

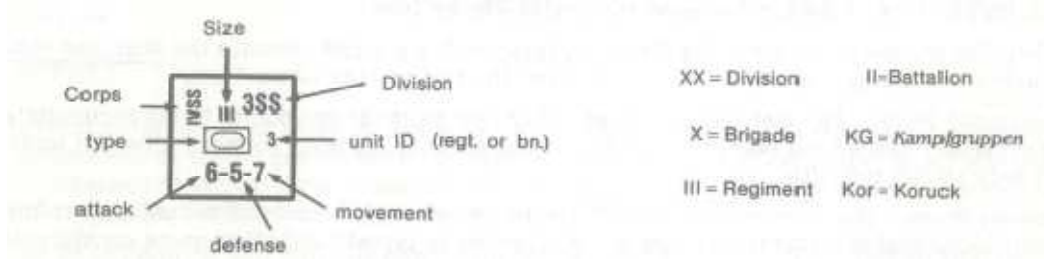
## 1.0 INTRODUCCIÓN,

BitterEnd (Amargo Final) es una simulación a nivel operacional sobre los esfuerzos alemanes por liberar la cercada capital húngara de Budapest, sitiada por las fuerzas soviéticas, en Enero de 1945. Además de recrear la situación histórica, el juego también explora un número de variantes hipotéticas. Hay un juego de campaña de 26 turnos y dos escenarios más cortos de seis y diez turnos.

## 2.0 COMPONENTES

Los componentes del juego consisten en un mapa, un set de fichas alemanas/húngaras, un set de fichas soviéticas/rumanas, un libro de reglas, un análisis histórico de la campaña, varias cartas y tablas y un dado de seis caras.

**2.1 Las fichas de juego:** Las fichas de juego, a partir de ahora denominadas unidades, representan las formaciones militares que participaron, o pudieron participar, en las operaciones reales. La mayoría representan regimientos o brigadas aunque algunos son batallones. Las unidades de cada nacionalidad (y rama de servicio de la misma nacionalidad) se distinguen por el color: Las unidades de la Wehrmacht alemana son gris verdosas, mientras que las unidades de la Luftwaffe son azul claro. Igualmente, las unidades soviéticas de Guardias son rojas con la casilla de tipo de unidad blanca, mientras que las unidades soviéticas regulares son rojas con el tipo de unidad en negro.



Cada ficha de unidad contiene información que describe su tipo de unidad, formación parental o turno de entrada, nombre o designación individual, fuerza de ataque/defensa y capacidad de movimiento. Las unidades se leen como sigue:

<u>ARMOR TYPE UNITS</u>	<u>INFANTRY/CAVALRY TYPE UNITS</u>	<u>MISCELLANEOUS</u>
<input type="checkbox"/> Tank (Panzer)	<input checked="" type="checkbox"/> Infantry (Rifle)	<input checked="" type="checkbox"/> Anti-Tank
<input checked="" type="checkbox"/> Recon	<input checked="" type="checkbox"/> Cavalry	<input checked="" type="checkbox"/> Anti-Aircraft
<input checked="" type="checkbox"/> Assault Gun	<input checked="" type="checkbox"/> Marine Inf.	<input checked="" type="checkbox"/> Sturmboot
<input checked="" type="checkbox"/> Tank Destroyer	<input checked="" type="checkbox"/> Airborne Inf.	<input checked="" type="checkbox"/> Engineer
	<input type="checkbox"/> Fortified Area	
	<input checked="" type="checkbox"/> Police	
	<input checked="" type="checkbox"/> Training	
	<input checked="" type="checkbox"/> Alarm	
		<u>MOTORIZED UNITS</u>
		<input checked="" type="checkbox"/> Motorized Inf.
		<input checked="" type="checkbox"/> Motorized Cav.
		<input checked="" type="checkbox"/> Motorized Eng.

**2.11** En todas las reglas, el término alemán se refiere a las unidades alemanas y húngaras, a menos que se especifique una diferenciación. Igualmente, el término soviético será usado para referirse a todas las unidades soviéticas y rumanas.

**2.2 El mapa:** El mapa cubre un área del centro-norte de Hungría y una porción del sudoeste de Eslovaquia. Los mayores rasgos topográficos son la esquina norte del Lago Balaton, el Río Danubio y la cadena de bajas y escabrosas montañas volcánicas que se estrechan en un arco desde el oeste del Lago Balaton hacia el noreste de Budapest, y amplia Csepel Sziget (isla) que divide el Danubio a cierta distancia de la ciudad. El paisaje está dotado con algunas grandes poblaciones y numerosas aldeas de granjas. Las principales carreteras están pavimentadas; las carreteras secundarias están parcialmente pavimentadas o estropeadas. Por definición, "hexes Buda" son aquellos hexes urbanos al oeste del Danubio y al este del perímetro original de Budapest inclusive. "Hexes Pest" son aquellos hexes urbanos y claros al este del Danubio y al oeste del perímetro original de Budapest inclusive. "Hexes Budapest" incluye a los "hexes Buda" y a los "hexes Pest" urbanos (no claros). El mapa fue recopilado desde varias fuentes incluyendo los mapas de operaciones alemanes y soviéticos, y mapas de reconocimiento alemanes, húngaros y americanos. Es necesario decir que hubo ciertos desacuerdos entre dichas fuentes que precisaron de ciertas conjeturas, especialmente en cuanto a la red de carreteras contemporánea concernía.

**2.3 Escala de juego:** Cada turno representa un día (24 horas) de tiempo operacional. Cada hex representa 3.2 kilómetros (2 millas) de lado a lado.

### 3.0 SECUENCIA DE JUEGO

BitterEnd se juega en turnos. Cada turno se divide en turnos de jugador alternos. Cada turno de jugador se subdivide en varias fases. Cada turno procede como sigue:

**3.1 Turno del Jugador Alemán** (siempre precede al Turno del Jugador Soviético)

#### 3.11 Fase de determinación del Tiempo

El jugador alemán rueda un dado y consulta la Tabla de Tiempo. El resultado indica el tipo de tiempo que prevalecerá el turno completo.

#### 3.12 Fase de Suministro

El jugador alemán determina el estado de suministro de cada una de sus unidades. El estado de suministro determinado para cada unidad dura hasta que esta fase suceda en el próximo turno.

#### 3.13 Fase de Reemplazo

El jugador alemán agrega nuevos Puntos de Reemplazo a su total acumulado y luego gasta Puntos de Reemplazo para reconstruir unidades destruidas o devolver su fuerza completa a unidades con fuerza reducida sobre el mapa.

#### 3.14 Fase de Movimiento

El jugador alemán mueve todas, algunas o ninguna de sus unidades hasta el límite de sus capacidades de movimiento, según se vean afectadas por el terreno y otras consideraciones del juego.

#### 3.15 Fase de Combate

Después de concluir la Fase de Movimiento, el jugador alemán, a su elección, puede atacar a unidades enemigas adyacentes. Puede asignar los Puntos de Apoyo Aéreos y/o de Artillería disponibles para ayudar en estos ataques. Los ataques se resuelven usando la Tabla de Resultados de Combate (*CombatResultTable*).

#### 3.16 Fase de Explotación

Las unidades alemanas que comiencen esta fase adyacentes a unidades enemigas, pueden atacar de nuevo a estas unidades, o ellas pueden mover de nuevo como en la fase de movimiento. Las unidades alemanas que no comienzan esta fase adyacentes a unidades enemigas, pueden mover de nuevo. El movimiento sigue al combate en esta fase.

#### 3.2 Turno del Jugador Soviético

El jugador soviético repite los pasos que van de 3.12 a 3.16 con sus unidades. A la conclusión de la Fase de Explotación Soviética, acaba el turno.

### 4.0 TIEMPO

El tiempo se determina por el jugador alemán en el comienzo de cada turno de juego, y el tipo de tiempo indicado estará en efecto durante la totalidad del turno. Hay tres tipos de tiempo: Claro, Nublado y Nieve.

**4.1** El tiempo claro no tiene efectos en el juego.

**4.2** El tiempo nublado prohíbe el uso de Puntos de Apoyo Aéreos.

**4.3** El tiempo de nieve prohíbe el uso de Puntos de Apoyo Aéreos, anula los beneficios del movimiento por carreteras/ferrocarriles secundarios y reduce los beneficios de las carreteras principales a los de carreteras secundarias.

## **5.0 REEMPLAZOS**

Ambos jugadores reciben Puntos de Reemplazo (RP) durante el juego. Los RP se usan para poner (girar) unidades con fuerza reducida (invertidas) por su cara (frontal) de fuerza completa o para reconstruir unidades completamente destruidas.

**5.1** Los RP entran de dos formas: infantería y blindados. Los RP de infantería pueden usarse para reconstruir cualquier unidad de infantería/caballería, motorizadas y mecanizadas, solo. Los RP de blindados pueden usarse para reconstruir vehículos acorazados (tanques/panzer), cañones de asalto y unidades de reconocimiento, sólo. Los tipos de unidad no incluidos en la lista anterior, no podrán ser reconstruidos.

**5.2** Las unidades deben estar en suministro para recibir RP. Las unidades que son destruidas mientras estaban cercadas por unidades o ZOC enemigas, no se pueden reconstruir.

**5.3** Se requiere un RP (del tipo apropiado) para traer a cualquier unidad con fuerza reducida (por su reverso), de vuelta a su lado de fuerza completa.

**5.4** Cuesta dos RPs traer a una unidad destruida de vuelta al juego por su lado de fuerza reducida, o tres RPs para traerla por su lado de fuerza completa. Excepción: Las unidades de tamaño batallón o cualquier unidad que posea sólo un paso de fuerza, son devueltas al juego a un coste de dos RP.

