

THE GERMAN INVASION, SEPTEMBER 1939

POLAND

DEFIANT



DESIGNER
STEFAN EKSTRÖM

DEVELOPER
ROGER MILLER



MAP GRAPHICS
JOE YOUST

COUNTER ART
CHARLES KIBLER

REVOLUTION
G A M E S



1.0 INTRODUCCIÓN

Polonia desafiante (*Poland Defiant*) representa los primeros 10 días de la campaña de Polonia en Septiembre de 1939, con cada turno representando un día. Las unidades polacas, alemanas y eslovacas se incluyen con unidades que son una mezcla de divisiones y brigadas. La invasión soviética no es representada, ya que ocurre después del periodo que abarca este juego.

2.0 COMPONENTES

Polonia desafiante incluye los siguientes componentes:

- Un mapa de 22" por 34"
- Una plancha de fichas de 1/2"
- Este libro de reglas
- Una cubierta/ayuda al jugador

2.1 Reglas

Cada agrupación importante de las reglas se denomina regla; una parte dentro de una regla es una sección. Una sección específica puede contener varios casos relacionados, que se identificarían como 3.5.1, 3.5.2, etc. La tabla de contenido se encuentra en la parte posterior de este libro de reglas.

2.1.1 Efectos acumulativos

En todos los casos donde una unidad está sujeta a múltiples modificadores a su fuerza, los efectos son acumulativos. Una unidad a la mitad por terreno y a la mitad por suministro en combate es un cuarto.

2.1.2 Regla estándar del redondeo

Cuando las unidades involucradas en un combate deben dividir a la mitad (1/2) o a un cuarto (1/4) sus fuerzas de combate, primero suma todas las fracciones y después redondea a la baja. Las unidades que se redondearían a la baja a una fuerza de cero son tratadas como si tuvieran 1/2 punto de fuerza. *Ejemplo: Una unidad con tres puntos de fuerza que está atacando mientras se encuentra sin suministro (OoS) y a través de un río mayor estaría a 1/4, a 3/4 de un punto de fuerza que luego se redondea a 0, por lo que se trata como si tuviera 1/2 punto de fuerza.*

Niebla de Guerra (opcional)

Excepto cuando se calculan las proporciones para un ataque que se va a llevar a cabo, un jugador no puede examinar las unidades que componen un apilamiento enemigo. Solo puede observar la unidad que se encuentra en la parte superior del apilamiento (o un marcador si fuera aplicable). Un jugador no puede cancelar un ataque después de anunciarlo (a menos que, al menos, no se consiga una proporción de 1-2).

2.1.3 Preparación del juego

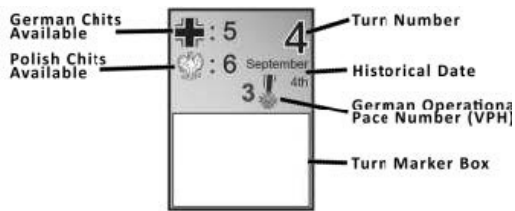
Los jugadores seleccionan su bando (alemán o polaco), colocan sus unidades de acuerdo con la colocación inicial (ver sección 14.0). Coloca el marcador de turnos en el turno 1 del registro de paso de turnos (TRT). Coloca todos los refuerzos en su correcto turno de llegada en la TRT. Coloca a las unidades aéreas alemanas en sus respectivas casillas de Luftflotte y a la unidad aérea polaca en la casilla de la Fuerza Aérea Polaca. Los jugadores también necesitarán una copa para extraer desde ella los chits de mando y acción. Coloca todos los Chits de mando y de acción que no tengan un número de turno en ellos en la copa para comenzar el juego.

2.2 El mapa

El mapa representa las partes de Alemania, Eslovaquia, Danzig y Polonia sobre la que se combatió la campaña. La escala del mapa es aproximadamente 10 millas por hex. Varias cartas, tablas, registros y casillas están impresas alrededor del mapa.

2.2.1 El registro de paso de turnos (TRT)

Este registro suministra un lugar donde marcar el actual turno. Avanza el marcador de turnos una casilla al final de cada turno.



German chits available: Número de chits alemanes disponibles.

Polish chits available: Número de chits polacos disponibles.

Turn number: Número de turno.

Historical date: fecha histórica.

German operational pace number (VPH): Número del requerimiento de ritmo operacional alemán.

Turn marker box: cajetín de marcador de turno.

2.2.2 Carta de efectos del terreno (TEC)

La TEC suministra una clave del mapa y muestra los efectos de los diferentes tipos de terreno sobre el movimiento y el combate.

2.2.3 Tabla de resultados del combate (CRT)

La CRT se usa para resolver el combate.

2.2.4 Casillas de Luftflotte y de fuerza aérea polaca.

Esas casillas son usadas para mantener a las unidades aéreas alemanas del 1er. Y 4º Luftflotten y a la unidad aérea polaca.

2.2.5 Registro de activaciones polaco y alemán

Esas casillas se usan para mantener a los chits de mando alemanes y polacos después de ser extraídos. La casilla 1 para el primer chit extraído, etc.

2.2.6 Tabla de reemplazo

La tabla se usa para tirar el dado por los reemplazos polacos cuando se extrae el chit de reemplazo.

2.2.7 Tabla de tirada de dado por grupo operacional

Esta tabla se usa para ver cuántos grupos operacionales polacos (OG) pueden ser activados cuando el chit de mando OG sea extraído.

2.2.8 Registro de hex de punto de victoria

Este registro se usa para recordar el actual número de hexs de punto de victoria en suministro mantenidos por el jugador alemán.

2.2.9 Hexs de fuentes de suministro

Los Hexs con un símbolo de fuente de suministro negro y blanco son fuentes de suministro para las unidades alemanas. Las unidades polacas conducen suministro desde cualquier hex de Varsovia (*Warsaw*).

2.3 Chits de mando

Los chits de mando se usan para activar HQs específicos, lo que permite en el turno a las unidades bajo su mando, mover y atacar. Todos los chits de mando polacos y alemanes disponibles, son colocados en la misma copa, desde la que se van extrayendo aleatoriamente de uno en uno. Los chits de mando con un número de turno en la ficha se añaden a la copa en el turno indicado. El registro de turnos especifica cuántos de los HQs polacos y alemanes pueden ser activados una vez que su chit de mando haya sido extraído. *Ten en cuenta que el HQ del ejército Karpaty comienza en el mapa, pero su chit de mando no entra hasta el turno 3.*

Ejemplo: en el turno 3 los alemanes activarían los primeros cinco HQs alemanes de los chits de mando que hayan sido extraídos desde la copa. El sexto y subsiguientes HQs no podrían ser activados en ese turno. El polaco activaría los primeros 4 HQs polacos extraídos.

2.4 Chits de mando especiales

2.4.1 Polaco: Chit OG

El jugador polaco extrae este chit y lanza un dado en la tabla rotulada como "Tabla de tirada de dado por Grupo operacional" (*Operational Group Roll Table*). Esta indica el número de grupos OG que pueden ser activados. Son tres los grupos OG en el juego, Narew, Unrug, y Wyskow. Narew y Unrug comienzan en el tablero y Wyskow entra como un refuerzo en el turno 7.

2.4.2 Polaco: Ejército Malopolska

En el turno 7 este chit de mando reemplaza a los chits de mando del ejército Krakow y del ejército Karpaty. Cuando se extrae el chit de mando Malopolska, este activa al HQ del ejército Malopolska, el cual puede comandar a todas las unidades que formaron parte inicialmente

del ejército Krakow y el ejército Karpaty.

2.4.3 Alemán: Grupo de ejércitos Norte (AGN)

Este chit entra en el turno 7 y puede activar a cualquier HQ en el AGN; 3er. ejército, 4º ejército o Falken. El HQ puede haber sido ya activado por su propio chit de mando en ese turno, o el jugador puede activarlo con su propio chit de mando después de usar el AGN. Esta habilidad para activar potencialmente a un HQ dos veces en un turno es clave para que sea recordado por ambos jugadores.

