

1. Introducción
2. Elementos del Juego
3. Procedimientos Estándar
4. El Turno de Juego
5. Zona de Control
6. Abastecimiento
7. Puntos C3I
8. Apilamiento
9. Refuerzos
10. Movimiento
11. Combate
12. Segmento de actividad limitada
13. Varios
14. Escenario
15. Comentario histórico
16. Notas del diseñador

1.0 Introducción

La situación: El juego recrea la ofensiva soviética contra la población de Velykie Luki durante el mes de enero de 1943. El ejército rojo atacó con el objetivo de cortar la vital línea férrea Vitebsk-Leningrado, y así atraer las reservas alemanas y desviarlas de la batalla de Stalingrado y del saliente de Rzhez. Los soviéticos tenían que tomar Velykie Luki para amenazar la línea de ferrocarril Vitebsk-Leningrado, ya que todas las carreteras y vías férreas pasaban por esa localidad.

El juego: Velykie Luki es una simulación operacional de la ofensiva soviética contra la población de Velykie Luki durante enero de 1943. El juego está pensado para dos jugadores, uno por cada bando, aunque también tiene una alta jugabilidad en solitario. Un jugador controla a las fuerzas alemanas del Gruppe Wöhler, más los elementos de LIX Armee-Korps, mientras que el otro jugador controla a las fuerzas del ejército rojo del 3er. Ejército de Choque, reforzado con tres cuerpos separados. Las fichas representan las unidades que participaron en la campaña, mientras que el mapa representa el terreno donde se combatió la batalla.

Curso del juego: El juego se desarrolla en turnos de juego, cada uno representando 6 días de tiempo real. Durante un turno de juego, un jugador mueve y combate con sus unidades, gastando puntos C3I.

Objetivo del juego: El jugador soviético debe liberar la población de Velykie Luki y cortar la línea de ferrocarril Vitebsk-Leningrado en el periodo de tiempo más corto posible. El jugador alemán debe mantener Velykie Luki tanto como sea posible, y mantener la línea férrea Vitebsk-Leningrado bajo su control.

2.0 Elementos del Juego *(ver reglas originales)*

2.1 Las Reglas

Cada sección mayor de las reglas se indica por un número entero (1.0, 2.0, ...). Las subsecciones se indican con un número a la derecha de la parte decimal. Por ejemplo, 2.1.2.2, ... bajo la regla 2.0; 2.11, 2.12, ... en el interior de la subsección 2.1. Este sistema permite una referencia de las reglas rápidas y fáciles.

2.2 El mapa de juego

El mapa de juego representa el área alrededor de la población de Velykie Luki en la que se desarrollan los combates. Una trama de hexágonos está superpuesta sobre el terreno con el fin de regular los movimientos y la colocación de las piezas de juego, así como para delimitar los diversos tipos de terrenos presentes en el juego. Estos hexágonos estarán indicados por la fila del hex. Cada hex tiene un identificador de 4 dígitos utilizados sólo para referencia. Ejemplo, el pueblo de Melenka está localizado en el hex 2015.

Con el fin de que el mapa quede plano sobre la superficie del juego doblarlo al contrario por los pliegues. Pequeños trozos de adhesivo también pueden ser utilizados para fijar el mapa, que puedan si pueden ser retirados fácilmente sin riesgo de daños. Para mejores resultados, puedes cubrir el mapa con planchas de PlexiGlass o plástico para más protección.

2.3 Cartas y tablas

Las cartas de ayuda al jugador contienen cartas, tablas, registros y displays usados para ayudar a los jugadores a lo largo del juego. Son listados a continuación, por orden alfabético:

* **Tabla de actividad:** Lista las posibles acciones de un jugador durante un segmento de jugador.

* **Tabla de desgaste:** Resuelve los chequeos de desgaste.

- * **Tabla de resultados del combate (CRT):** Resuelve los combates.
- * **Registro de paso de turno de juego:** Muestra el paso del tiempo, lista los puntos C3I y los VPs.
- * **Registro de secuencia del turno de juego:** Lista los segmentos y fases que tienen que llevarse a cabo en cada turno de juego.
- * **Registro de control general:** Recuerda los puntos C3I y los puntos de acción.
- * **Carta de Chits de combate alemanes:** Lista los efectos de los Chits de combate alemanes.
- * **Casillas contenedoras alemanas:** Mantiene a las sub-unidades de las formaciones alemanas.
- * **Carta de integridad alemana:** Enumera los requerimientos para la integridad alemana.
- * **Display de unidad sustituta alemana:** Mantiene las fichas de unidades alemanas que en ese momento no están en juego.
- * **Tabla de refuerzos variables alemanes:** Trae los refuerzos variables alemanes dentro del juego.
- * **Registro de la Kessel** (caldera o bolsa): Lista los efectos de las unidades aisladas.
- * **Tabla de eventos aleatorios:** Resuelve los eventos aleatorios.
- * **Carta de los refuerzos programados:** Lista los refuerzos que entran en juego, y la retirada y adición de los Chits de combate.
- * **Carta de Chits de combate soviéticos:** Lista los efectos de los Chits de combate soviéticos.
- * **Casillas contenedoras soviéticas:** Mantiene a las sub-unidades de las formaciones soviéticas.
- * **Display de unidad sustituta soviética:** Mantiene las fichas de unidades soviéticas que en ese momento no están en juego.
- * **Carta de efectos del terreno (TEC):** Lista el número de puntos de movimiento (PM) para entrar en cada hex del mapa, y cómo influyen los diferentes tipos de terreno en el combate.
- * **Claves del terreno:** Muestra el significado de los diferentes símbolos y colores en el mapa.
- * **Carta de puntos de victoria (VPs):** Lista el número de VPs con consiguen ambos jugadores.
- * **Carta de conversión de puntos fuertes en Velykie Luki:** Resuelve la conversión de unidades puntos fuertes en pasos de ruptura.

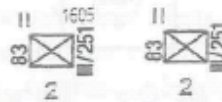
2.4 Fichas

Hay 2 tipos de fichas básicas: las unidades militares y los marcadores de juego. Estas piezas de juego serán referidas a partir de ahora colectivamente como unidades. Para destroquelarlas fichas de la plancha, se aconseja utilizar tijeras o un cutter para mejores resultados. Eliminar enseguida los residuos eventuales que pueden quedar en las esquinas utilizando por ejemplo un corta-uñas. Esto facilitará la manipulación y el apilamiento de fichas durante la partida.

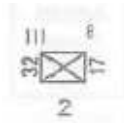
2.41 Las Unidades Militares

Las unidades militares representan las formaciones históricas que combatieron. Los nombres y los símbolos en las fichas representan el Factor de Combate, el Nivel Táctico, la Capacidad de Movimiento, la designación histórica, la nacionalidad; el tipo de unidad, el código de colocación, y el turno de entrada en juego (para los refuerzos solamente). Algunas unidades tienen un icono hexagonal verde para indicar que están representadas por dos fichas (el icono se encuentra en la segunda, o ficha de reemplazo); otras tienen un círculo blanco detrás de su valor táctico, para indicar que carecen de ZoC. Las unidades elegibles para integridad tienen un número rojo de valor táctico. Una clave de las fichas se encuentra en el mapa para ayudar a recordar la simbología de las fichas.

2.42 Como se leen las unidades militares



He aquí el 3 batallón de infantería, 251 Regimiento de infantería de la 83 división de infantería alemana. Esta es una unidad de infantería no motorizada con una fuerza de combate de 5, un valor táctico de dos y una capacidad de movimiento de 4. Puede beneficiarse de la integridad –las unidades elegibles para la integridad tienen su valor táctico en rojo– y es inicialmente desplegada en el hex 1605. Es una unidad de 2 pasos (como muestras 2 caras impresas) con un Factor de Combate reducido de 3 en su reverso.



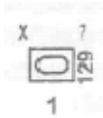
Las unidades que entran en el juego como refuerzos tienen su turno de entrada (por ejemplo, turno 8 en la unidad impresa arriba), impresa en la ficha en vez de su código de colocación.



Algunas unidades alemanas entran en juego como refuerzos variables; esas unidades son marcadas con una "R" en vez de un código de colocación o turno de entrada. Las unidades que no ejercen Zona de Control (ZOC) son marcadas con un círculo blanco detrás de su valor táctico.



Las unidades de ruptura alemanas en Velykie Luki son marcadas con una "B" en vez de con un código de colocación o turno de entrada.



Los regimientos de tanques, las brigadas de tanques y las brigadas mecanizadas soviéticas pueden proveer al jugador soviético de un bono por armas combinadas, según se indica por el rectángulo amarillo detrás de su tamaño de unidad.



La unidad alemana Brd-803 tiene una capacidad de infiltración; reflejada por su capacidad de movimiento en rojo.

2.43 Explicaciones de los valores de las unidades militares:

- * **Factor de combate:** el valor que una unidad utiliza en ataque y en defensa.
- * **Infiltración:** Una capacidad especial que permite el movimiento de infiltración.
- * **Integridad:** un bono otorgado a una unidad apiladas con otras unidades desde su formación madre durante el combate.
- * **Capacidad de Movimiento:** el número máximo de puntos de movimiento (PM) que una unidad puede gastar en el movimiento durante una fase de movimiento.
- * **Código de colocación:** indica el hex de colocación inicial de una unidad.
- * **Bono de armas combinadas soviético:** Un bono otorgado por las unidades de tanques y mecanizadas soviéticas apiladas con unidades de rifles durante el combate.
- * **El valor táctico:** el valor que una unidad utiliza para determinar la Superioridad Táctica en ataque y en defensa.
- * **Turno de entrada:** indica e qué turno de juego entra una unidad en el juego.

2.44 Esquemas de color:

La nacionalidad de una unidad se muestra por su esquema de color. Además, el esquema de color divide a las unidades soviéticas en regulares y de Guardias.

A. Alemanas

Herr	Verde grisáceo
Luftwaffe	Azul
WaffenSS	negras

B. Soviéticas

Regulares	Marrón
Guardias soviéticos	Marrón con una banda dorada

2.45 Identificación Histórica-alemanes:

Muchas unidades alemanas son designadas por 3 grupos de números/letras. El grupo de números/letras a la izquierda de la casilla de identificación de la unidad, identifica la formación parental; el primer grupo de números/letras a la derecha de la casilla de identificación de la unidad identifica el Kampfgruppe/Batallón; el segundo grupo de números/letras a la derecha de la casilla de identificación de unidad, señala el regimiento. **Ejemplo:** 83-III/251, se leería como 3er. Batallón, 251 Regimiento de la 83 División de Infantería.