**5.5** Las unidades con fuerza reducida son reconstruidas (giradas a sus lados de fuerza completa), durante la Fase de Reemplazo amiga. Las unidades destruidas que se reconstruyen durante la Fase de Reemplazo, se traen al mapa durante la siguiente fase de movimiento amiga desde cualquier hex de entrada (ver 11.0).

**5.6** Los RP se reciben según se indica en el Registro de Turnos. Pueden ser acumulados de turno en turno.

## **6.0 SUMINISTRO**

Las unidades deben estar suministradas para usar sus fuerzas totales de combate y capacidad de movimiento. Cada jugador determina el estado de suministro de sus unidades en el comienzo de su turno de jugador, y el estado del suministro determinado en ese momento, permanece en efecto hasta la próxima Fase de determinación del Suministro amiga, sin tener en cuenta los cambios en las posiciones de las unidades en su recorrido.

**6.1** Para estar suministrada, una unidad debe poder trazar una línea de suministro de vuelta a una fuente de suministro apropiada.

**6.2** Las líneas de suministro se trazan a través de una línea de hexs contiguos, que se prolongan desde la unidad a la fuente de suministro.

**6.21** Las líneas de suministro no pueden ser trazadas a través de hexes que contengan unidades, ni hexes que contengan Zonas de Control enemigas (EZOCs), a menos que una unidad amistosa esté ocupando el hex. Para los propósitos de trazar el suministro, la presencia de una unidad amiga en un hex anula el efecto de una ZOC enemiga (ver 9.0 para la definición de zona de control).

**6.22** Las líneas de suministro pueden consistir en una combinación de hexes de carretera y de no-carretera. Un número variable de hexes de no-carretera pueden estar incluidos entre la unidad y el hex de carretera; sin embargo, una vez que la línea de suministro ha sido trazada hasta un hex de carretera, debe continuar siendo trazada exclusivamente a través de hexes conectados de carretera hasta llegar a la fuente amiga de suministro. El suministro se traza desde la unidad, hasta la carretera y hasta la fuente de suministro.

**6.23** El número de hex no carretera que pueden estar incluidos en la línea de suministro, es afectado por el tipo de terreno. Puede haber hasta 5 hexs no carretera, si todos son terreno despejado. Sin embargo, los costes de movimiento para los otros tipos de terreno, reducirán esto (ver carta de efectos del terreno). En efecto, la sección no carretera de una línea de suministro está limitada a 5 puntos de movimiento de valor de terreno. La sección de carretera puede tener cualquier longitud.

**6.24** Las líneas de suministro solo pueden ser trazadas a través de hexes o lados de hex abrupto/*rugged* a través de carreteras. Las líneas de suministro pueden ser trazadas a través del Danubio sólo por los Puentes/Vados (*Bridges/Fords*), no pueden ser trazadas a través de hexes o Lados de hex de Lagos.

**6.3 Fuentes de Suministro:** Las fuentes de suministro para las unidades alemanas y húngaras son los hexes de entrada A, B y C a lo largo de los bordes norte y oeste del mapa. Las fuentes de suministro para las unidades soviéticas y Rumanas son los hexes de entrada X, Y y Z en los bordes sur, este y oeste del mapa. Cada fuente de suministro puede abastecer a cualquier número de unidades amigas.

**6.4 Unidades sin suministro:** Las unidades están sin suministro (OoS) si, durante su fase de determinación del suministro, son incapaces de trazar una línea de suministro de la manera vista más arriba. Las unidades OoS dividen por la mitad su fuerza de ataque y su capacidad de movimiento (redondeando las fracciones al alza). Su fuerza defensiva no se ve afectada. Las unidades nunca se destruyen debido a la carencia de suministros. Las unidades pueden permanecer sin Suministro indefinidamente. Los marcadores "Out of Supply" deben ser colocados sobre todas las unidades OoS.

## 7.0 MOVIMIENTO

En la fase de movimiento, y en la fase de explotación de su turno de jugador, un jugador puede mover tantas o algunas de sus unidades que desee. Cada unidad se mueve individualmente, hasta el límite de su capacidad de movimiento, y dentro de las restricciones impuestas por el terreno y otras reglas del juego.

**7.1** Cada unidad es movida trazando un camino a través de la trama hexagonal. Básicamente, el máximo número de hexes que una unidad puede mover una sola fase de movimiento está indicado por su capacidad de movimiento impresa. La capacidad de movimiento de una unidad se expresa en términos de puntos de movimiento (PMs). El número de PMs que debe gastarse para entrar en un hex o cruzar ciertos lados de hex, depende del tipo de terreno en el hex, o a lo largo del lado de Hex. El terreno claro cuesta 1 PM entrar, mientras que el boscoso, abrupto, etc, cuesta más. Las carreteras dan la habilidad de movimiento mejorado cuando el movimiento se realiza a lo largo de ellas (ver abajo). Todos los costes del terreno se muestran en la Carta de Efectos del Terreno (CET).

**7.2** Las características del terreno han sido dibujadas en el mapa lo más natural posible. Sin embargo, no se ajusta a la regularidad de la trama hexagonal, por lo que más de un tipo de terreno puede estar presente en un único hex. Un tipo de terreno, sin embargo, dominará claramente el centro del hex y gobernará el coste del movimiento para entrar en el hex. Pequeñas intrusiones de otros tipos de terreno desde hexs adyacentes, deberían ser descartadas.

**7.3** Algunos tipos de terreno solo afectan al movimiento a través de lados de hexs. Se incluye los lados de hexs del Danubio, ríos menores y canales, lagos y extensiones de terreno rough y rugged que vayan a lo largo de ese lado de hex. Las unidades pueden tener prohibido de cruzar dichos lados de hexs, o deben pagar un coste de movimiento adicional al hacerlo (ver carta de efectos del terreno).

**7.4** El movimiento es siempre voluntario. Un jugador puede mover cuantas unidades desee. Cómo desee y en la secuencia que él elija.

**7.5** Una unidad puede mover, limitada por el terreno, en cualquier dirección o combinación de direcciones. Una unidad puede gastar toda, alguna o ninguna de su capacidad de movimiento disponible en cada fase en la que esta pueda mover.

**7.6** Los PMs no usados no pueden ser acumulados o transferidos de una unidad a otra.

**7.7** Cada unidad es movida individualmente. Su movimiento finaliza y no puede ser alterado, en el momento en que el mismo jugador comienza a mover otra unidad.

**7.8** Ningún combate ocurre durante el movimiento, y ninguna unidad enemiga puede mover durante una fase de movimiento amiga.

**7.9** Las unidades pueden mover libremente a través de hexes que contienen otras unidades amistosas, sujetas a las limitaciones de apilamiento (ver 8.0). Las unidades nunca pueden entrar en hexes que contienen unidades enemigas durante el movimiento (pero pueden hacerlo como resultado de un combate; ver 10.114).

**7.10** Generalmente, una unidad no puede entrar en un hex a menos que tenga suficientes MP restantes para pagar el coste completo. Éste es siempre el caso durante el movimiento, pero hay excepciones como resultado del combate (ver 10.121 y 10.136).

**7.11 Movimiento por Carretera:** Hay dos tipos de carreteras: principales y secundarias. Hay también líneas ferroviarias que funcionan de manera idéntica que las carreteras secundarias. Las unidades que

mueven por carreteras lo hacen con un coste reducido. Estos costes están resumidos en la carta de efectos del terreno.

**7.111** Para beneficiarse del movimiento por carretera, las unidades deben viajar a lo largo de hexes de carretera conectados y deben ser el único ocupante de cada hex de carretera en que entra y sale en el instante del movimiento.

**7.112** Las unidades que no pueden cumplir la condición anterior deben pagar el coste de movimiento total (normal) por entrar en el hex.

**7.113** Los movimientos por carretera y por no-carretera pueden combinarse de cualquier manera durante las Fases de Movimiento y durante los avances como resultado del combate (ver 10.13).

**7.114** Observe que ninguna carretera principal o secundaria se extiende sobre la mayoría de los hexes urbanos de Budapest, porque el intenso bombardeo y cañoneo las ha dejado inútil para el tráfico. Las líneas ferroviarias que atraviesan la ciudad, sin embargo, todavía están comparativamente abiertas y pueden tratarse como carreteras secundarias.

**7.115** Las carreteras secundarias dividen a la  $\frac{1}{2}$  el coste total del terreno por entrar en un hex (redondear las fracciones al alza). Así, una unidad de infantería que cruza un lado de hex de río menor/canal (+ 1 MP) y entra en un hex arbolado/wooded (2 MP) a lo largo de una carretera secundaria, pagaría 2 MP.

## **8.0 APILAMIENTO (más de una unidad por hex)**

**8.1** No más de tres unidades amigas pueden ocupar el mismo hex en cualquier momento, sin tener en cuenta su tamaño, tipo o fuerza.

**8.2** Si un jugador es forzado a exceder la limitación indicada, deberá inmediatamente eliminar suficientes unidades para cumplir con el apilamiento. Podrá elegir las unidades a eliminar. Las unidades eliminadas por causa del sobre-apilamiento pueden ser reconstruidas.

**8.3** Una unidad no podrá recibir los beneficios del movimiento por carretera cuando entre o salga de un hex que contiene otras unidades amigas (ver 7.111).

