un resultado de combate reclama una retirada a la unidad(es) afectada, debe mover el número de hexs indicado. El propio jugador tiene la opción de elegir a través de qué hexs retirarse, dentro de las siguientes restricciones:

- Las unidades no pueden finalizar su retirada en violación de los límites de apilamiento (pueden violar los límites de apilamiento durante la retirada).
- No pueden pasar a través de terreno prohibido.
- No pueden retirarse a través de un hex enemigo ocupado o EZOC. Las unidades amigas no niegan una EZOC a efectos de retirada.

Si una retirada no puede ser completamente satisfecha, la unidad retirándose es movida en la medida de lo posible -deteniéndose si se entra en una EZOC. Entonces cualquier unidad retirada en el hex es eliminada a elección del propio jugador. El resto de unidades restantes en el apilamiento pasan a estar desorganizadas.

Las unidades retirándose como un apilamiento no pueden separarse de dicho apilamiento ni extender una retirada para evitar un sobre-apilamiento. Desplaza cualquier unidad amiga que se encuentre en el hex para cumplir los límites de apilamiento.

Si una ruta de retirada cruza una ciudad o población (town), las unidades retirándose pueden detenerse en la ciudad/población, incluso si el resultado indica hexs adicionales para ser retirados o si la ciudad/población está en una EZOC.

9.1.- Las unidades soviéticas pueden retirarse fuera por los bordes norte, sur y este. Las unidades del Eje sólo pueden retirarse fuera del borde oeste del mapa, al norte del Lago Balatón. Las unidades que se retiren fuera del mapa pueden re-entrar en el siguiente turno en el hex más cercano al que salieron que les permita estar en abastecimiento. Las unidades que se retiren fuera por un borde de mapa prohibido, son retiradas del juego.

9.2.- Las unidades deben intentar retirarse hacia sus hexs de abastecimiento impresos en el mapa. Ver 7.0 para los números de hexs.

9.3.- Podría un apilamiento de unidades retirarse dentro de un hex amigo el cual es posteriormente atacado en la fase. No se incluyen los factores del apilamiento retirado en esa defensa. Sin embargo, si el atacante es uno de los mismos que causó la retirada inicial (por ejemplo, SS), entonces el apilamiento retirado podría ser sumado a la defensa del hex. El ambos casos el apilamiento retirado sufrirá cualquier resultado de combate aplicable que sufran las unidades originales defendiendo en el hex.

9.4.- Las unidades de artillería antitanque soviéticas que tengan una capacidad de movimiento de "0", son eliminadas cuando se ven forzadas a retirarse.

9.5.- Avances.

Cuando una unidad defensora es forzada a retirarse, esta dejará una línea de hexs a través de la cual es movida lejos de las unidades atacantes. Cualquiera de las unidades enemigas que atacaron a la unidad que se retira, puede

avanzar a lo largo de esa ruta. Este avance después del combate es opcional y debe ser realizado antes de que se resuelvan otros ataques. Los límites de apilamiento se aplican durante el avance después del combate. Las unidades defensoras nunca podrán avanzar después del combate.

Las unidades no gastan PM para entrar en un hex cuando se conduce un avance después del combate. Las unidades avanzando pueden ignorar las EZOC'S. Las unidades avanzando sólo pueden mover a través de hexs anteriormente ocupados por la unidad que se retira y puede finalizar el movimiento en cualquier hex a lo largo de la ruta de retirada. Las unidades avanzando no pueden entrar en hexs enemigos ocupados.

Cuando una unidad defendiendo es eliminada y el hex defensor queda vacante, cualquiera de las unidades atacantes puede avanzar dentro del hex vacío, aplicando los límites de apilamiento.

10.0.- ARTILLERÍA DE CAMPAÑA Y COHETES

Además de sus capacidades de ataque normales, la artillería de campaña y las unidades de cohetes del Eje pueden atacar unidades enemigas observadas desde hexs no adyacentes, si el hex objetivo está dentro del alcance. Cuando cuentes el alcance al hex objetivo, no cuentes el hex que ocupa la unidad que dispara. Cuando unidades atacan desde un hex de colina, su alcance es incrementado en 1.

Al fuego de artillería en cooperación con ataques terrestres regulares se le considera "apoyo de artillería". El fuego de artillería en alcance por sí mismo es considerado un "bombardeo de artillería".

Las unidades de artillería del Eje pueden ser usadas bien para bombardear unidades enemigas o como apoyo durante un ataque regular, pero no pueden hacer ambos en el mismo turno. Si una unidad del eje bombardea, coloca un marcador de "bombardeo de artillería del Eje" como recordatorio. Las unidades de artillería SS que no bombardeen pueden suministrar apoyo en el ataque dos veces; una en la fase de combate regular y otra en la fase de combate SS.

