

Zitadelle Duel for Kursk



1.0 Introducción

Zitadelle: Duel for Kursk es una simulación a nivel regimental/batallón de la mayor batalla de tanques de la historia. Iniciada el 5 de julio de 1943, una poderosa fuerza alemana intentó cortar el saliente soviético en Kursk. Hitler decidió retrasar el comienzo del ataque, hasta que dispusiera de suficientes tanques de los nuevos modelos Tigre y Pantera. Durante este intervalo de tiempo, los soviéticos se reforzaron en una escala nunca vista desde la Primera Guerra Mundial, y además, conocían los detalles del plan ofensivo alemán. Las defensas fueron construidas en profundidad, de unas 110 millas desde el frente a la retaguardia, desplegadas en seis cinturones defensivos. Como resultado, la ofensiva alemana de verano, codificada con el nombre de "Zitadelle" (*Ciudadela*) resultó un fracaso, y el 13 de julio, Hitler informó a sus generales que la operación *Zitadelle* quedaba cancelada.

1.1 Curso general del juego

Zitadelle: Duelo por Kursk es un juego para dos jugadores. Un jugador controla a las fuerzas alemanas y el otro a las fuerzas soviéticas.

Zitadelle: Duelo por Kursk se juega en una serie de turnos de juego. El juego consiste en 9 turnos de juego. En cada turno de juego los jugadores mueven las fichas individualmente, representando estas a las unidades que participaron en la histórica batalla, iniciando el combate según elijan. Un turno de juego representa un día de tiempo real.

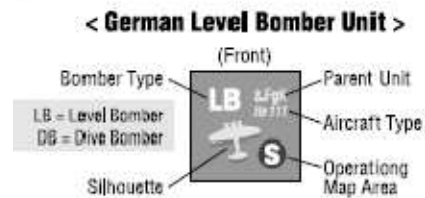
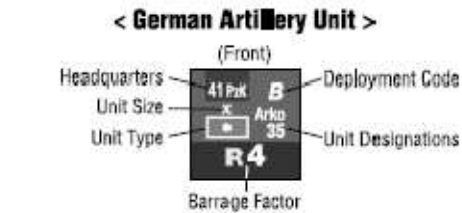
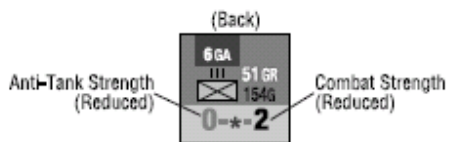
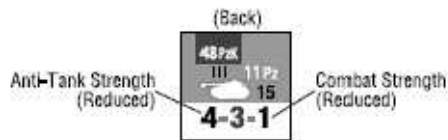
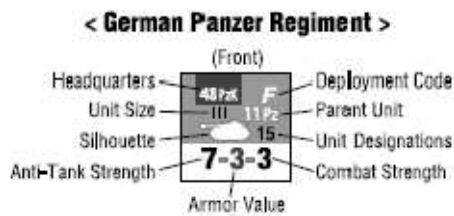
2.0 Componentes del juego

2.1 El mapa y las cartas de juego: El mapa es de 594 mm x 841 mm, y se encuentra dividido en dos áreas en las cuales se combatió la batalla de Kursk, incluyendo todos los terrenos significativos en la batalla. Una trama hexagonal se ha superpuesto sobre el terreno para regular el movimiento y la posición de las piezas del juego. Cada hexágono ("hex") sobre el mapa tiene su propio número de identificación de cuatro dígitos. También aparecen en el mapa impresas una serie de cartas y ayudas visuales. Cada hex está identificado con un único número de cuatro dígitos para una fácil consulta. Por ejemplo, la ciudad de Oboyan está en el hex **0420**. El mapa de juego se divide en dos sectores: Norte y Sur. Ninguna unidad puede mover de un sector a otro. Cada hex representa 2 millas (3,2 kilómetros) de terreno, desde lado de hex a lado de hex.



2.2 Las fichas de juego: Las fichas de juego representan las unidades militares que tomaron parte en la batalla. Los números y símbolos en cada una de ellas son evaluaciones de las capacidades de fuerza y movimiento y del tamaño de la unidad, así como las especificaciones de la identificación y el tipo de unidad. Estas piezas de juego se denominan "unidades", a lo largo de estas reglas.

2.21 Como leer las unidades.



2.22 Sumario de tipos de unidades:

< German Unit >

(Front)		(Back)				
	Panzer Regiment (PzKw IV)				Panzergrenadier Regiment	
	Panzer Regiment (PzKw IV & VI)				SS Panzergrenadier Regiment	
	Heavy Panzer Battalion (PzKw VI Tiger I)				Motorized Infantry Regiment	
	Panzer Battalion (PzKw V Panther)				Infantry Regiment	
	Panzer Battalion (PzKw IV)				Jäger Battalion	
	Heavy Tank Destroyer Battalion (Ferdinand)				Panzer Engineer Company	
	Assault Gun Battalion (StG III)				Artillery Brigade	
	Assault Panzer Battalion (Brummbär)				Multiple Rocket Artillery Regiment	

< German Unit >

(Front)		(Back)
	Heavy Multiple Rocket Artillery Regiment	
	Level Bomber (Air Unit)	
	Dive Bomber (Air Unit)	

< Soviet Unit >

(Front)		(Back)
	Tank Brigade (T34/76)	
	Guards Tank Brigade (T34/76)	
	Tank Brigade (KV1C)	
	Tank Brigade (Churchill)	
	Rifle Regiment	
	Guards Rifle Regiment	
	Guards Airborne Regiment	

	Motorized Rifle Brigade	
	Guards Motorized Rifle Brigade	
	Mechanized Rifle Brigade	
	Guards Mechanized Rifle Brigade	

- Las unidades con silueta de tanque son unidades acorazadas (ver 2.3).
- Las unidades con una franja marfil en la parte inferior de la ficha, son unidades motorizadas (ver 2.3).

* **Designaciones de la unidad**, da la identidad histórica de las unidades.

* **Designaciones de la unidad parental** indica la división/cuerpo/regimiento al que pertenece la unidad.

* **Cuarteles generales (HQs)** indican el cuartel general de cuerpo/ejército al que está subordinada la unidad.

* Los **símbolos de tamaño de unidad** son los siguientes:

XXXXX = frente; XXXX = ejércitos; XXX = cuerpos; X = brigada; III = regimiento; II = batallón y I = compañía.

2.23 Marcadores



* **Marcadores de desorganización** son usados para representar las unidades que quedan desorganizadas y se ven reducidas sus capacidades de movimiento y combate.

* **Marcadores de preservación de la moral** se usan para representar la preservación actual de los cuerpos alemanes y de los ejércitos soviéticos, en cada registro de los niveles de preservación de la moral de cada jugador, que aparecen en el mapa (ver 7.7).

* **Marcadores de control alemanes** se usan para representar qué hexs están controlados por las tropas alemanas (ver 12.11).

* **Marcador de turno de juego** representa el actual turno de juego en el registro de paso de turnos sobre el mapa (ver 3.0).