**8.4** Los marcadores informativos (p.e. OoS. Etc.), no tienen efecto sobre el apilamiento.

**8.5** Las unidades alemanas y húngaras pueden apilarse juntas, como también pueden las unidades soviéticas y rumanas.

**8.6** Los jugadores no pueden inspeccionar las pilas de unidades enemigas excepto para calcular las relaciones de combate para un ataque declarado. Una vez que usted inspecciona una pila enemiga, debe hacer el ataque.

## **9.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)**

Cada unidad o apilamiento de unidades, tiene una ZoC que se extiende dentro de los seis hexes adyacentes al hex que ocupa. Los hexes en una ZoC son denominados hexes controlados.

**9.1** Las ZoCs no se extienden dentro o a través de hexes con lados de hexes abruptos/rugged, o a través de lados de hexes del Danubio y lados, incluyendo aquellos que contengan puentes o vados.

**9.2** La ZoC de las unidades blindadas y mecanizadas no se extienden dentro de hexes riscos/arbolados (*rough/wooded*), excepto a lo largo de las carreteras que los conectan.

**9.3** Las unidades deben detener su movimiento tan pronto como entren en una ZoC enemiga, y no pueden mover más allá en esa fase. Las unidades nunca podrán mover directamente desde un hex enemigo controlado a otro.

**9.4** Las unidades que se retiran como resultado de un combate, pierden su ZoC para el resto de esa fase de combate.

**9.5** Cuando ZoCs contrarias se superponen un hex, el hex se considera un hex enemigo controlado por ambos bandos.

**9.6** Para los propósitos de trazar líneas de suministro y retiradas de combate sólo, la presencia de una unidad amiga en un hex anula la presencia de una ZoC enemiga.

**9.7** No hay coste adicional al movimiento por entrar o salir de una ZoC enemiga.

## **10.0 COMBATE**

El combate puede ocurrir en ambas fases de combate y explotación. En ambos casos, ocurre entre unidades oponentes adyacentes a discreción del jugador cuyo turno es el que está en activo (el "jugador

en fase"). El jugador activo siempre es considerado el "atacante" y el otro jugador el "defensor". El combate es la sección más complicada de las reglas, y sus indicaciones deberán ser leídas y entendidas cuidadosamente. Se incluyen ejemplos para facilitar el entendimiento.

**10.1** El combate es voluntario; nunca se exige a las unidades atacar. Sin embargo, una vez que un jugador ha declarado su intención de hacer un ataque, deberá hacerlo (ver 8.7).

**10.2** Durante las fases de combate y explotación, el jugador en fase solo puede atacar a aquellas unidades enemigas que estén adyacentes a sus unidades. Solo las unidades amigas que están adyacentes a unidades enemigas específicas, pueden atacar a esas unidades.

**10.3** Ninguna unidad enemiga puede ser atacada más de una vez por fase. Ninguna unidad amiga puede atacar más de una vez por fase.

**10.4** Todas las unidades que defienden en un solo hex deben ser atacadas como una única fuerza combinada de defensa.

**10.5** Un hex puede ser atacado desde cuantos hexs adyacentes como sea posible.

**10.6** Las unidades amigas apiladas en el mismo hex pueden combinar sus fuerzas de ataque para atacar la misma unidad(es) enemiga en el mismo hex adyacente, o pueden atacar a unidades enemigas en hexs diferentes. Sin embargo, la fuerza de ataque integral de una sola unidad no puede ser dividida entre diferentes ataques.

**10.7** Las unidades enemigas que defienden en dos o más hexes pueden ser atacadas como un combate con una fuerza de defensa combinada, siempre que todas las unidades atacantes están adyacentes a todas las unidades defensoras.

**10.8** Los ataques se resuelven en cualquier orden deseado por el jugador activo. Cada ataque debe resolverse completamente antes de empezar otro. Cada ataque se resuelve como sigue:

**10.81** Por cada ataque, totaliza la fuerza de ataque de todas las unidades atacantes y la fuerza de defensa total de todas las unidades defensoras.

**10.82** Convertir los cálculos anteriores en una proporción de combate numérica simplificada, atacante contra defensor, redondeando a la baja (a favor del defensor) para adaptarse con una de las columnas de proporciones simplificadas mostradas en la Tabla de Resultados del Combate (TRC).

**10.83** *Por ejemplo: Tres unidades alemanas con un total de 14 puntos en fuerza de ataque ataca un hex que contiene dos unidades soviéticas con una fuerza de defensa combinada de 5. Esta proporción 14-5 se redondearía a la baja hasta una proporción de combate de 2-1 y, el ataque sería resuelto en la columna de 2-1 en la TRC. Igualmente, suponga que hay 7 puntos en fuerza de ataque atacando a 9 puntos en fuerza de defensa, esto bajaría el redondeo a una proporción de combate de 1-2.*

**10.84** Cuando sea aplicable, modifica las fuerzas de ataque y defensa según se establece en otras reglas del juego, antes de convertir la proporción en su forma simplificada.

**10.85** El jugador en fase tira un dado por cada uno de sus ataques, cruzando el resultado de la tirada del dado con la apropiada columna de proporción en la tabla de resultados del combate. Esto dará el resultado del ataque.

**10.86** El resultado indicado es aplicado inmediatamente, antes de que cualquier otro ataque sea resuelto.

**10.87** La Tabla de Resultados de Combate prohíbe los ataques con proporciones inferiores de 1-3. Cuando un jugador no puede saber realmente la proporción antes de haberse comprometido en un ataque, es posible que pudiera verse obligado a realizar un ataque con una proporción de combate inferior a 1-3. Si se da tal condición, las unidades atacantes deben perder dos pasos inmediatamente (en total, no cada unidad) y las unidades restantes retirarse un hex. En este caso no se rueda ningún dado.

**10.9 Terreno y combate:** A cada hex, dependiendo del tipo de terreno que lo domina, se le asigna un cierto Nivel de Defensa. Básicamente, el Nivel de Defensa más alto de un hex, es el más difícil para expulsar a las unidades enemigas. Los Niveles de Defensa están resumidos en la CET. Los ríos menores, tienen un Nivel de Defensa separado que a veces se usa en lugar del Nivel de Defensa del hex (ver 10.93).

**10.91** Los efectos del terreno no son acumulativos. El terreno más ventajoso al defensor en un hex, es usado siempre como el nivel de defensa del hex.

**10.92** *Por ejemplo: Un hex que contiene un pueblo (Nivel de Defensa 2) y terreno de risco/arbolado (rough/wooded) (Nivel de Defensa 4) se considera que tiene un Nivel de 4.*



**10.93** Los lados de hexs de río menor/canalsólo proporcionan sus beneficios de Nivel de Defensa cuando todas las unidades atacantes están atacando a través de esos lados de hex.

**10.94** *Por ejemplo:* Una unidad defendiendo en un pueblo adyacente a un río menor, está siendo atacada a través de un lado de hex de río menor. En este caso el defensor recibiría un nivel de defensa de 3. Sin embargo, si la unidad defensora está también siendo atacada a través de un lado de hex abierto, esta sólo recibiría el nivel de defensa 2 del pueblo.

**10.95** El Danubio es impasable, excepto a través de puentes y vados. Las unidades solo pueden atacar a través del Danubio por puentes y vados, pero al hacerlo sus fuerzas de ataque estarán a la  $\frac{1}{2}$  (redondeando al alza).

**10.96** Las unidades blindadas y mecanizadas tienen especiales restricciones cuando atacan dentro de terreno urbano, risco arbolado (*rough/wooded*) y terreno abrupto (*rugged*) (ver 10.151 y 10.152).

**10.97** Las unidades defendiendo contra el mismo ataque, pero ocupando diferentes hexs con diferentes niveles de defensa, deben ser tratadas de manera diferente a efectos del resultado del combate, y así el mismo resultado se aplica a ambos hexs, pero el preciso impacto será diferente por causa de sus diferentes niveles de defensa.

**10.10 Resultados del combate:** El cruce de la tirada del dado del atacante con la tabla de resultados del combate indicará un resultado numérico, de "0" a "7". Este número representa el "nivel de ataque" conseguido por el ataque. El nivel de defensa del hex defendiendo se resta entonces de este nivel de ataque, obteniendo así el resultado del combate. Básicamente, si el Resultado de Combate es positivo (el Nivel de Ataque excede el Nivel de Defensa), el ataque es un éxito. Si el nivel de ataque es inferior al Nivel de Defensa, el ataque es un fracaso. La diferencia total entre los Niveles de Ataque y Defensa indica el grado de éxito o fracaso del ataque.

**10.101** Si la diferencia entre los niveles de ataque y defensa es un número negativo, este representa el número de pasos de fuerza que las unidades atacantes deben perder, o el número de hexs que deben retirarse.

**10.102** La decisión de tomar pasos de pérdidas o retiradas es generalmente otorgada al jugador derrotado. Sin embargo, en el caso de derrota del jugador atacante, no más de dos puntos de un resultado de combate adverso pueden ser satisfechos por la retirada. Cualquier diferencia restante debe ser satisfecha por pérdida de pasos.

**10.103** *Por ejemplo:* Dos unidades hacen un ataque con una proporción de 1 a 3 (1-3) y rueda un resultado de 0. El Nivel de Defensa del hex atacado es 3. Esto resulta en un Resultado de Combate de -3. Dependiendo del terreno, las unidades atacantes podrían retirarse dos MP y perder un paso, o retirarse un MP y perder dos pasos o permanecer donde están y perder tres pasos.