La artillería rusa sólo puede conducir bombardeos y NUNCA apoyo a los ataques regulares.

10.1.- Observación.

Cuando se conduce un bombardeo, cualquier número de unidades de artillería pueden bombardear el mismo hex, con tal de que haya una unidad amiga no desorganizada adyacente al hex objetivo, actuando como un observador. Si la artillería bombardeando es parte de una formación parental (p.e. división), la unidad que está observando debe ser parte de la misma formación. Las unidades independientes pueden usar a cualquier unidad amiga como un observador.

Cuando apoyan a un ataque terrestre, se siguen las mismas pautas indicadas más arriba. Por ejemplo, la 44 división de artillería sólo puede apoyar un ataque terrestre que incluya a un regimiento de infantería de la 44 división. El 17 regimiento de cohetes independiente puede suministrar apoyo cuando cualquier unidad amiga esté adyacente al hex objetivo.

10.2.- Bombardeo de artillería.

Cuando conduces un bombardeo, suma juntos todos los factores atacantes del hex y resta la fuerza de defensa total para determinar el diferencial. Entonces se lanza un dado en la tabla de bombardeo de artillería ajustándolo con los modificadores. Todos los modificadores por terreno se aplican excepto por defensa en río. Ten en cuenta que bombardear un apilamiento (más de una unidad en el hex objetivo) produce un modificador de +1.

Los resultados del bombardeo se aplican al hex defensor, a discreción del propio jugador:

- = Sin efecto

D= Una unidad queda desorganizada

DD= Dos unidades quedan desorganizadas

E= Una unidad es eliminada

EE= Dos unidades son eliminadas

Todos los ataques en la tabla de bombardeo con un diferencial inferior a -1 se consideran que están en -1. Del mismo modo, si es mayor de +9, trátalo como +9.

Nota: Unidades adicionales no pueden posteriormente bombardear un hex que ya ha sido bombardeado sin efecto.

10.3.- Artillería de apoyo.

El apoyo de artillería del Eje añade el factor de ataque de la unidad de artillería a aquellas otras unidades involucradas en el ataque a un hex particular. En otras palabras, el apoyo de artillería aumenta el ataque incrementando el factor de ataque total. Cualquier número de unidades de artillería en alcance pueden apoyar un mismo ataque.

Las unidades de artillería que empiezan un turno adyacentes a unidades enemigas sólo pueden atacar un único hex enemigo ocupado adyacente. No pueden disparar ni apoyar ataques contra hexs no adyacentes.

Las unidades de artillería apoyando no se ven afectadas por los resultados de "retirada del atacante" en la CRT, a menos que estén adyacentes a la unidad atacada. La unidad artillera apoyando nunca podrá avanzar después del combate.

10.4.- El cañón de asedio "DORA".

El cañón de asedio "Dora" es tratado como una unidad de artillería del Eje normal. Sin embargo, sólo puede mover a lo largo de la carretera que va desde Varpalota a Stuhlweissenburg (carretera V-S) y no pueden mover más allá de esas ciudades. No puede mover nunca dentro de una EZOC. Si el cañón de asedio es forzado a retirarse, este sólo puede hacerlo a lo largo de la carretera V-S. Si no es capaz de retirarse, pasa a estar desorganizada (11.0).

10.5.- Abastecimiento de la artillería.

Las unidades de artillería deben estar en abastecimiento para poder bombardear o suministrar apoyo de la artillería durante el combate regular (ver 7.3). Las unidades OOS no pueden hacer nada de esto.

11.0.- DESORGANIZACIÓN

Una desorganización puede ocurrir como resultado de un bombardeo de artillería o la incapacidad de una unidad para completar totalmente una retirada. Cuando ocurre una desorganización, el propio jugador indica esto girando la unidad.

Las unidades desorganizadas no pueden atacar o mover y no tienen ZOC. Defienden normalmente, pero cualquier atacante ajusta su tirada de dado en 1 a su favor por cada unidad desorganizada en el hex defensor. Las unidades desorganizadas no pueden ser utilizadas como observadores de la artillería. Las unidades desorganizadas apiladas con unidades no desorganizadas no pueden avanzar después del combate. Las unidades desorganizadas pueden retirarse cuando estén en un apilamiento mixto en cual conduce un ataque que fuerza al atacante a la retirada. Las unidades desorganizadas que son atacadas y son forzadas a retirarse, pueden hacerlo normalmente. Cualquier desorganización adicional sobre una unidad ya desorganizada no tiene efecto.

11.2.- Las unidades se recuperan de la desorganización durante la siguiente fase amiga de retirada de la desorganización y son giradas a sus lados no

desorganizados. La condición del abastecimiento de una unidad desorganizada no tiene impacto sobre el hecho de retirar o no la desorganización; la retirada es automática.

