

RACE FOR BERLIN

Race for Berlin es un juego que simula la competición por Berlín orquestada por Stalin entre sus dos mariscales, Zhukov y Koniev, durante la ofensiva final sobre Berlín. Cada jugador controla una parte de las fuerzas soviéticas y una parte de las fuerzas alemanas. El jugador que lleva el bando de Zhukov controla las fuerzas soviéticas y alemanas cuyas fichas contienen un símbolo de la OTAN en negro. El jugador que lleva el bando de Koniev controla las fuerzas soviéticas y alemanas cuyas fichas contienen un símbolo de la OTAN en blanco. El propósito de cada jugador es realizar la mayor parte del cerco de Berlín y la penetración en sus suburbios. El jugador que haya logrado la mejor posición al final de la partida será elegido por el “Padrecito de los Pueblos” para organizar el asalto final sobre el Reichstag y dirigir el desfile de la victoria en Moscú.

GLOSARIO DE TÉRMINOS USADOS.

Zona de Berlín (ciudad): Designa a una de las seis zonas de los suburbios de Berlín (Wedding, Prenzlauer Berg, Friedrichshain, Neukölln, Tempelhof y Zehlendorf). Estas zonas están marcadas en gris en el mapa.

Zona contestada: Sólo una zona de la ciudad de Berlín puede encontrarse contestada. Una zona de Berlín está contestada si contiene al menos una unidad soviética y su nivel de progreso de ciudad es menor de 2.

Soviéticos de Zhukov: Unidades soviéticas (rojo) con un símbolo de la OTAN negro, controladas por el jugador de Zhukov.

Alemanes de Zhukov (o del sur): Unidades alemanas (verde) con un símbolo de la OTAN negro, controladas por el jugador de Zhukov.

Soviéticos de Koniev: Unidades soviéticas (rojo) con un símbolo de la OTAN blanco, controladas por el jugador de Koniev.

Alemanes de Koniev (o del norte): Unidades alemanas (verde) con un símbolo de la OTAN blanco, controladas por el jugador de Koniev.

Marcador americano: Se refiere a las zonas que componen uno de los tres ejes del avance norteamericano desde el principio del camino (ver 2.2) a Berlín. Las zonas que componen un camino están marcadas en el mapa con un número correspondiente a este número de camino.

Guarnición: La guarnición intrínseca de las zonas de Berlín, indicada con un valor impreso en un símbolo de escudo en las zonas de Berlín. Comprenden las defensas estáticas de la ciudad (torres antiaéreas, etc.), la milicia Volkssturm y las unidades estáticas destinadas a la defensa de la ciudad.

Oder-Neisse: Designa a la línea fluvial que separa las zonas de suministro soviéticas del resto del mapa.

Nacionalidad: Designa el origen de la unidad: alemanas o soviética. Son enemigas.

Bando: Indica uno de los dos jugadores: Koniev y Zhukov. “Unidades del bando de Zhukov” se refiere tanto a las unidades soviéticas como alemanas comandadas por el jugador de Zhukov.

Índice de zonas: Número presente en cada zona del mapa; el más occidental indica la zona y el más bajo el número de índice.

Zonas de victoria: Las zonas que contienen puntos de victoria.

ESCALA TEMPORAL.

Un turno de juego representa entre uno y dos días de tiempo real.

Nota del diseñador: Muchos de los turnos representan un día, ya que hubo bastante actividad durante el combate en el Oder y el Neisse. El turno 1 cubre dos días ya que la ruptura y el cruce del río fueron lentos. El modificador +2 del dado para la tirada del final del turno sirve para permitir que todas las unidades sean activadas. Conforme los soviéticos se acercaban a Berlín, las operaciones en las afueras de la ciudad empezaron a ser menos importantes ya que la Stavka se centró en Berlín.

UNIDADES.

Cada ejército soviético está representado por dos fichas y cada división alemana por una ficha.

Excepción: El 31º Ejército soviético (bando de Koniev) está representado sólo por una ficha.

Las unidades soviéticas y alemanas del jugador de Zhukov tienen un símbolo de la OTAN en negro y las del jugador de Koniev lo llevan en blanco.



EL MAPA.

El mapa está separado en zonas. Cada zona está delineada por zonas fronterizas (líneas oscuras) o por ríos. Se dice que dos zonas están adyacentes si tienen una frontera común (excepción: las zonas del mapa inserto se tratan de modo diferente – ver más abajo). Dos zonas conectadas sólo por una esquina no están adyacentes. Por ejemplo, las zonas de Zossen y Luckau o las zonas de Fürstenberg y Reppen no se encuentran adyacentes.

Cada zona contiene un número dentro de un círculo negro. Este es el índice de la zona.

Determinadas zonas contienen una bandera con una o más letras en ella. Esto es una ayuda para la colocación. Al principio de la partida aquellas unidades que tengan una letra en su ficha se colocan en la zona con la bandera que lleve esa letra.

Determinadas zonas tienen una estrella roja sobre un número. Son zonas de victoria e indican el número de puntos de victoria que se ganan en la zona.

Algunas zonas contienen un emblema verde y blanco marcado con un número (ej.: Jüteborg). Estas zonas marcan el sendero del avance norteamericano y la imagen indica el camino en concreto (1, 2 ó 3).

Las zonas de Berlín contienen un símbolo de un escudo que lleva un número. Este número representa el valor de la guarnición de la zona.

Las líneas formadas por triángulos negros (por ejemplo en la zona de Guben) representan las líneas de defensa alemanas. Si se hace un ataque soviético a través de una de estas líneas, éste sufre una penalización del DRM de -1 (ver CRT).

El mapa contiene una inserción que supone una expansión de la zona de los Altos de Seelow. Se considera que las zonas de esta inserción están adyacentes a zonas del mapa principal, tanto para el

movimiento como para el combate, si están conectadas por una línea blanca. Por ejemplo, la zona de Prötzel está adyacente a las de Bernau, Strausberg y Fustenwalde. Estas líneas blancas pueden encontrarse marcadas como “río” o “carretera”. Esto significa que cualquier movimiento o ataque entre estas dos zonas se considera que se realiza a lo largo de un camino o a través de un río

Nota del diseñador: Como gran parte del combate en la zona norte tuvo lugar en un área limitada hasta que se rompieron las líneas alemanas, he tenido que separar y agrandar esta parte del mapa. De otro modo, esta área habría tenido muchas fichas en sólo tres o cuatro zonas, lo que habría dificultado la jugabilidad.