2.24 Abreviaturas de las fichas

<Alemán>

AK Armeekorps (Cuerpos de infantería)
Arko Artilleriekommandeur (artillería de HQ de brigada).
B Panzer Brigade (Brigada acorazada)
D 3.SS-Panzergrenadier regiment "Deutschland"
DF 4.SS-Panzergrenadier regiment "Der Fuehrer"
DR 2.SS-Panzergrenadier Division "Das Reich"
FgK Fliegerkorps (Cuerpo aéreo)
GvM Gruppe von Manteuffel (Grupo von Manteuffel)
GD Grossdeutschland ("Gran Alemania") Panzer Division
LAH 1.SS-Panzergrenadier Division "Leibstandarte Adolf Hitler"
Lehr (tropas de élite de entrenamiento y demostración)
PG Panzergrenadier (infantería acorazada)
Pz Panzer (acorazada)
PzK Panzerkorps (Cuerpo acorazado)
PJ Panzerjager (destructor de tanques)
S Sturm (asalto)
T 5.SS-Panzergrenadier Regiment "Thule"
TE 6.SS-Panzergrenadier Regiment "Theodor Eicke"
TOT 3.SS-Panzergrenadier Division "Totenkopf"

< Soviético >

A Armiya (ejército)
G Gvardeiskaya (guardias)
V Vozdushno-Desantnaya (tropas aerotransportadas)
MK Mekhanizirovannyi Korpus (Cuerpos mecanizados)
R División de rifles
TA Tankovaya Armiya (Ejército de tanques)
TK Tankovyi Korpus (Cuerpos de tanques)

2.25 Colores de las unidades

Gris campo: alemán (Wehrmacht)

Negro: Alemán (Waffen-SS)

Gris campo oscuro German Unidades de artillería e ingenieros de combate alemanes

Azul Luftwaffe alemana (Fuerza aérea)

Rojo claro soviéticos (Regular)

Rojo soviético (Guardias)

2.3 Terminología del juego

- * **Fuerza anti-tanque:** La fuerza de una unidad cuando está atacando a unidades acorazadas enemigas.
- * **Unidad acorazada:** El término "unidad acorazada" incluye a las unidades Panzer alemanas, destructores de tanques, cañones de asalto, cañones autopropulsados y unidades de tanques soviéticas (silueta de tanques).
- * **Unidad de bombardeo:** El término "unidad de bombardeo" incluye a las unidades de artillería alemana, artillería de cohetes y las unidades de artillería pesada de cohetes.
- * **Fuerza de combate:** La fuerza de una unidad cuando ataca a unidades no-acorazadas enemigas o se defienden contra un asalto enemigo.
- * **Enemiga:** Cualquier unidad propiedad del jugador contrario.
- * **Unidad de a pié:** El término "unidad de a pié" incluye a la infantería alemana, Jäger, rifles soviéticos y tropas aerotransportadas.
- * **Amiga:** Todas las unidades de un jugador son amigas de las otras.
- * **Unidad motorizada:** El término "unidad motz." Incluye a todas las unidades acorazadas, los granaderos panzer alemanes, las unidades de infantería motorizadas, de rifles motorizados y las unidades mecanizadas soviéticas.
- * **Unidad no-acorazada:** El término "unidad no-acorazada" incluye a la infantería alemana, Jäger, Granaderos Panzer, infantería motorizada, rifles soviéticos, rifles motorizados, infantería mecanizada soviética, unidades de tropas aerotransportadas y unidades de HQs de Frente.
- * **Preservación de moral:** Una medida del poderío de resistencia de las unidades de una formación durante la batalla.

2.4 Inventario del juego

Una copia completa de **Zitadelle: Duel por Kursk** debería incluir:

- * Un mapa de 594 mm x 841 mm.
- * 480 fichas.
- * 1 libro de reglas.
- * Un Display de despliegue/refuerzo alemán.
- * Un Display de despliegue/refuerzo soviético.
- * Dos cartas y tablas.
- * Dos dados de seis caras.

3.0 Cómo colocar el juego

El jugador soviético coloca primero sus unidades. Él selecciona aquellas unidades que comienzan el juego sobre el mapa, y las divide en grupos (ver display soviético de despliegue/refuerzos). Grupo por grupo, coloca las unidades sobre el mapa. Después de que el jugador soviético haya completado su despliegue, el jugador alemán coloca sus unidades sobre el mapa de la misma manera. Se coloca cada marcador de preservación de moral en el apropiado espacio del registro de niveles de preservación de moral, y el marcador de turno de juego se coloca en el primer espacio del registro de paso de turnos (ver mapa de juego).

3.1 Restricciones en el despliegue inicial.

- 3.11** Todas las unidades con más de un paso (ver reglas 6.6), comienzan el juego con la fuerza completa (la más alta).
- 3.12** Todas las unidades en el comienzo deben estar en cualquier hex de la zona de despliegue con la letra del grupo apropiado (A, B, etc.).
- 3.13** Cada hex adyacente a cada lado de la línea del frente de cada jugador, debe estar ocupado por o estar en la zona de control (ZoC, ver reglas 5.2) de esas unidades de los jugadores.
- 3.14** Todas las unidades se colocan cumpliendo con las restricciones de apilamiento (ver reglas 5.1).

4.0 Secuencia de juego.

Zitadelle: Duel por Kursk se juega en turnos de juego. Cada turno de juego está compuesto de dos turnos de jugador. El jugador cuyo turno está en progreso se denomina "jugador en fase". Cada turno de juego procede estrictamente como se indica a continuación (regla 4.1).

4.1 Secuencia de turno de juego:

A. Turno del jugador alemán:

1. Fase de la localización aérea.

Primero, el jugador alemán localiza sus unidades aéreas disponibles sobre los objetivos. Una unidad de bombardeo en picado puede ser localizada en cualquier hex del mapa; una unidad de bombardeo a nivel puede ser localizada en cualquier casilla del Display de objetivo del bombardeo a nivel. Toda localización se lleva a cabo de forma abierta y a la vista. Ten en cuenta que las unidades aéreas marcadas con "N", solo pueden ser localizadas sobre objetivos en el área del sector norte del mapa, y las unidades aéreas marcadas con una "S" solo pueden ser localizadas en el sector sur del área del mapa. Después el jugador soviético debe

lanzar un dado por cada unidad de bombardeo a nivel que esté localizada, y determina el resultado del ataque aéreo. El resultado es aplicado como reducción del nivel de preservación de moral de su ejército objetivo para el posterior turno de juego (solo) (ver 9.25).

2. Fase de fuego anti-tanque:

El jugador alemán puede usar sus unidades para disparar a las unidades acorazadas enemigas. Las unidades deben disparar individualmente. Las unidades no-acorazadas soviéticas no se verán afectadas por el fuego anti-tanque alemán. Sin embargo, una unidad acorazada soviética apilada con una unidad no acorazada, puede ser igualmente disparada. Una sola unidad acorazada soviética puede ser disparada más de una vez por diferentes unidades alemanas en una única fase.

3. Fase de contra-batería anti-tanque:

El jugador soviético sigue el mismo procedimiento que hizo el jugador alemán más arriba (2).

4. Fase de asalto:

Las unidades alemanas deben atacar a todas las unidades soviéticas no-acorazadas adyacentes, según las reglas normales del asalto. Se determina una proporción de combate por cada ataque, y se tiran dos dados. Las unidades acorazadas soviéticas no se ven afectadas por los resultados obtenidos en el asalto alemán. Sin embargo, una unidad no acorazada soviética apilada con una unidad acorazada podrá ser atacada.

5. Fase de movimiento:

El jugador alemán puede ahora mover todas sus unidades que son elegibles para el movimiento. Cada unidad tiene una capacidad de movimiento, representando el máximo número de puntos de movimiento que pueden ser gastados por esa unidad en una sola fase de movimiento. La capacidad de movimiento de una unidad depende del actual nivel de preservación de la moral de su formación parental.

6. Fase de retirada de la desorganización:

El jugador alemán retira los marcadores de desorganización de sus unidades desorganizadas.

B. Turno del jugador soviético:

7. Fase de resolución de los ataques aéreos anti-tanque:

El jugador soviético resuelve todos los ataques aéreos anti-tanque por las unidades de bombardeo en picado alemanas. Por cada ataque, el jugador soviético lanza dos dados para determinar si el ataque está sobre el objetivo. Después, los ataques aéreos se resuelven de acuerdo con las reglas normales del fuego anti-tanque.

8. Fase de fuego anti-tanque.

9. Fase de contra-batería de fuego anti-tanque.

10. Fase de asalto.

11. Fase de movimiento.

12. Fase de retirada de desorganización:

Las fases 8 a la 12 básicamente repiten las fases 2 a 6. Sin embargo, los roles de los jugadores cambian: el jugador soviético ahora ejecuta las actividades previamente llevadas a cabo por el jugador alemán, y viceversa. Una vez completado el turno del jugador soviético, el marcador de turno de juego se avanza en el registro de paso de turnos, para señalar la finalización del turno y el comienzo del siguiente. El jugador alemán entonces comienza un nuevo turno de juego con la fase de localización aérea, y procede con cada fase en el orden indicado. El juego prosigue de esta manera hasta que se complete el turno 9, en cuyo momento se determina el ganador (ver 12.0).

