

TANQUES DE GUARDIAS: Prokhorovka, 1943

Contenidos

- 1.0 INTRODUCCIÓN
- 2.0 COMPONENTES
- 3.0 COLOCACIÓN
- 4.0 SECUENCIA DE JUEGO
- 5.0 EVENTOS
- 6.0 REFUERZOS & REEMPLAZOS
- 7.0 MANDO CONTROL
- 8.0 MOVIMIENTO
- 9.0 APILAMIENTO
- 10.0 ZONAS DE CONTROL
- 11.0 COMBATE ADYACENTE
- 12.0 COMBATE DE DISTANCIA
- 13.0 RESULTADOS DEL COMBATE

- 14.0 SEGUNDA OLEADA DE COMBATE
- 15.0 SUPRESIÓN
- 16.0 FUEGO ANI-TANQUE
- 17.0 PODER AÉREO
- 18.0 TIEMPO
- 19.0 NIEBLA DE GUERRA
- 20.0 SUMINISTRO
- 21.0 UNIDADES NO PROBADAS O BISOÑAS
- 22.0 TACTICAS & UNIDADES ESPECIALES
- 23.0 CONDICIONES DE VICTORIA
- 24.0 REGLAS ESPECIALES DE ESCENARIO

Reglas opcionales

- 25.0 FUEGO A-T DE LARGA DISTANCIA ALEMÁN
- 26.0 DEFENSAS PREPARADAS
- 27.0 ESCOMBROS
- 28.0 OPERACIONES AEROTRANSPORTADAS



1.0 INTRODUCCIÓN

Batallas del frente oriental (CWB) presenta una simulación a nivel operacional de batallas combatidas en el frente del este durante la II guerra mundial. Las fichas de juego representan a las unidades que participaron en aquellos combates. Los mapas representan el terreno sobre el que combatieron aquellas unidades.

Estas reglas están destinadas a ser utilizadas en todos los juegos de la serie. Hay dos jugadores en cada juego; un jugador controla a las fuerzas del Eje (generalmente alemanes); el otro controla a los soviéticos. Ciertas reglas son designadas como opcionales. Esto significa que los jugadores pueden o no utilizarlas, a su libre discreción. Las reglas opcionales añaden dificultad adicional, y tiempo de juego.

2.0 COMPONENTES

2.1 El mapa

El mapa muestra el área de la batalla. Una trama hexagonal ("hexes"), ha sido super-puesta sobre el terreno para regular el movimiento y la posición de las piezas de juego.

2.2 Cartas & Tablas

La carta de efectos del terreno suministra información acerca de los efectos del terreno sobre el movimiento y el combate.

Son dos las tablas de resultados del combate (CRT), Móvil y asalto, usadas para resolver el combate.

El registro de paso de turnos, impresa sobre el mapa, indica el actual turno de juego.

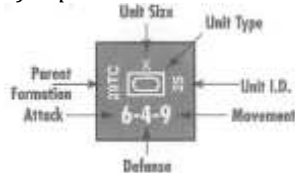
El índice de puntos de victoria, también sobre el mapa de juego, proporciona un registro de los niveles de puntos de victoria actuales.

2.3 Las fichas de juego

Las fichas representan a las unidades militares que tomaron parte de la campaña original. Los números y símbolos cuantifican la fuerza de combate y la capacidad de movimiento, y también indica el tipo de las unidades. Las fichas se denominan “unidades” para las fuerzas militares, y “marcadores” para las piezas informativas.

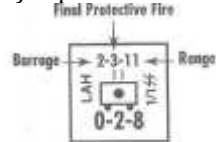
2.4 Cómo leer las unidades

Ejemplo de unidad terrestre en maniobra



Ciertas unidades tienen sus factores de combate entre corchetes []. Esto se explica bajo la regla antitanque.

Ejemplo de valores de unidad de artillería

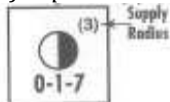


Distancia (Nota:Una distancia “U” significa un alcance sin límite; esta puede disparar a cualquier lugar del mapa.

Ejemplo de unidad HQ



Ejemplo de unidad de suministro



2.5 Impresión en el reverso

Excepto para las unidades soviéticas bisoñas (ver 21.0) y algunos marcadores, las fichas sólo tienen valores en el lado frontal. El reverso de muchas fichas está bien en blanco o bien muestra su organización parental.

2.6 Tipos de unidades

Son dos tipos generales de unidades: maniobra (no artillería) y artillería. Las unidades de maniobra son aquellas con factores de ataque-defensa-movimiento. Las unidades de artillería son aquellas con factores de bombardeo-PPF-distancia/defensa-movimiento. Además, ciertas unidades son acorazadas; todas las unidades que tienen un símbolo acorazado ovalado por sí mismo o superpuesto en otro símbolo de tipo de unidad (por ejemplo, la artillería autopropulsada).

2.7 Tamaños de unidad

- = pelotón o sección
- I = compañía o tropa/batería
- II = batallón o escuadrón
- III = regimiento o grupo de batalla de tamaño regimental
- X = brigada
- XX = Cuartel general (HQ) de división
- XXX = Cuartel general (HQ) de cuerpo
- XXXX = Cuartel general de ejército
- [] = task force o Grupo de batalla

2.8 Designaciones de unidad

Las unidades pueden ser identificadas por un sólo número o una designación de dos partes. En las designaciones de dos partes, el número a la izquierda es la formación superior de la unidad. Esta formación superior puede bien ser un batallón

para compañías, o un regimiento, brigada o división para batallones.

2.9 Colores de la unidad

Se usan varios colores para diferenciar cada bando y ciertas formaciones diferentes en cada uno de los bandos. Los colores se especifican en las reglas del escenario.

2.10 Unidades aéreas

Las unidades aéreas no tienen fuerzas impresas sobre ellas. Cada una vale un punto para el combate o el transporte, dependiendo de cómo sean usadas.





















Ataque aéreo a tierra (GA)

Ataque aéreo de bombardeo medio (MB)

2.11 Marcadores- ver carta

2.12 Escalas del juego

La escala de cada juego se determina en las reglas del escenario.

Armored Types	Non-mechanized types
 Tank	 Infantry
 Heavy Tank	 Motorized Infantry
 Armored Infantry	 Motorcycle
 Armored Recon	 Airborne
 Armored engineer	 Engineer
 SP antitank	 Artillery
 SP Artillery	 Heavy mortar
 HQ (mech)	 Flak/Anti-Aircraft
	 Rocket launcher
	 Antitank
	 Supply
	 HQ (non-mech)
	Markers
	Aircraft ground
	Aircraft bomber
	Entrenched
	Out of Command

2.13 Inventario

Un juego completo incluye las siguientes partes: un mapa de 34x22" (con dos mapas de juego), un libro de reglas y una plancha de fichas, Los jugadores necesitarán proveerse de un dado de seis caras.

3.0 COLOCACIÓN

3.1 Comenzando

El mapa debería ser colocado entre ambos jugadores. Entonces estos determinan el bando que llevarán. Si el juego no ha sido jugado antes, destroza la las fichas de la plancha suministrada.

3.2 Desplegando unidades

Los jugadores consultan las instrucciones del despliegue inicial. Se establece las unidades que son desplegadas sobre el mapa en el comienzo del juego. Las unidades pueden ser asignadas a hexs específicos de colocación, o los jugadores pueden elegir los hexs de colocación para sus unidades, dentro de ciertas áreas en el mapa. Después de que todas las unidades han sido colocadas, el resto de unidades deberían ser colocadas aparte y traídas al juego en virtud del programa de refuerzos.

3.3 Primer jugador y duración del juego

Las reglas del escenario indica el bando que es el primer jugador, esto es, quién mueve primero en cada turno de juego. Las condiciones de victoria del escenario también señalan quién gana la partida. El juego procede de acuerdo con la secuencia de juego (ver sección 4.0) para el número de turnos de juego especificados por las reglas del escenario, o hasta que un jugador capitule, lo que ocurra antes.

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

4.1 Turnos de juego

GA se juega en turnos de juego sucesivos. Cada uno se compone de turnos de juego alternos. Durante cada turno de juego, los jugadores maniobran con sus unidades y resuelven el combate en secuencia, de acuerdo con el siguiente esquema y dentro de los límites suministrados por las reglas que siguen. A la conclusión del último turno de juego, se consultan las condiciones de victoria y se determina el ganador.

4.2 Turnos de jugador

Los turnos de juego se dividen en “turno de primer jugador” y “turno del segundo jugador”. Cada turno de juego es a su vez dividido en una serie de segmentos denominados “fases”. El jugador cuyo turno esté en ese momento en proceso se le denomina “jugador en fase”; el otro jugador será el “jugador no en fase”. Las reglas del escenario designan quién es el primer jugador y quién el segundo.

4.3 Esquema del turno de juego

I. Fase de eventos

Realiza cualquier determinación de eventos aleatorios/tiempo para el turno.

II. Turno del primer jugador

- A. Fase de refuerzos. El primer jugador coloca cualquiera de los refuerzos de su bando que deben aparecer en el mapa en ese turno.*
- B. Fase de movimiento. El primer jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades como desee, dentro de los límites de las reglas.*
- C. Fase de fuego de protección final. El segundo jugador puede ahora disparar cualquier fuego de protección final (FPF).*
- D. Fase de primera oleada de combate. El primer jugador utiliza sus unidades para atacar a las unidades del jugador no en fase.*
- E. Fase de la segunda oleada de combate. El primer jugador puede usar sus unidades en mando para atacar a las unidades del jugador no en fase.*
- F. Fase de recuperación. El primer jugador intenta retirar todos los marcadores de suprimido de sus unidades.*

III. Turno del Segundo jugador

- A. Fase de refuerzos. El Segundo jugador coloca a los refuerzos de su bando en el mapa en este turno.*
- B. Fase de movimiento. El Segundo jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades, como desee, dentro de los límites de las reglas.*
- C. Fase de fuego de protección final. El Segundo jugador puede ahora disparar cualquier fuego de protección final (FPF).*
- D. Fase de fuego de protección final. El segundo jugador usa sus unidades para atacar a las unidades del jugador no en fase.*
- E. Fase de segunda oleada de combate. El segundo jugador puede usar sus unidades en mando para atacar a las unidades del jugador no en fase.*
- F. Fase de recuperación. El segundo jugador intenta retirar todos los marcadores de suprimido de sus unidades.*

IV. Inter-fase de registro de turno de juego

Avanza el marcador de turno a la siguiente casilla en el registro. Si este es el último turno del escenario, el juego finaliza y se determina la victoria.

4.4 Jugador en fase

Durante cada turno del primer jugador, el primer jugador es el jugador en fase y el Segundo jugador es el jugador no en fase. Durante el turno del segundo jugador, cambian los papeles.

5.0 EVENTOS

Durante cada fase de eventos, los jugadores deben chequear por los eventos aleatorios. Un jugador (no importa quién sea), lanza un dado y cruza el resultado con la tabla de eventos. No lances el dado por eventos en el primer turno. Comienza a lanzar el dado en el turno 2 y posteriores. Un evento puede ocurrir en más de una vez por escenario, o puede ser un evento de una sola vez, según las explicaciones.

6.0 REFUERZOS Y REEMPLAZOS

6.1 Refuerzos

Los jugadores pueden recibir unidades adicionales durante el curso de un juego. Aquellas unidades se denominan refuerzos. Los refuerzos aparecen en la fase de refuerzos del jugador propietario, en el turno indicado en el escenario. Los refuerzos son listados en las instrucciones del escenario.

6.2 Colocación de los refuerzos

Durante tus fases de refuerzos, puedes colocar sobre el mapa a cualquier refuerzo indicado para llegar en tu bando. Las unidades normalmente se colocan en hexs del borde del mapa. La colocación de unidades no cuesta puntos de movimiento. Son simplemente colocadas en el apropiado hex del borde del mapa.