1. SECUENCIA DE JUEGO.

A – Fase administrativa.

A.1 – Refuerzos.

A.2 – Avance americano.

A.3 – Órdenes de Hitler.

A.4 – Fichas de eventos.

B – Fase logística.

B.1 – Suministros.

B.2 – Reemplazos.

C – Fase de operaciones.

C.1 – Impulso soviético – Bando de Zhukov.

C.2 – Impulso soviético – Bando de Koniev.

C.3 – Impulso alemán – Bando de Koniev (norte).

C.4 – Impulso alemán – Bando de Zhukov (sur).

C.5 – Chequeo para acabar con la fase de operaciones.

D – Fase del final del turno.

2. FASE ADMINISTRATIVA – A.

Durante la fase administrativa los jugadores comprueban la disponibilidad de refuerzos, el avance americano y determinan las órdenes de Hitler. Finalmente cada jugador puede sacar una ficha de eventos.

2.1. Refuerzos – A.1.

2.1.1. Al principio de todos los turnos de juego, cada ejército soviético (nota: sólo se lanza un dado incluso aunque el ejército conste de dos fichas) y cada división alemana que puedan hacerlo (11.5 – 11.6) deben lanzar un dado para ver si están disponibles como refuerzos. Si el resultado es mayor de 6 (1d6 + el turno en curso), la unidad se encuentra disponible y se coloca desactivada en el mapa. Este chequeo no se realiza para las unidades alemanas del XII Ejército.

2.1.2. Del turno 4 en adelante, el jugador de Zhukov chequea para ver si están disponibles las unidades del XII Ejército. Con un resultado mayor de 8 (1d6 + el turno en curso), las unidades del XII Ejército pueden entrar en juego a partir del siguiente turno. Se eligen al azar dos unidades por turno y se colocan en el mapa en su zona de llegada.

Nota del diseñador: El XII Ejército alemán estaba posicionado para defender Alemania occidental pero tuvo que ser llevado para romper el cerco de Berlín. Sin abrigar muchas ilusiones sobre el resultado de la batalla, su comandante prefirió romper el cerco del IX Ejército para que sus unidades pudieran cruzar el Elba y rendirse a los aliados occidentales. Su concentración fue lenta y el XX Cuerpo sólo pudo empezar su ataque el 24 de abril.

2.1.3. Una unidad que llegue como refuerzo se coloca en su zona de llegada. Si esta zona se encuentra ocupada por una unidad de otra nacionalidad entra por el punto de suministros más cercano al borde del mapa.

2.2. Avance americano – A.2.

2.2.1. Los jugadores comprueban el avance de las tropas norteamericanas todos los turnos lanzando 1d6, dependiendo del turno de juego.

– **Turnos 1 a 3:**

1 a 2: captura una zona en el camino 1.

3: captura una zona en el camino 2.

4 a 6: sin efecto.

– **Turnos 4 a 8:**

1 a 2: captura una zona en el camino 1.

3: captura una zona en el camino 2.

4: captura una zona en el camino 3.

5 a 6: sin efecto.

– **Turnos 9 y 10:**

1 a 2: captura una zona en el camino 1.

3 a 4: captura una zona en el camino 2.

5 a 6: captura una zona en el camino 3.

2.2.2. Los caminos americanos 1 y 2 empiezan en la zona de “Leipzig” y el camino 3 en la zona de “Kyrizt”. Los americanos avanzan desde una zona adyacente a otra zona adyacente a lo largo de los caminos. Cada vez que el americano avance a lo largo de un camino, se coloca el marcador de control americano en la zona recién capturada.

La zona de Leipzig sólo necesita un marcador; cuando el marcador de control americano se coloque en ella se considera que han avanzado ambos caminos.

2.2.3. Tan pronto como una zona sea capturada por los americanos ya no se encuentra más disponible para las unidades soviéticas o alemanas.

2.2.4. Si las tropas norteamericanas avanzan a una zona que contenga una unidad soviética, el avance americano se detiene permanentemente en los tres caminos. Los soviéticos mantienen el control de la zona en cuestión.

Nota del diseñador: Contrariamente a lo que pensaba Stalin, los aliados occidentales no tenían intención de capturar Berlín. No pensaban oponerse a las unidades soviéticas una vez se encontraran con ellas.

2.2.5. No obstante, las tropas norteamericanas pueden avanzar a una zona que esté controlada por los soviéticos pero que no tenga tropas soviéticas en ella. En este caso, el jugador que controlaba la zona pierde su control.

2.2.6. Si los americanos avanzan a una zona que contenga unidades alemanas, cada unidad alemana sufre un chequeo (1d6). Si el resultado es menor o igual a 4, la unidad se retira de la partida. Si el resultado es mayor o igual que 5, se coloca en una zona adyacente con un índice más alto que la zona

en cuestión (a elección del jugador propietario de la unidad) libre de unidades soviéticas. Si esto no es posible, se retira a la unidad del juego.

Nota del diseñador: *Algunas unidades alemanas continuaron luchando en un intento de cubrir la retirada de los civiles y de otras unidades militares hacia la zona ocupada por los aliados occidentales.*

2.2.7. Si una unidad alemana se retira a una zona americana, es retirada de la partida.

2.2.8. Si una unidad soviética se retira a una zona americana, no puede atacar mientras permanezca allí y debe dejar la zona tan pronto como pueda ser activada. Además, el avance norteamericano queda permanentemente detenido.

2.2.9. Si el avance norteamericano alcanza una de las zonas de la ciudad de Berlín, ambos jugadores pierden la partida.

Nota del diseñador: *El general Eisenhower no tenía intención de llegar tan lejos como a Berlín y provocar con ello un posible incidente con los soviéticos, aunque Stalin pensaba que los americanos le estaban ocultando sus intenciones. Por ello dio la orden de rodear la ciudad para evitar que los americanos llegaran antes que los soviéticos.*

2.3. Órdenes de Hitler – A.3.

2.3.1. Cada turno, desde el 1 hasta el 5, ambos incluidos, uno de los jugadores lanza 1d6. Si el resultado es 5, Hitler ordena un contraataque de las fuerzas alemanas del norte (unidades del bando de Koniev); si el resultado es 6, ordena un contraataque de las fuerzas alemanas del sur (unidades del bando de Zhukov).

