



Ukraine '43

ESTA TRADUCCIÓN SÓLO SE INCLUYE CON LOS JUEGOS DISTRIBUIDOS POR EL VIEJO TERCIO

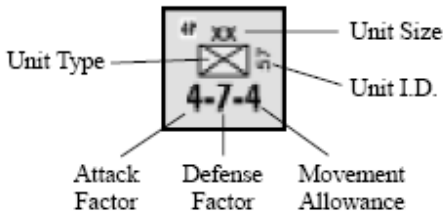
Importado por el Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. <http://elviejotercio.tripod.com> quijanotercio@retemail.es

1. INTRODUCCIÓN

Ukraine '43 es un juego sobre la 2ª G. M. en el sur de Rusia en año 1943. Un jugador controla a las fuerzas alemanas, mientras que otro controla a las soviéticas. Cada jugador intenta tomar y controlar objetivos territoriales vitales y destruir a las fuerzas del contrario.
 ESCALA: 10 millas por hexágono (en adelante, hex), 5 días por turno.

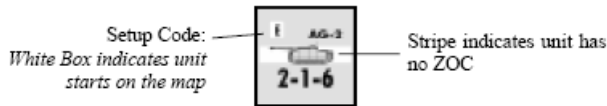
2. LAS FICHAS DEL JUEGO

EJEMPLO DE UNIDAD DE COMBATE:



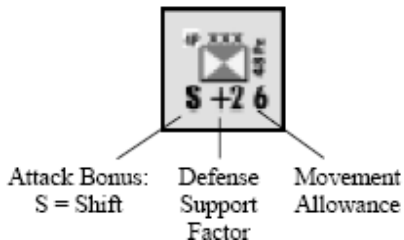
Unit Type/Tipo de unidad
 Attack Factor/Factor de Ataque
 Unit Size/Tamaño de la unidad
 Unit ID/Identificación de la unidad
 Defense Factor/Factor de Defensa
 Movement Allowance/Capacidad de Movimiento

EJEMPLO DE UNIDAD DE APOYO DE TANQUES



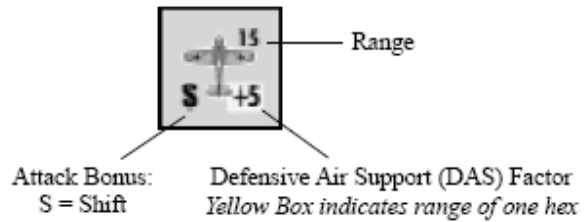
Código de colocación: un recuadro blanco indica que la unidad empieza en el mapa.
 La banda indica que se trata de una unidad sin Z.de C.

EJEMPLO DE MARCADOR DE CUERPO PANZER



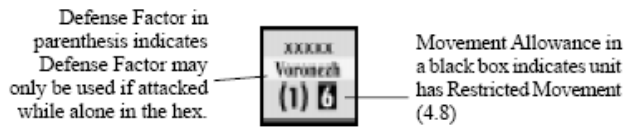
Bono de Ataque: S = Shift/Movimiento de Columna
 Factor de Apoyo Defensivo +2
 Capacidad de Movimiento

EJEMPLO DE UNIDAD AÉREA



Bono de Ataque: S = Shift/Movimiento de Columna
 Factor de Apoyo Defensivo +5
 Range/Alcance

EJEMPLO DE CUARTEL GENERAL DE FRENTE/EJÉRCITO



El factor de Defensa entre paréntesis indica que sólo se puede usar cuando se le ataque solo en un hex.
 La Capacidad de Movimiento dentro de un cuadro negro indica que la unidad tiene Movimiento Restringido (4.8).

2.1 Cómo se leen las unidades

FACTOR DE ATAQUE Y DEFENSA: un valor numérico de la fuerza de ataque y defensa de la unidad.

CAPACIDAD DE MOVIMIENTO: el número de Puntos de Movimiento que puede usar una unidad cuando se mueve.

ID: indica la identificación histórica de la unidad.

2.2 Tamaño de la unidad

Es importante a efectos de apilamiento y de identificación.




















- III = regimiento
- X = brigada
- XX = división

Nota 1: la unidad de Tigres alemana es de tamaño batallón.

Nota 2: numerosas unidades de infantería consisten de dos divisiones.

Todas las unidades de infantería de divisiones individuales o por parejas representan aproximadamente entre 10.000 y 15.000 hombres por ficha.

2.3 Sumario de tipos de unidades

 Infantry	 Panzer/Tank
 Axis Security	 Panzergranadier/Mech
 Jaeger	 Artillery
 Airborne Infantry	 Pz Corps HQ
 Mountain Infantry	 Tank or Shock Army HQ
 Soviet Fortified Region	 Army or Front HQ
 Cavalry	 T-34
 Sapper	 SU-100
	 KV-1
	 Tiger I
	 StgIII

Unidades no mecanizadas:

Infantry/Infantería.
Axis Security/Seguridad del Eje.
Jaeger
Airborne Infantry/Infantería Aerotransportada
Mountain Infantry/Infantería de Montaña
Soviet Fortified Region/Región Fortificada Soviética
Cavalry/Caballería
Sapper/Zapadores

Unidades mecanizadas:

Panzer/Tanques
Panzergranaderos/Mecanizadas
Artillery/Artillería
Pz Corps HQ/Cuartel General de Cuerpo
Tank or Shock Army HQ/Cuartel General de Tanques o de Choque
Cuartel General de Ejército o de Frente.

2.3 Colores de las unidades

Tostado	Ejército regular y fuerza aérea soviéticos
Rojo	Guardias Soviéticos
Gris	Wehrmacht Alemana
Negro	SS alemanes
Azul Medio	Luftwaffe alemana
Verde Medio	Rumanos
Verde Claro	Húngaros
Azul Oscuro	Eslovacos
Amarillo	Turcomanes

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

Ukraine '42 se juega en Turnos de Juego. Un Turno de Juego consiste de dos Turnos de Jugador. Cada Turno de Jugador se subdivide en varias fases. Cada Turno de Juego se juega en el orden siguiente:

A. FASE DE TIEMPO ATMOSFÉRICO

En los turnos 1 a 6, el tiempo es automáticamente claro (regla 25). En los turnos 7 a 21, cualquier jugador tira un dado y consulta la Tabla de Tiempo Atmosférico/Weather Table. El resultado será el tiempo que habrá durante los dos turnos de juego del siguiente Turno de Juego.

B. FASE DEL FRENTE CENTRAL

A partir del Turno 6, el jugador soviético tira para determinar el progreso de su Frente Central, situado fuera del mapa de juego, al norte. El progreso hacia el Oeste de ese frente le proporciona Fuentes

de Abastecimiento adicionales y hexes de entrada para sus refuerzos (regla 27).

C. TURNO DEL JUGADOR SOVIÉTICO

1. FASE DE ABASTECIMIENTO INICIAL SOVIÉTICO

a. ESCASEZ DE PETRÓLEO: el jugador soviético debe tirar para determinar el abastecimiento de cada una de sus unidades mecanizadas y de artillería situadas a más de siete hexes de una fuente de abastecimiento. Las unidades no mecanizadas no necesitan comprobar su abastecimiento en este momento. Por cada unidad afectada se tira en la tabla de Escasez de Petróleo/Petrol Shortage (impresa en el mapa). Se coloca un marcador de Desabastecimiento/Out of Supply encima de cada unidad que falle su tirada (14.9).

b. ARTILLERÍA: el jugador soviético puede dar la vuelta a dos de sus divisiones de artillería, pasándolas así a su lado de fuerza completa. No se puede dar la vuelta a unidades de artillería que lleven marcadores de Desabastecimiento o desorganización (22.4).

c. AIRE: el jugador soviético sigue estos pasos:

Paso 1: las unidades aéreas soviéticas volando en misiones aéreas de apoyo defensivo, son retornadas *a cualquier base amiga dentro de su alcance*.

Paso 2: Todas las unidades aéreas soviéticas son giradas a su lado "listo" (*Ready*)

Si el tiempo es cubierto (overcast) o lluvia (rain), ver 25.3.

2. FASE DE MOVIMIENTO SOVIÉTICA

El jugador soviético puede mover a todas sus unidades terrestres y aéreas en este momento. Las unidades pueden ser capaces de usar Movimiento Extendido (4.7). Además, las actividades siguientes se realizan también durante esta fase (sin seguir ningún orden predeterminado):

- Ejecución de movimiento ferroviario (4.6)
- Construcción de Fortificaciones (sólo el jugador alemán [regla 19])
- Entrada de refuerzos (16.1)
- Distribución de Reemplazos (16.2 - 16.5)
- Colocación de marcadores de Asalto para cruce de ríos principales (18.1)

En el final de esta fase retira todos los marcadores de movimiento extendido (4.7) sobre el mapa.

3. PRIMERA FASE DE COMBATE SOVIÉTICA

El jugador soviético puede realizar las actividades siguientes en el orden indicado:

a. El jugador soviético puede atacar a las unidades enemigas adyacentes. Puede haber ataques con gran desequilibrio de fuerzas (reglas 8 a 12).

b. Se eliminan todos los marcadores de Movimiento Extendido de las unidades soviéticas.

c. Se tira por la construcción temprana de Puentes de Pontones (18.5b).

4. FASE DE REACCIÓN ALEMANA (4.10)

El jugador alemán puede entonces activar hasta tres pilas de unidades alemanas para mover (4.10).

5. FASE DE EXPLOTACIÓN SOVIÉTICA (4.9)

Todas las unidades soviéticas excepto las que estén desorganizadas (regla 11) y las que tengan movimiento restringido (4.8) pueden moverse ahora de nuevo, incluso si su movimiento empieza en una ZdC enemiga (6.3). Las unidades mecanizadas pueden usar su Capacidad de Movimiento completa; las unidades no mecanizadas (incluyendo las de caballería) pueden mover sólo un hex. Las unidades mecanizadas pueden realizar Asaltos Móviles (regla 13). Las unidades mecanizadas que gasten 3 puntos de movimiento y no muevan más, y las unidades no mecanizadas que no usen su movimiento de un hex, pueden atacar por segunda vez (se colocan marcadores de Asalto en las unidades o pilas que cumplan con las condiciones indicadas).

6. SEGUNDA FASE DE COMBATE

Esta fase es exactamente igual que la Primera Fase de Combate, excepto en que sólo las unidades soviéticas que tengan un marcador de Asalto pueden ahora atacar en esta fase. Las retiradas y los avances se realizan normalmente. Tras completar todos los combates, el jugador soviético puede realizar misiones de Apoyo Defensivo a Suelo (15.6) y una misión de Interdicción (15.7).

7. FASE FINAL SOVIÉTICA

El jugador soviético realiza las siguientes acciones en el orden en que se indican:

- Elimina todos los marcadores de Desorganización/Disrupted de las unidades soviéticas (11.5).
- Chequea abastecimiento general para todas sus unidades. Las unidades que se encuentren aisladas pueden sufrir desgaste (*attrition*), 14.8).
- Repara hasta 10 hexes ferroviarios (regla 17).
- Da la vuelta a trenes de Pontones a sus lados de Puentes de Pontones (18.5). Los puentes de pontones pueden ser retirados en este momento.
- Posiblemente destruye la Presa/Dam Zaporozhye. (regla 28).
- Realizar misiones de apoyo a tierra defensivo (15.6).

D. TURNO DEL JUGADOR ALEMÁN

El jugador alemán ahora su turno, que es idéntico al del jugador soviético, excepto en que se usa la palabra alemán en lugar de soviético (y viceversa) en los párrafos anteriores. No hay que olvidar que el jugador alemán no tiene divisiones de artillería, ni puentes de pontones ni cabeceras de líneas férreas, así que pueden ignorarse dichas actividades.

E. DETERMINACIÓN DE LA VICTORIA (REGLA 30)

Se cuentan los puntos de victoria ahora. Si uno de los jugadores tiene suficientes puntos de victoria para ganar, la partida termina. Si no, se avanza el marcador del Turno una casilla y empieza un Turno nuevo.

4.0 MOVIMIENTO

4.1 Conceptos básicos

Cada unidad tiene una Capacidad de Movimiento que es el número máximo de puntos de movimiento que puede gastar para moverse durante la Fase de Movimiento y aún así poder atacar en la Primera Fase de Combate (las unidades mecanizadas también usan su Capacidad de Movimiento durante el Movimiento de Explotación [4.9]). Cada hex en que entre una unidad cuesta un cierto número de puntos de movimiento, según se detalla en la Tabla de Efectos del Terreno/Effects Summary Chart. El movimiento se puede hacer con unidades individuales o con pilas de unidades. Si unas unidades se mueven como una pila, se mueven a la velocidad de la unidad con la Capacidad de Movimiento más baja de la pila. Una unidad o pila no puede entrar en una ZdC ni cruzar un límite de Cadena de ZdC (7.1 y 7.2). Una unidad o pila no puede entrar en un hex que ocupe una unidad enemiga.

Importante: debes completar el movimiento de una unidad o apilamiento antes de comenzar a mover otro.

Movimiento mínimo: Cada unidad tiene garantizado mover al menos un hex en las fases de movimiento, reacción y explotación, incluso aunque no tengan suficientes MPs para hacerlo. Este movimiento de un hex no puede ser dentro o a través de terreno prohibido o en violación de las reglas de ZOC.

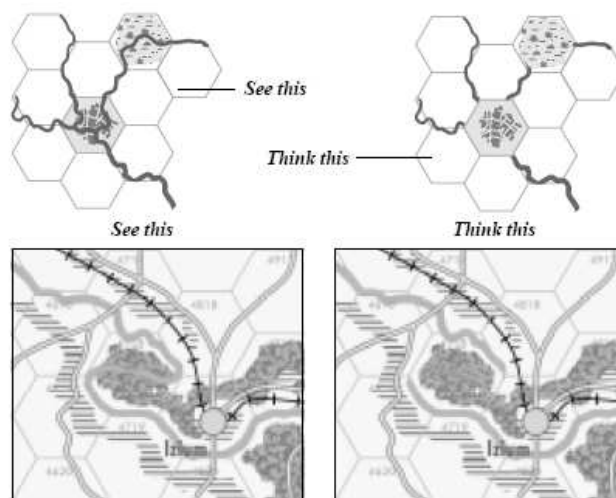
4.2 Movimiento por Carretera

Una unidad que siga el camino de una carretera cuando se mueva puede usar el coste reducido de la carretera. Cuando una carretera cruza un río, se asume que existe un puente. El coste de carretera puede usarse también al entrar o salir de una ZdC enemiga (6.3b). Durante los turnos en que el tiempo sea de lluvia (regla 25), las carreteras secundarias pueden usarse, pero todas cuestan un punto de movimiento por hex a las unidades.

CLARIFICACIÓN: El coste de carretera puede ser usado a través de poblaciones y ciudades.

4.3 Notas sobre el mapa

Los ríos que fluyan a través de un hex de pantano/marsh, ciudad/city o población/town se ignoran. Sólo tienen una utilidad estética.



LA CURVA DEL IZIUM (hex 4718): este río fluye dentro de este hex. El río se trata de modo normal en su tramo a lo largo del lado del hex, pero se ignora el tramo que fluye dentro del hex. Es importante señalar que esto convierte al hex en un buen lugar para que los soviéticos rompan la línea del río (tal y como hicieron históricamente los soviéticos).

4.4 Movimiento a través de Ríos Principales

a. Una Unidad mecanizada solo puede cruzar lados de hexs de río mayor en puentes (carretera o pontones [8.5]). *Las unidades no mecanizadas que comiencen adyacentes a un lado de hex de río principal, pueden cruzar ese lado de hex de río. Las unidades de caballería pueden mover un máximo de 2 hexs después de cruzar un río principal (pagando +IMP para cruzar); las otras unidades no mecanizadas pueden mover 1 hex (cruzando y deteniéndose en la otra orilla).*

b. Cruzar un río mayor sin puente no está permitido durante las fases de reacción o explotación. Cruzar por puentes sí está permitido.

c. Si el puente en el río principal (carretera o pontones) está interdictado (ver 15.6), el coste por cruzar es 2 puntos de movimiento adicionales (+2 MPs).

4.5 Hexes de pantano

a. Para entrar en un hex de pantano o de pantano con bosque por un lado de hex que no tenga carretera, las unidades no mecanizadas deben pagar un coste de 3 puntos de movimiento, mientras que las mecanizadas deben pagar un coste de 4 puntos EXCEPCIÓN: las divisiones de artillería soviéticas no pueden entrar ni salir por lados de hex de pantano o de pantano con bosque que no sean de carretera.

b. Puede usarse Movimiento Extendido cuando se mueve a través de hexes de pantano o de pantano con bosque.

4.6 Movimiento Ferroviario

El movimiento ferroviario sólo puede suceder durante la Fase de Movimiento. El jugador en fase puede mover cualquiera de sus unidades, además de los refuerzos que le lleguen en ese turno, una distancia ilimitada a lo largo de una línea férrea. Las unidades que usen movimiento ferroviario deben empezar y terminar su movimiento sobre hexes de ferrocarril, deben seguir una ruta de hexes de ferrocarril conectados y controlados por su bando, y no pueden entrar en ZdC enemigas. Las unidades que usen Movimiento Ferroviario quedan Desorganizadas (11.2c).

NOTA: las unidades soviéticas que usen Movimiento Ferroviario pueden salir por el hex 6021 y entrar de nuevo al mapa por los hexes 6024, 6026 o 6031, o viceversa.

4.7 Movimiento Extendido

a. Las unidades pueden usar el movimiento extendido para incrementar su capacidad de movimiento en 3 MPs. *Las unidades que usen el movimiento extendido no pueden finalizar su movimiento adyacente a una unidad enemiga.* Una unidad puede comenzar adyacente a una unidad enemiga y usar el movimiento extendido.

b. El movimiento extendido solo puede ocurrir durante una fase de movimiento –no durante una fase de explotación o reacción. Las unidades que usen el movimiento extendido reciben un marcador de movimiento extendido.

c. Las unidades pueden usar Movimiento Extendido para mover hacia y a través de ZdC enemigas (sin embargo, no se puede entrar en Cadenas de ZdC ni cruzarlas [regla 7]).

d. LÍMITE DE 10: para reflejar el esfuerzo logístico adicional requerido para este tipo de movimiento, ningún jugador puede usar más de 10 marcadores a este efecto por turno. Sólo se necesita un marcador por cada pila, así que el límite no es de 10 unidades.

NOTA: el reverso de cada marcador de Movimiento Extendido es un marcador de Asalto. Cada marcador que se coloque en una unidad no mecanizada para cruzar un río principal reduce el número de marcadores de Movimiento Extendido disponibles en uno (y viceversa).

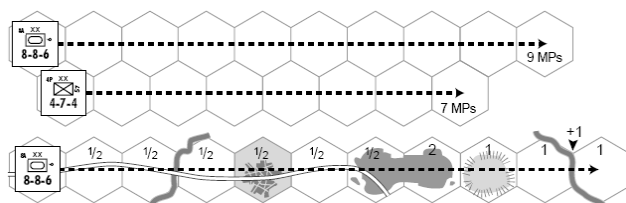
4.8 Unidades con Movimiento Restringido

a. Las unidades de Cuarteles Generales/HQ de ejércitos alemanes, de frentes soviéticos y las divisiones soviéticas de artillería tienen movimiento restringido (indicado por contener su capacidad de movimiento dentro de una caja negra). Estas unidades no pueden usar Movimiento Extendido, ni pueden mover de ningún modo en las Fases de Explotación o de Reacción. EXCEPCIÓN: la unidad de Jefe Manstein puede usar Movimiento Extendido y de Reacción, pero no Movimiento de Explotación.

b. Todas las unidades Restringidas se consideran Mecanizadas y usan los costes mecanizados cuando se mueven.

c. Las divisiones de artillería soviéticas pueden gastar hasta el total de su capacidad de 5 puntos de movimiento en la Fase de Movimiento, pero si mueven más de un hex quedan Desorganizadas.

NOTA DEL EDITOR: los bombardeos de artillería soviéticos tenían una efectividad brutal cuando se utilizaban, pero se trataba de operaciones lentas que necesitaban de mucho tiempo de preparación. El límite de movimiento de un hex refleja el tiempo que se necesita para alinear las piezas de artillería "rueda con rueda" y en acumular las inmensas cantidades de munición que necesitaban. Consejo: puedes gastar tu tiempo moviéndote o preparándote para disparar, ¡pero no puedes hacer ambas cosas a la vez!



EJEMPLOS (ver ilustración en pág. 4 de las reglas originales): el ejemplo que vemos a la izquierda ilustra el Movimiento Extendido. Las dos unidades no podrán atacar en la siguiente Fase de Combate. El ejemplo de más abajo ilustra los costes de movimiento a través de varios tipos de terreno mientras se usa movimiento extendido.

4.9 Movimiento de Explotación y Colocación de Marcadores de Asalto

a. Una vez que haya terminado la primera Fase de Combate, el jugador atacante puede mover de nuevo. Todas las unidades enemigas (incluso las que estén en ZdC enemigas [6.3]) pueden mover, excepto:

- Las unidades que lleven marcadores de Desorganización (regla 11).
- Las unidades con Movimiento Restringido (unidades cuya Capacidad de Movimiento esté dentro de un cuadro negro).

b. Las unidades mecanizadas pueden usar su Capacidad de Movimiento completa (no se permite el Movimiento Extendido) para hacer una o más de las siguientes acciones (dependiendo de la Capacidad de Movimiento de la unidad implicada):

- gastar toda su Capacidad de Movimiento o parte de ella.
- en cualquier punto de su movimiento, y siempre que aún tengan puntos de movimiento suficientes, pueden realizar asaltos móviles (cuestan 2 puntos de movimiento más el coste del terreno [13.1]).
- en cualquier punto de su movimiento, y siempre que aún tengan puntos de movimiento suficientes, pueden gastar 3 puntos de movimiento, concluir su movimiento, y recibir un marcador de



Asalto para atacar durante la Segunda Fase de Combate.