**10.104** Si el Nivel de Ataque y el Nivel de Defensa son iguales (el Resultado de Combate es 0), hay resultado especial. En este caso, hasta tres de las unidades atacantes pueden entrar en el hex del defensor. El jugador defensor tiene entonces que elegir: Puede retirar sus unidades del Hex Disputado un hex, o debe inmediatamente contraatacar a las unidades intrusas. El defensor no puede examinar la pila enemiga en el Hex disputado antes de decidir contraatacar. Sólo las unidades actualmente en el Hex disputado están involucradas en el contraataque (o en cualquier contra-contraataque posterior). Si un contraataque del defensor fracasa en expulsar a los atacantes del hex, las unidades atacantes en el Hex Disputado (sólo) pueden atacar de nuevo a los defensores, ya sea sucesivamente, hasta que un bando o el otro decida retirarse del hex, o sea eliminado.

**10.1041** Para los propósitos de un Combate en el Mismo-Hex, el Hex disputado se considera que tiene un Nivel de Defensa de 1, sin tener en cuenta su actual tipo de terreno. Este nivel se aplica a todas las unidades defendiendo contra los ataques en el hex.

**10.1042** Las unidades amigas en hexs adyacentes no pueden estar involucradas en un combate en el hex. Sólo las unidades actualmente en el hex participan en el contraataque y en el contra-contraataque.

**10.1043** Ten en cuenta que cada jugador puede tener hasta 3 unidades en un hex durante una situación de combate en el hex, y este es el único caso donde más de tres unidades amigas o de otra forma, pueden simultáneamente ocupar el mismo hex.

**10.1044** Si las unidades atacantes que avanzaron al Hex Disputado se retiran, el primer hex de retirada debe ser devuelto al hex desde el que originalmente avanzaron.

**10.1045** Las ZOC de otras unidades en hexs adyacentes son totalmente operativas sobre las unidades implicadas en un Combate en el Mismo-Hex. Sin embargo, las unidades que se retiran como consecuencia de un Combate en el Mismo-Hex, pueden ignorar las ZOC de unidades enemigas en el

HexDisputado. Así, las unidades enemigas en el hex no ejercen una ZOC dentro del hex al cual se retiran las unidades derrotadas.

**10.105** Si el nivel de ataque es mayor que el nivel de defensa, entonces el resultado positivo indica el número de pasos de pérdidas o los puntos de movimiento de retirada que el defensor debe satisfacer.

**10.106** Cómo con el atacante, el jugador defensor tiene la opción de retirarse o sacrificar pasos de fuerza, o cualquier combinación de los dos.

**10.107** Sin embargo, en los casos en que el resultado del combate (la diferencia entre los niveles de ataque y defensa), excede la capacidad de movimiento impresa de una unidad defensora, esa unidad debe perder un paso de fuerza. Esta pérdida se recibe antes y no cuenta para satisfacer el Resultado de Combate.

**10.108** *Por ejemplo:* Tres unidades Soviéticas están defendiendo en un hex de terreno claro (Nivel de Defensa 1). Las unidades Soviéticas son una infantería 3-2-7 y dos unidades 1-2-4. Son atacadas por unidades Alemanas a una proporción de 6-1 y el Nivel de Ataque es 6. 6 menos 1 es igual a un Resultado de Combate de 5. Como esto excede la capacidad de movimiento de ambas unidades de infantería, cada una debe perder inmediatamente un paso. Esto eliminaría a ambas unidades, pero el jugador Soviético aún necesita satisfacer el resultado de combate de 5. Sabiamente, él elige retirar la unidad restante 5 PMs.

**10.11 Pasos de fuerza:** Cada unidad en el juego tiene uno o dos pasos de fuerza. La mayoría de regimientos y brigadas tienen dos pasos, mientras que algunos regimientos y todos los batallones tienen sólo un paso. Las unidades con dos pasos tienen un lado en el reverso mostrando su fuerza reducida. Cuando ellas toman un paso de pérdidas, se giran a su lado más débil. Las unidades invertidas, y todas las unidades de un solo paso, son eliminadas cuando toman un paso de pérdidas.

**10.12 Retirada del combate:** El jugador propietario siempre retira sus propias unidades. Al elegir cada hex de retirada, el jugador siempre debe ceñirse a las siguientes prioridades, enumeradas en orden de importancia:

**a.** Las unidades que se retiran deben evitar hexes que contienen unidades enemigas, a menos que el hex esté ocupado por una unidad amiga. Nunca podrán entrar en hexes que contengan unidades enemigas.

**b.** Las unidades que se retiran deben siempre seguir "la ruta de la menor resistencia" en terreno. Así, si hay que elegir entre retirarse dentro de un hex despejado o un hex de riscos (*rough*), la unidad debe retirarse dentro del hex despejado.

**c.** Las unidades alemanas y húngaras siempre deben retirarse, si es posible, en dirección "hacia el oeste" (por cualquiera de los tres lados de hex que miran hacia el oeste de cada hex de retirada). Las unidades Soviéticas y Rumanas siempre deben retirarse, si es posible, en dirección "al este" (por cualquiera de los tres lados de hex que miran hacia el este de cada hex de retirada).

**d.** Las unidades que se retiran deben esforzarse para mantener una línea de suministro abierta (no pueden retirarse voluntariamente de forma que cortaría su línea de suministro si hay disponible un camino abierto).

**Recuerda:** Las prioridades de arriba son listadas por orden de importancia; así, retirarse en la apropiada dirección "este" u "oeste" tiene preferencia sobre preservar una línea de suministro abierta.

**10.121** Las unidades que se retiran deben pagar los costes por terreno. Retirándose a través de un hex de arbolado (*wooded*), por ejemplo, consumiría 2 PMs de una retirada, y un hex risco/arbolado (*rough/wooded*), 4 PMs. Sin embargo, las unidades pueden siempre retirarse al menos un hex, con independencia del coste del terreno, siempre que no entren o pasen a través de terreno impasable, como puede serlo el hex o lado de hex abrupto (*rugged*). Las unidades que se retiran ignoran las carreteras en la compañía de los costes del terreno.

**10.122** Puede ocurrir que una unidad sea capaz de satisfacer parte, pero no todo, el resultado de un combate por retirada, ya que retirarse más allá requeriría que esta gastara PM's excediendo el resultado del combate original. En este caso un jugador tiene dos elecciones: Puede dejar a la unidad donde está y satisfacer el resto del resultado del combate con pasos de pérdidas, o puede retirar la unidad un hex más, con independencia del coste del terreno. Sin embargo, si la unidad gasta más PMs que la capacidad de movimiento impresa, debe tomar un paso de pérdidas obligatoria (10.107).

**10.123** *Por ejemplo:* Una unidad soviética 2-3-4 recibe un Resultado de Combate de 4. Se retira a través de dos hexes claros (1 MP cada uno), pero la única vía de retirada que le queda está en un hex risco/arbolado (4 MP). El jugador soviético bien podría dejar la unidad en el segundo hex claro y pagar la pérdida de dos pasos (qué destruiría la unidad) o bien retirarla al hex risco/arbolado (un total de 6 MP) y recibir la pérdida de un paso.



**10.124** Si es forzada a retirarse a través de un hex controlado por el enemigo, una unidad debe recibir una pérdida de 1 paso inmediatamente por cada hex de retirada que contenga una ZOC enemiga. Si un apilamiento de unidades se retira de esta manera, cada unidad debe tomar un paso de pérdidas. Recuerda que las unidades amigas en un hex anulan las ZOC enemigas para los propósitos de la retirada.

**10.125** Una unidad que se retira pierde su ZoC para el resto de esa fase. Ten en cuenta que una unidad retirada en la fase de combate, recupera su ZoC para la fase de explotación, a menos que esta sea de nuevo retirada en ese momento.

**10.13 Avances en el combate:** Cuando las unidades defensoras son eliminadas, o se han retirado de un hex, las unidades atacantes victoriosas pueden avanzar en el hex que ha quedado vacío y más allá. En los casos en que las unidades atacantes se han retirado, las unidades defensoras no pueden avanzar.

**10.131** La opción de avanzar debe ejercerse inmediatamente, antes de resolver otro combate. El Avance es voluntario y no es preciso que avancen todas las unidades, como tampoco es necesario avanzar toda la distancia posible.

**10.132** Las unidades avanzando pueden hacerlo en cualquier dirección o combinación de direcciones, siempre que el primer hex de su avance sea siempre el hex originalmente ocupado por el defensor.

**10.133** Las unidades que avanzan deben parar cuando entran en un hex en una ZOC enemiga, aunque ellas pueden ignorar cualquier EZoC en el hex dejado vacante por el defensor. También, recuerda que las unidades enemigas retiradas como resultado de un combate, pierden su ZOC para el resto de esta fase.

**10.134** El número de PM's disponibles a una unidad para el avance en el combate, es igual al resultado del combate menos cualquier paso de pérdidas tomado por el defensor (exceptuando aquellas pérdidas obligadas por 10.107 y 10.124). Sin embargo, una unidad nunca podrá avanzar más PM's que los que tiene impresos en su capacidad de movimiento.

**10.135 Por ejemplo:** Una 5-4-7, una 4-4-6 y una 2-3-4 alemanas realizan un ataque y obtienen un Resultado de Combate de 6'. El jugador Soviético decide perder 2 pasos de sus unidades defensoras, y retirar los otros 4 PMs. Cada una de las unidades alemanas puede ahora avanzar hasta 4 PMs. Si el jugador soviético hubiera elegido retirar sus unidades 6 PMs, las unidades alemanas 5-4-7 y 4-4-6 serían capaces de avanzar hasta 6 PMs, pero la unidad 2-3-4 no podría avanzar más de 4 MP.

