

KURSK 1943

El saliente de fuego

Escenarios

Introducción. El juego “Kursk 1943” está dedicado a la operación defensiva del ejército rojo en el sur del saliente de Kursk, en Julio de 1943.

1. Abreviaturas de unidad.

Unidades alemanas:

2 PzK SS – 2 Panzer Korps SS.

48, 3 PzK – 48, 3 Panzer Korps.

52, 11 AK – 52, 11 Armee Korps.

LSSAH – 1 SS Panzer-Grenadier Division «Leibstandarte-SS Adolf Hitler».

DR – 2 SS Panzer-Grenadier Division «Das Reich».

TK – 3 SS Panzer-Grenadier Division «Totenkopf».

GD – Panzer-Grenadier Division «Grossdeutschland».

Pz – Panzer Division/Korps.

ID – Infanterie Division.

PzGr – Panzer-Grenadier (Regiment/Division).

3 PzGr SS «Deutschland» - 3 Panzer-Grenadier Regiment «Deutschland».

4 PzGr SS «Furer» - 4 Panzer-Grenadier Regiment «Führer».

5 PzGr SS «Tuhle» - 5 Panzer-Grenadier Regiment «Tuhle».

6 PzGr SS «Eicke» - 6 Panzer-Grenadier Regiment «Eicke».

Gr – Grenadier (Regiment).

Fus – Fusilier (Regiment).

Unidades soviéticas:

Гв. А – Ejército de Guardias (armas combinadas).

ТА – Ejército de tanques.

Гв. ТА – Ejército de tanques de la Guardia (Gds TA).

тк – Cuerpo de tanques (TC).

мк – Cuerpos mecanizados (MC).

гмк – Cuerpos mecanizados de la Guardia (Gds MC).

гтк – Cuerpos de tanques de la Guardia (Gds TC).

мсбр – Brigada de rifles motorizada (MRBde).

сд – División de rifles (RD).

гв – Guardias (Unidad de Guardias).

гвд – Regimiento/división aerotransportada de Guardia (Gds AbD/Rgt).

отп – Regimiento de tanques separado de ruptura (SBT Rgt).

иптап – Regimiento destructor-antitanque (DAT Rgt).

иптабр – Brigada destructora-antitanque (DAT Bde).

иптадн – Batallón destructor-antitanque (DAT Bn).

сап – Regimiento de cañones autopropulsados (SPG Rgt).

об птр – Batallón separado de rifles antitanque (SATR Bn).

3. Condiciones de victoria.

La Victoria en el juego se determina por el número de VPs ganados por los jugadores.

VPs alemanes:

1 VP – Por cada paso acorazado soviético eliminado (incluyendo cañones autopropulsados), en el final del juego.

5 VP – Por controlar la población de Korocha (Коро́ча) (el hex está marcado con una estrella roja) al final del juego.

10 VP (por cada población) – Por controlar las poblaciones de Oboyan (Обоянь), Prokhorovka (Прохоровка), Skorodnoye (Скородное) (los hexes están marcados con una estrella roja) al final del juego

4 VP – Por cada unidad que salga del mapa en los sectores A, B, C.

VPs soviéticos:

2 VP – Por cada paso acorazado alemán eliminado (incluyendo los cañones autopropulsados), en el final del juego.

4 VP – Por cada unidad saliendo del mapa desde el lado del mapa alemán (sur).

8 VP (por cada formación) – Si el jugador soviético ha evitado introducir en el juego al 5 ejército de Guardias (armas combinadas) y al 5 ejército de tanques de la Guardia.

El jugador soviético deduce 1 VP (por cada unidad) si ha introducido en el juego a la 32 y 10 brigadas destructoras antitanque en el turno 6 (10.07.1943).

Niveles de victoria.

En el final del juego, ambos jugadores calculan sus VPs y los comparan.

Victoria decisiva soviética: Cualquier número de VPs en favor del jugador soviético.

Victoria táctica soviética: 0-6 VPs en favor del jugador alemán.

Empate: 7-10 VPs en favor del jugador alemán.

Victoria táctica alemana: 11-20 VPs en favor del jugador alemán.

Victoria decisiva alemana: 20+ VPs en favor del jugador alemán.

Victoria por “muerte súbita”: El jugador alemán gana inmediatamente si cualesquiera 8 unidades alemanas (incluyendo una reducida), sale del mapa por los sectores A, B, C.

4. Reglas especiales.

4.1. Tiempo.

Antes del comienzo de cada turno, el jugador alemán lanza un dado.

1 – Tiempo imposible de volar. Ningún marcador de apoyo aéreo.

2 – Baja visibilidad. El número de marcadores de apoyo aéreo está a la ½.