5.0 Apilamiento y zonas de control (ZoC)

No más de 2 unidades de combate pueden estar apiladas en un único hex. Los seis hexs que rodean un hex constituyen la zona de control (ZoC) de cualquier unidad(es) de combate en ese hex; dichos hexs se denominan hexs controlados.

5.1 Restricciones al apilamiento:

5.11 Un jugador nunca podrá tener más de dos unidades de combate en el mismo hex durante cualquier fase. Durante la fase de movimiento, cualquier número de unidades amigas puede mover a través de un determinado hex.

5.12 Las unidades soviéticas de tamaño regimiento, pertenecientes a diferentes divisiones, no pueden estar apiladas juntas. Las unidades soviéticas de tamaño brigada pertenecientes a diferentes cuerpos, no pueden estar apiladas juntas.

5.13 Las unidades alemanas subordinadas a diferentes cuerpos, no pueden estar apiladas juntas. Las unidades soviéticas subordinadas a diferentes ejércitos no pueden apilarse juntas.

5.14 Además de otras unidades, puede haber un máximo de una unidad de bombardeo y una unidad de ingenieros acorazados en un hex alemán ocupado, en el comienzo del juego.

5.15 Las unidades alemanas de tamaño batallón cuentan como 1/3 de una unidad a efectos de apilamiento.

5.16 Las unidades aéreas alemanas, los marcadores de desorganización y los marcadores de control alemán, no cuentan contra los límites de apilamiento.

5.17 Si en cualquiera de esos momentos se exceden los límites de apilamiento, el jugador enemigo elimina suficientes unidades desde el hex del jugador contrario, para llevar al apilamiento a los niveles permitidos. El jugador propietario no elige las unidades a eliminar...

5.2 Zonas de control (ZoC)

5.21 Muchas unidades de combate ejercen una ZoC. Excepciones son las unidades alemanas de tamaño batallón y compañía, y las unidades HQ soviéticas: estas unidades no ejercen ZoC.

5.22 Una unidad nunca paga un coste adicional por entrar en un hex enemigo controlado. Sin embargo, las unidades pagan una penalización en puntos de movimiento por salir de un hex enemigo controlado (ver regla 8.23).

5.23 Las unidades acorazadas pueden ignorar las ZoCs enemigas, a efectos de movimiento y retiradas, ejercidas por unidades con una fuerza anti-tanque de cero.

5.24 Las ZoC amigas nunca afectan a las unidades amigas. No hay efecto adicional cuando más de una unidad ejerce sus ZoCs dentro de un determinado hex.

5.25 Si una unidad enemiga y una unidad amiga, ambas, ejercen ZoCs y están adyacentes una de la otra, cada una se ve afectada por la ZoC de las otras.

5.26 Las ZoCs no se extienden a través de lados de hexs de lago.

5.27 Todas las unidades amigas que están en hexs enemigos controlados en el comienzo de la fase de asalto amiga, deben atacar a todas las unidades no-acorazadas enemigas ejerciendo aquellas ZoCs durante la fase de asalto (hay ciertas excepciones críticas a esta regla; ver regla 7.13).

5.28 Las unidades amigas (pero no las ZoCs amigas), niegan las ZoC enemigas a efectos de las retiradas (ver regla 7.83). No niegan las ZoCs enemigas para los propósitos de movimiento y combate.

6.0 Fuego anti-tanque.

Uno de los objetivos del juego, es eliminar a las unidades enemigas. Durante la fase de fuego anti-tanque (y la fase de contra-batería anti-tanque), las unidades del jugador en fase pueden atacar a las unidades acorazadas enemigas.

6.1 Qué unidades pueden disparar:

6.11 Todas las unidades del jugador en fase que tengan una fuerza anti-tanque de 1 ó más pueden disparar. Las unidades con una fuerza anti-tanque de "0" no pueden disparar.

6.12 Las unidades de bombardeo y las unidades aéreas no pueden disparar (sin embargo, ver regla 9.3).

6.13 Las unidades desorganizadas no pueden disparar.

6.2 Qué unidades pueden ser disparadas:

6.21 Solo puede ser disparada la unidad acorazada con el valor acorazado más alto en el hex objetivo.

6.22 Las unidades que disparan solo pueden hacerlo sobre unidades enemigas acorazadas adyacentes.

6.3 Restricciones sobre el fuego anti-tanque:

6.31 El fuego anti-tanque es siempre voluntario; una unidad nunca se verá obligada a disparar.

6.32 Una unidad puede disparar una vez durante cada una de sus fases de fuego anti-tanque.

6.33 El jugador no puede combinar el disparo de 2 unidades. Cada unidad dispara de manera separada.

6.34 Una unidad nunca podrá disparar a más de un hex. Una unidad enemiga puede ser disparada más de una vez.

6.35 Solo la unidad acorazada más fuerte en un hex podrá ser disparada.

6.4 Procedimiento de disparo:

1. El jugador en fase comprueba la fuerza anti-tanque de la unidad que dispara.

2. Lanza dos dados y aplica cualquier modificador al dado por terreno.

3. Consulta la tabla de fuego anti-tanque y cruza el número obtenido con los dados (modificado), con la fuerza anti-tanque.

4. Si el resultado es igual a o inferior al valor acorazado de la unidad objetivo, la unidad que dispara habrá fallado. El objetivo no se ve afectado.

5. Si el resultado es mayor que el valor acorazado de la unidad objetivo, la unidad objetivo pierde 1 paso.

6.5 Modificadores al dado en el fuego anti-tanque:

6.51 Si el defensor está en un hex elevado (*heights*) o elevado y pueblo (*Heights and village*), **añade 2** a la tirada de dados.

6.52 Si la unidad que dispara es una unidad de Rifles soviética en un hex de atrincheramiento, **resta 2** de la tirada de los dados.

6.53 Si una unidad dispara a través de un lado de hex de arroyo, **añade 1** a la tirada del dado.

6.54 Si una unidad dispara a través de un lado de hex de río, **añade 3** a la tirada de dados.

6.55 Si una unidad acorazada que es disparada, está apilada con una unidad no-acorazada, **añade 2** a la tirada de los dados.

6.56 Una unidad no puede disparar a través o atacar a través de un lado de hex de lago.

6.57 Estos modificadores del dado son acumulativos.

6.6 Pasos de pérdidas y unidades.

Muchas unidades tienen valores de combate en ambos lados de la ficha. En el comienzo del juego, cada unidad es colocada mostrando su lado más fuerte. Si se aplica un resultado adverso de combate contra la unidad, está puede ser girada a su reverso.

6.61 Muchas unidades tienen dos pasos, el Segundo está en el reverso de la fuerza original de la ficha. Las unidades que sufren un paso de pérdidas, son giradas a su reverso. Si sufren un paso más de pérdidas, serán eliminadas.

6.62 Muchas unidades de tamaño batallón, todas las unidades soviéticas de tanques no-guardias y las unidades HQ soviéticas, consisten en un solo paso. Si dichas unidades reciben un paso de pérdidas, serán eliminadas.

6.63 Si la tirada de dados modificada para el fuego anti-tanque, es mayor que el valor acorazado más alto de cualquier unidad en el hex objetivo, el defensor debe tomar un paso de pérdidas de la unidad acorazada con el valor acorazado más alto en ese hex. Si dos o más unidades acorazadas están igualadas en ese mayor valor acorazado, el jugador propietario elige la unidad que sufrirá el paso de pérdidas.

6.64 Una unidad no-acorazada en un hex objetivo nunca se verá afectada por los resultados del fuego anti-tanque, ni podrán ser atacadas durante la fase de fuego anti-tanque enemiga. Las unidades no-acorazadas solo pueden ser atacadas durante la fase de asalto enemiga.

7.0 Asalto

Las unidades amigas que están adyacentes a unidades no-acorazadas enemigas durante la fase de asalto amiga, deben atacar a aquellas unidades enemigas no-acorazadas. Una determinada unidad posee una fuerza de combate, que es usada cuando se ataca y se defiende. Esta fuerza no puede ser dividida entre diferentes unidades de combate, tanto en ataque como en defensa. El jugador en fase es el atacante y el jugador no en fase es el defensor, con independencia de la situación estratégica global.