2.3.2. Durante la siguiente activación alemana del bando correspondiente, las fuerzas alemanas deben atacar con al menos dos divisiones (si no es posible, con una división) de las que al menos una debe ser una división blindada (si no es posible, dos divisiones de cualquier tipo). Si no hay divisiones cerca de una formación soviética, al menos dos divisiones (si no es posible, una) de las que al menos una debe ser blindada (si no es posible, dos de cualquier tipo) deben mover adyacentes a una zona que contenga unidades soviéticas. Las unidades alemanas en una zona que contenga una línea de fortificación o que estén en una zona de la ciudad de Berlín no se ven afectadas por estos requerimientos.

Nota del diseñador: *Adolf Hitler ordenó varios contraataques que estaban totalmente desconectados de la realidad de la situación sobre el terreno. Como el Ejército Rojo había roto las comunicaciones alemanas, estas órdenes no llegaron a las unidades alemanas, obligando al OKW a enviarlas abiertamente por la radio.*

2.4. Fichas de eventos – A.4.

2.4.1. Durante la colocación de la partida el jugador de Koniev coge la ficha de eventos nº1 (*Heinrici*) y el resto se colocan en un recipiente opaco.

2.4.2. Cada jugador sin una ficha de eventos (exceptuada la nº1) saca una ficha sin mirar y la mantiene en secreto. El jugador de Koniev saca primero

2.4.3. Un jugador puede decidir jugar su ficha en cualquier momento (sujeto a las limitaciones indicadas a continuación) y sus efectos se aplicarán inmediatamente.

2.4.4. Todas las fichas de eventos que se hayan descartado o jugado se devuelven inmediatamente al recipiente, a no ser que se especifique que sólo pueden jugarse una vez o que no pueden jugarse una vez se hayan jugado determinados eventos o después de un límite de tiempo concreto.

2.4.5. Descripción de las fichas de eventos:

Ver anexo.

3. FASE LOGÍSTICA – B.

3.1. Suministro – B.1.

3.1.1. En esta fase, cada jugador comprueba que sus unidades sean capaces de trazar una línea de zonas libre de unidades enemigas entre la zona en la que se encuentren y una fuente de suministros de su bando. Las unidades soviéticas del bando de Zhukov sólo pueden ser suministradas por zonas de suministros del bando de Zhukov (ver mapa) y las unidades soviéticas del bando de Koniev sólo pueden ser suministradas por zonas de suministros del bando de Koniev. Las unidades alemanas de ambos bandos pueden ser suministradas por cualquier zona de suministros alemana.

3.1.2. Una línea de suministros soviética no puede pasar a través de una zona ocupada por una unidad soviética del bando contrario.

Una zona vacía no se considera libre de unidades enemigas si está controlada por los norteamericanos o si está adyacente a una zona que contenga una unidad enemiga.

Una unidad alemana en una zona de Berlín no se considera adyacente a una zona vacía fuera de Berlín si una unidad soviética está ocupando la misma zona de Berlín que ella.

Se puede trazar una línea de suministros a través de una zona contestada (ver glosario) si la zona está contestada por tropas del mismo bando.

3.1.3. Una unidad que no esté suministrada tiene sus puntos de fuerza divididos entre dos (redondeado al alza). Puede mover un máximo de una zona y no puede ser activada en modo reserva. Se coloca un marcador (OOS) sobre la unidad afectada.

3.2. Reemplazos – B.2.

3.2.1. Cada jugador tiene un punto de reemplazo por turno que puede usar para:

- Devolver una unidad soviética (lado inverso de la ficha) a plena potencia (lado frontal de la ficha). Una unidad que esté sin suministros (OOS) no puede beneficiarse de este punto de reemplazo.
- Devolver una unidad destruida a la partida: esta unidad entra en juego reducida. Se coloca en una zona de suministros soviética perteneciente a su bando.

3.2.2. Los jugadores pueden decidir no usar el punto de reemplazo, convirtiéndolo en un punto de apoyo que puede usarse durante el turno en curso (cf. 9.2). También puede colocar voluntariamente sus unidades suministradas OOS. Cada unidad OOS genera un punto de apoyo para ese turno. Se ajusta el marcador “*Support*” en su registro.

3.2.3. Los puntos de reemplazo y suministros no pueden acumularse de un turno a otro. Si no se usan, se pierden.

4. FASE DE OPERACIONES – C.

4.1. Visión general.

4.1.1. Cada fase de operaciones se considera formada por cuatro impulsos. Al principio de la fase de operaciones se coloca el marcador “*Operations*” en el registro de operaciones. Esta fase se juega un número determinado de veces, determinado al azar (4.3).

4.1.2. Durante un impulso, un jugador puede activar hasta cuatro unidades de su bando (esto es, hasta cuatro unidades soviéticas durante su impulso soviético y hasta cuatro unidades alemanas durante su impulso alemán).

4.1.3. Cuando se activa una unidad, puede activarse de tres maneras: movimiento, combate o reserva.

Las primeras fichas que se juegan son las que están en modo movimiento, luego las que están en modo combate y finalmente las que están en modo reserva. Deben señalarse todas las unidades que se van a activar antes de empezar cualquier movimiento.

4.1.4. Cuando se ha acabado un impulso, todas las unidades que se han activado se giran 180° para indicar que no pueden volver a activarse este turno.

4.1.5. Un jugador puede decidir no activar unidades durante un impulso (esto es, pasar su turno). Si ambos jugadores pasan de turno en impulsos soviéticos sucesivos (etapas C.1 y C.2), la fase de operaciones termina inmediatamente al final de la siguiente etapa C.5 y los jugadores pasan a la fase del final del turno.

4.2. Activación de la unidad – C.1 a C.4.

4.2.1. Una unidad activada en modo movimiento no puede entrar en una zona enemiga, con la excepción de las zonas de Berlín (7.4). Se comprueba el apilamiento (6) después del movimiento.

4.2.2. Una unidad activada en modo combate sólo puede combatir. Tras el combate, si las unidades defensoras se retiran, al menos una de las unidades atacantes debe avanzar a la zona atacada (8.4).

4.2.3. Una unidad que se encuentre OOS nunca puede colocarse en modo reserva. Una unidad activada en modo reserva puede mover la mitad de sus puntos de movimiento. Antes de hacer esto también puede seguir a unidades de su zona que hayan avanzado tras el combate (8.4), si hace esto sin exceder los límites del apilamiento (este movimiento no cuesta puntos de movimiento).