12.0.- ARTILLERÍA ANTITANQUE & DESTRUCTORES DE TANQUES

Las unidades de artillería antitanque (AT) no operan bajo las reglas que cubren la artillería de campaña (10.0). Las unidades AT y los destructores de tanques (TD) funcionan como el resto de unidades, excepto en los efectos inhibitorios que tienen sobre las unidades de tanques y destructores de tanques enemigos cuando están bajo ataque.

- Por cada unidad AT o TD defendiendo que sea de tamaño compañía (I) o batallón (II), divide a la mitad el factor de ataque de un tanque o destructor de tanques atacante.
- Por cada unidad AT o TD defendiendo que sea de tamaño regimiento (III), divide a la mitad los factores de ataque de dos tanques o destructores de tanques atacantes.

La primera unidad atacante para ser dividida a la mitad es siempre aquella con el factor de ataque más fuerte, seguido por la siguiente más fuerte, etc. Cada unidad atacante puede ser dividida a la mitad sólo una vez por ataque, fracciones redondeadas hacia abajo. Además de los efectos de dividir, las unidades AT y TD aún añaden su factor de defensa normal al total de la fuerza de defensa del hex.

Ejemplo:

El jugador del Eje ataca usando una unidad de tanques (6-6-11), un destructor de tanques (7-2-10), apoyo de artillería de campaña (7-1-8) e infantería (6-7-6). Los defensores soviéticos tienen una unidad de regimiento AT 9-10-0 y un regimiento de infantería 6-7-6. Tanto el tanque como el destructor de tanques alemanes tienen sus fuerzas de ataque a la mitad porque la unidad AT soviética es un regimiento. El destructor de tanques está a la mitad (7, dividido a la mitad, 3,5, y redondeado hacia abajo, 3), así como el tanque (6, redondeado a 3). La fuerza de ataque del Eje es ahora 19 y el ruso defiende con 17.

13.0.- FATIGA SS (sólo el jugador del Eje)

En 1945, los restos de las divisiones SS se esperaba que mantuvieran una tasa de ataque incesante. En base a esta directiva, y comenzando en el turno 6 de ambos escenarios, cualquier unidad SS que ataca durante la fase de combate SS, sufre fatiga. Sólo las unidades SS pueden sufrir fatiga, cuyos efectos comienzan antes de la fase de movimiento del eje. Coloca un marcador de "fatiga" sobre la unidad/apilamiento.

13.1.- Las unidades que sufren fatiga tienen su capacidad de movimiento a la mitad, redondeando fracciones hacia abajo. No pueden usar las reglas de desesperación (14.0) y no pueden atacar. Funcionan de manera normal en el resto de aspectos. Las unidades se recuperan de la fatiga en la fase de retirada de fatiga SS en el siguiente turno; esto es automático. La condición del abastecimiento de la unidad no tiene impacto sobre la recuperación de la fatiga.

13.2.- Si una unidad está tanto desorganizada como fatigada, la condición de desorganización tiene preferencia.

14.0.- DESESPERACIÓN SS (Sólo el jugador del Eje)

Durante ambas operaciones, las unidades SS tratan desesperadamente de conseguir sus objetivos.

En Konrad 3, la SS trata desesperadamente de cruzar el río Vali después del 21 de enero. Comenzando con el turno 5

y en cada turno posterior, el jugador del eje puede mover todas las unidades SS que no se encuentren en EZOC, hasta 4 PM durante la fase de movimiento de desesperación SS.

En “despertar de primavera”, ocurre esta misma desesperación, pero a través del canal Sarviz, cerca de Simontomya. Sólo en el turno 5, cualquier unidad SS que no se encuentre en una EZOC y dentro de 3 hexs de Simontomya, puede mover hasta 4 PM durante esta fase. Las unidades SS que no estén dentro de este alcance no reciben PM adicionales.

15.0.- UNIDADES AÉREAS

Las tres unidades aéreas en el juego son usadas en ambos escenarios y manejadas de manera abstracta. La plantilla de marca de turnos indica en qué turnos están disponibles las unidades aéreas. Cuando se usen, simplemente se colocan sobre el mapa durante la fase de combate respectiva de cada jugador para apoyar un ataque terrestre. No hay combate aire-aire ni fuego antiaéreo. Son usados una vez por turno. Siempre están abastecidos y no sufren resultados del combate.

Sólo para el jugador del Eje: Si la unidad aérea no es usada en un turno en la que esté disponible, esta es inmediatamente eliminada del juego para el resto del escenario.

La unidad aérea del Eje no puede ser usada durante la fase de combate especial SS.

Las unidades aéreas hacen dos cosas cuando son usadas:

1) Añaden su fuerza de bombardeo (indicada en la esquina inferior derecha) a la fuerza total de ataque y **2)** modifica el dado de ataque. La cantidad modificada es mostrada en la ficha por el número +.