Ciertas unidades alemanas están designadas por dos grupos de números/letras. El grupo a la izquierda de la casilla de identificación de la unidad señala la formación parental; el grupo a la derecha identifica el Kampfgruppe/Batallón. **Ejemplo:** 83-183, se leería como 183 Batallón de la 83 División de Infantería.

Algunas unidades alemanas son designadas por un grupo de números/letras. Estas unidades no tienen una formación parental. Los números/letras identifican al Kampfgruppe/Batallón. **Ejemplo:** 564 se leería como 564 Batallón.

En las unidades alemanas aparecen las siguientes abreviaturas, como parte de identificación histórica:

AA-Aufklärungs-Abteilung (reconnaissance battalion)	Klau-Stützpunkt Klausenberg (strongpoint Klausenberg)
Alarm-alert or ad-hoc unit	Kolb-Stützpunkt Kolberg (strongpoint Kolberg)
AN-Abschnitt Nord (northern defensive perimeter)	Lehr-Lehr-Battalion (demonstration/experimental/instruction/training battalion)
AO-Abschnitt Ost (eastern defensive perimeter)	LD-Luftwaffen-Feld-Division (airforce infantry division)
AW-Abschnitt West (western defensive perimeter)	mot-motorisiert (motorized)
Bay-Stützpunkt Bayreuth (strongpoint Bayreuth)	Mün-Stützpunkt Münsingen (strongpoint Münsingen)
Brd-Brandenburger	NO-Nowosokolniki
Brau-Stützpunkt Braunschweig (strongpoint Braunschweig)	PD-Panzer-Division (tank division)
Brom-Stützpunkt Bromberg (strongpoint Bromberg)	RFSS-Reichsführer-SS (Himmler)
Bud-Stützpunkt Budapest (strongpoint Budapest)	Sass-commanding officer's name
FKD-SS-Freiwilligen-Legion Danmark (SS volunteers legion Denmark)	Schw-Schwalb, commanding officer's name
Feldw-Feldwirtschafts-Battalion (field distribution battalion)	Sperr-Sperr-Battalion (blocking battalion)
GD-Gebirgs-Division (mountain division)	tmot-teilmotorisiert (partially motorized)
ID-Infanterie-Division (infantry division)	Unter:Unterführer-Lehrgang (NCO course)
Jorek-commanding officer's name	Urlaub-Urlauber-Battalion (battalion formed of men returning from leave)
KG-Kampfgruppe	Wien-Stützpunkt Wien (strongpoint Vienna)
	WL-Velikye Luki
	Zitad-Stützpunkt Zitadelle (strongpoint Zitadelle/Citadel)







Soviéticos. Muchas unidades soviéticas son designadas con dos grupos de números. El grupo de números a la izquierda de la casilla de identificación de la unidad señala la formación parental; el grupo de números a la derecha establece el Regimiento. *Ejemplo:* 381-1263, se leería 1263 Regimiento de la 381 División de Rifles. Algunas unidades soviéticas están designadas por un grupo de números. Estas unidades no tienen una formación parental. Los números identifican la brigada/regimiento. *Ejemplo:* 23 se leería como 23 Brigada.

Las siguientes abreviaturas aparecen en las unidades soviéticas como parte de su identificación histórica:








- GRD-Guards Rifle Division
- MB-Motorized Brigade
- RB-Rifle Brigade
- RD-Rifle Division
- RR-Rifle Regiment
- SB-Ski Brigade
- TB-Tank Brigade
- TR-Tank Regiment





2.46 Tipos de Unidad: Todas las unidades en el juego pertenecen a una de las siguientes tres categorías –motorizadas, no motorizadas o estacionarias.

A. Motorizadas:

-  Commando
-  Motorized Engineer
-  Armored/Mechanized Infantry
-  Motorized Infantry
-  Armored Reconnaissance
-  Tank

B. No-motorizadas:

-  Alarm
-  Engineer
-  Partially Motorized Engineer
-  Infantry
-  Partially Motorized Infantry
-  Mountain Infantry
-  Parachute

-  Security Infantry
 -  Partially Motorized Security Infantry
 -  Ski
- C. Stationary**
-  Strongpoint

2.47 Tamaño de unidad: Los símbolos de tamaño de unidad impresos en la parte superior de la casilla de tipo de unidad, significan:

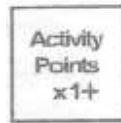
II	Battalion
III	Regiment
KG	Kampfgruppe
X	Brigade
XX	Division

2.48 Pasos

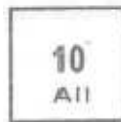
El paso es un término utilizado para describir un incremento de la capacidad de una unidad para absorber bajas de combate. La mayoría de las unidades en el juego son de 2 pasos, indicado por sus factores impresos en las 2 caras de la ficha. El segundo paso es tomado en cuenta después de que una unidad haya perdido un paso en un combate: la unidad es también vuelta sobre su reverso (mostrando factores inferiores). Si una unidad tiene un paso o una unidad ya reducida sufre un paso de baja, queda eliminada y retirada del juego para el resto de la partida.

Las brigadas de tanques soviéticas, las brigadas mecanizadas soviéticas, las unidades de la guarnición alemana de Velykie Luki (*Strongpoints* – puntos fuertes), y algunas unidades de la 8ª Div. Pz. y la 20 Mot. tienen 4 pasos cada una, de los cuales sólo puede estar una en el juego en un determinado momento. Las unidades con los valores reducidos incluyen un icono hexagonal verde en su ficha. En el comienzo del juego, esas unidades deberían ser posicionadas en los *displays* de unidad sustituta soviética y alemana hasta que sean necesarias (serán introducidas sólo para absorber pérdidas en el combate).

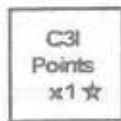
2.5 Marcadores del juego: Los marcadores del juego son usados como recordatorio en el mapa o en las cartas de ayuda al jugador. Su uso aparece explicado en las reglas.



Marcadores de puntos de actividad: Usados en el registro de control general para marcar el número de puntos de actividad disponibles.



Chits de combate: Usados para la resolución del combate.



Marcadores de puntos C3I: Usados en el registro de control general para marcar los actuales puntos C3I disponibles a un jugador.



Marcadores de formación: Representa a todas las unidades de la misma formación parental apiladas en un hex.



Marcador de turno de juego: Muestra el actual turno de juego.



Marcadores de Kessel: usados para marcar unidades aisladas.



Marcadores de registro de Kessel: Indica la condición actual de un Kessel en el registro de Kessel.



Marcador de segmento: Indica el actual segmento de turno de juego.



Marcadores de VPs: Usados en el registro de VPs para establecer los actuales VPs.

2.6 Escala del juego: Cada hex en el mapa cubre 2 Km de lado a lado. Cada turno de juego representa 6 días de tiempo real. Las unidades militares son batallones, *Kampfgruppen*, regimientos y Brigadas.

3.0 Procedimientos Estándar

Hay varias convenciones estándar y conceptos básicos utilizados durante una partida.

3.1 Los Dados

El juego utiliza un dado de seis caras para resolver los eventos probables como los combates. Ciertos mecanismos del juego necesitan la tirada de más de un dado. En ese caso, los resultados de todos los dados se suman. El resultado de la tirada de dados será después modificada por un número positivo (+) o negativo (-). Ese número se llama modificador del dado (*Die Roll Modifier – DRM*).

3.2 Fracciones y Reglas de redondeo

Cuando un cálculo para una unidad produce una fracción en un combate, conservar la fracción. Cuando los valores de todas las unidades de un mismo bando se suman, redondear las fracciones restantes al entero inferior más próximo.

Excepciones: Ninguna unidad puede tener su Nivel Táctico final reducido a menos de uno.

3.3 Efectos acumulativos

Todos los modificadores son acumulativos. Así, una unidad que ataca un arroyo dentro de un hex de Bosque recibirá un DRM de -3 (-1 por el arroyo, -2 por el Bosque).

3.4 Control de Hex: El Control de Hex es el término utilizado para describir qué bando "controla" un hex concreto en cada instante durante la partida. El Control de Hex es importante para el Movimiento Administrativo, los refuerzos, el Abastecimiento y las Condiciones de Victoria.

Los hexes en los que una unidad ejerce una Zona de Control (ZOC, ver 6.0) son denominados hexes controlados. Una unidad siempre controla el hex que ocupa (incluso si no ejerce ZOC). Si los dos bandos proyectan sus ZOCs en un hex, entonces ese hex está mutuamente controlado por los 2 jugadores.

El control de un hex es inmediatamente perdido si una unidad no ejerce más una ZOC dentro del hex en cuestión. Un hex libre de unidades y ZOCs no es controlado por ningún jugador. El control del hex cambia cualquier número de veces y es inmediato.

Nota: A diferencia de otros juegos de guerra, en Velykie Luki el control del hex es perdido tan pronto como una unidad ya no ejerce más una ZOC dentro de un hex. Esta decisión del diseñador fue tomada porque ninguno de los bandos, tenían suficientes fuerzas disponibles para cubrir la totalidad del frente en todo momento.

3.5 Formaciones: Muchas unidades son permanentemente agrupadas en formaciones. Todas las unidades pertenecientes a una formación específica pueden ser fácilmente identificadas por su designación a la izquierda de la casilla de identificación de la unidad –esta designación significa la formación parental de la unidad- y por su color coincidente en la casilla de identificación de la unidad. Las formaciones son importantes a efectos de apilamiento, movimiento (regular), movimiento administrativo e integridad.

Las formaciones **alemanas** son las siguientes: 8ª PD, 20 ID Mot., 3ª GD, 83 ID, 205 ID, 291 ID, 331 ID, 6ª LD y Brigada RFSS.

Las formaciones **soviéticas** son las siguientes: 9ª GRD, 19 GRD, 21 GRD, 46 GRD, 7ª RD, 28 RD, 32 RD, 150 RD, 249 RD, 257 RD, 357 RD, 360 RD y 381 RD.

3.6 Niebla de guerra: Sólo la unidad militar en la parte superior (ignora los marcadores) de un apilamiento enemigo, puede ser observado (en todo momento) por el jugador contrario. Después de haber declarado un ataque, el jugador contrario puede examinar el contenido del apilamiento en cuestión.