**10.136** Las unidades avanzando deben pagar el coste del terreno, pero ellos siempre pueden avanzar dentro del hex dejado vacante por el defensor, con independencia del coste del terreno, exceptuando, lógicamente, el terreno impasable.

**10.137** Las unidades avanzando no pueden utilizar los beneficios de las carreteras cuando mueven dentro del hex dejado vacante por el defensor, pero pueden utilizarlas en cualquier hex en los que avancen posteriormente.

**10.14 Integridad divisional:** En cualquier ataque en el cual el atacante tiene a todas las unidades componentes de una división participante, restará 1 a su tirada de dado por el combate. Otras unidades amigas pueden estar envueltas en el combate, pero todas las unidades de una división deben estar atacando a las mismas unidades defensoras. Ten en cuenta que esta tirada del dado por combate nunca puede ser reducida a menos de "1", ni incrementada a más de "6".

**10.141** La integridad divisional puede también beneficiar al defensor. Cuando todas las unidades que componen una división, están defendiendo en el mismo hex, o en hexs diferentes pero defendiendo contra el mismo ataque, el ataque debe añadir 1 al dado del combate. Obviamente, si tanto el atacante como el defensor tienen integridad divisional, los efectos se cancelan mutuamente.

**10.142** Algunas divisiones tienen tres regimientos, otras tienen sólo dos y la división Alemana FHH tiene dos regimientos y un batallón. Las divisiones con solo dos regimientos son elegibles para la Integridad Divisional, pero las divisiones con tres regimientos que pierden uno no pueden obtener Integridad Divisional con los dos regimientos supervivientes. La presencia del batallón FHH no es necesaria para que la división FHH reciba Integridad Divisional.

**10.143** Los Cuerpos Blindados y Mecanizados Soviéticos constan de 4 brigadas, algunas veces con regimientos de tanques adjuntos. Sólo es necesaria la presencia de las cuatro brigadas para que un Cuerpo Blindados o mecanizado Soviético reciba Integridad Divisional; no se tienen en cuenta los regimientos de tanques adjuntos.

**10.144** Los beneficios por integridad divisional no son acumulativos. No importa cuántas divisiones completas puedan estar involucradas en un único combate o defensa; un jugador solo puede recibir un modificador por combate.

**10.145** La fuerza de los regimientos de la división, completa o reducida, no tiene efecto sobre la habilidad que tiene la división para recibir la integridad divisional.

**10.15 Efecto Blindado especial:** En cualquier ataque donde el atacante tiene unidades blindadas participantes (excepto destructores de tanques; solo tanques/panzer, cañones de asalto, reconocimiento), y las unidades del defensor sólo son de tipo infantería/caballería, el atacante debe restar 1 a su tirada de combate. En ataques donde el defensor tiene unidades acorazadas y las unidades atacantes están compuestas solamente de unidades del tipo infantería o caballería, el atacante debe añadir 1 al dado de combate.

**10.151** La modificación por el Efecto Blindado puede combinarse con la Integridad Divisional.

**10.152** La presencia de una unidad anti-tanque (o antiaérea) en un hex defensor, niega el efecto acorazado descrito arriba. Además, si el atacante sufre un resultado de combate negativo, debe perder, al menos, un paso de fuerza de las unidades acorazadas participantes. Esta pérdida cuenta para satisfacer el Resultado de Combate.

**10.153** Las unidades blindadas atacando dentro de hexs de riscos/arbolados (rough/wooded) o urbanos, tienen sus fuerzas de ataque a la  $\frac{1}{2}$  (redondeando fracciones al alza).

**10.154** Las unidades blindadas y mecanizadas no pueden atacar dentro o a través de hexs o lados de hexs abruptos (rugged), excepto a través de hexs conectados por carretera, en cuyo caso sus fuerzas de ataque estarán a la mitad (fracciones al alza).

**10.155** Las unidades blindadas y mecanizadas atacando dentro de hexs urbanos tienen sus fuerzas de ataque a la mitad (fracciones redondeadas al alza).

**10.16 Ingenieros de combate:** Las unidades de ingenieros participando en ataques contra hexes urbanos o de pueblos, causará una resta de 1 a su tirada de dado por combate. Este beneficio puede ser combinado con los beneficios por la Integridad Divisional y el efecto blindado (10.9).

## 11.0 FASE DE EXPLOTACION

Siguiendo a la fase de combate, el jugador en fase o activo puede elegir entre atacar de nuevo o mover otra vez con sus unidades. La decisión se hace sobre la base de unidad por unidad, pero en esta fase todos los ataques preceden a todos los movimientos. Por lo demás, las disposiciones que rigen el movimiento y el combate son precisamente las mismas que aquellas descritas en las secciones previas.

**11.1** Sólo las unidades que comienzan la Fase de Explotación adyacentes a unidades enemigas pueden atacar en la fase.

**11.2** Aquellas unidades que no atacan pueden mover, siguiendo a la finalización de todos los combates.

## 12.0 PUENTES Y VADOS

El Danubio solo puede ser cruzado por puentes o vados. Los ataques pueden ser realizados a través del Danubio solo a través de lados de hexs de puentes o vados.

**12.1** Las carreteras cruzan puentes intactos, pero no a través de vados, los cuales deben tenerse en cuenta al trazar las líneas de suministro.

**12.2** Las Zonas de Control no se extienden a través de puentes y vados.

**12.3** Todos los puentes comienzan el juego bajo el control de los jugadores. Los puentes de Komarno/Komarom, y todos los puentes entre Buda, Pest y CzepelSziget comienzan bajo control Alemán. Los puentes que conectan CzepelSziget con las orillas este y oeste del Danubio, y los puentes de Dunapentele y Dunafoldvar comienzan el juego bajo control Soviético.

**12.4** Las unidades que cruzan puentes y vados deben pagar un coste de movimiento adicional (ver carta de efectos del terreno). Este coste es evaluado tanto si las unidades están usando los beneficios de la carretera como si no. Así, los beneficios por carretera no niegan o limitan el coste por cruzar puentes o vados.

**12.5 Capturando puentes:** Los puentes pueden ser capturados por el jugador contrario. Un puente es capturado por tener a una unidad amiga moviendo a través de él.

**12.51** Un jugador que controle un puente puede tratar de evitar su captura destruyéndolo. Para hacerlo, él declara su intención y lanza un dado. Con una tirada de 1-4 el puente es destruido, con una tirada de 5-6 permanece intacto. El intento debe hacerse antes de que cruce una unidad enemiga por él (y gane el control del mismo). Siempre que un jugador controle un puente, podrá destruirlo en cualquier momento como medida preventiva.

**12.52** Una vez destruido, el puente debería ser marcado y ser tratado como un vado para el resto del juego.

**12.6 La unidad Sturmboot Alemana:** Esta fue una formación especial de ingenieros consistente en botes neumáticos hinchables motorizados, que supuso de gran utilidad para los alemanes transportando unidades a través del Danubio entre Komarom y Esztergom. Esta unidad funciona como una especie de puente móvil. Las unidades pueden cruzar el Danubio por esta unidad a cualquier hex de la orilla opuesta, a la cual la unidad Sturmboot está adyacente. Las unidades pagan el coste adicional en PM para hacer esto.

**12.61** Las unidades pueden cruzar la Sturmboot solo en la fase de movimiento. Pueden, sin embargo, atacar a través de esta durante las fases de combate y explotación (de la misma forma que un puente real), y puede conducir avances de combate a través de esta. Las unidades también pueden retirarse a través de la unidad Sturmboot. Esta es tratada como un puente para el trazado del suministro.

**12.62** Solo las unidades del tipo infantería y caballería pueden "cruzar" la unidad Sturmboot. Esta puede mover y funcionar como un puente en la misma fase.

**12.63** La unidad Sturmboot puede inicialmente mover a cualquier lugar a lo largo del Danubio, entre el borde oeste y Esztergom (inclusive). No es afectada por el terreno y paga 1 MP por cada hex que entra. Debe estar siempre adyacente al Danubio. No es afectada por las ZOC enemigas. Es igual a las otras unidades para propósitos de combate, excepto que siempre se retira a lo largo del río.

**12.64** La unidad Sturmboot puede extender su área de operaciones más allá de Esztergom si se cumplen las siguientes condiciones: los hexes de orilla en al menos un lado del Danubio, deben estar libres de unidades y/o ZOC enemigas, y deben haber sido ocupadas o entradas por unidades amigas. Así, si unidades amigas despejan una porción de la ribera del Danubio, la unidad Sturmboot puede extender su alcance dentro de esa área, asumiendo que el área "limpiada" está conectada a su área original de operación.

**12.65** La unidad Sturmboot Alemana puede apilarse libremente y no posee una ZOC.

### 13.0 APOYO AEREO

En la campaña real, ambos bandos tuvieron apoyo aéreo disponible, pero su disponibilidad fue errática debido al mal tiempo y demanda de otros sectores. El tiempo determinado al inicio del turno dictará si en ese turno se dispondrá o no de apoyo aéreo. El tiempo permite a cada jugador tirar un dado al inicio de su Fase de Combate y consultar la Tabla de Apoyo Aéreo (*Air Support Table*) para determinar el número de Puntos de Apoyo Aéreo (ASP) disponibles para el jugador esa Fase de Combate.

**13.1** Los ASP se usan para apoyar ataques realizados por unidades amigas. Se añaden a la fuerza de ataque combinada de las unidades atacantes. No más de cinco ASP pueden ser usados para apoyar un único ataque. Los ASP no se usan independientemente. Los ASP son asignados antes de inspeccionar la pila defensora (ver 8.7). Los ASP nunca son usados por el defensor.