NOTA DE JUEGO: debido a que tienen capacidades de movimiento de 5 o menores, las unidades mecanizadas soviéticas pueden, bien recibir un marcador de Asalto, o bien realizar un Asalto Móvil (regla 13), pero no pueden hacer ambas cosas. Las unidades alemanas mecanizadas con Capacidad de Movimiento de 6 o más sí podrían, teóricamente, realizar dos Asaltos Móviles uno seguido del otro, o podrían realizar un Asalto Móvil, gastar 3 puntos de movimiento, detenerse y recibir un marcador de Asalto. Si terminaran de mover antes para recibir un marcador de Asalto, ello impediría que realizaran un Asalto Móvil.

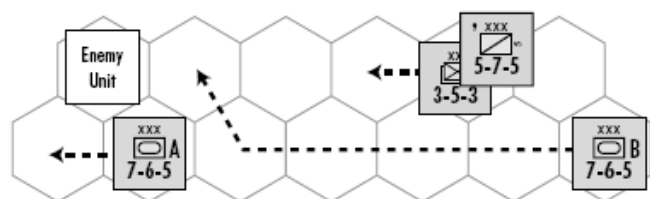
c. Las unidades no mecanizadas (incluyendo las de caballería) solo pueden mover un hex sea cual sea el coste del mismo, pero el hex en que entren debe ser un hex en el que puedan entrar durante la Fase de Movimiento. Si se mueven no pueden recibir marcadores de Asalto.

d. Puede haber ataques con relaciones de fuerza de gran superioridad (8.8) durante los Asaltos Móviles (13.1) y durante los ataques que se hagan durante la Segunda Fase de Combate soviética.

4.10 Movimiento de Reacción

Durante la Fase de Reacción, el jugador que no está en fase puede activar y mover hasta tres pilas de unidades amigas. *Los tres apilamientos pueden dividirse durante el movimiento.* Las unidades no mecanizadas y las mecanizadas que comiencen en movimiento en una ZOC enemiga, pueden mover 1 hex con independencia del coste en MPs, pero el hex en el que entren debe ser un hex al que tenga permitido entrar durante la fase de movimiento. Las unidades mecanizadas que no comiencen el movimiento en una ZOC enemiga pueden mover con la totalidad de su MA. No se permiten asaltos móviles ni combates. El Movimiento Extendido no está disponible. Puede entrar y salirse de ZdC enemigas, pero no se pueden cruzar las cadenas de ZdC ni entrar en ellas.

CLARIFICACIÓN: las unidades con movimiento restrictivo, las unidades desorganizadas, y aquellas marcadas como OOS no pueden ser activadas para el movimiento de reacción.



EJEMPLO (ver la ilustración en la pág. 5 de las reglas originales): el jugador soviético activa las tres pilas para Movimiento de Reacción.

El Cuerpo de Tanques A empieza adyacente a una unidad enemiga, de forma que sólo puede mover un hex. Las unidades de rifles y de caballería no son motorizadas, de modo que sólo pueden mover un hex. El Cuerpo de Tanques B puede mover su Capacidad de Movimiento completa.

5. APILAMIENTO

5.1 Límites del apilamiento

a. El apilamiento consiste en la colocación de más de una unidad de juego en un mismo hex. Las fichas de juego son de tres tipos:

- Cuarteles Generales (HQ), jefes y marcadores informativos.
- Unidades de combate.
- Unidades de combate de apoyo.

b. UNIDADES DE CUARTELES GENERALES, JEFES Y MARCADORES INFORMATIVOS: los Cuarteles Generales alemanes de ejército y cuerpo panzer, y los soviéticos de ejército y de frente no tienen valor de apilamiento y pueden añadirse libremente a cualquier apilamiento. Las fichas de jefes de ambos bandos no tienen valor de apilamiento y pueden apilarse con libertad. Los marcadores informativos no tienen valor de apilamiento, y puede colocarse cualquier número en un hex.

c. UNIDADES DE COMBATE: las unidades de combate son unidades que no son Cuarteles Generales y que tienen ZdC (no tienen la banda de "Sin ZdC" en su ficha).

d. UNIDADES DE APOYO: las unidades de apoyo son unidades que no son Cuarteles Generales y que tienen la banda "Sin ZdC" impresa en su ficha. Las unidades soviéticas de apoyo son divisiones de artillería y brigadas de tanques, mecanizadas, de zapadores y aerotransportadas. Las unidades alemanas de apoyo son la unidad de cañones de asalto (Sturmgeschutz III) y el batallón de Tigres.

5.2 Límites de apilamiento alemanes

El jugador alemán puede apilar hasta tres unidades de combate por hex. El jugador alemán puede también apilar una unidad de apoyo en cualquier hex con tres unidades de combate, o dos unidades de apoyo con una o dos unidades de combate. Los Cuarteles Generales/HQ alemanes también pueden usarse para facilitar el apilamiento, ya que permiten usar las cajas de Cuarteles Generales/HQ de cuerpos panzer de fuera del mapa. Las unidades que haya en las cajas de fuera del mapa se consideran apiladas con la ficha de cuerpo panzer correspondiente.

5.3 Límites de Apilamiento soviéticos

El jugador soviético puede apilar un máximo de dos unidades de combate por hex (excepción 5.5). Además, el jugador soviético puede: apilar una unidad de apoyo en los hexes que contengan dos unidades de combate; apilar dos unidades de apoyo en los hexes que contengan una unidad de combate; apilar tres unidades de apoyo en los hexes que no contengan unidades de combate.

EJEMPLO: el jugador soviético podría apilar dos cuerpos mecanizados de guardias (7-8-6) con una brigada de tanques (2-1-6); o podría apilar tres brigadas de tanques juntas.

5.4 Restricciones al apilamiento

El límite de apilamiento no puede excederse nunca, excepto durante el curso del movimiento. El límite de apilamiento debe observarse estrictamente al final del movimiento, en el instante en que haya un

Asalto Móvil (regla 13), después de una Retirada (regla 10) o de un Avance Tras el Combate (regla 12). El jugador afectado debe en esos casos corregir las situaciones de violación del límite de apilamiento que puedan ocurrir en esos casos eliminando tantas unidades como sea necesario para que se cumpla el límite de apilamiento (nota: una retirada adicional puede evitar una eliminación [10.1]).

5.5 Ejércitos de Tanques y Ejércitos de Choque

El jugador soviético tiene tres Cuarteles Generales/HQ de Ejércitos de Tanques, y uno de un Ejército de Choque. Estos HQ permiten al jugador soviético aumentar su límite de apilamiento hasta tres unidades de combate más una unidad de apoyo, en el hex en que esté situado el HQ (esta es la única forma en que el jugador soviético puede apilar unidades igual que el jugador alemán). Dos cuerpos de tanques más un cuerpo mecanizado pueden apilarse con un Ejército de Tanques, y hasta tres unidades de combate de infantería no mecanizadas pueden apilarse con el Ejército de Choque. El jugador soviético puede usar las cajas de fuera del mapa para estos ejércitos si lo desea. Las unidades situadas en estas cajas se consideran apiladas con el HQ a todos los efectos.

EJEMPLO: el 1er Ejército de Tanques está en el mapa representando a las cuatro unidades que contiene su caja. El ejército tendría una Fuerza de Ataque de 24 (recuerda contar al HQ: 2 + 6 + 7 + 7 +2), una Fuerza de Defensa de 23 y una Capacidad de Movimiento de 5.

6. ZONAS DE CONTROL

6.1 Regla general

Los seis hexes que rodean cada hex ocupado por una o más unidades de combate constituyen la ZdC de esas unidades. Las ZdC no se extienden a través de los lados de hexes de ríos principales ni a través de los lados de hexes íntegramente de mar. Las ZdC afectan al movimiento, la retirada, el abastecimiento y los reemplazos.

6.2 Qué unidades ejercen ZdC

Todas las unidades ejercen una ZdC. Ninguna unidad de apoyo o de Cuartel General ejerce ZdC.

6.3 Las ZdC y el movimiento

a. A diferencia de muchos otros juegos, las ZdC en Ukraine '43 no fijan (tus unidades no tienen que detenerse al entrar en ellas). Sin embargo, tampoco son totalmente fluidas (tus unidades deben pagar un coste de puntos de movimiento para salir de cada ZdC enemiga). Las ZdC de Ukraine '43 son "pegajosas".

EJEMPLO DE MOVIMIENTO A TRAVÉS DE ZDC: cada división alemana del ejemplo usa movimiento extendido y mueve hasta dejar atrás a una unidad soviética, por lo cual pagan dos puntos de movimiento extra al salir de cada hex que está en la ZdC de una unidad soviética.

b. Entrar en una ZdC enemiga no cuesta puntos de movimiento adicionales, pero salir de una ZdC enemiga sí cuesta 2 puntos de movimiento extra. Una unidad puede mover de una ZdC a otra siempre que pueda pagar el coste de puntos de movimiento.

6.4 ZdC y ríos principales

Las ZOC no se extienden a través de lados de hexes de ríos principales.

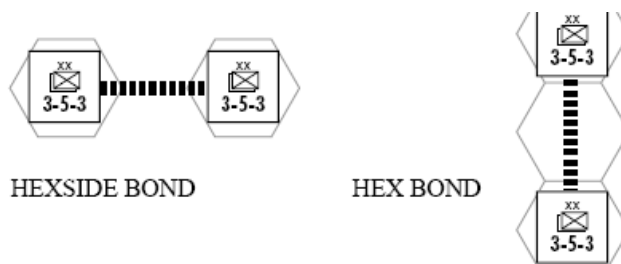
6.5 Otros efectos de las ZOC

- El movimiento ferroviario dentro de una ZOC enemiga está prohibido (4.6).
- Una unidad no puede retirarse dentro de una ZOC enemiga si tiene una ruta de retirada alternativa (10.1).
- Una línea de suministro (14.3) no puede ser trazada a través de dos hexes vacantes consecutivos en una ZOC enemiga (14.5).
- Las unidades soviéticas no pueden recibir reemplazos mientras estén en una ZOC enemiga; las unidades alemanas sí pueden (16.5).
- *Las unidades utilizando el movimiento extendido no pueden finalizar su movimiento en una ZOC enemiga (4.7).*

7. CADENAS DE ZDC

7.1 Regla general

Cuando dos unidades amigas que proyectan una ZdC están a dos hexes de distancia una de la otra (es decir, cuando hay sólo un hex entre ellas), ambas crean una cadena entre ellas en la que no puede entrar ninguna unidad enemiga (ni tampoco cruzar). Debido a las características de la trama hexagonal, puede haber dos tipos de Cadenas de ZdC: Cadenas de Lados de Hexes y Cadenas de Hexes



7.2 Efectos de las Cadenas de Hexes

- Las unidades enemigas no pueden entrar en una Cadena de Hexes ni pueden cruzar por una Cadena de Lados de Hexes durante las Fases de Movimiento o de Movimiento de Explotación (incluyendo movimiento de un hex no mecanizado). NOTA: las unidades enemigas pueden entrar en una Cadena de Hexes o cruzar por una Cadena de Lados de Hexes durante el primer hex de avance tras el combate (12.2).
- Una Línea de Abastecimiento no puede trazarse a través de una Cadena de Hexes ni a través de una Cadena de Lados de Hexes.
- Las unidades forzadas a retirarse a una Cadena de Hexes enemigas o a través de una Cadena de Lados de Hexes se eliminan (10.3).

7.3 Cadenas de Hexes y terreno

Una Cadena de Hexes no puede extenderse:

- a través de un hex de población/town o de ciudad/city
- a través de un hex o lado de hex de mar
- a través de dos lados de hex de río (como sucede en cuando un río hace un lazo con su curso)
- a través de un lado de hex de río principal

7.4 Anulación de las cadenas de hexes

Una Cadena de Hex se anula cuando el hex contiene una unidad enemiga. Una Cadena de Lados Hexes se anula cuando las unidades hay unidades enemigas situadas a ambos lados del lado de hex obstáculo.

7.5 Cadenas de Hexes en el borde del mapa

A diferencia de lo que sucedía en el juego Campaign to Stalingrad, no se permiten Cadenas de Hexes en el borde del mapa.

7.6 Cadenas de Hexes en las costas



Una pila o unidad amiga puede formar una Cadena de Lados de Hexes (pero no una Cadena de Hexes) con las costas, en lugar de hacerlo con una segunda unidad o pila amiga.

En el ejemplo de la derecha (ver reglas originales, pág. 7), la unidad soviética tiene dos cadenas de lados de hexes con la costa.

7.7 Intersección de Cadenas de ZdC

Hay dos situaciones en las que ambos jugadores tendrán Cadenas de Hexes que se crucen unas a otras. En ambos casos, ningún jugador puede cruzar la Cadena de Hexes del otro jugador hasta que se la anule (7.4). Ver los ejemplos (ilustración inferior de la pág. 7):

EJEMPLOS: A y B son Cadenas de ZdC anuladas. La Cadena C no puede existir debido a que las ZdC y las Cadenas de ZdC no se extienden a través de lados de hexes de ríos principales. D es una Cadena de Lados de Hex legal. E se anula debido a que cruza dos ríos.

EJEMPLOS: F y G son Cadenas de ZdC que se cruzan. La cadena H se anula ya que pasa por un hex de población.

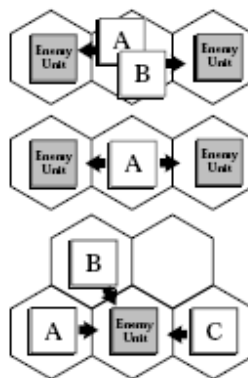
8. COMBATE

8.1 Regla general

Las unidades amigas pueden atacar a unidades enemigas adyacentes en la Primera Fase de Combate, y las unidades amigas con marcadores de Asalto pueden atacar a unidades enemigas adyacentes durante la Segunda Fase de Combate. El ataque es voluntario; ninguna unidad está obligada a atacar, y ninguna unidad está obligada a atacar a todas los hexes enemigos adyacentes. Ninguna unidad puede atacar o puede ser atacada más de una vez por Fase de Combate. Excepciones: la presencia de Zhukov puede permitir tiradas de dados adicionales (regla 26). Las unidades mecanizadas alemanas que usen Asalto Móvil pueden ser capaces de atacar dos veces en la Fase de Explotación, y pueden ser capaces de atacar a la misma unidad o pila soviética por segunda vez (4.9). Todas las unidades defensoras del hex deben ser atacadas y se defienden con una fuerza de defensa combinada.

8.2 Combate Multihex

Si una unidad o pila está adyacente a más de un hex defensor, puede atacar a esos hexes en un solo combate. Las unidades en un mismo hex pueden atacar a defensores adyacentes situados en distintos hexes. Las unidades atacantes pueden atacar a la misma unidad defensora desde tantos hexes como sea posible, siempre que todos los atacantes estén adyacentes al hex defensor.



8.3 Procedimiento del combate

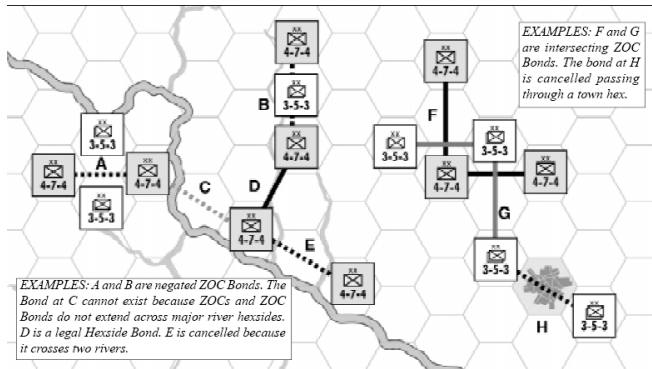
El combate en la Primera Fase de Combate es idéntico al combate en la Segunda Fase de Combate. En cada combate se siguen los pasos siguientes:

PASO 1: en cada ataque, se comparan la fuerza combinada de las unidades atacantes participantes y la fuerza de las unidades defensoras (más bonos defensivos), y esto se expresa como una relación numérica atacante-defensor. Esta relación se redondea hacia abajo a favor del defensor para llegar a una de las categorías que se encuentran en la Tabla de Resultados del Combate. Ejemplo: una relación de 53-18 sería un 2-1. Las relaciones de fuerzas inferiores a 1-3 general automáticamente un resultado AR. Las relaciones de fuerzas superiores a 5-1 se resuelven en la columna 5-1. Excepciones: las relaciones de fuerzas de 10-1 o mayores convierten al ataque en un ataque con gran superioridad de fuerzas. Todas las unidades defensoras se eliminan automáticamente sin tirar el dado y sin que el atacante sufra pérdidas (8.8).

PASO 2: se tienen en cuenta los movimientos de columna que pueda sufrir el atacante. Ejemplo: un movimiento de columna a la derecha haría que un ataque 1-1 se resolviese en la columna 1,5-1. El defensor no recibe nunca movimientos de columna, excepto en caso de tiempo adverso (25.2).

PASO TRES: se determina la Magnitud.

PASO CUATRO: se tiran el dado o los dados y se aplican los resultados. Los jugadores eliminan inmediatamente las pérdidas que sufran (8.6) y realizan retiradas (si es que hay alguna) (regla 10) o avances tras el combate (regla 12). Excepción: puede que sea necesaria una segunda tirada debido a la Superioridad Táctica alemana (9.10). Las segundas tiradas no pueden anularse, y se aplican en lugar de las primeras.



PASO CINCO: el jugador atacante soviético puede realizar una o más tiradas de ataque adicionales si la tirada primera (o una posterior) resulta en un intercambio de bajas o en un contacto, siempre que se haya empleado a Zhukov en el ataque (regla 26).

8.4 Magnitud

La magnitud de un combate determina el número de dados que se emplearán para resolverlo. La magnitud se determina contando el número de pasos que tiene el atacante o el defensor (no ambos). Se usa el bando que tenga menos pasos implicados en el combate.

- Entre uno y tres pasos se considera Magnitud 1, y sólo se emplea un dado.
- Con 4 y 5 pasos se considera Magnitud 2, y se emplean dos dados. El dado rojo es el principal, y el blanco es el secundario.
- Con 6 o más pasos se considera Magnitud 3. Se usan 3 dados. El rojo es el principal y los blancos son los secundarios.

Cuando se tira en la Tabla de Resultados del Combate, un dado (el dado "principal") determina el resultado principal. El otro dado o dados (los "secundarios"), en caso de que se deban tirar, determinan pérdidas adicionales de pasos usando la columna de la derecha de la relación de fuerzas que se haya usado.

EJEMPLO: la Magnitud es 3 y la relación de fuerzas es de 3-1. El atacante obtiene un 5 con el dado rojo y un 2 y un 6 con los dados blancos. El resultado 5 indica un resultado DRX, el 2 provoca una pérdida de un paso adicional en cada bando (1/1), y el 6 significa un paso de pérdidas adicional para el defensor (-1). El resultado final es que el defensor se retira habiendo perdido tres pasos, mientras que el atacante pierde dos pasos.

8.5 Explicación de los resultados del combate

AR = ATACANTE RECHAZADO: el defensor no sufre pérdidas y permanece en el hex. Las unidades atacantes pierden un paso (de la unidad más fuerte) y quedan desorganizadas.

C = CONTACTO: no hay pérdida de pasos, ni retirada ni avance.

EX = INTERCAMBIO: cada bando pierde un paso. No hay retirada ni desorganización. Las unidades atacantes supervivientes pueden avanzar al hex defensor (pero no más) si el resultado EX elimina al último paso defensor que haya en el hex. **NOTA:** si el batallón de Tigres otorga un movimiento de columna al atacante, debe sufrir él la primera baja en lugar de que la sufra la unidad más fuerte.

DR = RETIRADA DEL DEFENSOR: el defensor debe retirarse dos hexes y quedar desorganizado. El atacante debe avanzar.

DR1 = RETIRADA DEL DEFENSOR: el defensor debe retirarse dos hexes, perder un paso de cualquier unidad implicada, y quedar desorganizado. El atacante puede avanzar.

DRX = RETIRADA DEL DEFENSOR CON INTERCAMBIO: el defensor debe retroceder dos hexes, perder un paso de cualquiera de sus unidades implicadas y quedar desorganizado. El atacante pierde un paso de su unidad más fuerte y puede avanzar entonces tras el combate.

DR2X = RETIRADA DEL DEFENSOR CON INTERCAMBIO DESIGUAL: el defensor debe retroceder dos hexes, perder dos pasos de cualesquiera de sus unidades implicadas, y queda desorganizado. El atacante pierde un paso (si el defensor sólo tiene un paso que pueda perder, entonces el atacante no pierde ningún paso) de su unidad más fuerte y puede entonces avanzar tras el combate. **EXCEPCIÓN:** si el batallón de tanques Tigre proporciona un movimiento de columna a favor del atacante, entonces es esa unidad la que debe sufrir la pérdida de un paso.

8.6 Qué unidad o unidades sufren pérdida de pasos

Las pérdidas de pasos deben sufrirlas unidades participantes en los combates. El defensor puede aplicar sus pérdidas de pasos de las tiradas principal y secundaria, a cualquiera de sus unidades implicadas (pero ninguna unidad puede sufrir dos pérdidas hasta que todas las demás hayan sufrido también una pérdida). El atacante tiene las mismas restricciones, pero además debe aplicar la pérdida de su tirada principal a su unidad más fuerte (la fortaleza de las unidades viene determinada por su fuerza de ataque impresa). **EXCEPCIÓN:** Bajas Graves (8.9).

8.7 Indicación de pérdidas de pasos

Dar la vuelta a una ficha para que muestre su reverso indica que la unidad ha perdido un paso. Si se trata de una unidad con un solo paso, o si ya se ha dado la vuelta a la unidad, entonces se la pasa al Montón de Muertos.

8.8 Ataques con una Gran Superioridad

a. Los ataques con Gran Superioridad permiten al atacante destruir totalmente a una unidad o pila enemiga durante cualquier Fase de Combate, o durante un Asalto Móvil (13.1).

b. Para que se considere que un ataque goza de Gran Superioridad, el atacante debe conseguir una relación de fuerzas mínima de 10-1. Al determinar la relación de fuerzas, el atacante puede usar los movimientos de columna favorables que deban aplicarse. Por ejemplo, un ataque 7-1 con tres movimientos de columna se consideraría que goza de Gran Superioridad.

c. Una vez se llega al nivel de 10-1, todas las unidades enemigas que haya en el hex se eliminan inmediatamente y se quitan del mapa sin tirar el dado, sin que las unidades atacantes sufran bajas (ni siquiera bajas graves, 8.9).