7.1 Qué unidades pueden atacar:

7.11 Todas las unidades del jugador en fase que comiencen su fase de asalto adyacente a unidades enemigas no-acorazadas, deben atacar alguna unidad durante esa fase de asalto (excepción: ver reglas 7.13). El jugador en fase puede elegir qué unidades amigas atacarán a qué unidades no-acorazadas enemigas adyacentes, siempre que todas esas unidades enemigas sean atacadas.

7.12 Cada unidad no-acorazada del jugador no en fase, adyacente a una unidad en fase, debe ser atacada por alguna unidad en fase durante esa fase de asalto (excepción: ver regla 7.13).

7.13 Cualesquiera unidades no-acorazadas soviéticas ocupando hexs de población, atrincheramientos o posiciones improvisadas, no están obligadas a atacar unidades no-acorazadas enemigas adyacentes durante la fase de asalto amiga. Permanecen en esas posiciones hasta que salgan por propia iniciativa o que sean forzadas a salir por asalto. Las unidades alemanas adyacentes a unidades soviéticas en esas posiciones durante la fase de asalto alemana, están obligadas para atacar a aquellas unidades soviéticas.

7.14 Ninguna unidad puede atacar más de una vez por fase de asalto, y ninguna unidad puede ser atacada más de una vez por fase de asalto.

7.15 Las unidades acorazadas del jugador no en fase no pueden ser atacadas durante la fase de asalto; solo podrán ser atacadas durante la fase de fuego anti-tanque.

7.16 El jugador en fase puede resolver esos ataques en el orden deseado durante la fase de asalto.

7.17 La fuerza de combate de una unidad es siempre unitaria y nunca podrá ser dividida entre diferentes ataques.

7.2 Múltiple unidad y combate multi-hex:

7.21 Si una unidad del jugador en fase está adyacente a más de una unidad enemiga no-acorazada, esta debe atacar a todas aquellas unidades enemigas adyacentes que no estén enzarzadas por alguna otra unidad atacante.

7.22 Unidades en dos o más hexs diferentes, pueden combinar sus fuerzas de combate para atacar a un único hex adyacente.

7.23 Todas las unidades no-acorazadas en un determinado hex deben ser atacadas como una única fuerza de combate. El defensor no puede apartar a una unidad en el hex bajo ataque (excepto una unidad acorazada). Cuando más de una unidad no acorazada ocupa un solo hex, estas unidades no pueden ser atacadas individualmente. Un ataque sobre un hex involucra a todas las unidades de combate posibles en ese hex.

7.24 Cuando un único hex contiene más de una unidad, cada una de aquellas unidades pueden atacar un hex diferente, a discreción del jugador propietario.

7.25 Un único ataque puede involucrar a numerosas unidades atacantes y defensoras. Para que un ataque sea resuelto como un sólo combate, sin embargo, todas las unidades atacantes deben estar adyacentes a todas las unidades defensoras.

7.26 Si varias unidades sujetas a un solo ataque están defendiendo en más de un hex, usa los modificadores de combate más favorables al defensor (ver reglas 7.4).

7.3 Resoluciones de los asaltos:

Cada asalto es resuelto como sigue:

1. El atacante indica qué unidades amigas están participando en el asalto, y qué unidad o apilamiento de unidades enemigas es el objetivo del asalto.

2. El atacante totaliza la fuerza de combate de sus unidades participantes en ese asalto, y el defensor totaliza las fuerzas de combate de sus unidades defensoras, excluyendo a la unidad(es) acorazada en el hex objetivo.

3. Compara la fuerza de combate total del atacante con la fuerza de combate total del defensor, y establece esta comparación como una proporción o ratio: Fuerza de atacante contra fuerza del defensor.

4. Redondea la proporción en favor del defensor para conformar la proporción simplificada que aparece en las columnas de la tabla de resultados del combate. Por ejemplo, 12 atacando contra 5 daría una proporción a la baja de 2:1.

5. Aplica cualquiera de los modificadores al combate relevantes. Estos incluyen terreno, integridad divisional y efectos acorazados. Los modificadores al combate causan desplazamientos de columna (así, la columna usada en la tabla de resultados del combate es a la izquierda o a la derecha de la que se utilizaría en ausencia de modificadores).

6. El atacante lanza dos dados y cruza el resultado (modificado) con la proporción atacante/defensor, para comprobar el resultado del asalto. Cualquiera de los jugadores que sea llamado a tomar un "chequeo de pérdidas" (ver más abajo), tira dos dados por cada una de sus unidades participantes en ese combate. Aplica todos los resultados del combate inmediatamente, antes de resolver cualquier otro asalto.

7. Los asaltos pueden ser resueltos en el orden que desee el atacante, siempre que todos los asaltos requeridos sean resueltos durante esa fase de asalto.

7.4 Modificadores al combate:

7.41 La unidad(es) defensora en un hex de pueblo o elevado (*heights*), el defensor recibe un desplazamiento de columna de 1 a la izquierda.

7.42 Si la unidad(es) defensora está en un bosque, población o hex de pueblo elevado, el defensor recibe un desplazamiento de columna de 2 a la izquierda.

7.43 Si una unidad(es) soviética no-acorazada está defendiendo en un hex de atrincheramiento o posición improvisada, el defensor recibe un desplazamiento de columna adicional de 1 ó 2 a la izquierda (ver carta de efectos del terreno).

7.44 Si la unidad(es) defendiendo es atacada enteramente a través de un lado de hex de arroyo o río, el defensor recibe un desplazamiento de columna de 1 ó 2 a la izquierda (ver carta de efectos del terreno).

7.45 El atacante recibe un desplazamiento de columna a la derecha igual al valor acorazado más alto de cualquiera de las unidades atacantes.

7.46 El defensor recibe un desplazamiento de a la izquierda igual al valor acorazado más alto de cualquiera de las unidades defensoras (incluso una unidad acorazada).

7.47 Si, en el momento de la resolución de un asalto alemán, el jugador alemán tiene todas las tres unidades de una particular división adyacente a la unidad(es) defensora, el atacante recibe un desplazamiento de columna de 2 a la derecha. Todas las unidades deben participar en el ataque.

7.48 Apoyo de la artillería alemana: En la resolución de un asalto durante el turno 1 de juego, el jugador alemán recibe desplazamientos de columnas a la derecha igual al factor de bombardeo de la unidad de bombardeo participante.

7.49 Estos modificadores al combate son acumulativos. Por ejemplo, si el regimiento soviético de Rifles de la Guardia (1 * 3) está en un hex de atrincheramiento con pueblo, es atacado por un regimiento panzer alemán (7-3-3) a través de un lado de hex de arroyo, el defensor recibe un desplazamiento de columna de 1 a la izquierda (L1, L2, R3 y L1).

7.5 Resultados del combate:

AC = El atacante debe hacer un chequeo de pérdidas por cada una de sus unidades atacantes.

A1, 2, 3 = El atacante debe realizar un chequeo de pérdidas por cada una de sus unidades atacantes, añadiendo ese número especificado en el resultado del combate, a cada tirada de dados.

AE = Todas las unidades atacantes son eliminadas.

BC = Ambos jugadores deben hacer un chequeo de pérdidas, por cada unidad involucrada.

DC = El defensor debe hacer un chequeo de pérdidas por cada una de sus unidades defensoras involucradas.

D1, 2, 3 = El defensor debe hacer un chequeo de pérdidas por cada una de sus unidades defensoras, añadiendo a cada una de las tiradas del dado el número especificado en el resultado del combate.

DE = Todas las unidades defendiendo son eliminadas.

7.6 Chequeo de pérdidas:

7.61 El jugador llamado a realizar el chequeo de pérdidas, lanza dos dados por cada unidad participante en ese combate.

7.62 Si la tirada de dados modificada es mayor que el nivel de preservación de moral actual de la formación parental de la unidad, la unidad queda desorganizada y deberá retirarse 2 hexs inmediatamente.

7.63 Si la tirada de dados modificada es mayor de 10, la unidad debe tomar un paso de pérdidas inmediatamente; a elección del jugador propietario, la unidad podrá retirarse 2 hexes.

7.64 Si ambos jugadores son llamados a realizar un chequeo de pérdidas, los resultados del defensor son siempre chequeados y aplicados primero, y después el atacante chequea y aplica sus resultados.