2.4.4 Alemán: Grupo de ejércitos sur (AGS)

Este chit entra en el turno 7 y puede activar a cualquier HQ en el AGS; 8º ejército, 10º ejército, 14º ejército, Bernolak o Gienath. De lo contrario actúa igual que el chit de mando AGN.

2.4.5 Alemán: 14º ejército/Bernolak

En el turno 7 este chit de mando reemplaza a los chits de mando del 14º ejército y de Bernolak. Cuando se extrae este chit, activa a ambos de aquellos HQs.

2.5 Chits de acción

Polonia desafiante contiene chits de acción. Cada chit de acción tiene una o ambas banderas nacionales, indicando el bando afectado. Los chits de acción con un número de turno se añaden a la copa en el turno indicado. Los chits de acción no cuentan contra el número de chits de mando activados extraídos por turno. Sin embargo, una vez que todos los chits de mando son extraídos para ese turno, después no se extraen más chits, por lo que los chits de acción pueden permanecer en la copa de extracción. Todos los chits de acción extraídos son retornados a la copa de extracción durante la siguiente secuencia de avance de turno.

2.5.1 Chit de reemplazo polaco

Cuando se extrae este chit, el jugador polaco tira el dado en la tabla de reemplazo. De manera instantánea aplica el resultado antes de proceder con la extracción del siguiente chit.

2.5.2 Chit de acción de evento aleatorio.

Cuando se extrae este chit, lanza 2d6 y compara el resultado con la tabla de eventos aleatorios (en el reverso del libro de reglas). Instantáneamente aplica el resultado antes de proceder con una nueva extracción de chit.

2.6 Marcadores

Los siguientes marcadores se usan en el juego:

2.6.1 Marcador de turno

Este se coloca en la TRT para recordar el turno actual en progreso.

2.6.2 Puntos de victoria (VPs)

Usa el marcador VP para registrar los VPs por los objetivos tomados.

2.6.3 Sin suministro (OoS)/aislada

Las unidades que están sin suministro (OoS) tienen un marcador OoS colocado sobre ellas. Su reverso se usa cuando la unidad pasa a estar aislada.

2.6.4 Dañado

Estos marcadores se suministran a los jugadores para marcar los puentes dañados (ver 2.2.9).

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

El juego procede siguiendo las fases señaladas a continuación:

FASE DE UNIDAD AÉREA

- Segmento de ataque a tierra
- Segmento de interdicción

FASE DE REFUERZOS

- Segmento de refuerzos

FASE DE MANDO

- Segmento de mando
- Segmento de movimiento

Segmento de combate

FASE DE SUMINISTRO

Segmento de suministro

FASE FINAL DEL TURNO

Segmento de retorno de la unidad

Segmento de victoria por muerte súbita

Segmento de avance del turno

4.0 MANDO

Todas las unidades de combate deben ser activadas por un HQ para mover y atacar a otras unidades. Excepción: ver chit 2.5.2. Un HQ puede ser activado más de una vez en un turno siempre que se sigan las siguientes reglas.

4.1 Fase de mando

4.1.1 Extracción de chits de mando

En la fase de mando, los chits de mando son extraídos al azar de uno en uno desde la copa; no importa quién sea el que extraiga el chit. Verifica que una vez que se alcance el límite, ningún chit de mando más para esa fuerza puede ser activado en ese turno. El jugador propietario del chit extraído pasa a ser el jugador activo y activa el HQ que coincide con el chit de mando. El HQ activado puede ahora activar a todas las unidades de su formación y dentro de su alcance de mando, para mover y atacar. Una vez que todas las unidades aplicables han movido y/o atacado, el jugador entonces coloca el chit de mando extraído cara arriba dentro de su registro de activaciones, en la primera casilla vacía disponible.

4.1.2 Ritmo operacional alemán

En la TRT, el jugador alemán ha marcado cuántos Hexs de Puntos de Victoria, VPH, debe haber controlado y abastecido al final del turno. Si no alcanza este objetivo, las activaciones alemanas para el siguiente turno se reducen en uno. La reducción máxima es una, independientemente de cuán cortos sean los VPH de los alemanes. Sin embargo, si el jugador alemán logra alcanzar su objetivo y no pierde ninguno contra los polacos, antes del final del siguiente turno, recupera inmediatamente la activación perdida.

Ejemplo: En la TRT el turno 1 está marcado con un objetivo de un VPH. Si los alemanes fallan en conseguir este, entonces en el turno 2 sus activaciones se verán reducidas de 6 a 5. En la 5ª y sería la activación final, los alemanes toman un VPH y está en suministro. Los alemanes obtendrían una sexta activación, ya que han alcanzado los objetivos del alto mando.

4.2 HQs & Ejecución del mando

El HQ correspondiente al chit de mando extraído es activado.

4.2.1 Activación de la unidad de combate

Un HQ activado puede activar a todas las unidades de combate bajo su mando (las unidades codificadas con una barra de color coincidente con el color del HQ), así como a dos unidades de combate independientes. Si el HQ no tiene unidades bajo su mando (sin la barra coloreada en el HQ), entonces el HQ puede activar a cualesquiera 5 unidades de combate; no importa de qué mando sean o si son independientes.

4.2.2 Unidades independientes

Las unidades sin una barra de color son independientes. Las unidades independientes pueden ser activadas cada vez que estén dentro del alcance de mando del HQ activado, hasta el límite señalado en la sección 4.2.1. Las unidades que comienzan bajo el mando de un HQ pueden pasar a ser independientes si su HQ es eliminado. Ver 11.1.6.

4.2.3 Alcance de mando

El alcance de mando es una medida en términos de hexs, contados desde la unidad HQ. Un HQ con un alcance de mando de 4 puede así activar a unidades de combate amigas hasta cuatro hexs de distancia. Determina el alcance de mando en el instante en el que el HQ sea activado: una unidad de combate solo puede ser activada si está dentro del alcance de mando del HQ adecuado en ese momento. Las unidades de combate activadas pueden más tarde salir del alcance de mando del HQ durante el movimiento o el combate.

4.2.4 Limitaciones al alcance de mando

Los alcances de mando no se extienden a través de hexs de agua o a través de lados de hexs de agua. Se extienden a través de un hex de un río mayor sin puente. Solo puede ser trazado dentro o a través de un hex de montaña a lo largo de una carretera. El estado del suministro, las unidades enemigas y las zonas de control enemigas (EZOCs) no tienen efecto sobre el alcance de mando.

4.2.5 Fuera de mando (OoC)

Cualquier unidad que no esté dentro del alcance de mando cuando sea activado el HQ, se considera fuera de mando (OoC). Una unidad

OoC no puede mover o atacar. Una unidad está solo OoC mientras que la activación de su HQ sea resuelta; NO persiste a lo largo del turno y no tiene efecto sobre el estado del suministro o la fuerza de defensa.

4.2.6 Primer turno

Todas las unidades alemanas de un mando son automáticamente activadas en el turno 1 cuando su HQ es activado, con independencia de si están o no en alcance de mando de su HQ.

Nota: Un buen número de unidades alemanas están más allá del alcance de mando al comienzo del juego y los jugadores deben aprovechar el período de gracia de un turno para colocar a la mayoría de ellas para que estén dentro del alcance para el turno 2. Algunas unidades en el sur no estarán en alcance en el turno 2 y esta es una decisión de diseño deliberada ya que estas unidades tomaron terreno local pero no avanzaron más hasta que conectaron con el avance principal alemán.

5.0 ZONAS DE CONTROL (ZOCs)

Las zonas de control (ZOCs) representan la habilidad de una unidad para inhibir el movimiento, la retirada y el suministro del enemigo alrededor de ella. Las ZOCs de las unidades enemigas se denominan Zonas de Control enemigas (EZOCs). Una unidad ejerce una ZOC dentro de todos los hexs adyacentes. Excepciones: ver 5.6.