8.9 Bajas Graves

Si un ataque se hace contra un hex que contenga una ciudad o fortificación enemiga, y el ataque no es un ataque en alta proporción (8.8), el atacante pierde automáticamente un paso adicional si se obtiene un 1 a 4 en su tirada de dado principal. Si hay zapadores (9.9) suministrando un desplazamiento favorable al dado del combate, son ellos los que deben tomar el paso extra de pérdidas. Si los zapadores no fueron usados, entonces cualquier unidad atacante puede tomar el paso extra de pérdidas.

NOTA: Este paso de pérdidas extra permanece constante y no se incrementa si la magnitud del combate es mayor de uno.

ZHUKOV: El paso de pérdidas por utilizar el bono Zhukov es ahora en adición a cualquier paso de pérdidas por bajas graves (ver 26.1).

EXCEPCIONES:

- Las unidades alemanas que ataquen a unidades soviéticas que ocupen hexes de fortificaciones alemanas permanentes no sufren Bajas Graves, ni viceversa en el caso de las unidades soviéticas.
- Cualquier ataque que use el bono de jefe de Zhukov (26.1) sufre automáticamente un paso de pérdida debido a Bajas Graves, sea cual sea el resultado de las tiradas o el terreno que ocupe el defensor. El dado no se tiene en cuenta en los ataques de Zhukov.
- No puede haber Bajas Graves en los ataques que se hagan con Gran Superioridad (8.8).

9. MODIFICADORES DEL COMBATE

9.1 Bonos defensivos por terreno

Los modificadores del combate funcionan de modo que el atacante recibe básicamente movimientos de columna, mientras que el defensor recibe bonos a su fuerza. Los bonos de terreno se aplican a un apilamiento defensor, no por unidad defendiendo. El defensor nunca podrá recibir un bono de fuerza *combinada (por terreno, fortificaciones [19.2] y apoyo aéreo defensivo [15.6])* mayor que el doble de la fuerza impresa de las unidades defensoras. Por ejemplo, una brigada de tanques 2-1-5 por sí misma, recibiría un incremento de fuerza máximo de más 2 (+2).

COLINAS/HILLS: +2 PUEBLO/VILLAGE: +1
BOSQUES/WOODS: +2 POBLACIÓN/TOWN: +3
BOSQUE PANTANOSO/WOODEN MARSH: +2
CIUDAD/CITY: +5

EJEMPLO: una división de infantería alemana 4-7-4 defendiéndose en un hex de colina tendría una fuerza de defensa de 9. Dos divisiones 4-7-4 que se defendieran en el mismo hex tendrían una fuerza de defensa de 16.

9.2 Dividiendo a la mitad

Cuando divides por la mitad, siempre divide por unidad individual (no por apilamiento), redondea cualquier fracción al alza al siguiente número entero. *Ejemplo: dos unidades con un factor de ataque de 5, tendrían una fuerza combinada de "6" después de la división (3+3=6).* Una unidad atacante nunca podrá tener su fuerza de ataque a la mitad más de una vez para un determinado ataque.

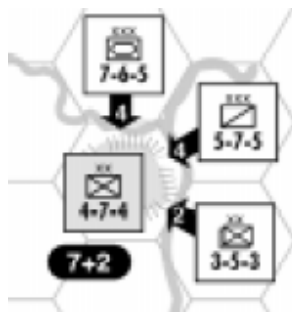
9.3 Fortificaciones

Todas las unidades mecanizadas y de caballería atacando a un hex de fortificación, tienen su fuerza de ataque a la mitad (9.2). Además, las unidades defendiendo en un hex de fortificación, reciben un bono de más tres (+3), que es acumulativo con el bono de terreno del hex (si lo hubiera). El jugador atacante siempre tira el dado por graves pérdidas (8.9) cuando atacan fortificaciones.

CLARIFICACIÓN: Si una unidad de caballería ataca una fortificación a través de un lado de hex de río, su factor de ataque estará a la mitad y el -1 (ver abajo) será ignorado.

9.4 Ríos (principales y secundarios)

Las unidades mecanizadas que ataquen a través de un lado de hex de río (principal o menor) reducen su fuerza de ataque a la mitad (redondeando hacia arriba, 9.14). Las unidades no mecanizadas (incluyendo caballería) reducen su fuerza en un punto (-1). *Los puentes no tienen efecto en este modificador.*



EJEMPLO: las tres unidades soviéticas están atacando a través de un río, y sus fuerzas de ataque modificadas aparecen en las flechas negras. La fuerza de defensa modificada de la división de infantería alemana es de 9 debido a la colina. La relación de 10 a 9 (1-1).

9.5 Hexes de pantano

Atacar fuera de un hex de pantano es lo mismo que atacar a través de un lado de hex de río –las unidades mecanizadas tienen su fuerza de ataque a la mitad y las unidades no mecanizadas tienen su fuerza de ataque decrecida en 1 (-1). No hay penalización por atacar dentro de un hex de pantano.

9.6 Hexes de pantano con bosque

Igual que los hexes de pantano, y además el defensor recibe un bono defensivo de +2.

9.7 Hex de ciudad

Además del bono +5 a su defensa, las unidades en ciudades no están obligadas a retirarse en caso de sufrir resultados DR, y el atacante siempre tiene la posibilidad de sufrir bajas graves. El defensor sí que debe retirarse en caso de resultados DRX o DR1.

9.8 El Batallón de Tigres

1943 fue el momento de gloria del tanque Tigre. Podía superar con su cañón a todos los tanques soviéticos existentes entonces, y los cañones antitanques aún no habían progresado hasta el nivel que alcanzarían más tarde durante la guerra.

Todos los ataques alemanes en los que esté implicado el batallón de tigres recibe un movimiento de columna favorable hacia la derecha en la Tabla de Resultados del Combate. Si se obtiene un resultado EX (o un resultado DR2X en el que el atacante pierde un paso) con cualquier tirada principal (8.5) en un combate en el que el batallón de tigres haya proporcionado el citado movimiento de columna, entonces el batallón de tigres debe sufrir la pérdida.

9.9 Zapadores soviéticos

a. Las brigadas de zapadores soviéticos son unidades de apoyo especializadas que sólo pueden usarse para atacar hexes de fortificaciones, ciudad o población. Sin embargo, siempre que

ataquen uno de esos hexes, otorgan un movimiento de columna favorable hacia la derecha en la Tabla de Resultados del Combate.

b. Si se obtienen Bajas Graves (8.9b), la unidad de zapadores debe sufrir la baja extra. No puede obtenerse más de un movimiento de columna, incluso aunque dos brigadas de zapadores participen en un mismo ataque.

9.10 Superioridad Táctica Alemana

Los soviéticos superaban ampliamente en número a los alemanes en Ucrania, pero en numerosas ocasiones los alemanes aún conservaban una superioridad táctica sobre los soviéticos si lo analizamos unidad a unidad. Por tanto:

ATAQUES ALEMANES: Si las unidades atacantes son todas alemanas (ninguna unidad aliada del Eje), cualquier resultado recibido DRX (1/1) que se reciba (*tanto en la tirada de dado principal o secundaria [8.4]*) se convierte automáticamente en un resultado DR1 (0/1). *Si unidades aliadas del Eje participan en el combate, este beneficio no podrá ser utilizado.*

ATAQUES SOVIÉTICOS: Si el hex del defensor consiste en, al menos, una unidad alemana, el jugador soviético debe volver a tirar todas las tiradas principales o secundarias en que obtenga un resultado de 6, a menos que al menos la mitad de su fuerza de ataque participante consista de pasos de guardias. En cada tirada que se repita sólo se tendrá en cuenta el segundo resultado. La relación de fuerzas se mide contando los pasos, no las unidades. *Los HQs del 3er y 5º ejércitos de tanques de la Guardia, cada uno cuenta como un paso.*

9.11 Bombardeo de Artillería

Un bombardeo de artillería otorga a un ataque soviético un movimiento de columna favorable en la Tabla de Resultados del Combate (22.1). El jugador soviético puede usar un bombardeo de artillería de grandes proporciones (empleando dos divisiones de artillería) para recibir dos movimientos de columna (22.2).

9.12 Cuerpos Panzer (24.1)

El que uno o más cuarteles generales de cuerpos panzer participen en un ataque o Asalto Móvil otorga al jugador alemán un movimiento de columna favorable en la Tabla de Resultados del Combate.

9.13 Apoyo Aéreo (ver 15.4-15.6)

Un movimiento de columna por apoyo aéreo ofensivo, +5 o +3 por apoyo aéreo defensivo.

9.14 Atacante reducido a la mitad

a. Las unidades atacantes no están nunca obligadas a reducir su fuerza de ataque a la mitad más de una vez. Todas las penalizaciones de ese mismo tipo se ignoran. Hay cuatro casos en que el atacante se reduce a la mitad:

- Una unidad o pila lleva un marcador de Desabastecimiento/Out of Supply
- Unidades mecanizadas atacando a través de un río o de un río principal
- Unidades mecanizadas y/o caballería atacando a una fortificación.
- Unidades mecanizadas atacando desde un hex de pantano o de pantano con bosque

b. La reducción a la mitad se hace siempre de unidad en unidad, y las fracciones se redondean siempre hacia arriba hacia el siguiente número entero.

9.15 Cuerpos de Caballería

La caballería que ataque fortificaciones se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba), la caballería que ataque a través de un río reduce su fuerza de ataque en un punto. Si ataca a una fortificación a través de un río, su fuerza de ataque se reduce a la mitad y se ignora la pérdida de un punto.

10. RETIRADAS

10.1 Procedimiento de Retirada

a. Cuando la Tabla de Resultados del Combate indique que se retiren las unidades defensoras, éstas deben retroceder dos hexes. Excepciones:

- Las unidades en hexes de ciudad *pueden* ignorar los resultados DR (9.7).
- Puntos de Reorganización que limitan la retirada a un hex (10.2).
- Las unidades que terminen su retirada normal sobreapiladas pueden retirarse uno o más hexes adicionales para cumplir con los límites de apilamiento, pero no por ninguna otra razón.

b. El jugador dueño de las unidades que se retiran puede determinar la ruta de retirada, pero debe seguir las preferencias siguientes:

- Debe evitarse entrar en un hex vacío en una ZdC enemiga si es posible. Si no es posible, una unidad o pila puede retirarse a través de una ZdC sin sufrir ninguna penalización durante su ruta de retirada de dos hexes (sin embargo, no puede terminar su retirada en una Cadena de ZdC ni tampoco puede atravesarla [10.3]).
- Las unidades alemanas no pueden retirarse en dirección este a menos que no sea posible otra retirada. Las unidades soviéticas no pueden retirarse en dirección oeste a menos que no sea posible otra retirada.
- *Siempre que sea posible, una retirada de dos hexes debe finalizar a dos hexes de distancia del hex vacante (no se permite volver atrás o retirada en zig-zag).*

10.2 Puntos de Reorganización

Si no se violan los límites de apilamiento, una retirada puede detenerse después de un hex siempre que las unidades enemigas se hayan retirado a:

- Una ciudad controlada por su bando.
- Un hex ocupado por unidades de combate amigas no desorganizadas.

10.3 Eliminación por Retirada

Las unidades se eliminan si no tienen más opción que retirarse:

- hacia un hex ocupado por una unidad enemiga
- fuera de un borde del mapa
- a través de un lado de hex que sea sólo de mar
- a través de un lado de hex de río principal sin puente
- a través o hacia una Cadena de ZdC enemiga
- hacia dos hexes vacíos consecutivos en ZdC enemigas
- hacia un hex en el que terminaría la retirada sobreapilada (nota: retirada adicional [10.1] puede evitar la eliminación).
- Sólo la artillería soviética: hacia un hex de pantano o de pantano con bosque (a menos que sea siguiendo una carretera).

10.4 Combate contra unidades previamente retiradas

Si una unidad o pila se retira a un hex ocupado por unidades amigas y es hex sufre un ataque en la misma Fase de Ataque, las unidades retiradas no suman su fuerza al combate, y si se ven obligadas a retirarse de nuevo serán eliminadas.

10.5 Retiradas del Atacante

El atacante no está nunca obligado a retirarse, pero tiene la opción de retirarse si obtiene un resultado AR. En este caso, puede retirarse dos hexes siguiendo las restricciones y preferencias indicadas arriba. Esta retirada no permite al defensor avanzar.

11. DESORGANIZACIONES

11.1 Regla general

Una unidad desorganizada no puede realizar acciones ofensivas ni mover más de un hex. Si que se puede defender con su fuerza completa, y conserva su ZdC así como su capacidad de formar Cadenas de ZdC. Las unidades reciben siempre marcadores de Desorganización en el momento en que se desorganicen.

11.2 Cómo se desorganizan las unidades

- Las unidades defensoras pasan a estar desorganizadas si ellos se retiran uno o más hexes.
- Las unidades atacantes sufren desorganización en un resultado AR.
- Cualquier unidad que use Movimiento Ferroviario se desorganiza (4.6).
- Toda división de artillería soviética que mueva más de un hex en la Fase de Movimiento se desorganiza (4.8).
- Toda unidad que haya en el mapa que sea reforzada con Reemplazos o que se reconstruya sacándola del montón de muertos se desorganiza (16.5).
- Todas las unidades que *finalicen su movimiento* en un hex en el que se esté construyendo una fortificación se desorganizan (19.1).

11.3 Penalizaciones de la Desorganización

- Las unidades no pueden atacar ni realizar asaltos móviles.
- Las unidades no pueden recibir reemplazos (16.5).
- Las unidades pueden sólo un hex hacia hexes permitidos, sean cuales sean los costes de movimiento de los mismos, durante la Fase de Movimiento, y no pueden moverse en absoluto durante las Fases de Reacción o de Explotación.

11.4 Desorganización y retiradas

No hay ninguna penalización adicional si una unidad desorganizada es objeto de un Asalto Móvil y se ve forzada a retirarse de nuevo (ver 13.2). Igualmente, las unidades desorganizadas no reciben penalizaciones adicionales si reciben resultados de Desorganización adicionales.

11.5 Eliminación de los marcadores de Desorganización

Los marcadores de Desorganización se eliminan de todas las unidades amigas durante la Fase Final propia. El Abastecimiento y

las ZdC enemigas no tienen ningún efecto a la hora de eliminar marcadores de desorganización. Excepción: la ficha de jefe de Manstein tiene una capacidad de eliminación de marcadores de Desorganización que puede usar antes de la Fase Final amiga (26.2).

12. AVANCES TRAS EL COMBATE

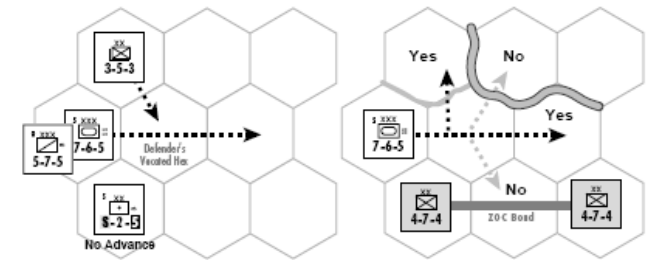
12.1 Longitud del avance

Si todas las unidades defensoras han sido eliminadas o se han retirado, el atacante puede avanzar las unidades atacantes que no sean de artillería. Las unidades mecanizadas y de caballería pueden avanzar hasta dos hexes. Las unidades no mecanizadas (excluyendo a la caballería) sólo pueden avanzar un hex.

12.2 Procedimiento

El primer hex en que se entre debe ser el hex abandonado por el defensor, y puede entrarse en él incluso aunque al hacerlo se entre en una Cadena de ZdC o se la cruce. El segundo hex puede estar en cualquier dirección, pero las unidades mecanizadas y de caballería que avancen sufren las siguientes restricciones en él:

- No pueden entrar en una Cadena de ZdC enemiga ni cruzarla.
- No pueden cruzar ningún lado de hex de río principal (con o sin puente).
- No pueden entrar en un hex de pantano a menos que sea por carretera.



EJEMPLOS: el diagrama que vemos en la columna izquierda de la pág. 11 de las reglas originales muestra el avance de unidades de infantería, caballería, artillería y mecanizadas. La ilustración a la derecha nos muestra cómo el terreno y las ZdC enemigas pueden afectar a los avances.

12.3 Avances a través de ríos Principales (regla 18)

- Las unidades mecanizadas solo pueden avanzar a través de un río principal si usan un puente (carretera o pontones) (18.3).
- Las unidades no mecanizadas pueden avanzar a través de un río principal, pero este debe ser el primer hex del avance. Las unidades de caballería pueden avanzar dos hexes mientras que el resto de unidades no mecanizadas deben detenerse después del primer hex (18.3).

12.4 Intercambios

Si todas las unidades defensoras son eliminadas en un Intercambio, el atacante sólo puede avanzar al hex abandonado por el defensor y detenerse. Las unidades mecanizadas y la caballería no pueden avanzar dos hexes en este caso.

13. ASALTOS MÓVILES

13.1 Procedimiento

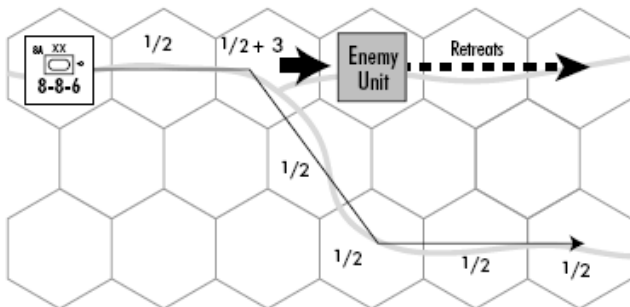
a. EN GENERAL: un Asalto Móvil es un ataque en movimiento, sólo permitido durante la Fase de Explotación. Sólo pueden realizarlo las unidades mecanizadas.

b. COSTE DE PUNTOS DE MOVIMIENTO: para hacer un Asalto Móvil, una unidad mecanizada o pila de unidades mecanizadas debe pagar dos puntos de movimiento además del coste del terreno para entrar en el hex. Se ignora el coste adicional de dos puntos para salir de ZdC enemiga al calcular este coste, y se el coste de entrar por carretera al hex blanco es de 1 punto, no de medio.

CLARIFICACIÓN: debes pagar el coste en MP para entrar en el hex, incluso si no pretendes avanzar dentro del hex después del asalto móvil.

c. PROCEDIMIENTO DEL COMBATE: sólo una pila de unidades puede realizar un Asalto Móvil: no se permiten asaltos móviles multi-hex. El ataque se resuelve usando los procedimientos de ataque normales. El atacante y el defensor pueden usar apoyo aéreo, pero no se permiten Bombardeos de Artillería soviéticos. Si se consigue una relación de fuerzas de 10-1 o superior, el Asalto Móvil elimina a las unidades defensoras sin que haya que tirar el dado y sin pérdidas para las unidades atacantes (8.8).

d. MOVIMIENTO TRAS ASALTO MÓVIL: si el Asalto Móvil consigue cualquier cosa que no sea un resultado AR, las unidades asaltantes pueden continuar moviendo o pueden realizar otras operaciones que les permita lo que les reste de su Capacidad de Movimiento (4.9b). Si el hex defensor ha sido abandonado debido al asalto, la pila puede avanzar al hex (sin pagar ningún coste de movimiento en ese momento *—este ya ha sido pagado*) y puede seguir moviendo desde ahí.

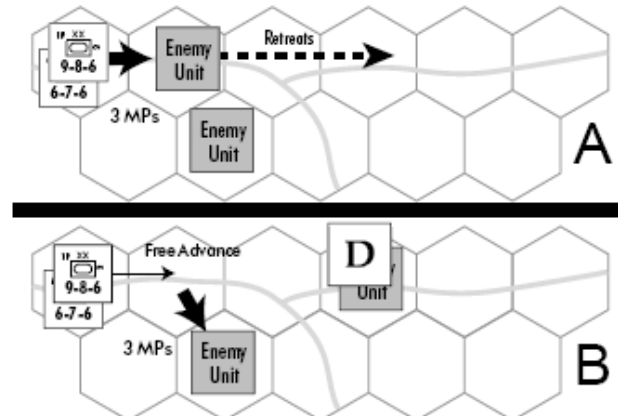


EJEMPLO: la división panzer se mueve dos hexes a lo largo de la carretera (medio punto de movimiento por cada hex) y luego realiza un Asalto Móvil por un coste de 3 puntos de movimiento. Consigue un resultado DR, forzando a la unidad defensora a retirarse. Elige no avanzar al hex abandonado (lo que no le costaría ningún punto de movimiento), si no que sigue moviendo por la carretera. La división panzer usa un total de 6 puntos de movimiento.

13.2 Múltiples Asaltos Móviles

Una unidad o pila mecanizada alemana (con capacidad de movimiento de 6) puede realizar un Asalto Móvil dos veces contra un mismo hex si el primer Asalto Móvil no ha derrotado al defensor, o contra un segundo hex adyacente al primer hex asaltado. Una pila defensora podría sufrir asaltos móviles varias veces realizados por distintas unidades o pilas enemigas. Nota: el Asalto Móvil no se considera combate, aunque usa la Tabla de Resultados del Combate. Importado por el Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. <http://elviejotercio.tripod.com> quijanotercio@retemail.es

La prohibición de que una unidad sea "atacada" más de una vez por fase (8.1) no se aplica pues a los asaltos móviles.



EJEMPLO: en la ilustración vemos como una pila de unidades mecanizadas alemanas puede realizar dos asaltos móviles en una misma Fase de Explotación. El primer asalto (A) obtiene un resultado DR, lo que permite a la pila avanzar. Como hasta ese momento sólo ha gastado 3 puntos de movimiento, la pila aún dispone de otros 3 puntos de movimiento para realizar otro Asalto Móvil (B). Otras opciones serían que la pila mecanizada gastara los tres puntos de movimiento que le quedan para colocarse un marcador de Asalto en el lugar que está, o que se moviera usando uno o más de los puntos de movimiento que le quedan y se detuviera.