4.3. Fase del final de las operaciones – C.5.

4.3.1. Una vez completados los cuatro impulsos de la fase de operaciones, se lanza 1d6 para ver si los jugadores pasan a la fase del fin del turno o si se juega una nueva fase de operaciones. Si el resultado es menor o igual a la fase de operaciones en curso (ver el marcador "Operations" en el registro), la fase ha acabado y los jugadores pasan a la fase del fin del turno. Si no, ambos jugadores empiezan una nueva fase de operaciones (etapa C.1) y se avanza una casilla el marcador "Operations".

Se aplica un DRM +2 al d6 en las comprobaciones del primer turno de juego.

Excepción: Si ambos jugadores han pasado de turno en dos impulsos soviéticos (C1 y C2) consecutivos, el turno acaba automáticamente (4.1.5).

5. FASE DEL FIN DEL TURNO – D.

5.1. En la fase del fin del turno, todas aquellas unidades que no se han activado durante el turno (esto es, aquellas que no se han girado 180° - 4.1.4) y que no estén OOS, pueden mover una zona. Este movimiento no permite entrar en una zona de la ciudad de Berlín y aún se aplican las restricciones de movimiento hacia el oeste de las unidades alemanas (7.2.2). Este movimiento se realiza en el mismo orden que los impulsos de la fase de operaciones.

5.2. En los turnos 7, 8 y 9, si hay una unidad soviética en cada zona de Berlín, se chequea para ver si la partida ha terminado. Uno de los jugadores lanza 1d6 modificado como sigue:

- +1 por cada zona de Berlín con un nivel de progreso soviético de 2 (9.1).
- +2 por cada zona de Berlín con un nivel de progreso soviético mayor de 2 (9.1).

Si el resultado es mayor de 8 la partida termina y se cuentan los puntos de victoria; en otro caso, la partida continúa. Al final del turno de juego 10 la partida acaba automáticamente.

5.3. Todas las unidades son reorientadas de nuevo en el siguiente turno.

5.4. Se pierden todos los puntos de apoyo no usados (3.2.3).

5.5. Si un jugador aún tiene fichas de eventos, puede descartarse de ellas o mantenerlas para usarlas en el siguiente turno.

Excepción: *La ficha de eventos nº1 no puede ser descartada.*

5.6. Se avanza una casilla el marcador de turnos.

6. APILAMIENTO.

6.1. Visión general.

6.1.1. El apilamiento se comprueba al final de cada activación de movimiento, combate o reserva y en la fase del fin del turno (5.1).

6.1.2. Los límites de apilamiento es de dos unidades soviéticas O tres unidades alemanas en una zona. Nunca puede haber unidades alemanas o soviéticas en la misma zona.

Excepción 1: *En cada zona de Berlín el límite de apilamiento es de dos unidades soviéticas Y una unidad alemana.*

Excepción 2: *Las zonas al este de la línea Oder-Neisse, además de la cabeza de puente sobre el Oder, pueden contener cualquier número de unidades soviéticas.*

7. MOVIMIENTO.

7.1. Visión general.

7.1.1. El movimiento tiene lugar desde una zona adyacente a otra, hasta el límite de puntos de movimiento de cada unidad.

7.1.2. Entrar en una zona cuesta 1 MP. Cruzar un río para entrar en una zona añade +1 MP. Avanzar por una carretera principal para entrar en una zona cuesta ½ MP y anula la penalización por cruzar un río.

7.1.3. Una unidad siempre puede realizar un movimiento mínimo de una zona.

7.1.4. Donde las zonas se tocan en una esquina, las unidades no pueden mover diagonalmente de una zona a otra (excepción: 7.4.4).

7.2. Movimiento de unidades alemanas.

7.2.1. Las unidades alemanas no pueden cruzar la línea Oder-Neisse.

7.2.2. Una unidad activada en modo movimiento debe pasar un chequeo 1d6 para ser capaz de mover libremente. Supera el chequeo con un resultado mayor de 3 hasta el turno 4, inclusive, mayor de 2 en el turno 5 y mayor de 1 en el turno 6. Si el chequeo fracasa, la unidad no puede entrar en una

zona cuyo índice sea menor que el de la zona ocupada al principio del movimiento de la unidad. A partir del turno 7, no se aplica más esta restricción.

Nota del diseñador: *Adolf Hitler rechazó permitir cualquier retirada y obligó al IX Ejército alemán a mantenerse frente al enemigo, provocando su aislamiento en el Spreewald.*

7.3. Movimiento de unidades soviéticas.

7.3.1. Las dos unidades que componen un ejército soviético deberían permanecer en teoría en la misma zona o estar en dos zonas adyacentes.

Si este es el caso al principio de un impulso soviético, ambas unidades pueden ser colocadas en contravención de la regla como resultado del movimiento o el combate.

Si, sin embargo, al principio de un impulso soviético ambas unidades están en contravención de esta regla y una de las unidades es activada, sólo puede activarse en modo movimiento y sólo para cumplir la regla al final de la activación.

7.3.2. Las unidades soviéticas no pueden cruzar voluntariamente la frontera que separa los dos frentes. Si una unidad soviética se ve forzada a retirarse a través la frontera, debe ser activada tan pronto como sea posible para volver a la zona perteneciente al frente al que ha sido asignada.

Nota del diseñador: *Ambos mariscales tenían una zona de operaciones claramente diferenciadas por el mismo Stalin hasta Berlín; no obstante, esto quedó deliberadamente vago una vez se alcanzara la capital para aumentar la competición.*

7.3.3. Unidades soviéticas de distintos bandos no pueden terminar voluntariamente en la misma zona. Si una unidad soviética de un bando se ve forzada a retirarse a una zona que contenga unidades soviéticas del otro bando:

- No participa en la defensa de esta zona.
- Si, como producto del combate, las unidades soviéticas del otro bando se ven obligadas a retirarse, la unidad queda inmediatamente eliminada (no hay reducción a través de pérdida de pasos).
- Sólo puede activarse en modo movimiento para que pueda dejar la zona e ir a otra libre de unidades soviéticas del bando oponente.

7.3.4. Cuando una unidad soviética entra en una zona de puntos de victoria, coloca un marcador de control de su bando en la zona.

Si una unidad soviética del otro bando entra posteriormente en una zona ya controlada, el control de la zona no cambia de bando para la totalización final de puntos de victoria (10.1).

Si, por otro lado, unidades alemanas recuperan el control de la zona entrando en ella, se retira el marcador y cualquiera de los dos bandos soviéticos puede intentar recuperarla.

7.4. Movimiento en las zonas de la ciudad de Berlín.

7.4.1. Una unidad alemana no puede entrar en una zona de la ciudad de Berlín desde una zona de fuera de la ciudad si la zona de Berlín está contestada (ver glosario) o controlada (9.3.3) por los soviéticos.