3-6 – Tiempo para volar. El número completo de marcadores de apoyo aéreo.

4.2. El jugador alemán siempre va primero.

4.3. 10 PzBde (Panther-Brigade 10).

La 10 Panzer-Brigade estaba equipada con la versión reciente del tanque Pz. Kpfw V “Panther”. Una gran cantidad de defectos no dejó a la brigada combatir con eficacia. Además, de acuerdo con los estándares alemanes, la 10ª Panzer-Brigade estaba muy mal entrenada. Para reflejar esto, esta formación tiene sus propias reglas especiales.

1. El jugador alemán no puede jugar el marcador de eventos “superioridad táctica” por la 10ª Panzer-Brigade.

2. Si la 10ª Panzer-Brigade toma pérdidas, el primer paso debe ser de un tanque “Panthera” (de lo contrario el jugador victorioso tiene que elegir otro paso en el resultado en la CRT “elección de pérdidas por el oponente” *“Opponent’s Choice of Losses”*).

4.4. Superioridad táctica alemana. En el comienzo de cada turno, el jugador alemán recibe tres marcadores de “superioridad táctica”. Los marcadores no usados no pueden ser salvados para otros turnos.

4.5. Unidades alemanas en fortificaciones soviéticas. Las unidades alemanas posicionadas en fortificaciones soviéticas tratan todas ellas como unas del primer nivel.

4.6. Cuerpos mecanizados y de tanques soviéticos. A efectos de mando, los cuerpos mecanizados y de tanques soviéticos se consideran divisiones (las unidades de un cuerpo pueden atacar desde un hex).

4.7. La infantería soviética posicionada. Todas las unidades de infantería soviéticas que comienzan el juego en fortificaciones de cualquier nivel, no pueden mover en el turno 1.

5. Despliegue.

Las unidades impresas en letra italic puede ser usada solo con “reglas opcionales”.

Distribución de los marcadores de eventos (EM) antes del juego.

El jugador alemán recibe un EM “ataque masivo” (este es necesario para el ataque combinado de las divisiones panzer “*Grossdeutschland*” y 11ª).

El jugador soviético recibe un EM “obstáculos ingenieros”.

Más tarde, ambos bandos aleatoriamente extraen 26 EMs. Los marcadores de cuerpos motorizados y los marcadores “final de los EM” son ignorados en esta etapa del juego.

Escenario #1. «La ofensiva de Manstein».

Este es el escenario grande. Los jugadores pueden simular la batalla defensiva del ejército rojo en el lado sur del saliente de Kursk, los días 5 al 12 de julio de 1943.

Duración del escenario: Turnos 1-8 (8 turnos).

Despliegue alemán.

0301 – 677/332.

0402 – 676, 678/332.

0403 – **3 PzD** (todas las unidades).

0404 – **GD, 11 PzD, 10 Pz Bde** (“Panther-Brigade”). 10 PzBde está asignada a la división «*Grossdeutschland*».

0304 – 331/167, 911 *StuG*.

0305 – 339/167.

0406 – Fus/167.

0506 – 315/167.

0507 – **LSSAH** (todas las unidades).

0508 – **DR** (todas las unidades).

0408 – **TK** (todas las unidades, excepto 6 PzGr SS/TK).

0609 – 6 PzGr SS/TK.

0411 – **6 PzD** (todas las unidades), 228 *StuG*.

0311 – **19 PzD** (todas las unidades).

0212 – **7 PzD** (todas las unidades).

503 PzAbt («Tiger») – Tres compañías de este batallón de tanques son asignadas a la 6ª, 19ª y 7ª divisiones panzer.

Tres regimientos de infantería de la **168 ID** son asignados a la 6ª, 19ª and 7ª divisiones Panzer.

A efectos de mando, las unidades del 503 PzAbt y 168 ID cuentan como parte de las apropiadas divisiones.

0213 – **106 ID** (todas las unidades), 905 *StuG*.

0113 – 586, 585 Gr/320, 393 *StuG*.

0114 – 587 Gr, Fus/320.

HQs alemanes.

0202 – **52 AK**.

0205 – **48 PzK**.

0307 – **2 PzK SS**.

0310 – **3 PzK**.

0112 – **11 AK**.

Generalfeldmarschall Erich von Manstein – Cualquier hex de la zona alemana de despliegue (*este marcador está impreso solo por diversión*).

Despliegue soviético.

1304 – **6 Gds A** (HQ).

0401 – 219 Gds /**71 Gds**.

0501 – 213 Gds /**71 Gds**.

0502 – 210 Gds /**71 Gds**, 868 DAT Rgt, 245 SBT Rgt.

