

La Batalla de Hungría 1944-1945

Reglas de Juego

Índice.

Introducción
Secuencia de Juego
Zonas de Control
Apilamiento
Logística
Retiradas, refuerzos y reemplazos
Movimiento y Ataques Móviles.
Combate.
Aviación.
Cuarteles Generales.
Condiciones de Victoria.
Reglas Opcionales
Escenarios.
Notas de Diseño.

1. Introducción.

1.1 Batalla por Hungría (BPH) es un wargame para dos o más jugadores que simula las campañas de 1944-45 en Hungría y Eslovaquia.

Abreviaturas empleadas en las reglas:

AM: Ataque Móvil.
CG: Cuartel General.
FC: Factores de Combate.
Hex, hexes: Hexágono, hexágonos.
LDC: Línea de Comunicaciones.
PM: Puntos de Movimiento.
Pz: Panzer (Tanques)
Reempl: Reemplazo
RRR: Refuerzos, Reemplazos, Retiradas.
Soviet: Soviético, soviéticas.
TK: *Tankovaya Korpus* (Cuerpo de Tanques)
Un., Uns: Unidad, unidades.
1d6: 1 dado de 6 caras
2d6: 2 dados de 6 caras
1d10, 2d10: 1 o 2 dados de 10 caras.

1.2. Escalas.

Cada hexágono (hex) del mapa representa aproximadamente 20 km. de lado a lado. Las unidades son divisiones y brigadas (para el Eje) y cuerpos de ejército (para los aliados). Las unidades aéreas representan escuadras o divisiones de unos 120-160 aviones dependiendo de nacionalidad y tipo de avión. Cada turno de juego representa dos semanas.

1.3. Eje y Aliados.

Jugador del Eje: cuando se habla del Eje ello incluye a las unidades alemanas y

Húngaras salvo que se especifique lo contrario.

Jugador Aliado: cuando las reglas hablan de "Aliados" nos referimos a las unidades rumanas, búlgaras, yugoslavas, checas y soviéticas salvo que se especifique lo contrario.

1.4. El mapa.

El mapa representa el área en que se combatió la campaña histórica. El mapa muestra a Hungría (con sus fronteras de 1939-44) y países limítrofes (Eslovaquia, parte de Rumanía, Alemania, Croacia). Una trama hexagonada ha sido superpuesta sobre el mapa para ayudar a la colocación y movimiento de las fichas o unidades. Muchas de las ciudades de la Transilvania, Voivodina, Rutenia y otras zonas anexionadas por Hungría a partir de 1939 o con parte de población húngara tienen sus nombres en el idioma original y debajo el equivalente húngaro. P. Ej. Uzhgorod [Ungvár], Cluj [Kolozsvár] etc.

1.5. Las fichas.

Hay un total de 240 fichas y marcadores en BPH, la mayor parte de las cuales representan unidades de combate. Cada un. de combate tiene una serie de cifras y símbolos los cuales informan de sus características: tipo de unidad, nacionalidad, factor de combate, movimiento, etc.

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

1.6. Abreviaturas Históricas empleadas en mapa y fichas:

Húngaros

GH: *Gyalog-hadosztály* (División de Infantería)
HH: *Határvasdász-hadosztály* (División de Guardias de Frontera)
Hz: *Húszer* (caballería)
PH: *Pót-hadosztály* (División de Reemplazos)
MKHL: *Magyar Királyi Honvéd Légierő* (Real Fuerza Aérea Húngara)
Pc: *Pancélos* (Tanques, Panzer)
SL: *Szent László* (San Lázaro) división del movimiento fascista húngaro de las Cruces Flechadas (*Nyilas kereszties Part*)
Sz: *Szekels* (Tropas de la Transilvania)

Alemanes

DR: Das Reich
Dirl: Brigada de asalto SS *Dirlwagen*

FA: Feld Ausbildung (Entrenamiento)
 FHH: Feldherrnhalle.
 FG: Florian Geyer
 FGr: Führer Grenadier
 Frw.Gr: *Freiwillige Grenadier* (Granaderos voluntarios)
 Geb: Gebirgsjäger (infantería de montaña)
 Gr: Grenadier
 K: Kavallerie
 Kroatien: Croacia.
 Lz: Lützwow
 HJ: Hitler Jugend
 HW: Horst Wessel
 Hc: Handschar (SS Bosnios)
 HS: Hohenstaufen
 J: Jäger (infantería ligera)
 Jabo: Jagd Bomber (Caza bombarderos)
 JD: Jäger Division (División de cazas)
 K: Kavallerie (Caballería)
 LAH: Leibstandarte Adolf Hitler
 LF IV: Luftflotte IV (IV Flota aérea)
 Pz: Panzer (tanques)
 Pz. A: *Panzer Armee* (Ejército blindado)
 Pol: Polizei (Policía)
 Romänien: Rumanía.
 RF: Reichsführer SS
 RG: Reichsgrenadier
 MT: Maria Theresa
 S: Slowakei (Eslovaquia)
 Sch: Schewere (Pesado)
 Stellung: Posición, línea fortificada.
 TK: Totenkopf
 Ungarn: Hungría.
 VK: Viking.

Aliados.

Soviéticos

UR: *Ukreplennyi Raion* (Area Fortificada.)
 GK: *Gornostrelkov'ii Korpus* (Cuerpo de Montaña)
 L: *Legkij* (Ligero)
 Sh: *Shturmovik* (Asalto)
 TK: *Tankovaya Korpus* (Cuerpo de tanques)
 Ukraina: Ucrania.

Rumanos

C1AR: *Corpul 1 Aerian Român* (1er Cuerpo Aéreo Rumano)
 Mt. *Munte* (Cuerpo de Montaña)

Checos

1 Cz: 1er Cuerpo Independiente Checo.
 Slvk: Milicias eslovacas.

Búlgaros

III, IV: 3er y 4º Cuerpos del 1er Ejército

Yugoslavos

12 V: 12 Korpus "Vojvodina"
 NOVJ: *Narodno Oslobodilačka Vojska Jugoslavije* (Ejército Popular de Liberación de Yugoslavia.)