* Si un apilamiento contiene más de una unidad, la unidad que se encuentra en la parte superior debe ser, en orden:

- (1) Una unidad de esquíes si está presente;
- (2) Una unidad de reconocimiento si está presente;
- (3) Una unidad de tanques si está presente;
- (4) Cualquier unidad motorizada si está presente;
- (5) Cualquier unidad parcialmente motorizada si está presente;
- (6) Cualquier unidad no motorizada si está presente;
- (7) Cualquier unidad estacionaria.

Si el apilamiento contiene 2 unidades del mismo tipo, el jugador propietario puede elegir la unidad que se colocará en la parte superior del apilamiento. Ignora cualquier marcador del juego encima de la unidad superior de un apilamiento.

3.7 Hexs de ferrocarril conectados: Un hex de ferrocarril conectado es cualquier hex de ferrocarril libre de EZoCs, la cual una línea no interrumpida de hexs de ferrocarril contiguos libres de unidades enemigas y/o EZoCs pueden ser trazados desde una fuente de suministro amiga. Las unidades amigas no niegan las EZoCs a estos efectos.

4.0 El Turno de Juego

Una vez que los jugadores han acordado un escenario y han elegido su bando, deben asegurar seguir todas las instrucciones específicas del escenario seleccionado. Estas instrucciones específicas tienen preferencia sobre las reglas estándar. Cada bando pone las unidades y los marcadores en el mapa después de las instrucciones de Colocación Inicial. Una vez que la colocación ha terminado, comienza la partida normalmente.

Velykie Luki se divide en un máximo de 9 turnos de juego (o menos para el escenario "Cortar la línea!"). Cada turno de juego completo se divide en una serie de fases y segmentos del jugador. La secuencia de juego

debe ser estrictamente seguida en el orden que se presenta abajo. Así, una vez que un jugador finaliza una fase o segmento determinado y ha pasado al siguiente, no puede dar marcha atrás para ejecutar una acción olvidada o rehacer alguna acción a menos que su contrario se lo permita.

4.1 Secuencia de Juego

- I. Segmento Administrativo.
- II. Primer segmento del jugador soviético.
- III. Primer segmento del jugador alemán.
- IV. Segundo segmento del jugador soviético.
- V. Segundo segmento del jugador alemán.
- VI. Tercer segmento del jugador soviético.
- VII. Tercer segmento del jugador alemán.
- VIII. Segmento de actividad limitada.
- IX. Segmento de chequeo de victoria.

4.2 Secuencia de juego expandida.

I. Segmento administrativo:

- A. Avance del marcador de turno de juego a la siguiente casilla numerada en el registro de paso de turnos, para indicar el comienzo de un nuevo turno de juego.
- B. Ambos jugadores, de manera simultánea, chequean el suministro. Marcar las unidades aisladas, y colocar y/o mover los marcadores Kessel en el registro Kessel. Conduce chequeos de desgaste y/o intentos de liberar WL si se requiere.
- C. El jugador alemán determina los refuerzos variables alemanes, y coloca los refuerzos variables elegibles bien en el mapa o bien en su casilla de movimiento administrativo.
- D. El jugador soviético coloca los refuerzos elegibles bien en el mapa o bien en su casilla de movimiento administrativo.
- E. El jugador alemán coloca los refuerzos elegibles bien en el mapa o bien en su casilla de movimiento administrativo.
- F. Ambos jugadores añaden y retiran los Chits de combate, de acuerdo con el programa de refuerzos, y ajustan el marcador de los puntos C3I en el registro de control general, de acuerdo al registro de turno de juego.

II. 1er. Segmento del jugador soviético –El jugador soviético conduce las siguientes actividades:

- A. Conduce el movimiento administrativo en el siguiente orden:
 - (1) Mueve cualquier 1 unidad (o todas las unidades que forman parte de una misma formación), desde la casilla administrativa, dentro del mapa.
 - (2) Mueve cualquier 1 unidad (o todas las unidades que forman parte de una misma formación), desde el mapa a la casilla de movimiento administrativo.
 - B. Declara en qué orden se llevarán a cabo las fases de combate y movimiento.
 - C. Gasta puntos C3I y chequea la tabla de actividad. Ajusta los marcadores de puntos de acción en el registro de control general de acuerdo con el resultado.
- Nota: El segmento finaliza si el jugador gasta "0" puntos C3I.*
- D. Conduce bien la fase de movimiento o bien la fase de combate.

III. 1er. Segmento del jugador alemán –igual que el 1er. Segmento del jugador soviético, excepto que el jugador alemán conduce todas las actividades.

IV. 2º Segmento del jugador soviético -igual que el 1er. Segmento del jugador soviético.

V. 2º Segmento del jugador alemán -igual que el 1er. Segmento del jugador alemán.

VI. 3er. Segmento del jugador soviético -igual que el 1er. Segmento del jugador soviético.

VII. 3er. Segmento del jugador alemán -igual que el 1er. Segmento del jugador alemán.

VIII. Segmento de actividad limitada:

- A. Jugador soviético –conduce combate con las unidades disponibles.
- B. Jugador alemán –conduce combate con las unidades disponibles.
- C. Jugador soviético –conduce movimiento con las unidades disponibles.
- D. Jugador alemán –conduce movimiento con las unidades disponibles.

IX. Chequeo de victoria –ambos jugadores acumulan VPs de acuerdo con las condiciones de victoria. Ajusta los marcadores de VPs en el registro de VPs.

Último turno de juego de un escenario –los jugadores consultan las condiciones de victoria para determinar el ganador.

4.3 Mover o luchar: En el comienzo de cada uno de sus tres segmentos de jugador, el jugador en cuestión debe declarar el orden en el que llevará a cabo sus fases de movimiento y combate en ese segmento. Puede elegir mover primero y luchar después, o luchar primero y mover en segundo lugar. La decisión es siempre del propio jugador. Cada jugador sólo hace una declaración de orden de fase por segmento, y es aplicada a todas sus unidades a lo largo de ese segmento. Nunca podrá elegir una orden para algunas unidades y la otra para el resto de sus unidades. Ningún jugador podrá tener 2 del mismo tipo de fases durante el mismo segmento; siempre deberán tomar una fase de movimiento y una fase de combate.

5.0 Zona de Control

La mayoría de las unidades en el juego ejercen una Zona de Control (ZOC) en los 6 hexes de alrededor en todomomento. Excepción: las unidades no ejercen ZOC dentro de hex de población. Las unidades que no ejercen una ZOC están marcadas con un círculo blanco "SIN ZOC" dentro de su valor táctico.

Es posible que los dos bandos ejerzan una ZOC simultáneamente en el(los) mismo(s) hex(es). Una unidad amiga en un hex que contenga una Zona de Control Enemiga (Enemy Zone Of Control - EZOC) *anula* esa EZOC para los efectos de trazar líneas de abastecimientos dentro y a través de ese hex. Sin embargo, no para los hexes de ferrocarril conectados (ver 3.7) y el Movimiento Administrativo (ver 10.4).

Una unidad debe detener su movimiento de una Fase de Movimiento en el primer hex que contenga una EZOC en la que entre, y no puede mover más en esa fase. Excepción: movimiento de infiltración (ver 13.5). Una unidad que comienza su Fase de Movimiento ya en una EZOC puede moverse fuera de ese hex, con la condición de que el primer hex en el que entre no contenga EZOC. La presencia de una unidad amiga y/o una ZOC en un hex en el que se proyecta una EZOC no anula esa EZOC a efecto de los movimientos. Las unidades pueden hacer un movimiento de Avance Después del Combate de un hex de EZOC a EZOC en su fase de combate. Las unidades no pueden ejecutar un Movimiento Administrativo cuando entran o salen de una EZOC.

6.0 Abastecimiento

Las unidades tienen que estar abastecidas para operar a plena capacidad. Las unidades siempre están Abastecidas o aisladas. Está permitido mover unidades a hexes donde estarán, o se supone que estarán, aisladas.

6.1 Cuando juzgar el abastecimiento: Los dos jugadores verifican simultáneamente el estado de abastecimiento de todas las unidades durante el Segmento Administrativo de cada turno de juego. Las unidades abastecidas siguen Abastecidas, y las aisladas siguen aisladas, hasta el Segmento Administrativo del siguiente turno de juego.

6.2 Cómo están las unidades abastecidas: Una unidad está en suministro cuando puede trazar una línea de abastecimiento a una fuente de abastecimiento apropiada. Una línea de abastecimiento consiste en una línea ininterrumpida de hexes contiguos trazados a partir de la unidad en cuestión de vuelta hacia la fuente de abastecimiento. Tal camino puede ser de cualquier longitud, pero no puede:

- Entrar en hexes ocupados por unidades enemigas;

- Entrar en hexes que contengan EZOC a menos que haya una unidad amiga en ese hex para anular esa EZOC a efectos del trazado de la línea de abastecimiento.

6.3 Fuentes de abastecimiento: Las fuentes de suministro alemanas son los hexs 1024, 3427 y todos los hexs del borde occidental del mapa, desde 1028 a 3428. Los hexs de fuentes de suministros soviéticas son todos los hexs del borde este del mapa desde 1000 a 3400. Una fuente de abastecimiento deja de funcionar cuando queda controlada por el enemigo. Las fuentes de abastecimiento recuperan su función en el momento en que queda controladas por una unidad amiga o no están controladas por ningún jugador. Este proceso puede ocurrir un número ilimitado de veces para cada hex.

6.4 Unidades aisladas: Las unidades aisladas sufren penalizaciones. Las capacidades de movimiento y combate de las unidades aisladas disminuirán y eventualmente serán eliminadas debido al desgaste.

6.41 Los Kessel: Una sola unidad aislada o un grupo de unidades aisladas, que puedan trazar una línea no interrumpida de hexs contiguos, libres de unidades enemigas y/o EZoCs (una unidad amiga en un hex niega esa EZOC a estos efectos) entre una y otra, se denomina Kessel (bolsa).

Nota: Una sola unidad aislada es también una Kessel.

Ten en cuenta también que un grupo de unidades satisfaciendo estos requerimientos tiene que formar una Kessel combinada. Coloca un marcador de Kessel en cada bolsa o Kessel; un marcador es suficiente para la totalidad de un grupo. Coloca el marcador coincidente de registro de Kessel en el registro de Kessel.

6.42 El registro de Kessel. El espacio de comienzo de un nuevo Kessel formado en el registro de Kessel, se determina por la nacionalidad y localización de la unidad(es) en cuestión. Consulta el registro de Kessel y coloca el marcador de registro de Kessel coincidente en el espacio apropiado. Siempre selecciona el peor espacio posible si un Kessel está compuesto de unidades en diferentes localizaciones.