5.1 Efectos de las ZOC

Las unidades pagan +1 punto de movimiento (PM) para entrar o salir de una EZOC; mover directamente desde una EZOC a otra son +3 PM. Estos costes extra son acumulativos. Dados los PMs, las unidades pueden mover directamente desde una EZOC a otra EZOC, y puede mover dentro y salir cualquier número de EZOCs.

5.2 Unidades con capacidad ZOC

Las unidades con una fuerza de combate de ataque (NO defensa) de '1' o más tienen ZOCs. Excepción: ver 5.2.1.

5.2.1 Las unidades sin ZOCs

Los HQs, los trenes acorazados y las unidades con una fuerza de ataque impresa de '0'. Las unidades sin una ZOC son marcadas con un símbolo de no ZOC.

5.3 Las ZOC y los refuerzos

Los refuerzos pueden ser colocados directamente dentro de las EZOCs (cambio con respecto a *Königsberg* y *Across the Narva*)

5.4 Retiradas y EZOCs

Retira un paso de un apilamiento que se retira dentro de una EZOC. El apilamiento retirándose pierde un paso en total y no un paso por unidad. Esto es por cada EZOC en la que se entre en una base de hex a hex. Las unidades amigas no niegan las EZOCs a efectos de retirada.

5.5 ZOC y suministro

Las EZOCs bloquean las líneas de suministro. Las unidades amigas niegan las EZOCs en sus hexes SOLO a efectos del suministro.

5.5.1 Las unidades sin suministro (OoS) y las ZOCs

Las unidades OoS continúan ejerciendo ZOCs de manera normal.

5.6 Limitaciones de las ZOC

Las ZOCs no se extienden dentro de hexs de agua o a través de lados de hexs de agua, o a través de ríos mayores sin puentes. Las ZOC solo se extienden dentro y fuera de hexs de montaña a lo largo de carreteras.

6.0 MOVIMIENTO

En el segmento de movimiento, el jugador activo puede mover su HQ activado y a las unidades de combate comandadas como quiera, dentro de la capacidad de movimiento de cada unidad y cualquier otra restricción aplicable.

6.1 Cómo mover las unidades

El jugador activo puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades comandadas. Las unidades son movidas de una en una. El movimiento de una unidad debe ser totalmente completado antes de que otra unidad pueda ser movida.

6.1.1 Capacidad de movimiento

Cada unidad tiene una capacidad de movimiento (MA) en la ficha. Una unidad no puede gastar más PMs que su capacidad de movimiento.

6.1.2 Uso de PMs

Para entrar en un hex adyacente, una unidad debe gastar el coste en PMs indicado por la TEC para el hex (y lado de hex, si fuera aplicable), más cualquier coste aplicable por EZOC. La unidad no puede ser capaz de mover incluso un único hex si los costes son más altos que su capacidad de movimiento.

6.2 Efectos del terreno sobre el movimiento

De acuerdo con los efectos del terreno en la carta de movimiento (TEC), cada hex y lado de hexs cuesta PMs.

6.2.1 Carreteras

Las unidades pueden usar carreteras solo cuando sigan una ruta continua a lo largo de la carretera para entrar en un determinado hex. Dichas unidades pagan el coste de movimiento por la carretera e ignoran los costes del hex entrado o el lado de hex cruzado.

6.2.2 Puentes

Un río cruzado por una carretera o línea de ferrocarril es un lado de hex de río con puente. **Un puente cancela todos los efectos de un río sobre el movimiento, el combate, el alcance de mando, el suministro y los efectos de las ZOC.** A la inversa, un lado de hex de río no cruzado por una carretera o línea de ferrocarril es un lado de hex de río mayor sin puente. Los 5 puentes temporales impresos en el mapa son usados solo por el jugador polaco. Si el jugador alemán alguna vez mueve una unidad de combate adyacente al puente, el puente está dañado y ya no se puede usar. (No hay movimiento, no hay combate, no hay zoc.) Se proporcionan marcadores de dañado para marcar esto.

6.2.2 Lado de hex de río menor sin puente

Para cruzar un lado de hex de río menor sin puente, una unidad debe gastar un PM adicional, así como el coste regular en PM por el hex en el que se entra. Esta mueve a través del río pero **debe entonces detenerse y no puede ir más allá en el actual segmento de movimiento.** *Ten en cuenta que si el lado de hex es cruzado por una carretera o línea de ferrocarril, hay un lado de río con puente y el coste de 1 PM y el detenerse después de cruzar no se aplicaría.*

6.2.3 Lado de hex de río mayor sin puente

Un río mayor sin puente no puede ser cruzado.

6.2.4 Terreno restrictivo

Una unidad no puede mover fuera del mapa bajo ninguna circunstancia, dentro de un hex de agua, en un hex de montaña excepto a lo largo de una carretera, o a través de lados de hexs de agua. Las restricciones al combate y el movimiento respecto a los lados de hexs de agua solo se aplica a lados de hexs que están completamente cubiertos por agua. Si hay algún terreno entre los hexs no es un lado de hex de agua.

6.3 Restricciones al movimiento

Las unidades no pueden entrar en ehexs ocupados por el enemigo. Excepción: una unidad de combate (con una fuerza de ataque mayor de cero) puede arrollar a un HQ enemigo solitario, simplemente entrando en el hex, ver 11.1.4. Esto puede realizarse durante el movimiento regular, el movimiento estratégico o durante el avance o retirada después del combate.

6.4 Movimiento estratégico

Una unidad mecanizada, motorizada o HQ usando una carretera para entrar en un hex de carretera adyacente, gasta solo ½ PM si comienza el segmento de movimiento en un hex de carretera, y solo mueve a lo largo de una carretera para todo su movimiento. **Las unidades de infantería y caballería no pueden usar movimiento estratégico.**

6.4.1 Restricciones al movimiento estratégico

- (1) La unidad no debe comenzar ni finalizar en una EZOC, ni puede entrar en una EZOC durante cualquier parte de su movimiento.
- (2) Las líneas de ferrocarril no pueden ser usadas para el movimiento estratégico.
- (3) Una unidad nunca podrá exceder el límite de apilamiento en cualquier momento mientras que se realice el movimiento estratégico, por ejemplo, una unidad de combate pasando a través de un hex ya ocupado por dos unidades de combate o un HQ pasando a través de otro HQ mientras use movimiento estratégico.

6.5 Movimiento ferroviario

Una unidad con una capacidad de movimiento de 'R', no en EZOC, comenzando su movimiento en un hex ferroviario puede mover una distancia ilimitada a lo largo de hexs de ferrocarril. Dicha unidad se detiene al entrar en una EZOC, o si la línea del ferrocarril está físicamente bloqueada por una unidad enemiga sin ZOC, se detiene adyacente a dichas unidades. Este puede verse limitado por la interdicción aérea, ver 12.2. Los refuerzos puede también mover por ferrocarril cuando son colocados, ver 8.0.

7.0 APILAMIENTO

Un apilamiento ocurre cuando un hex contiene más de una unidad. Un máximo de dos unidades de combate (tanto con fuerza completa como reducida) y un HQ pueden ocupar un hex. Cumple con el apilamiento al final de cada fase y en el instante en el que una unidad finaliza su retirada o avance después del combate.

7.1 Sobre-apilamiento

Los refuerzos y las unidades reconstruidas pueden sobre-apilarse inicialmente tras la colocación, pero deben estar legalmente apilados al final de esa fase. Si una unidad excede el límite del apilamiento en el último hex de una retirada, debe intentar retirarse un hex adicional. Si legalmente no puede hacerlo, se elimina. Si a través de una retirada, dos o más HQs finalizan apilados en el mismo hex, retira al HQ un hex adicional. Si no puede hacerlo, será eliminado.

8.0 REFUERZOS

Coloca los refuerzos dentro del hex conteniendo la designación de su área de entrada. Los refuerzos son tratados como en suministro y en mando al entrar, y tienen una fase de movimiento cuando entran, pudiendo entonces usar movimiento regular, estratégico (si son mecanizadas, motorizadas o un HQ), o movimiento ferroviario. Este movimiento por ferrocarril puede ser utilizado por todo tipo de unidades y es la única vez que es posible para las unidades que no tienen una 'R' en su capacidad de movimiento.