6.3 Entrada de refuerzos

Los refuerzos deben ser introducidos de acuerdo con las restricciones normales del apilamiento. No pueden ser colocados en un hex que contenga una unidad enemiga, aunque pueden ser colocados en EZOCs. Una vez en el mapa, los refuerzos son tratados exactamente igual que las unidades previamente desplegadas en tu ejército.

6.4 Entrada de refuerzos en carreteras

En ciertos casos, las unidades pueden entrar vía carretera. En este caso, la primera unidad debería ser colocada sobre el mapa, y el resto de unidades deberían ser alienadas en la carretera fuera del mapa, dentro de las restricciones de apilamiento. Ellas pagarían cualquier punto de movimiento adicional requerido para conseguir entrar dentro del primer hex de borde del mapa. Si no todas las unidades pueden hacerlo en un solo turno, se recibirían en el turno siguiente. Las

unidades fuera del mapa no tienen efecto sobre el juego. No podrán atacar ni ser atacadas, etc.

6.5 Restricciones a la entrada de refuerzos

Sí, y solo sí, todos los hexs de entrada programados están bloqueados por la ocupación de unidades enemigas, los refuerzos bloqueados pueden entrar vía el hex del borde del mapa no bloqueado más cercano al hex programado. Un jugador no puede deliberadamente retrasar o retener refuerzos terrestres.

6.6 Refuerzos aéreos

Las instrucciones del escenario darán el número de unidades aéreas que un jugador recibe en cada turno, si los hubiera. Cada jugador coloca todas las unidades aéreas que pueda tener disponibles, en una taza opaca, denominada Pool aéreo. Cuando las unidades aéreas son reclamadas, toma ese número al azar y colócalas en la casilla aérea disponible. Podrán ser usados en cualquier momento durante el siguiente turno de jugador. En algunos casos, podrán ser usados en la siguiente fase FPF amiga (en el turno del jugador enemigo). Después de que una unidad aérea sea usada para el combate, colócala de vuelta en el pool. También, todas las unidades aéreas que no han sido usadas en el comienzo de la siguiente fase de refuerzos amiga, son retornadas al pool (ver sección 17.0).

6.7 Refuerzos de contingencia

Un escenario puede establecer que una unidad llegue como un “refuerzo de contingencia”. Los refuerzos de contingencia son unidades que, bien cuesta al jugador VPs traerlos dentro del juego sobre el mapa, o que aparecen como resultado de algún evento de juego desencadenante.

6.8 Reemplazo

Los jugadores pueden traer unidades que han sido eliminadas de nuevo al juego. Aquellas unidades son denominadas reemplazos. Los reemplazos solo pueden ser tomados si un escenario asigna a un jugador puntos de reemplazo (RP). Un RP puede ser usado para intentar traer de vuelta a una unidad eliminada.

6.9 Durante una fase de refuerzo amiga, un jugador determina sus reemplazos como sigue:

1. Designa la unidad para ser reemplazada.
2. Lanza un dado.
3. Si el resultado es “5-6,” esta es permanentemente eliminada y nunca podrá ser retornada al juego.
4. Si el resultado es “1-4,” esta volverá al juego ese número de turnos más tarde.

6.10 Tipos de reemplazo

Los escenarios pueden diferenciar entre puntos de reemplazos usados para unidades acorazadas y no acorazadas. De otra forma, los RP pueden ser usados para cualquier tipo de unidad.

6.12 Reemplazos & mando

Para ser elegible para reemplazos, una unidad debe estar en mando (ver 7.0) cuando esta fue eliminada. De lo contrario es permanentemente destruida cuando es eliminada.

6.13 Acumulando reemplazos

Un escenario puede dar RP como un recurso renovable que puede ser usado en cada turno. En ese caso, los RP no pueden ser acumulados. Un escenario puede, alternativamente, dar RP para un uso de una vez. En este caso, se gastan al ser utilizados.

7.0 CONTROL DE MANDO

7.1 Radio de mando

Cada unidad de cuartel general (HQ) tiene un radio de mando. El jugador determina qué radio es el número de hexs desde el que el HQ proyecta su mando. Una unidad está “en mando” si está dentro de este número de hexs. Si no, estará “fuera de mando” (OOC). Usa los marcadores OOC para indicarlo si fuera necesario..

7.2 Radio de mando

El radio de mando es trazado en hexes, no en puntos de movimiento (7.0). Puede ser a través de cualquier tipo de terreno, y a través de unidades enemigas y ZOC.

7.3 Estructura de mando

Cada escenario tiene una sección de “estructura de mando” para cada bando. Esto delinearé qué HQ puede suministrar mando para qué unidades.

7.4 Múltiple HQ en un mando

En algunos casos, un mando particular podría tener más de un HQ. En ese caso, cada uno de aquellos HQs podría controlar a todas las unidades de ese mando.

7.5 Unidades sin HQ

En ciertos casos, una unidad puede no tener un HQ asignado a esta, lo cual significa que esa unidad está siempre OOC.

7.6 Cuando se determina el mando

1. *Fase de refuerzos.* Todas las unidades de refuerzo están en mandocuando son colocadas sobre el mapa, y para la primera fase de movimiento en la cual ellos entran en el juego.
2. *Fase de movimiento.* El estado del mando se determina en el comienzo de la fase de movimiento, antes de que mueva alguna unidad.
3. *Combate* (Fase de fuego de protección final, fase de la 1ª oleada de combate, fase de la 2ª oleada de combate). El estado

del mando se determina en el instante en el que es iniciado el combate.

4. *Fase de recuperación.* El estado de mando se determina en el comienzo de la fase de recuperación, antes de cualquier chequeo por recuperación.

7.7 Efectos del mando

Una unidad en mando funciona normalmente. Una unidad fuera de mando (OOC) es limitada como sigue:

1. Su capacidad de movimiento está a la ½.
2. Esta no puede suministrar cualquier bono para los desplazamientos ofensivos (armas combinadas, ingenieros, antitanque ofensivo, ect). Los desplazamientos defensivos no se ven afectados (incluyendo los desplazamientos defensivos antitanque).
3. No puede enzarzarse en ataques en la 2ª oleada.
4. La artillería OOC no puede hacer ningún tipo de disparo de distancia (12.0). Puede hacer ataques adyacentes.

7.8 Duración del OOC

El estado en mando o fuera de mando dura solo para la fase en particular o acción para la que se chequea el mando. Una unidad en mando puede mover a una posición OOC y no estar afectada. De manera similar, una unidad OOC que mueve a una posición en mando no es restaurada en mando ese turno.

7.9 Mando de unidades HQ

Las unidades HQ están siempre en mando, y no tienen que estar dentro del radio de mando de otra unidad HQ para funcionar normalmente.

7.10 Mando de unidades aéreas

Las unidades aéreas siempre están en mando; sin embargo, una unidad aérea no puede suministrar apoyo cerrado a una unidad terrestre OOC.

8.0 MOVIMIENTO

8.1 Generalidades del movimiento

Durante la fase de movimiento de cada jugador, el jugador en fase puede mover cuantas unidades desee (y según las circunstancias de la batalla lo permita). Las unidades pueden ser movidas en cualquier dirección o combinación de direcciones dentro de la trama hexagonal sobreimpresa en el mapa.

8.2 Procedimiento de movimiento

Las unidades son movidas de una en una, trazando una ruta de hexs contiguos a través de la trama hexagonal. Cada unidad que entra en un hex, paga uno o más puntos de movimiento (MP) de su factor de movimiento (MF).

8.3 Restricciones & Prohibiciones en el movimiento

El movimiento nunca podrá tener lugar fuera de secuencia de juego. Las unidades de un jugador pueden generalmente ser movidas solo durante su propia fase de movimiento. Los avances y las retiradas después del combate no se consideran parte del movimiento regular y, por tanto, no consume MP. Una unidad nunca podrá gastar más MP de los que tenga disponibles, en una determinada fase de movimiento (aunque ten en cuenta que el movimiento por carretera puede triplicar el MF de una unidad). Una unidad puede gastar todos, algunos o ninguno de sus puntos de movimiento en cualquier turno de jugador, pero los puntos de movimiento no usados no pueden ser acumulados de turno en turno o fase a fase, ni pueden ser transferidos o entregados de una unidad a otra. Una vez que una unidad ha sido movida y la mano del jugador se ha retirado de la ficha, no podrá ser movida de nuevo durante esa fase, a menos que el jugador contrario graciosamente lo permita.

8.4 Garantía de movimiento mínimo

Todas las unidades pueden generalmente mover un mínimo de 1 hex por fase de movimiento, gastando todo su MF al hacerlo, sin importar el número exacto de MP que de otra manera sería requerido al hacer ese movimiento. Excepciones: las unidades nunca podrán mover directamente desde una EZOC a otra, ni pueden entrar en un hex enemigo ocupado, ni pueden entrar en terreno prohibido para ellas.

8.5 Movimiento & Zonas de Control

Las EZOC afectan al movimiento; ver sección de reglas 10.0 para más detalles.

8.6 Efectos del terreno sobre el movimiento

Una unidad debe gastar 1 MP para entrar en un hex de terreno claro. Para entrar en algunos otros tipos de hexs, una unidad debe gastar más de 1 MP. Hay diferentes costes para las unidades acorazadas y las no acorazadas. Cuando la TEC solicita el gasto de MP por cruzar un lado de hex o barrera de agua, ese coste se suma al coste del terreno por entrar en ese hex.

8.7 Movimiento por carretera

Una unidad que mueve desde un hex de carretera directamente dentro de un hex de carretera adyacente, vía lado de hex que cruza por esa carretera, gasta sólo 1/3 MP (0.33) por hacerlo, con independencia del otro terreno involucrado.

Además, una unidad que usa el movimiento por carretera:

1. Debe empezar en un hex de carretera y entrar sólo en hexs de carretera en esa fase de movimiento;
2. No puede entrar en un hex de carretera de manera que éste quede sobre-apilado.
3. Puede entrar en una EZOC según el movimiento normal, y sujeto a las reglas de ZOC normal.

8.8 Movimiento ferroviario

Una unidad que mueve a lo largo de un ferrocarril (como un sustituto de carretera), paga solo 1 MP por hex, con independencia del otro tipo de terreno en el hex. Se aplican todas las restricciones del epígrafe 8.7. Algunos escenarios permitirán un movimiento especial usando líneas férreas. Esto se cubre en los escenarios.

Ten en cuenta que los terraplenes del ferrocarril son características del lado de hex. No proporcionan mejora en el movimiento, y requieren puntos de movimiento extra para cruzarlo.

8.9 Movimiento por camino o sendero

Una unidad que mueve a lo largo de hexs de camino paga solo 1 MP por hex, con independencia del otro terreno en el hex. Se aplican el resto de restricciones que aparecen en el epígrafe 8.7.

8.10 Movimiento por puente

Moviendo a través de un lado de hex de río usando un puente nunca cuesta MP adicionales. Una unidad moviendo a través de un puente vía carretera, vía férrea o camino, está sujeta a las restricciones de 8.7.

8.11 Saliendo del mapa

Los jugadores pueden sacar a sus unidades del mapa solo si un escenario lo reclama. Para hacerlo, la unidad debe estar en un hex de borde del mapa designado y entonces mover fuera como si entraran en un hex imaginario adyacente al borde del mapa. El terreno en ese hex fuera del mapa se presume que es del mismo tipo del hex que acaba de dejar la unidad que sale. Una unidad puede comenzar en o mover a un hex de borde del mapa y entonces mover fuera siempre que tengan suficientes puntos de movimiento. Una unidad no puede salir si esta está en una EZOC (por ejemplo, si está saliendo vía carretera, la unidad sólo gastaría ½ MP; si salen vía bosque, esta costaría 2 MP). Las unidades pueden salir del mapa solo durante la fase de movimiento del jugador propietario. No pueden hacerlo como resultado de un avance o una retirada después del combate. Las unidades forzadas a retirarse fuera del mapa son eliminadas. Una vez que una unidad sale del mapa, esta no podrá retornar. Las unidades sacadas no se consideran eliminadas. Ten en cuenta que en algunos casos las unidades sacadas le darán al jugador propietario VPs.