Las unidades aéreas son retiradas del mapa una vez que el ataque en el que están involucradas, es resuelto.

16.0.- CANALES

Hay dos canales sobre el mapa: El Sarviz y el Sio. En el escenario Konrad 3, pueden ser cruzados aplicando los apropiados costes de movimiento al hacerlo: Mecanizadas (+2) y no mecanizadas (+1). El abastecimiento puede ser trazado a través de ambos canales.

En el escenario “despertar de primavera”, debido al deshielo, ningún canal puede ser cruzado por unidades mecanizadas, a menos que sea a través de un lado de hex de carretera o puente. Las unidades no mecanizadas pueden cruzar canales a un coste de terreno normal de +1. Las unidades pueden atacar a través de canales, pero no pueden avanzar sobre ellos a menos que avancen a lo largo de una carretera. El abastecimiento no puede ser trazado a través de cualquier canal, a menos que se haga a lo largo de una carretera o sobre un puente.

17.0.- FUERTES (Sólo el jugador ruso)

Los fuertes son representados en el juego por símbolos impresos en el mapa. Los fuertes blancos son usados sólo durante el escenario Konrad 3; los fuertes negros son usados sólo en el escenario “despertar de primavera”. Si no se usa durante un escenario, el símbolo de fuerte es ignorado.

Los fuertes son manejados de manera diferente en cada escenario; ver las descripciones del escenario para ver cómo se usan los fuertes.

18.0.- ESCASEZ DE COMBUSTIBLE (Sólo el jugador del Eje)

En el escenario “despertar de primavera”, comenzando con el turno 7 (12 marzo), en el momento en que una

unidad mecanizada del Eje mueva cualquier distancia, el jugador del Eje lanza un dado. Si el dado es un “1”, la unidad está OOS; coloca un marcador OOS sobre esta. En los siguientes turnos, la unidad está limitada a 4 puntos de movimiento. Una vez OOS, la unidad permanece en esa condición para el resto del juego.

19.0.- COMPAÑÍAS MÓVILES DE PUENTES (Sólo el jugador del Eje)

El jugador del Eje tiene compañías de puentes ligeras (4) y pesadas (842). Sólo son usadas en el escenario “despertar de primavera”, y son tratadas como unidades mecanizadas a efectos del movimiento.

Para usar la unidad como un puente, la ficha debe empezar una fase de movimiento regular del Eje adyacente al río o canal que se va a cruzar. Debe permanecer allí para esa fase de movimiento y estar en abastecimiento. No debe sufrir desorganización o un resultado de retirada si es atacada (las unidades apiladas con el puente pueden atacar). Si se cumplen todas estas condiciones, la ficha es colocada en el borde del hex sobre el río/canal donde el puente es construido en el final de la fase de movimiento. Una vez colocado no puede ser movida. Después que las unidades alemanas han usado el puente para cruzar el río/canal la primera vez, el puente es eliminado del juego si una unidad soviética entra en un hex que está en cualquier lado del puente.

Los panthers (PzV) y Tigres (PzVI, PzVIb) no pueden cruzar el puente ligero. El resto de unidades del Eje pueden cruzar por cualquier puente.

20.0.- REFUERZOS

Las unidades que no comienzan el juego sobre el mapa, llegan como refuerzos en el hex de entrada designado por el escenario. Esas unidades entran durante la fase de movimiento amiga y pueden usar su capacidad de movimiento completa en ese turno.

Si el hex de entrada se encuentra bloqueado por unidades enemigas o sus ZOCs, el propio jugador elige entre dos opciones de entrada:

- 1) Llegan el hex no ocupado más cercano al hex de entrada original (el cual no esté en una EZOC o detrás de las líneas enemigas).
- 2) Pueden ser colocadas en el borde del mapa, adyacente a unidades enemigas y luchar por su camino dentro del mapa en el sitio designado de entrada.

Si no son capaces de entrar en un hex del mapa por cualquier razón, se pierden para el resto del juego.

21.0.- ACTIVACIÓN DE UNIDAD

En cada escenario, hay ciertas unidades y formaciones que no pueden mover o atacar hasta que se cumplan ciertas condiciones. Una vez se cumpla la condición requerida, la unidad o formación es activada y funciona normalmente.

22.0.- CONDICIONES DE VICTORIA

La victoria se determina por los puntos de victoria (VP) obtenidos o perdidos por el jugador del Eje en base al número de objetivos geográficos controlados. Ver cada escenario para sus específicos objetivos geográficos. Un objetivo es ocupado por cualquiera de las unidades del jugador que fuera la última en ocupar o pasar a través de un hex en el final del juego. Esas unidades deben estar en abastecimiento. Las unidades OOS no pueden ocupar objetivos geográficos a efectos de ganar VPs.