Si la unidad de refuerzo en tren está dentro de un hex en un país enemigo, alemanes dentro de Polonia o polacos dentro de Alemania o Eslovaquia, la unidad debe finalizar su movimiento ferroviario dentro de 3 hexs de otra unidad amiga que no estuviera moviendo en la fase de refuerzos.

8.0.1 Apilamiento

Los refuerzos pueden sobreapilarse en la colocación, siempre que se dividan durante esa fase.

8.0.2 Capacidad de movimiento

La colocación de refuerzos no cuesta PMs. Las unidades tienen su capacidad de movimiento completa tras la colocación.

8.0.3 EZOCs

Los refuerzos no se pueden colocar sobre las unidades enemigas, pero se pueden colocar en EZOCs. Si las unidades enemigas ocupan el hex de entrada del refuerzo, los refuerzos se retrasan hasta el siguiente turno, donde intentarán ingresar de nuevo en el mismo lugar.

8.0.3 Interdicción

Si un tren acorazado de refuerzo es colocado en un hex interdictado, este se puede colocar alternativamente en cualquier hex ferroviario abastecido dentro de 5 hexs de su localización original. Puede entonces mover normalmente por tren en el segmento de refuerzo. Otras unidades deben ser colocadas en un hex interdictado y son afectadas por la interdicción en su movimiento en el segmento de refuerzos.

8.0.4 HQ Malopolska

En el turno 7 el HQ Malopolska reemplaza al HQ Krakow y Karpaty. Retira estos del mapa y coloca al HQ Malopolska en la ubicación anterior de cualquiera de esos HQs. Si ambos HQs han sido eliminados, este podrá ser colocado con cualquier unidad abastecida de su mando. El HQ Malopolska comanda a todas las tropas de los HQs Krakow y Karpaty (todas las unidades codificadas con el color de esos dos HQs).

8.1 Chits de mando y de acción de refuerzo

Los chits que deben llegar este turno, son colocados en la copa de extracción. Ten en cuenta que los chits de mando y acción no tienen recordatorios de su entrada impresa en el registro de paso de turnos como sí lo tienen las unidades de combate y los HQs. Necesitas colocarlos en el registro cuando se coloque el juego.

9.0 COMBATE

En el segmento de combate, el jugador activo puede atacar unidades enemigas adyacentes a sus unidades de combate activadas. Los hexs vacíos o los HQs solitarios no pueden ser atacados. Un jugador nunca se verá forzado a atacar, aunque las unidades deben defenderse si son atacadas.

9.1 Resultados del combate

La tabla de resultados del combate (CRT) determina los resultados que afectan tanto al atacante (A) como al defensor (D). El **defensor** siempre ejecuta primero su resultado.

Los resultados posibles son:

A = el resultado afecta al atacante.

D = el resultado afecta al defensor.

= Número de pasos perdidos.

r# = Número de hexs retirados.

A1* = El atacante debe tomar este resultado si el defensor está en una población o ciudad. *Ten en cuenta que esto difiere del Königsberg o del Across the Narva.*

Ejemplo: Un resultado D1r2 significa que el defensor debe perder un paso y retirarse 2 hexs.

9.2 Restricciones al combate

9.2.1 Dirección del ataque

Cualquier número de unidades puede atacar en un único combate, y los ataques pueden ser hechos desde cualquier dirección o conjunto de direcciones. Excepción: Las unidades solo pueden atacar dentro o fuera de hexs de montaña a lo largo de carreteras. Las unidades apiladas juntas podrían atacar hexs diferentes, pero ninguna unidad puede contribuir a más de un ataque.

9.2.2 Definiendo objetivo del defensor

Ataca a todas las unidades en un hex como una sola fuerza defensora. El defensor no puede retirar unidades en un hex del ataque. Las unidades dentro de un apilamiento no pueden ser atacadas de manera separada -los apilamientos siempre defienden juntos.

9.2.3 Unidades con valor de combate cero.

Las unidades con un valor de combate "0" pueden participar en un ataque junto con otras unidades con valor de combate "no 0". Mientras que no añaden nada a la fuerza de combate, dichas unidades sí pueden absorber pérdidas de pasos y pueden avanzar después del combate. Excepción: las unidades con una capacidad de movimiento de "0" no pueden avanzar.

9.2.4 Retirada de la caballería antes del combate

Una unidad de caballería que es atacada por caballería o infantería, motorizada o a pié, puede retirarse 1 hex antes del combate. Las unidades atacantes pueden avanzar después del combate. La caballería no puede retirarse antes del combate si son atacadas por unidades mecanizadas, unidades aéreas o atacando el *Schleswig-Holstein* por sí mismo. Armas combinadas
Un ataque realizado solamente por unidades mecanizadas obtienen un desplazamiento de columna a la izquierda en favor del defensor.

9.2.5 Primer turno

Todos los ataques alemanes hechos en el turno 1 sufren un desplazamiento de columna de 1 a la izquierda, esto es, en favor del defensor. Esto incluye a las unidades aéreas haciendo ataques a tierra o atacando el *Schleswig-Holstein* por sí mismo.

9.3 Determinación de la proporción

Totaliza la fuerza de ataque modificada y divídela por la fuerza de defensa total modificada; esto produce una proporción o ratio de combate. Aplica la regla del redondeo estándar, ver sección 2.1.2 a los totales y expresa los dos números como una proporción, atacante a defensor. Varios factores pueden afectar a las fuerzas de ataque y defensa:

- (1) Las unidades sin suministro (OoS) tienen sus fuerzas de ataque a la $\frac{1}{2}$.
- (2) Las unidades aisladas tienen tanto sus fuerzas de ataque y defensa a la $\frac{1}{2}$.
- (3) Los efectos del terreno (los ríos mayores y menores sin puente dividen las fuerza de ataque a la $\frac{1}{2}$) son acumulativos con los efectos del suministro.

9.3.1 Características del terreno

Cuando están ocupados por unidades defensoras, algunos tipos de terreno otorgan desplazamientos favorables al defensor a la proporción del combate (ver TEC). Solo los desplazamientos cambian la columna que va a ser usada en la CRT por una columna. Los efectos del terreno son acumulativos.

Las restricciones de combate y movimiento con respecto a los lados de hex de agua solo se aplican a los lados de hex que están completamente cubiertos por agua. Si hay algo de tierra entre los hexes, no es un lado de hex de agua.

9.3.2 Restricciones

Si la proporción final del combate es menor de 1-2 una vez aplicado cualquier efecto por terreno y armas combinadas, el ataque no es posible y se cancela. Si es mayor de 8-1, el combate se resuelve en la columna 8-1 de la CRT. También, si la fuerza de defensa total en un hex es reducida a "0" debido al redondeo a la baja, el combate se resuelve en la columna 8-1+ de la CRT, con independencia de cualquier desplazamiento potencial.

9.4 Pérdidas de pasos

Las unidades con fuerza completa que toman un paso de pérdidas se gira a su reverso y pasa a estar reducida. Las unidades con fuerza reducida que toman un paso de pérdidas son destruidas y retiradas del juego. No todas las unidades tienen dos pasos. Los HQs no tienen un paso ya que no son una unidad de combate.

9.4.1 Primer paso de pérdidas

Cuando un resultado reclama la pérdida de un paso, el primer paso a retirar debe provenir de la unidad más fuerte de ese bando que participó en ese combate. La unidad más fuerte significa aquella con la fuerza impresa más alta de ataque (para el atacante) y la fuerza de defensa (para el defensor). Si dos unidades tienen la misma fuerza, elige el jugador propietario. Excepción: si un tren acorazado está en el hex, la primera pérdida debe provenir del tren.

9.4.2 Pérdidas de pasos múltiples

Más allá del requisito de que la unidad más fuerte tome la primera pérdida, cualquier pérdida adicional puede distribuirse según lo considere conveniente el jugador propietario. No hay ningún requisito para que cada unidad tome una pérdida antes de que una unidad tome una segunda.