8.12 Reducir a la mitad el movimiento

El movimiento de una unidad puede estar a la ½ por varias funciones del juego (ver desenganchamiento, tiempo). Si más de una cosa dividiría a la ½ el movimiento de una unidad, esta se verá reducida en un 25%. El movimiento de una unidad no puede ser reducir por debajo de ese 25 % de la capacidad de movimiento impresa por cualquier combinación de cosas. Los restos son retenidos. El movimiento de una unidad, sin embargo, nunca podrá ser reducido a menos de "1."

9.0 APILAMIENTO

9.1 Generalidades sobre el apilamiento

El apilamiento es el término utilizado para describir el tener más de una unidad en el mismo hex. El límite de apilamiento es el máximo número de unidades que puedes tener en un hex al final de cualquier fase. Las unidades amigas pueden mover a través de hexs ocupados por otras unidades amigas, sin coste extra en MP; no pueden finalizar cualquier fase sobre-apilada. Si por cualquier razón se viola el límite de apilamiento en cualquier hex(es) al final de cualquier fase, el jugador propietario debe eliminar el exceso (lo que cuenta para los VPs).

9.2 Apilamiento alemán

El límite alemán es siempre de tres unidades por hex.

9.3 Axis Allies Stacking

El apilamiento para las unidades aliadas-Eje es siempre de dos unidades por hex.

9.4 Apilamiento soviético

El apilamiento soviético varía según el escenario. En los escenarios de 1941 & 1942, los soviéticos están limitados a una unidad por hex (en otras palabras, el apilamiento no está permitido). En los escenarios de 1943 & 1944, los soviéticos pueden apilar dos unidades por hex.

9.5 Apilamiento con unidades aéreas & Marcadores

Los límites de apilamiento se aplican a todas las unidades terrestres, incluyendo acorazadas, no acorazadas, HQ y de suministro. Los límites de apilamiento no se aplican a las unidades aéreas y a los marcadores de juego.

9.6 Apilamiento & unidades enemigas

Las unidades terrestres amigas nunca podrán entrar en hexs que contengan una unidad(es) terrestre enemiga.

10.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)

10.1 Generalidades de las ZOC

Los seis hexs inmediatamente que rodean el hex de una unidad, constituye la ZOC de esa unidad. Las unidades deben cesar el movimiento para esa fase cuando ellas entran primero en una EZOC, y entonces están obligadas a atacar durante la posterior fase de combate.

10.2 Extensión de las ZOC

Todas las unidades terrestres de combate efectivo ejercen una ZOC en todo momento, con independencia de la fase, el turno de jugador o el turno de juego que esté siendo jugado. La proyección de la ZOC nunca es negado por otras unidades, amigas o enemigas. Las unidades aéreas y las unidades suprimidas no ejercen ZOC; sin embargo, las unidades suprimidas pierden

su ZOC (15.0).

10.3 Terreno & ZOC

En general, las ZOC se extienden dentro y fuera de todos los tipos de terreno, y a través de todos los tipos de lados de hexs. Las excepciones se pueden anotar en los escenarios.

10.4 Múltiple ZOC

Tanto las unidades amigas como enemigas pueden simultáneamente proyectar ZOC dentro del mismo hex. No hay efectos adicionales si más de un tipo proyecta una ZOC dentro del mismo hex al mismo tiempo.

10.5 ZOC y los efectos sobre el movimiento

Las unidades deben detener su movimiento para esa fase cuando primero entran en una EZOC; de lo contrario, no hay coste MP adicional que sea necesario pagar para entrar en una EZOC.

10.6 ZOC y efectos sobre el combate

Debes atacar a todas las unidades enemigas que ejercen ZOC en tus unidades durante la fase de la 1ª oleada de combate de cada uno de tus turnos de jugador (puedes atacar, pero no tienes que, en la fase de combate de la 2ª oleada). Todas las unidades amigas en EZOC deben atacar a alguna unidad enemiga en la fase de combate de la 1ª oleada, pero no en la segunda.

10.7 ZOC & retirada después de el combate

Las unidades que se retiran después del combate dentro de una EZOC, son eliminadas (ver 13.4).

10.8 ZOC & avances después del combate

Las unidades pueden avanzar después del combate dentro y/o a través de ZOC. Las EZOC nunca afectan a los avances después del combate (ver 13.5).

10.9 Saliendo de EZOC

Las Unidades pueden mover fuera de EZOC solo si ellas:

1. Hacen una retirada o avance después del combate; o
2. Si ellos se desenganchan (10.10).

10.10 Desenganchamiento

Todas las unidades pueden emplear el desenganchamiento para mover fuera de una EZOC. Para desengancharse, una unidad comienza su movimiento en una EZOC y mueve normalmente, con las siguientes prohibiciones:

1. La capacidad de movimiento de la unidad que se desengancha se reduce a la mitad en esa fase, y
2. Las unidades desenganchándose no pueden mover directamente desde una EZOC a otra; y
3. Una unidad desenganchándose no puede entrar en otra EZOC en la misma fase de movimiento (puede hacerlo en fases posteriores).

11.0 COMBATE ADJACENTE

11.1 Generalidades del combate

Hay dos tipos de combate en EFB, adyacente y en distancia.

1. El combate adyacente es entre unidades contrarias en hexs adyacentes, y es (normalmente) obligatorio en la fase de combate de la 1ª oleada, y opcional en la fase de la 2ª oleada. El combate adyacente es explicado en las secciones 11.2.
2. El combate a distancia ocurre cuando las unidades de artillería atacan a unidades que no están directamente adyacentes a ellas, y dicho alcance a distancia es siempre conducido a opción del atacante. También, ten en cuenta que los ataques aéreos se consideran una forma de combate a distancia, aunque el marcador de ataque aéreo por sí mismo es colocado en el hex que va a ser atacado. El combate a distancia se explica en la sección 12.0.
3. En ambos tipos de combate, el jugador en fase se denomina "atacante"; el jugador no en fase "defensor", con independencia de la situación general a lo largo del mapa.

11.2 Procedimiento del combate adyacente

Cada ataque pasa por los siguientes pasos.

1. El jugador en fase elige la CRT en la cual será resuelto, tanto asalto o móvil.
2. El jugador en fase declara el número y fuerza de sus unidades terrestres atacantes.
3. El jugador en fase localiza cualquier fuerza de bombardeo de las unidades de artillería y/o marcadores de ataques aéreos.
4. Los jugadores calculan el "diferencial del combate", la fuerza total atacante (unidades adyacentes más apoyo cerrado artillero y aéreo), menos la fuerza total defensora. Este resultado es el diferencial del combate, expresado bien en un número positivo (+) o negativo (-) o cero (0).
5. Consulta la CRT previamente elegida bajo la apropiada columna del diferencial. Haz cualquier ajuste por terreno, armas combinadas, ingenieros, supresión y fuego antitanque.
6. El atacante lanza un dado y cruza ese resultado con la apropiada columna de diferencial. El resultado de combate indicado se aplica inmediatamente.
7. Conduce cualquier retirada.
8. Conduce cualquier avance.
9. Procede con el siguiente combate.

11.3 Restricciones & Requerimientos

El atacante puede resolver sus combates en el orden que desee. Durante la fase de combate de la 1ª oleada, todas las unidades del jugador en fase en una EZOC deben atacar. Ver sección 14.0 para el combate en la 2ª oleada.

Generalmente, todas las unidades del jugador no en fase en la ZOC de una o más unidades del jugador en fase, deben ser atacadas. El jugador en fase puede elegir qué unidades atacantes atacarán a qué unidades defensoras, siempre y cuando se observe la estructura. Una unidad defendiendo puede ser atacada desde un máximo de seis hexs adyacentes, con posible apoyo de artillería y ataque aéreo añadidos. Ninguna unidad puede atacar o ser atacada más de una vez por fase de combate. El jugador en fase debería declarar cuales de sus unidades adyacentes a unidades enemigas atacarán a qué unidades defensoras, en el comienzo de cada combate, para asegurar que todas las unidades adyacentes están en efecto siendo atacadas. El fuego de apoyo cerrado a distancia, debería ser declarado en el comienzo de cada ataque. Recuerda, las unidades suprimidas no tienen ZOC, por lo que no tienen que ser atacadas, aunque sí pueden serlo (15.0).

11.4 Unidades con factor de combate cero

Las unidades con un factor de ataque de cero atacan normalmente, usando una fuerza de cero. Por ejemplo, una unidad con un factor de ataque de "0" ataca a una unidad con un factor de defensa de "3." El diferencial de ese combate sería "-3." Esta regla no se aplica a la artillería y a las unidades aéreas que atacan a unidades adyacentes con su fuerza de bombardeo.

11.5 Combate Multi-Unidad & Multi-Hex

Si una unidad en fase está en la ZOC de más de una unidad enemiga, esta deberá atacar a todas aquellas unidades enemigas que no se vean enzarzados por alguna otra unidad atacante. Las unidades en dos o más hexs diferentes pueden combinar sus fuerzas de combate y atacar un solo hex, siempre que todas las unidades atacantes estén adyacentes a todas las unidades defensoras. Para que un ataque sea resuelto como un único ataque, sin embargo, todas las unidades atacantes deben estar adyacentes a todas las unidades defensoras, con la posible adición posterior de artillería bombardeando a distancia.

11.6 Ataques de distracción

Al realizar una serie de ataques, un jugador puede localizar sus unidades atacando de forma que algunos ataques sean hechos en diferenciales pobres, mientras que otros ataques se realizan en diferenciales más ventajosos.

11.7 Reduciendo el diferencial del combate

El jugador en fase nunca puede elegir reducir el diferencial de un determinado ataque. Esto es, él nunca podrá hacer un ataque en un diferencial más bajo del determinado en 11.2.

11.8 Bombardeos & ataques adyacentes

Un bombardeo (disparo a distancia), cuenta como un ataque; ver sección 12.0. Un jugador puede bombardear una unidad enemiga que esté adyacente a otras unidades amigas, con el fin de liberarlas a esas unidades de la obligación de atacar a la unidad enemiga bombardeada, siempre que aquellas unidades amigas liberadas ataquen entonces a, al menos, otra unidad enemiga adyacente.

11.9 Fuerza de combate unitaria

La fuerza de ataque y defensa de una determinada unidad es siempre unitaria. La fuerza de una unidad no puede ser dividida entre diferentes combates, bien en ataque o en defensa.

11.10 Apilamiento en el combate

Las unidades atacando en el mismo hex pueden ser combinados en un solo ataque adyacente, o ellas pueden atacar de manera separada a diferentes hexs enemigos ocupados adyacentes. Las unidades defensoras defendiendo en el mismo hex, deben ser atacadas como un sólo total combinado; no pueden ser atacados separadamente.

11.11 Elección de la CRT

Hay dos CRT para usar en el combate terrestre adyacente, móvil y asalto. En general, el atacante elige qué CRT será usada en cada batalla, anunciando esa elección en el comienzo de la resolución de cada ataque individual. Las unidades defendiendo en hexs de fortificación o urbanos, nunca podrán ser atacados usando la CRT móvil; las unidades en marcadores de atrincheramientos (25.0) pueden ser atacados usando la CRT móvil.

El jugador alemán puede siempre elegir la CRT móvil si, al menos una unidad del tipo acorazada o fusilero (infantería recon) está involucrada en un ataque. En caso contrario, el ataque debe estar en la CRT de asalto.

Si sólo las unidades del Eje están involucradas en el ataque, este deberá ser hecho en la CRT de asalto, a menos que se especifique otra cosa en las reglas del escenario.