0503 – 196 Gds /**67 Gds**, 611 DAT Rgt.
0504 – 199 Gds /**67 Gds**, 496 DAT Rgt, *1440 SPG Rgt.*
0405 – 201 Gds /**67 Gds**, 493 DAT Rgt.
0505 – 153 Gds /**52 Gds**.
0607 – 155 Gds /**52 Gds**, 1008 DAT Rgt.
0608 – 151 Gds /**52 Gds**, 230 SBT Rgt.
0708 – 1243/**375**, 1667 DAT Rgt.
0709 – 1241/**375**, 96 TBde.
0611 – 1245/**375**, 694 DAT Rgt.
0804 – 274 Gds /**90 Gds**.
0904 – 272 Gds /**90 Gds**.
0905 – 268 Gds /**90 Gds**.
1005 – 27 DAT Bde.
0906 – 156 Gds /**51 Gds**.
1007 – 14 (formación nivel de frente) y 28 DAT Bdes.
1008 – 158 Gds /**51 Gds**.
1009 – 154 Gds /**51 Gds**.
0910 – *60 Bn. de trenes acorazados.*
1012 – 1240 DAT Bde.

0714 – **7 Gds A** (HQ).
0511 – **81 Gds RD** (todas las unidades), 114 DAT Rgt.
0612 – 262 SBTk Rgt.
0412 – 225 Gds /**78 Gds**.
0312 – 228 Gds /**78 Gds**.
0313 – 223 Gds /**78 Gds**.
0214 – 222, 224 Gds /**72 Gds**.
0215 – 229 Gds /**72 Gds**.
0814 – 167 SBT Rgt.
0614 – 30 DAT Bde.
1011 – 267 Gds /**89 Gds**.
0911 – 270 Gds /**89 Gds**.
0912 – 273 Gds /**89 Gds**.

0914 – **69 A** (HQ).
1113 – 1000/**305**.
1212 – 1002/**305**.
1210 – 1004/**305**.
1407 – 285/**183**.
1408 – 295/**183**.
1010 – 227/**183**.
1508 – 1076 DAT Rgt (formación nivel de frente).
0813 – 209 Gds /**73 Gds**.
0713 – 211 Gds /**73 Gds**.
0614 – 214 Gds /**73 Gds**.
0513 – 585/**213**.
0414 – 702/**213**.
0415 – 793/**213**.
1015 – 31 DAT Bde (formación nivel de frente).
1302 – **3MC/1 TA** (todas las unidades). Esta no puede ser activada antes de entrar en juego el HQ del 1 TA.

General N.F. Vatutin – En cualquier hex de la zona de despliegue soviética (*este marcador está impreso solo por diversión*).

Refuerzos para el primer escenario.

Abajo están la designación del turno y los nombres de los sectores dónde entran en el juego los refuerzos.

1er Turno (05.07.1943).

270 RD; 131, 132 SATR Bns – C.

27 TBde – C.

2º Turno (06.07.1943).

1 TA (HQ) – A, B.

3 MC/1 TA – Los cuerpos pueden ser activados.

6 TC/1 TA – A.

35, 538 DAT Rgt/1 TA – A.

2 Gds TC (4, 25, 26 Gds TBdes, 4 Gds MRBde, 47 Gds SBT Rgt, 1500 DAT Rgt) – C.

5 Gds TC (20, 21, 22 Gds TBdes, 6 Gds MRBde, 48 Gds SBT Rgt, 1499 DAT Rgt) – B.

192 TBde, 29 DAT Bde, 4 Gds DAT Rgt, 1244 DAT Rgt – A, D.

3 DAT Bde – C.

180 TBde – B.

1689 DAT Rgt (SPG) – A, B.

3er Turno (07.07.1943).

31 TC/1 TA – A, B.

60 Gds SBT Rgt – A.

309 RD, 86 TBde; 59 Gds SBT Rgt – A, D.

35 Gds RC (**92, 93, 94 Gds RDs**) – B, C.

756, 753 DAT Bns – A, B.

222 DAT Rgt – A.

136, 140, 141, 142 SATR Bns – A, B.

4º Turno (08.07.1943).

2 TC (26, 99, 169 TBdes, 58 MRBde, 15 SBT Rgt, 1502 DAT Rgt), **10 TC** (178, 183, 186 TBdes, 11 MRBde, 727 DAT Rgt) – A, B.

204 ID – A, B, C.

12, 869 DAT Rgts – A.

203 SBTk Rgt – A.

6º Turno (10.07.1943).