9.4.3 Unidades de un solo paso

Algunas unidades tienen un solo paso. Estas unidades están impresas solo por un lado. Un único paso de pérdidas elimina a dichas unidades.

9.4.4 Negando la primera pérdida de paso

Las unidades localizadas en una población o ciudad ignoran el primer resultado de pérdida de pasos de la CRT. Las unidades tomando múltiples pérdidas pueden ignorar la primera pérdida pero deben tomar normalmente cualquier pérdida adicional. Excepción: si un tren acorazado está en el hex, la primera pérdida no es negada.

Ejemplo: Una unidad defendiendo en una ciudad es atacada y se obtiene con el dado un resultado D1r. Sin embargo, al estar colocada en una ciudad, el resultado de pérdida es negado (como el resultado de retirada, ver sección 9.5.7). Si hubiera sido el resultado D2r2, la unidad tendría que haber tomado un paso de pérdidas y haberse retirado un hex.

9.5 Retiradas

El jugador propietario retira sus propias unidades, el defensor primero. Las unidades no pueden retirarse a través de unidades enemigas. Excepción: Una unidad de combate en retirada puede arrollar a un HQ enemigo solitario simplemente entrando en el hex. Las prioridades de la retirada son listadas más abajo, en orden de preferencia.

9.5.1 Restricciones por terreno.

Las unidades pueden retirarse solo dentro o a través de hexs a los que pudieran mover durante el movimiento. Las unidades que no pudieran completar su retirada por esta razón, deben perder un paso por hex que el apilamiento no pudiera retirarse. El jugador propietario selecciona libremente qué unidad toman esas pérdidas.

9.5.2 Longitud

Las retiradas se determinan como el número de hexs que las unidades afectadas deben retirarse. Cada hexágono de la ruta de retirada debe estar más alejado del hex de la unidad original que el último (por ejemplo, el segundo hexágono retirado está a dos hexes del hex de combate). Las unidades que no pueden completar su retirada completa deben perder un paso por hex que el apilamiento no pueda retirar. El jugador propietario selecciona libremente qué unidad se lleva estas pérdidas.

9.5.3 Retiradas dentro de EZOC

Si es posible, la unidad no debe retirarse dentro de una EZOC. Si la unidad debe retirarse dentro de una EZOC, debe retirarse lo menos posible. Cada hex conteniendo una EZOC en la que entre una unidad en retirada, cuesta a la unidad retirándose 1 paso. Este paso es en adición al propio resultado del combate. Si un apilamiento debe hacerlo, la pérdida es de un paso por apilamiento, no por unidad. La unidad más fuerte en el apilamiento toma la pérdida: la fuerza de defensa si el defensor el que se retira y la fuerza de ataque si es el atacante el que se retira. Las unidades amigas NO niegan las EZOCs para este propósito.

9.5.4 Suministro

Las unidades retirándose deben retirarse a un hex en suministro, si hay uno disponible.

9.5.5 Retiradas y unidades con movimiento cero

Algunas unidades tienen una MA de cero. Estas unidades toman todos sus resultados de retirada como resultados de pérdidas, a menos que estén situadas en pueblos, poblaciones o ciudades, en cuyo caso la primera retirada se negaría y el resto de resultados de retirada daría como resultado un paso de pérdida por cada hex no retirado. Las unidades con capacidades de movimiento apiladas con una unidad con capacidad de movimiento cero, se retiran normalmente. El requerimiento de retirada no se cancela porque las unidades de punto de movimiento "cero" tengan pérdidas porque no pueden retirarse.

9.5.6 Retirando apilamientos

Las unidades en retirada pueden permanecer juntas como un apilamiento o retirarse usando rutas separadas, a discreción del jugador propietario. Si una unidad excede el límite de apilamiento en el último hex de una retirada, debe intentar retirarse un hex adicional. Si no puede legalmente hacerlo, es eliminada. Si a través de la retirada, dos o más HQs terminan apilados en el mismo hexágono, retira el HQ un

hex adicional. Si no puede hacerlo, se elimina.

9.5.7 Negando el primer resultado de retirada

Las unidades localizadas en un pueblo, población o ciudad ignoran el primer incremento de un resultado de retirada. *Ten en cuenta que las unidades atacantes en pueblos, poblaciones y ciudades tienen negada su primera retirada.*

Ejemplo: Una unidad defendiendo en una ciudad es atacada y se obtiene en el dado un resultado Dr. Sin embargo, como está en un hex de ciudad, el resultado es negado. Si hubiera sido el resultado un Dr2, la unidad tendría que retirarse un hex, ya que solo se niega el primer hex de retirada.

9.6 Avance después del combate

En cualquier momento en el que un resultado del ataque deje vacante el hex del defensor, las unidades atacantes pueden ocupar ese hex. El avance después del combate es opcional; el atacante puede avanzar todas, algunas o ninguna de sus unidades atacantes, sujetas estas a los límites del apilamiento. El hex original del defensor debe ser el primer hex del avance. Mientras que se avanza después del combate, las unidades avanzando no gastan PMs y las EZOCs son ignoradas.

9.6.1 Restricciones al Avance

Ninguna unidad puede avanzar después del combate sobre un lado de hex de río mayor sin puente.

9.6.2 Unidades defendiendo

El defensor no puede avanzar después del combate.

9.6.3 Unidades mecanizadas

Cuando el defensor se retira o es eliminado, las unidades de combate mecanizadas (solo) pueden avanzar hasta dos hexs. Las unidades mecanizadas que participaron en el mismo combate pueden finalizar su avance en diferentes hexs, aplicando las restricciones normales del apilamiento. Las unidades motorizadas no pueden avanzar dos hexs.

9.6.4 Unidades mecanizadas y el terreno

Una unidad mecanizada que cruza un lado de hex río menor sin puente o que entra en una población o ciudad en el primer hex de su avance después del combate, debe detenerse y no puede avanzar un segundo hex.

9.6.5 HQ's

Los HQs pueden avanzar después del combate con la unidad/es en su apilamiento.

9.6.6 Arrollamiento

Una unidad de combate avanzando puede arrollar a un solitario HQ enemigo simplemente entrando en su hex.

10.0 SUMINISTRO Y AISLAMIENTO

Durante la fase de suministro, ambos jugadores comprueban cada una de sus unidades para determinar si existe una línea de suministro. Si no puede ser trazada una línea de suministro, marca a la unidad con un marcador de "sin suministro" (OoS). Si la unidad está sin suministro y ya tiene un marcador OoS sobre ella, estará aislada y el marcador OoS deberá ser girado a su lado "aislado". Si la unidad ya tiene un marcador de "aislado" no sufre más penalizaciones. Si, en una fase de suministro posterior, puede trazarse una línea de suministro para dichas unidades, el jugador propietario retira el marcador de OoS o el de "aislado".

10.1 Trazando líneas de suministro

Una línea de suministro es una ruta libre de unidades enemigas y EZOCs trazada desde una unidad a una fuente de suministro de su bando. Los primeros cuatro hexs de una línea de suministro pueden ser de cualquier terreno passable. El resto de la línea de suministro deben ser hexs de carretera o ferrocarril (podrá ser una combinación de hexs de carretera y ferrocarril), o haber alcanzado una fuente de suministro con sus primeros 4 hexs de trazado.

10.1.1 Restricciones al suministro

Una línea de suministro no puede cruzar lados de hexs de río mayor sin puente o lados de hexs de agua, a menos que el hex/lado de hex sea cruzado por una carretera o ferrocarril. Excepción: el jugador polaco solo puede usar los puentes temporales impresos. La ruta no ir a través de hexs ocupados por unidades enemigas o sus ZOCs. Recuerda que las unidades amigas niegan las EZOCs en sus hexs a efectos del suministro.