**13.2** Los ASP no pueden ser acumulados. Si no se usan, se pierden.

**13.3** Los ASP no pueden ser usados para satisfacer pérdidas o retiradas del combate.

**13.4** Los ASP sólo se usan en la Fase de Combate, no en la fase de explotación, y no pueden ser aplicados para ayudar a un Combate en el Mismo-Hex.

### 14.0 APOYO DE ARTILLERIA

Cómo los ASP's, los puntos de apoyo de artillería (ArSP's) son representaciones abstractas. Los soviéticos en particular, tuvieron varias formaciones especializadas de artillería implicadas en la reducción de Budapest.

**14.1** El jugador Soviético tiene 12 Puntos de Apoyo de Artillería (ArSP) disponibles para apoyar ataques por sus unidades contra cualquier hex de Buda o cualquier hex enemigo ocupado dentro de tres hexes de un hex de Buda. Los hexes de Buda se definen como cualquier hex urbano al oeste del río Danubio y al este del perímetro original (frente) alrededor de la ciudad.

**14.2** El jugador Soviético tiene otros 12 ArSP disponibles cada Fase de Combate para apoyar ataques contra cualesquiera hexes de Pest o cualquier hex enemigo ocupado dentro de tres hexes de un hex de Pest. Los hexes de Pest se definen como cualquier hex urbano o despejado al este del Danubio y al oeste del perímetro original.

**14.3** Los ArSP's de arriba están automáticamente disponibles al jugador soviético en cada turno. Se emplean de la misma forma que los ASP's. No más de 4 pueden ser empeñados en un único ataque. Los ArSP's no pueden ser acumulados.

**14.4** En cada uno de los dos primeros turnos de juego (juego de campaña), el jugador alemán tiene cinco ArSP disponibles. Pueden ser usados para apoyar ataques de cualquier unidad Alemana excepto de aquellas de la Guarnición de Budapest. Se aplican las mismas restricciones que con los ArSP's soviéticos.

**14.5** En los turnos 17 y 18 de Enero, el jugador Alemán recibe diez ArSP cada turno, bajo las mismas condiciones vistas arriba.

**14.6** Los ASP y ArSP pueden ser combinadas para apoyar un mismo ataque.

**14.7** Cómo con los ASP's, los ArSP'S no pueden ser usados para satisfacer los resultados del combate, solo pueden ser usados en la fase de combate, y no pueden ser aplicados a los combates en el mismo hex.

## **15.0 LA RUPTURA (Guarnición de Budapest)**

La meta de Hitler ordenando el ataque hacia Budapest no era el rescate de su guarnición, sino la reconquista y retención de la ciudad (ver Notas Históricas). La guarnición recibió de hecho la orden de no retirarse sino de mantenerse y esperar el relevo. Sin embargo, algunos comandantes se tomaron la idea de mantener Budapest muy en serio. Teniendo a las fuerzas de relevo Alemanas al alcance a unos cuantos kilómetros de la ciudad, podría haberse hecho un intento de huida. Esta regla permite a la guarnición de Budapest realizar un intento de huida cuando las fuerzas Alemanas del exterior hayan conseguido una cierta proximidad a la ciudad.

**15.1** Las unidades de la guarnición de Budapest pueden intentar la ruptura cuando quieran y sólo mientras una unidad alemana suministrada esté en el radio de cinco hexes de cualquier hex urbano de Budapest. A estos efectos, un hex de Budapest es considerado como cualquier hex urbano dentro del perímetro original de la guarnición.

**15.2** La ruptura solo puede declarada una vez por juego.

**15.3** En el turno en el que se intenta una ruptura, y en el siguiente turno, todas las unidades de la guarnición de Budapest pueden atacar con la fuerza completa y mueven su total capacidad de movimiento, por ello, los efectos de estar sin suministro se cancelan temporalmente.

## **16.0 PRIMER TURNO SORPRESA Y RESERVAS SOVIÉTICAS DEL FRENTE**

Los soviéticos fueron tomados por sorpresa, no una vez, sino dos veces, por los ataques Alemanes contra Budapest. Esta sorpresa contribuyó sustancialmente al éxito de los asaltos iniciales Alemanes en ambas ocasiones. Las siguientes reglas simulan este importante factor.

**16.1 Primer turno de sorpresa:** El jugador Alemán obtiene automáticamente el beneficio sorpresa en el turno del 1 de Enero.

**16.11** Los beneficios por sorpresa se reciben solo a lo largo de ciertos sectores de la línea del frente. Este sector puede consistir en 8 hexes consecutivos cualesquiera de la línea del frente. En el Escenario Histórico, el Sector Sorpresa son siempre los 8 hexes entre el Danubio y la población de Kornye (el sector del IV Cuerpo Panzer SS). En todos los Escenarios con despliegue libre, el jugador alemán puede seleccionar 8 hexes consecutivos cualesquiera de la línea del frente como su sector sorpresa.

**16.12** Para poder recibir el beneficio por sorpresa en el sector arriba definido, el jugador alemán debe tener regimientos de las 4 divisiones Panzer participando en ataques en ese sector, ese turno.

**16.2** En adición al beneficio automático por sorpresa disponible al jugador alemán en el turno de juego 1 enero, podrá también recibir beneficios por sorpresa en un turno de juego posterior, en cualquier momento después del turno 12 enero. El jugador alemán puede elegir el turno en el que toma esos beneficios. Las condiciones son las mismas que en 16.11 y 16.12 de arriba, con la siguiente excepción: Los 8 hexes consecutivos del sector pueden consistir de cualquiera de los hexes originales de la línea del frente alemana, y cualquier hex dentro de 3 hexes de la línea del frente alemana original.

**16.3 Beneficios por sorpresa:** Los beneficios por la sorpresa son los siguientes:

Los Niveles de Defensa de terreno urbano, *risco/arbolado (rough/wooded)* y *abrupto (rugged)* son reducidos a 2 y todos los demás Niveles de Defensa son reducidos a 1, por lo tanto, no puede haber Niveles de Defensa superiores a 2. Además, el jugador Alemán puede restar 1 a su tirada de combate cuando realiza ataques contra unidades soviéticas ocupando hexes claros. También, las unidades

soviéticas que sufran Resultados de Combate adversos deben retirarse siempre que sea posible en vez de permanecer y recibir pérdidas de pasos.

**16.31** Los efectos de arriba se aplican a todas las unidades Soviéticas desplegadas a lo largo del Sector afectado de la línea del frente, y a todas las unidades Soviéticas en una zona que se extiende 10 hexes de profundidad a la retaguardia de ese sector.

**16.32** Todas las unidades alemanas atacando a unidades soviéticas a lo largo de ese sector, o dentro de la zona descrita arriba a su retaguardia, pueden aplicar los beneficios por la sorpresa a sus ataques.

**16.33** El Efecto Sorpresa dura la totalidad del turno de juego afectado. Puede ser usado en conjunción con otros beneficios especiales en el combate (Efecto Blindado, Ingenieros de Combate, etc).

**16.4 Reservas Soviéticas del Frente:** Los cuerpos móviles Soviéticos del 4º Ejército de Guardias desplegados detrás de la línea del frente no estaban bajo el control operacional de un comandante local del ejército. En cambio, su despliegue fue controlado directamente desde los cuarteles generales del 2º y 3º Frente Ucraniano (ver Notas Históricas). Este factor limitó el apropiado despliegue de tropas de reserva en las etapas iniciales de la batalla. Para reflejar este importante factor, se usan las reglas que siguen.

**16.41** Las Reservas Soviéticas del Frente (18TC, 5GOC, 7MC, 41RD y 1GMC) pueden ser libremente desplegadas dentro de sus áreas de despliegue indicadas, donde esas áreas permiten la latitud en el despliegue.

**16.42** Las formaciones de las Reservas son liberadas, comenzando en el turno del 2 de Enero, como está determinado por la Tabla de Activación de Reservas (*Reserve Release Table*). Todas las unidades que componen la formación indicada son liberadas a la vez, incluso si no están desplegadas en un área.

Hasta que no son activadas, las Reservas Soviéticas

**16.43** La Tabla de Activación de Reservas enumera cinco planes de activación nombrados de la "A" a la "E". Cual activación usa el jugador Soviético depende mayormente de la localización donde el jugador alemán recibe los beneficios por sorpresa de su primer turno. Si el jugador alemán toma su sector sorpresa al norte del Danubio, el jugador soviético debe usar el plan o programa E. Si el sector de la sorpresa, o al menos la mitad de este (4 hexes), está en los sectores del IV Cuerpo Pz. SS o del III Cuerpo Pz, el jugador soviético debe usar el plan A o B. Si el sector sorpresa, o más de la mitad de este (al menos 5 hexes), está en los sectores del I Kavallerie K. o II Cuerpo Húngaro, el jugador Soviético debe usar el plan C o D.

**16.44** En los casos donde hay una elección de planes, el jugador Soviético puede elegir cuál de los dos desea seguir. Él hace esta elección tan pronto como el sector sorpresa Alemán haya sido designado. El jugador Soviético debe seguir este programa en los turnos de juego que siguen —por orden del STAVKA.

**16.45** Las formaciones de las Reservas Soviéticas son automáticamente liberadas si una unidad alemana abastecida entra o mueve adyacente a sus áreas de despliegue; las formaciones pueden así ser liberadas antes de lo programado. Si esto ocurre, que una formación indicada en el plan ha sido ya activada por una unidad Alemana, no se activará ninguna otra formación soviética en su lugar /el jugador Soviético no puede saltar adelante hacia la próxima formación).