5 Gds A (6, 9 Gds AbDs; **13, 42, 66, 95, 97 Gds RDs**) – A, B.

5 Gds TA (18, 29 TCs; 5 Gds MC; 53 Gds SBT Rgt, 1 Gds m/c Rgt, 1529, 1447, 1446 SPG Rgts) – A, B.

184 RD – A.

107 RD – C.

El jugador soviético puede introducir en el juego las 32 y 10 DAT Bdes en los sectores A, B, C. Cada unidad cuesta 1 VP.

7º Turno (11.07.1943).

219 RD – A.

Escenario #2. «La contraofensiva soviética del 8 de julio».

Duración del escenario: Turnos 4-8 (5 turnos).

Algunas unidades han recibido pérdidas de pasos de los días previos de batalla. (-1) Entre paréntesis muestra que la unidad comienza el escenario en su lado reducido.

El jugador soviético debe retirar del juego 1 marcador de eventos “obstáculos ingenieros” («Инженерные заграждения») y 3 “puntos Fuertes fortificados antitanque” («ПТОП»).

En el escenario los tres marcadores de cuerpos motorizados alemanes (3, 48 PzK y 2 PzK SS) y uno soviético (1 TA), son usados.

El jugador alemán tiene 5 puntos de ingenieros en el comienzo del escenario.

El jugador alemán comienza el escenario sin tanques lanzallamas.

Los refuerzos llegan según se designa en el escenario#1 para los turnos 4-8.

El jugador soviético tiene los regimientos 167, 230, 245, 262 SBT en su “pool de recuperación”.

Ambos bandos extraen aleatoriamente de manera oculta 16 EMs. Los marcadores de cuerpos motorizados y los marcadores de “Final de los EM” son ignorados en esta etapa del juego.

Despliegue alemán.

0203 – **52 AK** (HQ).

0301 – 677 Gr/**332**.

0402 – 676 Gr/**332**.

0502 – 678 Gr/**332**.

0305 – **48 PzK** (HQ).

0603 – **3 PzD** (todas las unidades); 3PzGr (-1)/**3PzD**.

0804 – **GD**; Gr/**GD** (-1), Fus (-1)/**GD**.

0903 – **10 Pz Bde** (Panther-Brigade); 51 (-1)/**10PzBde**, 52 (-1)/**10PzBde**. La **10 PzBde** es asignada a la división «Grossdeutschland».

0806 – 331 Gr (-1), 339Gr (-1), 167 Fus/**167**, *911 StuG*.

0807 – 315 Gr/**167**.

1006 – **11 PzD** (todas las unidades); 111PzGr (-1)/**11PzD**.

0507 – **2 PzK SS** (HQ).

1007 – **LSSAH** (todas las unidades); 2 PzGr SS (-1)/**LSSAH**, 1 (-1)/**LSSAH**.

1107 – **DR** (all units); 3 PzGr SS (-1)/**DR**, 2 (-1)/**DR**.

1010 – **TK** (todas las unidades, excepto la 6 PzGr SS/**TK**); 5 PzGr SS (-1)/**TK**.

0910 – 6 PzGr SS/**TK**.

0410 – **3 PzK** (HQ).

0712 – **6 PzD** (todas las unidades); 4 PzGr (-1)/**6Pz**, 2 (-1)/**6Pz**. *228 StuG*, **429/168** y 1 Compañía de la 503 PzAbt («Tigers») son asignados a la **6 PzD**.

0613 – **19 PzD** (todas las unidades); 73 PzGr (-1)/**19 Pz**, 2 (-1)/**19Pz**. **448/168** y 1 Compañía de la 503 PzAbt («Tigers») are attached to the **19 PzD**.

0512 – **7 PzD** (todas las unidades); 6 PzGr (-1)/**7 Pz**, 7 PzGr (-1)/**7 Pz**. **417/168** y 1 compañía del 503 PzAbt («Tigers») son asignados a la **7 PzD**.

0211 – **11 AK** (HQ).

0413 – **106 ID** (todas las unidades); *905 StuG*.

0313 – 586 Gr, 320 Fus/**320**; *393 StuG*.

0214 – 585 Gr/**320**.

0114 – 587 Gr/**320**.

Generalfeldmarschall Erich von Manstein – Cualquier hex de la zona alemana de despliegue (*este marcador está impreso solo por diversión*).

Despliegue soviético.

1304 – **6 Gds A** (HQ).

1503 – **1 TA** (HQ).

0401 – 219 Gds/**71 Gds**.

0501 – 213 Gds /**71 Gds**.

0702 – 210 Gds (-1)/**71 Gds**; 868 DAT Rgt.

0803 – 10 MBde (-1)/**3 MC**; 27 DAT Bde.

1003 – 268 Gds /**90 Gds**; 13 DAT Bde (-1), 22 TBde/**6 TC**.

