

LENINGRAD'41: WHAT IF MANSTEIN HAD ATTACKED?

Errata en la Tabla de Efectos del Terreno: Los hexágonos urbano y objetivo son tipos de terreno diferentes. Sus efectos no son acumulativos.

CRÉDITOS

Diseño: Joseph Miranda.

Desarrollo y edición final de las reglas: Ty Bomba.

Playtesters: Ty Bomba, Christopher Cummins, Joseph Miranda y Chris Perello,

Fichas: Larry Hoffman.

Mapa: Joe Youst.

Producción: Callie Cummins y Chris Cummins.

1.0. Introducción.

1.1. *Leningrad'41: What if Manstein had Attacked? (L'41)* es un wargame para dos jugadores de complejidad intermedia que simula un hipotético intento alemán de tomar la ciudad de Leningrado entre finales de julio y agosto de 1941. Para controlar la complejidad y presentar una visión general del mando de las fuerzas implicadas en la batalla, el juego emplea un mapa de escala táctica y unidades de maniobra emparejadas con una duración del turno a escala operacional. El jugador alemán es en general el que actúa ofensivamente, intentando limpiar el terreno de las unidades soviéticas que defienden la ciudad antes de que acabe la partida.

1.2. Escala.

Cada turno de juego de **L'41** equivale a tres días. Cada hexágono del mapa representa medio kilómetro de lado a lado. Las unidades de maniobra alemanas representan principalmente a batallones, mientras que las soviéticas van desde batallones a regimientos y brigadas. Así, cada unidad puede representar entre 100 y 5.000 hombres con su equipamiento.

2.0. Componentes.

2.1. Los componentes de un juego completo de **L'41** incluyen estas reglas, el mapa de 34x22" y una plantilla de 228 fichas. Los jugadores necesitarán hacerse con un dado de seis caras usado para resolver el combate y otros acontecimientos probabilísticos de la partida.

2.2. El mapa de juego ilustra el terreno significativo militarmente que existía en y alrededor de Leningrado en 1941. Se ha sobreimpreso una red hexagonal al mapa para regular la colocación y el movimiento de las unidades. Se considera que una unidad en un momento determinado se encuentra sólo en un hexágono.

Cada hexágono contiene terreno que puede afectar al movimiento de las unidades y al combate entre unidades. Los diferentes tipos de terreno y los rasgos de agua se han

alterado ligeramente de sus situaciones reales para que coincidan con la red hexagonal, aunque se han adecuado lo necesario las relaciones entre el terreno y las formaciones acuáticas para que los jugadores tengan que hacer frente a los mismos dilemas a los que se enfrentaron sus contrapartidas históricas.

Nótese también que cada hexágono del mapa lleva impreso un código de identificación de cuatro dígitos. Se han proporcionado para ayudar a encontrar las ubicaciones exactas más rápidamente y para permitir el registro de la ubicación de las unidades si se han de quitar antes de que acabe la partida.

2.3. Asientos.

El jugador soviético debería sentarse frente al lado este del mapa, mirando hacia el oeste; el jugador alemán debería sentarse frente al lado oeste del mapa, mirando hacia el este.

2.4. Fichas.

Hay 228 fichas en el juego, la mayoría de las cuales representan a formaciones de combate. Se proporcionan otras como marcadores informativos.

2.5. Ejemplo de unidad de combate.

Cada unidad de combate muestra diferentes elementos informativos: nacionalidad y afiliación organizativa según el color de fondo (y con ello, el bando al que pertenecen), identificación específica de la unidad, tipo y tamaño, características de combate especiales (si las hay; ver 2.12), factor de combate y alcance.

2.6. Nacionalidad, bandos y afiliaciones organizativas.

La nacionalidad de cada unidad, y por ello el bando con el que combate, lo muestra su color de fondo. Cada una de estas organizaciones representa un “sub-mando” separado.

Sub-mandos alemanes

3ª División Motorizada de Infantería: negro sobre verde oliva.

8ª División Panzer: negro sobre gris.

269ª División de Infantería: negro sobre verde oscuro.

División de Infantería SS Polizei: negro sobre verde.

División de Infantería Motorizada SS Totenkopf: blanco sobre negro.

7ª División (un grupo de combate tamaño regimiento) Flieger (aerotransportada): negro sobre azul cielo.

56º Cuerpo Panzer Luftwaffe (marcadores de unidades aéreas): negro sobre blanco.

Sub-mandos soviéticos

42º Ejército: blanco sobre rojo.

Frente de Reserva de Leningrado: negro sobre naranja.