El jugador soviético puede elegir solo la CRT de asalto para cualquier escenario anterior a noviembre 1942. Para los escenarios que comiencen en noviembre de 1942 al final de la guerra, el jugador soviético puede elegir la CRT móvil si al menos una unidad del tipo acorazada está involucrada en el ataque. En caso contrario, el ataque debe estar en la CRT de asalto.

11.12 Desplazamiento diferencial de columnas

Una vez determinado el diferencial de columnas en la CRT, los jugadores hacen los desplazamientos propios a los factores listados más abajo. Añade el número total de desplazamientos del atacante (a la derecha); resta el número total de desplazamientos del defensor (a la izquierda). Esto produce el desplazamiento final.

Por ejemplo, si las unidades atacantes con una fuerza total de 16, están atacando a unidades defensoras con una fuerza total de 10, esto produce un diferencial de "+6." El atacante recibe un desplazamiento por armas combinadas; el defensor recibe

dos desplazamientos: armas A-T contra tanques atacando y uno por el terreno. Total atacante: "+1"; total de desplazamientos del defensor: "-3." El desplazamiento final será "-2." Esto reduce el diferencial a la columna "+2,3".

11.13 Desplazamientos del diferencial de columna del atacante

Además de los términos de 11.12, el atacante desplaza la columna diferencial de la CRT a la derecha por:

1. Una (1) columna por armas combinadas (22.2);
2. Una (1) columna de ingenieros contra ciertos tipos de terreno (22.3);
3. Una (1) columna por fuerza de ataque entre corchetes (anti-tanque) contra una fuerza defendiendo con carros (16.0);
4. Dos (2) columnas si hay al menos una unidad suprimida en la fuerza defensora (15.0).

11.14 Desplazamientos del diferencial de columna del defensor

El defensor desplaza la columna diferencial de la CRT a la izquierda por:

1. Dos (2) columnas por fuerza de defensa entre corchetes (anti-tanque) contra una fuerza atacante con carros (16.0);
2. Dos (2) columnas si hay al menos una unidad suprimida en la fuerza atacante (15.0);
3. Un número variado de columnas por terreno (11.15, 11.16).

11.15 Efectos del terreno

Las unidades defensoras se benefician del terreno en el hex que ocupan y/o lados de ese hex. El terreno en hexs ocupados por el atacante no tiene efecto sobre el combate. El efecto del terreno sobre el combate es reflejado por el desplazamiento del diferencial del combate a usar para resolver cada batalla.

Los desplazamientos por terreno no son acumulativos. Una unidad defensora se beneficia de uno solo, el desplazamiento por el terreno más ventajoso disponible. Cuando dos o más unidades defendiendo, están siendo atacadas en un solo combate y ellas se encuentran en dos diferentes tipos de terreno, cada uno teniendo un diferente desplazamiento de combate, el ataque al completo se modifica por el terreno en el hex que da el más favorable beneficio al defensor.

11.16 Lados de hexs

Una unidad puede recibir un desplazamiento por defender detrás de un lado de hex, solo si todas las unidades atacantes están atacando a través de dicho lado de hex, y la estructura determinada más arriba en la que se limitan los desplazamientos del terreno a uno sólo y el mejor disponible al defensor, aún se aplica aquí. Esto es, el defensor no recibe el mejor desplazamiento por terreno en el hex y el mejor desplazamiento por el lado de hex de terreno, si no que él obtiene uno u otro, el que sea mejor.

12.0 COMBATE A DISTANCIA

12.1 Generalidades del combate a distancia

Las unidades de artillería pueden participar en combate tanto desde hexs adyacentes como desde hexs no adyacentes. Cada unidad de artillería puede disparar una vez por turno de jugador. Esto es, cada una puede disparar una vez durante el turno del jugador amigo para el bombardeo, o apoyo cerrado, y una vez en el turno del jugador enemigo para el disparo de protección final.

12.2 Tipos de combate a distancia

Las unidades de artillería pueden emplear su fuerza de tres maneras:

1. El "Bombardeo" tiene lugar cuando una unidad de artillería ataca un hex enemigo no en conjunción con unidades amigas en maniobra. El bombardeo es la fuerza de bombardeo de la unidad de artillería disparando. 2. El "apoyo cerrado" tiene lugar cuando una unidad de artillería añade su fuerza de bombardeo a la fuerza de ataque de las unidades amigas maniobrando y haciendo un ataque adyacente. Este también usa la fuerza de bombardeo de la unidad de artillería disparando.
3. El "Disparo de protección final" (FPF) tiene lugar cuando una unidad de artillería añade su fuerza de protección final a la defensa, u otras unidades amigas que están asimismo defendiendo contra un ataque adyacentes. Este usa la fuerza "FPF" de la unidad.

A diferencia de otras unidades, las unidades de artillería no tienen impresos los factores de ataque. Las unidades de artillería usan su fuerza de bombardeo cuando atacan a unidades enemigas adyacentes. Cuando defienden ellas usan su fuerza de defensa.

12.3 Alcance

El alcance se cuenta en número de hexes. El alcance desde una unidad de artillería disparando a un hex objetivo, se cuenta incluyendo ese hex objetivo, pero no el hex de la unidad de artillería que dispara.

12.4 Línea de visión

Las unidades de artillería no están sujetas a requerimientos de "línea de vision"; pueden disparar dentro y/o sobre cualquier tipo de terreno, así como dentro y a través de hexs que contengan unidades amigas o enemigas.

12.5 Observadores

No tiene que estar una unidad amiga adyacente a una unidad enemiga que está siendo objetivo de un bombardeo de alcance de la artillería. Los escenarios pueden suministrar excepciones a lo anterior.

12.6 Qué unidades de artillería pueden atacar

Las unidades de artillería no están obligadas a atacar simplemente porque una unidad enemiga esté dentro de su alcance.

Cada unidad de artillería solo puede atacar a un solo hex enemigo ocupado cuando se conduce un bombardeo. Los ataques de bombardeo cuenta a los efectos de determinar qué unidades enemigas son atacadas en una sola fase de combate (así, tú podrás usar los bombardeos de artillería como ataques de distracción contra unidades enemigas). Ten en cuenta, también, que puedes disparar bombardeos contra unidades enemigas que estén adyacentes a unidades amigas sin que aquellas unidades amigas adyacentes estén involucradas.

El número de unidades de artillería que pueden dispararse en un solo combate se determina en 23.13.

La artillería puede ser combinada con todos los tipos de ataques aéreos, y viceversa; ver sección 17.0.

12.7 Bombardeos & Otros tipos de ataques

Los bombardeos tienen lugar cuando artillería y/o puntos aéreos atacan a unidades enemigas no adyacentes, y no hay otras unidades amigas involucradas adyacentes al hex enemigo ocupado involucrado en ese combate. Pueden estar las unidades amigas adyacentes al enemigo; ellas no pueden estar involucradas en el bombardeo. El Bombardeo solo tiene lugar en las fases amigas de combate.

12.8 Procedimiento del bombardeo

El procedimiento para resolver los bombardeos es similar al combate terrestre.

1. Designa las unidades de artillería bombardeando y su hex objetivo, el cual debe estar dentro del alcance de todas las unidades de artillería involucradas.
2. Totaliza el número de puntos de fuerza bombardeando.
3. Resta de ese total la fuerza de defensa de la unidad(es) que está siendo atacada.
4. Haz cualquier desplazamiento normal por terreno (si es aplicable).
5. Resuelve el bombardeo en la CRT por distancia. Aplica los resultados modificados y determinados en 13.2.

12.9 Bombardeos de apilamientos

Cuando se bombardea un hex que contiene más de una unidad defensora, resuelve cada ataque individualmente por cada unidad. Por ejemplo, si una unidad de artillería bombardeando está atacando a 2 unidades defendiendo en terreno despejado, el atacante resolvería el combate como dos bombardeos por separado, uno contra cada una de las unidades defensoras, usando la fuerza de bombardeo completa contra ambas, computando el diferencial del combate por cada unidad, y tirando un dado separadamente por cada unidad que está siendo atacada.

12.10 Apoyo cerrado

Las unidades de artillería pueden atacar en concierto con unidades amigas que estén haciendo ataques adyacentes contra unidades enemigas. Para hacerlo, simplemente añade la fuerza(s) de bombardeo de la artillería al ataque. El apoyo cerrado puede tener lugar solo en la fase de combate amiga. Cuando unidades amigas están atacando a unidades enemigas adyacentes en más de un hex, las unidades de artillería apoyando necesitan estar dentro del alcance de solo uno de los hexs defendiendo, para ser capaz de añadir su fuerza de bombardeo al ataque. Una unidad de artillería debe estar en mando para suministrar apoyo cerrado.

12.11 Ataques adyacentes

Cuando una unidad de artillería está directamente adyacente a una o más unidades enemigas, esta debe participar en un ataque contra al menos una de aquellas unidades; esta no puede usar disparo a distancia. Al hacer ese ataque, la unidad de artillería usa su fuerza de bombardeo como su factor de ataque.

12.12 Fuego de protección final (FPF)

El FPF es disparado durante la fase de fuego de protección final. Usa la fuerza FPF de la unidad, pero por lo demás se trata como el bombardeo (usa la CRT de distancia). Este no es añadido a la fuerza de las unidades amigas defendiendo. Este es, en vez de eso, disparado por sí mismo. Ten en cuenta que el efecto principal será la supresión de unidades atacantes, alterando de esta forma los planes del atacante. El FPF puede ser disparado dentro de los hexs adyacentes.

Nota de diseñador: Este es un cambio a los variados sistemas de juego de las "batallas modernas" y refleja con mayor precisión los efectos del poder de fuego en esta era.

12.13 Pre-requisitos del FPF

Una unidad de artillería debe estar en mando para suministrar FPF.

El FPF puede ser disparado solo contra hexs enemigos ocupados adyacentes a hexs amigos ocupados -no puede bombardear un hex que no esté adyacente a una unidad amiga.

12.14 Restricciones del FPF

Una unidad de artillería no puede disparar FPF si: 1) Esta no se encuentra adyacente a una unidad enemiga, y/o 2) esta ha sido sometida a un resultado de combate que causó su retirada o ser suprimida a principios de esa misma fase de combate (o si esta fue eliminada).

El hecho de que una unidad de artillería haya sido simplemente el objetivo de un bombardeo, no niega su habilidad para usar el FPF — esta tendría que haber recibido un resultado de combate para negar su habilidad FPF.

12.15 Unidades de artillería defendiendo

Cuando una unidad de artillería es atacada, esta usará su fuerza defensa, y no su FPF.

12.16 Efectos del terreno sobre el bombardeo

Las unidades defendiendo puede aún recibir desplazamientos defensivos por terreno cuando sean atacadas por bombardeo enemigo si ellas ocupan ciertos tipos de terreno; ver la TEC. El disparo de la artillería no niega los efectos del lado de hex

cuando es aplicado como FPF; sin embargo los desplazamientos por lados de hexs no se aplican cuando una unidad defendiendo esté siendo atacada solo por bombardeo. Ten en cuenta que los desplazamientos por terreno son siempre determinados en términos de diferencial en columnas de combate. Por ejemplo, si 5 factores están atacando a dos factores defendiendo en una población (columna "+2,3"), esta es desplazada a la columna "+1".

12.17 Ningún otro desplazamiento

Aparte del terreno, no hay otros desplazamientos cuando el disparo por distancia está siendo conducido.

12.18 Resultados del combate & artillería

La artillería involucrada hacienda o y/o apoyando cualquier tipo de ataques no adyacentes, no están afectadas por resultados de combate adversos. La artillería atacando a unidades enemigas desde hexs adyacentes se trata como unidades normales de maniobra en dichos combates, y por tanto son afectadas por los resultados adversos en el combate. Usa su fuerza de bombardeo como su factor de ataque y para computar los resultados EX o AX. Se retiran normalmente, pero la artillería nunca podrá avanzar después del combate.