2. Secuencia de Juego.

2.1. En General.

Cada turno de juego de LBH se divide en dos turnos de jugador (turno del Eje y turno Aliado) los cuales a su vez son divididos en una serie de pasos o fases que deben ser cumplidos en un orden estricto tal y como indica la siguiente secuencia de juego:

1. Fase mutua de refuerzos, retiradas y reemplazos.
2. Fase Aérea.
3. Fase Aliada. Movimiento. Combate.
4. Fase del Eje. Movimiento. Combate
5. Fin de Turno. Control de abastecimiento. Control de victoria si es el último Turno

3. Zonas de Control.

3.1. En General.

La "zona de control" (ZdC) de una unidad se constituye de los 6 hexes que rodean a la unidad. Las unidades de CG, artillería y de aviación no ejercen ZdC. Sólo ejercen ZdC las uns. de carros, caballería, infantería o infantería mecanizada.

3.2. Zonas de Control y Movimiento.

Una un. que entre en la ZdC de una unidad enemiga deberá detenerse inmediatamente (excepción: véase avance tras combate y Ruptura de Frente.) Esa unidad no podrá seguir moviendo por el resto del turno. No es posible mover directamente de una ZdC enemiga a una ZdC enemiga excepto en caso de avance tras combate y/o ruptura de frente.

Una un. no ejerce ZDC a través de lados de hex del río Danubio.

3.3. Zonas de Control y Líneas de Comunicaciones (LDC).

Una un. podrá trazar LDC a través de un hex bajo ZdC enemiga siempre y cuando haya una unidad propia ocupando ese hex. Si no hay una un. propia en dicho hex no podrá trazarse LDC a través de dicho hex.

3.4. Zonas de Control Enemigas y Grandes Ciudades

Está permitido mover de ZdC enemiga a ZdC enemiga directamente si se hace moviendo de hex de gran ciudad a hex de

gran ciudad. (esto sólo puede ocurrir en Budapest)

4. Apilamiento.

4.1. En General.

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

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

Las unidades checas podrán apilar libremente con uns. soviéticas. No pueden apilar con uns. de otras nacionalidades aliadas. Las uns. húngaras y alemanas pueden apilar entre sí libremente.

Las uns. rumanas, búlgaras y yugoslavas no pueden apilar más que con uns. de su misma nacionalidad.

4.2. Efectos de Sobre Apilamiento.

Si en cualquier momento de la secuencia de juego un hex se halla sobreadilado, las uns. de más presentes en dicho hex no podrán atacar ni sumar sus factores de combate en caso de que dicho hex sea atacado. Asimismo, si el hex sobreadilado es atacado las unidades “de más” deben perder un paso cada una y retirarse hacia el lado Sur u Este del mapa (jugador aliado) o hacia el lado Oeste o Norte del mapa (jugador del Eje.)

5. Logística.

5.1. En General.

Las uns. de ambos bandos deben ser capaces de trazar una línea de suministros a una fuente de suministros propia para poder mover y combatir a plena capacidad.

Para que una un. pueda considerarse abastecida, debe poder trazar una Línea de Comunicaciones (LDC) esto es, una línea de hexes libre de uns. enemigas o de sus ZdC hasta un hex fuente de suministros de su bando o a un CG (Cuartel General, véase 10.0) propio. Dicha LDC podrá atravesar un hex de ZdC enemiga sólo si dicho hex es ocupado por una un. propia. NO puede trazarse LDC a un hex de suministros ocupado por uns. enemigas. No puede trazarse LDC a través de lados de hex del lago Balaton, Velencei, Neusiedl.

5.2. Abastecimiento del Eje

Las unidades del Eje se consideran abastecidas si consiguen trazar una LDC a uno cualquiera de los siguientes Hexes: 2232, 1131, 0429 o 0421, o a una de sus uns. de CG. Las uns. del Eje pueden trazar línea de suministros a un CG de cualquier nacionalidad.

5.3. Abastecimiento Unidades Aliadas.

Las uns. aliadas se consideran abastecidas si consiguen trazar una LDC de no más de 8 hexes de longitud a uno de sus CG de Frente que a su vez esté abastecido total o parcialmente (Véase 10.2). Asimismo, hay un límite al número total de Cuerpos de Ejército aliados que pueden trazar LDC a un mismo CG de Frente. (Véase 10. Cuarteles Generales.)

5.4. Aliados Soviéticos.

Yugoslavos, Rumanos, Búlgaros y Eslovacos funcionan igual que las uns. soviéticas a la hora de trazar LDC.

5.5. Efectos de falta de suministros.

Si una unidad no puede trazar una LDC a un hex o fuente de suministros válida, se considera que está “desabastecida”. Durante la fase final de turno, las uns. desabastecidas reciben un marcador de “No Abastecido.” Las uns. de combate desabastecidas tiene sus factores de combate reducidos a la mitad (redondear hacia abajo si hay decimales; esto es, la mitad de 5 es 2). Las uns. de tanques, caballería o infantería mecanizada tienen sus factores de combate y movimiento reducidos a la mitad (Redondeando hacia abajo). Las unidades de artillería no pueden dar apoyo.

Las uns. de tanques/mecanizadas alemanas no pueden realizar AMs.

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

5.6. Suministro atenuado.

Una un. aliada que trace LDC de más de 8 hexes a un CG de frente tiene -1 I en ataque y +1 D en defensa.

5.7. Control de estado de suministros.

Al final de cada turno, ambos bandos comprueban si sus uns. están abastecidas. Si una unidad no puede trazar línea de suministros a uno de sus hexes de

suministros, debe colocarse un marcador de “desabastecido” sobre dicha unidad.

Aquellas unidades que estén bajo un marcador de “desabastecido” que estén en condiciones de trazar línea de comunicación a sus hexes de suministros/CGs se les retira el marcador de desabastecido.

5.8. Columnas Logísticas (CL.)

5.8.1. En General.

Las Columnas Logísticas simulan la acumulación de municiones, material de todo tipo, gasolina, etc. que se requiere para operaciones ofensivas o defensivas a gran escala, así como los medios de transporte necesarios para hacerlas llegar hasta las tropas de combate.

Cada ficha de CL genera +1D /-1 I en ataque/defensa a uns. propias apiladas o adyacentes con dicha CL.

Una relación de combate no puede ser modificada por más de +3/-3 sea cual sea la cantidad de CLs usadas para apoyar un mismo combate.