1103 – 196 Gds /**67 Gds.**; 753, 756 DAT Rgts.
1104 – 151 Gds (-1)/**52 Gds.**; 14 DAT Bde (-1); 1 Gds TBde/**3 MC.**
1105 – 156 Gds (-1)/**51 Gds.**; 100, 242 TBdes/**31 TC.**
1206 – 3 MBde (-1)/**3 MC**; 29 DAT Bde; 180 TBde.
1207 – 285/**183**; 237 TBde/**31 TC**; 538 DAT Rgt.
1208 – 227, 295/**183**; 35 DAT Rgt.
1202 – 959/**309**; 4 DAT Rgt; 59 SBTk Rgt.
1203 – 1 MBde/**3 MC**; 60 SBT Rgt.
1204 – 112 (-1), 200 TBde, 6 MR Bde (-1)/**6 TC.**
1205 – 49 Tk Bde/**3 MC**; 192 TBde.
1302 – 955/**309**; 1244 DAT Rgt; 86 TBde.
1403 – 957/**309**; 222 DAT Rgt.
1601 – 203 SBT Rgt.
1210 – 278 Gds (-1), 281 Gds (-1), 284 Gds /**93 Gds.**
1110 – 267 Gds, 270 Gds/**89 Gds.**
1011 – 1241/**375.**
0911 – 1245 (-1)/**375.**
0912 – 280 Gds (-1), 282 Gds (-1), 276 Gds /**92 Gds.**; 96 TBde.
0813 – 233 Gds (-1), 238 Gds (-1)/**81 Gds.**; 30 DAT Bde (-1).
0713 – 288 Gds, 283 Gds /**94 Gds.**; 31 DAT Bde.
0614 – 585/**213**; 27 TBde.
0513 – 702 (-1), 793 (-1)/**213.**
0414 – 228 Gds (-1), 223 Gds (-1)/**78 Gds.**
0215 – 225 Gds /**78 Gds.**
1103 – **7 Gds A** (HQ).
0914 – **69 A** (HQ).

General N.F. Vatutin – En cualquier hex de la zona de despliegue soviética (*este marcador está impreso solo por diversión*).

Escenario#3. «Prokhorovka».

Duración del escenario: Turnos 6-8 (3 turnos).

Algunas unidades han tomado pasos de pérdidas en los combates de los días anteriores. (-1) entre paréntesis muestra a la unidad que comienza el escenario en su lado reducido.

El jugador soviético debe retirar del juego 1 marcador de evento soviético “obstáculos ingenieros” («Инженерные заграждения») y 4 marcadores “Puntos fuertes antitanques fortificados” («ПТОП»).

En el escenario se usan los tres marcadores de cuerpos motorizados alemanes (3, 48 PzK y 2 PzK SS) y dos marcadores de cuerpos soviéticos (1 TA y 5 Gds TA).

El jugador alemán no tiene puntos de ingenieros en el comienzo del escenario.

El jugador alemán comienza el escenario sin tanques lanzallamas.

El jugador alemán recibe el marcador de evento “contragolpe soviético”.

El jugador soviético ya ha introducido en el juego la 32 Bde. DAT (- 1 VP).

Los refuerzos llegan según se designa en el escenario #1 para los turnos 6-8.

El jugador soviético tiene en su pool de recuperación 1 Gds TBde, 3 MBde/3 MC; 48 Gds SBT Rgt, 20, 22 TBdes/5 Gds TC; 47Gds SBT Rgt/2 Gds TC; 22 TBde/6 TC; 237 TBde/31 TC; 203SBT Rgt.

Los Rgts. soviéticos 59, 167, 230, 245, 262 SBT y las TBdes. 86, 180, 192 son eliminadas.

El jugador alemán tiene en su pool de recuperación Pz VI/DR; Pz VI/503 PzAbt; Fus/GD; 4 PzGr/6 Pz; 6 PzGr/7 Pz; 2, 73 PzGr/19 Pz.

Ambos bandos extraen aleatoriamente y de manera oculta 16 EMs. Los marcadores de cuerpos motorizados y los marcadores de "Final de los EM" son ignorados en esta etapa del juego.

Despliegue alemán.

0203 – 52 AK (HQ).

0301 – 677 Gr/332.

0502 – 676 Gr/332.

0703 – 678 Gr/332.

0305 – 48 PzK (HQ).

0904 – 331 Gr (-1)/167.

0905 – 339 Gr (-1)/167.

0906 – 167 Fus/167.

1007 – 315 Gr/167.

1004 – 3 PzD: 3 PzGr (-1); 394 PzGr (-1); 1 (-1)/3 Pz, 2 (-1)/3 Pz.