7.65 Si todos los 6 hexes que rodean a la unidad que hace el chequeo, están ocupados por el enemigo o son hexs controlados por el enemigo (a menos que esté ocupado por una unidad amiga), el jugador chequeando debe añadir 2 al resultado de la tirada de los dados.

7.66 Las unidades HQs soviéticos tienen un nivel de preservación de moral de 12. Así, estas unidades no se verán forzadas a retirarse. Sin embargo, esas unidades podrán ser eliminadas con un paso de pérdidas.

Nota: en la versión de la revista *Six Angles*, no hay unidades de cuarteles generales soviéticos.

7.67 Una unidad acorazada en un hex defensor no se verá afectada por cualquiera de los resultados del asalto.

7.7 Preservación de moral:

7.71 Cada ejército (Soviético) y cuerpo (alemán), tiene un nivel de preservación de moral, que es registrado en la tabla de registro de niveles de preservación de moral, que aparece en el mapa. Hay un total de once ejércitos soviéticos y diez cuerpos alemanes.

7.72 El nivel inicial de preservación de moral de cada formación parental, es el número impreso en cada marcador de preservación de moral para la formación. En el comienzo del juego, cada marcador de preservación de moral es colocado en la apropiada casilla del registro de niveles de preservación de moral.

7.73 Cada vez que una unidad es eliminada, el marcador de preservación de moral de la formación parental de esa unidad, es movido una casilla hacia abajo en el registro. Ninguna formación podrá ser reducida a un nivel de preservación de moral menor de uno.

7.74 Los niveles de preservación de moral de los ejércitos soviéticos pueden ser afectados por la fuerza área alemana (ver reglas 9.2).

7.8 Retiradas y desorganización:

7.81 Las retiradas son siempre conducidas por el jugador propietario. Una unidad retirándose debe ser retirada 2 hexs de distancia desde el hex que ocupaba cuando fue iniciado el combate.

7.82 Una unidad en retirada debe, si es posible, retirarse dentro de un hex vacante. Si no está disponible ningún hex vacío, esta podrá retirarse dentro o a través de un hex amigo ocupado. Las unidades no pueden retirarse dentro o a través de un hex en violación de las restricciones del apilamiento (ver reglas 5.1). Si es forzada a hacerlo, las unidades retirándose en exceso son eliminadas.

7.83 Una unidad nunca podrá ser retirada dentro o a través de una unidad enemiga o de un hex enemigo controlado, a menos que este último hex esté ocupado por una unidad amiga (sin embargo, ver 7.82). Las unidades acorazadas en retirada pueden ignorar las ZoCs enemigas que son ejercidas por unidades con una fuerza anti-tanque de cero. Las unidades no pueden retirarse fuera del mapa (ni dentro de la otra área del mapa); aquellas que lo hacen se consideran eliminadas. Una unidad no puede ser retirada a través de un lado de hex de lago.

7.84 Si dos o más unidades amigas están retirándose como resultado un único asalto, podrán retirarse dentro de hexs diferentes. Sin embargo, la retirada de dichas unidades se considera simultánea.

7.85 Si una unidad es forzada a retirarse dentro de un hex amigo ocupado como resultado de un asalto, y ese hex sufre entonces un asalto en la misma fase de asalto, la unidad retirada no contribuye a la defensa. Sin embargo, si ese nuevo hex sufre cualquier resultado de combate (pérdida o retirada), la unidad(es) previamente retirada es automáticamente eliminada.

7.86 Las unidades que son forzadas para retirarse como resultado de un asalto, quedan desorganizadas. La desorganización se indica colocando un marcador de desorganización sobre las unidades afectadas.

7.87 Las unidades desorganizadas no puede usar el fuego anti-tanque; atacan y defienden normalmente. Podrán moverse, pero su capacidad de movimiento está a la $\frac{1}{2}$ (redondeando las fracciones a la baja). No pueden avanzar después del combate.

7.88 Los resultados de desorganización no tienen efectos adicionales sobre las unidades ya desorganizadas. Las unidades desorganizadas automáticamente vuelven a su estado normal en la fase amiga de retirada de la desorganización.

7.89 Las retiradas no se considera movimiento y no requiere el gasto de puntos de movimiento. Las unidades HQs soviéticas nunca podrán ser retiradas.

7.9 Avance después del combate:

7.91 Cuando una unidad(es) defensora es forzada a retirarse (o es eliminada), dejando al hex defensor vacío como resultado del asalto, cualquiera o todas las unidades atacantes que participaron en ese asalto, pueden avanzar dentro de ese hex. Las unidades avanzando pueden ignorar las ZoCs enemigas.

7.92 La opción de avanzar después del combate debe ser ejercida inmediatamente, antes de la resolución de cualquier otro combate. Un jugador nunca será obligado a avanzar una unidad después del combate.

7.93 Después de avanzar, las unidades no pueden atacar de nuevo en esa fase, incluso si ellas avanzan y se colocan adyacentes a unidades no-acorazadas enemigas cuyo combate aún no se ha resuelto o quienes no están involucradas en el combate. Sin embargo, el avance es muy útil para tratar de aislar a las unidades enemigas no-acorazadas cuyo combate aún no ha sido resuelto.

7.94 El avance después del combate no se aplica al fuego anti-tanque.

7.95 El Avance después del combate no se considera movimiento y no requiere el gasto de puntos de movimiento.

7.96 Las unidades desorganizadas no pueden avanzar después del combate. Las unidades del jugador no en fase nunca podrán avanzar después del combate, incluso si todas las unidades atacantes son eliminadas o retiradas.

7.97 Las unidades atacantes del jugador en fase que pierden un paso pero que no se retiran, pueden avanzar después del combate. Las unidades atacantes del jugador en fase que se retiran no pueden avanzar después del combate.

7.98 Si dos o más hexs defendiendo son atacados y solo alguno de aquellos queda vacío, las unidades atacantes pueden avanzar dentro de aquellos hexs vacíos.

8.0 Movimiento

Durante la fase de movimiento, el jugador en fase puede mover tantas unidades como desee. Cada unidad puede ser movida tantos hexs como desee, siempre que su capacidad de movimiento no se exceda durante una única fase de movimiento.

8.1 Procedimiento de movimiento:

8.11 Durante la fase de movimiento, todas, algunas o ninguna de las unidades del jugador en fase, pueden ser movidas en el orden deseado por el jugador en fase. Las unidades elegibles son movidas individualmente, trazando una ruta de hexs contiguos a través de la trama hexagonal.

8.12 El movimiento se calcula en términos de puntos de movimientos (PMs), los cuales se van gastando durante el movimiento, de acuerdo con el terreno presente en el hex, o en ciertos casos el lado de hex cruzado. Estos costes en puntos de movimiento se resumen en la carta de efectos del terreno, sobre el mapa. Los números a la izquierda y a la derecha de la barra se aplican a las unidades motorizadas y a las unidades de a pié, respectivamente.

8.13 La capacidad de movimiento de una unidad depende de su actual nivel de preservación de moral de su formación parental. La capacidad de movimiento para cada nivel de preservación de moral está impresa en el registro de preservación de los niveles de moral, en el mapa. *Así, cuando el nivel de preservación del 3er. Cuerpo Panzer es cuatro, el 11 regimiento Panzer (6ª División Panzer) tendrá una capacidad de movimiento de siete.*

8.14 Si las unidades están desorganizadas, sus capacidades de movimiento estarán a la $\frac{1}{2}$ (redondeando las fracciones a la baja).

8.15 Los PMs no usados no podrán ser ni acumulados de turno a turno, ni ser transferidos de una unidad a otra.

8.16 Una vez que un jugador comienza a mover una determinada unidad, debe completar su movimiento antes de que cualquier otra unidad pueda ser movida. Una vez que la mano de un jugador ha sido retirada de una unidad moviendo, el movimiento para esa unidad se considera completado.

8.2 Inhibiciones y prohibiciones al movimiento:

8.21 Las unidades nunca podrán entrar en un hex ocupado por una unidad o unidades enemigas.

8.22 Básicamente, una unidad que entra en un hex enemigo controlado, debe detener su movimiento completamente, y no podrá mover más durante esa fase de movimiento. Sin embargo, una unidad acorazada puede ignorar las ZoCs enemigas que son ejercidas por unidades con una fuerza anti-tanque de cero.