Una vez usada la CL es retirada del tablero y colocada aparte.

En caso de que una CL sea sorprendida por uns. enemigas, usará su factor de combate defensivo de 1 para resolver combate normalmente.

Ejemplo de uso de CL: *el jugador aliado (total factores: 30) ataca con dos unidades a una un. húngara (total factores: 5.) La relación de combate es de 6:1 (30/5=6). Si el jug. Aliado decide emplear 1 CL para apoyar dicho ataque, el ataque se resuelve empleando la columna 7:1 de la Tabla Aliada de Resultados de Combate. La CL es retirada del mapa y colocada fuera del mapa.*

5.8.2. Recepción de CLs.

Durante la fase de Retiradas, Refuerzos y Reemplazos, los CG respectivos podrán recibir 3 CL por CG (CG conectados por vía férrea a un hex fuente de suministros) o 1 CL por CG (CG que pueda trazar LDC a un hex fuente de suministros pero no a través de vía férrea)

Una vez recibidos los CL, éstos podrán usar sus PM para mover normalmente durante la fase de movimiento de sus respectivos bandos.

Si no hay ningún CL en condiciones de recibir CLs, los CL sobrantes se pierden. No se acumulan para turnos posteriores.

Ejemplo: *el turno 6 hay tres CG aliados sobre el mapa. Dichas unidades trazan LDC a un hex fuente de suministro pero no a través de vía férrea por lo que sólo puede recibir 1 CL ese turno cada una. Si ese turno el aliado recibe más de 3 CL, los CL sobrantes se pierden. No se acumulan. Las CL del Eje pueden ser usadas indistintamente por uns. alemanas y húngaras.*

Las CL aliadas pueden ser usadas indistintamente por Rumanos, búlgaros, yugoslavos, soviéticos y checos.

Si al comienzo del turno ocurre un evento “Ordenes del Fuhrer” el jugador alemán recibe CL adicionales. Véase 12.1.2

5.8.3. Transporte Fluvial CL Alemanas.

Históricamente los germano-húngaros usaron barcas para transportar suministros y refuerzos por el Danubio. No más de 1 CL puede recibirse por turno en una ciudad húngara en un hex adyacente al Danubio siempre y cuando no haya unidades soviéticas/rumanas adyacentes al río entre la ciudad en la que desembarca el CL y el hex 1130 (Viena).

Ejemplo: *El jugador del Eje decide transportar por el Danubio uno de los CL recibidos al comienzo del turno. Para poder desembarcar en Mohacs (hex 2424) no debería haber ninguna un. aliada adyacente al Danubio río arriba de dicha ciudad. Si hubiera p. ej. una un. aliada en el hex 2223 entonces la CL no podría ser desembarcada en Mohács.*

6. Retiradas, Refuerzos y Reemplazos.

6.1. En General

Durante esta fase, ambos bandos llevan a cabo las siguientes acciones:

Recibir Columnas Logísticas (CL)

Recibir reemplazos.

Recibir refuerzos

Retirar unidades según instrucciones de escenario.

Transferencia de uns. aéreas entre CG de Frente (sólo aliados.)

6.2. Columnas Logísticas

El Eje

El Eje recibe los siguientes CL por turno:

3 CL por turno entre los turnos 1 y 8
2 CL por turno entre los turnos 9 y 14.

Aliados

El jugador aliado recibe los siguientes CL por turno:

6 CL por turno entre los turnos 1 y 6
3 CL por turno entre los turnos 7 y 11
5 CL los turnos 12, 13 y 14

Si no hay ningún CG aliado en condiciones de recibir CL (esto es, que trace LDC por vía férrea a un hex de suministros) los CL recibidos ese turno se dan por perdidos.

Nota de Diseño

El menor número de CL recibidos por el jugador aliado en Enero y Febrero de 1945 simula la concentración de recursos enviados a otras partes del frente (ofensivas soviéticas en Prusia Oriental y Polonia)

6.3. Reemplazos

Ambos bandos reciben reemplazos según especificado en la tabla de Reemplazos, Refuerzos y Retiradas (Fase RRR).

Los reemplazos pueden ser empleados para recuperar unidades eliminadas o para que unidades que hayan perdido 1 paso recuperen uno (la unidad podrá ser girada a su lado de 2 pasos.)

Para emplear un reemplazo para que una un. reducida a 1 paso vuelva a estar completa (con 2 pasos) dicha un. deberá poder trazar una LDC a un CG propio. Durante la fase de RRR la un. es girada a su lado de dos pasos.

Las uns. reconstruidas y recuperadas del montón de fichas eliminadas podrán ser colocadas en el mapa en las siguientes puntos:

Hex de suministros de su bando
Apiladas o adyacentes a CG que pueda trazar LDC ferroviaria a un hex fuente de suministros propio.

Hay reemplazos de dos tipos: aéreos y terrestres. Los aéreos sólo pueden emplearse en unidades aéreas (de cualquier tipo) Los terrestres sólo pueden emplearse en uns. terrestres (de cualquier tipo)

Cada nacionalidad recibe sus propios reemplazos. No pueden emplearse reemplazos de distinta nacionalidad en reconstruir una unidad. Esto es, los reemplazos rumanos sólo podrán

emplearse en uns. rumanas, los soviéticos en uns. soviéticas, etc.

No pueden acumularse reemplazos no usados de un turno para otro.

Las uns. reconstruidas pueden mover el turno de entrada usando todos sus PM. Pueden realizar movimiento operacional el turno de entrada.

6.4. Refuerzos.

Las unidades indicadas como "refuerzos" (el turno de entrada está indicado en el lado superior de la ficha en amarillo o en rojo) son colocadas en un hex fuente de suministros propio el turno indicado de entrada. Las uns. húngaras de refuerzo pueden ser colocadas en cualquier ciudad húngara que pueda trazar LDC por vía férrea a un hex fuente de suministros.

Las uns. eliminadas que sean reconstruidas empleando reemplazos deben colocarse adyacentes a un CG propio conectado por vía férrea a un hex fuente de suministros y/o en un hex de suministros del Eje.

6.4.1 Refuerzos Yugoslavos

La un. Yugoslava 12 V que llega como refuerzo el turno 7 debe ser colocada en la ciudad de Subotica (hex 2320).