1104 – GD: 51 (-1)/10 PzBde; 1 (-1)/GD, 2/GD, Gr (-1)/GD, Pz VI/GD.

1205 – 11 PzD: 110 Gr (-1), 111 Gr (-1), 1/11 Pz, 2 (-1)/11 Pz.

0507 – 2 PzK SS (HQ).

1206 – TK: 5 PzGr SS (-1), 6 PzGr SS (-1), 1/TK, 2 (-1)/TK, Pz VI/TK.

1207 – LSSAH: 1 PzGr SS (-1), 2 PzGr SS (-1), 1 (-1)/LSSAH, 2 (-1)/LSSAH, Pz VI/LSSAH, *StuG/LSSAH*.

1008 – DR: 3 PzGr SS (-1), 4 PzGr SS (-1), 1/DR, 2 (-1)/DR, *StuG/DR*.

0411 – 3 PzK (HQ).

0810 – 6 PzD: 114 PzGr (-1), 1 (-1)/6 Pz, 2 (-1)/6 Pz. 429 (-1) /168 y 1 compañía del 503 PzAbt («Tigers») están asignados a la 6 PzD.

0812 – 7 PzD: 7 PzGr (-1), 1 (-1), 2 (-1)/7 Pz. 417 (-1)/168 y 1 compañía del 503 PzAbt («Tigers») están asignados a la 7 PzD.

0711 – 19 PzD: 74 PzGr (-1), 1 (-1)/19 Pz. 448 (-1)/168 están asignados a la 19 PzD.

0212 – 11 AK (HQ).

0710 – 240 (-1)/106.

0611 – 241/106; 905 *StuG*.

0613 – 239/106.

0512 – 585 Gr (-1)/320; 393 *StuG*.

0313 – 320 Fus/320.

0113 – 587 Gr/320.

Generalfeldmarschall Erich von Manstein – Cualquier hex de la zona alemana de despliegue (*este marcador está impreso solo por diversión*).

Despliegue soviético:

1503 – 6 Gds A (HQ).

0401 – 219 Gds/71 Gds.

0501 – 213 Gds/71 Gds.

0701 – 210 Gds (-1)/71 Gds.

0702 – 274 Gds (-1), 268 Gds (-1)/90 Gds.

0803 – 272 Gds (-1)/90 Gds.

0901 – 21 Gds TBde/5 Gds TC.

1003 – 10 MBde (-1), 49 TBde (-1)/3 MC.

1103 – 199 Gds (-1)/67Gds; 1 MBde (-1)/3 MC; 200 TBde (-1)/6 TC; 1450 SPG Rgt.

1102 – 959/309; 100 TBde (-1)/31 TC.
 1303 – 955/309; 242 TBde (-1)/31 TC.
 1204 – 60 SBT Rgt (-1); 112 TBde (-1), 6 MRBde (-1)/6 TC.
 1304 – 727 DAT Rgt; 178 (-1), 183 (-1), 186 TBdes (-1)/10 TC.
 1402 – 32 DAT Bde; 700, 706, 730/204.
 1604 – 1 TA (HQ).
 1406 – 151 Gds (-1), 152 Gds (-1)/52 Gds.
 1407 – 99 TBde, 11 MRBde (-1)/2 TC.
 1408 – 285/183 (-1); 169 TBde, 1502 DAT Rgt/2 TC.
 1508 – 15 SBT Rgt, 58 MRBde/2 TC.
 1308 – 26 TBde (-1)/2 TC; 295 (-1)/183.
 1309 – 227/183; 785 DAT Bn/2 Gds TC.
 1210 – 4 Gds, 26 Gds (-1), 25 Gds (-1) TBdes, 4 MR Bde (-1)/2 Gds TC.
 1010 – 278 Gds (-1), 281 Gds (-1), 284 Gds/93 Gds.
 0911 – 267 Gds, 270 Gds/89 Gds.
 0912 – 276 Gds (-1), 280 Gds (-1), 282 Gds (-1)/92 Gds.; 96 TBde.
 1013 – 7 Gds A (HQ).
 0914 – 69 A (HQ).
 0813 – 233 Gds (-1), 238 Gds (-1)/81 Gds.
 0713 – 283 Gds, 288 Gds/94 Gds; 31 DAT Bde.
 0614 – 585/213; 27 TBde (-1).
 0513 – 702 (-1), 793 (-1)/213.
 0414 – 223 Gds (-1), 228 Gds (-1)/78 Gds.
 0215 – 225 Gds /78 Gds.

Condiciones generales para todos los escenarios

Factor antiaéreo.

Unidades alemanas: «4+». Unidades Panzer alemanas: «3+».