Ejemplo: Una Kessel alemana consiste de 2 unidades. Una de ellas está localizada en un hex de pueblo, y la otra en un hex de bosque. El correspondiente marcador de registro de Kessel es colocado en el espacio "3-suministro extendido" en el registro de la Kessel.

Si una Kessel se divide en partes separadas, debido a la acción enemiga o amiga, cada uno de los sub-grupos pasa a ser una Kessel separada con su propio marcador. El marcador de registro del Kessel por cada nueva Kessel formada, es colocado en el mismo espacio que el marcador parental del registro de Kessel.

Nota: No recolocas un marcador de registro de Kessel si nuevas unidades en suministro expanden una Kessel formada previamente. Si dos o más Kessel deben combinarse debido a la acción amiga o enemiga, el marcador del registro de Kessel de la nueva (combinada) Kessel, es colocado en el peor espacio posible de todos los Kessel parentales.

Retira tanto el marcador de Kessel como el correspondiente marcador de registro de Kessel si la unidad(es) de un Kessel está en suministro de nuevo durante un segmento administrativo. Esas unidades son tratadas como de nuevo en suministro. Si solo alguna unidad(es) de un Kessel está en suministro de nuevo durante un segmento administrativo, esas unidades son tratadas como abastecidas. El resto de unidades aún aisladas permanecen en la Kessel y mantienen sus marcadores de Kessel y registro de Kessel.

Mueve cada marcador de registro de Kessel al siguiente espacio que contenga un número más alto en el registro de Kessel, durante cada segmento administrativo siguiente a su colocación inicial. *Nota:* El marcador de registro de Kessel de un Kessel nuevamente formado, debido a una división, es movido durante su segmento administrativo inicial. Un marcador de registro de Kessel movido al último espacio "6- escasez crítica", durante un segmento administrativo previo, simplemente permanece en su lugar.

Ejemplo: Un marcador de registro de Kessel alemán está localizado en el espacio "4 -escasez" en el registro Kessel. Durante el siguiente segmento administrativo, las unidades de ese Kessel están aún aisladas. El jugador alemán ahora mueve el marcador de registro del Kessel al espacio "5 -escasez seria".

6.43 Efectos: Los efectos del aislamiento en las capacidades de movimiento y combate de una unidad, se indica junto al registro Kessel. Simplemente cruza la actual condición de la unidad con la columna apropiada en el registro del Kessel. *Ejemplo:* La capacidad de movimiento de una unidad motorizada en condición "3 – suministro gastado", está limitada a 1 hex. La unidad recibe un DRM de -2 si está atacando, y un DRM de +2 si está defendiendo.

6.44 Chequeo de desgaste: Ciertas condiciones (ver el registro del Kessel) fuerzan a las unidades aisladas a conducir chequeos por desgaste durante el segmento administrativo. Lanza un dado por cada unidad, y cruza la actual condición de la unidad con la columna apropiada. Una unidad sufre un paso de pérdidas si el resultado final del dado es igual a o mayor que el número establecido en la tabla. De un chequeo de desgaste puede resultar la eliminación de una unidad.

7.0 Puntos C3I

C3I es la abreviatura (en inglés) de "Mando, Control, Comunicación e Inteligencia". La serie utiliza los Puntos C3I como un término abstracto para representar la capacidad y los recursos de un bando para realizar operaciones móviles. A diferencia de la mayoría de otros "wargames", en este juego las unidades no tienen asegurado el poder mover y combatir en cualquier segmento de un jugador. En lugar de esto, los jugadores deben gastar puntos C3I para permitir a sus unidades mover y combatir.

7.1 Recibiendo Puntos C3I: En el Segmento Administrativo de cada turno de juego, los dos jugadores verifican el registro de paso de turno (Game Turn Record Track) y ajustan sus Marcadores de Puntos C3I en el registro de control general (General Record Track) de acuerdo con el número listado.

NOTA: Los puntos C3I pueden ser acumulados de turno en turno.

7.2 Gasto de Puntos C3I: Después de haber declarado en qué orden se llevarán a cabo las Fases de Combate y de Movimiento, un jugador gasta de cero a tres C3I en cada uno de sus tres segmentos de jugador (no en el segmento de actividad limitada), y consulta la tabla de actividad para ajustar los marcadores de puntos de actividad en el registro de control general, de acuerdo con el resultado.

Excepción: Un jugador que gasta cero puntos C3I no consulta la Tabla de Actividad, su segmento termina inmediatamente.

Ejemplo: El jugador soviético tiene tres Puntos C3I libres en el comienzo de su segundo segmento de jugador. Después de haber declarado que ejecutará su fase de Movimiento en primer lugar y después su fase de Combate en segundo, decide gastar 2 puntos C3I. También podría haber gastado cero (terminando inmediatamente su segmento actual), uno, o todos (tres) los puntos C3I. El jugador soviético reduce el número de Puntos C3I en dos en el registro de control General, consulta en seguida la tabla de Actividades y tira dos dados. El resultado final de sus dados es "10", dando como resultado 11 puntos de actividad. El jugador soviético ajusta finalmente su marcador de Puntos de Actividad soviético en el Registro de control General, en función del resultado obtenido.

7.3 Puntos de Actividad: Los Puntos de Actividad se utilizan para generar los movimientos y los combates. Durante un segmento de un jugador, el jugador en fase decide cuántos Puntos de Actividad gastará para los movimientos y los combates, pero el total nunca puede exceder el número total de Puntos de Actividad generados por la tabla de actividad (ver 7.2 arriba). Un jugador puede incluso gastar todos sus Puntos de Actividad para el movimiento (no dejando nada para el combate) o viceversa.

Los Puntos de Actividad no pueden ser acumulados de segmento en segmento; los puntos no usados se pierden.

8.0 Apilamiento

El apilamiento es la acumulación de más de una unidad en un mismo hex. El número de unidades autorizadas en cada hex se llama límite de apilamiento. Los límites de apilamiento entran en vigor al final de cada Fase de Movimiento o después de las Retiradas o Avances Después del Combate. Los límites de apilamiento no se aplican durante el movimiento; un número cualquiera de unidades amigas pueden mover a través de un hex sin coste suplementario en Puntos de Movimiento. Los marcadores no tienen valor de apilamiento y pueden añadirse a cualquier pila libremente.

8.1 Apilamiento soviético: El jugador soviético puede apilar hasta 3 unidades o todas las unidades de una formación más otra unidad en un hex.

8.2 Apilamiento alemán: El jugador alemán puede apilar hasta 6 unidades o todas las unidades de una formación en un hex (incluso si más de 6 unidades pertenecen a una misma formación).

8.3 Sobre-apilamiento: Si un hex se encuentra sobre-apilado al final de la fase de Movimiento o después de una Retirada o Avance Después del Combate, el jugador propietario de las unidades debe eliminar del juego las unidades en exceso (a elección del jugador) y retirarlas del juego.

9.0 Refuerzos

Los refuerzos son unidades que entran en juego después del comienzo de la partida. Referirse al Calendario de Refuerzos y al número del turno de juego impreso en las fichas para saber el momento en que aparecen. Todos los refuerzos entran en el juego en suministro y con fuerza completa. Los refuerzos pueden ser retrasados a discreción del jugador propietario.

9.1 Llegada de refuerzos: Los jugadores colocan los refuerzos elegibles bien en el mapa bien en las casillas de movimiento administrativo durante el segmento administrativo. Un refuerzo colocado en una casilla de movimiento administrativo puede entrar en el juego sólo por movimiento administrativo (ver 10.4). Un refuerzo colocado en el mapa está sujeto a todas las reglas de apilamiento, y deben ser colocados en cualquier hex de ferrocarril conectado (ver 3.7).

Nota: Los refuerzos que lleguen en el turno 1 son manejados de manera diferente. Ver las instrucciones del escenario para más detalles.

9.2 Refuerzos variables alemanes: Siguiendo las instrucciones de colocación, todos los refuerzos variables alemanes tienen que ser colocados en un contenedor o copa desde el que se extraerán de manera aleatoria. Comenzando con el turno 2 de juego, el jugador consulta la tabla de refuerzos variables alemanes una vez durante cada segmento administrativo. Él tira un dado y cruza el resultado con la columna apropiada. El resultado indica el número de refuerzos variables alemanes que pueden ser extraídos por el jugador alemán al azar. Este proceso se detiene para el resto del juego si todos los refuerzos variables alemanes han sido extraídos.

Los refuerzos variables alemanes entran en el juego de la misma manera que los otros refuerzos (ver 9.1 arriba).

10.0 Movimiento

El número máximo de unidades que un jugador puede mover en una fase de movimiento, está limitado por los Puntos de Actividad disponibles (ver 7.2). Reducir el Marcador de Puntos de Actividad en el Registro de control General en 1 punto por cada unidad que se mueva. **Excepción:** Formaciones, ver 10.1 más abajo.

En general, un jugador es libre de gastar ninguno, algunos o todos los Puntos de Actividad disponibles a efectos del movimiento, pero la fase de movimiento se termina siempre cuando no le quedan más Puntos de Actividad al jugador. Un jugador no necesita ser capaz de trazar una línea de suministro desde una fuente de suministro amiga a su hex de localización, para poder ser activadas para el movimiento (regular).

10.1 Moviendo formaciones: Las unidades pertenecientes a la misma formación (ver 3.5) pueden mover como un apilamiento. Estas unidades deben comenzar su fase de movimiento ya apiladas, mover juntas y finalizar su movimiento en el mismo hex. Reduce el marcador de puntos de actividad en el registro de control general en "1" por cada apilamiento movido (y no por "1" por cada unidad que ha movido).

11.5 Restricciones: Con la excepción de las unidades de puntos fuertes alemanes (*Strongpoints*), que son estáticas y no pueden mover, cada unidad tiene una capacidad de movimiento (MA) impresa en la esquina inferior derecha de la ficha. La MA es el número de puntos de movimiento (PMs) disponibles a la unidad en una fase de movimiento. Las unidades mueven de hex a hex adyacente (sin saltarse hexs), pagando los costes requeridos para hacerlo, dependiendo del terreno dentro y alrededor del hex entrado. El movimiento de unidades de cada jugador sólo es posible durante su propia fase de movimiento. Excepciones: Eventos Aleatorios, Rechazo del Combate, Avance Después del Combate, Retirada Después del Combate.