13.3 Asalto Móvil contra unidades retiradas previamente

Las unidades que se han retirado de un Asalto Móvil pueden ser asaltadas de nuevo (incluso por la misma pila enemiga). Las unidades previamente retiradas y que se defienden de nuevo de un Asalto Móvil usan su fuerza de defensa íntegra y no son eliminadas si se ven forzadas a retirarse más de una vez. Nota: la prohibición acerca de "atacar" más de una vez por fase de una unidad (8.1) y la regla que impide aportar la fuerza de defensa a un segundo ataque (10.4) no se aplican a los Asaltos Móviles.

14. LOGÍSTICA

14.1 Regla general

El concepto de la logística en Ukraine '43 se representa de tres maneras:

- ABASTECIMIENTO GENERAL: todas las unidades necesitan Abastecimiento General para operar con su potencial completo, y deben bien ocupar un hex fuente de abastecimiento o trazar una Línea de Abastecimiento hasta una fuente de abastecimiento.
- ESCASEZ DE COMBUSTIBLE: penaliza a las unidades mecanizadas que empiezan su turno lejos de una fuente de abastecimiento.
- DESGASTE: penaliza a las unidades que tienen sus líneas de abastecimiento cortadas.

14.2 Fuentes de Abastecimiento

El abastecimiento se genera en:

- a. Ciertos hexes del borde del mapa. Las fuentes de abastecimiento alemanas del borde del mapa se distinguen por la cruz alemana, mientras que las soviéticas se distinguen con la estrella soviética. Sólo pueden usarse las fuentes de abastecimiento del borde del mapa que controle el propio bando.

b. Hex ferroviario conectado: un hex ferroviario conectado se considera también fuente de abastecimiento. Un hex ferroviario conectado es un hex con una vía férrea que está conectado por una línea de hexes de vía férrea con una fuente de abastecimiento del borde del mapa. La línea ferroviaria no puede estar bloqueada por unidades enemigas ni por sus ZdC, y en el caso del jugador soviético, debe estar reparada (regla 17).

14.3 Línea de Abastecimiento

a. Durante la Fase Final de cada jugador, todas las unidades amigas deben trazar una Línea de Abastecimiento válida o sufrirán las consecuencias de estas desabastecidas. Una Línea de Abastecimiento es una ruta de hexes contiguos que va desde cada unidad hasta una fuente de abastecimiento. La ruta consiste de dos partes: una parte por tierra y una parte por carretera.

b. La porción que va por tierra puede atravesar la mayoría de los tipos de terrenos de hex o de lado de hex (!4.4), pero no puede tener una longitud de más de cuatro hexes hasta llegar a una carretera, o siete hexes hasta llegar a un Cuartel General/HQ de Ejército alemán o de Frente soviético que esté en una carretera. La porción de carretera puede tener una longitud indefinida hasta que llegue a una Fuente de Abastecimiento.

c. Debido a la situación de las unidades en el mapa, a veces una o las dos porciones de una Línea de Abastecimiento no son necesarias para que una unidad esté abastecida.

14.4 La Línea de Abastecimiento y limitaciones por el terreno

Una LdA no puede cruzar un lado de hex íntegramente de mar, ni cruzar más de un lado de hex de río principal, ni entrar en más de un hex de pantano o de pantano con bosque a través de un lado de hex que no sea de carretera.

14.5 La LdA y las unidades enemigas

Una LdA puede trazarse hacia o a través de cualquier número de hexes que estén en una ZdC enemiga que contengan también una unidad amiga. Una LdA no puede:

- entrar en un hex ocupado por el enemigo
- cruzar o entrar en una Cadena de ZdC enemiga (7.2)
- entrar en dos hexes consecutivos en una ZdC enemiga (6.6). Una LdA puede entrar en un hex en una ZdC enemiga, lo cual es útil cuando una unidad está en un saliente o rodeada por unidades enemigas pero solo parcialmente (ver el ejemplo siguiente).

14.6 Abastecimiento General

Durante la Fase Final de cada jugador, todas las unidades amigas (incluyendo las unidades aéreas) deben trazar LdA para recibir Abastecimiento General. Si una unidad o pila no puede trazar una LdC válida, recibe inmediatamente un marcador de Desabastecimiento/Out of Supply. Si hay cualquier unidad o pila que lleve un marcador de Desabastecimiento (de una fase anterior) que pueda ahora trazar una LdA válida, se le elimina inmediatamente el marcador de Desabastecimiento.

14.7 Penalizaciones por Desabastecimiento

Toda unidad o pila que lleve un marcador de Desabastecimiento sufre las penalizaciones siguientes:

- **COMBATE:** los factores de ataque se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba [9.14]). Los factores de defensa no se ven afectados.

- **MOVIMIENTO:** la Capacidad de Movimiento de la unidad y el bono de Movimiento Extendido se reducen a dos puntos de movimiento cada uno. Por tanto, una unidad desabastecida podría mover dos puntos de movimiento si ataca, y cuatro si no lo hace. En el caso de las unidades mecanizadas, esta reducción a la capacidad de movimiento se aplica también en su Movimiento de Explotación. Las unidades no mecanizadas siguen pudiendo moverse un hex o atacar durante la Fase de Explotación.

- Las unidades desabastecidas no pueden recibir reemplazos.
- Las unidades aéreas desabastecidas pueden darse la vuelta (15.2) pero no pueden volar ninguna misión excepto cambiar de bases.
- *Las unidades OOS no pueden ser activadas para el movimiento de reacción.*

14.8 Aislamiento y Desgaste de las unidades Desabastecidas

Durante la Fase Final de cada jugador, una vez que se haya comprobado el Abastecimiento General, todas las unidades amigas que lleven un marcador de Desabastecimiento deben trazar una LdA similar a la LdA original (14.3), con la sola excepción de que ahora no hay límite en la longitud de la porción de tierra de dicha línea. Si una unidad/pila Desabastecida puede trazar una LdA de este tipo especial, permanece Desabastecida, pero no se considera Aislada/Isolada. Si la unidad o pila no puede trazar este tipo especial de LdA, se la considera aislada. Además, de los efectos de Desabastecimiento, cada unidad Aislada (o unidad en una pila aislada) debe hacer una comprobación por una posible pérdida de pasos.

PROCEDIMIENTO: se tira un dado por cada unidad. Si la tirada es 1-3, la unidad se reduce en un paso. Una unidad puede ser eliminada (perder su último paso) debido a éste tipo de pérdida.

MODIFICADORES A LA TIRADA:

+1 **DEPÓSITO DE ABASTECIMIENTOS:** si la unidad puede trazar una LdA hasta una ciudad o población amiga o hasta un Cuartel General de Ejército o de Frente amigo, incluso aunque no pueda llegar hasta una Fuente de Abastecimiento.

+1 **MORAL:** para todas las unidades alemanas y para las brigadas aerotransportadas soviéticas.

EJEMPLO: unas unidades alemanas en una bolsa que pudieran trazar una LdA hasta un hex de población, perderían un paso por desgaste sólo si el resultado de sus tiradas fuera 1 (por aplicar modificadores +1 por ser alemanas y +1 por trazar hasta un hex de población).

14.9 Escasez de combustible

a. Durante la Fase de Abastecimiento Inicial, el jugador tira un dado por cada una de sus unidades mecanizadas que no sean Cuarteles Generales (incluyendo divisiones de artillería) que no lleven marcadores de Desabastecimiento/Out of Supply y que estén situadas a más de siete hexes de una fuente de abastecimiento (14.2).

b. La distancia citada de siete hexes debe llegar a una Fuente de Abastecimiento, no basta con que llegue a una carretera que lleve a una Fuente de Abastecimiento. La ruta puede trazarse a través de unidades enemigas, pero no a través de lados de hex totalmente de mar, ni de hexes que sean totalmente de mar. Nota: poder trazar esta

línea a través de unidades enemigas puede parecer extraño, pero el objeto de la regla es penalizar a las unidades que operen lejos de los depósitos principales de combustible, y no penalizar a unidades que hayan visto cortado sus suministros recientemente por unidades enemigas. Esas unidades ya serán penalizadas en la Fase Final, al comprobar el Abastecimiento General.

c. El jugador consulta la Tabla de Escasez de Petróleo (aquí, en esta sección, y también impresa en el mapa) después de cada tirada.

d. Si la tirada indica un "Fracaso/Fail", entonces la unidad se considera que está escasa de combustible, recibe un marcador de Desabastecimiento/Out of Supply, y sufre todos los efectos derivados de esa condición hasta que pueda trazar una LdA durante la Fase Final amiga (14.6).

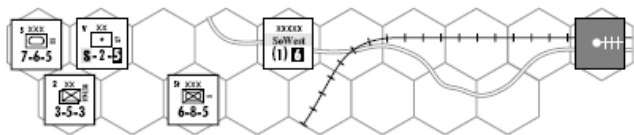
e. Si la unidad supera la prueba, no le pasa nada (no recibe marcador de Desabastecimiento).

TABLA DE EXCASEZ DE PETROLEO

8-10 hexs desde una fuente de suministro: 1-2 = fallo

11-15 hexs desde una fuente de suministro: 1-3 = fallo

16 ó más hexs desde una fuente de suministro: 1-4 = fallo



EJEMPLO (ver ilustración en la pág. 13 de las reglas originales): el cuerpo de tanques soviético y la división de artillería están a más de siete hexes de distancia de una Fuente de Abastecimiento (la cabecera ferroviaria), y ambos necesitan tirar el dado por Escasez de Combustible. La división de rifles soviética es una unidad no mecanizada y por tanto no debe tirar el dado. Conviene resaltar que las carreteras y el HQ soviético no tienen ningún efecto a lo hora de trazar una LdA para obtener combustible. Sólo se usan para determinar el Abastecimiento General.

15. EL FACTOR AÉREO

15.1 En general

Son tres tipos de misiones: apoyo ofensivo terrestre, apoyo defensivo terrestre y cambio de base.

15.2 Status de Usada/Flown y Lista/Lista

Cada unidad aérea puede realizar una misión por turno: proporcionar apoyo a tierra, realizar interdicción o cambiar de bases. Las unidades aéreas que ya han realizado su acción se señalan dándoles la vuelta para que muestren su reverso (Usada/Flown). Excepción: Apoyo Defensivo a Tierra). Todas las unidades se pasan a su lado "lista/ready" al inicio de cada turno amigo.

15.3 Bases de las unidades aéreas

Las unidades aéreas se colocan en el mapa, y deben en todo momento (excepto cuando vuelen en Apoyo Defensivo a Tierra o en Interdicción) estar situadas en una base. Cualquier hex de pueblo/village, población/town o ciudad que esté controlado por el propio bando puede usarse como base aérea. No está permitido colocar más de una unidad por hex de base. Un jugador puede cambiar la base de una unidad aérea bien:

- Durante su Fase de Movimiento recolocando la unidad en cualquier base del mapa, sin que se tenga en cuenta la distancia que pueda haber entre ambas bases. *Este tipo* de recolocación cuenta como una misión y la unidad aérea es girada a su lado Usada/Flown. Esta es la única misión que está permitida si la unidad lleva un marcador de Desabastecimiento/Out of Supply.
- *Durante su fase de suministro inicial. Esto solo se aplica a las unidades aéreas retornando de una misión DAS. Ellas pueden retornar a cualquier base elegible dentro de su alcance. Si no hay ninguna base dentro de su alcance, son colocadas en cualquier base, con independencia de la distancia, y son marcadas con un marcador de desorganización (15.8). El marcador de desorganización es retirado normalmente en la fase final, pero sirve para evitar que la unidad aérea vuele en una misión durante ese turno.*

15.4 Apoyo a Tierra en general

Tanto el atacante como el defensor pueden usar unidades aéreas para recibir apoyo aéreo. Las unidades aéreas pueden usarse para proporcionar apoyo a tierra a cualquier ataque que esté dentro de su alcance. No más de una unidad por bando puede usarse en cada combate o Asalto Móvil concreto. Las unidades aéreas no se ven nunca afectadas por los resultados de la Tabla de Resultados del Combate.

15.5 Apoyo a Tierra Ofensivo

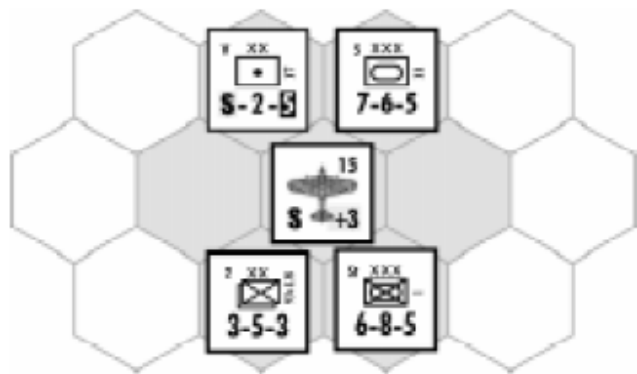
Una unidad aérea en Apoyo a Tierra Ofensivo proporciona al atacante un movimiento de columna favorable en la Tabla de Resultados del Combate. La unidad aérea no abandona su base, si no que se le da la vuelta a su lado "usada/flown".

15.6 Apoyo a Tierra Defensivo (DAS)

Durante la fase final amiga, el jugador en fase puede utilizar sus unidades aéreas que están en su lado listo/ready, para volar en misiones de apoyo aéreo defensivo (DAS). Las unidades volando en DAS pueden ser colocadas en cualquier hex (ocupado o vacante) dentro del alcance. Las unidades volando en DAS afectan al hex en que esté situada, y también a los seis hexes circundantes. Dentro de su zona de 7 hexs, suministran los siguientes tres beneficios a lo largo del turno del jugador enemigo:

- APOYO TERRESTRE: Suministra a la unidades amigas defensoras un bono defensivo de +5 (para los alemanes), o +3 (para los soviéticos). Este bono es acumulativo con cualquier bono de terreno que pueda tener el defensor. Este bono puede ser utilizado para todos los ataques y asaltos móviles hechos en aquellos hexs durante ese turno de juego.
- INTERDICCIÓN DE PUENTE EN RÍO PRINCIPAL: Los puentes en río principal dentro de la zona de la unidad aérea (incluyendo aquellos puentes dentro del perímetro de la zona de 7 hexs), cuesta dos puntos de movimiento extra (+2 MPs). Este coste se aplica tanto a las unidades mecanizadas como a las no mecanizadas. La interdicción no afecta a los puentes en ríos menores.
- INTERDICCIÓN EN CARRETERA: El valor de la carretera dentro de la zona aérea de 7 hexs, se incrementa en 1MP por hex para todas las unidades mecanizadas amigas.

CAMBIANDO DE BASE: Las unidades aéreas volando **DAS** retornan a cualquier base dentro del alcance, durante la siguiente fase inicial de suministro amiga. Esto no cuenta como una misión de cambio de base, por lo que la unidad aérea puede volar otra misión en el próximo turno.



EJEMPLO: la unidad aérea soviética otorga un bono Defensivo +3 a todas las unidades amigas situadas en los hexes sombreados.

15.7 Interdicción

a. **PROCEDIMIENTO:** cada jugador puede dedicar un máximo de una unidad (que no haya volado) por turno a la misión de interdicción. Al final de sus respectivas Segundas Fases de Combate, los jugadores alemán y soviético pueden colocar una unidad aérea que no haya volado en cualquier hex dentro de su alcance (se coloca por su lado "Volada/Flown"). El hex en que se coloque la unidad aérea puede estar ocupado o estar vacío.

b. **EFFECTOS DE LA INTERDICCIÓN:** el coste de movimiento por carretera en el hex que contenga la unidad aérea en interdicción, así como en los seis hexes circundantes, aumenta a 1 Punto de Movimiento para todas las unidades mecanizadas.

EJEMPLO (ver la ilustración en la pág. 14 de las reglas originales): la ficha del 5º Ejército de Tanques ocupa el hex 4014 al inicio de la Fase de Movimiento soviética. El jugador del Eje anuncia una interdicción, coge un marcador aéreo disponible, y lo coloca por su lado Volado/Flown en el hex 3814 (Valki). Este marcador producirá efectos de interdicción en el hex que ocupa y en los seis hexes adyacentes. El jugador soviético quiere moverse por la carretera principal que va hacia el sudoeste, y lo hace, pero debe pagar 1 Punto de Movimiento por cada hex de carretera (3914 y 3815); la unidad aérea se devolverá luego por su lado Volada/Flown a su base aérea.

15.8 Arrollamiento de una base aérea

Una unidad aérea no puede ser eliminada. Si una unidad enemiga entra en su base, la unidad aérea se recoloca inmediatamente en otra base aérea (la que quiera su jugador) mostrando su lado Volada/Flown, y se le coloca un marcador de Desorganización/Disruption. Las unidades aéreas desorganizadas pueden darse la vuelta a su lado Lista/Ready, pero no pueden usarse para Apoyo a Tierra hasta que se les quite el marcador de Desorganización durante la Fase Final de su jugador.

16. REFUERZOS Y REEMPLAZOS

16.1 Refuerzos

Los refuerzos de cada jugador aparecen indicados en el Calendario de Refuerzos. Los refuerzos entran a la partida durante la Fase de Movimiento amiga por una Fuente de Abastecimiento amiga del borde del mapa, pagando el coste apropiado del primer hex por el que entren. Todos los refuerzos pueden usar Movimiento Ferroviario. Si todos los hexes de entrada disponibles están controlados por unidades enemigas, los refuerzos pueden retrasar su entrada hasta que hayan un hex de entrada disponible. No pueden redirigirse a otro borde del mapa. Los refuerzos retrasados no son eliminados, y no se colocan en la caja de muertos/*Dead Pile*. **NOTA:** el batallón de Tigres y la Brigada de Cañones de Asalto/Assault Gun alemanes vuelven a entrar a la partida como refuerzos si son eliminados (16.4).

16.2 Reemplazos en general

Las tasas de reemplazos soviéticas y alemanas se indican en el Registro de los Turnos/*Turn Record Track*. Los reemplazos se reciben en la Fase de Movimiento de cada jugador. Los reemplazos se usan para recuperar la fuerza de unidades reducidas o eliminadas. Cada reemplazo no mecanizado puede restaurar a una unidad no mecanizada a su fuerza completa, o puede devolver a la partida (desde el Montón de Muertos/*Dead Pile*) a una unidad no mecanizada por su lado de fuerza reducida. Cada reemplazo mecanizado puede restaurar a una unidad (mecanizada o no mecanizada) a su fuerza completa, o puede devolver a la partida (desde el Montón de Muertos/*Dead Pile*) a una unidad mecanizada por su lado de fuerza reducida. Los reemplazos no pueden ahorrarse, y los que no se usen se pierden.

16.3 Reemplazos soviéticos

a. Los reemplazos pueden usarse indistintamente para unidades de guardias y para unidades regulares.

b. **ESPECIAL:** un reemplazo mecanizado puede devolver al mapa desde el Montón de Muertos a, bien una HQ de Ejército, o bien a un HQ de Frente.

c. **ESPECIAL:** un reemplazo mecanizado puede sacar de la Caja de Reserva del Stavka (22.5c) a una División de Artillería de Guardias.

d. **ESPECIAL:** un reemplazo mecanizado o no mecanizado puede devolver al mapa desde el Montón de Muertos a dos brigadas de zapadores y/o de infantería mecanizada soviéticas.

e. **BRIGADAS Y REGIMIENTOS ACORAZADOS:**



un reemplazo mecanizado puede devolver al mapa desde el Montón de Muertos a dos brigadas/regimientos acorazados.

f. Las divisiones de artillería y las brigadas aerotransportadas eliminadas no pueden reconstruirse nunca.

16.4 Reemplazos alemanes

a. Los reemplazos pueden usarse indistintamente para unidades alemanas o aliadas alemanas.

b. ESPECIAL: un reemplazo mecanizado puede devolver al mapa desde el Montón de Muertos a un HQ de Cuerpo Panzer o de Ejército.

c. REEMPLAZO GRATUITO: el batallón de Tigres y la Brigada de Cañones de Asalto alemanes no pueden reconstruirse usando reemplazos. En el momento en que uno de ellos sea eliminado, se le coloca cuatro turnos por delante en el Registro de los Turnos/Turn Record Track. Cuando el marcador del Turno de Juego llegue a una casilla que contenga una de estas unidades, la unidad entra en la partida en ese turno de juego como un refuerzo (16.1).

16.5 Procedimiento de reemplazo

a. Sólo las unidades que estén en el Montón de Muertos o en el mapa en un estado de abastecimiento y de no desorganización pueden recibir reemplazos.

b. Una unidad puede mover durante la Fase de Movimiento, antes de que reciba un reemplazo pero no después. Excepción: una unidad que use Movimiento Extendido o podrá recibir reemplazos.

c. Las unidades alemanas pueden recibir un reemplazo mientras están en una ZdC enemiga. Las unidades soviéticas no pueden.

d. Una unidad que reciba un reemplazo o que vuelva desde el montón de muertos recibe inmediatamente un marcador de Desorganización y sufre las penalizaciones ligadas a ese estado.

e. Si un jugador usa sus reemplazos para devolver al mapa una unidad desde el Montón de Muertos, entonces la unidad llegará por su lado de fuerza reducida (además de desorganizada) en cualquier hex de punto de victoria controlado que es una fuente de suministro (*en un hex de ferrocarril conectado*). NOTA: las unidades soviéticas pueden colocarse también en los hexes de fuente de abastecimiento señalados con una estrella roja.

f. Ninguna unidad puede recibir más de un reemplazo por turno.

17. CABECERAS FERROVIARIAS Y REPARACIÓN DE VÍAS FÉRREAS

Comentario del autor: nunca me he divertido llevando la cuenta de montones de cabeceras férreas, así que el proceso de reparación se concentra sólo en las líneas ferroviarias importantes. Esta simplificación al final acabó mejorando la regla, al resaltar la importancia de centros ferroviarios como Poltava y Jarkov.