Unidades soviéticas: «4+».

Ratio de recuperación de unidad.

Ejército alemán: 1 a 2.

Ejército rojo: 1 a 3.

Puntos de artillería e ingenieros.

(La información está duplicada en el mapa de juego).

Ejército alemán

Puntos	Poder de disparo	Puntos en el comienzo del juego	Puntos recibidos en cada turno
105 mm	3	14	14
150 mm	4	6	6
Lanzadores de cohetes	«+1»	4	4
Puntos de ingenieros	-	18	0

Ejército rojo.

Puntos	Poder de disparo	Puntos en el comienzo del juego	Puntos recibidos en cada turno
120 mm Motar	2	6	6
122 mm	3	4	4
152 mm	4	4	4
Lanzadores de cohetes	«+1» modificador	8	8
Puntos de ingenieros	-	5	0

N.B. Los puntos de artillería no pueden ser guardados para el siguiente turno.

Condiciones de uso de los puntos de artillería e ingenieros.

Ejército alemán: No más de 3 AP y 1 EP en un ataque.

Советский игрок: No más de 2 AP y 1 EP en un ataque.

Marcadores de eventos (EM).

Usualmente, los marcadores de eventos pueden ser retornados al juego. Esto ocurre durante la “Fase *Pooling* de marcadores de eventos”.

El símbolo del círculo rojo cruzado en el marcador de evento significa que este marcador es retirado después de jugarlo.

Marcadores de eventos alemanes:

Superioridad táctica: Este es el marcador adicional de “superioridad táctica”

Apoyo aéreo. Este es el marcador adicional de “apoyo aéreo”.

88 FLAK. En un combate el jugador alemán puede usar “4” desplazamientos antitanque. El marcador debe ser jugado antes de lanzar el dado.

Error de la aviación soviética. El desplazamiento “apoyo aéreo” soviético trabaja en favor del alemán.

Contra-golpe soviético. En el siguiente turno, el jugador soviético debe conducir 6 ataques contra unidades alemanas. Los apilamientos atacantes deben incluir, al menos, una unidad de tanques. Retira el marcador después de su uso.

Bombardeos en picado. En un ataque, el jugador alemán recibe un desplazamiento por “apoyo aéreo” Y un modificador de “+1” en su favor.

La segunda activación del cuerpo de ejército alemán. El jugador alemán puede activar uno de sus *Armee Korps* de acuerdo con las reglas de “segunda activación de los cuerpos motorizados” (ver 14.1.2).

“La campana”. Si hay tanques “Tiger” o “Panthera” participando en un ataque, el jugador alemán puede ignorar un paso de pérdidas de tanques en este combate. El marcador debe ser jugado antes de anunciar la fuerza atacante.

Esta fue la formación especial de tanques alemanes, cuando el ataque de tanques ligeros y medios fue apoyado con los pesados, distribuidos en profundidad.

Reorganización. El jugador alemán puede recuperar un paso de pérdidas de la unidad alemana reducida. La unidad debe estar fuera de una EZOC.

Ataque masivo. Las unidades de diferentes divisiones, pueden atacar desde un hex. El ataque puede ser realizado en diferentes hexs.

Ataque combinado. El jugador alemán recibe un modificador de “+1”, si hay unidades de infantería, tanques, artillería y aviación participando en un ataque.

Ataque preparado. El jugador alemán puede ignorar los 2 desplazamientos negativos durante su “fase de ataque no preparado”.

Ataque repetido. Durante la misma fase de combate del turno alemán, el jugador en fase puede repetir su ataque desde un hex, sí el primero no fue satisfactorio. Este cuenta como un nuevo ataque. Los EMs gastados en ataques previos no pueden ser usados.

Intercepción. Durante la fase de movimiento enemigo, el jugador alemán puede detener el movimiento de las unidades soviéticas y tratar de activar a uno de sus apilamientos. Para activarlo, el jugador debe obtener con el dado el resultado impreso en el marcador. El apilamiento activado recibe 3 MPs inmediatamente.

Atrincherado. Durante la fase de movimiento más cercana, un cuerpo alemán puede estar atrincherado. Las unidades de este cuerpo reciben marcadores de nivel 1 de fortificaciones (ver 7.7). Debe haber al menos una unidad de infantería en el apilamiento atrincherado.

Contraataques de tanques. Las unidades acorazadas (tanques y mecanizadas), pueden usar su fuerza de ataque en defensa (p.e. durante la fase de combate del jugador no en fase), si ellas están desplegadas en terreno despejado. Si hay un resultado negativo para el atacante en la tabla de combate ((A(#) or A[#]), la unidad del atacante deberá retirarse, y el defensor puede buscarlas.