Cada unidad puede moverse sólo una vez durante una fase de movimiento, y ninguna unidad puede mover

más lejos que su MA le permita. Ninguna unidad amiga puede entrar en hexes que contenga unidades enemigas o mover fuera del mapa. Los PMs no pueden ser acumulados de fase en fase, ni ser transferidos de una unidad a otra. Las unidades que mueven no son requeridas para gastar todos sus PMs disponibles antes de detenerse. El movimiento de cada unidad individual o apilamiento debe ser completado antes de que alguna otra comience. Un movimiento no puede ser corregido salvo acuerdo con el otro jugador.

10.3 Efectos del Terreno: Los costes de movimiento para entrar en un hex o atravesar un lado de hex se indican en la Tabla de Efectos del Terreno (TET). Ciertos costes de terrenos son diferentes dependiendo de si se trata de una unidad motorizada o no motorizada.

10.31 El río Lowat: Cruzar el río Lowat cuesta a una unidad todos sus PMs. La unidad en cuestión debe comenzar su fase de movimiento adyacente al lado de hex del río y puede cruzarlo gastando todos sus PMs. Un puente niega los costes de movimiento por cruzar el río Lowat.

Nota: Un puente no niega los efectos sobre el combate del río Lowat.

10.32 Hexes de carretera y de línea de ferrocarril: Una unidad que es movida desde un hex de carretera/ferrocarril directamente a otro hex adyacente de carretera/ferrocarril, a través de un lado de hex cruzado por el símbolo de carretera/línea de ferrocarril, ignora el resto del terreno presente en el hex que se entra (incluyendo los lados de hexes de arroyo *-creek*), y usa el valor de movimiento de la carretera/línea férrea (ver la TEC). **Nota:** Los ferrocarriles se tratan exactamente de la misma forma que las carreteras a efectos del movimiento.

10.4 Movimiento Administrativo: Cada jugador puede conducir movimiento administrativo durante cada uno de sus segmentos de jugador (NO en el segmento de actividad limitada), en el siguiente orden:

(1) Mueve una, alguna o todas las unidades de una formación, desde la casilla de movimiento administrativo a un hex en el mapa. La unidad/apilamiento en cuestión puede ser colocada, bien en cualquier hex de ferrocarril conectado (ver 3.7) o bien adyacente a o apilada con una unidad(es) amiga en un hex libre de EZoCs, que la unidad o apilamiento pueda trazar una línea no interrumpida de hexes contiguos libres de unidades enemigas y/o EZoCs (una unidad amiga en el hex no niega una EZoC a estos efectos), a una fuente amiga de suministro. Los límites de apilamiento están en efecto.

(2) Mueve una, alguna o todas las unidades de una formación apiladas en el mismo hex, desde el mapa a la casilla de movimiento administrativo. La unidad/apilamiento en cuestión es tomada del mapa y colocada en la casilla de movimiento administrativo. El hex "tomado" tiene que estar en suministro y no puede estar en EZoC. Una unidad amiga en el hex no niega una EZoC a estos efectos.

Las unidades pueden usar, bien el movimiento administrativo o bien el movimiento regular durante el segmento de un jugador, nunca ambos. El movimiento administrativo no cuesta puntos C3I, puntos de actividad o PMs. Las unidades aisladas no pueden conducir movimiento administrativo. Las unidades que usen movimiento administrativo no pueden atacar durante el mismo segmento de jugador.

Importante: Ningún jugador puede conducir movimiento administrativo durante el turno 1 de juego (todos los segmentos).

11.0 Combate

En general, el combate tiene lugar entre unidades contrarias adyacentes durante la fase de combate de un segmento de jugador. El jugador en fase se considera el atacante y el jugador contrario el defensor. Atacar siempre es una cosa voluntaria; una unidad no está nunca obligada a atacar. El atacante no está obligado a declarar todos sus ataques con anterioridad, y puede resolverlos en cualquier orden, siempre que la resolución de un ataque se termine antes de que otro comience.

El número de combates que un jugador puede iniciar durante una fase de combate, se genera por la tabla de actividad (ver 7.2). Reduce el marcador de puntos de actividad en el registro de control general en "3" por cada combate iniciado. No importa cuántas unidades amigas y/o enemigas participen en un combate; cada combate iniciado le cuesta al atacante **3 puntos de actividad**. **Excepción:** Atacando un hex de población (ver 11.614), que cuesta 6 puntos de actividad. La fase de combate finaliza cuando un jugador no tiene puntos de actividad restantes. Una unidad no necesita ser capaz de trazar una línea de suministro desde una fuente de suministro amiga a su hex de localización para poder iniciar un combate.

Los puntos de combates no pueden ser acumulados de segmento en segmento; los puntos no usados son perdidos.

Nota: Ninguna unidad es forzada a mover para participar en un combate (o viceversa). Ninguna unidad puede conducir movimiento administrativo y atacar durante el mismo segmento de jugador.

11.1 Límites del combate: Un hex ocupado por el enemigo puede ser atacado en un único combate por tantas unidades amigas como el atacante puede atraer a los hexes de alrededor; sin embargo, un sólo ataque no puede tener como objetivo a más de un hex. Una única unidad atacante no puede tener su fuerza de combate dividida y aplicada a más de un combate. Del mismo modo, ninguna unidad defendiendo puede tener parte de su fuerza de combate atacada por uno o unos cuantos atacantes, mientras que la otra parte es atacada por los otros. Las unidades que defienden en un hex deben ser atacadas como una sola fuerza defensiva combinada. Una unidad no puede atacar ni ser atacada más de una vez por fase de combate. Las unidades de puntos fuertes alemanes no pueden atacar.

11.2 Resolución de los combates:

Procedimiento:

A. El atacante declara un ataque, gasta 3 Puntos de Actividad y reduce el marcador de puntos de actividad en el registro de control general en "3". Nota: El atacante tiene que gastar 6 puntos de actividad si está atacando a un hex de población.

B. Las unidades de esquíes pueden conducir un "Rechazo del combate".

C. Cada jugador determina su valor de puntos tácticos, y extrae *chits* de combate de acuerdo con este valor.

D. Compara el valor de puntos tácticos del atacante con el del defensor y determina la superioridad táctica.

E. Cada jugador selecciona y revela sus *chits* de combate, de acuerdo a la determinación de superioridad táctica.

F. Determina la proporción del combate aplicando todos los modificadores.

G. El atacante lanza dos dados y cruza el resultado con la apropiada columna de la CRT, después de aplicar todos los modificadores.

H. Aplica los resultados inmediatamente (primero el defensor), incluyendo cualquier resultado de retirada/avance después del combate obligatorio o voluntario. Coloca los *chits* de combate extraídos de vuelta al contenedor.

11.3 Chits de Combate: Las Fichas de Combate son colocadas en dos recipientes o copas -uno para el jugador soviético y otro diferente para el jugador alemán - desde los cuales se sacarán al azar. Ciertos *Chits* de Combate son añadidas o retiradas del juego durante el curso del juego de acuerdo al programa de refuerzos.

11.31 Extracción de Fichas de Combate: Para determinar el valor de puntos tácticos de cada jugador, cada jugador selecciona una unidad implicada en el combate que tenga mayor valor Táctico. Cada jugador saca después al azar un número de Chits de Combate de su contenedor igual al valor Táctico de la unidad seleccionada. Tener en cuenta cualquier modificador causado por un Ataque Concéntrico, integridad o el bono de armas combinadas soviético. Ambos jugadores colocan los Chits de combate extraídos de vuelta dentro del contenedor en el final de un proceso de resolución del combate.

11.32 Superioridad Táctica: Para determinar quién tiene la Superioridad Táctica en un combate, comparar el Valor de puntos Tácticos de ambos jugadores.

* Si los puntos de valor táctico de ambos jugadores son iguales, ningún jugador tendrá la superioridad táctica. En este caso, cada jugador puede usar **hasta dos chits** de combate de sus Chits extraídos.

* Si los valores de puntos tácticos NO son iguales, el jugador con el valor de puntos tácticos más alto, tiene la superioridad táctica. El jugador que mantiene esta superioridad puede **usar hasta 3 Chits**, y el otro jugador **un Chit de combate**, de los Chits extraídos.

Nota: Ninguno de los jugadores está obligado a jugar Chits de Combate, y ningún jugador puede jugar más Chits de Combate de las que haya cogido para ese combate. Un jugador no puede coger Chits de Combate suplementarios porque tenga la Superioridad Táctica.

11.4 Proporción del combate: Comparar la fuerza de combate combinada de las unidades atacantes que participan en el combate, con la fuerza de combate de las unidades que defienden el hex, teniendo en cuenta todos los modificadores. Reducir esa comparación a una proporción atacante/defensor. Redondearse el resultado en favor del defensor con el fin de obtener una de las categorías de relaciones que se definen en la Tabla de Resultados del Combate (CRT).

Nota: Las Columnas que encabezan todas las relaciones en la CRT van del 1:2 al 9:1. Los ataques en proporciones peores al 1:2, da como resultado un 4/0 automático. Los ataques en una proporción mejor del 9:1 se tratan como si fuera 9:1.

EJEMPLOS: (1) La fuerza de combate total del atacante es 29, el total del defensor es 13; la proporción de ese combate es 2:1. (2) La fuerza total del atacante es 3, el total del defensor es 4; la relación para ese combate es 2:3. (3) La fuerza de combate total del atacante es 13, y el defensor 2: la proporción de este combate sería 5:1. Nota: La CRT no tiene una columna de 6:1).

11.5 Los dados de la resolución del combate: Para resolver un combate, encuentra la columna de proporción en la CRT correspondiente a la proporción obtenida, y lanza dos dados. Aplica todos los modificadores del dado requeridos (DRMs). Trata los resultados de la tirada de los dados menores de "2" como "2", y los resultados mayores a "14" como "14". Cruza el resultado final del dado con la apropiada columna de proporción en la CRT para obtener el resultado del combate.

11.6 Modificadores de Combates: Como se indicó abajo, ciertas situaciones provocan modificadores al combate que modifican el resultado final del combate. Todos los modificadores (DRMs, modificador de la fuerza del combate, modificadores del valor Táctico) son acumulativos. En tales casos, redondear al entero inferior, pero ninguna unidad o apilamiento de unidades puede tener su fuerza de combate o su valor Táctico reducido a menos de 1. Además, la fuerza de combate final de todas las unidades en el mismo bando, no puede ser reducida a menos de 1.

En algunas ocasiones una fuerza atacante y/o defensora puede consistir de unidades en suministro y aisladas. Siempre elige el DRM más desfavorable en ese caso para el bando propietario.