8.23 Una unidad puede salir de un hex enemigo controlado gastando la ½ de su capacidad de movimiento actual (redondeando fracciones a la baja), además del coste del terreno del hex en el que se entre.

8.24 Una unidad puede salir de un hex enemigo controlado solo si mueve inmediatamente dentro de un hex que no esté controlado por el enemigo. Así, una unidad no puede entrar en otra ZoC enemiga durante la fase de movimiento en la cual sale de un hex enemigo controlado.

8.25 Las unidades son PMs insuficientes para cumplir con los costes del terreno de un hex, no podrán ser movidas dentro de ese hex.

8.26 Las unidades no pueden mover fuera del mapa o dentro de la otra área del mapa. Las unidades no pueden ser movidas a través de un lado de hex de lago.

8.27 Una unidad amiga puede mover a través de hexes ocupados por otras unidades amigas, sin coste extra en PMs. Los hexs amigos controlados nunca interfieren al movimiento de las unidades amigas.

8.28 El número de unidades que pueden finalizar la fase de movimiento apiladas juntas en el mismo hex, está sujeto a las reglas del apilamiento (ver reglas 5.1). No hay límite al número de unidades amigas que pueden ser movidas a través de un único hex en un turno de juego.

8.3 Efectos del terreno sobre el movimiento:

8.31 Los costes en PMs para mover desde un hex a otro son acumulativos. Así, si una unidad motorizada soviética es movida a través de un lado de hex de río a un hex de bosque, deberán gastarse 8 PMs –cinco por el lado de hex de río y tres por el hex de bosque-, mientras que si una unidad de a pié alemana se mueve dentro de un hex de pueblo y posición improvisada/elevado (hex. 2317), se deberían gastar nueve PMs –seis por el hex de pueblo elevado y tres por la posición improvisada.

8.32 Una unidad puede usar el coste especial en PMs por carreteras primarias o secundarias, solo si entran en un determinado hex a través de un lado de hex que contenga una carretera. De lo contrario la unidad gasta el coste en PMs del otro terreno en el hex.

8.33 Cada unidad (incluyendo a las unidades no-acorazadas soviéticas) que salga de un hex de atrincheramiento, debe tirar un dado. El resultado es el número de PMs que gastan en salir del “campo de minas”. La unidad debe también gastar los costes normales en PMs del terreno en el que se entre.

8.34 Las líneas ferroviarias no tienen efecto sobre el juego.

8.4 Interdicción aérea:

8.41 Los niveles de preservación de la moral de los ejércitos soviéticos pueden verse afectados por el resultado de los bombardeos a nivel alemanes (ver regla 9.2).

8.42 El hex que contenga un bombardeo en picado alemán y todos los hexs (6) adyacentes, constituyen una zona de interdicción aérea. Cada unidad soviética que mueva dentro de cualquier hex de una zona de interdicción debe gastar 3 PMs adicionales por cada zona de interdicción aérea que se extienda dentro del hex. Las zonas de interdicción aérea no afectan a las unidades alemanas ni a las retiradas de las unidades soviéticas.

8.5 La reserva de Rokossovski:

El jugador soviético no puede mover las siguientes unidades en el turno 1 del juego:

3er. Cuerpo de Tanques(cuatro unidades),

16º Cuerpo de Tanques(cuatro unidades),

19º Cuerpo de Tanques(cuatro unidades),

6ª División de Rifles de la Guardia (tres unidades),

70ª División de Rifles de la Guardia(tres unidades), y

75ª División de Rifles de la Guardia(tres unidades).

9.0 Unidades aéreas alemanas

Solo el jugador alemán dispone de unidades aéreas. Hay dos tipos de unidades aéreas: bombardeos en picado y bombardeo de nivel.

9.1 Localización de las unidades aéreas:

9.11 Durante la fase de localización aérea de cada turno de juego, el jugador alemán asigna sus unidades aéreas disponibles a los objetivos de su elección. Simplemente toma las unidades aéreas disponibles y colócalas en los hexs deseados (en el caso de los bombardeos en picado), o en la casilla deseada del Display de objetivos de ataques aéreos (en el caso de los bombardeos a nivel).

9.12 El número de unidades aéreas otorgadas por turno de juego, está impreso en el registro de paso de turnos. Los números a la izquierda y a la derecha de la barra se aplican a los sectores norte y sur respectivamente.

9.13 Una "N" en la ficha aérea significa que esta sólo puede estar asignada en el sector norte del mapa; una "S" significa que solo puede estar asignada en el sector sur del mapa.

9.14 Las unidades de bombardeo en picado podrán ser localizadas en cualquier hex, con independencia del tipo de terreno. Las unidades de bombardeo en picado pueden ser localizadas sobre hexs soviéticos ocupados.

9.15 Cada unidad de bombardeo a nivel se localiza en cualquier casilla del Display de objetivos de los ataques aéreos. Cada casilla se corresponde con uno de los siete ejércitos soviéticos.

9.16 No hay limitación en el número de unidades aéreas que pueden ser localizadas en un determinado hex o casilla objetivo.

9.2 Resolución de los bombardeos a nivel:

9.21 Después de que el jugador alemán haya localizado todas sus unidades aéreas disponibles, el jugador soviético lanza un dado por cada unidad de bombardeo a nivel que haya sido localizada.

9.22 Si el resultado de la tirada del dado es 1 ó 2, la preservación de moral del ejército objetivo se reduce en un nivel en todo momento durante ese turno de juego. En este caso, el jugador soviético gira la unidad y coloca el marcador en la preservación de moral del ejército objetivo.

9.23 Los efectos del bombardeo a nivel son acumulativos. Así, el nivel de preservación de moral del ejército objetivo se reduce en 1 por cada marcador "PM-1" que es colocado. Ten en cuenta que los marcadores de preservación de moral no son movidos por el registro como resultado de los ataques aéreos.

9.24 Si la tirada del dado es tres o más, no hay efecto sobre el ejército objetivo en cuestión.

9.25 Los resultados del bombardeo a nivel pueden también afectar a las capacidades de movimiento de las unidades (ver regla 8.13).

9.26 Todos los marcadores "PM-1" son retirados durante la fase de retirada soviética de desorganización de ese turno de juego.

9.3 Resolución de los bombardeos en picado.

9.31 Durante la fase de resolución del ataque aéreo anti-tanque, el jugador soviético debe resolver todos los ataques aéreos llevados a cabo por las unidades de bombardeo en picado alemanas.

a. Antes de resolver cada ataque, el jugador soviético debe determinar si el ataque aéreo está sobre el objetivo. Lanza dos dados y consulta el diagrama de dispersión (ver cartas y tablas).

b. El jugador soviético, inmediatamente, mueve la unidad de bombardeo en picado en cuestión al hex en ese momento atacado, y determina el objetivo.

c. Si el hex atacado está ocupado por una unidad(es) acorazada, se considera el objetivo del bombardeo en picado, con independencia de si la unidad acorazada es amiga o enemiga.

d. Si el hex atacado no está ocupado por una unidad acorazada, la unidad acorazada más cercana (en hexes), en cualquier dirección, tanto si es amigo como enemigo, se considerará el objetivo de este bombardeo en picado. Si dos o más hexs ocupados por unidades acorazadas están equidistantes desde el hex objetivo, el jugador alemán elige cuál es el atacado.

e. Cada bombardeo en picado se resuelve de la misma manera que el fuego anti-tanque, con una fuerza anti-tanque de tres, excepto que las adiciones y sustracciones a la tirada de dados listadas en las reglas 6.5 NO son aplicadas. En vez de esto, si la unidad(es) objetivo está en un hex de bosque o población, el jugador soviético puede añadir 3 al resultado de la tirada de dados.

f. Los resultados de los bombardeos en picado se aplican inmediatamente. Además, las unidades de bombardeo en picado permanecen sobre el hex atacado hasta la fase soviética de retirada de la desorganización de ese turno de juego. Estas unidades afectan al movimiento de las unidades soviéticas (ver reglas 8.42).

9.32 Solo unidades acorazadas pueden ser el objetivo de los bombardeos en picado. Las unidades no-acorazadas no se ven afectadas por los resultados de los bombardeos en picado. Si el hex objetivo dispersado está ocupado por unidades acorazadas amigas (por tanto alemanas), el bombardeo en picado deberá ser resuelto como "fuego amigo".