17.1 Propósito

Los hexes ferroviarios que empiezan inicialmente al oeste de la línea de salida soviética en agosto, deben repararse antes de que el jugador soviético pueda usarlos como Fuentes de Abastecimiento o para movimiento ferroviario. Sólo es necesario reparar los hexes ferroviarios señalados con una línea verde claro. Los demás se consideran reparados automáticamente reparados si se repara cada extremo de su línea (por ejemplo, cuando las cabeceras ferroviarias soviéticas lleguen a Kranograd [hex 3818] y Losovaya [hex 4321], la línea férrea entre 3818 y 4321 se considerará reparada instantáneamente. Las líneas férreas que son final de una línea se reparan automáticamente cuando una cabecera férrea llegue a su ramal. Ejemplo: la línea desde 5030 a Mariupol se considera reparada instantáneamente cuando una cabecera férrea llegue a 5030.

17.2 Indicación de reparación

El jugador soviético tiene ocho marcadores de cabecera férrea para indicar el progreso de sus reparaciones. Seis de los marcadores empiezan en el mapa en el escenario de Agosto. Los otros dos entran en juego cuando las cabeceras ferroviarias lleguen a un ramal de la línea en la que la reparación pueda proseguir en dos direcciones. Los marcadores de cabeceras ferroviarias sólo pueden moverse a lo largo de hexes ferroviarios resaltados en verde.

17.3 Procedimiento de reparación

Durante cada Fase Final soviética, el jugador soviético puede reparar diez hexes de vías férreas. El avance de una cabecera ferroviaria un hex indica que se ha reparado ese hex de línea férrea. Cada marcador de cabecera ferroviaria sólo puede reparar dos hexes, de modo que diez hexes potenciales de avance de cada turno deben dividirse entre al menos cinco líneas ferroviarias. Los hexes de línea férrea reparada pueden usarse en el siguiente turno de jugador.

17.4 Control alemán de los hexes ferroviarios soviéticos

a. Las unidades alemanas no pueden descubrir líneas ferroviarias; sólo pueden empujar hacia atrás o detener a los marcadores de cabeceras ferroviarias.

b. Para hacer retroceder un marcador de cabecera férrea, una unidad alemana debe entrar en un hex ocupado por una cabecera. Si eso sucede, la cabecera retrocede automáticamente (por la línea ferroviaria) hasta que llegue a un hex en el que no haya unidades alemanas (en general, basta con retroceder un hex). Las ZdC alemanas por sí mismas no pueden hacer retroceder a las cabeceras ferroviarias.

c. Para detener a una cabecera férrea, el jugador alemán debe bloquear su abastecimiento de materiales de reparación. Los materiales de reparación provienen de las fuentes de abastecimiento soviéticas *del borde del mapa*, pero deben viajar a lo largo de las líneas férreas. Una cabecera que no esté en un Hex Ferroviario Conectado (14.2b) no puede avanzar.

18. ASALTOS A TRAVÉS DE RÍOS PRINCIPALES Y PUENTES DE PONTONES

El río Dnieper, en particular, resultó un obstáculo formidable frente al avance soviético, incluso al estar defendido por un ejército alemán ya muy disminuido.

18.1 Preparando el asalto de río principal

A. Atacar a través de un lado de hex de río principal solo puede ocurrir durante la primera fase de combate (nunca durante la segunda fase de combate o en un asalto móvil).

B. Solo las unidades en un hex conteniendo un marcador de asalto (colocado durante la fase de movimiento), pueden atacar a través de un lado de hex de río principal. Para colocar un marcador de asalto durante la fase de movimiento, una unidad amiga, que no esté desorganizada o marcada en ese momento como OOS, debe haber empezado la fase de movimiento adyacente al lado de hex de río principal, y gastar la totalidad de su MA para adquirir el marcador de asalto. El marcador de asalto debe ser colocado con la flecha apuntando hacia el hex que va a ser atacado.

C. Esta acción prepara el hex para el asalto a través del río. Cualquier otra unidad amiga (incluyendo unidades mecanizadas),

pueden entrar en ese hex y beneficiarse del marcador de asalto – incluso aunque esta no gaste allí su total MA.

Nota: las divisiones de artillería son siempre capaces de participar en ataques si el hex del defensor está dentro del alcance.

18.2 Resolviendo el asalto a ríos principales

A. El factor de ataque de cada unidad no mecanizada es reducido en 1, y el factor de ataque de cada unidad mecanizada es reducido a la mitad (9.2). Dos o más hexs con marcadores de asalto pueden atacar el mismo hex en un ataque combinado. Un hex sin un marcador de asalto no puede contribuir al ataque en cualquier forma.

B. Si el defensor es eliminado o retirado, el asalto a través del río principal se considera un éxito.

18.3 Avanzando a través de ríos principales

Si el ataque es satisfactorio, todas las unidades no mecanizadas que participaron en el asalto, pueden avanzar. Las no mecanizadas (excepto la caballería), pueden avanzar un hex. La caballería puede avanzar dos hexs. Las unidades mecanizadas que participaron NO pueden avanzar, a menos que atacaran a través de un lado de hex con puente.

Nota de juego: Recuerda que la retirada a través de un lado de hex de río principal sin puente, está prohibida. Cualquier unidad avanzando sin un puente por el que retirarse, tiene un gran riesgo de ser totalmente destruidas.

18.4 Marcadores de tren de puentes



Los marcadores de tren de puentes son colocados por el jugador soviético durante su fase de movimiento, como primer paso en la construcción de un puente de pontones. Los marcadores de tren de puentes solo pueden ser colocados en una unidad soviética no desorganizada que aún no haya movido, y que no está marcada como OOS. El marcador debe ser colocado dirigiendo la flecha hacia el lado de hex que va a ser puente. La unidad soviética tiene permitido mover después de que el marcador sea colocado (si esta es no mecanizada, puede cruzar el río principal, según 4.4).

Nota: la misma unidad que colocó un marcador de asalto para un asalto a través del río, puede colocar el marcador de tren de pontones.

18.5 Puentes de pontones



A. El jugador soviético puede construir puentes de pontones dando la vuelta el marcador de tren de puentes a su lado de puente de pontones. Para girar un marcador de tren de puentes a su lado de puente de pontones, es necesaria la siguiente condición:

- Ambos hexs tangentes al lado de hex que será el puente, debe estar limpio de unidades enemigas y, o bien: a)

ocupados por unidades amigas, o b) limpio de zonas de control enemigas (regla 9).

B. En el comienzo de la fase de explotación soviética, el jugador soviético puede tirar el dado por una posible terminación temprana de la colocación del Puente de Pontones. El jugador soviético tira un dado por cada Tren de Pontones que seleccione. Si el resultado es de 1 a 3, la unidad de puente se da la vuelta inmediatamente a su lado de Puente de Pontones. El Puente de Pontones queda entonces disponible para que lo usen las unidades mecanizadas y no mecanizadas soviéticas durante la Fase de Explotación del turno en curso. Si la tirada es de 4 a 6, el Tren de Pontones no puede darse la vuelta hasta la Fase Final soviética.

C. Durante la Fase Final soviética, los marcadores de Trenes de puentes que sigan en el mapa se dan la vuelta a sus lados de Puentes de Pontones. Cada Puente de Pontones debe construirse a través del mismo lado de hex al que apunte la flecha del marcador de Tren de Puentes.

D. El jugador soviético está limitado a 4 puentes de pontones en juego en cualquier momento.

E. Los Marcadores de puentes de pontones pueden ser voluntariamente retirados durante cualquier fase final del jugador soviético, o retirados inmediatamente cuando una unidad de combate alemana mueve (o avanza) dentro de uno de los dos hexs que están siendo puenteados. Todos los marcadores de puentes de pontones retirados retornan al juego en cualquier turno de juego siguiente como marcadores de tren de puentes.

EJEMPLO (ver ilustración en la pág. 16 de las reglas originales): el jugador soviético está atacando al hex A con dos unidades mecanizadas, tres unidades no mecanizadas y una división de artillería. La relación de fuerzas es de 13 a 7 (1,5 a 1), con un movimiento de columna por el bombardeo de artillería. El jugador ha colocado dos marcadores de Asalto para permitir que sus unidades de infantería participen en el ataque a través del río. También está atacando al hex vacío B. Los hexes C y D no pueden ser atacados dado que ello significaría cruzar Cadenas de ZdC. Se han colocado dos Trenes de Puentes para permitir a las unidades mecanizadas cruzar el río en la Fase de Explotación (si hay suerte), o en el turno siguiente, dependiendo de la rapidez con que se construyan los puentes.

19. FORTIFICACIONES

19.1 Construcción de fortificaciones



Sólo el jugador alemán puede construir fortificaciones. Puede construir una fortificación por turno. La Fortificación empieza en la Fase de Movimiento alemana (se coloca en su reverso, "Fort") y se completa en el comienzo de la Fase de Movimiento alemana del turno siguiente (se le da la vuelta al marcador, a su lado "+3"). Las fortificaciones pueden colocarse en cualquier hex controlado por su bando que no esté en una ZdC enemiga y que esté abastecido (no es necesario que haya una unidad amiga en el hex). Alternativamente, una fortificación puede construirse en una ZdC enemiga si hay una unidad amiga presente. Si se construye una fortificación en una ZdC enemiga, todas las unidades que finalicen la fase de movimiento en ese hex se consideran desorganizadas durante todo el turno del

jugador (lo que impide a las unidades que haya en el hex atacar). La Desorganización se elimina normalmente en la Fase Final.

19.2 Efectos de las fortificaciones

Las unidades que se defiendan en un hex de fortificaciones reciben tres ventajas:

- Todas las unidades mecanizadas y de caballería que ataquen el hex reducen su fuerza de ataque a la mitad (redondeando las fracciones hacia arriba). Recuerda que la fuerza de ataque de una unidad no puede reducirse a la mitad más de una vez (9.14).
- Los ataques contra fortificaciones sufren Bajas Graves (8.9).
- Las unidades que se defiendan en un fuerte reciben un bono de defensa de +3. Este bono es acumulativo con los bonos del terreno y los beneficios que otorgan los ríos.

19.3 Fortificaciones vacías

Una fortificación que se quede vacía no tiene ningún efecto sobre las unidades enemigas, y no impide el movimiento enemigo en modo alguno. Los marcadores de fortificaciones no se pueden retirar. Las fortificaciones vacías no tienen efectos a la hora de trazar LdA. Cuando una unidad soviética entre en un hex que contenga un marcador de fortificación, éste es eliminado.

19.4 La línea inicial de fortificaciones de agosto de 1943

La línea del frente no había cambiado durante los últimos cinco meses, dando a ambos bandos tiempo suficiente para atrincherarse. Cada uno de los hexes de la línea del frente alemana inicial de agosto de 1943 se considera fuerte alemán permanente (esto se indica en el mapa). Igualmente, cada hex enfrentado a la línea inicial alemana se trata como una fortificación a todos los efectos, excepto en que no se eliminan si una unidad enemiga entra en ellos. Las unidades alemanas y soviéticas que ocupen hexes de fortificaciones permanentes enemigos no reciben beneficios defensivos. Las unidades alemanas que ataquen a unidades soviéticas en ese tipo de hexes no sufren Bajas Graves, y lo mismo sucede con las unidades soviéticas en el caso inverso.

19.5 Cabezas de puente en el Dnieper

En el escenario 4, los tres hexes soviéticos al oeste del Dnieper y al sur de Kiev (hexes 1714, 3223 y 3323) se consideran hexes de fortificación soviéticos (ver 34.5).

20. BRIGADAS AEROTRANSPORTADAS SOVIÉTICAS

20.1 Regla general

Al inicio de la partida, estas tres unidades se colocan en la Caja de Reserva Aerotransportada/Airborne Reserve Box. Sólo pueden entrar a la partida mediante un salto aéreo. No pueden ser reemplazadas si son eliminadas. Las brigadas aerotransportadas no poseen ZdC.

20.2 Saltos

Los saltos aéreos pueden suceder durante cualquier Fase de Movimiento o de Explotación soviética durante los turnos de tiempo claro. El jugador soviético puede hacer saltar a las tres unidades en un turno, o puede repartirlas entre varios turnos como desee. Las brigadas aerotransportadas deben colocarse a 5 hexes o menos de cualquier unidad de combate soviética *no aerotransportada*. El hex de salto no puede ser de Pantano, Pantano con Bosque, población ni ciudad. Dentro de estas restricciones, las brigadas pueden colocarse

en cualquier tipo de hex, dentro o fuera de ZdC enemigas. Una vez una brigada aerotransportada salte, no podrá volver a saltar. Las brigadas aerotransportadas destruidas no pueden reconstruirse.

NUEVO: los saltos aéreos no pueden ocurrir contra un hex que contenga una unidad aérea enemiga, ni en los seis hexes que lo rodean. Solo una brigada aerotransportada puede ser lanzada en los primeros 7 turnos de juego.

20.3 Tabla de Salto Aéreo

Tras el salto, se tira un dado por cada unidad:

1 o 2 := la brigada aerotransportada aterriza intacta y puede atacar en la siguiente Fase de Combate.

3 o 4 = la brigada queda desorganizada.

5 o 6 = la brigada aerotransportada es eliminada.

NUEVO DRM POR SALTO AÉREO: Modifica el dado con un +2 si salta en un hex que contenga una ZOC del eje.

20.4 Movimiento Aerotransportado y Abastecimiento

Las brigadas no pueden moverse en el turno en que han saltado, pero se las considera automáticamente abastecidas (y pueden por tanto ignorar el desgaste por aislamiento) en el primer turno que pasen en el suelo. En el turno posterior se pasan a tratar como unidades de infantería normales.

21. DIVISIONES DE SEGURIDAD ALEMANAS

Si estas unidades empiezan en una ciudad o entran en ella, no pueden abandonarla hasta que una unidad soviética se mueva a tres hexes de distancia o menos (no se cuenta el hex de la ciudad, pero sí el que ocupa la unidad soviética). Las unidades de seguridad que se recuperen del Montón de Muertos por medio de las reglas de reemplazos deben colocarse en un hex de ciudad si es posible.

CLARIFICACIÓN: Si una división de seguridad comienza el juego fuera de un hex de ciudad (o es forzada a irse fuera por una retirada), moverá normalmente hasta que entre en un hex de ciudad.

22. DIVISIONES DE ARTILLERÍA SOVIÉTICAS

22.1 Regla general



Cada división de artillería soviética (regular o de guardias) puede proporcionar un bombardeo de artillería a un combate a dos hexes o menos del lugar que ocupe (la distancia se mide hasta el hex del defensor). Un bombardeo de artillería otorga al jugador soviético un movimiento de columna favorable a la derecha en la Tabla de Resultados del Combate. *Una unidad de artillería puede ser usada bien en la 1ª ó 2ª fase de combate. No pueden ser usadas en un asalto móvil.*

22.2 Bombardeo de Artillería en Masa

El jugador soviético puede recibir dos movimientos de columna si usa dos divisiones de artillería, pero una de ellas debe ser una división de artillería de guardias (22.5).

22.3 Propiedades

Todas las divisiones de artillería:

- sólo tienen un paso, y si es eliminado no se pueden reconstruir con reemplazos
- no tienen ZdC, ni cuentan como unidades de apoyo a efectos de apilamiento
- si llevan marcadores de Desorganización, no pueden otorgar movimientos de columna en la Tabla de Resultados del Combate
- son unidades de movimiento restringido (4.8)
- no pueden retirarse hacia hexes de pantano ni entrar o salir de ellos a través de lados de hex que no sean de carretera.

22.4 Divisiones de artillería regulares

A menos que sean destruidas o salgan del mapa, las divisiones de artillería permanecen siempre en el mapa. Cada ficha de división de artillería regular tiene dos lados. Una división de este tipo debe mostrar su anverso (lado de fuerza completa) para poder otorgar un movimiento de columna favorable en la Tabla de Resultados del Combate. Una vez se use una división de este modo, se da la vuelta a la ficha, pasando a su lado "usada/depleted". Las divisiones de artillería por su lado "usado" sólo pueden volver a su lado de fuerza completa durante una Fase Inicial de Abastecimiento soviética. En ese momento, el jugador soviético puede dar la vuelta hasta a dos divisiones que no lleven marcadores de Desabastecimiento y/o de Desorganización.

22.5 Artillería de Choque de Guardias

a. Las cuatro divisiones de artillería de guardias se clasifican como unidades de artillería de choque -generalmente usadas para realizar tremendos bombardeos al inicio de una ofensiva, pero que luego volvían a las Reservas del Stavka.

b. Una de estas unidades, emparejada con una división de artillería regular, otorga al jugador soviético un movimiento de dos columnas en la Tabla de Resultados del Combate. Una sola división de artillería de choque que bombardee sola puede otorgar un movimiento de columna, y si son dos unidades de este tipo las que bombardean el movimiento será de dos columnas.

c. Estas unidades no tienen lados "usados/depleted". Se eliminan si se usan para otorgar un movimiento de columna o si se ven forzadas a retirarse, pasando automáticamente a la Caja de Reservas del Stavka/Stavka Reserve Box.

d. Durante la Fase de Abastecimiento Inicial soviética, el jugador soviético puede devolver una división de artillería de choque de guardias desde la Caja de Reservas del Stavka, bien renunciando a dar la vuelta a ninguna división de artillería regular en esa fase (22.4), o bien gastando un reemplazo acorazado. La división de artillería que vuelva, por su lado de fuerza completa, entra como refuerzo durante la Fase de Movimiento (*y es elegible para movimiento ferroviario gratuito*).

23. CUARTELES GENERALES DE EJÉRCITO Y DE FRENTE (unidades HQ)

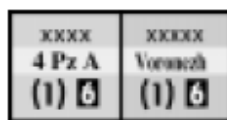
23.1 Propiedades comunes a cada uno

Todos los HQs son unidades de 1 paso. Pueden ser retirados para satisfacer una pérdida de pasos en combate, pero deben ser el último paso tomado. No tienen ZOC ni valor de apilamiento. Esas unidades pueden retornar desde la pila de muertos utilizando un reemplazo acorazado. Estas unidades pueden pasar a estar desorganizadas como cualquier otra unidad de combate.

MAGNITUD: Estas unidades no se cuentan a la hora de determinar la magnitud, a menos que sean la única unidad en el hex.

EJEMPLO: un ataque alemán que implique a más de tres unidades necesitaría de un HQ de ejército. Un ataque soviético que implique a tres cuerpos de tanques (a menos que estén apilados como un Ejército de Tanques) también necesitaría de un HQ de frente.

23.2 HQs de frentes soviéticos y de ejércitos alemanes



MANDO Y CONTROL: Los HQs de ejército (alemán) y de frente (soviético) son usados para suministrar niveles de apoyo de ejército (artillería y aéreos) y de control de grandes batallas. Cualquier ataque que utilice una división de artillería o apoyo a tierra, o cualquier ataque que involucre a *4 ó más unidades atacantes*, requiere que al menos una de las unidades atacantes participantes sea capaz de trazar una línea de suministro, no superior a 7 hexs a un HQ de ejército (alemán) o frente (soviético) no desorganizado.

NOTA: los zapadores no requieren de mando y control.

BENEFICIOS DEL SUMINISTRO: Los HQs de ejército alemanes y de frente soviéticos extienden la porción de tierra de una LOS a 7 hexs (14.3). Si están aislados, estos HQs suministran un modificador al dado de +1 a todas las unidades en la misma bolsa aislada (14.6).

CLARIFICACIÓN: El marcador de "Frente Central" no se considera un HQ de frente.

23.3 Cuerpos Panzer



El jugador alemán tiene tres cuerpos panzer. Su función primaria es otorgar un movimiento de columna a la derecha en la Tabla de Resultados del Combate al atacar, y un bono +2 en la defensa. No puede obtenerse más de un movimiento de columna aunque haya más de un cuerpo panzer participando en un ataque. En el caso del cuerpo panzer SS, estos bonos sólo pueden usarse si en el hex también hay un mínimo de una unidad mecanizada SS. En el caso de los otros dos cuerpos panzer, estos bonos sólo pueden usarse si en el hex hay también un mínimo de una división panzer. Estos HQ panzer pueden usarse también para hacer más cómodo el apilamiento de unidades, al permitir usar las cajas de cuerpos panzer de fuera del

mapa. Toda unidad en una de estas cajas se considera se considera a todos los efectos apilada con la ficha del cuerpo panzer correspondiente. *Los cuerpos panzer pueden dividirse y separar unidades durante el movimiento.* Un cuerpo panzer se mueve a la velocidad de la unidad más lenta de su apilamiento. Las unidades no mecanizadas pueden apilarse con un cuerpo panzer, pero ello reduciría la movilidad del cuerpo panzer. *Un cuerpo panzer cogida sola en un hex tiene una fuerza de defensa de 2.*

23.4 Ejércitos de Tanques y de Choque soviéticos

El jugador soviético tiene tres HQ de Ejércitos de Tanques y un HQ de un Ejército de Choque. Estos HQ permiten al jugador soviético aumentar su límite de apilamiento además de proporcionar un bono de apoyo al combate.

APILAMIENTO: Un HQ de ejército de tanques permite al jugador soviético apilar un cuerpo mecanizado o de tanques adicional en el hex. Un HQ de ejército de choque permite al jugador soviético apilar una unidad de infantería adicional en el hex. El jugador soviético puede usar las casillas fuera del mapa para esos ejércitos, si lo desea. Las unidades en esas casillas se consideran apiladas con el HQ a todos los efectos. Estos HQs pueden dividir y separar unidades durante el movimiento, y mueven a la velocidad de la unidad más lenta de la pila.

NOTA DE DISEÑO: Los jugadores que deseen duplicar la doctrina soviética en el momento, deberían poner dos cuerpos de tanques y un cuerpo mecanizado en sus ejércitos de tanques, y tres unidades de infantería en sus ejércitos de choque.

BONO DE APOYO AL COMBATE: El bono de +2 para los ejércitos de tanques solo puede ser usado si, al menos, un cuerpo de tanques o mecanizado está presente en el hex. El bono +2 para los ejércitos de choque solo puede ser usado si hay, al menos, una unidad de combate no mecanizada en el hex. *Un ejército de tanques o de choque cogido solo en un hex, tiene una defensa de 2.*

CLARIFICACIÓN: El bono de apoyo al combate de los HQs está a la mitad cuando atacan una fortificación, a través de un lado de hex de río o fuera de un hex de pantano.