Al final del juego, totaliza todos los VPs para el jugador del Eje (y resta cualquier VP ruso por el escenario “Despertar

de primavera”) y compara el total con la lista del final de cada escenario.

23.0.- ESCENARIOS

Hay dos escenarios, Konrad 3 (K3) y “despertar de primavera” (SA). Las unidades incluidas con el juego pueden ser usadas para uno o ambos escenarios. De nuevo, un triángulo en la esquina superior izquierda de una unidad indica que esa unidad es usada para K3; un triángulo en la parte superior derecha indica que es usada para SA. Algunas unidades tienen ambos. El jugador ruso siempre coloca primero, y luego el jugador del Eje. A efectos de colocación y refuerzos, cada hex numerado especificado debe ser ocupado por al menos una unidad de la formación designada. Cada escenario tiene una lista de restricciones, condiciones y reglas especiales. Aquellas que se aplican a las formaciones de una unidad son citadas en la lista de colocación al lado del nombre de la formación.

23.1.- Konrad 3.

La operación Konrad 3 fue el tercer intento de ruptura alemán a través de las líneas rusas, con el fin de liberar a la guarnición de Budapest (Budapest está fuera del mapa, al noreste, más allá de Erd.)

Muchas de las fuerzas del Eje son divididas en dos grupos geográficos - **n** (norte), y **s** (sur) - y son identificados como tal en la lista de colocación de más abajo. Esa anotación define las restricciones a donde se les permite a esas unidades maniobrar.

Los objetivos del Eje son señalados con estrellas blancas y aumenta el valor cuanto más al noreste está. Esta es una situación muy fluida que duró desde el 18 al 26 de enero (9 turnos de juego).

Fuerzas rusas (colocan primero)

AT START		
69 Div	(5 units)	0514, 0515, 0614
1G Div	(5)	0511, 0512, 0513
84 Div	(4)	0510, 0709
252 Div	(4)	0808, 0908, 1007
96G Div ⁽¹⁾	(3)	1615
1GM Div	(6)	1102, 1104, 1305
5TkRgt-S100	(1)	1103
62G Div	(4)	1107, 1205, 1206
25G Div	(1)	2710
18TC	(6)	one tank rgt each in 1414 and 1802, remainder in 1808 and 1809

Turn 5 Reinforcements		
5GC Div	(7)	enter at 1601 and 1901

Turn 6 Reinforcements		
23TC	(6)	enter at 1901
104 Div	(1)	enter at 2701

122 Div	(1)	enter at 2701
35G Div	(1)	enter at 2701

Turn 8 Reinforcements		
7MC Div	(6)	enter at 2823

Fuerzas del Eje

AT START		
2PzH Div ^(3,8)	(4)n	1001, 1002
4C Div ^(3,8)	(4)n	0904, 1003, 1004
23Pz Div ^(2,8)	(7)n	0907, 1005, 1006
35TkCo ⁽⁸⁾	(1)n	0906
17 Rkt ⁽⁸⁾	(1)n	0906
50355 PzVIb ⁽⁸⁾	(1)n	1106
3035tG	(1)s	0607
3SS Div ⁽⁷⁾	(8)s	0109, 0209, 0210, 0309, 0310
5SS Div ⁽⁷⁾	(7)s	0312, 0411, 0412
3Pz Div	(8)s	0213, 0313, 0413
1Pz Div	(7)s	0408, 0409, 0509 [not including 1Pz Recon bat]
1Pz Recon Bat	(1)s	0415
1/24Pz Bat	(1)s	0508
25H Div	(4)s	0608, 0707, 0708, 0807
403 Art	(3)s	0307, 0308, 0407
19 Rkt	(1)s	0607
509 PzVI	(1)s	0410
1335StG	(1)s	0410
Pape	(4)s	0314
Dora	(1)	0308
44 Div ⁽⁴⁾	(4)	0602, 0603, 0704, 0804

Turn 7 Reinforcements

6Pz Mech Inf		
Reg [8-8-11]	(1)n	enter at 0501

Restricciones del escenario/ condiciones/reglas especiales.