10.0 Unidades especiales alemanas

10.1 Unidades de bombardeo:

10.11 El jugador alemán dispone de unidades de artillería. Deberán ser usadas en el turno 1 de juego y, una vez usadas, son permanentemente retiradas del juego.

10.12 Durante la fase de asalto alemana del turno 1, estas unidades de bombardeo pueden tomar parte en el asalto por unidades amigas que estén subordinadas al mismo cuerpo.

10.13 En la resolución del asalto, el jugador alemán recibe desplazamientos de columna a la derecha igual al factor de bombardeo de la unidad de bombardeo participante.

10.14 Solo una unidad de bombardeo puede participar en un solo asalto. Las unidades de bombardeo no se ven afectadas por los resultados del asalto.

10.2 Unidades de ingenieros acorazados:

10.21 El jugador alemán dispone de unidades de ingenieros acorazados. Deberán ser usados en el turno 1, y una vez usados, son permanentemente retirados del juego.

10.22 Durante la fase de asalto alemana del turno 1 de juego, estas unidades de ingenieros acorazados pueden tomar parte del asalto de unidades amigas subordinadas al mismo cuerpo.

10.23 Las unidades de ingenieros acorazados niegan los atrincheramientos en cualquier asalto en el cual formen parte.

10.24 Solo una unidad de ingenieros acorazados pueden participar en un solo asalto. Los ingenieros acorazados no se ven afectados por los resultados del asalto.

10.3 Unidades con los nuevos modelos de tanques: El modelo D de los tanques PzKw-V "Pantera", estaba preparado para la ofensiva de Kursk, pero aún sufrían innumerables problemas mecánicos. También, el Jagd-Panzer VI/Porsche "Ferdinand" (llamado *Elefante*), carecía de armas anti-infantería, además de los problemas mecánicos mencionados.

10.31 El término "unidad pantera" incluye a los 51, 52 y 3er batallones panzer. El término "unidad Ferdinand" engloba a los batallones de destructores de carros 653 y 654.

10.32 El jugador alemán debe chequear cada unidad pantera y Ferdinand por fallos mecánicos, en el comienzo de su movimiento, en cada fase de movimiento. Lanza un dado por cada unidad pantera y Ferdinand y el resultado es el número de PMs que pierden en ese turno.

10.33 El valor acorazado de las unidades Ferdinand no puede ser usado como modificador (ver reglas 7.45 y 7.46). Las unidades Ferdinand no pueden ignorar las ZoCs enemigas ejercidas por unidades enemigas con una fuerza anti-tanque de cero, cuando mueven y se retiran.

11.0 Refuerzos

Ambos bandos reciben refuerzos (nuevas unidades), de acuerdo con el programa de refuerzos que aparece impreso en el Display de despliegue/refuerzos.

11.1 Llegada de refuerzos:

11.11 Los refuerzos son siempre desplegados en la fase de movimiento del jugador propietario. Deben pagarse los costes en PMs necesarios para colocar una unidad en el apropiado hex de entrada de refuerzos. *Por ejemplo, los hexs de entrada "S3" son el 1328, 1427, 1528, 1627 y 1728.*

11.12 Los refuerzos pueden ser retrasados según desee el jugador. Sin embargo, deben entrar dónde se indica.

11.2 La opción de Model (regla opcional)

11.21 Si el jugador alemán lo desea, puede añadir las siguientes unidades al despliegue inicial de cada cuerpo cuando se coloquen sus unidades:

2ª División Panzer (3 unidades),

4ª División Panzer (3 unidades),

9ª División Panzer (3 unidades),

12ª División Panzer (3 unidades), y

18ª División Panzer (2 unidades).

11.22 La 2ª, 4ª, 9ª y 12ª divisiones Panzer son desplegadas en cualquier hex del mapa de juego N. Sin embargo, ninguna unidad nunca podrá ser desplegada en las zonas de despliegue A, B y D. Dos unidades de la 18ª División Panzer (18ª regimiento Panzer y el 52 regimiento de *Panzergranadier*), se despliegan en cualquier hex de la zona B de despliegue. Se aplican todas las restricciones de apilamiento a estas unidades.

11.23 La reacción de Rokossovski: Si el jugador alemán declara la opción Model, el soviético puede ignorar la regla 8.5.

12.0 Condiciones de victoria

La victoria en *Zitadelle* se determina de acuerdo con los puntos de victoria alemanes; no hay VPs soviéticos. En el final del juego, se suman y o restan los VPs del total alemán para determinar el jugador ganador y el nivel de victoria que ha alcanzado el ganador.

12.1 Puntos añadidos al total de puntos de victoria alemanes:

12.11 El jugador alemán recibe VPs por ocupar hexs de puntos de victoria al final del juego. La ocupación significa que el jugador alemán debe tener una unidad en el hex o ser el último jugador en haber pasado con una unidad a través de ese hex.

12.12 Para obtener el crédito por ocupar un hex de punto de victoria, el jugador alemán debe ser capaz de trazar una línea de hexs que esté libre de ZoCs enemigas, desde el hex de VP al borde alemán del mapa. Las unidades amigas niegan las ZoCs enemigas para estos efectos.

12.13 Los VPs alemanes están impresos en el hex, coloreado este en Amarillo. *Por ejemplo, Fatezh (hex 3410) en el mapa N, es de 15.*

12.14 El jugador alemán no obtiene VPs por eliminar unidades soviéticas.

12.2 Puntos restados del total de VPs alemanes:

12.21 El jugador alemán pierde **1 VP** por la pérdida de cada paso de una unidad alemana. Las unidades de bombardeo, de ingenieros acorazados y las aéreas no cuentan contra esa pérdida de pasos.

12.22 El jugador alemán pierde **20 VPs** si Belgorod (hex 5723) es reconquistado por el jugador soviético. Incluso si el jugador alemán vuelve a capturar el hex, aún perderá esos 20 VPs.

12.3 Niveles de victoria:

Después de calcular el número total de VPs alemanes, el jugador consulta el siguiente programa para determinar el ganador y el nivel de victoria obtenido.

VPS alemanes	Niveles de victoria
-35 o menos	Victoria estratégica soviética
-34 a -15	Victoria operacional soviética
-14 a 0	Victoria táctica soviética
1 a 20	Victoria táctica alemana
21 o más	Victoria operacional alemana

13.0 Reglas opcionales

Las siguientes reglas opcionales son altamente recomendables por el diseñador, para aquellos que buscan mejorar el realismo y el sabor histórico del juego.

13.1 Efectos adicionales de los arroyos y ríos:

13.11 En el comienzo de una fase amiga de asalto, las unidades pueden ignorar las ZoCs enemigas de las unidades enemigas no-acorazadas adyacentes, cuando las separen un lado de hex de arroyo o río, y no estarán obligadas a conducir un asalto.

13.2 Restricciones a la retirada y el apilamiento:

13.21 Caso 7.82, las unidades son automáticamente eliminadas cuando son forzadas a retirarse dentro de un hex que excede las restricciones de apilamiento. Si deseas relajar esta eliminación forzada, usa la siguiente regla opcional.

13.22 Si una unidad finaliza su retirada en exceso de las restricciones del apilamiento, podrá retirarse un hex adicional (2 hexes), para evitar la eliminación. Si la unidad es incapaz de retirarse un hex adicional para evitar las restricciones del apilamiento, la unidad en retirada es eliminada.

13.3 Entrada variable de los refuerzos soviéticos:

13.31 Los refuerzos de ambos bandos entran en el juego de acuerdo con un programa histórico sin ninguna variación. Dado que los comandantes no tenían un conocimiento perfecto sobre la llegada y localización de las unidades enemigas, estas reglas introducen un elemento de "niebla de guerra" para los refuerzos.



13.32 El jugador soviético baraja los ocho Chits de refuerzos opcionales (mostrando el frontal), y coloca un chit en cada casilla (desde la A a la H), en el Display de chits de refuerzos opcional. En los turnos 4 y 5 hay dos casillas, por lo que en estos turnos se contendrán en cada uno dos chits. Ninguno de los jugadores puede mirar el reverso de estos Chits durante la colocación, para recopilar información.