**16.46** Hasta que no sean liberadas, las formaciones de reserva soviéticas no podrán mover o atacar.

**16.5 Las unidades soviéticas alrededor de Budapest:** Todas las unidades del 46º Ejército (ribera oeste) y el Grupo Pest (ribera este) están restringidas en su movimiento. Ninguna de esas unidades pueden mover más de dos hexes fuera de un hex urbano de Budapest (como se define en 14.1 y 14.2), excepto bajo las siguientes condiciones:

**16.51** Si, y cuando, una unidad Alemana suministrada mueve a 15 hexes de un hex urbano de Budapest, el jugador Soviético puede, en su turno de jugador posterior, liberar hasta 6 unidades de Rifles de las fuerzas del 46º Ejército (orilla oeste). Esas unidades son, después de eso, liberadas de todas las restricciones al movimiento.

**16.52** Si, y cuando, una unidad Alemana suministrada llega a 10 hexes de un hex urbano de Budapest, el jugador Soviético puede liberar 6 unidades de Rifles adicionales del 46º Ejército.

**16.53** Si, y cuando, una unidad Alemana suministrada llega a 5 hexes de un hex urbano de Budapest, el jugador Soviético puede liberar todas las unidades del 46º Ejército y del Grupo Pest.

**16.54** Todas las unidades de Rifles del 46º Ejército y del Grupo Pest son liberadas automáticamente de las restricciones al movimiento, el turno del 19 de Enero.



**16.55** El jugador Soviético debe, sin embargo, esforzarse en todo momento en mantener una línea continua de unidades o ZOC Soviéticas alrededor de la Guarnición de Budapest.

## 17.0 REFUERZOS

Ambos jugadores reciben refuerzos durante el curso del juego. Las unidades, y sus turnos de llegada, están listados en las respectivas secciones de los refuerzos de las cartas de organización de unidades. Las unidades tienen enumerados sus turnos de llegada y sus zonas de entrada en las respectivas secciones.

**17.1** Cada unidad de refuerzo tiene su turno de entrada indicado en su esquina superior izquierda (donde el ID de Cuerpo en muchas otras unidades). Así, una unidad con un "J10" en su esquina, estaría disponible en el turno de juego del 10 de enero.

**17.2** Los Refuerzos entran en el mapa durante su Fase de Movimiento amiga del turno de juego indicado. Ellos pueden mover y operar normalmente comenzando en ese turno.

**17.3** Los refuerzos entran en el mapa en cualquier hex del borde del mapa marcado con la apropiada letra de las áreas indicadas por la sección de refuerzos (hexs marcados A, B o C para los Alemanes y X, Y y Z para los Soviéticos). Las unidades deben pagar el coste de puntos de movimiento para este hex inicial. Los refuerzos pueden entrar en el mapa usando los beneficios de las carreteras, cuando entren en carreteras.

**17.31** Las unidades de refuerzos no pueden ser colocadas en un hex de entrada que esté ocupado por una unidad enemiga, pero si pueden ser colocados en hexes de entrada que están en ZOC enemiga. La unidad de refuerzo, en ese caso, no mueve, esto es, su movimiento consiste en mover dentro del mapa en un hex controlado.

**17.4** La entrada de refuerzos puede retrasarse a discreción del propietario.

## 18.0 CONDICIONES DE VICTORIA

En enero de 1945, el destino militar de la Alemania Nazi estaba sellado. No había nada que las fuerzas Alemanas en Hungría pudieran haber logrado que hubiera retrasado substancialmente o incluso suavizado esta derrota. Con el término siguiente de "niveles de victoria"... se debe tener presente que se puede aplicar sólo en el contexto del estado de desolación militar que el juego intenta simular.

**18.1** Los niveles de victoria se determinan al final del juego, o el escenario, o en cualquier punto mutuamente acordado entre los jugadores.

**18.2** Ambos jugadores reciben VP por la posesión de ciertas ciudades y pueblos. Estos puntos se otorgan al jugador que los posee al final del juego. La posesión se otorga al jugador cuyas unidades fueron las últimas en ocupar o pasar a través del hex. En los casos donde las unidades contrarias están ocupando conjuntamente la población (cada jugador ocupa un hex de los dos hexs de la población, etc), cada jugador obtiene la 1/2 de su respectivos VP's por la completa posesión.

Poblaciones	VP's alemanes Por la posesión	VP's Soviéticos por la posesión
Komarno/Komárom (cualquiera)	10	50
Tatabanya	10	10
Tata	10	20
Bicske	20	10
Esztergom	20	10
Mór	10	20
Székesfehérvár	20	10
Dunapentele	20	10
Dunaföldvár	20	10
Cece	20	10
Cada hex urbano de Budapest (Como se define en 14.1 y 14.2)	2	2

**18.2 Otros objetivos:** Ambos jugadores pueden también recibir VPs por conseguir ciertos objetivos durante el curso del juego.

**18.21** El jugador Alemán recibe 50 VP's si en cualquier momento, consigue restaurar una línea de suministro a cualquier unidad de la guarnición original de Budapest que esté ocupando un hex de Budapest (según se define en 14.1 y 14.2).

**18.22** El jugador alemán recibe 20 VP's por cada turno de juego completo que él mantenga una línea de suministro abierta (según se define arriba).

**18.23** El jugador Alemán recibe 20 VP's si en cualquier momento en el juego, una unidad alemana suministrada llega a una distancia de 10 hexes de un hexurbano de Budapest (según lo ya definido).

**18.24** Los VP's recibidos bajo 18.21-18.23 son acumulativos. Si el jugador alemán consigue abrir una línea de suministro a la ciudad, y la mantiene abierta durante 3 turnos completos, y, además, tiene una unidad abastecida dentro de 10 hexes, él recibiría 130 VP's (50+60+20). También, los puntos recibidos bajo 18.21 y 18.23 solo pueden ser recibidos una vez, la primera vez que se cumpla esta condición.

**18.25** El jugador alemán recibe 2 VP por cada paso de fuerza de la guarnición original de Budapest evacuado con éxito de la ciudad. "Evacuado con éxito de la ciudad" se define cuando una unidad está al menos a 5 hexes fuera del perímetro original de Budapest (línea del frente) alrededor de la ciudad. Debe también estar en suministro.

**18.26** El jugador soviético recibe 20 VP's si, en ningún momento, una unidad alemana suministrada llega a 10 hexes de un hexurbano de Budapest.

**18.27** El jugador soviético recibe 2 VP por cada paso de fuerza de la guarnición original de Budapest que destruya, bien dentro de Budapest o en un radio de 4 hexes fuera del perímetro.

### **18.3 Niveles de Victoria:**

**18.31 Victoria Estratégica Alemana:** El jugador Alemán debe recibir al menos 200 VP's.

**18.32 Victoria Táctica Alemana:** El jugador alemán debe recibir al menos 120 VP's.

**18.33 Victorias Marginales:** El jugador Alemán recibe menos de 120 VP's y el jugador Soviético consigue menos de 100 VP's. Cualquier jugador que tenga mayor número de VP's, se le considera el ganador de una victoria Marginal.

**18.34 Victoria Táctica Soviética:** El jugador Soviético recibe al menos 100 VP's y el jugador Alemán consigue menos de 100 VP's.

**18.35 Victoria Estratégica Soviética:** El jugador Soviético recibe al menos 150 VP's y el jugador Alemán menos de 60 VP's.

## **19.0 COLOCACIÓN DEL JUEGO**

**19.1** Los jugadores deberán colocar las unidades según la nacionalidad y formaciones superiores, de acuerdo con las cartas de organización de unidades y las instrucciones particulares del escenario a jugar.

**19.2 Líneas del frente:** Las cartas de organización de unidad designan las unidades a colocar en ciertos sectores de cuerpos, los cuales se indican en el mapa. Los sectores de cuerpos indicados son solo para el escenario histórico, y pueden ser modificados por otros escenarios (ver 21.0). Las unidades deben ser colocadas en la línea indicada del frente, y todos los hexes de la línea del frente deben estar ocupados por las unidades amigas indicadas o sus ZoC's. En los casos en donde no haya suficiente espacio debido a las limitaciones de apilamiento, para todas las unidades designadas para colocarse en la línea del frente (así será el caso de algunos sectores del Budapest soviético), las unidades en exceso deben colocarse un hex detrás del sector indicado de la línea del frente.

**19.21** Las unidades alemanas desplegadas al norte del Danubio constituyen una excepción menor a lo indicado arriba. En su colocación inicial pueden también ser desplegadas en cualquier lugar a lo largo de la orilla norte del Danubio. Todos los hexes de la línea del frente, sin embargo, deben aún estar ocupados por unidades o ZoC's amigas.

**19.3** Las formaciones de reserva de frente soviéticas, se colocan en sus áreas de despliegue indicadas en el mapa (ver 16.4).

**19.4** Algunas unidades, distintas a las reservas de frente soviéticas, se muestran como colocadas inicialmente en poblaciones específicas. Estas no están vinculadas a esas poblaciones, por lo que podrán mover libremente en el primer turno de juego.

**19.5 Orden de colocación:** Las unidades son colocadas en el siguiente orden: Las unidades de la guarnición de Budapest, todas las unidades soviéticas, el resto de unidades alemanas.

## 20.0 REGLAS OPCIONALES

Las siguientes reglas pueden usarse para dar mayor profundidad y realismo o equilibrar un escenario entre dos jugadores de habilidad o experiencia desigual.