1. La 96 división rusa de guardias (96Gd) no puede mover o atacar en los turnos 1 y 2, a menos que sea atacada primero por los alemanes. Si es atacada antes del turno 3, la división pasa a estar activa inmediatamente. Si no es atacada, la división pasa a estar activa en el turno 3.
2. La 23 división panzer alemana (23 Pz) no puede mover o atacar en los turnos 1 y 2, a menos que sea atacada primero por los soviéticos. Si es atacada antes del turno 3, la división pasa a estar activa inmediatamente. Si no es atacada, la división pasa a estar activa en el turno 3.
3. La 4ª división de caballería alemana (4C) y la 2ª división Panzer húngara (2PzH) no pueden mover o atacar hasta el turno 6, a menos que sean atacadas primero por el soviético. En el turno 6 esas divisiones pasan a estar activas.
4. La 44 división alemana (44) es libre de mover, pero no puede atacar o entrar en una EZOC hasta que una cualquiera de sus unidades esté atacada o fijada por una EZOC (5.0). Ten en cuenta que la 44 división no es parte ni del grupo norte ni del sur.
5. Sólo en el turno 1, todos los ataques del Eje reciben un desplazamiento de columna a la derecha en ambas tablas de bombardeo de artillería y tabla de resultados del combate.
6. Una vez que *Stuhlweissenburg* ha caído en manos del Eje, este jugador debe mantener la ciudad con una guarnición de al menos un batallón o tres compañías en al menos uno de sus hexs. Las unidades de artillería y de cohetes no cuentan. Comenzando con el turno 5, la unidad(es) de la guarnición no pueden salir de la ciudad a menos que una unidad rusa nueva dentro de tres hexs de la ciudad. Una vez que esto ocurra, la guarnición puede mover y conducir combates de manera normal, y los requerimientos de guarnición no vuelven a ser necesarios.
7. Todas las unidades SS del grupo sur deben siempre permanecer al sur del lago *Velencei* hasta que *Kapolinasnyek* sea tomada. Una vez

tomada, aquellas unidades SS pueden mover al norte del lago en cualquier dirección.

8. Las unidades del Eje en el grupo norte deben permanecer siempre al norte del lago Velencei/Stuhlweissenburg para la duración del juego.
9. Fuertes: Los hexs conteniendo un símbolo de fuerte "blanco" están fortificados sólo los ocupan unidades rusas. Las unidades rusas defendiendo en ellos tienen sus factores de defensa doblados, incluso si están OOS (aunque el modificador al dado por desabastecimiento aún se aplica). Si otro terreno está en un hex de fuerte, el modificador al dado listado por terreno es ignorado.

Objetivos geográficos y valores en VPs.

7 VPs = Erd (2701)	
= Szazhalo (2802)	
6 VPs = Ercsi (2605)	
= Rackurstur (2505)	
= Martonsvaar (2403)	
= Tordas (2102)	
= Val (1801)	
4 VPs = Baracska (2204)	
= Dunapentele (2815)	
3 VPs = Adony (2710)	
= for each hex in Stuhlweissenburg (1108, 1207, 1208)	
2 VPs = Kaloz (1215)	
= Sarkerstur (1515)	
= Mezokomaron (0721)	
= Simontornya (1525)	
= Kapolinasnyek (1806)	
= Zamoly (1103)	
= Lovasbereny (1504)	

Condiciones de victoria para Konrad 3

Totaliza todos los VPs para el jugador del Eje, y compara el total con la siguiente lista:

< 12 VPs	Decisive Soviet Victory
12-20 VPs	Substantial Soviet Victory
21-29 VPs	Marginal Soviet Victory
30-39 VPs	Draw
40-49 VPs	Marginal Axis Victory
50-65 VPs	Substantial Axis Victory
>65 VPs	Decisive Axis Victory

23.2.- Despertar de primavera.

Este escenario recrea el "Kursk" final de la batalla en Hungría. Desarrolla el intento por mantener el secreto de la llegada del VI ejército Panzer SS, aunque los rusos sabían que había demasiadas unidades SS en el sector. En la obsesión de Hitler por mantener los campos petrolíferos húngaros (sólo producían un 20% de su capacidad) apoyaba su razonamiento para desplegar su última fuerza allí. La batalla empeñó alrededor de 300 tanques. Se enviaron los nuevos tanques Tigre Real, y un nuevo y reconstruido ejército SS de 81.000 hombres, fue desplegado en la zona. Había comenzado la última ofensiva alemana en la IIGM.

Las fuerzas del eje fueron divididas en 3 grupos geográficos -n (norte), c (central) y s (sur)- e identificados como tal en

la lista de colocación indicada más abajo. Esta anotación define las restricciones dónde esas unidades tienen permitida la maniobra.

Los objetivos del eje son indicados por una estrella negra e incrementan en valor cuanto más al sur estén. Los objetivos rusos están indicados por una estrella roja. Esta situación dura desde el 6 de marzo al 18 del mismo mes (13 turnos de juego).