Importante: El DRM final de un combate nunca puede ser inferior a -10 ni superior a +10.

El sumario de modificadores del combate (ver carta de ayudas al jugador) resume todos los modificadores del combate.

11.61 Efectos del terreno: Ciertos terrenos generan DRMs en favor del defensor. Ver la TEC para todos los detalles.

11.611. Lagos y combates: Las unidades defendiendo en un hex de lago sufren un +1 DRM en favor del atacante. Los lagos generan un -2 DRM si *todas* las unidades están atacando fuera de un hex(es) de lago. Los lagos generan un -1 DRM si al menos una unidad no está atacando fuera de un hex de lago.

11.612. Arroyos (Creeks) y el combate: Los arroyos generan un DRM de -2 si todas las unidades están atacando a través de lados de hexs de arroyos. Los arroyos generan un -1 DRM si al menos una unidad no está atacando a través de lados de hexs de arroyo.

11.613. El río Lowat y el combate: Las unidades atacando a través de un lado de hex del río Lowat tienen su fuerza de combate a la $\frac{1}{2}$ y no se las califica para el ataque concéntrico.

Nota: Los puentes no afectan al combate.

11.614. Poblaciones y combate: El atacante tiene que gastar 6 puntos de actividad en vez de 3, para poder atacar una unidad en un hex de población. Las unidades atacando un hex de población tienen su fuerza de combate a la $\frac{1}{2}$, y no cualifica para un ataque concéntrico. El defensor debe tomar todos los impactos del combate como pasos de pérdidas. Ignora la retirada después del combate; el defensor no puede retirarse.

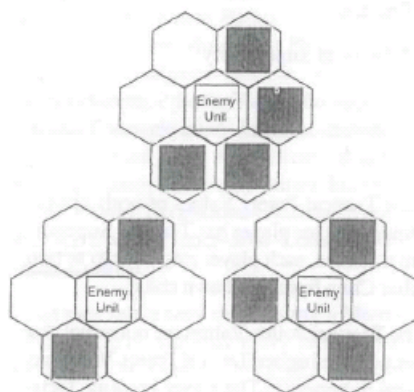
11.62 Chits de combate: Los Chits de Combate seleccionados son revelados simultáneamente por ambos jugadores. Los efectos de los Chits de combate se explican en las cartas de Chits de combate alemana y soviética. Algunos Chits de combate pueden ser inútiles en ciertas situaciones o sus efectos pueden estar reducidos. Ciertos Chits de combate soviéticos requieren que el hex del defensor esté en alcance de un hex ferroviario conectado (ver la carta de Chits de combate soviéticos). Un hex del defensor está en alcance si el jugador soviético puede trazar una línea no interrumpida de no más de **10 hexs** (cuenta el hex del defensor pero no el hex de ferrocarril), libre de unidades enemigas y/o EZoCs, a un hex de ferrocarril amigo conectado en el instante del combate. Una unidad amiga en un hex no niega una EZoC a estos efectos.

Los Chits de combate que incrementan el número de impactos de combate, son colocados, en efecto, en primer lugar. Después de eso, cada jugador puede determinar el orden en el cual él juega los Chits de combate que reducen los impactos en el combate. Siguiendo el espíritu de esta sección de reglas, cada jugador puede reducir las pérdidas en el orden más favorable para él.

Ejemplo: El jugador alemán selecciona el Chit de combate #5 "Dureza", y el jugador soviético selecciona el #3 "superioridad de artillería" y el #5 "Iozhnaya ataka". La CRT requiere al jugador soviético 2 impactos de combate, incrementado a 3 impactos de combate debido al Chit #5 "Dureza". El jugador soviético decide jugar el #5 "Iozhnaya ataka" primero, y el #3 "superioridad de artillería" en segundo lugar. El resultado final del combate soviético es reducido a 1 impacto de combate.

11.63 Ataque Concéntrico: Cuando un hex del defensor es atacado por unidades que se encuentran en hexes directamente opuestos, o bien por unidades que se encuentran en tres hexes con un hex intermedio entre cada unidad, o por unidades que se encuentran en más de tres hexes, tienen lugar un Ataque Concéntrico. Ten en cuenta que un ataque concéntrico nunca podrá ser creado por unidades atacando dentro de un hex de población o a través de un lado de hex del río Lowat. La presencia de otras unidades del mismo bando que aquellas que están siendo atacadas concéntricamente en hexes próximos al hex atacado, de ninguna forma sirven para anular el efecto. El valor Táctico de las unidades atacantes es incrementado en uno (+1) si el atacante ha creado un ataque concéntrico.

CONCENTRIC ATTACK DIAGRAM



11.64 Bono de armas combinadas soviéticas: El valor táctico de un regimiento de Rifles soviético defendiendo o atacando, es incrementado en uno (+1) si este está apilado con al menos un regimiento de tanques, una brigada de tanques o una brigada mecanizada soviética. Este bono está limitado a uno (+1), incluso si más de una brigada de tanques, una brigada mecanizada o regimiento de tanques soviético están apilados en el mismo hex.

11.65 Bono de integridad: El valor táctico de una unidad defendiendo o atacando que es parte de una formación, puede ser incrementado debido al bono de integridad. Este bono puede pasar a no estar disponible si una o más unidades de la formación, ha sido eliminada.

11.651. Integridad soviética: Un regimiento de Rifles soviético que es parte de una formación, recibe un bono de integridad de uno (+1) si todos los regimientos (3) de la formación en cuestión están apilados en el mismo hex.

11.652. Integridad alemana: Para poder recibir el bono de integridad, una unidad alemana debe satisfacer los requerimientos listados en la carta de integridad alemana. Las unidades alemanas que son parte de una formación reciben un bono de integridad por formación de uno (+1) si el número requerido (ver carta de integridad alemana) de unidades de una formación, está apilado en el mismo hex.

11.7 Resultados del combate: El resultado de un combate consiste de 2 números separados por una barra (""). El número a la izquierda de la barra se aplica a las unidades atacantes y el número de la derecha se aplica a las unidades del defensor. Los números así mismo indican el número de Impactos sufridos por un bando. Cada Impacto de combate debe ser absorbido bien como pérdida de paso, o bien como hex de

retirada. El número final de Impactos puede ser aumentado o disminuido por los Chits de combate. Un resultado de combate de "0" significa que el bando que recibe ese resultado, no se ve afectado.

Los resultados contra el defensor siempre se aplican antes de aquellos contra el atacante. Todos los pasos de pérdidas deben ser igualmente distribuidos entre todas las unidades implicadas; ninguna unidad puede absorber 2 pasos de pérdidas hasta que todas las demás unidades no hayan absorbido uno; una unidad no puede absorber 3 pasos de pérdidas hasta que todas las demás unidades no han absorbido 2 pasos de pérdidas

11.71 Retirada después del combate: Sólo el defensor puede ser forzado a retirarse; el atacante debe siempre absorber todos los Impactos en pasos de pérdidas. Las unidades no motorizadas defendiendo nunca podrán retirarse más de un hex. Las unidades motorizadas en suministro defendiendo (sólo), pueden retirarse hasta dos hexs. La retirada no cuesta PMs o FMs.

La Retirada Después del Combate permite al defensor cancelar bien uno (todas las unidades defensoras se retiran un hex) o bien dos (todas las unidades defensoras se retiran dos hexes) Impactos de combate del número total de Impactos recibidos para ese combate contra su fuerza. El defensor puede convertir un máximo de dos Impactos de combate en hexes de retirada; los Impactos restantes deben ser absorbidos en pasos de baja. Un Impacto de combate tomado como un hex de retirada necesita que *todas* las unidades defensoras retrocedan un hex; las unidades que comienzan una retirada apiladas, pueden retirarse.

Si el defensor no está localizado en un hex de población y el número final de impactos de combate excede el número total de unidades defendiendo, el defensor tiene que retirar todas las unidades defendiendo, al menos, un hex. Esta retirada absorbe un impacto de combate. El defensor puede retirarse (voluntariamente) un segundo hex si se cumplen con todos los requerimientos, pero aún sigue en vigor la máxima longitud de retirada de 2 hexs. Si el defensor debe retirarse, pero no puede, tiene que absorber todos los impactos de combate como pasos de pérdidas y tomar un paso de pérdida adicional.

Excepción: Un defensor localizado en un hex de población tiene que tomar todos los impactos de combate como pasos de pérdidas, e ignorar una retirada obligatoria si el número final de impactos de combate excede el número total de unidades defendiendo.

11.711 Hexs de retirada: En general, las unidades retirándose deben tratar de retirarse hacia la fuente de suministro amiga más cercana. Ninguna unidad puede retirarse fuera del mapa, o dentro de hexs ocupados por el enemigo, o dentro de hexs ocupados por el mismo bando y que cause sobre-apilamiento.

Las unidades retirándose pueden entrar en un hex que contenga una EZoC, pero cada apilamiento toma un paso de pérdidas adicional por hacerlo. Excepción: las unidades de esquíes, no toman un paso de pérdidas adicional. Debe entrarse en un hex que contenga una EZoC si una unidad es forzada a retirarse (ver 11.71), y no hay ningún otro hex disponible.

Una unidad debe detener una retirada después de cruzar un lado de hex del río Lowat; no podrá retirarse más allá.

Nota: Los puentes no niegan este efecto.

11.72 Avance Después del Combate: Cuando un hex es dejado vacío por el defensor después de un combate, una, algunas o todas las unidades atacantes que hayan participado en el combate pueden ocuparlo (poniendo especial atención al límite de apilamiento). Esto es verdad incluso si el avance se hace de una EZOC directamente dentro de otro hex de EZOC (pero ver más abajo).

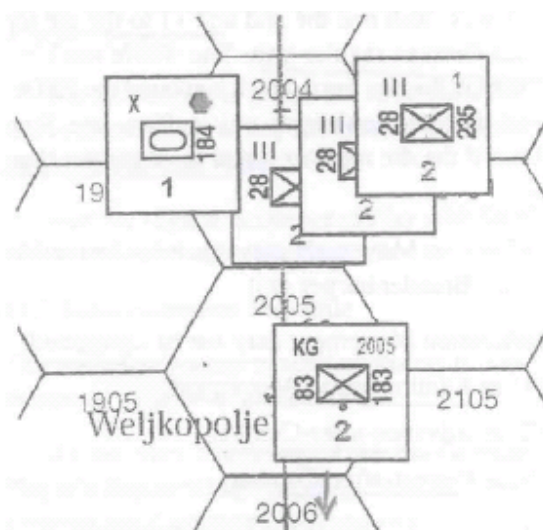
Si el atacante tenía la Superioridad Táctica durante la resolución del combate y el defensor ha retirado sus unidades 2 hexes, o todos los defensores son eliminados, las unidades motorizadas abastecidas (sólo), pueden avanzar un segundo hex. Las unidades no pueden avanzar un segundo hex si el segundo hex de avance se hace desde una EZOC (incluso si la EZOC es proyectada por el defensor original) o hex de pantano, o si están atacando a través de un lado de hex del río Lowat, o si el avance requeriría cruzar un lado de hex del río lowat (los puentes no niegan este efecto). Además, el segundo hex de un avance no puede ser un hex de pantano. Las unidades avanzando un segundo hex no son obligadas a seguir exactamente la ruta de retirada del defensor.