Ejemplo: El 1er ejército de tanques está sobre el mapa, representando a las 4 unidades mostradas en su display. El ejército tendría una fuerza de ataque de 24 (recuerda contar al HQ: 2+6+7+7+2), una fuerza de defensa de 23 y una capacidad de movimiento de 5.

24 La regla 24 ha sido combinada con la 23

25. TIEMPO ATMOSFÉRICO

25.1 Regla General

Al inicio de cada Turno de juego a partir del turno 7, se determina el tiempo atmosférico de todo el turno tirando un dado y consultando la Tabla de Tiempo Atmosférico/Weather Table.

25.2 Explicación de los resultados

CLARO/CLEAR: no tiene ningún efecto.

Importado por el Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. <http://elviejotercio.tripod.com> quijanotercio@retemail.es

NUBLADO-CUBIERTO/OVERCAST: al inicio de tu Fase de Movimiento tira un dado por cada una de tus unidades aéreas. Si el resultado es de 1 a 3, la unidad afectada no puede volar ninguna misión en ese turno y se da la vuelta a su lado "volada/flown". Ver 3.C.1.a para ver cuando tirar el dado y para qué unidades.

TIEMPO LOCAL MALO: Si una unidad que esté volando en DAS debe girarse a su lado volado/Flown, entonces el hex en el que esté la unidad aérea, más los 6 hexs que lo rodean se considera que experimentan el mal tiempo, y ninguna misión de apoyo terrestre ofensivo pueden tener como objetivo aquellos hexs ese turno de jugador.

LLUVIA/RAIN: no se permiten misiones aéreas. Todas las unidades aéreas pasan a su lado "volada/flown" inmediatamente. Las unidades aéreas alemanas que estén volando misiones de Apoyo Defensivo a Tierra y de Interdicción se devuelven a sus bases y quedan "voladas/flown". Todos los ataques que se hagan durante los turnos de lluvia sufren una penalización de un movimiento de columna a la izquierda en la Tabla de Resultados de Combate. Todas las unidades reducen sus capacidades de movimiento en 3 puntos de movimiento, pero el Movimiento Extendido no se altera y sigue siendo de 3 puntos de movimiento. Además, el coste de las carreteras secundarias aumenta a 1 punto de movimiento para las unidades mecanizadas. Nota: la penalización por lluvia no se acumula a la penalización al movimiento por Desabastecimiento; en caso de que se den ambas circunstancias se ignora la lluvia.

25.3 Secuencia del segmento aéreo durante tiempo cubierto (overcast) y lluvia (rain)

Si el tiempo para el turno es cubierto o lluvia, la secuencia de juego en el segmento aéreo es modificada. Sigue los pasos 1 y 2 como es habitual. Usa los pasos 3 y 4 si el tiempo es cubierto; utiliza el paso 5 si el tiempo es lluvia.

Secuencia del tiempo cubierto:

PASO 3: si el tiempo es cubierto, el jugador en fase tira un dado por cada unidad aérea enemiga que esté volando en ese momento en DAS. Con una tirada de 1-3, la unidad aérea enemiga es girada a su lado volada/flown e ignorada para el resto del turno del jugador en fase (pero ver tiempo local malo más arriba).

PASO 4: si el tiempo es cubierto, el jugador en fase tira un dado por cada unidad aérea amiga que no volará DAS (el jugador enemigo tirará por las unidades aéreas del jugador en fase volando DAS durante su fase aérea). Con una tirada de 1-3 la unidad aérea del jugador en fase es girada a su lado volado/Flown y no puede ser usada para el resto del turno.

Secuencia del tiempo con lluvia:

PASO 5 (Turno del jugador soviético): si el tiempo es lluvia, entonces todas las unidades aéreas alemanas volando DAS y todas las unidades aéreas soviéticas son giradas a su lado volado/flown.

PASO 5 (Turno del jugador alemán): si el tiempo es lluvia, entonces ninguna unidad alemana puede volar en apoyo aéreo ofensivo, pero todas las unidades aéreas alemanas pueden volar DAS (el tiempo en el siguiente turno determinará el estado de esas unidades aéreas).

26. MANSTEIN Y ZHUKOV

El mariscal de campo Erich Manstein estaba al mando del Grupo de Ejércitos Sur, y era considerado como uno de los mejores generales de Hitler. En el bando soviético estaba el mariscal Georgy Zhukov, el

general favorito de Stalin, y el primero que recibió la estrella de mariscal de manos de Stalin durante la guerra. Ambos eran jefes capaces. Cada jugador tiene una ficha de jefe que representa a Zhukov para los soviéticos y a Manstein para los alemanes.

26.1 La ficha de Zhukov



a. Durante cada Fase de Combate, la ficha de jefe de Zhukov puede afectar a un ataque que tenga lugar a cuatro o menos hexes de su localización (la distancia se mide a partir del hex del defensor), siempre que la ficha de Zhukov no haya sido movida en ese turno de juego.

b. La magnitud del ataque aumenta automáticamente en un nivel, hasta un máximo de tres.

c. *Los pasos de pérdidas soviéticos para esa batalla son automáticamente incrementados en 1 paso (elegido por el jugador soviético). Este es en adición a cualquier paso de pérdidas extra incurrido por pérdidas graves (8.9).*

d. El jugador soviético puede atacar una segunda vez si se obtiene una tirada *en el dado principal* de Contacto o de Intercambio (EX, no DRX). Antes de atacar una segunda vez, retirar los pasos de pérdidas sufridos en el primer ataque. Tirar deben eliminarse las bajas causadas por la tirada del primer ataque. No se vuelven a calcular las relaciones de fuerzas (usa el nivel de proporción original), pero sí se calcula de nuevo la magnitud del combate. *Cómo en el primer ataque, otro paso soviético es automáticamente retirado.*

EJEMPLO: el jugador soviético implica a la ficha de Zhukov en un ataque contra una unidad alemana con fuerza completa situada en un hex claro a tres hexes de distancia. La relación de fuerzas es de 3-1, y la magnitud real es uno, pero se aumenta a dos debido al empleo de Zhukov. El primer resultado es una tirada principal de 2 (un intercambio), lo que fuerza a los atacantes soviéticos a perder dos pasos (uno por el intercambio y otro por Bajas Graves obligatorias), mientras que la unidad alemana sufre una pérdida de un paso. No hay pérdida de bajas en el segundo resultado (magnitud 2) de 1. Debido al intercambio, el jugador soviético tiene la opción de atacar por segunda vez, y lo hace. La relación de fuerzas sigue siendo la original de 3-1, y la magnitud real de uno se sube de nuevo a dos. La tirada principal es un 1, lo que significa contacto y otra baja obligatoria para el soviético por Bajas Graves, sin que haya pérdidas para la unidad alemana. La tirada secundaria (un 6) causa un paso de bajas al defensor, eliminando a la unidad alemana.

26.2 La ficha de Manstein



a. Durante las fases de Movimiento y de Explotación alemanas, el jugador alemán puede intentar la eliminación de marcadores de Desorganización de sus unidades (*incluyendo unidades del Eje*), que lleven marcadores de Desorganización y estén situadas a cuatro hexes o menos de la ficha de Manstein (la distancia se mide hasta el hex que ocupe la unidad). *Los intentos de retirada de la*

desorganización son hechos sobre unidades individuales –no apilamientos.

b. La eliminación de desorganizaciones sólo puede darse antes de mover a la ficha de Manstein. Una vez que se mueva, no se pueden hacer más intentos de eliminación de desorganizaciones.

c. La eliminación de desorganizaciones sólo puede intentarse tres veces por turno.

d. Sólo puede hacerse un intento de eliminación de Desorganización por unidad durante las Fases de Movimiento y de Explotación. Una unidad podría hacer un segundo intento durante la Fase de Explotación si el primer intento que realizara en la Fase de Movimiento fallara. Una unidad que se reorganizara durante la Fase de Movimiento pero quedara de nuevo desorganizada al atacar, podría intentar eliminar por segunda vez su Desorganización. **NOTA:** los cuarteles generales de los cuerpos panzer cuentan como una unidad separada.

e. Cuando se declara un intento, se tira un dado. Si el resultado va de 1 a 4, se elimina al marcador de Desorganización. Si el resultado va de 5 a 6, se queda.

f. Una unidad dentro del alcance de Manstein que reciba un reemplazo puede ser objeto de un intento de eliminación de Desorganización de Manstein, y puede mover y luchar normalmente en caso de que lo consiga. Una unidad dentro del alcance de Manstein que haya completado un movimiento ferroviario puede ser objeto de un intento de eliminación de Desorganización de Manstein, y puede mover y luchar normalmente en la Fase de Explotación en caso de que lo consiga.

EJEMPLO: durante la Fase de Movimiento alemana, una unidad alemana que entra como un refuerzo termina su movimiento ferroviario a cuatro hexes o menos del marcador de jefe de Manstein, y recibe un marcador de Desorganización. El jugador alemán hace un intento de eliminación de un marcador de Desorganización por esta unidad, tira el dado, obtiene un 4 y elimina el marcador (no olvidemos que esta unidad no podrá mover más durante la Fase de Movimiento, pero podrá mover y luchar normalmente en la siguiente Fase de Explotación). Un segundo intento de eliminación de un marcador de Desorganización tiene como objetivo a una unidad dentro del alcance de Manstein que ha recibido un reemplazo, pero en este caso la tirada resulta en un 5 y no se elimina al marcador. Durante la Fase de Explotación, se hace un tercer intento de eliminación sobre esa misma unidad. Esta vez sí se tiene éxito, y la unidad puede mover y luchar normalmente. Manstein ya ha realizado un total de tres intentos, así que no podrá hacer más hasta el siguiente turno de juego.

NOTA DE JUEGO: los jugadores pueden encontrar cómodo coger un marcador cualquiera y colocarlo en la casilla 3 antes de la Fase de Movimiento alemana. Cada vez que Manstein haga un intento, el marcador bajará a la siguiente casilla. El marcador se eliminará cuando se haga el tercer intento.

26.3 Propiedades comunes de ambos jefes

Los jefes no son unidades de combate, y no tienen un paso que puedan perder en combate. Si les pilla solos en un hex una unidad enemiga, reciben un marcador de Desorganización y su dueño los coloca en cualquier hex amigo que tenga un valor de puntos de victoria. No pueden nunca ser eliminados. No tienen ZdC ni valor de apilamiento, y no se tienen en cuenta al determinar la magnitud de los combates. Los jefes desorganizados no pueden realizar sus funciones especiales (26.1 y 26.2).

CLARIFICACIÓN: Los líderes mueven como las unidades mecanizadas y pueden usar el ratio de ½ MP por carretera. Pueden usar movimiento ferroviario (que cuenta contra el límite de una unidad por turno).

27. EL FRENTE CENTRAL

27.1 Regla

Al norte del Frente Voronezh estaba el Frente Central, dirigido por el general soviético Rokossovsky. El 26 de agosto desencadenó una ofensiva que llevó a sus ejércitos hasta el Dnieper, al norte de Kiev. Su movimiento hacia el oeste tuvo un gran impacto sobre la defensa de Ucrania de Manstein. Para reflejar esta realidad, y para crear cierta incertidumbre sobre el éxito de la ofensiva del Frente Central, el jugador soviético tira un dado al inicio de cada uno de sus turnos, a partir del turno 6. Si obtiene un 1 o un 2, entonces el Frente Central se ha detenido y no se reciben Medios Hexes de Entrada. Si el resultado va de 3 a 5, recibe un Medio Hex de Entrada, y si el resultado es de 6 obtiene dos. El jugador soviético obtiene medios hexes de entrada en orden alfabético. En todo momento debe llevarse un control del medio hex de entrada más al oeste obtenido hasta entonces; para ello se usa el marcador del Frente Central/Central Front.

27.2 Propiedades de los Medios Hexes de Entrada

Ninguna unidad de ningún bando puede entrar desde el mapa a estos medios hexes. Sólo sirven para indicar a través de qué lados de hex puede entrar al mapa el jugador soviético. Sólo los refuerzos y las unidades que haya en el mapa que se muevan a la Caja del Frente Central (27.3) pueden usar estos puntos de entrada. Las unidades soviéticas pueden entrar directamente a una ZdC enemiga desde estos medios hexes, pero no pueden cruzar ni entrar a una Cadena de ZdC desde ellos. Si la entrada al mapa está bloqueada por unidades alemanas y/o cadenas de ZdC, entonces ninguna unidad soviética puede entrar en ese punto particular. Los medios hexes de entrada también sirven como Fuentes de Abastecimiento soviéticas una vez que se consiguen.

27.3 Caja del Frente Central

El jugador soviético puede retirar unidades del mapa para volver a entrar al mismo por los medios hexes del Frente Central. Toda unidad soviética que se mueva (no que se retire) por el borde norte del mapa puede colocarse en la Caja del Frente Central. En el turno de jugador soviético siguiente o en cualquier turno posterior de ese jugador, la unidad podrá volver al mapa a través de cualquier Medio Hex del Frente Central disponible, o podrá regresar a través de cualquier hex del borde norte del mapa controlado por su bando. El jugador soviético puede también colocar refuerzos en la Caja del Frente Central en el turno en que lleguen. Esos refuerzos podrán entrar en el siguiente turno de juego a través de los medios hexes del Frente Central.

27.4 Líneas de ferrocarril fuera del borde norte del mapa

Cuando los soviéticos reparan la línea Bakhmach a Gorodnya, entonces las dos líneas menores que finalizan en el hex 2701 y 3001, son inmediatamente reparadas. La línea Nezhin a Repki no puede ser reparada durante el periodo que cubre este juego.

28. LA PRESA DE ZAPOROZHYYE



Esta era la presa más grande de Europa en aquella época, y servía de fuente de electricidad para Ucrania Occidental. Hitler necesitaba desesperadamente su energía para mantener en funcionamiento las fábricas al oeste del Dnieper, y ordenó que se defendiera a toda costa.

28.1 Puntos de victoria

Se coloca el marcador de la Presa/Dam en Zaporozhye al inicio de la partida. El jugador soviético obtiene 2 puntos de victoria si destruye la presa (o si la destruye el alemán). Si captura la presa intacta, obtendrá 4 puntos de victoria. Estos puntos de victoria son adicionales a los que se obtienen por tomar la población/town de Zaporozhye. El jugador soviético puede destruir la presa durante su turno si coloca una división de artillería (completa o gastada) junto a la ciudad. El jugador alemán puede destruirla durante su turno si está bajo su control (no es necesario que use ninguna unidad). Si el jugador soviético entra en Zaporozhye antes de que se destruya la presa, se considera que se ha tomado intacta. Estos 2 puntos de victoria extra se pierden si más tarde la ciudad es recuperada por los alemanes y la presa es destruida.

COMENTARIO DEL AUTOR: el jugador alemán tendrá que defender un hex más allá de Zaporozhye si quiere conservar la presa. Si la presa es capturada intacta, el jugador alemán no puede destruir la presa desde un hex adyacente tal y como puede hacerlo el soviético.

28.2 Inundación

Los alemanes demolieron la presa el 14 de octubre, provocando la crecida del bajo Dnieper.

a. Si el jugador soviético destruye la presa, todos los hexes de pantano río abajo de la presa se consideran infranqueables hasta la Fase Final alemana del turno en que se destruya la presa.

b. Si el jugador alemán destruye la Presa, todos los hexes de pantano río debajo de la presa se consideran infranqueables hasta la Fase Final alemana del turno de juego siguiente (unas cargas de demolición bien colocadas son más efectivas que el fuego de artillería a larga distancia).

c. Una vez se declara la destrucción de la presa, se da la vuelta a su marcador a su reverso, y se lo elimina durante la Fase Final apropiada.

d. Todas las unidades que haya en hexes de pantano río abajo de la presa se eliminan inmediatamente.

e. Hasta el momento en que se elimine al marcador de la presa, no se permite ni combate ni movimiento a través de los lados de hex del Dnieper río abajo de la presa, incluyendo los lados de hex que tengan puentes. *Ten en cuenta que el hex Zaporozhye es considerada "arriba" la presa.*

29. FUERZA DE DEFENSA VARIABLE (OPCIONAL)

Para añadir mayor incertidumbre a las relaciones de fuerzas, y para evitar una excesiva contabilización de factores de fuerza previa a los combates, recomendamos que se use esta regla. Durante la fase de combate, una vez que el atacante haya declarado un ataque sobre un hex, pero antes de calcular la fuerza de defensa, el defensor tira el dado y consulta la Tabla de Fuerza de Defensa Variable/Variable Strength Defense Table. Si las unidades defensoras son soviéticas se usa la columna soviética, si son alemanas se usa la columna alemana. La magnitud del combate no tiene ninguna repercusión en la cantidad de dados que se usan en esta tabla: siempre se tira sólo un dado en esta tabla. El resultado es el número que se debe añadir o sustraer a la fuerza de defensa del hex defensor. Esta tabla sólo se usa si la fuerza de defensa original es igual o mayor de 3.

30. GANAR LA PARTIDA

30.1 Victoria automática

El jugador soviético está bajo presión para obtener rápidamente la victoria. El jugador alemán está presionado para defender el terreno el mayor tiempo posible. Cada casilla del Registro de los Turnos/Turn Record Track tiene una marca (los números rojos impresos sobre bandas rojas en la parte inferior de las casillas) que indica el número de puntos de victoria que debe haber ganado el jugador soviético en cada momento. El jugador soviético gana automáticamente la partida si la final de algún turno (la Fase de Determinación de la Victoria) de juego tiene 6 puntos más que la marca que deba conseguir en ese turno. El jugador alemán gana automáticamente si el jugador soviético está al menos 6 puntos por debajo de su marca al final de cualquier turno de juego. La partida continúa en caso de que ningún jugador obtenga una victoria automática.

Ejemplo: consúltese la marca del Turno 7 en el Registro de los Turnos. El número impreso es un 6. El jugador soviético ganaría la partida automáticamente si al final del Turno 7 tuviera 12 puntos de victoria.

30.2 Puntos de victoria

a. Los puntos de victoria se otorgan principalmente por la toma de hexes objetivo. Cada hex objetivo tiene un círculo rojo con el número de puntos de victoria que vale. El jugador soviético sólo puede contar los hexes objetivo que controle (aunque no es necesario que tenga unidades colocadas en ellos) y que puedan trazar una LdA válida.

b. El jugador soviético debe sustraer dos puntos de victoria de su total por cada Fuente de Abastecimiento soviética (excluyendo los Medios Hexes del Frente Central) que esté ocupada por una unidad alemana. Hay que tener en cuenta que esto podría significar que su total de puntos de victoria es un número negativo.

c. SALIDA DEL MAPA: al jugador soviético, sacar pasos de combate por el borde oeste del mapa le cuesta un punto de movimiento, más el coste de dejar las ZdC enemigas que pueda haber. Por cada 2 pasos de combate soviéticos que abandonen el mapa por el borde oeste del mismo durante el Turno del Jugador soviético, el jugador alemán debe eliminarse un paso de combate alemán que esté en el mapa durante el Turno del Jugador alemán siguiente. El jugador soviético gana un punto de victoria por cada paso de combate alemán que no se elimine cuando sea necesario. Los pasos de combate soviéticos que se salgan del mapa individualmente,

o los que no salgan en pares, no provocan la eliminación de ningún paso alemán. Si ambos pasos soviéticos son mecanizados, el paso alemán correspondiente que se salga debe ser mecanizado. Si uno o los dos pasos soviéticos que se salgan son no mecanizados, puede eliminarse a cualquier paso alemán. El jugador alemán tiene la opción de reducir unidades que estén con su fuerza completa para cumplir los requisitos de eliminación de pasos de esta regla.

EJEMPLO: durante el Turno del Jugador soviético, cinco pasos de combate soviéticos salen por el borde oeste del mapa. Dos de ellos son mecanizados. El paso no emparejado se ignora, lo que nos deja con dos pasos mecanizados y dos pasos no mecanizados. El jugador soviético debe eliminar un paso mecanizado para compensar a los dos pasos mecanizados soviéticos, y un paso de cualquier unidad de combate para compensar la salida de los dos pasos soviéticos no mecanizados. Sólo se elimina un paso de unidades alemanas no mecanizadas, así que el jugador soviético recibe un punto de victoria.

31. EL JUEGO DE CAMPAÑA

31.1 Duración de la partida

La partida empieza en el turno 1, y continúa hasta el turno 21, o hasta que algún jugador obtenga una victoria automática.

31.2 INSTRUCCIONES DE COLOCACIÓN INICIAL

a. SECUENCIA DE COLOCACIÓN INICIAL: el jugador soviético coloca primero a todas sus unidades no mecanizadas. Entonces el jugador alemán coloca a todas sus unidades, y les da la vuelta a cuatro unidades mecanizadas cualesquiera que estén en el mapa, pasándolas a sus lados reducidos (para reflejar las pérdidas de Kursk aún no recuperadas). Una vez que el jugador alemán ha terminado, el jugador soviético coloca a sus unidades mecanizadas.

b. CÓDIGOS DE COLOCACIÓN: cada unidad tiene un número que indica el hex en que se coloca. Los códigos impresos sobre un fondo blanco indican que la unidad empieza la partida en el mapa. Todas las demás unidades llegan como refuerzos (31.5).