10.1.2 Duración del suministro

Después de un trazado exitoso, las unidades están abastecidas hasta la siguiente fase de suministro, con independencia del cambio de circunstancias. A la inversa, las unidades OoS deben esperar (al menos) hasta la siguiente fase de suministro para calificarse como "en suministro".

10.2 Fuentes de suministro

El jugador polaco puede trazar suministro a cualquiera de los hexs de Varsovia (Warsaw). El jugador alemán puede trazar suministro a cualquiera de las fuentes de suministro alemanas en los bordes del mapa (círculos negro/blanco), así como la ciudad de Königsberg.

10.2.1 KÖNIGSBERG

Comenzando con la fase de suministro del turno 3, el jugador alemán debe ser capaz de trazar una línea de suministro desde Königsberg a otra fuente de suministro alemana. Si esto no puede ser realizado, entonces Königsberg funciona como una fuente de suministro limitada.

10.2.2 Fuente de suministro limitada

Las unidades usando Königsberg como una fuente de suministro limitada pasan a estar OoS pero nunca pasarán a estar aisladas.

10.3 Sin suministro (OoS)

10.3.1 Efectos del OoS

Las unidades OoS tienen su fuerza de ataque a la $\frac{1}{2}$. Su fuerza de defensa y su capacidad de movimiento no se ven afectadas.

10.3.2 Aislamiento

Las unidades aisladas tienen su fuerza de ataque, fuerza de defensa y capacidad de movimiento a la $\frac{1}{2}$.

10.3.3 Las unidades con movimiento cero y el suministro

Las unidades con movimiento cero nunca estarán OoS.

11.0 REGLAS ESPECIALES

11.1 Las reglas especiales para los HQ

11.1.1 Retiradas

Un HQ apilado con unidades de combate en el comienzo de un combate deben retirarse con ellas si son forzadas a retirarse debido a ese combate.

11.1.2 Avance después del combate

Un HQ apilado con unidades de combate en el comienzo de un combate, pueden avanzar con ellas, a elección del atacante, si avanzan después del combate. Pueden avanzar dos hexs si están apilados con unidades mecanizadas avanzando dos hexs.

11.1.3 Retirada

Un HQ (y su correspondiente chit de mando) es retirado del juego en las siguientes circunstancias:

- (1) Si es perdido debido al combate, por ejemplo, todas las unidades con las que estaba apilado son eliminadas. Excepción: Si un HQ está en un apilamiento que es eliminado por un ataque aéreo, el HQ sigue la porción de retirada del resultado, pero no es eliminado.
- (2) Si es arrollado (ver abajo).

11.1.4 HQs solitarios y arrollamientos

Los HQs solitarios pueden ser arrollados por fuerzas de combate enemigas en el movimiento que acompaña al segmento de refuerzos o al segmento de reemplazo, el segmento de movimiento regular y como parte de la retirada y el avance después del combate. La unidad enemiga debe tener los PMs para entrar en el hex; estar adyacente no es suficiente. *Nota: Los HQs defendiendo con unidades de combate amigas es una importante táctica a utilizar.*

11.1.5 HQ Bernolak

El HQ eslovaco, Bernolak, nunca podrá salir de territorio eslovaco. Solo puede comandar unidades eslovacas.

11.1.6 Unidades comandadas por HQ eliminado

Cuando un HQ es eliminado todas las unidades anteriormente comandadas por ese HQ (color codificado para ese HQ), pasan a ser unidades independientes y permanecen así para el resto del juego (es un cambio con respecto a Königsberg). Excepción: Cuando el HQ polaco Malopolska entra en el juego, este recupera el mando de las unidades que normalmente controla, incluso si los HQs anteriores hubieran sido eliminados. Las unidades de ambos ejércitos originales pueden ser reconstruidos por el HQ Malopolska.

11.2 Reemplazos

Los reemplazos pueden ser usados para reconstruir pasos perdidos para unidades suministradas en el mapa o para reconstruir unidades eliminadas. Puedes reemplazar un paso perdido mientras estás en una EZOC. **Las unidades de un solo paso y las unidades con capacidad de movimiento cero no pueden ser reemplazadas.** Los reemplazos no pueden ser acumulados. El jugador polaco obtiene reemplazos por el chit de reemplazos polaco y por el chit de eventos aleatorios. Los alemanes los obtienen por el chit de eventos aleatorios. No hay reemplazos eslovacos.

11.2.1 Costes de reemplazos

El coste de reconstruir infantería es 1 reemplazo. Las mecanizadas, motorizadas y caballería cuestan 2 reemplazos. Una unidad solo puede retornar de una previa eliminación por su fuerza reducida.

11.2.2 Colocando unidades reconstruidas

Las unidades reconstruidas deben ser colocadas en el hex con el HQ de las unidades. El hex debe estar en suministro. Las unidades independientes, aquellas que originalmente no eran independientes y que ahora lo son por la pérdida de su HQ, pueden ser colocadas con cualquier HQ amigo. Las unidades que han perdido su HQ no pueden ser reconstruidas (Excepción 11.1.6). Las unidades reconstruidas pueden ser colocadas en EZOCs. Después de que la unidad sea colocada, puede inmediatamente mover usando el movimiento regular o el movimiento estratégico si la unidad es mecanizada o motorizada. Las unidades reconstruidas pueden sobreapilarse, pero deben estar legalmente apiladas después de su movimiento.

11.2.3 Reemplazos y OoS

Las unidades que están OoS no pueden ser reconstruidas. Las unidades reconstruidas no pueden ser colocadas con un HQ que esté OoS.

11.3 Schleswig-Holstein

(1) El Schleswig-Holstein solo puede entrar en hexs todo agua o hexs costeros del Mar Báltico. Puede apilarse en un hex costero con unidades amigas o enemigas, y no tiene efecto sobre ellas mientras lo hace (está usando la porción de agua del hex).

(2) El Schleswig-Holstein solo puede atacar hexs costeros.

(3) Cualquier HQ del AGN puede activarlo; no tiene que estar en alcance de un HQ para ser activado y usa su fuerza de ataque en un combate. Puede mover a cualquier hex costero del Báltico y atacar por sí sola o en combinación con otras unidades. Solo puede ser activada una vez por turno.

(4) El Schleswig Holstein no puede retirarse o tomar cualquier tipo de pérdidas.

12.0 UNIDADES AÉREAS

El jugador alemán tiene dos tipos de unidades aéreas, de ataque a tierra e interdicción. Los aviones de ataque a tierra tienen el factor de ataque en una casilla marrón y los aviones de interdicción tienen el alcance de interdicción en una casilla azul. Las unidades aéreas alemanas también se dividen en la Luftflotte 1 que apoya al Grupo de Ejércitos Norte y la Luftflotte 4 que apoya al Grupo de Ejércitos Sur. El mapa tiene una línea de límite que lo cruza y la Luftflotte 1 solo puede operar al norte de la línea y la Luftflotte 4 al sur de la línea. El jugador polaco tiene una sola unidad aérea de ataque terrestre que puede operar en cualquier lugar.

12.1 Ataque aéreo

Durante el segmento de ataque a tierra, el jugador alemán puede usar sus aparatos aéreos de ataque a tierra para atacar a cualquier hex ocupado por el polaco que tenga una unidad alemana (no eslovaca) adyacente a este. Múltiples aviones pueden combinarse en un solo ataque. El ataque se hace en la CRT normal. El avión atacante ignora todos los resultados para el atacante. Sin embargo, si se obtiene un "1" en el dado el defensor toma su resultado normalmente, y uno de los aviones atacantes, a elección del atacante, es dañado. Un avión dañado se coloca dos turnos por delante en la CRT y reentrará al juego en el segmento de refuerzos. Después de que el jugador alemán haya completado sus ataques a tierra, el jugador polaco puede usar su unidad aérea de la misma manera. Los aviones de ataque a tierra que han completado sus ataques se colocan de vuelta a sus respectivos cajetines en el mapa.