**20.1 Escasez de Combustible Alemán:** Aunque estaban operando en la inmediata vecindad de los yacimientos petrolíferos de Balaton, las fuerzas Alemanas en Hungría tenían el apuro de suministros de combustible limitados. Comenzando en el turno del 15 de Enero y cada turno posterior a este, el jugador Alemán rueda un dado y consulta la Tabla de Escasez de Combustible (Fuel Shortage Table) al inicio de su Fase de determinación del Suministro. El resultado designará arbitrariamente (la escasez individual de combustible fue bastante arbitraria) una o dos de sus divisiones panzer como "Combustible Agotado" (Fuel Depleted) para el resto de ese turno.

**20.11** Los efectos del Combustible Agotado son idénticos a los causados por estar Sin Suministro (ver 6.4). Una unidad que tenga combustible agotado no está necesariamente OoS. Una división que está sin suministro Y con el combustible agotado no es doblemente afectada; así, los efectos de estar OoS y con el combustible agotado no son acumulativos.

**20.12** Para los propósitos de Escasez de Combustible, se asume que una división "existe" si al menos dos regimientos de esa división permanecen en el mapa (con fuerza completa o reducida). Si sólo una unidad de la división permanece, no se considera que la división exista. Si dicha división "destruida" es designada para el combustible agotado, no es necesario que otra división la sustituya.

**20.13** Las Divisiones que aparecen entre paréntesis en la Tabla de Escasez de Combustible (Fuel Shortage Table) sólo son afectadas en el caso de ciertos escenarios (ver 21.0).

**20.2 Apilamiento de Regimientos de Rifles Soviéticos:** Al final de una fase de Movimiento o avance de combate, los regimientos de rifles soviéticos solo pueden estar apilados con regimientos de rifles de su propia división. Se pueden apilar con cualquier unidad soviética que no sea de rifles. En efecto, ellos tienen prohibido apilarse con cualquier regimiento de Rifles, excepto los regimientos de su propia división.

**20.21** La provisión de arriba puede ser ignorada en el caso de situación causada por retirada del combate (aunque la mezcla de regimientos debe ser evitada si es posible), pero debe ser rectificadada en la primera oportunidad.

**20.3 Asaltos sin cuartel (máximo esfuerzo):** Esto permite a los jugadores hacer un esfuerzo especial en ciertos ataques, pero a costa de mayores pérdidas. Cada jugador puede hacer un Asalto sin cuartel General por turno y sólo puede hacerse en la Fase de Combate.

**20.31** Para hacer un Asalto sin cuartel, el jugador en fase designa el ataque como un Asalto sin cuartel, antes de calcular las relaciones de combate. El atacante entonces resta 1 de su tirada de combate, en adición a cualquier otro modificador del combate.

**20.32** Un jugador que hace un Asalto sin cuartel debe, sin embargo, recibir la pérdida de 1 paso inmediatamente en una de sus unidades atacantes además de cualquier otra pérdida de pasos que pueda sufrir como resultado del ataque.

**20.33** Los asaltos sin cuartel no se llevan a cabo dentro de cualquier combate en el hex.

**20.4 Restricción de la Artillería Soviética:** En cualquier momento en que cualquiera de los ArSPs que están dispuestos contra Budapest (ver 14.1 y 14.2), son aplicados a un ataque contra un hex no de Budapest (según se define en 14.1 y 14.2), el número de ArSPs aplicados al ataque estará a la  $\frac{1}{2}$ . Esto simula el reducido valor de las concentraciones de la artillería pesada en una batalla móvil.

**20.5 Retiradas Alemanas:** El inicio de la ofensiva general Soviética a lo largo de Frente del Vistula el 12 de Enero obligó a los alemanes a transferir unidades, especialmente formaciones móviles, desde otros frentes en un desesperado intento de detener la marea Rusa. La 8ª y 20ª División Panzer fueron transferidas de sus operaciones en Hungría el 16 de Enero. Para reflejar esto, el jugador alemán debe hacer lo siguiente: Al final del turno del 15 de Enero, el jugador alemán tira un dado. Con un 1-3 debe retirar una división panzer; con una tirada de 4-6 debe retirar dos divisiones panzer del juego. Esas divisiones deben tener al menos dos de sus regimientos que la componen en el mapa y con suministro. La Retirada de una de ambas divisiones debe comenzar en el turno del jugador alemán del turno de juego del 16 de Enero. Comenzando en su fase de movimiento, el jugador alemán debe mover las unidades lo más rápidamente posible a un hex de entrada amigo, y salir por él del mapa. No podrán retornar al juego.

## 21.0 ESCENARIOS

Las cartas de organización de unidad, da la organización y colocación para recrear el ataque histórico, el escenario histórico. Francamente, este escenario es probablemente, con la excepción de 21.4, abajo, el escenario más difícil para el jugador alemán. El ataque fue planeado apresuradamente y se enfrentó con serios obstáculos de terreno. Muchos de los siguientes escenarios permitirán una latitud mayor en el despliegue para el jugador Alemán y/o la suma de otras fuerzas a la batalla.

**21.1 Despliegue libre alemán:** Puede ser llevado a cabo de dos formas: Despliegue libre limitado y despliegue libre total.

**21.11** El despliegue libre limitado afecta solo a las siguientes formaciones: Las divisiones panzer 3ª y 5ª SS, la 96 división de infantería, el 509 batallón panzer, los batallones motorizados Noruega y Dinamarca, y el 10 regimiento panzer (8ª división panzer). Estas unidades pueden ser desplegadas como un cuerpo en cualquiera de los sectores de cuerpo al norte o sur del Danubio. Todas las unidades deben ser colocadas en el mismo sector.

**21.12** El despliegue libre total retira las restricciones de los sectores-cuerpos, en la colocación de todas las unidades alemanas. Podrán ser colocadas en cualquier lugar a lo largo de la línea del frente alemana. El resto de restricciones aún se aplican. Sin embargo, al menos 2 divisiones de infantería y 1 división panzer deben colocarse inicialmente al norte del Danubio.

**21.2 Fuerzas adicionales alemanas:** Las operaciones Alemanas en Hungría tuvieron lugar a la sombra de las ofensivas de las Ardenas, que absorbieron a la mayoría de las reservas estratégicas de la Wehrmacht. Este escenario asume que ciertas unidades que fueron más tarde abastecidas en las Ardenas (un beneficio muy pequeño) fueron en cambio usadas para reforzar el ataque en Hungría.

**21.21** El jugador alemán puede añadir las siguientes unidades a su colocación inicial:

- 10ª División Panzer SS "Frunderberg"
- 20ª División Panzer
- 3ª División Kavallerie
- 257ª División Volksgrenadier
- 79ª División Volksgrenadier
- 167ª División Volksgrenadier

**21.22** Las unidades de arriba pueden ser combinadas con el despliegue libre, o pueden ser inicialmente desplegadas en cualquier sector de cuerpo.

**21.23** Ten en cuenta que los alemanes no reciben refuerzos en el turno de juego del 10 de enero cuando usen esta opción.

**21.3 Gran Ofensiva Alemana:** Esto considera que los alemanes hubieran optado por lanzar una gran operación en Hungría con el objetivo de destruir a todas las fuerzas Soviéticas al oeste del Danubio (una precoz "Frühlingserwachen"). Esto habría incluido ataques por parte del 2º Panzerarmee y el Armeegruppe F al sur del área del mapa.

**21.31** El jugador Alemán añade las siguientes unidades a su despliegue inicial:

- 10ª División Panzer SS "Frunderberg"
- 79ª División Volksgrenadier
- 167ª División Volksgrenadier

**21.32** Los refuerzos para los turnos de 10 y 14 de Enero (20ª División Panzer, 3ª División Kavallerie y 44ª División de Infantería) no se reciben.

**21.33** El jugador Soviético no recibe los siguientes refuerzos:

- 18 de Enero (Divisiones de Rifles de Guardias 104ª, 122ª y 35ª).
- 19 de Enero (Divisiones de Rifles 113ª y 74ª).
- 24 de Enero (23º Cuerpo Blindado).

**21.4 Los Soviéticos Prevenidos:** Esto puede aplicarse de dos maneras: Estado de Preparación Parcial o Estado de Preparación Total.

**21.41** El Estado de Preparación Parcial proporciona a los soviéticos las siguientes ventajas: Todas las unidades de 18º Cuerpo Blindado pueden estar inicialmente concentrado dentro de 2 hexes de Bicske. Todas las unidades del 1er. GMC pueden ser concentradas al oeste del Danubio dentro de 2 hexes de Szentendre. Todas las formaciones de las Reservas Soviéticas del Frente son liberadas un turno antes de lo indicado; así, el jugador Soviético empieza a liberar formaciones de reserva en el primer turno.

**21.42** El Estado de Preparación Total permite todo lo dicho arriba, además de cancelar el Efecto Sorpresa Alemán en el primer turno del 1 de Enero. Los Alemanes aún reciben Efectos Sorpresa en los turnos posteriores (ver 16.2).

**21.5 Escenario El Ataque Norte:** Este es un escenario corto que cubre el ataque inicial alemán hacia Budapest el 1 de Enero.

**21.51** Este escenario empieza el turno del 1 de Enero y acaba al final del turno del 6 de Enero. Se usa el despliegue histórico. Se aplican las reglas del Efecto Sorpresa.

**21.52** Se usan las siguientes condiciones especiales de victoria: Para ganar, el jugador alemán debe mantener, en suministro, al final del turno del 6 de enero, Esztergom y Bicske, y también cualquiera otras dos de las siguientes: Dorog, Tinnye o Zsambek. Si el jugador alemán fracasa en cumplir esas condiciones, el soviético gana.