Fuerzas rusas (colocan primero)

AT START		
236 Div	(4 units)	0913, 0914, 0915
233 Div	(4)	0912, 1013, 1014
208 Tank	(1)	1119
AT reg	(1)	1215
209 Tank	(1)	1215
AT reg	(1)	1414
Arty Divs	(3)	one each in 1516, 1710, 1814
9 Arty Div	(1)	1907
68G Div	(4)	1213, 1313, 1412
36G Div	(4)	1411, 1511
155 Div	(4)	1510, 1610
202 Div	(1)	1509
21 Div	(1)	1809
211 Tank	(1)	1708
210 Tank	(1)	1806
94G Div ⁽²⁾	(1)	in/adj to 2710
206 Div ⁽²⁾	(1)	in/adj to 2710
78 Div ⁽³⁾	(1)	in/adj to 2710
337 Div ⁽¹⁾	(1)	in/adj to 2710
163 Div ⁽³⁾	(1)	in/adj to 2710
99G Div ⁽¹⁴⁾	(4)	1001, 1002
80G Div ⁽¹⁴⁾	(4)	in/adj to 1103
5G Div ⁽¹⁴⁾	(4)	1205, 1306
41G Div ⁽¹⁴⁾	(4)	1307, 1406
40 Div ⁽¹⁴⁾	(1)	1305
7G Div ⁽¹⁴⁾	(1)	1407
113 Div	(4)	1711, 1810
93 Div	(4)	0416, 0517
AT reg	(1)	1120
Arty Divs	(2)	one each in 0620, 1018
66G Div	(4)	in/adj to 0621
18 TC ⁽¹³⁾	(6)	in/adj to 1818
7MC Div ⁽¹³⁾	(6)	in/adj to 2624
74 Div	(3)	0616, 0617
151 Div	(4)	0717, 0816

Turn 9 Reinforcements

5GC Div	(7)	enter at 2830
---------	-----	---------------

Turn 12 Reinforcements

1GM Div	(6)	enter at 1301
23TC	(6)	enter at 1601

Fuerzas del eje.

AT START

55S Div	(6) <u>n</u>	1108, 1109, 1207, 1208 [no 12-12-11 Mech Inf]
35S Div	(7) <u>n</u>	1004, 1105, 1106, 1206 [no 11-11-11 Mech Inf]
2PzH Div	(4) <u>n</u>	0901, 0902, 0903
356 Div	(3) <u>c</u>	1207, 1208, 1308
1Pz Div	(8) <u>c</u>	1008, 1408, 1409
3Pz Div	(8) <u>c</u>	1209, 1310, 1410
95S Pz Div	(8) <u>c</u>	1211, 1311, 1312
503 PzVlb	(1) <u>c</u>	1309
19 Rkt ^(m)	(1) <u>c</u>	1309
325StG	(1) <u>c</u>	1107
509 PzVlb	(1) <u>c</u>	1308
44 Div	(4) <u>c</u>	0809, 1010, 1112, 1113
1/24Pz Bat	(1) <u>c</u>	1007
303StG	(1) <u>c</u>	1007
25S Pz Div	(9) <u>c</u>	1009, 1111, 1210, 1212
17 Rkt ^(m)	(1) <u>c</u>	1110
239StG	(1) <u>c</u>	0907
23Pz Div	(7) <u>s</u>	0710, 0911, 1011
125S Pz Div	(8) <u>s</u>	0812, 0813, 0814
25H one Reg	(1) <u>s</u>	0811
15S Pz Div	(8) <u>s</u>	0613, 0714, 0715
403 Arty	(3) <u>s</u>	0711, 0810, 0910
501 PzVlb	(1) <u>s</u>	0716
560 PzVlb	(1) <u>s</u>	0716
202StG	(1) <u>s</u>	0515
25H remaining	(3) <u>s</u>	0514, 0614, 0615
4C Div	(4) <u>s</u>	0413, 0515, 0516
3C Div	(4) <u>s</u>	0314, 0414, 0415
959 Arty	(1) <u>s</u>	0709
219StG	(1) <u>s</u>	0410
842 Bridge	(1) <u>s</u>	0610
4 Bridge	(1) <u>s</u>	0610

Turn 5 Reinforcements

6Pz Div⁽⁹⁾ (6)c enter at 0501

Restricciones del escenario/condiciones/reglas especiales.

1. La 337 división rusa (337) no puede mover o atacar hasta el turno 3, cuando pasará a estar activa. Si una unidad del Eje entra en su ZOC, pasará a estar activa.
2. La 206 división rusa (206) y la 94 división de guardias (94G) no pueden mover o atacar hasta el turno 4, cuando pasan a estar activas. Si una unidad del Eje entra en una ZOC de cualquiera de las unidades indicadas, esta pasará a estar activa.
3. La 78 división rusa (78) y la 163 división rusa (163) no pueden mover hasta el turno 7, cuando pasarán a estar activas. Si una unidad del Eje entra en una ZOC de cualquiera de las unidades indicadas, esta pasará a estar activada.
4. **Fuertes:** Los hexs conteniendo símbolos de fuertes en negro, están fortificados sólo cuando unidades rusas los ocupen. Después de que el jugador del Eje anuncie un ataque sobre una fortificación ocupada soviética, el jugador ruso tira el dado para determinar el valor defensivo del fuerte, usando la tabla de fuertes. Escribe el resultado de cada fuerte en un trozo de papel para posteriores ataques. Nota: Esta regla no es usada en Konrad3.
5. Las unidades del Eje asignadas al grupo central, incluyendo a la 6 división Panzer (6Pz), deben permanecer y mover al este del canal y al sur de *Stuhlweissenburg/Lago Velencei*.
6. Las unidades del Eje asignadas al grupo sur están restringidas de mover al norte de sus posiciones de comienzo.
7. Las unidades del Eje asignadas al grupo norte no pueden mover o atacar hasta que primero sean atacadas por unidades rusas. Una vez que