12.1.1 Ataque a tierra contra HQ

Si un HQ es atacado por aire mientras estén solos en un hex, este solo toma la porción de la retirada de cualquier resultado de combate contra este. Ignoran todos los resultados de pérdidas. Si está apilado con otras unidades y el resultado son más pasos que las unidades puedan tomar, el HQ ignora las pérdidas en exceso y solo toma la porción de retirada del resultado del combate.

12.2 Interdicción

En el comienzo del segmento de interdicción, el jugador alemán tira un dado. Con una tirada de "1" un avión de interdicción es dañado, a elección del jugador alemán. Un aparato aéreo dañado es colocado dos turnos por delante en la CRT y reentrará en el juego en el segmento de refuerzos. El jugador alemán entonces coloca el resto de sus aviones de interdicción no dañados sobre el mapa. El hex que ocupa el avión y todos los hexs adyacentes son los hexs interdictados. Excepción: En el turno 1 los aviones alemanes interdictando proyectan una zona de interdicción de 2 hex desde el avión. **Cualquier** unidad, alemana, polaca, eslovaca, que comienza su movimiento en un hex interdictado o entra en un hex interdictado, se ve afectada como sigue:

- Ningún movimiento estratégico permitido.
- Ningún movimiento ferroviario permitido.
- Las unidades mecanizadas y motorizadas pierden 2 PMs.
- La infantería a pie, la caballería y los HQs pierden 1 PM.

Una unidad que no tiene suficientes PMs para pagar la penalización por entrar en un hex interdictado, no podrá entrar en dicho hex.

La unidad aérea interdictando retorna a su respectivo cajetín en el mapa en el segmento de retorno de unidad aérea.

12.3 Retorno de los aviones dañados

Cuando un avión dañado es colocado para retornar, lanza un dado. Con una tirada de "1" la unidad no retorna y es eliminada del juego.

13.0 CÓMO GANAR EL JUEGO

13.1 Puntos de victoria (VPs)

En el comienzo del juego el jugador polaco controla todos los hexs de VPs. Ver sección 13.2.2.

13.2 Victoria por muerte súbita

Si el jugador alemán ocupa cualquier hex de Varsovia con una unidad en suministro al final de cualquier turno, el juego finaliza en una victoria por muerte súbita. Si esto no ocurre nunca, determina la victoria usando las condiciones de abajo.

13.2.1 Condiciones de victoria

Las condiciones de victoria se basan en la posesión alemana de hexs de VP abastecidos (VPH).

Victoria aplastante polaca:	1-2 VPH
Victoria mayor polaca:	3-7 VPH
Victoria menor polaca:	8-9 VPH
Victoria histórica alemana:	10 VPH
Victoria mayor alemana:	11-13 VPH
Victoria aplastante alemana:	14 VPH

13.2.2 Hexs VPs

Las siguientes localizaciones son los hexs de VPs y tienen sus nombres en rojo; cada uno vale 1 punto: Poznan, Bydgoszcz, Katowice, Czestochowa, Lodz, Danzig, Krakow, Plock, Siedice, Radom, Rzeszow, Lomza, Lublin, Lwow.

14.0 COLOCACIÓN

La colocación se lista por identificaciones de las unidades. Si tiene el tipo de unidad y los valores correctos en un hexágono y del HQ correcto, las designaciones de unidad no importan, excepto por razones históricas, por supuesto. Las unidades con un número y una letra en la esquina superior izquierda son refuerzos.

Polacos (unidades verde claro)

HQ Unrug (banda púrpura) en 1303, Mar (inf 1-1-3) en 1203, Mor ON (inf 1-1-2) in 1304, Kas PP (tren 0-1-R) en 1305, West (fortaleza 1-2-0) en 1505 (una guarnición polaca en la neutral Danzig)

HQ Pomoroskie (banda azul claro) en 1211, 27 (inf 2-2-3) en 1208, Pomo (caballería 3-2-4) en 0909, 8 (inf 2-2-3) en 0911, 15 (inf 2-2-3) en 0812, Bydo (fortaleza 0-1-0) en 0913, Pom ON (inf 1-1-2) en 1013. Chel ON (inf 1-1-2) en 1313, 16 (inf 2-2-3) en 1411, 4 (inf 3-3-3) en 1512.

HQ Poznan (banda violeta) en 0619, 26 (inf 2-2-3) y 11PP (tren 2-1-R) en 0416, Poz ON (inf 1-1-2) en 0417, Podo (caballería 3-2-4) en 0217, 14 (inf 2-2-3) en 0220, Wiel (cavalry 2-1-4) en 0320, 17 (inf 2-2-3) en 0522, 25 (inf 2-2-3) y 12PP (tren 2-1-R) en 0723, Kali ON (inf 2-2-2) en 0922.

HQ Lodz (banda verde) en 1225, 2Lg (inf 3-3-3) en 1125, 10 (inf 3-2-3) en 0825, Sier ON (inf 1-1-2) en 1026, WDY (cavalry 2-1-4) y 52PP (tren 2-1-R) en 1227, 28 (inf 3-3-3) en 1228, 30 (inf 3-2-3) en 1229. 53PP (tren 2-1-R) en 1430, Kres (caballería 3-2-4) en 1422, 1 KOP (caballería 2-1-4) en 1523.

HQ Krakow (banda roja) en 1335, 7 (inf 2-2-3) en 1230, Igna (inf 1-1-3) en 1131, Krak (caballería 3-2-4) en 1132, Chor (fortaleza 0-1-0) en 1133, Rybn (fortaleza 0-1-0) en 1033, Kato (fortaleza 1-1-0) en 1134, Ruda (fortaleza 0-1-0) en 1232, Sosa (fortaleza 0-1-0 en 1233) 55 (inf 1-1-3) y 54PP (tren 2-1-R) en 1034, 23 (inf 3-3-3) en 1135, 6 (inf 2-2-3) en 1036, 21 Mt (inf 2-2-3) en 0937, 51PP (tren 2-1-R) en 1437, 10 Mot

(mech 4-3-6) y Nowy (fortaleza 0-1-0) en 1539.

HQ Karpaty (banda azul) en 2539, 22 Mt (inf 2-2-3) en 2136, Kar ON (inf 1-1-3) en 2636, 2 Mt (inf 1-1-3) en 2439, 3 Mt (inf 1-1-3) en 3041, 38 (inf 1-1-3) en 3038

HQ Prusy (banda mostaza) en 2027, 39 (inf 1-1-3) en 1931, 12 (inf 2-2-3) en 2130, Wile (caballería 3-2-4) en 2129, 36 (inf 1-1-3) en 2128, 3 Lg (inf 3-3-3) en 1729, 29 (inf 2-2-3) en 1626, 19 (inf 2-2-3) en 1625, 44 (inf 1-1-3) en 1821.

HQ Modlin (banda rosa) en 2216, Modl (fortaleza 1-4-0) y 8 (inf 2-3) en 2219, War ON (inf 1-1-2) en 2419, Mazo (caballería 3-2-4) en 2414, 20 (inf 2-2-3) en 2115, Nowo (caballería 3-2-4) en 1914, Dzia (fortaleza 1-1-0) en 2014, Mlaw (fortaleza 1-1-0) en 2114, Orzy (fortaleza 1-1-0) en 2214.

HQ Narew (banda naranja) en 3113, Ostr (fortaleza 0-1-0) en 2616, 18 (inf 3-3-3) en 2815, Lomz (fortaleza 0-1-0) en 3015, Podl (caballería 3-2-3) en 3113, Suwa (caballería 3-2-4) en 3410, Such (fortaleza 0-1-0) en 3412, Roza (fortaleza 0-1-0) en 3512, 33 (inf 1-1-3) en 3415.

Independientes (sin banda) 13PP (tren 2-1-R) en 2218, 1Lg (inf 3-3-3) en 2619, 5 (inf 1-1-3) en 1237, 1 Mt (inf 1-2-3) en 2039, 11 (inf 2-2-3) en 2639, 24 (inf 2-2-3) en 2339, 13 (inf 2-2-3) en 1128.