12.19 Coordinación del disparo

Generalmente, no hay restricciones al número de unidades de artillería y/o ataques aéreos que pueden ser usados contra cualquier hex particular (ver regla 17.0 para excepciones).

12.20 Marcadores de impacto

Los marcadores de impacto pueden ser utilizados como ayuda y recordatorio para que sea más fácil de recordar qué unidades de artillería fueron localizadas a qué batallas. No tienen otro efecto sobre el juego (si están en un escenario).

13.0 RESULTADOS DEL COMBATE

13.1 Resultados de combates adyacentes

A1, A2 = Todas las unidades atacantes involucradas se retiran el número de hexs indicados. El jugador atacante retira sus unidades de acuerdo con las reglas de la retirada. El defensor puede avanzar después del combate a lo largo de la ruta de retirada.

AA = *El atacante disparado*. El atacante debe primero eliminar a una unidad. Cualquiera de las unidades restantes del atacante se retira 2 hexes. El atacante retira sus unidades de acuerdo con las reglas de retirada. El defensor puede elegir avanzar después del combate a lo largo de la ruta de retirada.

AE = *Atacante eliminado*. Se eliminan todas las unidades del atacante. El defensor puede avanzar dentro del hex del atacante.

AX = *Intercambio atacante*. Todas las unidades defensoras involucradas son retiradas un hex; después una unidad atacante es eliminada. Los atacantes supervivientes pueden entonces avanzar dentro del hex defensor.

BR = *Tanto el atacante como el defensor se retiran un hex*. El defensor se retira primero, seguido del atacante. No hay avance después del combate. Una retirada BR, por lo demás, es tratada como un resultado de retirada normal. Ten en cuenta que si una unidad defendiendo está rodeada por unidades enemigas o EZOCs, esta será eliminada, incluso si las unidades que la rodean se retiran entonces debido al mismo resultado. **Conversión BR**: El defensor puede, en vez de esto y a su elección, declarar "mantenerse firme", cuando ocurre un resultado BR, y el defensor está localizado en un hex de fortificación, urbano, población, pueblo, colina o (reglas opcionales) atrincheramientos o escombros, o si todas las unidades atacantes adyacentes están a través de lados de hexs de río menor y/o mayor. En este caso, trata el resultado como un **EX**. El defensor debe declarar esto, antes de lanzar el dado.

D1, D2, D3, D4 = *El defensor se retira el número de hexs indicado*. El defensor retira sus unidades de acuerdo con las reglas de la retirada. El atacante puede avanzar después del combate a lo largo de la ruta de retirada.

DA = *El defensor disparado*. El defensor debe eliminar primero a una unidad. Cualquier unidad defensora restante se retiran 2 hexes. El defensor retira a sus unidades de acuerdo con las reglas de la retirada. El atacante puede elegir avanzar después del combate a lo largo de la ruta de retirada.

DE = *Defensor eliminado*. Elimina a todas las unidades defensoras involucradas. El atacante puede avanzar dentro del hex defensor.

EX = *Intercambio*. El defensor elimina a una unidad. Entonces el atacante elimina una unidad. Si todas las unidades defensoras son eliminadas, el atacante puede avanzar después del combate dentro del hex del defensor. Lo contrario no es cierto –el defensor nunca puede avanzar, incluso si ellas con las únicas unidades supervivientes.

13.2 Explicación de los resultados en el combate a distancia

D1 = *La unidad objetivo se retira un hex.*

DE = *La unidad objetivo es eliminada.*

DS = *La unidad objetivo es suprimida. Una unidad ya suprimida no se ve afectada.*

DT = *La unidad objetivo es suprimida. Si la unidad objetivo ya estaba suprimida, entonces será eliminada.*

— = *Sin efecto.*

13.3 Eliminando unidades

Si hay que elegir entre unidades que puedan ser eliminadas, sera el jugador propietario el que elija siempre cuál de ellas será perdida. La artillería hacienda ataques no adyacentes y los ataques aéreos, no son afectados, ni están sus fuerzas añadidas al total a ser perdido, ni ellos cuentan para el cómputo de los resultados tipo "intercambio".

13.3 Retirada después del combate

Cuando el resultado del combate requiere que una unidad(es) del jugador se retire, el jugador propietario debe inmediatamente mover aquellas unidades el número indicado de hexs de distancia desde su posición. La retirada después del combate no es un movimiento normal; las unidades retirándose no pagan coste en puntos de movimiento desde su MF para hacer la retirada.

13.4 Estructuras de las retiradas

La retirada está sujeta a las siguientes restricciones, y si una unidad es incapaz de retirarse dentro de esas restricciones, será eliminada. Si una unidad es forzada a la retirada dentro de una EZOC o hex enemigo ocupado, esta es eliminada en ese hex. Las unidades pueden, sin embargo, retirarse dentro de hexs que contengan marcadores de puntos aéreos enemigos. Las unidades no pueden retirarse fuera del mapa, ni pueden retirarse a través de lados de hexs prohibidos (ver la TEC).

Una unidad que intente retirarse a través de un lado de hex de río mayor o menor (no arroyo), debe tirar un dado: con un resultado de 1-3 es eliminada; en caso contrario se retira normalmente. Los puentes (impresos e ingenieros) niegan la necesidad de hacer esta tirada de dado.

Siempre que es posible, las unidades retirándose deben retirarse dentro y a través de hexs vacantes. Si ninguna otra ruta es disponible, las unidades retirándose pueden mover a través de hexs amigos ocupados. Si el hex final en la ruta de la retirada está ocupado a un nivel que, una vez recibida a la unidad en retirada, la causaría un sobre-apilamiento, la unidad retirándose se retira un hex(s) adicional, hasta que alcance un hex en el cual podría apilarse dentro de los límites establecidos. Dentro de estas restricciones, no es necesario que un jugador favorezca una dirección respecto a otra, a la hora de hacer sus retiradas después del combate. En todos los casos, las unidades retirándose deben finalizar su retirada un número de hexs de distancia desde su posición inicial de combate (o más allá si el último hex estuviera sobre-apilado). En ningún hex se puede entrar más de una vez durante cualquier ruta de retirada después del combate. Las retiradas deberían ser conducidas, si es posible, como una línea recta de hexs. Si hay disponible más de una ruta de retirada, y que son aparentemente iguales a la hora de satisfacer los requisitos vistos arriba, entonces el jugador propietario de las unidades que se retiran, pueden elegir entre ellas. Si una unidad en retirada no puede retirarse el número de hexs solicitados, y solo puede retirarse una porción del número requerido de hexs, será eliminada en el último hex dentro del cual fue capaz de retirarse. En tales casos, la ruta de retirada termina en el hex en el cual una unidad fue eliminada. Las unidades pueden retirarse dentro y a través de unidades amigas en exceso de los límites de apilamiento; sin embargo, una unidad no puede finalizar su retirada en exceso del límite de apilamiento. Si esto ocurre, la unidad en retirada es eliminada en el último hex dentro del cual esta podría retirarse.

13.5 Unidades de factor de movimiento cero

Las unidades con un factor de movimiento de cero (0) nunca podrán retirarse o avanzar después del combate. En su lugar son eliminadas si son forzadas a retirarse debido a un ataque adyacente. Ellas nunca se retiran debido a resultados de bombardeo –en vez de eso reciben un resultado DS; de lo contrario no hay ningún efecto.

13.6 Avance después del combate

Todas las unidades de maniobra pueden avanzar después del combate si lo solicita el resultado del combate. Ten en cuenta que esto puede ser bien el atacante o bien el defensor (las unidades de artillería nunca podrán avanzar después del combate, con independencia de si hacen un ataque adyacente o a distancia). Cuando una unidad enemiga es forzada a retirarse como resultado de un combate, está normalmente dejará tras de sí una ruta de hexs vacantes denominada “ruta de retirada”. Una unidad no puede avanzar a través de un lado de hex de río mayor, a menos que haya un puente (impreso o ingenieros).

13.7 Ruta de retirada y avance

Cualquiera o todas las unidades amigas victoriosas que participaron en el combate, y estaban adyacentes a las unidades retiradas, tienen permitido avanzar a lo largo de la ruta de retirada enemiga. Si una unidad es eliminada en un hex, las unidades victoriosas pueden avanzar dentro del hex inicialmente ocupado (dentro de los límites de apilamiento). Las unidades de artillería nunca podrán avanzar después del combate. También, los puntos aéreos son retirados en el instante en que su batalla es resuelta, por lo que ellos no avanzan. Como con la retirada, el avance después del combate está cuantificado en términos de hexs, y no en puntos de movimiento. Si una unidad es eliminada mientras que está retirándose, el último hex que ocupó esta es el punto final de su ruta de retirada. El avance de las unidades victoriosas puede cesar en cualquier hex a lo largo de la ruta de retirada. No pueden violar las restricciones del apilamiento en el final de su avance. Las unidades victoriosas avanzando pueden ignorar las EZOCs. Si una unidad se retira dentro de un hex que contenga una unidad amiga, entonces la ruta de retirada termina en el último hex en el que entró la unidad en retirada, antes de entrar en el hex con esa unidad. En relación con esto, también ten en cuenta el Segundo párrafo de la regla 9.17 arriba.

13.8 Ejerciendo la opción de el avance

La opción de avanzar después del combate debe ser ejercida inmediatamente, antes de comenzar con la resolución de otro combate. Las unidades nunca serán forzadas a avanzar después del combate. Las unidades avanzando no pueden atacar ni ser atacadas de nuevo en esa misma fase, incluso si u avance las coloca próximas a unidades enemigas cuya batalla aún está sin resolver, o que no estuvieran involucradas en combate (pero ver la regla de la 2ª oleada de combate para ver cómo pueden atacar de nuevo esas unidades).

14.0 SEGUNDA OLEADA DEL COMBATE

14.1 Procedimiento de la segunda oleada del combate

Durante la segunda oleada de la fase de combate, el jugador en fase puede utilizar cualquiera y todas de sus unidades en mando para atacar. Esto incluye unidades que atacaron en la fase de combate de la 1ª oleada. Esto es enteramente a discrección del jugador. Incluso si una unidad está en una EZOC, esta no tiene que atacar. Según las reglas normales del combate, si una unidad conduce una segunda oleada de ataque, esta deberá atacar a todas las unidades adyacentes que ejercen una ZOC dentro de su hex.

14.2 La artillería & segunda oleada de combate

Cualquier tipo de unidad de artillería que conduce disparo a distancia en la 1ª oleada del combate, no puede hacerlo de nuevo en la segunda oleada.

14.3 FPF Durante la segunda oleada de combate

Ningún FPF se conduce en la 2ª oleada del combate (la idea es que el defensor ya ha tenido su disparo en la fase FPF).

14.4 Apoyo aéreo en la segunda oleada

Los puntos aéreos usados en una primera oleada de ataque, no pueden atacar en la 2ª oleada. Puedes retener puntos aéreos de la 1ª oleada para atacar en la 2ª oleada, tanto para el disparo a distancia como adyacente.

15.0 SUPRESIÓN

15.1 Generalidades de la supresión

Las unidades están en uno de dos estados: bien en “combate efectivo” o “suprimidas”. Las unidades en combate efectivo pasan a estar suprimidas debido a ciertos resultados del combate. Las unidades suprimidas recuperan la efectividad en el combate a través de la “recuperación”. Todas las unidades de ambos bandos siempre comienzan cada escenario en estado de combate efectivo, a menos que se especifique lo contrario.

15.2 Causando supresión

Ciertos resultados de bombardeo causan supresión; ver 9.15. Coloca un marcador de supresión encima de la unida(es) afectada. La supresión solo ocurre en el bombardeo, no en el apoyo cerrado, incluso si la artillería y/o puntos aéreos son usados (la CRT de asalto y móvil nunca causan supresión).

15.3 Efectos de la supresión

Las unidades suprimidas están automáticamente OOC (ver 7.0) y sufren todos los efectos de estar OOC (ver 7.8), además de aquellos efectos de estar suprimidas (abajo). Los HQ no las pueden suministrar mando.