Los avances no son obligatorios, pero la decisión de hacerlo debe ser tomada inmediatamente, antes de que comience otra resolución del combate. Avanzar no cuesta PMs o FMs. Las unidades que avanzan pueden separarse. Las unidades del defensor nunca pueden avanzar después de un combate; simplemente permanecen en sus posiciones.

11.8 Ejemplo compresible de un combate:

La 28 Div de Rifles 88, 144 y 235 regimientos de Rifles) y la 184 brigada de tanques, están apiladas en el hex 2004. Están atacando al 183 *Schnelle Abteilung* de la 83 división de infantería alemana, defendiendo en el hex de pueblo de Weljkopolje (hex 2005). Todas las unidades están con las fuerzas completas y abastecidas.

1. El jugador soviético declara el ataque, gasta 3 puntos de actividad y reduce su marcador de puntos de actividad en tres, en el registro de control general.



2. Cada jugador determina sus puntos de valor táctico. El valor de puntos de valor táctico del jugador alemán es 2, porque su unidad tiene un valor táctico de 2 y permanece sin modificar. El valor táctico del jugador soviético es 4, porque el valor de punto táctico (2) de cualquiera de los regimientos de Rifles en el hex 2004, es incrementado por +1 debido al bono por integridad (ver 11.65) y por otro +1 debido al bono de armas combinadas soviético (ver 11.64), otorgado por la 184 brigada de tanques, apilada en el mismo hex.

3. El jugador alemán extrae de manera aleatoria dos Chits de combate (igual a su valor de puntos tácticos) de su compa: #2 "Batalla móvil" y el #8 "destructor de tanques". El jugador soviético hace lo mismo de su copa o contenedor, pero en este caso 4 Chits de combate: #2 "Apoyo antitanque", #3 "superioridad artillera", #4 "apoyo de artillería", y el #6 "apoyo de tanques pesados".

4. Ambos jugadores comparan sus valores de puntos tácticos para determinar la superioridad táctica. El jugador soviético mantiene esta superioridad porque su valor de puntos tácticos es mayor. Así, el jugador alemán puede jugar sólo un Chit de combate, y el jugador soviético 3 de sus Chits de combate extraídos.

5. El jugador alemán decide jugar el #8 "destructor de tanques", porque el #2 "batalla móvil" no tiene efecto. El jugador soviético decide jugar el #3 "superioridad artillera", #4 "apoyo de artillería" y el #6 "apoyo de tanques pesados", ya que el #2 "Apoyo antitanque" no tiene efecto. Ambos jugadores revelan su elección simultáneamente.

6. El jugador soviético determina su fuerza de combate combinada: 34 para la 28 Div. de Rifles y 5 para la 184 brigada de tanques (la mitad de 10, ya que el alemán tiene el Chit de combate #8, "Destructor de tanques", dando como resultado un total de 39. La fuerza de combate de la unidad alemana defensora permanece sin cambios (6). La proporción del combate es 39:6 = la columna 5:1 en la CRT.

7. Ambos jugadores determinan el DRM final: -3 por el hex de pueblo; -2 por el lado de hex de arroyo; +2 por el #4 apoyo artillero I" y un +5 por #6 "Apoyo de tanques pesados", dando como resultado final un DRM de +2. El jugador soviético lanza dos dados, obteniendo un "7". Añade el +2 DRM y cruza el resultado final (9) con la apropiada columna (5:1). El resultado del combate es ½.

8. El jugador alemán es el defensor y tiene que aplicar primero su resultado del combate (2 impactos de combate). Tiene que retirar su unidad un hex porque el número final de impactos de combate (2), excede el número total de unidades defensoras (1). La unidad se retira al hex 2006, así absorbe un impacto de combate.

Debe absorber el impacto restante como un paso de pérdidas, ya que esta es no motorizada (solo las unidades motorizadas en suministro pueden retirarse dos hexs).

9. El jugador soviético es el atacante y debe absorber todos los impactos del combate como pasos de pérdidas. El Chit de combate #3 "superioridad artillera" no tiene efecto, ya que los impactos de combate soviéticos están primero a la ½ (0,5), y redondeado al alza (1). El jugador soviético reduce el 88 regimiento de Rifles de la 28 Div de Rifles, girando la ficha a su lado reducido. Por tanto, absorbe el impacto del combate. Ahora puede avanzar después del combate porque el hex defensor ha quedado vacante en el combate; el jugador soviético mueve todas las unidades (4) al hex 2005. Las unidades no pueden avanzar un segundo hex porque no cumplen los requerimientos de 11.72.

12.0 Segmento de actividad limitada.

Las unidades que no conducen ni movimiento (regular) ni atacan durante cualquier segmento del jugador amigo (sólo), pueden mover y atacar durante el segmento de actividad limitada. Las unidades que conducen movimiento administrativo, o que han sido atacadas durante uno, algunos o todos los segmentos del jugador amigo, *pueden* mover y atacar durante el segmento de actividad limitada. A diferencia de los segmentos de jugador, los movimientos y los combates no cuestan puntos C3I o de actividad durante el segmento de actividad limitada.

Nota: Los jugadores pueden desear girar las unidades que han movido o atacados (es decir, no elegibles para la acción en el segmento de actividad limitada), 180° para señalar esta situación.

La secuencia del segmento de actividad limitada es diferente a un segmento de jugador. Debe ser estrictamente observada en el orden señalado en la secuencia de juego (4.1).

12.1 Combate durante el segmento de actividad limitada: Todas las reglas están en efecto.

Excepciones:

- (1) Los hexs de población no pueden ser atacados.
- (2) Cada fuerza atacante es limitada a la unidad apilada en un solo hex (las unidades localizadas en diferentes hexs no se pueden combinar para atacar).

12.2 Movimiento durante el segmento de actividad limitada: Todas las reglas están en efecto.

Excepciones:

- (1) Ninguna unidad puede entrar en una EZOC (las unidades pueden salir de EZOCS).
- (2) Ninguna unidad puede conducir movimiento administrativo.
- (3) El movimiento de infiltración no está permitido.

13.0 Varios.

13.1 Eventos aleatorios: Los jugadores tienen más información que sus correspondientes históricos. Ellos pueden predecir un gran número de eventos, y son capaces de prevenir otros. Con el fin de reflejar estos factores exteriores fuera del control de los jugadores, se introducen Eventos Aleatorios (EA) en la Secuencia normal de Juego.

Cuando se ejecuta un EA, la secuencia de juego normal se interrumpe en la duración del evento. Cada EA constituye así una suerte de mini-fase dentro de una fase de combate. Puede haber varios EA en una Fase de Combate dada.

Los EA son generados por una tirada de dado no modificada de 2 ó 12 para la resolución de un combate (Paso G del proceso de Resolución del Combate). Después de haber aplicado todos los resultados del combate para ese combate, incluso las eventuales Retiradas Después del Combate y/o Avance Después del Combate, el jugador enfase tira 1 dado y consulta la Tabla de Eventos Aleatorios. Cuando un EA termina, se sigue la secuencia de juego normal de juego.

Los movimientos y los combates generados por los EA son gratis y no cuestan puntos de actividad. El resto de reglas están en efecto. La generación de EAs es obligatoria, pero ejecutar un EA es voluntario. Los EAs pueden ser generados durante el segmento de actividad limitada.

13.2 Unidades de Esquíes: Ambos bandos tienen unidades de Esquíes disponibles. Todas las unidades de esquíes otorgan dos especiales capacidades, debido especialmente a su entrenamiento y equipo:

13.21 Rechazar el combate: Una fuerza defensora consistente enteramente de unidades de esquíes pueden (a elección del jugador defensor), retirarse 2 hexs después de que el atacante haya declarado un ataque y haya gastado los puntos de actividad requeridos (paso B del proceso de resolución del combate).
Requerimientos:

- (1) La fuerza atacante no cuenta con ninguna unidad de esquíes.
- (2) Ninguno de los dos hexs de retirada puede estar en una EZoC.

Nota: Las unidades de esquíes conduciendo este rechazo del combate, **deben** retirarse 2 hexs (no pueden retirarse uno sólo).

Siguiendo a la retirada, las unidades enemigas que estaban atacando al hex original del defensor, pueden avanzar dentro de este, pero no pueden avanzar un segundo hex. Los puntos de actividad gastados por el atacante se pierden. Las unidades atacantes que "sufren" este rechazo a su ataque, **no** están disponibles durante el segmento de actividad limitada.

13.22 Retirada después del combate: Un apilamiento consistente enteramente en unidades de esquíes retirándose en un hex que contenga EZoCs, NO toma un paso de pérdidas adicional. Excepción: La EZoC es proyectada por una unidad de esquí enemiga.

13.3 Unidades de puntos fuertes alemanes: El alemán fortificó y reforzó las guarniciones de las poblaciones de Velykie Luki, Nowosokolniki e importantes cruces del río antes de la batalla. Las unidades de puntos fuertes son estacionarias –nunca podrán mover o atacar. Las unidades de puntos fuertes de Velykie Luki (sólo) pueden ser liberadas para la ruptura.

13.4 La Kessel de Velykie Luki: Cuando la población de Velykie Luki o partes de esta han sido rodeadas o aisladas (ver 6.4), la bolsa o Kessel creada se denomina *El Kessel de Velykie Luki*. Puede haber siempre sólo una Kessel de Velykie Luki. En el improbable supuesto que la población sea dividida en más de una Kessel al mismo tiempo, la más grande (**primero:** criterio de la cantidad de hexs de población; **segundo:** criterio de cantidad de pasos de unidades; **tercero:** criterio de la cantidad de fuerza de combate; **cuarto:** tirada de dado), pasa a ser la Kessel de Velykie Luki. Si la Kessel es separada en partes separadas, la Kessel más grande permanece como la Kessel de Velykie Luki, mientras que cada uno de los sub-grupos pasa a ser una Kessel separada con sus propios marcadores.