13.33 Siguiendo a la colocación inicial del juego, y cuando comienza la partida, el jugador soviético podrá mirar el reverso de todos los Chits. El jugador soviético no puede cambiar, sin embargo, la posición de estos Chits.

13.34 Comenzando con el turno 2 de juego, el jugador soviético recibe refuerzos de acuerdo con los Chits de refuerzos opcionales, para este turno, respectivamente.

13.35 Si el Chit de refuerzos solo lista un turno de juego, todas las unidades listadas como refuerzos para ese turno específico, pueden entrar inmediatamente en el juego como refuerzos, durante la fase de movimiento soviética. **Ejemplo:** Si el Chit de refuerzo opcional en la casilla "A" del Display de Chits de refuerzos

opcionales muestra un "GT7", el jugador soviético recibe todas las unidades que de otro modo llegarían durante el turno de juego 7. Esto incluye al 18 Cuerpo de Tanques (4 unidades) y el 29 Cuerpo de Tanques (4 unidades), desde los hexs de entrada de refuerzos "S4", y el 5º Cuerpo mecanizado de la Guardia (4 unidades), desde los hexs de entrada de refuerzos "S5". Todas estas unidades llegan ahora como refuerzos durante la fase de movimiento soviética del turno de juego 2.

13.36 Si el Chit de refuerzos opcional establece un turno de juego y un hex de entrada de refuerzos, todas las unidades que se especifican como refuerzos para ese turno y con el hex de entrada especificado en los refuerzos soviéticos, entran en el juego como refuerzos. **Ejemplo:** Si el Chit de refuerzo opcional en la casilla "B" del Display de Chits de refuerzos opcionales señala "GT5 S4", el jugador soviético recibe la 13ª División de Rifles de Guardia (3 unidades) y la 9ª división aerotransportada de la Guardia (4 unidades) desde los hexs de entrada de refuerzos "S4", durante la fase de movimiento soviética del turno 3 de juego.

13.37 El jugador alemán nunca podrá mirar en el Chit de refuerzos opcionales soviéticos hasta que el Chit sea jugado, para determinar qué refuerzos llegarán durante el juego.



13.4 Descomposición de unidades Panzer alemanas:

13.41 El jugador alemán puede usar sus tropas Panzer de manera más flexible cuando se use esta regla opcional.

13.42 El jugador alemán puede descomponer cualquiera o todos sus regimientos Panzer, en unidades Panzer de tamaño batallón, antes del despliegue inicial. Cada regimiento Panzer puede ser reemplazado por dos unidades Panzer de tamaño batallón de la correspondiente designación regimental. Las combinaciones posibles aparecen reflejadas en el uso opcional alemán de las unidades Panzer (ver cartilla del jugador alemán). Dos batallones panzer del mismo regimiento pueden ser colocados inicialmente juntos o adyacentes uno del otro, dentro de las restricciones del apilamiento.

13.43 Siguiendo al comienzo del juego, el jugador alemán puede descomponer a sus regimientos panzer en dos unidades Panzer de tamaño batallón, o recomponer a dos batallones Panzer en el mismo hex en un regimiento panzer, en el comienzo de la fase de movimiento alemana. Sin embargo, ningún a unidad panzer alemana puede ser descompuesta o recompuesta si está en una ZoC soviética o si está desorganizada. Dos unidades de batallón panzer con diferentes designaciones regimentales, nunca podrán ser combinadas para formar un regimiento. No hay restricciones al número de unidades Panzer alemanas que pueden descomponerse o recomponerse durante una única fase de movimiento alemana.

13.44 Unidades Tigre de tamaño compañía: El jugador alemán puede descomponer a sus unidades de tigres de tamaño batallón en unidades de tamaño compañía, para asignarlas a cualesquiera de las unidades de tamaño regimiento. El término "unidad de batallón tigre" incluye al 503 y 505 batallones de carros pesados.



13.45 Un batallón de tigres está compuesto de tres unidades de compañías de Tigres. Cada unidad de compañía de Tigre es asignada a cualquier unidad de tamaño regimiento (con independencia del tipo de unidad), perteneciente al mismo cuerpo (así, el 3er. Cuerpo Panzer para el 503 batallón de Tigres, y el 47 Cuerpo Panzer para el 505 batallón de Tigres). Sólo una compañía de Tigres puede ser asignada a una sola unidad de tamaño regimiento. Las compañías de tigres pertenecientes al mismo batallón pueden ser asignadas a regimientos de diferentes divisiones. Las compañías de Tigres se colocan en la parte superior de cada apilamiento cuando son asignadas.

13.46 Las compañías de Tigres no cuentan a efectos de apilamiento. Cada unidad de tamaño regimental a la que se le asigna a una compañía de Tigre, incrementan su fuerza anti-tanque en uno, y su valor acorazado es tratado como "5". Las compañías de Tigres no tienen pasos y se consideran como parte de la unidad regimental asignada.

13.47 Si una unidad de tamaño regimiento con una compañía de tigres pierde un paso, la ficha será girada y la compañía de tigres permanentemente eliminada del juego. Una vez que las tres compañías de tigres pertenecientes al mismo batallón son eliminadas, la unidad de batallón de tigres se considerará eliminada.

13.48 Cada unidad regimental de infantería que tiene asignada a una compañía de tigres, aún mueve como una unidad de a pie, y es tratada como una unidad no-acorazada. Así, las compañías de tigres asignada a cualquier regimiento no-acorazado no pueden ser el objetivo del fuego anti-tanque enemigo.

13.49 Después del comienzo del juego, el jugador alemán no puede descomponer o recombinar unidades de tigres. La descomposición sólo podrá ser decidida en el despliegue inicial.

13.5 Restricciones adicionales de las unidades desorganizadas:

13.51 Las unidades desorganizadas no pueden entrar en ZoCs enemigas durante la fase de movimiento amiga. Las unidades desorganizadas no pueden salir de las ZoCs enemigas en el comienzo de la fase de movimiento amiga.

13.6 Variante de la secuencia del turno de juego alemán:

Secuencia del turno de juego:

13.61 Comenzando en el turno de juego 2, y en cada turno de juego posterior, solo el jugador alemán puede cambiar la secuencia alemana del juego durante su turno de jugador como sigue:

- 1. Fase de localización aérea**
- 2. Fase de movimiento**
- 3. Fase de fuego anti-tanque.**
- 4. Fase de contrabatería de fuego anti-tanque (soviético).**
- 5. Fase de asalto.**
- 6. Fase de retirada de las desorganizaciones.**



13.62 El jugador alemán puede elegir la secuencia que usará durante su turno de jugador, independientemente, turno a turno, comenzando con el turno 2 de juego. La secuencia elegida en el turno previo no tiene influencia en esta decisión.

13.63 La secuencia de juego seleccionada para el turno del jugador alemán, debe ser la misma tanto para el sector norte como el sur del mapa.

13.64 El jugador soviético no puede cambiar la secuencia de su turno de jugador. La secuencia de juego soviética permanece siempre igual.

13.7 Movimiento mínimo:

13.71 Una unidad siempre puede mover al menos un hex, incluso si esto excede la capacidad de movimiento de la unidad (por tanto, el punto 8.25 es reemplazado por esta regla). En este caso, el jugador propietario lanza dos dados y el resultado debe ser igual o inferior al nivel de preservación de moral del HQ al que pertenece la unidad. Si el resultado es mayor, el intento de movimiento resulta fallido. **Nota:** Las restricciones al movimiento listadas en 8.21, 8.24, 8.26 y 8.28 aún se aplican.

13.8 Recuperación de los niveles de preservación de moral:

13.81 El nivel reducido de moral de cada formación, puede ser recuperado durante el juego. El nivel de preservación de moral se incrementa en 1 por cada 2 unidades de refuerzos pertenecientes a esa formación (cuerpos alemanes o ejércitos soviéticos) que entran dentro del juego como refuerzos. Sin embargo, el nivel de preservación de moral con el que comienza la formación el juego, nunca podrá ser excedido. **Nota:** Una fracción se redondea al alza por formación para estos efectos. *Por ejemplo, una división de Rifles soviética (3 unidades) perteneciente al 40 ejército que entre en el juego como refuerzo, incrementa el nivel de preservación de moral del 40 ejército en dos (no en uno).*