7.4.2. Una unidad alemana en una zona de la ciudad de Berlín que esté contestada o controlada por los soviéticos no puede mover a una zona fuera de la ciudad.

7.4.3. El movimiento de una unidad alemana termina inmediatamente al entrar en una zona que esté controlada o contestada por los soviéticos.

7.4.4. Las unidades alemanas pueden mientras mueven o se retiran (8.3.5) usar el nexo del centro de Berlín para mover de una zona de Berlín a otra.

7.4.5. Bajo ninguna circunstancia pueden las unidades de ambos bandos soviéticos estar presentes en la misma zona a la vez.

7.4.6. El movimiento de una unidad soviética termina inmediatamente al entrar en una zona de la ciudad de Berlín que no esté controlada por los soviéticos.

***Ejemplo:** La zona de Tempelhof contiene una unidad alemana y otra soviética; tiene un nivel de progreso de ciudad de 1 (ver 9). Una segunda unidad soviética ubicada en Zossen entra en Tempelhof y debe detenerse porque la zona no está controlada por los soviéticos.*

La primera unidad soviética puede entrar en la zona de Zehlendorf (vacía) y debe detenerse allí por el mismo motivo.

8. COMBATE.

8.1. Visión general.

8.1.1. El combate tiene lugar entre todas las unidades defensoras de una zona y un número determinado de unidades atacantes (a elección del atacante) situadas en una o más zonas adyacentes a la zona defensora. **Las zonas de la ciudad de Berlín no pueden ser atacadas: en ellas rigen reglas especiales. Excepción: ver 9.2.4.**

8.1.2. Para el combate los jugadores calculan la relación entre la suma de los puntos de fuerza de las unidades atacantes y la suma de los puntos de fuerza de las unidades defensoras. El valor de los puntos de fuerza de una unidad puede verse modificado (ver Tabla de Resultados del Combate). Esta relación se redondea a favor del defensor.

8.1.3. Una zona sólo puede ser atacada una vez por impulso.

8.2. Pérdida de pasos.

8.2.1. Un resultado de "A#" significa que el atacante pierde # pasos. Un resultado de "D#" significa que el defensor pierde # pasos. La pérdida de un paso se aplica reduciendo una unidad (la unidad se voltea a su lado inverso) o eliminando una unidad que ya ha sido reducida.

8.2.2. Durante el combate, todas las unidades de un bando deben sufrir la pérdida de un paso antes de que alguna de ellas sufra la pérdida de un segundo paso (y quede por ello eliminada). Si unidades alemanas pertenecientes a ambos jugadores son defensoras, las pérdidas deben aplicarse equitativamente. En este caso en particular, el bando que no es el atacante sufre la primera pérdida, el bando atacante la segunda y así consecutivamente.

8.3. Retiradas.

8.3.1. Un resultado de "R" obliga al defensor a retirarse a una zona adyacente. Si varias unidades tienen que retirarse, pueden retirarse a zonas diferentes.

8.3.2. En primera instancia, una retirada debería hacerse a una zona con un índice inferior o igual que la zona original para los alemanes o mayor o igual para los soviéticos. De entre todas estas zonas posibles el jugador debería elegir una zona libre de unidades de bando contrario o, si esto no es posible, una zona libre de unidades de otra nacionalidad.

Si esto no puede cumplirse, estas unidades deben retirarse a una zona independientemente de su índice, pero en primer lugar a una zona libre de unidades del bando contrario o, si esto no es posible, libre de unidades de otra nacionalidad.

8.3.3. Las retiradas deben cumplir las restricciones del apilamiento si es posible (6.1.2). Si no se pueden cumplir los límites del apilamiento, la unidad en retirada puede pasar a través de una zona

amiga controlada por su propia nacionalidad en la que ya se haya alcanzado el límite del apilamiento para alcanzar una zona adyacente a la que pueda retirarse.

8.3.4. Si no se puede realizar la retirada (esto es, todas las zonas adyacentes se encuentran ocupadas por unidades enemigas), todas las unidades defensoras pierden un paso extra y no mueven.

8.3.5. Una unidad alemana no puede retirarse a una zona de la ciudad de Berlín desde fuera de la ciudad si la zona de Berlín se encuentra contestada o está controlada por unidades soviéticas. Las unidades alemanas pueden usar el nexo de Berlín cuando se retiran en caso de que se produzca una violación de los límites del apilamiento (7.4.4). Las unidades soviéticas sólo pueden retirarse a una zona de la ciudad de Berlín si ya la controlan (9.3.3).

8.3.6. No se aplican a las retiradas de las unidades alemanas las restricciones del movimiento alemán hacia el oeste (7.2.2).

8.3.7. Las retiradas a una zona controlada por los norteamericanos siguen unas reglas especiales (ver 2.2.7 y 2.2.8).

8.4. Avance tras el combate.

8.4.1. Si el defensor se retira o todas sus unidades quedan eliminadas, el atacante debe avanzar con al menos una de sus unidades a la zona vacía. Puede avanzar con tantas unidades que hayan tomado parte en el combate como desee, siempre que cumpla los límites del apilamiento.

8.4.2. También pueden avanzar a la zona conquistada las unidades en modo reserva y en las mismas zonas que las unidades atacantes (4.2.3), siempre que se cumplan los límites del apilamiento.

8.4.3. La regla 7.2.2 no se aplica a las unidades alemanas que avancen tras el combate.

EJEMPLO DE COMBATE.

Se activan cuatro unidades soviéticas, tres en la cabeza de puente del Oder (dos unidades del 1GTA y una unidad del 8GA – ficha mecanizada 20) y la cuarta está en el otro lado del Oder (una unidad del 8GA) en Göritz. La zona que atacan es Lebus, que contiene dos unidades alemanas (606 y 5 Jäg). Las unidades alemanas están dobladas (dificultad del terreno), por lo que totalizan 22 puntos de fuerza. La unidad soviética que ataca a través del Oder se divide por la mitad, lo que añadido a las unidades de la cabeza de puente da un total de 74 puntos de fuerza. Los soviéticos se benefician de un DRM +1 debido a que al menos un ejército soviético completo está atacando, +1 debido a que el ataque se lanza desde dos zonas, -1 porque unidades blindadas están atacando a una zona en terreno difícil y -1 por la línea defensiva, lo que da un DRM final de 0.