6.4.2. Reemplazos Húngaros

El jugador del Eje recibe 2 reemplazos húngaros de uns. terrestres cada dos turnos a partir del turno 1 (esto es, reciben 2 reemplazos el turno 2, 2 más el turno 4, etc.) siempre y cuando los dos hexes de Budapest estén bajo control del Eje. A partir del momento en que Budapest sea ocupada por los Aliados y/o no pueda trazarse una LDC a un hex de suministros del Eje desde uno de los dos hexes de Budapest el jugador del Eje pasa a recibir 1 reemplazo húngaro cada 2 turnos en lugar de 2.

El jugador del Eje recibe un reemplazo aéreo húngaro el turno 4. Esto sucede tanto si Budapest está rodeada/ocupada por los Aliados como si no.

6.5. Retirada de Unidades

Las instrucciones de escenario indican que ciertas unidades de ambos bandos deben ser retiradas del juego durante la fase de Refuerzos, Reemplazos y retiradas.

Ejemplo: *la Tabla de Reemplazos, Refuerzos y Retiradas indican que la unidad soviética 18º Cuerpo de infantería debe de ser retirada el*

turno 7 Enero I 1945. La un. será retirada del mapa y no podrá emplearse por el resto del juego.

Si la un. está desabastecida o ha sido eliminada o el jugador que la controle estima que prefiere sustituir dicha unidad por otra, se podrá retirar del mapa otra un. del mismo tipo. (Otro cuerpo de infantería soviético en este caso)

Es indiferente que la un. esté reducida o con todos sus pasos si se trata de una un. de dos pasos. Tampoco debe de tener los mismos factores de combate/movimiento. A efectos de retiradas una un. de infantería es equivalente a una un. de montaña.

7. Movimiento.

7.1. En General.

Los factores de movimiento impresos en el extremo inferior derecho de las uns. representan el número de Puntos de Movimiento (PM) de que dispone por turno esa unidad.

Durante la fase de movimiento, las unidades usan dichos PM para mover a través de los hexes del mapa, "pagando" el coste en PM requerido para entrar en cada hex y/o atravesar el borde de cada hex. El coste de entrar un hex o el de atravesar un borde de hex de río viene indicado en la Tabla de Costes del Terreno (TCT).

Todas las uns. tienen la capacidad de mover al menos 1 hex por turno sea cual sea el tipo de terreno que entren. Ejemplo: aunque el factor de movimiento de una un. de CG es de 2 y el coste de entrar un hex de montaña sea de 3 PM la un. de CG podrá entrar en dicho hex y no podrá volver a mover el resto de la fase de movimiento.

Ejemplo:

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

Un grupo de uns. apiladas (véase 4. Apilamiento) podrán mover como una sola un., pero deberá considerarse como su PM al de la unidad con menor PM.

Durante la Fase de movimiento un jugador podrá mover todas, algunas o ninguna de sus unidades. El movimiento de una unidad o apilamiento debe ser completado antes de pasar a mover otra unidad o apilamiento. No está permitido entrar hexes ocupados por uns. enem. Excepción: véase 7.3. Ataque Móvil.

7.2. Puentes.

Una un. podrá cruzar un lado de hex de río pagando sólo el coste del hex entrado (sin pagar el +1 por cruzar río o el +4 por cruzar el Danubio) por hexes comunicados entre sí por vías férreas o adyacentes a un hex que contenga pueblos/ciudades, siempre y cuando los hexes divididos por ese lado de hex de río estén bajo control de su propio bando.

7.3. Ataques Móviles.

Durante la fase de movimiento las uns. alemanas mecanizadas o de tanques podrán llevar a cabo un tipo de combate denominado "Ataque en Movimiento" (AM)

Sólo las uns. alemanas (no las húngaras ni las aliadas) pueden llevar a cabo este tipo de ataque.

Para realizar un AM las unidades que lo van a realizar deben de iniciar la fase de movimiento apiladas juntas. No es necesario que inicien la fase de movimiento adyacentes al hex que se pretende atacar. La un. y/o apilamiento podrá mover adyacente al hex objetivo y declarar un "AM" contra dicho hex. Deberá a continuación pagar el coste normal del hex atacado +2 PM suplementarios. Debe resolverse combate a continuación de forma normal (véase 8. Combate) con -2 columnas a la izquierda en contra del atacante. Si la unidad o apilamiento aliadas resulta completamente eliminada la unidad/apilamiento alemana podrá continuar su movimiento siempre y cuando todavía le queden PM disponibles. Un AM puede recibir apoyo aéreo (véase 9. Aviación). Una unidad de asalto alemana podrá sumar sus factores de bombardeo a los factores de combate de las uns. alemanas que realizan AM.

Una CL puede dar apoyo a un AM siempre y cuando inicio la fase de mov. apilada con las uns. que realizan el AM y que tenga puntos de mov. suficientes para pagar el coste extra de realizar el AM.

Ejemplo de ataque móvil.

Tres divisiones panzer inicial la fase de movimiento del Eje del turno 2 apiladas juntas en el hex 1116. El jugador del Eje decide lanzar durante la fase de movimiento un AM contra un cuerpo soviético (reducido a un paso, factores de 3-5-8) situado en el hex 1314. Las 3 divisiones Panzer mueven al hex 1314 pagando los costes normales de movimiento (3 PM +1 por cruzar el Tisza +2 por lanzar un AM: total: 6 PM; les quedan 6 PM restantes). Las tres divisiones panzer suman sus factores de combate (total: 28 FC) Se resuelve combate normalmente empleando la Tabla de Combate del Eje (aplicado los modificadores que correspondan por AM, terreno, suministros, etc.) y el resultado es de DE (Defensor Eliminado) Las tres divisiones panzer podrán a continuación seguir moviendo empleando los 6 PM que les quedaban e incluso lanzar adicionales AM si les quedasen suficientes PM para ello.

7.4. Movimiento Operacional.

Tanto aliados como el Eje pueden usar movimiento operacional durante la fase de movimiento.