Las unidades suprimidas pierden su ZOC mientras estén suprimidas.

Si cualquiera de las unidades involucradas en un ataque adyacente, están suprimidas, la columna en la CRT se desplaza 2 a la izquierda. Si cualquiera de las unidades involucradas en una defensa adyacente, están suprimidas, la columna en la CRT es desplazada 2 a la derecha.

La artillería suprimida no puede disparar en combate a distancia.

Las unidades suprimidas nunca podrán avanzar después del combate.

Los HQ suprimidos no podrán proveer de mando a otras unidades.

Las unidades suprimidas no pueden otorgar cualquier desplazamiento por armas combinadas (22.2), ingenieros atacando (22.3), o disparo anti-tanque (16.0).

15.4 Recuperación

Durante la fase de recuperación de cada bando, una unidad en mando es automáticamente restaurado a efectividad de combate. Una unidad OOC debe lanzar un dado: con un “1-3” esta permanece suprimida; con un “4-6” retira el marcador de supresión. El HQ se recupera automáticamente, pero los marcadores de supresión son retirados de las unidades HQ después de que el resto de unidades se hayan recuperado.

16.0 FUEGO ANTI-TANQUE

16.1 Unidades con capacidad anti-tanque

Las unidades con las fuerzas de ataque y/o defensa entre corchetes [#], bien teniendo gran número de cañones anti-tanque, o poseyendo armamento que era especialmente efectivo contra los carros enemigos a gran distancia.

16.2 Unidades AT en el ataque

Si cualquiera de las unidades en una fuerza atacante tiene una fuerza de ataque entre corchetes, y el defensor tiene al menos una unidad de clase acorazada, el combate recibe una columna a la derecha de desplazamiento adicional (+1).

16.3 Unidades AT en la defensa

1. Si cualquier unidad en una fuerza defensora tiene una fuerza de defensa entre corchetes, y el atacante tiene al menos una unidad de clase acorazada, ese combate recibe un desplazamiento adicional de dos columnas a la izquierda (-2).
2. Si una unidad con una fuerza de defensa entre corchetes está adyacente a cualesquiera unidades amigas defendiendo contra un ataque con, al menos, una unidad de clase acorazada en esta, aquellas unidades también reciben el desplazamiento defensivo a la izquierda de las dos columnas (-2). Esto se determina en el instante del combate. La unidad anti-tanque

adyacente no sufre cualquier resultado del combate. No hay consideraciones por línea de visión para este desplazamiento.

16.4 Acumulación de desplazamientos AT

No más de un desplazamiento puede ser tomado por el atacante para esto. No más de un desplazamiento para el defensor puede ser tomado por el disparo anti-tanque amigo. Esto es acumulativo con otros desplazamientos, incluyendo armas combinadas.

16.5 Restricciones AT

Una unidad anti-tanque debe estar en combate efectivo para proveer de esos desplazamientos. No tiene por qué estar en mando (una unidad anti-tanque OOC lo suministra así como una unidad en mando).

17.0 PODER AÉREO

17.1 Marcadores de ataque aéreo

El poder aéreo se representa en los marcadores de ataque aéreo. Hay dos tipos de marcadores aéreos: GA (ataque a tierra) y MB (bombardeos medios).

17.2 Disponibilidad de ataque aéreo

Los ataques aéreos son mantenidos fuera del mapa hasta que sean generados como refuerzos por un escenario. Cada marcador aéreo puede ser usado para una misión por turno de juego. Cada marcador aéreo puede potencialmente ser usado cada turno de juego de acuerdo a las reglas del escenario.

17.3 Conduciendo ataques aéreos

Los MB son usados de la misma manera general que la artillería, con las restricciones determinadas más abajo. Cada ficha de poder aéreo vale un punto de bombardeo, apoyo cerrado o FPF. Los MB pueden generalmente funcionar solo como bombardeo. El GA puede generalmente funcionar como bombardeo, apoyo cerrado y FPF.

17.4 Bombardeo aéreo

Las unidades aéreas pueden atacar hexs enemigos por sí mismas, de la misma manera que el bombardeo de artillería. Usa la CRT a distancia.

17.5 Los ataques aéreos en apoyo cerrado

Añade los puntos aéreos a la fuerza terrestre de las unidades amigas como si fueran artillería. Ten en cuenta que cada punto aéreo cuenta como un factor de combate, no como un desplazamiento a la columna del diferencial del combate.

17.6 Ataques aéreos como FPF

Las unidades aéreas pueden atacar hexs enemigos por sí mismas como FPF, si se permite de otra manera. Usa la CRT a distancia. Ver 17.10.

17.7 Ataque aéreo a distancia

Los ataques aéreos pueden ser usados en cualquier lugar del mapa; tienen un alcance ilimitado.

17.8 Combinando ataques aéreos

Un jugador puede generalmente combinar cualquier número y tipo de ataques aéreos contra el mismo hex durante la misma fase, si es permitido de otra manera por los límites en 17.9. Ellos pueden también ser combinados con el fuego de artillería.

17.9 Límites de ataques aéreos

Un jugador puede utilizar el siguiente número de ataques aéreos por hex:

El jugador alemán puede usar cualquier número de ataques aéreos por hex. Los aliados del Eje pueden usar un máximo de dos ataques aéreos por hex.

La capacidad soviética varía por año: pueden usar solo un ataque aéreo por hex en 1941; dos por hex en 1942, tres por hex en 1943, y cuatro por hex en 1944 & 1945.

17.10 Restricción FPF

Los ataques aéreos no pueden ser usados para FPF en 1941-42. Pueden ser usados en 1943-45.

17.11 Sin acumulación de ataques aéreos

Los marcadores de ataques pueden ser reusados cada turno; sin embargo, los ataques aéreos no usados no pueden ser acumulados de turno a turno. Por ejemplo, un escenario podría asignar 3 ataques aéreos GA por turno. Por tanto, el jugador podría usar hasta 3 GA cada turno. Si él usa 2 en un turno, no podría entonces usar 4 en el siguiente turno; sin embargo, podría reutilizar los tres en el siguiente turno. Cada punto aéreo puede ser utilizado solo una vez por turno completo de juego, ya sea como bombardeo, apoyo cerrado o FPF, dentro de las restricciones determinadas arriba. Esto es, si tú usas un ataque aéreo en el turno del jugador amigo, no podrás usarlo de nuevo en el turno del jugador enemigo, como FPF, y viceversa.

17.12 Ataques aéreos & resultados de combate

Los marcadores aéreos nunca se ven afectados por los resultados de los combates terrestres. Un jugador no puede usar ataques aéreos para atacar o interceptor ataques aéreos enemigos.

17.13 Los ataques aéreos no son unidades

Los marcadores de ataques aéreos no cuentan para el apilamiento, no tienen ZOC, no bloquean el movimiento o la retirada de las unidades enemigas, y no pueden avanzar después del combate.

17.14 Defensa aérea

Las unidades aéreas conduciendo cualquier misión dentro del alcance de defensa de una unidad de defensa aérea enemiga, se ven afectadas como sigue: su fuerza se reduce a la mitad, redondeando a la baja cualquier resto. Esto es, dos ataques aéreos serían igual a un punto de combate; un ataque aéreo sería igual a 0.

17.15 Alcance de la defensa aérea

La mayoría de las unidades pueden disparar a los ataques aéreos atacando su hex. Aquellas unidades con el símbolo anti-aéreo pueden disparar a los ataques aéreos hasta dos hexes de distancia.

18.0 EL TIEMPO

18.1 Determinación

El tiempo predeterminado para el escenario será indicado en las instrucciones del escenario. Los cambios en el tiempo para un turno, pueden ser determinados como resultado de la tabla de eventos. En algunos escenarios, puede aplicarse más de una condición de tiempo. Esto se explicará en la reglas del escenario.

18.2 Efectos del tiempo

Aparecen en la carta de efectos de el tiempo. Coloca el marcador de tiempo en el apropiado espacio del registro de tiempo como recordatorio.

19.0 NIEBLA DE GUERRA

No puedes examinar los apilamientos enemigos, a menos que se apliquen una de las siguientes condiciones:

1. Podrás siempre examinar la unidad que ocupe la parte superior de un apilamiento.
2. En el instante del combate, podrás examinar los apilamientos enemigos que están atacando o defendiendo.
3. Puedes examinar siempre el tipo de terreno en el hex.

20.0 SUMINISTRO

20.1 Suministro & unidades de suministro

No hay reglas o efectos de suministro general en el juego; todas las unidades se consideran completamente abastecidas, a lo largo del juego.

Las unidades de suministro son usadas para proporcionar unidades de artillería (sólo; las unidades no artilleras no se ven afectadas), con la fuerza de combate incrementada. Un jugador puede tener unidades de suministro asignadas, según el escenario.

20.2 Procedimiento

La unidad de suministro debe estar dentro del radio de suministro de las unidades que van a ser apoyadas. Todas las unidades de artillería amigas tienen entonces su fuerza de ataque (de bombardeo) doblada durante esa fase de combate. Esto se denomina "suministro máximo de ataque".

20.3 Radio de suministro

Cada unidad de suministro tiene un radio de suministro impreso sobre ella. El radio de suministro es trazado como puntos de movimiento, desde la unidad de suministro a la unidad que va a ser abastecida. Una sola unidad de suministro puede abastecer a cualquier número de unidades de artillería amigas en una vez. Una línea de suministro no podrá ser trazada a través de hexes que contengan unidades enemigas o terreno prohibido. Esta debe detenerse en la primera EZOC en la que entre, la cual puede contener una unidad de artillería amiga (esto es, podrás suministrar a una unidad de artillería en una EZOC).

20.4 Sin reemplazo

Cada unidad de suministro puede ser usada sólo una vez por juego. Una vez que una unidad de suministro ha otorgado el máximo suministro de ataque, a cualquier número de unidades, esta es gastada (y retirada del mapa). No puede ser reemplazada después de ser gastada.

21.0 UNIDADES NO POBRADAS O BISOÑAS

21.1 Generalidades de las unidades no probadas

Las unidades con una interrogante impresa en su reverso en lugar de los factores de combate, son unidades no probadas, lo que significa que ningún jugador conoce su actual fuerza de combate. Cuando son inicialmente desplegadas en el mapa, son colocadas mostrando su lado no probado.

21.2 Girando a las unidades no probadas

Las unidades permanecen por su lado no probado hasta la primera vez que se empeñen en combate. Son entonces giradas después de que todas las unidades atacantes hayan declarado y enzarzado en el combate. Esto también se aplica a las unidades de artillería no probadas enzarzándose en cualquier tipo de combate, de distancia o adyacente, así como a unidades que son objetivo del combate a distancia y/o ataques aéreos.

21.3 Fuerza de las unidades no probadas oculta hasta que son giradas.

Ningún jugador puede examinar el lado oculto de las unidades. Una vez que una unidad no probada ha sido revelada, permanece por su anverso durante el resto del juego.

21.4 Unidades con fuerza cero

Las unidades con factor de defensa cero son eliminadas cuando son reveladas. Las unidades con factor de ataque cero

permanecen en el juego.

22.0 TÁCTICAS & UNIDADES ESPECIALES

Nota de diseñador. Los jugadores que deseen entrar rápidamente en el desarrollo del juego, o los iniciados de los juegos de guerra, pueden saltarse esta sección.

22.1 Avance después del combate alemán

Las unidades acorazadas alemanas que conducen un avance después del combate, no tienen por qué seguir la ruta de la retirada después del primer hex. Comenzando con el segundo hex del avance, ellas podrán mover en cualquier dirección, hasta el número de hexs que tuvieran permitido de avance. Esto se puede hacer a través de EZOCs.

22.2 Ingenieros

Las unidades de ingenieros pueden llevar a cabo las siguientes funciones especiales.