La relación es 3:1 ($74/22 = 3,3$, esto es 3:1) y el soviético logra una tirada de 5, dando un resultado de D2R. Por ello el alemán voltea sus dos unidades (no puede destruir ninguna de ellas, tienen que infligir la pérdida de un paso en cada unidad antes de que una de ellas pueda recibir una segunda pérdida) y se retira una zona. El jugador soviético debe avanzar una de sus unidades y puede avanzar hasta dos (máximo nivel de apilamiento – sólo las zonas iniciales soviéticas permiten la presencia de más de dos unidades). Elige avanzar con las dos unidades del 8º Ejército de Guardias.

9. PROGRESO EN BERLÍN.

9.1. Visión general.

9.1.1. El apilamiento y el movimiento en las zonas de la ciudad de Berlín siguen sus propias reglas. Ver 6.1.2, excepción 1 y 7.4.

9.1.2. Una zona de Berlín que no tenga un marcador de progreso de ciudad se considera que tiene un nivel de progreso de 0. Este nivel sólo puede ser incrementado lanzando el dado en la CRT de progreso de ciudad (9.2).

9.1.3. Una zona de Berlín con un nivel de progreso menor de 2 y que contenga al menos una unidad soviética se considera que está contestada.

9.1.4. Una zona de Berlín está controlada por uno de los bandos soviéticos cuando el nivel de progreso de ciudad es de 2 ó más.

9.1.5. Una zona de Berlín que esté contestada o controlada por los soviéticos siempre debe contener al menos una unidad soviética al final de un impulso. Si no se cumple esta situación, entonces el nivel de progreso de ciudad vuelve a 0 y el jugador soviético que ha abandonado la zona (dejándola vacía) pierde el valor de la zona en VP. Si la usó para controlar la zona, entonces pierde dos veces el valor de la zona.

Ejemplo: *Una unidad soviética controla la zona de Tempelhof, pero sale de allí, dejando la zona vacía. El bando de la unidad soviética pierde el control de la zona, los 3VP de la zona por haber perdido su control y 3VP extra por dejar una zona de Berlín vacía, volviendo entonces su control a los alemanes.*

Nota del diseñador: *Una retirada dentro de Berlín habría supuesto un serio retraso para el mariscal implicado y habría provocado la ira de Stalin.*

9.2. Procedimiento.

9.2.1. Cuando haya unidades soviéticas en una zona de Berlín, pueden ser activadas en modo combate para intentar penetrar más en la capital. Del mismo modo, una unidad alemana en una zona de Berlín puede activarse en modo combate para intentar repeler la incursión soviética en la ciudad. Para hacer esto, las unidades activadas en la zona deben realizar un ataque en la CRT de progreso de la ciudad. Cada tirada de dado para el progreso de ciudad soviético cuesta 1 punto de apoyo (3.2.2) para el bando implicado.

9.2.2. Las unidades soviéticas no pueden tirar el dado para el progreso de la ciudad si están OOS. Las unidades alemanas en Berlín siempre se encuentran suministradas.

9.2.3. Para calcular la relación para la tirada del dado del progreso de la ciudad, se añade el valor de guarnición de la zona al de la unidad defensora si esta unidad es alemana. Si la zona no contiene unidades alemanas, la cantidad de puntos de fuerza defensores es el valor de guarnición de la zona. La guarnición no puede activarse en ataque.

9.2.4. Como excepción a 8.1.1, el jugador alemán puede realizar un ataque en la CRT de progreso de la ciudad usando como refuerzos unidades situadas en una zona no de ciudad adyacente a la zona de la ciudad de Berlín en cuestión. Estas unidades se incluyen en el cálculo de los puntos de fuerza total de las unidades alemanas atacantes.

Ejemplo: *El jugador alemán está realizando un ataque en la CRT de progreso de ciudad en la zona de Tempelhof donde hay una unidad alemana con 8 puntos de fuerza y una unidad soviética con 7 puntos de fuerza. El jugador alemán también elige activar sus dos unidades en la zona de Trebbin añadiendo otros 8 puntos de fuerza, logrando un total de 16 puntos de fuerza y una relación de 2:1.*

9.2.5. El jugador soviético puede gastar un punto de apoyo suplementario (y sólo uno) para aprovecharse de un DRM +1 en la tirada de d6 en la CRT de progreso de la ciudad.

9.3. Resultados.

9.3.1. El resultado “A#” y “D#” se trata como en 8.2. Las guarniciones nunca se ven afectadas por las pérdidas de pasos.

9.3.2. Si el resultado es “+/-#”, el nivel de progreso de la ciudad aumenta # en la zona si los soviéticos son los atacantes o disminuye # si los atacantes son alemanes. Se coloca en la zona el marcador precedente.

9.3.3. Se considera que una zona de Berlín está controlada por los soviéticos si el nivel de progreso de ciudad es de 2 ó más. No hay límite superior al nivel de progreso de ciudad de una zona de la ciudad de Berlín. El nivel de progreso de ciudad no puede bajar de 0. Si un alemán logra un resultado de “+/- 1” en la tabla de progreso de ciudad en una zona donde el nivel de progreso es de 0, el defensor soviético sufre la baja de un paso y el nivel de progreso de ciudad permanece en 0.

Nota del diseñador: *La lucha en Berlín fue dura y los soviéticos desplegaron enormes recursos para tomar la ciudad, mientras los alemanes se vieron limitados a movilizar niños y ancianos. El último objetivo del avance soviético era el Reichstag, al que se veía como el último símbolo del poderío alemán. Para alcanzar la victoria frente al otro mariscal, el ataque tenía como fin avanzar lo más lejos posible en la capital del Reich.*

EJEMPLO DE UN ATAQUE EN LA CRT DE PROGRESO DE CIUDAD.

El jugador soviético tiene dos unidades del 8º Ejército de Guardias (fichas mecanizadas, 20 puntos de fuerza cada una) en la zona de Tempelhof y el jugador alemán tiene la División SS Nordland (ficha de 6 puntos de fuerza). El nivel de progreso en ese momento es +1. El jugador soviético gasta su primer punto de suministro para poder lanzar el dado en la CRT de progreso de ciudad y un segundo punto de suministro para lograr un DRM de +1.