Una unidad que inicie su fase de movimiento no adyacente a una un. enemiga podrá llevar a cabo movimiento operacional. Las uns. que realizar movimiento operacional DUPLICAN sus factores de movimiento pero no pueden ni INICIAR ni DETENER su movimiento adyacentes a unidades enemigas. Durante el movimiento operacional no podrán pasar por un hex adyacente a uns. enemigas. Puede combinarse movimiento por vías férreas con movimiento operacional. Es decir, una un. que realice movimiento operacional pagará ½ punto de mov. por lado de hex entrado si lo hace por hexes comunicados por vía férrea y además tendrá duplicado su factor de movimiento.

7.5. Lagos.

Los lados de hex del lago Balaton, Velencei (hexes 1624-1723) y Neustedl se consideran impasables. No puede trazarse LDC a través de ellos.

8. Combate.

8.1. En General.

Durante la fase de combate de un jugador, éste puede decidir atacar a uns. enem. adyacentes a sus unidades propias. No es obligatorio atacar a uns. enem. adyacentes.

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

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

8.2. Resolución de Combates

Una vez designadas qué unidades atacan a quiénes, debe sumarse los factores de ataque de las unidades atacantes entre sí, y los factores de defensa de las unidades defensoras. Divídase el total atacante entre el total defensor, hasta hallar una relación de combate.

Por ejemplo, 10 factores atacantes contra 2 defensores. $10/2=5$, por lo que la relación de combate será de 5 a 1. Esta relación de combate puede verse modificada por terreno, fortificaciones, u otros factores enumerados en las respectivas tablas de combate. Una vez obtenida la relación definitiva, el jugador atacante lanza 1d6 y cruza el resultado del dado con la relación definitiva de combate. Asimismo, la tirada del dado también puede verse modificada (Véase Tabla de Combate, modificadores al dado).

El jugador del Eje deberá emplear la Tabla de Combate del Eje para resolver el combate (Véase Tablas)

El jugador aliado deberá emplear la Tabla de Combate Aliada para resolver el combate.

Aplíquense los resultados inmediatamente antes de pasar a resolver el siguiente combate.

8.3. Cuerpos de artillería Soviéticos.

Para poder emplear estas unidades, es necesario "gastar" una CL que esté adyacente o apilada con el cuerpo de artillería. El CL es retirado del mapa y el cuerpo de artillería puede dar apoyo al ataque.

Si se emplea el cuerpo de artillería ésta podrá sumar sus factores de combate en ataque a cualquier ataque de unidades soviéticas que estén adyacentes al cuerpo de artillería.

No puede emplearse un cuerpo de artillería si los FC de dicha unidad son más que la

suma de los FC de las unidades atacantes a las que apoya. Es decir, que para que un cuerpo de artillería de factor 12 apoye un ataque las uns. soviéticas deberán sumar como mínimo 12 CF.

Los cuerpos de artillería cuentan como un Cuerpo de ejército para apilamiento y para trazar LDC.

8.4. Avance Tras combate del Eje.

Si como resultado del combate el hex atacado queda vacío de uns. enemigas el jugador del Eje podrá avanzar con todas o algunas de sus uns. y ocupar el hex atacado. No es obligatorio ocupar el hex que ha quedado vacío.

8.5. Avance tras Combate Aliado (Ruptura del Frente)

Si el resultado del combate indica que el jugador del Eje pierde más pasos de los que disponía la unidad/apilamiento defensor, los pasos perdidos por la un./apilamiento del Eje se convierten en "puntos de movimiento" de avance tras combate. A esto se le conoce como "Ruptura de Frente". Las uns. de tipo tanques, mecanizadas y caballería que han participado en el ataque y que han conseguido eliminar a las uns. del Eje podrán gastar tantos puntos de movimiento como pasos de pérdidas extra haya sufrido el jugador del Eje. No es obligatorio gastarlos todos pero sí que el primer hex en que entren deba ser el hex que ha sido atacado y "vaciado" de unidades del Eje. Tampoco es obligatorio que todas las uns. aliadas atacantes muevan durante una ruptura de frente. Durante una ruptura de frente pueden ignorarse las ZDC enemigas.

Ejemplo de Ruptura de Frente.

Las uns. soviéticas 5 TK, 4º y 2º Cuerpos mecanizados (situados en el hex 1821) atacan a un apilamiento del Eje situado en 1822 compuesto de las divisiones 9 P húngara y 4ª de las SS. Ambas divisiones disponen de 3 pasos entre las dos. Tras resolver combate normalmente el resultado de la Tabla de Combate Aliada es de 1/6, esto es, 1 paso de pérdidas para el atacante y 6 para el defensor. Como las uns. del Eje sólo suman 3 pasos son eliminadas y el jugador aliado consigue una "Ruptura de Frente". Las uns. soviéticas mecanizadas, de tanques o de caballería que han participado en el ataque disponen cada una de 3 PM adicionales de avance tras combate. Los 4º y 2º Cuerpos

mecanizados avanzan al hex 1822 y a continuación mueven a los hexes 1823 y 1923. El 5 TK mueve al hex 1822. Durante su movimiento de ruptura de frente ignoran las ZDC enemigas y pagan el coste normal de entrar cada tipo de terreno.

8.6. Explotación

Si se consigue un resultado de Ruptura de Frente y hay unidades de tanques, aballería o mecanizadas soviéticas NO adyacentes a uns. del Eje y que NO HAYAN movido durante la fase de movimiento Aliada previa podrán aprovechar el resultado de "Ruptura de Frente" empleado la mitad de sus PM para mover. El primer hex entrado DEBE ser el hex que ha quedado vacío como resultado del resultado de "Ruptura de Frente". Durante un movimiento de explotación las uns. soviet. pueden ignorar ZDC enemigas.

Ejemplo de Explotación

Siguiendo con el ejemplo anterior de Ruptura de Frente, supongamos que la un. soviética 18 TK se halla en el hex 1920 y que no está en ZDC enem. y que además no movió durante la fase de movimiento aliada anterior. La 18 TK tiene 12 PM por lo que podrá gastar la mitad (6 PM) en realizar movimiento de explotación. La unidad 18 TK podrá mover a 1921, deberá PASAR por 1822 (por el hex de ruptura) y seguir moviendo mientras disponga de PM suficientes para ello. No es obligatorio que gaste los 6 PM disponibles.

8.7. Líneas Fortificadas del Eje.

Hay dos líneas fortificadas del Eje impresas en el mapa, las líneas o posiciones (*Stellung*) Arpad y Margarethe.