Alemanes (unidades grises)

3 HQ (banda azul) en 2008, Gold (inf 1-1-3) en 3111, Lotz (inf 1-1-3) en 2809, 1 (caballería 1-1-4) en 2512, 12 (inf 3-3-3) en 2412, 1 (inf 3-3-3) en 2313, 11 (inf 3-3-3) en 2212, Kemp (mech 4-3-6) en 2113, 61 (inf 2-2-3) en 2012, 217 (inf 2-2-3) en 2111, 228 (inf 2-2-3) en 1711, 21 (inf 3-3-3) en 1510, 541 (inf 1-1-3) en 1806, Eber (inf 1-1-3) en 1506 (si, esta unidad comienza en el territorio neutral de Danzig y representa a la policía local, que había sido militarizada y tomada por los alemanes).

4 HQ (banda púrpura) en 0410, 207 (inf 2-2-3) en 1003, 218 (inf 2-2-3) en 0507, 20 Mot (inf 3-3-6) en 0608, 2 Mot (inf 3-3-6) en 0709, 3 Pz (mech 7-4-8) en 0710, 32 (inf 3-3-3) y 3 (inf 3-3-3) en 0610, 50 (inf 3-3-3) en 0511, 23 (inf 3-3-3) en 0309, Netz (inf 1-1-3) en 0411.

8 HQ (banda amarilla) en 0226, 30 (inf 3-3-3) en 0525, 24 (inf 3-3-3) y 10 (inf 3-3-3) en 0625, 17 (inf 3-3-3) y LAH (mech 2-1-6) en 0626.

10 HQ (banda naranja) en 0530, 29 Mot (inf 3-2-6) en 0429, 13 Mot (inf 3-3-6) en 0729, 1Lt (mech 4-2-6) en 0827, 19 (inf 3-3-3) y 18 (inf 3-3-3) en 0928, 4Pz (mech 6-3-8) y 31 (inf 3-3-3) en 0929, 1 Pz (mech 6-3-8) y 14 (inf 3-3-3) en 1029, 46 (inf 3-3-3) en 0930, 4 (inf 3-3-3) en 0931, 3Lt (mech 3-2-6) en 0732, 2 Lt (mech 4-2-6) en 1031.

14 HQ (banda marrón) en 0637, 28 (inf 3-3-3) y 5 Pz (mech 6-3-8) en 0833, 8 (inf 3-3-3) y Germ (mech 2-1-6) en 0933, 44 (inf 3-3-3) en 0836, 7 (inf 3-3-3) en 0839, 45 (inf 3-3-3) en 0939, 2 Pz (mech 6-3-8) en 1340, 4Lt (mech 3-2-6) y 3Mt (inf 3-3-3) en 1440, 2Mt (inf 3-3-3) en 1941

Unidades independientes (sin banda) 10 Pz (mech 4-3-6) en 0408, 73 (inf 2-2-3) en 0110, 208 (inf 2-2-3) en 0112, 183 (inf 1-1-3) en 0524, 221 (inf 2-2-3) en 0424, 213 (inf 2-2-3) en 0527, 62 (inf 1-2-3) en 0630, 27 (inf 3-3-3) en 0631, 68 (inf 2-2-3) en 0832, 239 (inf 2-2-3) en 1032, 206 (inf 2-2-3) en 3006

HQ Eslovaco (unidades canela) en 2243, 1 (inf 2-2-3) en 2441, 3 (inf 2-2-3) en 2542.

Todas las unidades aéreas comienzan en sus respectivos cajetines aéreos. El Schleswig Holstein comienza en el hex 1604. Los refuerzos deberán ser puestos en el registro de paso deturnos en el turno de su entrada.

El jugador polaco coloca sus chits de mando Krakow, Lodz, Modlin, Ponzan, Pomoroskie, Prusy y OG en la copa de extracción. El jugador alemán coloca sus chits de mando del 3er. Ejército, 4º Ejército, 8º Ejército, 10º Ejército, 14º Ejército y el Bernolak eslovaco en la copa de extracción.

Los jugadores deberían recordar el turno 1 de las reglas, 4.2.6, 9.2.6, y la excepción en 12.2.

1.0	INTRODUCCIÓN	1
2.0	COMPONENTES	1
2.1	Reglas.....	1
2.2	Mapa.....	1
2.3	Chits de mando.....	1
2.4	Chits de mando especial.....	2

2.5	Chits de acción	2
2.6	Marcadores	2
3.0	SECUENCIA DE JUEGO	2
4.0	MANDO	2
4.1	fase de mando	3
4.2	HQs & ejecución del mando.....	3
5.0	ZONAS DE CONTROL (ZOCs).....	3
5.1	Efectos de las ZOC	3
5.2	Unidades con capacidad ZOC	3
5.3	ZOC y refuerzos.....	3
5.4	Retiradas y EZOCs	3
5.5	ZOC y suministro.....	4
5.6	Limitaciones de las ZOC	4
6.0	MOVIMIENTO	4
6.1	Cómo mover las unidades	4
6.2	Efectos del terreno sobre el movimiento.....	4
6.3	Restricciones al movimiento.....	4
6.4	Movimiento estratégico	4
6.5	Movimiento ferroviario	4
7.0	APILAMIENTO	4
7.1	Sobreapilamiento	5
8.0	REFUERZOS	5
8.1	Chits de acción y mando de refuerzo	5
9.0	COMBATE	5
9.1	Resultados del combate	5
9.2	Restricciones al combate	5
9.3	Determinación de la proporción	6
9.4	Pérdidas de pasos	6
9.5	Retiradas	6
9.6	Avance después del combate.....	7
10.0	SUMINISTRO Y AISLAMIENTO	7
10.1	Trazando líneas de suministro	7
10.2	Fuentes de suministro.....	7
10.3	Sin suministro.....	8
11.0	REGLAS ESPECIALES	8
11.1	Reglas especiales de los HQ	8
11.2	Reemplazos	8
11.3	SCHLESWIG-HOLSTEIN	8
12.0	UNIDADES AÉREAS	8
12.1	Ataque aéreo	9
12.2	Interdicción	9

12.3 Retorno de aviones aéreos..... 9

13.0 **CÓMO GANAR EL JUEGO** 9

13.1 Puntos de victoria 9

13.2 Victoria por muerte súbita 9

14.0 **COLOCACIÓN** 9

TABLA DE EVENTOS ALEATORIOS	
2	Éxito de las fuerzas aéreas polacas: El jugador polaco retira una unidad aérea alemana de ataque a tierra del juego.
3	Movimiento libre polaco: Cinco unidades polacas pueden mover si no comienzan en una EZOC o entran en una durante el movimiento. No se permite movimiento ferroviario o estratégico.
4	Reemplazos polacos: El jugador polaco obtiene 2 puntos de reemplazo para gastar inmediatamente.
5	Fusión de ejércitos polacos: Aplica antes las reglas 8.0.4 y 2.4.2. Sin efecto en el turno 7 o posterior.
6	Reemplazos alemanes: El jugador alemán obtiene 2 puntos de reemplazo para gastar inmediatamente.
7	Reemplazos alemanes: El jugador alemán obtiene 2 puntos de reemplazo para gastar inmediatamente.
8	Movimiento libre alemán: Dos unidades alemanas pueden mover si no comienzan en una EZOC o entran en una durante el movimiento. No se permite movimiento ferroviario o estratégico.
9	Retirada al frente occidental: Una unidad alemana que tenga dos pasos en ese momento se retira del juego. El jugador alemán elige la unidad.
10	Retirada del chit Bernolak: Aplica 2.4.5 inmediatamente si el 14 ejército y Bernolak aún no han sido activados. Si uno o ambos han sido activados en este turno, haz esto al final del turno. Sin efecto en el turno 7 o posterior.
11	Retirada al frente occidental: Retira una unidad aérea alemana no dañada. El jugador alemán elige la unidad.
12	Retirada al frente occidental: Una unidad alemana que tenga dos pasos en ese momento se retira del juego. El jugador alemán elige la unidad.

Traducción: Javier Alonso González