cualquier unidad de este grupo sea atacada, el grupo en su totalidad pasa inmediatamente a estar activo, pero sólo puede operar al norte de *Stuhlweissenburg/Lago Velencei*.

8. En el turno 1, todas las unidades del Eje en los grupos central y sur, pueden atacar y recibir un +1 DRM en cualquier ataque, excepto la 44 división, la 9 división Panzer SS y la 2ª división Panzer SS. Estas formaciones no pueden atacar porque no estaban listas cuando fue lanzada la operación.
9. En el turno 2, todas las unidades del Eje en los grupos central y sur pueden atacar normalmente, pero no reciben beneficios especiales.
10. Debido a la escasez de munición, todos los bombardeos del Eje tienen su dado modificado en -1. Las unidades de artillería de campaña/cohetes del Eje deben estar en abastecimiento para conducir cualquier tipo de fuego.
11. Las unidades de cohetes del Eje pueden sólo apoyar a la 2ª PzSS, la 9ª PzSS y a la 1ª y 3ª divisiones panzer.
12. Las unidades rusas no pueden mover en el turno 1, a menos que sean atacadas. Todas las unidades pueden mover en el turno 2.
13. El 18 cuerpo de tanques ruso (18TC) y el 7º cuerpo mecanizado (7MC) sólo pueden mover antes del turno 7 si una unidad del Eje está dentro de 3 hexs de una de sus unidades. En el turno en que esto ocurre, el cuerpo particular es activado y todas sus unidades pueden mover.
14. Las unidades rusas que se colocan al norte del lago Velencei y al este de *Kapolinasnyek*, no pueden mover o atacar hasta el turno 11. Antes del turno 11, esas unidades sólo pueden mover si *Kapolinasnyek* es capturada por el jugador del Eje. Si ocurre esto, esas unidades rusas pueden mover al sur del lago.
15. Sólo en el turno 12, todas las unidades rusas atacando el grupo norte del Eje (el cual está añ norte de *Stuhlweissenburg*) reciben un DRM adicional de +1 por ataque.
16. **Turnos de fango (mud):** Durante un turno de fango las carreteras menores dejan de existir; ignóralas para el juego.
17. **Tanques pesados:** Cuando sean usados en un ataque, cada unidad de tanques pesados modifica el dado de ataque en +1. Cuando defienden, cada tanque pesado modifica el dado de ataque en -1. Los tanques pesados son indicados por una "H" impresa en la ficha (PzVlb, PzVI, S100 y J122). Todos los modificadores por tanques pesados son acumulativos.

Objetivos geográficos y valores en VPs.

10 VPs = Paks (2530)

- = Simontornya (1525)
- = Dunafoldvar (2624)
- = Dunapentele (2815)

6 VPs = Cece (1824)

- = Pinczehely (1129)
- = Ozora (0925)
- = Adony (2710)
- = Szabadhidveg (0621)

4 VPs = Saregres (1723)

- = Igar (1324)
- = Mezokomaron (0721)
- = Orspusza (1520)
- = Sarbogard (1818)
- = Mezofalva (2318)
- = Perkata (2312)
- = Pusztaszaboc (2010)
- = Sarosd (1714)
- = Gardony (1708)

-10 VPs= Varpalota (0308)

-5 VPs = for each hex in Stuhlweissenburg (1108, 1207, 1208)

-3 VPs = Tac (0910)

- = Berhida (0410)
- = Csor (0607)

(Si los rusos ocupan los siguientes objetivos, resta el número de VPs)

Condiciones de victoria para “Despertar de primavera”.

Totaliza todos los VPs para el jugador del Eje y resta cualquier VP ruso. Compara el total con la siguiente lista:

< 16 VPs	Decisive Soviet Victory
16-30 VPs	Substantial Soviet Victory
31-50 VPs	Marginal Soviet Victory
51-64 VPs	Draw
65-79 VPs	Marginal Axis Victory
80-89 VPs	Substantial Axis Victory
>89 VPs	Decisive Axis Victory