13.41 Guarnición de Velykie Luki: Todas las unidades alemanas dentro de la Kessel de Velykie Luki forman la guarnición de Velykie Luki. Hasta que sean liberadas, las unidades de guarnición no pueden salir de la población (incluyendo el avance después del combate). La guarnición puede ser liberada, bien automáticamente o como resultado de un intento de liberación. Una vez liberada, la guarnición permanece liberada para el resto del juego (incluso si es cercada una segunda vez, etc).

La guarnición es automáticamente liberada si una unidad alemana en suministro, alcanza un hex de población que sea parte de la Kessel de Velykie Luki. Además, el jugador alemán puede conducir un intento de liberación por cada segmento administrativo, o como el resultado de un evento aleatorio. Tira dos dados y consulta el registro de la Kessel; la guarnición de Velykie Luki es liberada si el resultado de los dados es igual a o mayor que el número establecido en el registro.

Efectos de la liberación de la guarnición de Velykie Luki:

- (1) Las unidades regulares no está ya más restringidas y pueden mover libremente.
- (2) Las unidades de puntos fuertes pueden ser convertidas en unidades de ruptura (ver 13.42 más abajo).

Importante: La liberación de la guarnición de Velykie Luki no significa que las unidades estén automáticamente en suministro (las reglas del abastecimiento general están aún en efecto).

13.42 Las unidades de ruptura: El jugador alemán puede declarar la conversión de los pasos de puntos fuertes de Velykie Luki en pasos de ruptura, en el comienzo de cualquier segmento del jugador alemán siguiente a la liberación de la guarnición. Esta conversión sólo puede ser realizada una vez durante cada juego.

Procedimiento: Determina el actual número de los pasos de puntos fuertes alemanes dentro de la Kessel de Velykie Luki y consulta la tabla de conversión de puntos fuertes en Velykie Luki. Tira un dado y cruza el resultado con la apropiada columna. El número en la tabla indica el número de pasos de ruptura convertidos. Reduce todas las unidades de puntos fuertes dentro de la Kessel de Velykie Luki a su último paso. Las unidades de puntos fuertes que fueron reducidas a su último paso antes de la conversión, permanecen sin cambios. Divide los pasos de ruptura resultantes en cualquier forma entre las tres unidades de ruptura alemanas (WL- Jorek, WL- Sass, WL –Schw); cada paso de ruptura es igual a un paso de una unidad de

ruptura. Coloca a las unidades de ruptura formadas en cualquier orden, en cualquier unidad de punto fuerte dentro de la Kessel de Velykie Luki. Los límites de apilamiento están en efecto. El estado de suministro de la unidad de ruptura es idéntico a la Kessel de Velykie Luki (ver el registro de la Kessel).

Nota: Las unidades de puntos fuertes de Nowossokoljniki **no** pueden ser convertidas a unidades de ruptura.

13.5 Movimiento de infiltración: La unidad *Brandenburger* (Brd-803) presente en el juego, contiene hombres y equipos elegidos y entrenados para operaciones especiales. Este Kampfgruppe fue capaz de engañar a su manera, en varias ocasiones, a través de las líneas enemigas. La unidad *Brandenburger* es la única unidad que puede conducir movimiento de infiltración. La unidad puede intentar mover a través de unidades soviéticas y EZoCs, gastando el doble del número de puntos de movimiento del terreno regular. La unidad *Brandenburger* puede cruzar un lado de hex del río Lowat por movimiento de infiltración, pero debe comenzar su fase de movimiento adyacente al lado de hex de río y debe gastar todos sus PMs. Ignora los puentes si conduces el movimiento de infiltración.

Procedimiento: Mueve la unidad gastando los PMs requeridos y lanza un dado por cada hex ocupado por unidad(es) soviética, o conteniendo una EZoC. Si el hex está ocupado por una unidad(es) soviética, la unidad *Brandenburger* cesa el movimiento en el hex desde el cual aquella entró en el hex enemigo ocupado y sufre un paso de pérdidas si el resultado del dado es "5" o "6" (sólo). En el caso de una EZoC, la unidad *Brandenburger* cesa el movimiento en el hex desde el cual esta entró en la EZoC y sufre un paso de pérdidas si el resultado es "6" (sólo).

Además, la unidad *Brandenburger* puede llevar a otras unidades alemanas a través de EZoCs (**no** a través de unidades soviéticas). La unidad alemana debe comenzar su fase de movimiento apilada con la unidad *Brandenburger*, y puede mover directamente desde una EZoC a otra EZoC gastando todos sus FMs (incluyendo la unidad *Brandenburger*). Un apilamiento alemán puede cruzar un lado de hex del río Lowat de esta manera. Tira un dado y añade un +1 por cada unidad alemana regular. El apilamiento al completo permanece en el hex desde el cual entró en la EZoC y la unidad *Brandenburger* sufre un paso de pérdidas si el resultado del dado es igual a o mayor de "6".

El movimiento de infiltración puede dar como resultado la eliminación de la unidad *Brandenburger*.

El movimiento de infiltración no puede ser conducido:

- (1) Como movimiento administrativo;
- (2) Como avance después del combate;
- (3) Como retirada después del combate;
- (4) Durante el segmento de actividad limitada.

14.0 Los escenarios.

Velykie Luki incluye dos escenarios. Primero, los jugadores eligen cuál de los escenarios desean jugar, y entonces seleccionan el bando que quieren comandar. El jugador soviético dirige a todas las unidades soviéticas, y el jugador alemán controla a todas las unidades alemanas.

El primer turno de juego de un escenario siempre comienza con un segmento introductorio (ver 14.1 abajo). Ambos escenarios usan el mismo programa de refuerzos (ver 14.2) y las mismas regulaciones para los VPs (ver 14.3).

El jugador soviético recibe los siguientes DRMs por cada ataque durante el turno 1 de juego:

- Segmento introductorio: DRM de +5.
- 1er. Segmento del jugador soviético: DRM de +4.
- 2º Segmento del jugador soviético: DRM de +3.
- 3er. Segmento del jugador soviético: DRM de +2.
- Segmento de actividad limitada: DRM de +1.

14.1 Segmento introductorio: Simplemente sigue el orden presentado abajo:

- (1) Coloca los Chits de combate soviéticos 1-14, 17 y 19 (para un total de 16) en un contenedor o copa.
- (2) Coloca los Chits de combate alemanes 1-15 y 17 (para un total de 16), en un contenedor o copa.
- (3) Coloca todos los refuerzos variables alemanes en un contenedor o copa.
- (4) El jugador alemán coloca sus unidades de acuerdo a los números impresos en las fichas.

(5) El jugador soviético coloca las siguientes unidades en cualquier hex del borde este del mapa (los límites de apilamiento están en efecto): 28 Div. Rifles (3 unidades), 257 Div. Rifles (3 unidades), 44 Batallón de esquiadores, y la 184 Brigada de tanques.

(6) El jugador soviético puede conducir una fase de movimiento seguida por una fase de combate, con las unidades colocadas en (5). Todas las reglas están en efecto, pero no todos los movimientos y combates cuestan puntos C3I o de actividad.

(7) El jugador soviético coloca la 381 Div. Rifles (3 unidades) en cualquier hex del borde este del mapa, o en cualquier hex ferroviario conectado.

(8) Comienza la secuencia de juego regular con el paso "F" del segmento administrativo.

14.2 Programa de refuerzos: La llegada y colocación de refuerzos se conduce como sigue, en el turno 1 de juego:

(1) En el comienzo del 1er. Segmento del jugador alemán, el batallón 1 de infantería ligera (unidad de esquíes), en cualquier hex de ferrocarril conectado.

(2) En el comienzo del 2º Segmento del jugador soviético: 46 Div. Rifles de Guardias (3 unidades) y el 34 regimiento de tanques, en cualquier hex del borde este del mapa, o en cualquier hex de ferrocarril conectado.

(3) En el comienzo del 3er. Segmento del jugador soviético: 21 Div. Rifles de Guardias (3 unidades) y la 357 Div Rifles (tres unidades), en cualquier hex del borde este del mapa, o en cualquier hex de ferrocarril conectado.

Comenzando con el turno 2 del juego, ambos jugadores reciben refuerzos (incluyendo los refuerzos variables alemanes), de acuerdo con el programa de refuerzos y las reglas de refuerzos estándar (ver 9.0).

14.3: Puntos de victoria (VPs): El jugador soviético acumula VPs por ciertos objetivos: ver la carta de VPs para más detalles. Los VPs conseguidos por los objetivos se van contabilizando en el registro de puntos de victoria durante el segmento de chequeo de victoria de cada turno de juego.

El jugador alemán recibe VPs por unidades de ruptura (ver 13.42); ver la carta de VPs para más detalles. Los VPs obtenidos por las unidades de ruptura se reflejan en el registro de VPs durante el chequeo de victoria del turno 9 de juego (sólo).

Los VPs conseguidos por el jugador soviético se añaden a los VPs a los VPs conseguidos por el jugador alemán, y son restados en el registro de VPs.

14.4 Escenario uno: "Corta la línea!": Este escenario comienza con el turno 1 y finaliza después del turno 3 de juego, cubriendo las primeras tres semanas de la batalla. Puede ser completado en menos de dos horas, permitiendo a los jugadores familiarizarse con el sistema de juego.

* La victoria se determina en el final del turno 3.

Victoria soviética: más de 21 VPs.

Empate: 14 a 21 VPs

Victoria alemana: menos de 14 VPs.

14.5 Escenario dos: "Velykie Luki, el pequeño Stalingrado del norte": Este escenario recrea la totalidad de la campaña, que se extendió durante nueve semanas de feroces combates. El escenario comienza con el turno 1 de juego, y finaliza con el turno 9, permitiendo a los jugadores recrear la histórica batalla en su totalidad. Se estima que el tiempo de juego ronda las 9 horas, siendo este escenario la pieza central del juego.

* La victoria se determina en el final del turno 9.

Victoria decisiva soviética: más de 79 VPs.

Victoria sustancial soviética: 72 a 79 VPs.

Victoria marginal soviética: 64 a 71 VPs.

Empate: 56 a 63 VPs

Victoria marginal alemana: 48 a 55 VPs.

Victoria sustancial alemana: 40 a 47 VPs.

Victoria decisiva alemana: menos de 40 VPs.