Dichas posiciones generan un modificador en defensa de -1 I para las uns. del Eje.

La posición Arpad está en pleno funcionamiento desde el turno 1 de juego.

La posición Margarethe no se considera "activada" hasta el comienzo del turno 3 (Noviembre I 1944). Si una un. aliada pasara por un lado de hex ocupado por la posición Margarethe se considera que dicha línea no ha podido ser acabada y por tanto no llega a activarse.

El bonus defensivo de la línea se suma a otro tipo de terreno en el hex que esté (ríos, montañas, etc.)

El efecto defensivo de la línea fortificada no se aplica si al menos la mitad de los factores que atacan a la un. defensora no atacan a través de un lado de hex de línea defensiva.

Ejemplo. Una unidad del Eje situada en el hex 0811 es atacada desde los hexes 0809 y 0709. 10 factores de ataque desde 0809 y 12 desde 0709. Hay una línea fortificada entre 0809 y 0709 pero el número de factores de ataque que atacan a través de un lado de hex no fortificado es mayor. Por lo tanto el modificador de -1 I no se aplica.

8.8. Combate Urbano.

Las uns. defensoras en hexes de gran ciudad además de tener un modificador de -2 a la Izquierda (-2 I) ven sus pasos de pérdidas reducidas a la mitad (redondeando al alza fracciones: esto es la mitad de 5 es 3). Esto es, si por ejemplo un apilamiento o unidad sufre un resultado de 3 pasos de pérdidas, el resultado a aplicar será de 2 pasos de pérdidas.

8.9. Ataque Concéntrico

Un ataque contra un hex desde unidades situadas en hexes opuestos genera un modificador a favor del atacante de 1 D. El ataque concéntrico no aplica contra defensores en hex de gran ciudad (Budapest/Viena).

Ejemplo 1: una un. húngara situada en 1716 es atacada simultáneamente por uns. soviéticas situadas en 1617 y 1816. El ataque aliado tendrá un modificador de +1D a favor.

Ejemplo 2: La misma un. húngara situada en 1716 es atacada por tres uns. soviéticas situadas respectivamente en 1817, 1715 y 1617. El ataque aliado tendrá un modificador de +1D a favor.

8.10 Aliados turno 1

Los ataques aliados del turno 1 (Octubre I 1944) EXCEPTO las de aquellas unidades que puedan trazar LDC al CG del 4 Frente de Ucrania tienen un modificador en contra de -1 L.

Nota Histórica.

Esta regla se explica porque la ofensiva soviética hacia Hungría se desencadenó apresuradamente sin dar tiempo a descansar y reorganizarse tras varias semanas de campaña en Rumanía.

9. Aviación.

9.1. En General.

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

9.2. Asignación de Misiones Aéreas.

Al comienzo de la Fase Aérea mutua, ambos bandos asignan las uns. aéreas disponibles a diversas misiones. Cada bando dispone de un "Mapa de asignación de misiones aéreas". Cada bando asigna misiones aéreas a cada área del mapa.

9.2.1. Radio de acción.

Las uns. aéreas aliadas deben operar dentro de un radio de 9 hexes del CG al que estén asignadas. Las uns. aéreas del Eje no tienen ese tipo de restricción, pueden operar en cualquier hex del mapa.

9.2.2. Aviación Aliada Turno 1.

El turno 1 a efectos de operar con uns. aéreas se considera que el CG 2º Ucrania está a dos hexes por debajo de su hex de entrada (hex 2607). Se le considera plenamente abastecido y por tanto puede operar con un máximo de 10 uns. aéreas. Asimismo el CG 4 de Ucrania no está plenamente abastecido y por tanto opera inicialmente con no más de 4 uns. aéreas. En suma, el jugador aliado no podrá operar con más de 14 uns. aéreas hasta que el CG 3 de Ucrania entre en juego el turno 4. No obstante, al final de cada turno el jugador aliado puede transferir uns. aéreas desde el CG del 3 Frente de Ucrania a los otros dos CG de Frente.

9.3. Resolución de Combates Aéreos.

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

9.4. Abortar misión

Una vez revelados las unidades aéreas asignadas a cada bando los jugadores podrán optar por "abortar" misión y evitar el combate. El jugador del Eje decide primero si quiere "abortar" alguna misión, seguido del aliado. Debe lanzarse 1d6 POR unidad aérea. Con una tirada de 4, 5 o 6, el jugador consigue "abortar" misión. Modificadores: +2 si son unidades de caza alemanas/húngaras o unidades Jabo. -1 si son unidades de bombardeo.

Ejemplo. El jugador del Eje asigna una unidad de caza y una de bombardeo a la zona de asignación "12" del mapa. El jugador soviético ha asignado 6 uns. de caza, 4 de asalto y 2 de bombardeo a la misma aérea por lo que el jugador del Eje decide intentar abortar misión después de que ambos jugadores hayan revelado sus asignaciones de uns. aéreas. El jugador del Eje Lanza 1d6 por la un. de caza (resultado=3 modificado a 5 por el modificador de +2) por lo que la un. de caza es retirada al cajetín de "disponible". Lanza a continuación 1d6 por la un. de bombardeo y obtiene un 4 con lo que la un. de bombardeo es retornada al cajetín de "disponible".

Nota Histórica.

Los cazas del Eje tienen ventaja a la hora de evitar combate aéreo pues ello refleja las diferentes tácticas de ambos bandos. Los alemanes tenían casi siempre ventaja de altura (húngaros y alemanes solían patrullar el frente a unos 5-6000 metros) pues los cazas soviéticos raramente volaban por encima de 3000 metros. Los cazas soviéticos dependían orgánicamente del ejército de tierra y su misión era proteger a los bombarderos y aviones de asalto que a su vez debían apoyar la ofensiva terrestre, de ahí que se preocupasen poco por buscar y destruir a la aviación de caza enemiga.

9.5. Resolución de Combates Aéreos.

Deben alinearse las uns. de caza y bombardeo/asalto de ambos bandos fuera del mapa. A continuación, ambos bandos (el Eje primero) podrán intentar abortar misión. Si ningún bando puede/quiere abortar misión, cada un. de caza debe escoger un objetivo. Cada un. de caza podrá disparar contra la un. que se quiera, o varias uns. podrán disparar todas contra la misma unidad si así se desea. Debe determinarse qué un. dispara a cuál ANTES de comenzar a resolver combates aéreos.