Marcadores de eventos soviéticos:

Colocación de minas. El jugador soviético puede colocar el campo de minas (el símbolo está impreso en el reverso del marcador), en cualquier hex, donde él pueda trazar su línea de suministro. Cualquier apilamiento (incluyendo uno soviético) que entre en este hex, debe gastar 3 MP y perder un paso con una tirada de dado de “4+”. El marcador puede ser retirado por el propietario y retornado al juego durante la “fase pooling de marcadores de eventos”.

El término fue utilizado por las tropas del ejército rojo de ese periodo. Esto significa la rápida colocación de minas en la dirección peligrosa de los tanques con ingenieros móviles en camiones.

“Puntos Fuertes antitanques fortificados” («FATSP»). Antes de declarar la fuerza de ataque alemana en combate, el jugador soviético puede colocar en el hex atacado el marcador “FATSP”. En este caso, la máxima proporción en la tabla de combate no puede ser mayor de “3:1” en favor del jugador alemán. El marcador es retirado del juego cuando las unidades soviéticas se retiren de ese hex.

Estos “Puntos Fuertes antitanques fortificados” representan las posiciones con gran número de cañones antitanques y obstáculos.

Obstáculos ingenieros. Después de declarar el ataque alemán, el jugador soviético puede colocar este marcador en el hex atacado. En este caso ningún tanque puede ser usado en el ataque declarado (aunque sí pueden tomar pasos de pérdidas). El marcador es retirado del juego cuando cualquier unidad alemana entra en el hex.

No Retirada! El marcador se juega después del combate. El apilamiento soviético no se retira, y en vez de esto el apilamiento permanece en el hex y toma 1 paso de pérdidas por cada hex de retirada.

Ruptura de una bolsa aislada. Durante la fase de movimiento soviética, un apilamiento soviético puede mover ignorando las EZOC. Este debe mover hacia el lado soviético del mapa. El apilamiento pierde un paso por cada hex de ZOC alemana.

Proyectiles perforantes. El jugador usa un desplazamiento antitanque adicional en un combate.

Ataque preparado. El jugador soviético puede ignorar los dos desplazamientos negativos durante su “fase de ataque no preparado”.

Ataque masivo. Las unidades de diferentes divisiones pueden atacar desde un hex. El ataque puede ser realizado en diferentes hexs.

Intercepción. Durante la fase de movimiento enemiga, el jugador soviético puede detener el movimiento de las unidades alemanas y tratar de activar uno de sus apilamientos. Para activarlo, el jugador debe obtener con el dado el resultado impreso en el marcador. El apilamiento activado recibe 3 MPs inmediatamente.

Tanques atrincherados. Los apilamientos soviéticos con las unidades de tanques reciben de 1 a 3 desplazamientos en defensa (impresos en el marcador). El marcador puede ser jugado después de la declaración del ataque del jugador alemán.

Pérdidas por las minas. Las unidades alemanas (a elección del propietario) pierden 1 paso de tanques. El jugador soviético lanza un dado: “1” – sin pérdidas; “2, 3” – pérdidas en las divisiones panzer de la Wehrmacht; “4, 5” – pérdidas en la “Panther-Brigade” o la división “Grossdeutschland”; “6” – pérdidas en las divisiones SS Panzer.

Bombas aéreas antitanques (ATAB). El jugador soviético puede hacer un ataque aéreo (ver 11.11) contra un apilamiento alemán (incluso en una ZOC soviética). Las pérdidas pueden ser tomadas solo con las unidades mecanizadas y de tanques.

La segunda activación de los cuerpos de tanques soviéticos. El jugador soviético puede activar uno de sus cuerpos de tanques (no en la composición de ejércitos de tanques), de acuerdo con las reglas de “Segunda activación de los cuerpos motorizados” (ver 14.1.2). Este marcador puede ser jugado por activación de regimientos y brigadas de tanques separadas.

Contragolpe de los tanques. Las unidades acorazadas (tanques y mecanizadas) pueden usar su fuerza de ataque en defensa (p.e. durante la fase de combate del jugador no en fase), si ellas están desplegadas en terreno despejado. Si hay un resultado negativo para el atacante en la tabla de combate ((A[#] or A[#]), la unidad del atacante deberá retirarse, y el defensor puede buscarlas.

Arrebato tanquista. En un ataque, las unidades de tanques soviéticas reciben 2 desplazamientos adicionales en su favor.

Final de marcador de eventos. Tan pronto como este marcador aparezca, el resto de marcadores de eventos no pueden ser extraídos. Los jugadores continúan solo extrayendo los marcadores de cuerpos motorizados.