1. *Ingenieros de asalto.* Si una unidad de ingenieros está involucrada en un ataque contra un hex que contenga terreno urbano o fortificación, o marcadores de atrincheramientos, el ataque se desplaza una columna a la derecha, acumulativo con otros desplazamientos ofensivos o defensivos.
2. *Puentes.* Una unidad de ingenieros puede construir un puente de pontones a través de un lado de hex de arroyo o río. El ingeniero debe comenzar una fase de movimiento adyacente a este tipo de lado de hex y no conducir movimiento durante este turno. Durante ese turno, las unidades amigas pueden cruzar el lado de hex sin coste adicional. El puente permanece en el lugar siempre que el ingeniero permanezca en su lugar. Un ingeniero en una EZOC no puede construir un puente, y si una unidad enemiga mueve adyacente al ingeniero, el puente se considera destruido. Una unidad de ingeniero puede cruzar el puente por sí mismo si ninguna otra unidad lo hace en el mismo turno. El efecto de un ingeniero de puentes es negar el coste en el cruce del lado de hex. No crea una carretera en el hex. Las unidades moviendo a través de un puente de ingenieros no pueden violar las restricciones del apilamiento en cualquiera de los lados del lado de hex de puente.
3. *Cruzando en asalto.* Normalmente, no puedes avanzar después del combate a través de un lado de hex de río menor o mayor. Sin embargo, si una unidad de ingenieros es parte del ataque, entonces cualquier unidad en ese ataque puede hacerlo. Esto se aplica solo a un atacante, no al defensor.

22.3 Screening

Si las únicas unidades defensoras de un combate son de recon. Acorazado o motocicletas, el jugador defensor elige la CRT (asalto o móvil) que será usada, en vez del atacante. Esto se aplica solo al combate adyacente, no a la defensa de bombardeo.

22.4 Control de disparo

Hay un límite al número de unidades a distancia que pueden ser involucradas en un sólo combate a distancia. El límite alemán es de 4 unidades; el límite de los aliados del Eje es de dos. El límite soviético varía según el escenario: En los escenarios de 1941 y 1942 el límite es 1 unidad; en los escenarios de 1943 el límite es una unidad para FPF y apoyo cerrado, 2 unidades para bombardeo; en los escenarios de 1944 y 1945 el límite es 2 unidades para FPF y apoyo cerrado, 3 unidades para bombardeo. Los límites de arriba no incluyen unidades aéreas, ni ellos se aplican a situaciones en las cuales las unidades a distancia están disparando en hexs adyacentes.

23.0 CONDICIONES DE VICTORIA

23.1 Puntos de victoria (VPs)

Cada escenario tiene sus propias condiciones de victoria. En general, los jugadores acumulan puntos de victoria (VP) satisfaciendo ciertos objetivos durante el curso del juego, y por ocupar ciertas características de terreno en el final del juego. El jugador con más VPs al final del juego gana (generalmente). Los jugadores deberían llevar el registro de sus VPs en trozos de papel separados o usando los marcadores VP.

23.2 Niveles de victoria

En el final del juego, el jugador cuyo bando tiene menor número de VPs, resta su total del total del oponente, para determinar la extensión de la victoria (si la hubiera). En la tabla de abajo, las victorias tácticas son las menores, y las victorias estratégicas son las mayores, según el tipo de victoria.

Diferencia en cantidad de VP	Resultado del juego
0-9	Empate
10-19	Victoria táctica
20-29	Victoria operacional
≥ 30	Victoria estratégica

23.3 Ocupando Hexes

La ocupación de hexs objetivo significa que el jugador tiene una unidad en el hex, en el momento que se reclama. Los ataques aéreos y/o otros marcadores no cuentan a estos efectos.

23.4 Unidades reemplazadas

Las unidades eliminadas y posteriormente reemplazadas, aún cuentan para los VPs. Mantén el registro de esto en un trozo de papel.

23.5 VPs por salir

Algunos escenarios otorgan VP por unidades que salen del mapa. Las unidades que salen del mapa cuentan para VP solo si ellas salen vía movimiento terrestre. No cuenta si salen vía movimiento aerotransportado.

23.6 Línea de comunicación (LOC)

Si una condición de victoria requiere el trazado de una LOC: la LOC es una ruta de hexes desde el hex de victoria de vuelta al borde del mapa amigo. Esta puede ser de cualquier longitud, y no puede entrar en unidades enemigas o terreno prohibido al movimiento de la unidad terrestre. Esta no puede entrar en una EZOC a menos que una unidad amiga ocupe ese hex.

24.0 REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

24.1 Notas históricas

La ofensiva de Kursk: Frente sur. El cuerpo Panzer de las SS Corps penetró a través de la línea de resistencia soviética principal, mantenida por elementos del 6ª Ejército de Guardias. La punta de lanza alemana se encontró con un contraataque del 5º Ejército de tanques de la Guardia. Lo que siguió es una de las más controvertidas batallas de la II Guerra Mundial. Existe un considerable debate acerca del impacto de Prokhorovka. Algunos afirman que las pérdidas en tanques sufridas por los alemanes, supuso el punto de inflexión de la guerra en el este. Otros, que las pérdidas alemanas fueron exageradas y afirman que el ejército rojo tuvo pérdidas terribles –y que los alemanes suspendieron la ofensiva por factores propios estratégicos. Aquí tienes tú oportunidad para descubrirlo.

24.2 Jugadores & bandos

El jugador alemán despliega primero; es el primer jugador.

24.3 Escala del juego

Cada hex representa un km. (0.62 millas) de lado a lado de hex. Cada turno representa un día de operaciones.

24.4 Duración del juego

Antes de comenzar el juego, los jugadores determinan si quieren jugar el escenario corto o el largo.

Escenario corto: 5-13 Julio 1943

Escenario largo: 5-17 Julio 1943

24.5 Condiciones de victoria

VPs alemanes

Cada unidad soviética de tipo acorazado eliminada: 2

Cada unidad soviética de otro tipo eliminada: 1

Ocupar hex objetivo en el borde norte del mapa al final del juego: 5

Ocupar el hex objetivo Prokhorovka al final del juego: 10

Ocupar el hex objetivo al este de Maloyabonova al final del juego: 5

(Debe ser capaz de trazar una LOC al borde sur del mapa para ganar los puntos por ocupación).

VPs soviéticos

Cada unidad alemana de tanques o cañones de asalto eliminada: 4

Cada unidad acorazada alemana de otro tipo eliminada: 3

Cada unidad alemana eliminada de otro tipo: 2

Ocupar hexes de la primera línea de fortificaciones en el final del juego: 1 por hex.

Ocupar hexes de la segunda línea de fortificaciones en el final del juego: ½ por hex.

(Debe ser capaz de trazar una LOC al borde norte del mapa para ganar los puntos por ocupación).

24.6 Despliegue alemán

Borde del mapa amigo: sur, oeste de la línea inicial del frente.

Despliegue inicial alemán:

El jugador alemán coloca sus unidades en cualquier lugar al sur de la línea del frente. Son:

1ª SS División: Todas las unidades.

2ª SS División: Todas las unidades.

3ª SS División: Todas las unidades.

II Cuerpo SS Panzer (unidades no divisionales): Todas las unidades.

315 Regimiento de Infantería: Todas las unidades.

4 unidades de suministro.

Fuerzas aéreas alemanas:

Coloca en el Pool: 8 x ataque a tierra, 4 x bombardeos medios.

Estructura de mando alemana:

1. El HQ del 2º Cuerpo SS Panzer: Puede comandar a todas las unidades alemanas.

2. El HQ 312 ARKO: Puede comandar a todas las unidades de artillería y artillería de cohetes alemanas.

3. Cada una de las 3 divisiones SS (LAH, DR, T) tienen 3 HQ de grupo de batalla: Cada HQ puede mandar a todas las unidades de esa división, más una unidad del 2º Cuerpo SS Panzer.
4. El HQ del 315 Regimiento de Infantería: Comanda a todas las unidades del 315 Regimiento de Infantería.
5. Las unidades de suministro pueden ser comandadas por cualquier HQ alemán y usadas por cualesquiera unidades a distancia alemanas.
6. Las unidades aéreas alemanas están siempre en mando.

Refuerzos terrestres alemanes: Ninguno.

Reemplazos alemanes:

Desde el comienzo del escenario al turno en el cual el evento de la ofensiva soviética en Orel entra en vigor: 2 RPs por turno. Después de que la ofensiva soviética en Orel entra en vigor: 1 RP por turno.

En la primera fase alemana de refuerzos en la cual una o más unidades alemanas ocupen cada uno de los siguientes hexes:

Cualquier 1 hex en la 1ª línea de fortificación soviética: Un RP adicional.

Cualquier 1 hex en la 2ª línea de fortificación soviética: Un RP adicional.

Cualquier 1 hex en la 3ª línea de fortificación soviética: Un RP adicional.

No más de un RP puede ser tomado por cada sub-mando alemán por turno.

Los reemplazos alemanes aparecen en el borde del mapa amigo.

Refuerzos alemanes de ataques aéreos:

En cada fase de refuerzos alemana, lanza los dados para determinar el número de puntos aéreos alemanes que serán colocados en el pool. Esto dependerá de si el evento de la ofensiva soviética en Orel está en efecto.

Comienzo del juego hasta que esté en efecto el evento de la ofensiva soviética en Orel: Lanza dos dados, añade el total y coloca ese número número de unidades aéreas al azar.

Comienzo de la ofensiva soviética de Orel hasta el final del juego: Tira un dado y coloca ese número de unidades aéreas al azar.

Unidades especiales alemanas:

Carros pesados: Las cías. de tanques pesados se apilan "por libre"; sin embargo, nunca podrá haber más de una cía. de tanques pesados por hex.

Abreviaturas alemanas:

ARKO: Mando de artillería

SSPzK: Cuerpo Panzer SS

DR: Das Reich

T: Totenkopf

LAH: Leibstandarte Adolf Hitler

24.7 Despliegue soviético

Borde amigo del mapa: El borde norte, más todos los hexes del este al norte de la 2ª línea de fortificaciones (exclusive).

Despliegue inicial soviético

Todas las unidades soviéticas son desplegadas al norte de la línea del frente:

1. Dentro de dos hexes de la 1ª línea de fortificaciones: 52, 375 Divisiones de Rifles de la Guardia, todas las unidades. Unidades del 6º Ejército de Guardias: HQ del 23 Cuerpo de Rifle de la Guardia, 1 x brigada de tanques, 2 x brigadas anti-tanque, 1 x brigada de artillería, 1 x brigada de morteros.
2. Dentro de 2 hexes de la 2ª línea de fortificaciones: 51 división de Rifles de la Guardia, todas las unidades. Unidades del 6º Ejército de Guardias: HQ del 6º Ejército de Guardias, 1 x brigada anti-tanque, 1 x brigada de lanza cohetes, 1 x brigada anti-aérea.
3. Unidades de suministro x 2: al norte de la línea del frente.
4. Coloca las siguientes unidades del 6º Ejército de Guardias aparte: 42, 95, 183 divisiones de Rifles, 9ª división aerotransportada de Guardias, más 1 x brigada de tanques, 2 x brigadas anti-tanques, 1 x brigada de artillería, 1 x brigada de ingenieros.
5. Todas las unidades del 5º Ejército de tanques de Guardias son colocadas aparte.

Fuerzas aéreas soviéticas:

Coloca en el Pool: 3 x ataques a tierra, 3 x bombardeos medios

Refuerzos soviéticos:

1. Durante cada fase de refuerzo soviética, lanza un dado por cada una de las siguientes unidades: 42, 95, 183 divisiones de Rifle, 9ª División de Guardias aerotransportados: con un "5-6" ellas aparecen como refuerzos. Cada vez que una división de infantería aparece como un refuerzo, el jugador soviético también recibe una unidad del Pool del 6º Ejército de Guardias (6GDA), extraídas al azar.
2. Durante cada fase de refuerzos soviética, tira un dado por cada una de las siguientes unidades del 5º Ejército de tanques de Guardias: 2º Cuerpo de tanques, 2º tanques de Guardias, 5º tanques de Guardias, 18 y 29 cuerpos de tanques; 5º destacamento de cuerpo mecanizado:

Si ninguna unidad alemana está en o al norte de las defensas de la 1ª línea fortificada, entonces no se lanza el dado.