EXCEPCIONES: las siguientes unidades del principio no tienen códigos sobre fondo blanco:

- Unidades aéreas: las unidades aéreas alemanas y soviéticas se colocan al principio en cualquier base amiga.
- La unidad de Zhukov se coloca en cualquier parte en o detrás de la línea de fortificaciones soviéticas.

c. RESTRICCIONES DE LA COLOCACIÓN INICIAL: todas las unidades soviéticas mecanizadas, de caballería y de zapadores deben empezar en o al este de su línea de fortificaciones permanentes y de los hexes 4919 y 5020. El jugador soviético debe colocar inicialmente suficientes unidades no mecanizadas en su línea de fortificaciones permanentes, y en los hexes 4919 y 5020, de modo que esos hexes queden ocupados por unidades soviéticas o en una Cadena de ZdC entre dos unidades soviéticas. El resto de las unidades no mecanizadas soviéticas debe colocarse en o al este de la línea de fortificaciones permanentes y de los hexes 4919 y 5020. Todas las unidades alemanas deben empezar al oeste de esa línea.

d. Las unidades que lleven los siguientes códigos de colocación inicial deben empezar dentro del sector de su Ejército (si son alemanas) o de Frente (si son soviéticas), tal y como éstos se definen en el mapa, y a tres hexes o menos de la línea del frente (excepción: los HQ de Ejército o de Frente pueden empezar a 5 hexes o menos de la línea del frente):

- SOVIÉTICOS: V = Frente Voronezh, St = Frente de la Estepa, SW = Frente Sudoeste, S = Frente Sur.
- ALEMANES: 2A = 2º Ejército, 4P = 4º Ejército Panzer, 8A = 8º Ejército, 1P = 1er Ejército Panzer, 6A = 6º Ejército.

e. Las unidades con los códigos siguientes se colocan en otros lugares:

- E (Manstein, la unidad de tanques Tigre y la unidad de cañones de asalto) = en cualquier lugar en o al oeste de la línea del frente alemana.
- Ko (Grupo turcomán) = Konotop.
- DIVISIONES DE SEGURIDAD SOVIÉTICAS: Kv = Kiev, D = Dnepropetrovsk, Z = Zaporozhye.

f. MARCADOR DEL FRENTE CENTRAL SOVIÉTICO: no se coloca al principio. Se empieza a tirar el dado por su colocación a partir del turno 6.

g. CABECERAS FERROVIARIAS SOVIÉTICAS: seis empiezan en el mapa, una por hex, en los hexes siguientes: 3504, 4408, 4514, 5220, 5823 y 5830. NOTA: para que la cabecera situada en 5830 pueda avanzar, el jugador soviético debe controlar previamente los hexes 5831 y 5832.

h. RESTRICCIONES INICIALES ALEMANAS: debido a la sorpresa conseguida por la ofensiva soviética, el jugador alemán no puede colocar a sus unidades aéreas en misiones de apoyo defensivo a tierra en el turno inicial soviético. Sí puede hacerse a partir del primer turno del jugador alemán. En el turno uno, el jugador alemán está restringido a mover una pila nada más durante la Fase de Movimiento de Reacción.

31.3 Los códigos de colocación inicial y evolución de la partida

Una vez empieza el escenario, los códigos de colocación inicial no tienen ningún efecto sobre la partida. Las unidades pueden moverse libremente desde unos y hacia otros ejércitos o frentes. Las unidades de distintos frentes o ejércitos pueden atacar y defenderse juntas sin restricciones.

31.4 El tiempo atmosférico

El tiempo es automáticamente claro en los turnos 1-6. Se empieza a tirar aleatoriamente a partir del turno 7.

31.5 Refuerzos y reemplazos

a. REFUERZOS: véase el calendario de refuerzos. Las unidades alemanas tienen impreso su turno de entrada y el borde de hex por el que entran en sus fichas. Todos los refuerzos soviéticos entran por el borde norte del mapa, así que sólo tienen impreso el turno en que entran.

b. REEMPLAZOS: consúltese la casilla de cada turno de juego en el Registro de los Turnos impreso en el mapa.

31.6 Puntos de victoria soviéticos

El jugador soviético empieza con cero puntos de victoria.

31.7 Cómo se gana

Si ningún jugador ha obtenido una victoria automática al final del turno 21, el jugador soviético gana si tiene un mínimo de 26 puntos

de victoria al final de la partida. El jugador soviético gana si impide que gane el soviético.

32. ESCENARIO 2: LA OFENSIVA SOVIÉTICA INICIAL

32.1 Duración de la partida

Este juego corto termina al final del turno 7. El jugador soviético gana si tiene al menos 7 puntos de victoria al final del escenario. El jugador alemán gana si impide la victoria del soviético.

32.2 Instrucciones de colocación inicial

Síganse las reglas del Juego de Campaña, incluyendo las reglas de victoria automática.

33. ESCENARIO 3: LA PENETRACIÓN

SITUACIÓN HISTÓRICA: estamos a 7 de septiembre de 1943. Los alemanes han retrocedido últimamente para reorganizar sus líneas. El 6º Ejército se ha retirado a posiciones preparadas. Los soviéticos están a punto de atacar hacia el oeste de Konotop, y de lanzar un gran golpe contra al 6º Ejército alemán al sur. Hitler está preocupado con la situación de Italia (Italia se rinde al día siguiente) y por defender el máximo de territorio. Los ataques soviéticos de la semana siguiente destrozan al 6º Ejército y hacen retroceder lentamente al 4º Ejército Panzer, creando una crisis en el Grupo de Ejércitos Sur. Finalmente, el 15 de septiembre, Hitler da permiso a Manstein para retirarse al Dnieper.

33.1 Duración de la partida

Este escenario empieza en el Turno de Juego 8 y termina en el Turno de Juego 21.

33.2 Puntos de victoria

El jugador soviético empieza con 12 puntos de victoria. Las reglas de victoria automática se ignoran hasta el turno 10. La ausencia de inteligencia limitada en el juego permitirá a la mayor parte de los jugadores alemanes reaccionar más rápido que los mandos históricos, de ahí que el número de puntos de victoria iniciales es mayor que el número que el jugador soviético podría conseguir normalmente.

33.3 El tiempo atmosférico

El tiempo es claro en el primer turno (8). A partir del turno 9 se empieza a tirar aleatoriamente.

33.4 Refuerzos y reemplazos

a. REFUERZOS: véase el Calendario de refuerzos a partir del turno 8. Las unidades alemanas tienen su turno de entrada y el borde del mapa por el que entran impresos en sus fichas. Todos los refuerzos soviéticos entran por el borde norte del mapa, de modo que sus fichas sólo tienen impreso su turno de entrada.

b. REEMPLAZOS: consúltese la casilla de cada turno de juego en el Registro de los Turnos.

33.5 Colocación inicial

a. Todas las unidades alemanas deben empezar al oeste de la línea inicial del 7 de septiembre, y todas las unidades soviéticas deben empezar al este de esa línea. A menos que se indiquen hexes de

colocación específicos, las unidades deben colocarse a tres o menos hexes de la línea inicial y dentro de sus sectores de ejército (en el caso alemán) o de frente (en el caso soviético). Excepción: los HQ de ejércitos o de frentes pueden empezar a 5 hexes o menos de la línea de frente.

b. El jugador alemán coloca primero, pero puede reservarse 4 divisiones mecanizadas para colocarlas después de que el jugador soviético haya terminado su colocación. Las 4 unidades mecanizadas deben colocarse dentro de los sectores de sus ejércitos respectivos. No es necesario que todos los hexes de la línea de frente estén ocupados por unidades ni por Cadenas de ZdC.

33.6 Los códigos de colocación inicial y el curso de la partida

Una vez que el escenario empieza, los códigos de colocación no tienen ningún efecto en absoluto en la partida. Las unidades pueden moverse entre ejércitos y frentes sin ninguna limitación. Unidades de distintos ejércitos y frentes pueden atacar o defenderse juntas sin restricciones.

33.7 Fuerzas iniciales

Si una unidad aparece con un ejército o frente en el que no empezara el Juego de Campaña, entonces se indica el código de colocación de la unidad (o la letra "R" y un número [ejemplo: R-5] si se trata de un refuerzo). Junto a cada ejército o frente aparece el número de pasos que deben eliminarse de las unidades en juego de ese ejército o frente antes de empezar la partida. No puede aplicarse más de un paso de bajas a ninguna unidad. Todas las unidades empiezan por su lado de fuerza completa, excepto las que se reduzcan por las pérdidas de pasos iniciales, y las dos divisiones de artillería soviéticas, que empiezan por sus lados "gastados". NOTA: todas las unidades eliminadas empiezan el escenario en el Montón de Muertos, desde donde se las puede reconstruir.

FUERZAS INICIALES ALEMANAS

2º Ejército (-1 paso mecanizado y -1 paso no mecanizado)

4º + 9º Pz (R-4)

1 H Inf

221 Seguridad (R-1)

112 + 251 Inf (R-6)

Eliminadas: 327 Inf, Grupo Turk

4º Ejército Panzer (-3 pasos mecanizados y -3 pasos no mecanizados)

4 Pz A HQ

11 Pz

19 Pz

GD (R-3)

10 PG (R-5)

68 Inf (2A)

75 Inf (2A)

82 Inf (2A)

88 Inf (2A)

340 Inf (2A)

183 + 208 (R-5)

34 Inf (R-2)

167 Inf

57 Inf

255 Inf

332 Inf

Eliminadas: ninguna.

8º Ejército (-2 pasos mecanizados, -2 pasos no mecanizados)

8 A HQ

7 Pz (4 Pz A)

5 SS (1 Pz A)

2 SS (6A)

39 Inf

106 Inf

161 Inf

168 Inf

198 Inf (1 Pz A)

320 Inf

282 Inf Inf

SS Cav (R-6)

Eliminadas: 6 Pz

1er Ejército Panzer (-1 paso mecanizado, -1 paso no mecanizado)

1 Pz A HQ

17 Pz

23 Pz (6A)

15 Inf

46 Inf

38 + 62 Inf

328 Inf

333 Inf

387 Inf

294/335 Inf (6A)

302 Inf (6A)

Eliminadas: 257 Inf, 3 Pz Div

6º Ejército (todas las unidades con fuerza completa)

6 A HQ

16 PG

3SS PG

304/306 Inf

3 Mtn

111 Inf

336 Inf

Eliminadas: 17 Inf

EN CUALQUIER LUGAR: las unidades de apoyo de Tigres y AG-1, los tres cuarteles generales de cuerpos panzer y la unidad de Manstein.

UNIDADES AÉREAS: las tres unidades aéreas pueden colocarse en cualquier base aérea amiga al oeste de la línea inicial del 7 de septiembre.

FORTIFICACIONES: 3 completadas y una en construcción en cualquier hex en o el oeste de la línea de salida del 7 de septiembre.

DIVISIONES DE SEGURIDAD: 218 (Kv) en Kiev, 444 (D) en Dnepropetrovks, 454 (Z) en Zaporozhye y 213 (P) en Poltava.

OTROS: 13 Pz Div (R-7) en Melitopol (3935).

PRESA DE ZAPOROZHYE: intacta.

FUERZAS SOVIÉTICAS INICIALES

Frente de Voronezh (-3 pasos mecanizados, -6 pasos no mecanizados)

HQ del Frente Voronezh

Las 17 unidades "V" (regulares y de guardias)

136 + 254 Rifles (R-2)

93 + 138 (R-2)

5A + 7A Rifles Guardias (R-4)

8A + 80 Rifles Guardias (R-4)

68 + 69 Rifles Guardias (R-4)

Brigadas de zapadores 6 y 7

Las seis unidades "V" de apoyo de tanques (5 regulares y 1 de tanques)

3er Cuerpo de Tanques Guardias (R-4)
3er Cuerpo de Tanques Guardias
5º Cuerpo de Tanques Guardias
2º Cuerpo de Tanques
10º Cuerpo de Tanques
4º Cuerpo de Tanques de Guardias
17 División de Artillería
13 División de Artillería
Eliminadas: HQ del 1er Ejército de Tanques, 3º Cuerpo Mec., 6º
Cuerpo de Tanques, 31 Cuerpo de Tanques.

Frente de la Estepa (-1 paso mecanizado y -1 paso no mecanizado)

HQ del Frente de la Estepa
Las 10 unidades "St" de Rifles (6 regulares y 4 de Guardias)
294 + 373 Rifles (R-2)
Las tres unidades de apoyo de tanques "St" (2 regulares y 1 de Guardias)
5º Ejército de Tanques Guardias (V)
5º Cuerpo Mecanizado de Guardias (V)
18º Cuerpo Mecanizado (V)
29º Cuerpo de Tanques (V)
1er Cuerpo Mecanizado
16 División de Artillería
Eliminadas: ninguna.

Frente del Sudoeste (-2 pasos mecanizados y -2 pasos no mecanizados)

HQ del Frente Sudoeste
Las dieciséis unidades de Rifles "SW" (9 regulares y 7 de Guardias)
Las cuatro unidades de apoyo de tanques "SW" (3 regulares y 1 de Guardias)
5ª Brigada Motorizada de Guardias
7 + 9 + 11 División de Artillería
23 Cuerpo de Tanques
1 Cuerpo Mecanizado de Guardias
Eliminadas: ninguna.

Frente Sur (-2 pasos mecanizados, -5 pasos no mecanizados)
HQ del Frente sur
Las 15 unidades de Rifles "S" (9 regulares y 6 de guardias).
216 + 257 de Rifles (R-5)
295 + 417 de Rifles (R-5)
301 + 328 de Rifles (R-5)
Las cuatro unidades de apoyo de tanques "S" (1 regular y 3 de Guardias)
HQ del 5º Ejército de Choque
Sector Fortificado 78 + 116
2º Cuerpo Mecanizado de Guardias
4º Cuerpo Mecanizado de Guardias
4º Cuerpo de Caballería de Guardias
11 Cuerpo de Tanques (R-5)
3º División de Artillería
Eliminadas: ninguna.

DIVISIONES DE ARTILLERÍA: las cuatro divisiones de artillería de Guardias están en la Caja de Reserva del Stavka impresa en el mapa. El jugador soviético puede empezar el escenario con tres o cinco divisiones de artillería por sus lados de fuerza completa.

BRIGADAS AEROTRANSPORTADAS: las tres están en su caja.

FRENTE CENTRAL: el marcador está en el medio hex C. El jugador soviético puede colocar hasta 3 unidades en la Caja del Frente Central/Central Front Box.

UNIDADES AÉREAS: las cuatro unidades aéreas están disponibles, y pueden colocarse en cualquier base amiga.

ZHUKOV: se apila con cualquier unidad amiga.

CABECERAS DE LÍNEAS FERROVIARIAS: 5629, 5120, Debaltsevo (5524), Lyobutin (4113), 4214 y Byelopolye (3206).

34. ESCENARIO 4: CRISIS EN EL DNEIPER

SITUACIÓN HISTÓRICA: estamos a mediados de octubre de 1943. Las principales cabezas de puente soviéticas al otro lado del Dnieper en Bukrin (hex 1714) y al sudeste de Kremenchug (hexes 3223 y 3323) están bloqueadas. La cabeza de puente soviética al norte de Kiev y Lyutezh (hex 1209) sólo se enfrenta a una débil oposición, por que los alemanes piensan que los soviéticos puedan operar con fuerzas significativas desde esa posición. Los soviéticos pasan a la ofensiva desde Zaporozhye hacia el sur. Su objetivo es avanzar lo suficientemente rápido y lejos como para sellar el istmo de Perekop y atrapar lo que quede del Grupo de Ejércitos A en Crimea. Los soviéticos consiguen la ruptura, rompiendo la línea alemana entre Zaporozhye y el Mar de Azov. Zaporozhye cae rápidamente, y el 6º Ejército se retira a través de las estepas hacia el último cruce del Dnieper en Berislav (hex 2836) y la relativa seguridad de la otra orilla. Los soviéticos cierran el istmo de Perekop, embotellando a lo queda del 17 Ejército en Crimea. Pero lo peor está aún por llegar. Sin que los alemanes se aperciban de ello, un Ejército de Tanques completo (el 3º de Guardias) y una ingente concentración de artillería se ha reunido en la cabeza de puente de Lyutezh. Arrollan a los escasos defensores alemanes y toman Kiev el 6 de noviembre. Manstein lanza dos cuerpos panzer contra ellos, pero no puede detenerlos ni hacerlos retroceder. Kiev, la joya de la corona de Ucrania, está de nuevo en manos soviéticas.

34.1 Duración de la partida

Este escenario empieza en el turno 15 y termina en el 21.

34.2 Puntos de victoria

El jugador soviético empieza con 18 puntos de victoria. El jugador soviético gana si tiene 31 o más puntos de victoria al final del escenario. No se usan las reglas de victoria automática.

34.3 Tiempo atmosférico

El tiempo es claro en el primer turno. Se empieza a determinar aleatoriamente a partir del turno 16.

34.4 Refuerzos y reemplazos

a. **REFUERZOS:** véase el Calendario de refuerzos a partir del turno 15. Las unidades alemanas tienen impreso en sus fichas el borde por el que entran al mapa y el turno en que entran. Todas las unidades soviéticas entran al mapa por el borde norte, de modo que sólo tienen impreso su turno de entrada. **NOTA:** la 24 División Panzer alemana entra como refuerzo en el turno 15, aunque aparezca indicada como refuerzo del turno 14.

b. **REEMPLAZOS:** consúltese la casilla de cada turno en el Registro de los Turnos.

34.5 CABEZAS DE PUENTE

a. **EN GENERAL:** asegurarse cabezas de puente al otro lado del caudaloso río Dnieper era de importancia crítica para los soviéticos.

Los alemanes intentaron eliminar todas las cabezas de puente antes de que los soviéticos pudieran fortificarlas. Los soviéticos perdieron docenas de cabezas de puente al oeste del río, pero las pocas que sobrevivieron causaron continuos problemas a los soviéticos.

b. Los hexes del 1714, 3223 y 3323 representan a las dos grandes cabezas de puente supervivientes al sur de Kiev. Cada uno de esos hexes se trata como un hex de fortificación de línea inicial soviética. Los soviéticos consiguen el modificador +3 en defensa. Las unidades mecanizadas y de caballería alemanas reducen su fuerza de ataque a la mitad contra ellos. El jugador alemán debe tirar por Bajas Graves cuando ataque estos hexes.

NOTA: los soviéticos ganaron en ambas cabezas de puente la carrera por la supervivencia por un estrecho margen, fortificándose rápidamente antes de que los alemanes pudieran concentrarse y destruirlas

34.6 La cabeza de puente de Lyutezh (hexes 1208 y 1209)

Al norte de Kiev, los soviéticos establecieron una cabeza de puente en una región pantanosa. Los alemanes la ignoraron, hecho que lamentarían más tarde. La concentración secreta de un Ejército de Tanques (y muchas más fuerzas) haciéndolo pasar por terreno supuestamente infranqueable fue uno de los logros soviéticos más brillantes de la guerra.

RESTRICCIONES: ningún jugador alemán que analice el mapa de Ukraine '43 permitiría una acumulación de tropas de tal magnitud sin tomar medidas inmediatamente. Lo sentimos, pero este escenario fuerza al jugador alemán a reaccionar frente a las amenazas soviéticas. Tened valor: si se concentra una cantidad suficiente de fuerzas panzer, incluso si los soviéticos toman Kiev, las posibilidades de que conserven la ciudad no son seguras ni mucho menos. A continuación tenemos las reglas de "inteligencia limitada" del escenario:

a. Desde el inicio del escenario, los soviéticos y los alemanes no pueden atacar a los hexes al norte de 1014, 1113, 1213 y 1312 (en adelante los llamaremos Línea de Lyutezh) hasta el inicio del turno de juego 19.

b. Ninguna unidad soviética puede cruzar el Dnieper al norte de la Línea de Lyutezh. Ninguna unidad mecanizada alemana puede colocarse por encima de esa línea. No se puede apilar a más de una división de infantería alemana en ningún hex, ni siquiera en Kiev.

c. El jugador alemán no puede mover ninguna unidad hacia el norte de la Línea de Lyutezh antes del turno 19 (incluyendo refuerzos), pero sí que puede mover a las unidades que quiera desde el norte de la Línea al sur de la misma.

d. El jugador alemán no puede construir fortificaciones o colocar unidades aéreas en Apoyo Aéreo Defensivo a Tierra al norte de la Línea de Lyutezh antes del turno de juego 19.

e. Si los soviéticos cruzan el Dnieper al sur de la Línea de Lyutezh y se mueven o atacan al norte de esa línea desde la orilla oeste del Dnieper, todas las restricciones de arriba se anulan inmediatamente (los alemanes habrían reaccionado inmediatamente frente a esa amenaza).

EL ATAQUE SORPRESA SOVIÉTICO: al inicio del turno de juego 19, las unidades soviéticas en la cabeza de puente pueden quitarse de ahí y colocarse en cualquier otro hex al este del Dnieper en el área del Frente Voronezh. El jugador soviético puede coger y apilar las unidades de ambos hexes de cabeza de puente hasta el valor de

apilamiento máximo con cualesquiera otras unidades disponibles del Frente Voronezh. Las unidades de artillería pueden cogerse y colocarse en no desorganizadas en los hexes 1307 o 1308 si se desea (el hex 1308 se trata como un hex de carretera durante el resto del escenario). El jugador soviético debe colocar un puente de pontones construido en el hex 1307.

REACCIÓN ALEMANA RETARDADA: en el turno 19, el jugador alemán no puede usar movimiento de reacción al norte de la línea. No hay restricciones adicionales para los alemanes en la Fase de Movimiento alemana de ese turno.

34.7 Colocación inicial

A menos que se especifique lo contrario, todas las unidades alemanas deben empezar al oeste de la línea de salida del 16 de octubre, y todas las unidades soviéticas deben empezar al este de esa línea. A menos que se les especifique un lugar concreto, las unidades deben empezar a tres hexes o menos de la línea del frente y dentro del sector de su Ejército (en el caso alemán) o de su Frente (en el caso ruso), tal y como éstos aparecen impresos en el mapa. El jugador alemán coloca sus unidades primero, pero puede reservarse cuatro divisiones mecanizadas para colocarlas después de que el jugador soviético haya terminado su colocación. Las 4 unidades mecanizadas deben empezar dentro de los sectores de sus ejércitos. No es obligatorio que todos los hexes de frente de ningún bando empiecen ocupados por unidades o en Cadenas de ZdC.

34.8 Fuerzas iniciales

Si una unidad aparece indicada con un ejército con el que no empezara el Juego de Campaña, entonces se indica el código de colocación inicial de la unidad (o la letra "R" y un número [ejemplo: R-5] si se trata de un refuerzo). Junto a cada ejército aparece el número de pasos que deben eliminarse del mismo antes de empezar a jugar. No se puede aplicar más de un paso de bajas a ninguna unidad concreta. Todas las unidades empiezan con sus fuerzas completas, excepto las que se vean reducidas por las pérdidas iniciales; además, dos divisiones de artillería regular soviética empiezan por sus lados gastados.