A la hora de asignar entre sí uns. aéreas, cada un. aérea puede disparar a la unidad enemiga que quiera. Varias unidades pueden disparar contra una misma un. aérea si así se desea.

Excepción: las uns. de bombarderos o asalto (factor de combate aire-aire entre paréntesis) sólo podrán disparar contra la unidad (o contra una de las unidades) que les haya disparado. No podrán hacer fuego defensivo contra una unidad de caza que no les haya disparado.

Ejemplo: Tenemos a 3 cazas y 2 bombarderos soviéticos contra 2 cazas y 3 bombarderos alemanes. Los cazas soviéticos podrán optar por disparar todos contra los 3 bombarderos alemanes, o todas las unidades contra una misma unidad de bombarderos, etc. etc. Así mismo, las unidades de caza del Eje podrán optar por disparar contra los cazas o los bombarderos aliados según se desee.

A continuación, cada un. de caza lanzará 1d10 por cada paso de que disponga la unidad. Así, si una unidad tiene dos pasos, deberá lanzar 2d10. La un. contra la que dispara lanza a su vez un número de d10 equivalente a su número de pasos. El número de resultados de los d10 que sean iguales o inferiores al factor de combate aire-aire de la unidad que dispara equivalen el número de pasos de pérdidas infringidos a la unidad contra la que se dispara. Si la un. puede lanzar más de 1d10 no puede "lanzarse" 1 dado contra una un. enemiga y el otro contra otra un. enemiga.

Ejemplo de Combate aire-aire:

Una unidad alemana de caza factor aire-aire 7, 2 pasos) combate contra una unidad soviética, la 1ª División de cazas de la Guardia (factor aire-aire 4, 1 paso). Ambos lanzan simultáneamente 2d10 (la unidad alemana) y 1d10 (la unidad soviética). La un. alemana obtiene un 1 y un 8, con lo que infringe 1 paso de pérdidas a su adversario. La un. soviética obtiene un 3, con lo que infringe 1 paso de pérdidas a su adversario. La un. alemana es girada a su lado reducido mientras que la un. soviética resulta eliminada.

9.5.1. Cazabombarderos.

Las uns. de caza que no hayan participado en combate aéreo podrán usar su factor de bombardeo para apoyar combates terrestres tanto en ataque como en defensa durante las respectivas fases de combate.

9.6. Combate Aire-Aire en defensa.

Las unidades que tengan su factor de combate aire-aire entre paréntesis sólo pueden usarlo en combate en defensa, es decir sólo pueden usarlo si son atacados por una unidad de caza.

9.7. Bombardeo y Apoyo Aéreo Próximo.

Después de resolver los combates aéreos, ambos bandos asignan las uns. de bombardeo que hayan quedado sobre el mapa a apoyar a sus respectivas unidades de tierra. Las uns. aéreas podrán sumar sus factores de bombardeo a los factores de combate de las unidades a las que apoyan tanto en ataque como en defensa.

Una vez resuelto el combate terrestre las uns. aéreas de bombardeo/asalto son devueltas al cajetín de “Unidades Aéreas Disponibles”.

9.8. Fin de la Fase Aérea y Retorno a la Base.

Una vez resueltos los combates aéreos y bombardeos, ambos bandos colocar las uns. supervivientes en sus cajetines respectivos de “Unidades Aéreas Disponibles” (Excepto aquellas uns. asignadas a Apoyo Aéreo Próximo). Puede entonces pasarse a la fase siguiente. Las uns. aéreas soviéticas volverán al cajetín de unidades aéreas disponibles de su respectivo Frente.

9.9. Ataques Móviles (7.3) y Apoyo Aéreo.

Las unidades alemanas con capacidad de apoyo al suelo podrán sumar sus factores de bombardeo a los factores de uns. panzer/mecanizadas que estén realizando un Ataque Móvil. Una vez resuelto el combate dichas uns. serán devueltas al cajetín de “uns. aéreas disponibles” del Eje.

10. Cuarteles Generales.

10.1. En General.

Los Cuarteles Generales (CG) representan los centros administrativos y apoyo logístico de los respectivos Frentes soviéticos y ejércitos alemanes/húngaros.

10.2. Abastecimiento de CG.

Los Cuarteles Generales (CG) sólo se consideran plenamente abastecidos si trazan una LDC a través de hexes de vía férrea a un hex de suministros.

Los CG plenamente abastecidos pueden:

- Recibir CL (Columnas Logísticas) durante la fase mutua de refuerzos, reemplazos, etc.
- Recibir reemplazos.
- Dar suministro a un máximo de 18 cuerpos/divisiones.
- Operar con un máximo de 10 uns. aéreas (CGs soviéticos sólo.)

Un CG que no pueda trazar una LDC de hexes de vía férrea a un hex de suministro puede:

- Dar suministro a un máximo de 10 Cuerpos/Divisiones aliados.
- Operar con un máximo de 4 uns. aéreas de cualquier tipo. (CG soviético)

NO PUEDEN:

- No pueden recibir más de 1 reemplazo de cada tipo (aéreo/terrestre) por turno. (Es decir, que entre todas las uns. que tracen LDC a dicho CG no podrá distribuirse más de 1 reempl. ese turno)
- No pueden recibir CLs.
- No pueden colocarse uns. reconstruidas adyacentes a dicho CG.

Ejemplos de suministros de CGs: *el CG 3 Ukraina se halla situado en el hex 1719 (Szolnok) y traza una LDC al hex de suministros 2614 siguiendo la vía férrea que va desde Szolnok a Arad, Timisoara hasta el hex 2614. No hay uns. del Eje adyacentes a ningún hex de dicha LDC por lo que se considera que el CG 3 Ukraina está plenamente abastecido. Puede generar abastecimiento para un máximo de 16 Cuerpos (de cualquier tipo) soviéticos o aliados.*

Por el contrario, el 4º Frente de Ucrania se halla en el hex 1302 por lo que puede trazar una LDC al hex 1700 pero NO a través de vía férrea. Por tanto no podrá sostener a más de 5 cuerpos aliados y/o 4 uns. aéreas.

10.3. Movimiento de CGs.

Los CG mueven normalmente durante la fase de movimiento empleado los 2 PM de que disponen.