Si cualquier unidad alemana está en o al norte de la 1ª línea fortificada, con una tirada de dado de "6" la unidad aparece este turno.

Si cualquier unidad alemana ocupa en ese momento un hex en o al norte de la 2ª línea fortificada: la unidad aparece con una tirada de dado de "5-6".

Si cualquier unidad alemana ocupa en ese momento un hex en o al norte de la 3ª línea fortificada: la unidad aparece con un resultado de "4-6".

Cada vez que un cuerpo de tanques o mecanizado aparece como refuerzo, el jugador soviético también recibe una unidad del Pool del 5º Ejército de tanques de Guardias (5GDTA), extraída al azar.

3. Los refuerzos y reemplazos soviéticos aparecen en bordes del mapa amigos.

Reemplazos soviéticos:

1 RP por fase de refuerzos; no pueden ser acumulados.

Poder aéreo soviético:

En cada fase de refuerzos soviética, tira un dado para determinar el número de puntos aéreos soviéticos que serán cogidos del Pool. Esto dependerá de si o no el evento de la ofensiva soviética en Orel está en efecto.

Comienzo del juego hasta que el evento de la ofensiva soviética en Orel esté en efecto: sin poder aéreo soviético.

Comienzo de la ofensiva soviética en Orel hasta el fin del juego: lanza un dado, divide el resultado por 2, redondea al alza cualquier fracción y coge ese número al azar.

Estructura de mando soviética:

1. El HQ del 5º Ejército de tanques de Guardias (5GDTA) puede comandar cualquier unidad de:

2º Cuerpo de tanques, 2º Tanques de Guardias, 5º Tanques de Guardias, 18 y 29 cuerpos de Tanques; 5º cuerpo de destacamento mecanizado; 5 GDTA unidades no divisionales. (No confundir al 2º Cuerpo de tanques con el 2º Cuerpo de tanques de Guardias).

2. Cada HQ de cuerpo de tanques y mecanizado manda a todas las unidades en su propia estructura, más una unidad no divisional del 5GDTA.

3. 6 Ejército de Guardias (6GD) y el 23 Cuerpo de Guardias (23 GD) comandan a todas las unidades de: las divisiones 42 de Guardias, 51 Guardias, 52 Guardias, 95 Guardias, 183 de Rifles y la 375 de Rifles de Guardias; 9ª División aerotransportada de Guardias; 6º Ejército de Guardias (6 GD) unidades no divisionales.

4. El suministro está comandado por el 6ª Ejército de Guardias y puede ser usado solo por las unidades a distancia del 6º Ejército de Guardias.

5. Las unidades aéreas soviéticas están siempre en mando.

Abreviaturas soviéticas:

GAD: División aerotransportada de Guardias

GD: Guardias

GDA: Ejército de Guardias

GDC: Cuerpo de Guardias

Gp: Grupo (Colección ad hoc de unidades más pequeñas)

MC: Cuerpos mecanizados

TA: Ejército de tanques

TC: Cuerpo de tanques

24.7 El tiempo

El tiempo predeterminado es despejado.

El turno 1 es siempre despejado.

Del turno 2 al final del juego: se determina vía la carta de eventos.

24.8 Eventos aleatorios

Tira el dado comenzando en el turno 2.

Tabla de eventos Prokhorovka

La tirada de dado	Evento
1	Sin efecto.
2	Sin efecto.
3	Tropiezas con una zanja anti-tanque/campo de minas; Lanza un dado. Con un 1-2, el jugador soviético indica 1 unidad acorazada alemana y coloca un marcador de suprimida sobre esta. Con un 3-5, el jugador alemán indica cualquier 1 unidad acorazada soviética, Y coloca un marcador de suprimida sobre esta. Con un 6 no hay efecto.
4	Ofensiva soviética en Orel: Ver lo reemplazos alemanes y los refuerzos de poder aéreo en ambos bandos. Este evento permanece en efecto para el resto del juego.
5	El tiempo en este turno: Brumoso (<i>Hazy</i>)
6	El tiempo en este turno: Precipitación ligera.

REGLAS OPCIONALES TANQUES DE GUARDIAS

25.0 Fuego anti-tanque alemán de largo alcance

25.1 Unidades AT de largo alcance

Las unidades alemanas con un factor de ataque entre corchetes tienen cañones anti-tanque de largo alcance. Además de los efectos normales de los corchetes, ellas pueden también conducir disparo AT de larga distancia. Eso las permite enzarzarse en hexs que contengan unidades enemigas de clase acorazada, usando una forma modificada de disparo a distancia.

25.2 Fuego AT de larga distancia

Se realiza de la misma manera que el disparo a distancia, tanto para el ataque como para la defensa.

1) La unidad acorazada de largo alcance debe estar en mando y combate efectivo. Esta no puede estar localizada en una EZOC.

2) El hex objetivo debe contener, al menos, una unidad de clase acorazada enemiga. Una unidad que conduce este tipo de disparo, no otorga cualquier desplazamiento por armas combinadas, o por estar entre corchetes per se, aunque las unidades adyacentes pueden hacerlo.

25.3 Alcance & Línea de visión (LOS)

El máximo alcance para este tipo de disparo es 2 hexes. El terreno y las unidades enemigas no bloquean la LOS.

26.0 Defensas preparadas

26.1 Atrincheramientos

Puedes construir atrincheramientos como sigue: Tienes un ingeniero en un hex, en combate efectivo y mando. Este no mueve, y en el final de la fase de movimiento coloca un marcador de atrincheramiento. No podrás construir un atrincheramiento en una EZOC.

26.2 Efectos

Las unidades atrincheradas reciben un desplazamiento adicional de dos columnas a la izquierda en defensa, También, las unidades atrincheradas pueden convertir un resultado BR en un EX cuando defienden.

26.3 Duración

Un atrincheramiento permanece en su lugar hasta que no haya unidades amigas en él, bien porque ellas han movido fuera, o porque han sido eliminadas en combate. Así, no podrás capturar y usar atrincheramientos enemigos.

26.4 Enzarzarse

Cuesta 2 factores de movimiento entrar en la ZOC de una unidad enemiga en un fuerte o atrincheramiento. Esto representa el tiempo que necesita el atacante para penetrar en las líneas avanzadas, campos de minas y el resto de defensas avanzadas.

27.0 Escombros

27.1 Colocación de escombros

“Escombros” es un término genérico para los varios tipos de terrenos devastados y la generación de columnas de humo y polvo, como resultado del uso masivo del poder de fuego. Cuando un disparo de ataque a distancia tiene un resultado de DT o DE, coloca un marcador de escombros en ese hex.

27.2 Efectos

Un marcador de escombros tiene los siguientes efectos: 1) Añade +1 al coste del movimiento por entrar en el hex; 2) cualquier carretera en el hex es eliminada; 3) Cualquier puente en todos los lados de hexs del hex son eliminados; y 4) si el hex contiene terreno urbano, el defensor recibe un desplazamiento adicional de columna a la izquierda.

27.3 Duración

Una vez colocado, un marcador de escombros permanece en el hex para el resto del juego.

28.0 Operaciones aerotransportadas

28.1 Unidades paracaidistas

Algunos escenarios permiten a unidades calificadas como paracaidistas, entrar en el mapa vía salto aerotransportado. Solo unidades con el símbolo aerotransportado pueden conducir desembarcos aéreos, y solo si el escenario específicamente dice que pueden hacerlo. Esta regla solo se usa, si las operaciones aerotransportadas son reclamadas por el escenario. De lo contrario, las unidades aerotransportadas funcionan como la infantería normal. El desembarco aéreo no requiere el uso de puntos aéreos de transporte. Se considera que son lanzadas desde aparatos de transporte adicional.

28.2 Procedimiento

Coloca las unidades aerotransportadas en cualesquiera hexs sobre el mapa, durante la fase de movimiento amiga. Lanza un dado en la tabla de desembarco aerotransportado y haz cualquier modificación a la tirada de dado solicitada. Las unidades hacienda desembarco aéreo, pueden llevar a cabo el resto de funciones normalmente, incluyendo combates, retiradas y/o avances después del combate.

28.3 Restricciones

Cada unidad aerotransportada puede hacer solo un desembarco aéreo por juego. Esti debe ser hecho solo como entrada inicial de las unidades dentro del mapa como refuerzos. Una vez en el mapa, son tratadas como infantería normal, a menos que las reglas del escenario especifiquen otra cosa. Las unidades aerotransportadas no pueden aterrizar encima de unidades enemigas, aunque ellas pueden aterrizar en EZOC.

28.4 Entrada regular

Las unidades aerotransportadas no son obligadas a hacer un desembarco aéreo. En vez de esto, pueden entrar durnate la fase de refuerzos, siendo colocadas en hexs de entrada terrestres regulares.

28.5 Tabla de desembarco aerotransportado

Tirada de dado	Resultado
≤ 1	AL
2	AL
3	AL
4	AL
5	AL
6	SC
7	SC
8	EL

Resultados de la tabla de desembarco aerotransportado

AL: La unidad aterriza sin efectos adversos.

EL: La unidad es eliminada y cuenta para VP.

SC: Unidad dispersada. Lanza un dado; un resultado de uno significa que la unidad es colocada un hex al norte del hex en el que se ha intentado el aterrizaje; un dos significa que la unidad es colocada un hex al noreste del hex en el que se ha intentado el aterrizaje, etc. Si la unidad aterriza encima de una unidad enemiga o en terreno prohibido o sobre-apilada, es eliminada.

Tabla de desembarco aerotransportado

Modificadores al dado (usa todos los aplicables)

-1: La unidad está aterrizando en un aeródromo.

0: La unidad está aterrizando en terreno despejado, incluyendo pueblos.

+1: La unidad está aterrizando en cualquier otro tipo de terreno.

+1: La unidad está aterrizando en la ZOC de una o más unidades distintas a las anti-aéreas (máximo de +1, con independencia del número de EZOC).

+2: La unidad está aterrizando en alcance AA de una o más unidades anti-aéreas enemigas (máximo de +2, con independencia del número de ZOC antiaéreas).

+1: Unidades aerotransportadas soviéticas.

ERRATA:

Carta de efectos del tiempo Tanques de Guardias

Condiciones del tiempo	Efecto sobre El radio	Efecto sobre El movimiento	Efecto sobre el combate	Efecto sobre El poder aéreo	Máxima LOS Para la regla de Terreno elevado
Despejado	—	—	—	—	Doce hexes
brumoso	—	—	—	Reduce el número De ataques aéreos Disponibles a un 50% (redondeando Las fracciones a la baja).	Seis hexes
Niebla	Reduce por un hex		+1 por ataques adyacentes	Ningún ataque Aéreo puede ser Usado en este turno	Un hex
Precipitaciones ligeras	—	Los factores de Movimiento reducidos En un 50%.	—	Reduce el número De ataques aéreos Disponibles a un 50% (redondeando Las fracciones a la baja).	Tres hexes
Fuertes precipitaciones	Reduce por un hex	Factores de movimiento Reducidos al 50%. Trata los ríos menores Como mayores. Trata las Carreteras como el otro Terreno en el hex (sin Embargo, los puentes Permanecen puentes).	Ningún Desplamiento por Armas combinadas Ingenieros o A-T.	Ningún ataque Aéreo puede ser Usado en este Turno.	Un hex
Hielo	Reduce por un hex	Puntos de movimiento Adicionales para cruzar Arroyos, ríos, lagos. Trata El pantano como terreno despejado.	—	—	Otro tiempo