La relación de fuerza es 40 contra 20+6, esto es 1 contra 1 y el jugador soviético disfruta de un DRM de +1 por tener un ejército completo y otro DRM de +1 por el punto de suministros extra (esto es, +2). El jugador soviético lanza un 5, modificado a 7. El nivel de control soviético por ello se incrementa de +1 a +2 y la División Nordland queda reducida. La zona de Tempelhof queda ahora controlada por los soviéticos (lo que afecta a las condiciones de victoria y le da un DRM de +1 para cualquier futura tirada en la CRT de progreso de ciudad en zonas adyacentes, incluso aunque haya soviéticos del bando contrario). Posteriores puntos de progreso en Tempelhof contarán para el progreso en Berlín (pueden sin embargo contar sólo hasta 5VP para el soldado soviéticos con el nivel más alto de progreso de ciudad).

10. FIN DE LA PARTIDA Y VICTORIA.

La victoria se determina una vez la partida haya terminado, esto es, con una tirada de dado exitosa durante la fase del final de turno a partir del turno de juego 7 (5.2) o automáticamente al final del turno de juego 10. Los puntos de victoria (VP) se totalizan conforme el juego avanza.

10.1. Objetivos territoriales.

10.1.1. Los valores de estas zonas con VP se adjudican al jugador soviético que las controle (7.3.4). Para las zonas de Berlín, ver 9.1.5 y 9.3.3.

10.2. Objetivos específicos.

10.2.1. Bombardeo de Berlín: El primer jugador que active una unidad soviética de su bando en una zona adyacente a una zona de ciudad de Berlín pero que no realice ninguna otra acción con ella (esto es, se gira inmediatamente 180°) gana 1 VP.

Ejemplo: El jugador soviético activa y gira inmediatamente 180° una unidad en Zossen sin hacer nada más. Logra 1 VP.

10.2.2. El primer jugador soviético que logre un nivel de progreso de ciudad mayor de 0 en una zona de Berlín gana 2 VP.

10.2.3. El jugador soviético con el nivel más alto de progreso de ciudad (éste debe ser al menos de 4) al final de la partida gana 5 VP. Estos puntos sólo pueden ganarse si las seis zonas de la ciudad de Berlín están ocupadas por al menos una unidad soviética, del bando que sea.

Nota del diseñador: Para atraer la atracción hacia su avance, ambos almirantes intentaron ser los primeros en bombardear la capital alemana y penetrar lo más lejos posible en ella para lograr el favor de Stalin. Obviamente, como el cerco de la ciudad continuaba siendo prioritario, la entrada en Berlín no serviría de nada hasta que quedara aislada por el anillo de tropas soviéticas.

11. COLOCACIÓN.

Se colocan las fichas de eventos de 2 a 11 en un recipiente opaco y se le da la ficha 1 (*Heinrici*) al jugador Koniev. Se colocan el marcador de turnos y el de operaciones en la primera casilla del marcador de turnos. Los marcadores de apoyo y VP se colocan cerca del marcador de turnos y se colocan una vez pasen de 0. Entonces se colocan las unidades de ambos bandos en sus respectivas zonas.

11.1. Unidades soviéticas – Zhukov.

(Rojas con símbolo de la OTAN negro)

Bärwalde (B): 61º Ejército (61) y 1º Ejército polaco (1 POL)

Küstrin (D): 47º Ejército (47), 3º Ejército de Choque (3SHA) y 2º Ejército de Guardia de Tanques (2GTA)

Cabeza de puente (E): 5º Ejército de choque (5SHA) y 8º Ejército de Guardias (69)

Ziebingen (Q): 33º Ejército (33)

Goritz (F): 1º Ejército de Guardia de Tanques (1GTA)

11.2. Unidades alemanas – Zhukov.

(Verdes con símbolo de la OTAN negro)

Görlitz (DD): 10ª División Panzer (10SS Pz), 72ª División (72) y 17ª División (17)

Niesky (CC): Brandenburgo (Branden)

Rietschen (Z): 615ª División (615)

Muskau (X): 545ª División (545)

Spremberg (FF): 1ª División SS Panzer (1SS Pz) y 334ª División (344)

Dresde (EE): 404ª División (404)

Forst (V): 342ª División (342)

Guben (T): 36ª División SS (36SS) y 214ª División (214)

Lieberose (S): 275ª División (275) y 35ª División SS (35SS)

Cottbus (GG): 21ª División Panzer (21Pz)

11.3. Unidades soviéticas – Koniev.

(Rojas con símbolo de la OTAN blanco)

Triebel (W): 3º Ejército de Guardias (3GA), 13º Ejército (13) y 3º Ejército de Guardia de Tanques (3GTA)

Priebus (Y): 5º Ejército de Guardias (5GA) y 4º Ejército de Guardia de Tanques (4GTA)

Sanitz (AA): 2º Ejército polaco (2POL).

Penzig (BB): 52º Ejército (52)

11.4. Unidades alemanas – Koniev

(Verdes con símbolo de la OTAN blanco)

Fürstenberg (P): 391ª División (391) y 32ª División SS (32SS)

Beeskow (O): División Rägener (Ragen.)

Frankfurt del Oder (N): 286ª División (286)

Lebus (L): 712ª División (712) y 169ª División (169)

Seelow (G): 303ª División (303) y 20ª División Panzergrenadier (20 Pz Gr)

Falkenhagen (K): Panzerdivision Kurmark (Kurmark) y 156ª División (156)

Nördl. Oderbruch (A): 606ª División (606) y 5ª División Jäger (5 Jäger).

Südl. Oderbruch (B): 9ª División Fallschirmjäger (9 Falsch) y 309ª División (309)

Letschin (H): Müncheberg (Münch)

Prötzel (J): 25ª División Panzergrenadier (25 Pz Gr)

Müncheberg (I): 541ª División (541)

11.5. Refuerzos – Zhukov.

11.5.1. Refuerzos soviéticos.

3º Ejército (3): a través de una zona de suministros soviética (bando de Zhukov)

11.5.2. Refuerzos alemanes.

1ª División Fallschirmjäger (1 Falsch): a través de una zona que toque el borde sur del mapa.

11.5.3. Refuerzos alemanes del XII Ejército (ver 2.1.2): Todos entran a través de una zona de suministros alemana del borde oeste del mapa. Theodor Körner (T. Körner), Ulrich von Hutten (U. v Hut), Ferdinand von Schill (F. v Schill), Scharnhorst (Scharn), Clausewitz (Clause), Hamburgo (Hamburg), von Hake (v. Hake), la 199ª División (199), Herman Goering JagdPanzer (H. Goer) y Friedrich Ludwig Jahn (F L Jahn)

11.6. Refuerzos – Koniev.

11.6.1. Refuerzos soviéticos.

28º Ejército (28): a través de una zona de suministros soviética (bando de Koniev)

31º Ejército (31): a través de una zona de suministros soviética (bando de Koniev)

11.6.2. Refuerzos alemanes.

11ª División SS (11 SS): Joachimsthal.