NOTA: todas las unidades eliminadas empiezan el escenario en la Caja de Muertos/*Dead Pile Box*, donde están disponibles para que se las pueda reconstruir.

4º Ejército Panzer (-3 pasos mecanizados, -3 pasos no mecanizados)

HQ del 4º PZ A

8 Pz (R-8)

13 Pz (R-7)

19 Pz

2 SS (6º A)

10 PG (R-5)

20 PG (R-12)

34 Inf (R-2)

68 Inf (2A)

75 Inf (2A)

82 Inf (2A)

88 Inf (2A)

112 + 251 Inf (R-6)

183 + 208 Inf (R-5)

340 Inf (2A)

Eliminadas: 57 Inf, 255 Inf, 332 Inf, 167 Inf.

NOTA: no pueden colocarse más de tres divisiones de infantería al norte de la línea de la Cabeza de Puente de Lyutezh (34.5), y dos de ellas deben estar por sus lados reducidos (cuentan como dos de los tres pasos no mecanizados que deben eliminarse).

8º Ejército (-2 pasos mecanizados, -2 pasos no mecanizados)

HQ del 8º A
7 Pz (4PzA)
11 Pz (4 PzA)
5 SS (1 PzA)
SS Cav (R-6)
39 Inf
106 Inf
168 Inf
198 Inf (1 PzA)
282 Inf
320 Inf
Eliminadas: ninguna.

1er Ejército Panzer (-4 pasos mecanizados y -7 pasos no mecanizados)
HQ del 1 PZ A
4 + 9 Pz (R-4)
6 Pz (8A)
23 Pz (6A)
3 SS (6A)
16 PG (6A)
GD (R-3)
15 Inf
38 + 62 Inf
46 Inf
123 + 293 Inf (R-14)
125 Inf (R-8)
161 Inf (8A)
257 Inf Inf
294 + 335 Inf (6A)
304/306 Inf (6A)
328 Inf
333 Inf
387 Inf
Eliminadas: 3 Pz

6º Ejército (-1 paso no mecanizado):

HQ del 6º Ejército
17 Pz (1 PzA)
3 Mtn
17 Inf
79 Inf (R-11)
101J (R-10)
302 Inf
Eliminadas: 111 Inf, 336 Inf

OTRAS UNIDADES ELIMINADAS: 213 Seguridad (P), 221 Seguridad (R-2), Grupo Turk (Ko).

EN ODESSA: 24 R (R-9)

EN KRIVOI ROG: 389 Inf (R-13)

EN EL SECTOR DE CUALQUIER EJÉRCITO: la unidad de apoyo AG-1 y un HQ de un cuerpo panzer.

SECTOR DEL 4º EJÉRCITO PANZER: Manstein, la unidad Tigre y dos HQ de cuerpos panzer. Ninguna de estas unidades puede abandonar el sector del 4º Ejército Panzer hasta el turno 16 (segundo del escenario).

EN CUALQUIER LUGAR DE LA LÍNEA DE FRENTE O TRAS ELLA: las tres unidades aéreas y una fortificación en construcción.

LÍNEA PANTERA: en los hexes 3727, 3828 y 3928-3937: 5 fortificaciones completadas.

DIVISIONES DE SEGURIDAD: se colocan las divisiones de seguridad 444, 218 y 454 en solitario en cualquier ciudad o población a tres hexes o menos de la línea del frente. NOTA: sólo puede colocarse una división de seguridad al norte de la línea de la Cabeza de Puente de Lyutezh (34.5).

ESPECIAL: la 24 División Panzer llega en el turno 15, no en el turno 14.

PRESA DE ZAPOROZHYE: intacta.

FUERZAS INICIALES SOVIÉTICAS:

REGLA ESPECIAL: el Frente de la Estepa había crecido a mediados de octubre con la incorporación del 5º Ejército de Tanques del Frente Voronezh, y el 46 Ejército del Frente Sudoeste. Por tanto, antes de hacer la colocación inicial, el jugador soviético debe transferir al Frente de la Estepa hasta a tres unidades de infantería y una brigada de tanques desde el Frente Voronezh y tres unidades de infantería más una brigada de tanques del Frente Sudoeste.

Frente Voronezh (-4 pasos mecanizados, -3 pasos no mecanizados)

HQ de Frente Voronezh
Las 17 unidades "V" de rifles (11 regulares y 6 de guardias)
136+254 de Rifles (R-2)
93+138 de Rifles (R-2)
5A+7A de Rifles Guardias (R-4)
8A+80 de Rifles Guardias (R-4)
68+69 Rifles Guardias (R-4)
6+70 Rifles Guardias (R-13)
Las seis unidades de tanques de apoyo "V" (5 regulares y 1 de guardias)
HQ del 3er Ejército de Guardias (rein 11)
10º Cuerpo de Tanques
3º Cuerpo de Tanques Guardias (R-4)
5º Cuerpo de Tanques Guardias
6º Cuerpo de tanques de Guardias (rein 11)
7º Cuerpo de Tanques de Guardias (rein 11)
9º Cuerpo Mecanizado
3er Cuerpo Mecanizado de Guardias
13 Div de Artillería
17 Div de Artillería
Eliminadas: HQ del 1er Ejército de Tanques, 2º Cuerpo de Tanques, 6º Cuerpo de Tanques, 31 Cuerpo de Tanques, 4º Cuerpo de Tanques de Guardias, 3er Cuerpo Mecanizado, 5º Cuerpo Mecanizado de Guardias.

Frente de la Estepa (-1 paso mecanizado y -3 pasos no mecanizados):

HQ del Frente de la Estepa
Las 10 unidades de rifles "St" (6 regulares y 4 de guardias)
294+373 Rifles (R-2)
108+109 Rifles (R-12)
Las tres unidades de apoyo de tanques "St" (2 regulares y 1 de guardias)
HQ del 5º Ejército de Tanques (V)
18 Cuerpo de Tanques (V)
29 Cuerpo de Tanques (V)
1er Cuerpo Mecanizado
16 División de Artillería
Eliminadas: ninguna.

Frente Sudoeste (-1 paso mecanizado y -3 pasos no mecanizados):

HQ del Frente Sudoeste
Las dieciséis unidades de rifles "SW" (9 regulares y 7 de Guardias)

Brigadas de Zapadores 6 y 7

Las cuatro unidades de apoyo de tanques "SW" (3 regulares y 1 de Guardias)

7+9+11 Divisiones de Artillería

23 Cuerpo de Tanques

1er Cuerpo Mecanizado de Guardias

Eliminadas: ninguna.

Frente sur (-4 pasos mecanizados y -5 pasos no mecanizados):

HQ del Frente Sur

Las 15 unidades de rifles "S" (9 regulares y 6 de Guardias)

216+257 Rifles (R-5)

295+417 Rifles (R-5)

301+328 Rifles (R-5)

Las cuatro unidades de tanques de apoyo "S" (1 regular y 3 de guardias)

HQ del 5º Ejército de Choque

78+116 Sector Fortificado

11 Cuerpo de Tanques (R-5)

19 Cuerpo de Tanques (R-10)

20 Cuerpo de Tanques (R-10)

2º Cuerpo Mecanizado de Guardias

4º Cuerpo Mecanizado de Guardias

4º Cuerpo de Caballería de Guardias

5º Cuerpo de Caballería de Guardias (R-9)

3ª División de Artillería

Eliminadas: ninguna.

DIVISIONES DE ARTILLERÍA SOVIÉTICAS: tres de las cinco divisiones de artillería soviéticas regulares pueden empezar por sus lados de fuerza completa. Tres divisiones de artillería de Guardias empiezan en la Caja de Reserva del Stavka, y una puede colocarse en el mapa con cualquier división de artillería regular.

BRIGADAS AEROTRANSPORTADAS: las tres están eliminadas y no pueden reconstruirse.

FRENTE CENTRAL: el marcador del Frente Central está en el medio hex H.

UNIDADES AÉREAS: las cuatro unidades aéreas están disponibles, y pueden colocarse en cualquier base amiga.

ZHUKOV: puede colocarse con cualquier unidad amiga.

PUENTES DE PONTONES: un puente de pontones puede colocarse a través del río en cada una de las cabezas de puente soviéticas al sur de la línea de la cabeza de puente de Lyutezh, al oeste del Dnieper, antes de empezar la partida.

Traducción española: Joaquín Mejía

Distribución: El Viejo Tercio S.L.

Tel./fax: 91 806 0157.

SECUENCIA DE JUEGO ABREVIADA

A. FASE DE TIEMPO ATMOSFÉRICO

En los turnos 1-6, el tiempo es claro automáticamente. En los turnos 7 a 2, se usa la Tabla de Tiempo Atmosférico (regla 25).

B. FASE DEL FRENTE CENTRAL

1. FASE DE ABASTECIMIENTO INICIAL SOVIÉTICA

a. ESCASEZ DE COMBUSTIBLE: se tira el dado por el abastecimiento de cada unidad mecanizada y de artillería soviéticas situadas a más de 7 hexes de una fuente de abastecimiento (14.9).

b. ARTILLERÍA: se da la vuelta a 2 divisiones de artillería a sus lados de fuerza completa (22.4), o se entran divisiones de artillería de Guardias (22.5).

c. AIRE: se da la vuelta a todas las unidades de artillería soviéticas a sus lados "listas" (regla 15.2).

2. FASE DE MOVIMIENTO SOVIÉTICA

Las siguientes actividades se realizan durante esta fase:

- Se mueven las unidades terrestres y aéreas soviéticas que se desee
- Se realiza movimiento ferroviario (4.6)
- Se construyen fortificaciones (sólo el jugador alemán: regla 19)
- Entran refuerzos (16.1)
- Distribución de reemplazos (16.2-16-5)
- Colocación de marcadores de asalto para cruce de ríos principales (18.1b)
- Colocación de Trenes de Pontones (18.2c)

3. PRIMERA FASE DE COMBATE SOVIÉTICA

a. El jugador soviético puede atacar a las unidades enemigas adyacentes (reglas 8 a 12)

b. Se eliminan los marcadores de Movimiento Extendido de las unidades soviéticas.

c. Se tira por la posible construcción temprana de Puentes de Pontones (18.5b)

4. FASE DE REACCIÓN ALEMANA

El jugador alemán puede ahora activar hasta a tres pilas de unidades alemanas para mover (4.10).

5. FASE DE EXPLOTACIÓN SOVIÉTICA

Todas las unidades soviéticas, excepto las que estén desorganizadas y las que tengan movimiento restringido (4.8) pueden mover de nuevo. Las unidades mecanizadas pueden usar su Capacidad de Movimiento completa; las unidades no mecanizadas (incluyendo las de caballería) sólo pueden mover un hex (4.9). Pueden realizarse Asaltos Móviles (regla 13).

6. SEGUNDA FASE DE COMBATE SOVIÉTICA

a. Las unidades soviéticas que tengan un Marcador de Asalto (4.9) pueden ahora atacar en esta fase (8.1).

b. El jugador soviético puede realizar misiones de Apoyo Defensivo a Tierra (15.6) y un máximo de una misión de Interdicción (15.7).

7. FASE FINAL SOVIÉTICA

a. Se eliminan los marcadores de Desorganización de las unidades soviéticas (11.5).

b. Se comprueba el abastecimiento general de todas las unidades soviéticas (14.6); las que estén Aisladas deben tirar el dado por posible desgaste (14.8).

c. Se reparan hasta 10 hexes de línea férrea (regla 17).

d. Se eliminan voluntariamente puentes de pontones, o se da la vuelta a Trenes de Pontones a su lado de Puentes de Pontones (18.5).

e. Posible destrucción de la Presa Zaporozhye (regla 28).

f. El jugador soviético puede llevar a cabo misiones DAS (15.6)

D. TURNO DEL JUGADOR ALEMÁN

E. DETERMINACIÓN DE LA VICTORIA (regla 30)

SUMARIO DE MODIFICADORES EN EL COMBATE

MOVIMIENTOS DE COLUMNA:

Máximo de tres movimientos de columna por combate, de la lista de abajo.

Apoyo Aéreo Ofensivo: +1 movimiento de columna por combate.

Brigada de zapadores: 1 movimiento de columna por combate en el que el defensor ocupe un hex de ciudad, población o fortificación.

Bombardeo de artillería: 1 movimiento de columna por combate (en que se use una división de artillería regular o de guardias), o dos movimientos de columna por combate (si se usan una división de artillería regular y otra de guardias).

Cuerpo Panzer: 1 movimiento de columna por combate.

Batallón de tanques Tigre: 1 movimiento de columna por combate.

NOTA: los movimientos de columna por Apoyo Aéreo, zapadores, artillería, cuerpo panzer y batallón Tigre sólo se aplican al atacar.

BONOS AL ATACANTE:

HQ de Tanques o de Choque válido: +2 a la fuerza de ataque.

Zhukov: permite repetir las tiradas de los resultados C o EX, aumenta la magnitud del combate en 1 nivel (sin pasar nunca de 3), y debe perder un paso adicional por Bajas Graves sea cual sea la tirada o el terreno del defensor.

DRX 1/1: Superioridad Táctica Alemana: todo resultado DRX que reciba un ataque alemán se convierte en un DR1.

PENALIZACIONES DEL ATACANTE:

Ríos Menores: las unidades mecanizadas que ataquen a través de ríos menores se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba). Las unidades no mecanizadas reducen en 1 punto su fuerza de ataque.

Ríos Principales: igual que en los ríos menores. Además, ninguna unidad mecanizada puede avanzar tras el combate por ningún lado de hex de río principal con o sin puente.

Hexes de pantano o de pantano con bosque: las unidades mecanizadas que ataquen desde este tipo de hexes se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba). Las unidades no mecanizadas que ataquen desde estos hexes reducen en 1 punto su fuerza de ataque.

Lluvia: se hace un movimiento de columna a la izquierda en la Tabla de Resultados del Combate.

Abastecimiento: las unidades atacantes que lleven marcadores de Abastecimiento reducen su fuerza de ataque a la mitad (redondeando hacia arriba).

Fortificaciones: las unidades atacantes mecanizadas y de caballería se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba). Todas las unidades atacantes tiran para sufrir Bajas Graves (8.9)**.

Hexes de ciudad: todas las unidades atacantes tiran por Bajas Graves (8.9)**.

Superioridad Táctica alemana: todas las tiradas soviéticas de 6 en la Tabla de Resultados del Combate deben repetirse a menos que la mitad o más de los pasos atacantes sean Guardias.

Nota: una unidad al atacar sólo puede reducirse a la mitad una vez, no más, sin que importe el número de condiciones que coincidan.

BONOS DEL DEFENSOR:

El defensor ocupa:

Hex de pueblo: +1 a la fuerza de defensa

Hex de colinas, bosque o bosque pantanoso: +2 a la fuerza de defensa.

Hex de población o de fortificaciones: +3 a la fuerza de defensa

Hex de ciudad: +5 a la fuerza de defensa.

HQ de Cuerpo alemán o de ejército soviético válido: +2 a la fuerza de defensa.

Apoyo Aéreo Defensivo: +5 (alemanes) o +3 (soviéticos) para la fuerza de defensa.

Nota: todos estos modificadores son acumulativos entre sí.

SUMARIO DE MOVIMIENTO

	Mecanizados	Caballería	No mecanizado
FASE DE MOVIMIENTO	CAPACIDAD COMPLETA	CAPACIDAD COMPLETA	CAPACIDAD COMPLETA
AVANCE TRAS EL COMBATE	2 HEXES	2 HEXES	1 HEX
FASE DE REACCIÓN	CAPACIDAD COMPLETA*	1 HEX	1 HEX
FASE DE EXPLOTACIÓN	CAPACIDAD COMPLETA	1 HEX	1 HEX

*Sólo 1 hex si la Reacción empieza en una ZdC enemiga.

TABLA DE SALTOS AÉROTRANSPORTADOS

1, 2: a salvo

3, 4: desorganizada

5, 6: eliminada

Regla 20.2: se tira por cada brigada aerotransportada después de que haya saltado.

TABLA DE MANSTEIN

1-4: se quita la Desorganización

5-6: -

Regla 26.2: se tira cada vez que Manstein intenta Eliminar una Desorganización. El alcance es de 4 hexes. No pueden hacerse más de tres intentos por turno. Todos ellos deben hacerse antes de que Manstein haya movido.

TABLA DEL FRENTE CENTRAL

1, 2: ningún efecto

3, 4, 5: 1 Hex de entrada

6 : 2 hexes de entrada

Regla 27: se tira al inicio de cada turno a partir del Turno 6.

TABLA DE DESGASTE POR AISLAMIENTO

1-2: se pierde un paso

3-6: no hay pérdidas

Regla 14.8: se tira por cada unidad aislada.

+1 si la unidad puede trazar una LdA hasta una ciudad o población amiga, o Cuartel General de Ejército (alemanes) o de Frente (rusos) amigo, incluso aunque la unidad no pueda trazar una LdZ hasta una Fuente de Abastecimiento amiga.

+1 para todas las unidades alemanas y brigadas aerotransportadas soviéticas.

TABLA DEL TIEMPO NUBLADO

1-3: se da la vuelta a "volada/Flown"

4-6: puede volar una misión

Regla 25.2: se tira por cada unidad aérea cuando el tiempo es Nublado.

TABLA SUMARIO DE EFECTOS

Claro	1 PM	-	-
Colinas	1 PM	+2 al Defensor	-
Bosque	2 PM = Mecanizadas 1 PM = No mecanizadas	+2 al Defensor	-
Pantano	4 PM = Mecanizadas 3 PM = Mecanizadas Las divisiones de artillería no pueden entrar ni salir de hexes de pantano a través de lados de carretera que no sean de carretera	Las unidades mecanizadas atacando desde un pantano se reducen a la mitad. Las no mecanizadas reducen su fuerza de ataque en 1 punto.	-
Pantano con bosque	Igual que pantano	Igual que pantano, y el defensor recibe +2	-
Carretera Principal	1/2 PM = Mecanizadas 1 PM = No mecanizadas	-	-
Carretera Secundaria	1/2 PM = Mecanizadas 1 PM = No mecanizadas	-	1 PM para todas las unidades en turnos de Lluvia
Vía Férrea	Coste del resto del terreno al mover normalmente, ilimitado si es movimiento ferroviario	Una unidad más todos los refuerzos pueden usar movimiento ferroviario. Toda unidad que lo emplee queda automáticamente Desorganizada	
Ríos menores	+1 PM	Las unidades mecanizadas que ataquen a través se reducen a la mitad. Las no mecanizadas reducen su fuerza de ataque en un punto.	El efecto de los ríos menores en el combate se acumula a los bonos del terreno y a las fortificaciones.
Ríos principales	Ninguna unidad puede cruzar un lado de hex de río principal sin puente en ninguna fase de movimiento. Sólo se puede cruzar durante la Primera Fase de Combate (regla 18) del turno de cada jugador. Ver 4.4	Igual que en los ríos menores. Además, sólo las unidades no mecanizadas con marcadores de asalto pueden avanzar a través de ellos tras un combate	Ninguna unidad puede retirarse a través de un lado de hex de río principal sin puente. Las ZdC no se extienden a través de los lados de hex de los ríos principales.
Pueblos	Coste del otro terreno del hex	+1 para el Defensor	Las unidades aéreas pueden tener sus bases en pueblos, poblaciones y ciudades
Poblaciones	1 PM	+3 para el Defensor	
Fortificaciones	Coste del otro terreno del hex	+3 para el Defensor La Caballería y las unidades mecanizadas se reducen a la mitad en el ataque	El atacante tira el dado por Bajas Graves
Apoyo a Tierra	-	1 Movimiento de columna por Apoyo Ofensivo +5 (alemanes) o +3 (soviéticos) por Apoyo Defensivo	-
Tiempo de Lluvia	Capacidad de Movimiento reducida a 3 puntos de movimiento Carreteras secundarias = 1 PM	1 Movimiento de Columna a la izquierda en todos los ataques	-
Desabastecimiento	Capacidad de Movimiento y Movimiento Extendido reducidos a 2 PM	Fuerza de Ataque reducida a la mitad. Fuerza de Defensa inalterada.	No se permiten misiones aéreas
Desorganización	Pueden mover 1 hex en la Fase de Movimiento. No se permite ningún otro movimiento	No se puede atacar ni realizar Asaltos Móviles	Las unidades no pueden recibir reemplazos
Movimiento Extendido	Aumenta el movimiento en +3	No puede atacar ni formar Cadenas de ZdC	-
Marcador de Asalto	Cuesta 3 Puntos de Movimiento a las unidades mecanizadas recibir este marcador durante la Fase de Explotación	Sólo las unidades con marcadores de Asalto pueden atacar en la Segunda Fase de Combate	También se usa para indicar qué unidades no mecanizadas pueden avanzar a través de un río principal
Puentes en ríos principales	Permiten cruzar los ríos principales por un coste de +2 PM +0/+2*	Permiten a las unidades mecanizadas avanzar	

* El +2 solo se aplica si el puente (carretera o pontones) está interdictado (15.6)

OTIH = otro terreno en el hex

Efectos variados

<i>Item</i>	<i>Efecto sobre el movimiento</i>	<i>Efecto sobre el combate</i>
Lluvia	MA reducida a 3 Carreteras secundarias = 1MP	1 desplazamiento de columna a la izquierda
OOS	MA y movimiento extendido = 2	Atacante a la mitad Factores de defensa inalterables
Desorganizado	1 hex max. En la fase de movimiento	No puede atacar
Movimiento extendido	+3 MPs	No pueden finalizar el movimiento adyacente a unidades enemigas
Marcador de asalto para la 2ª fase de combate	Cuesta 3 MPs en la fase de explotación	Solo las unidades que tengan los marcadores de asalto pueden atacar en la 2ª fase de combate
Marcador de asalto para un asalto en río principal	Colocado sobre una unidad que no moverá en la fase de movimiento	Solo unidades en un hex con un marcador de asalto pueden conducir un asalto en río principal
Interdicción	Las mecanizadas pagan 1 MP por carreteras y los puentes por río principal cuestan +2 MPs	ninguno