Sólo pueden atravesar ríos por hexes conectados por vías férreas. (puentes)

Pueden mover por hexes de vía férrea pagando un coste de ½ MP por hex conectado por vía férrea.

10.4. Unidades Aéreas Soviéticas y CGs de Frente.

Las uns. aéreas soviéticas son asignadas a cada “Frente”. Las uns. aéreas disponibles son colocadas en el cajetín de uns. aéreas disponibles del Frente Respectivo.

Las uns. aéreas soviéticas sólo pueden operar dentro de 12 hexes del hex en que esté localizado su respectivo CG.

Un CG que no pueda trazar LOC ferroviaria sólo podrá sostener un máximo de 4 unidades aéreas de cualquier tipo. UN CG soviético que pueda trazar LDC por vía férrea a los lados este o sur del mapa (entre 2715 y 2701) podrá sostener un

máximo de 10 unidades aéreas de cualquier tipo. Esto es, su cajetín de "unidades aéreas disponibles" no podrá contener nunca más de 10 uns. aéreas de cualquier tipo.

10.5. Transferencia de Unidades Aéreas entre CGs Soviéticos de Frente.

Durante la fase mutua de reemplazos, refuerzos y retiradas las uns. aéreas soviéticas pueden reasignarse a otros frentes siempre y cuando se cumplan las limitaciones de asignación de uns. aéreas por frente (10 para CG que puedan trazar LDC por vía férrea, 4 para CG que no puedan.)

10.6. Eliminación de CGs.

Un CG que sea atacado solo en un hex es eliminado automáticamente. Si es el último paso en un apilamiento es eliminado también. Un CG eliminado entra tres turnos después de ser eliminado por cualquier hexfuente de suministros propios.

Ejemplo: *un CG es eliminado el turno 2. Podrá volver a entrar como refuerzo durante la fase de refuerzos, reemplazos y retiradas del turno 5.*

11. Condiciones de Victoria.

11.1. En General

En Batalla de Hungría se determina el vencedor en base a la conquista de una serie de puntos geográficos. Las ciudades marcadas con un número entre paréntesis [] son objetivos que valen un número determinado de Puntos de Victoria (PV.) Hay un total de 40 PV en el mapa. Viena y Budapest valen 10 PV cada una, otras cuatro ciudades sobre el mapa valen 5 PV cada una. Al final del último turno del escenario deben contarse el número de puntos de victoria sumados por cada bando y se determina el vencedor de la partida. Véanse las instrucciones de cada escenario para más detalles.

12. Reglas Especiales.

12.1. Ordenes del Führer

Al inicio de cada turno a partir del turno 5 (Diciembre I 1944) el jugador del Eje deberá comprobar si debe realizar una "Ofensiva del Führer".

Debe lanzarse 1d6. Con un resultado de 5 o 6, el *Führer* ha ordenado una ofensiva. La primera vez que se lance una tirada para comprobar si se produce una Ofensiva del Führer debe sumarse +1 a la tirada si hay unidades aliadas a dos o menos hexes de

Budapest.

No puede haber más de 2 "ofensivas del Führer" por partida.

Efectos:

La primera vez que ocurra una "Ofensiva del Führer" El jugador del Eje deberá atacar durante su fase de movimiento y combate con al menos 10 pasos de unidades, de las cuales un mínimo de 4 deben de ser panzer o mecanizadas.

El jugador del Eje recibe 2 CL adicionales a los CL que reciba normalmente ese turno.

La segunda vez que ocurra el evento "Ofensiva del Führer" el jugador del Eje deberá atacar durante su fase de movimiento y combate con al menos 16 pasos de unidades, de las cuales un mínimo de 8 deben ser blindadas o mecanizadas.

El jugador del Eje recibe 1 CL adicional a los CL que reciba ese turno.

12.2. Alzamiento Eslovaco

12.2.1. En General.

Durante el despliegue inicial el jugador aliado recibe 3 unidades de partisanos eslovacos que son colocadas en la zona del alzamiento eslovaco (hexes de Eslovaquia rodeados con una línea azul) Las unidades eslovacas no podrán salir de esa zona excepto en caso de que una unidad aliada (soviética, checa o rumana) abastecida consiga llegar a un hex adyacente a una de dichas unidades Las unidades eslovacas se consideran abastecidas dentro de hexes de Eslovaquia. No necesitan trazar LDC a un CG o hex de suministro como el resto de unidades aliadas mientras estén dentro de la zona del alzamiento Eslovaco.

Las unidades de partisanos pueden ser empleadas como reemplazos para el 1er Cuerpo Independiente Checo (unidad 1.Cz) Para ello la un. de partisanos se retira del mapa y se gira la un. 1 Cz a su lado de 2 pasos. También se puede recuperar la unidad 1 Cz del cajetín de unidades eliminadas empleando a dos unidades de partisanos. Para ello, durante la fase de Reemplazos, Refuerzos y Retiradas se retiran del mapa las dos uns. partisanas y se recupera la un. 1 Cz colocándosela adyacente a cualquier CG soviético.

Las unidades de partisanos no pueden recibir reemplazos. Tampoco ejercen ZDC.

12.2.2. Unidades Alemanas y Alzamiento Eslovaco.

Las unidades alem. que participan en la represión del alzamiento (marcadas con "S" arriba a la derecha de la ficha) son retiradas el turno de la eliminación de la última un. de partisanos eslovaca con un D6 de 1-4. Con un 5 o un 6 el jugador alemán podrá usarlas por el resto de la partida.

El jugador del Eje podrá también asignar otras unidades alemanas (no húngaras) a combatir uns. partisanas eslovacas, aunque no estén marcadas "S". Dichas uns. podrán seguir sobre el mapa sin necesidad de lanzar 1d6 tras la eliminación de la última un. eslovaca.

12.2.3. Partisanos Eslovacos.

Cuando el jugador del Eje decide atacar a una un. de partisanos eslovacos, el jugador eslovaco puede intentar evitar el combate. Lanza 1d6; con un resultado de 1-2, evita el combate.

Modificadores al dado: ataque concéntrico del Eje +2

Un. atacada en hex de montaña: -1

Un. atacada en hex de llano: +2

Un. apilada (no aislada): +1