23ª División SS (23 SS): Joachimsthal.

18ª División Panzergrenadier (18 Pz Gr): Joachimsthal.

ANEXO: EVENTOS.

1 – Heinrici.

Las unidades alemanas se retiran antes del combate y lo hacen sin sufrir bajas. Se aplican las reglas normales de retirada (8.3). Las unidades soviéticas entran en la zona como si fuera un avance tras el combate (8.4). La ficha de *Heinrici* se transfiere entonces al otro jugador, que puede (sin ninguna obligación) usarla a partir del siguiente turno.

Para ser usado por el jugador alemán en combate antes de lanzar el dado (no afecta al evento 8).

Nota del diseñador: *El general Heinrici fue un maestro en el arte de la defensa, salvando en varias ocasiones al ejército alemán en Rusia en 1942 o en Hungría en 1944.*

2 – Rybalko cruza el Spree (Rybalko crosses the Spree).

Puede activarse un ejército soviético (ambas fichas) sin que se vean afectadas por las penalizaciones por la presencia de un río durante el impulso en curso (se elige en el momento en el que se juega el evento)

Para ser jugado al principio del impulso soviético de jugador.

Nota del diseñador: *Durante la tarde del 17 de abril, el general Rybalko decidió no esperar a la llegada de los ingenieros con los pontones y envió una brigada blindada a través del Spree para que tomara posesión de la orilla del río, permitiendo a dos ejércitos de tanques de Koniev cruzar el Spree por la noche.*

3 – Los aliados empujar hacia Berlín (The Allies push towards Berlin)

Los norteamericanos avanzan una zona en el camino elegido por el jugador que juega el evento. Este evento no se devuelve al recipiente una vez se haya detenido el avance norteamericano (2.2.4; 2.2.8).

Para ser jugado al principio del impulso alemán del jugador.

4 – Retirada planeada (Planned Retreat)

Durante el turno las unidades alemanas del jugador que juega el evento no se ven afectadas por las restricciones de Hitler de mover hacia el oeste (7.2.2). Esta ficha no se devuelve al recipiente después del turno 6.

Para ser jugado al principio del impulso alemán del jugador.

5 – Speer y Heinrici intentan salvar Berlín (Speer and Heinrici try to save Berlin)

Las zonas de Berlín ven reducido su valor de guarnición a 10 para el turno de juego en curso. Este evento sólo puede jugarse una vez.

Para ser jugado al principio del impulso soviético del jugador.

Nota del diseñador: *Albert Speer y el general Heinrici intentaron limitar la destrucción de Berlín preparando una retirada de la guarnición de la ciudad, para permitir al Ejército Rojo entrar en la ciudad más rápido. Así, el 18 de abril se dio la orden a la guarnición de abandonar, pero sólo unos pocos batallones fueron finalmente enviados por el general Reymann, comandante de la defensa de la capital alemana.*

6 – Todo el mundo al frente (Everyone to the front)

Un ejército soviético activado en combate en el impulso en curso recibe una DRM de +2. Este bono se aplica a cada combate si las unidades del ejército implicado están luchando en zonas diferentes. Tras el combate, estas unidades actúan como si hubieran sido colocadas en reserva.

Para ser jugado al principio del impulso soviético del jugador.

Nota del diseñador: Furioso por los fracasos de la ofensiva del mariscal Zhukov, Stalin le dejó claro que podría necesitar el consejo de la Stavka y del 2º Frente Bielorruso. Para evitar una humillación de ese tipo, Zhukov ordenó el 18 de abril intensificar la ofensiva día y noche sin descanso.

7 – Camiones (Trucks)

Un ejército soviético (una o dos fichas) puede mover y atacar en el mismo impulso.

Para ser jugado al principio del impulso soviético del jugador.

8 – Colapso de los reclutas alemanes (Collapse of German conscripts)

Se reduce una unidad alemana antes del combate (a elección del jugador soviético). Una unidad no puede quedar destruida por este evento).

Para ser jugado antes del combate por el jugador soviético.

Nota del diseñador: En abril de 1945 las unidades alemanas estaban a menudo formadas a la fuerza y muchas de ellas se deshacían literalmente bajo el fuego enemigo, siendo el ejemplo más famoso el de la 9ª División Paracaidista, cuyos reclutas huyeron ante los soviéticos para gran disgusto de Hermann Goering.

9 – Destrucción de los puentes sobre el Oder por la Luftwaffe (Destruction of the bridges over the Oder by the Luftwaffe)

El jugador que usa este evento elige una zona al oeste del Oder o del Neisse y que bordee uno de estos ríos (ej.: “Forst”) o una zona adyacente a otra que bordee el río (ej.: “Kathlow”). Las unidades soviéticas en esta zona quedan sin suministros durante el turno en curso. Este evento sólo puede jugarse una vez por partida.

Para ser jugado al principio del impulso soviético del enemigo, antes de que active alguna de sus unidades o juegue una ficha de eventos.

Nota del diseñador: Al principio de la ofensiva soviética lo que quedaba de la Luftwaffe se preparó para autoinmolarse en un intento de destruir los puentes que unían la cabeza de puente sobre el Oder con la orilla este. Sólo destruyeron unos pocos puentes, que no afectaron al combate.

10 – Coordinación.

Se pueden activar seis unidades soviéticas en vez de cuatro para el impulso en curso del bando del jugador que usa esta ficha.

Para ser jugado al principio del impulso soviético del jugador.

11 – Contraataque sorpresa (Surprise counter-attack)

Los puntos de fuerza de las unidades alemanas atacantes se doblan para este impulso. No puede usarse para un ataque en la CRT de progreso de ciudad (9.2).

Para ser jugado al principio del impulso alemán del jugador.

CRÉDITOS.

Diseño: François-Xavier Euzet.

Gráficos: Olivier Revenu.

Desarrollo: Laurent Closier.

ÍNDICE

Glosario de términos usados	1
Escala temporal	2
Unidades.....	2
El mapa	2
1. Secuencia de juego	3
2. Fase administrativa – A	3
3. Fase logística – B.....	6
4. Fase de operaciones – C.....	6
5. Fase del fin del turno – D.....	7
6. Apilamiento	8
7. Movimiento	8
8. Combate	10
9. Progreso en Berlín	12
10. Fin de la partida y victoria	13
11. Colocación	14
Anexo: eventos.....	16
Créditos	17