2.7. Identificaciones de las unidades.

Todas las unidades llevan un número y/o abreviatura para identificarlas sobre la caja de su tipo de unidad. Las abreviaturas son las siguientes:

Alemanes

F: Flieger (aerotransportada)

M: Motorizada

p: Panzergrenadier

P: Polizei

T: Totenkopf

St: Sturm (asalto)

Soviéticos

Aurora: cañones navales tomados del crucero Aurora

DNO: División de milicia

GDNO: Guardias de la división de milicia

Kir: Kirov

LG: Leningrado

LFR: Frente de Reserva de Leningrado

NKVD: Policía militar

RB: Bandera Roja

RBF: Flota de la Bandera Roja del Báltico

2.8. Tamaños organizativos de las unidades.

Los tamaños organizativos de las unidades se muestran con los siguientes símbolos:

X – brigada **III** – regimiento **II** – batallón **I** – compañía o batería de artillería

Las unidades aéreas de apoyo representan la salida de un número suficiente de aparatos para influir en las batallas terrestres a esta escala.

2.9. Categoría de movilidad.

A diferencia de muchos otros wargames, las capacidades de movimiento de las unidades no están impresas en las propias fichas.

Las unidades alemanas generalmente tienen una capacidad de movimiento de 16, mientras que las unidades soviéticas generalmente tienen una capacidad de movimiento de 12. Sobre esta cuestión, ver 2.10 y 8.7.

2.10. Tipos de unidades.

Todas las unidades de combate de la partida se identifican por su tipo predominante de arma. Estos tipos tienen efectos importantes en el combate (ver secciones 9.0, 10.0 y 11.0). Las unidades también se dividen en dos categorías generales, blindadas y no blindadas. Para los detalles referentes a la importancia de esta distinción, ver 10.15.

Tipos mecanizados.

 Blindados  Panzergrenadier  Ingenieros blindados

 Artillería de asalto y anti-tanques autopropeulsados

 Reconocimiento blindado

 Cuarteles generales blindados y líderes

 Cañoneras

Tipos no blindados

 Infantería	 Infantería aerotransportada	 Marines
 Motos o reconocimiento ligero		 Milicia
 Komsomol	 Policía militar	 Ingenieros
 Ingenieros de puentes		 Morteros
 Artillería	 Artillería de infantería (artillería de fuego directo)	
 Artillería anti-tanque		 Artillería anti-aérea
 Cohetes	 Trenes artilleros	
 Cuarteles generales y líderes (motorizados)		

2.11. Motorizadas.

Una unidad con un símbolo de motorizada – dos ruedas encima de la casilla del tipo de unidad – está motorizada. Esta distinción sólo afecta al movimiento; para cualquier otra cuestión se consideran no blindadas. Nótese, no obstante, que todas las unidades blindadas también se consideran motorizadas para el movimiento.

2.12. Características especiales de combate.

Determinadas unidades tienen características especiales de combate, que son las siguientes. Un factor de fuego entre paréntesis significa que esta unidad es capaz de realizar combate cuerpo a cuerpo (ver 10.11 y 10.15). Una “U” para una capacidad de alcance significa que la unidad tiene un alcance ilimitado (ver 10.12). Una “A” después del factor de fuego significa que la unidad tiene capacidad anti-blindados (ver 10.12). Un signo de más (+) tras el factor de fuego significa que la unidad puede realizar fuego indirecto (ver sección 11.0).

2.13. Se proporcionan otras fichas para usarlas como marcadores y ayudas a la memoria. Los detalles de sus usos se dan en las secciones y reglas particulares descritas a continuación.



Marcador de turno de juego



Marcador de puente demolido



Marcador de escombros



Marcador de ataque aéreo



Bombardeo naval

3.0. Colocación.

3.1. Preparación del juego.

Los jugadores deben decidir primero quién dirigirá cada bando. Se colocan los marcadores de turnos en la casilla del turno de juego 1 del Registro de Turnos impreso en el mapa. Se colocan temporalmente a un lado, pero al alcance de los jugadores, el resto de los marcadores.

3.2. Colocación soviética.

El jugador soviético coloca primero. Para facilitar este proceso, el jugador alemán debería alejarse del mapa hasta que su oponente anuncie que ha terminado con la colocación de sus fichas.

3.3. Despliegue inicial del 42º Ejército soviético.

El jugador soviético localiza y coloca primero las siguientes unidades del 42º Ejército (impresas por detrás como “42”) en los siguientes hexágonos.

Líder Zhdnov: en el hexágono del Instituto Smolny (2807).

Unidad del cañonero LG42: en cualquier hexágono totalmente de mar o de gran río.

Unidades artilleras de fuego indirecto 51/42 y 704/42: en cualquier hexágono del mapa.

Unidad de artillería ferroviaria Aurora/42: en cualquier hexágono de ferrocarril.

Unidad de cañonero RBF: en cualquier ubicación conveniente a un lado del mapa.

3.4. Despliegue inicial del Frente de Reserva de Leningrado soviético.

Se colocan los dos marcadores de ataque aéreo LFR (de fuerzas “10” y “5”) boca arriba en una ubicación conveniente a un lado del mapa. Se coloca también la ficha de líder “Zhukov” a un lado del mapa.

3.5. Recipientes soviéticos.

El jugador soviético debe entonces colocar todas las unidades restantes de ambos submandos en sus propios recipientes opacos. Esto dará lugar a dos recipientes: el 42º Ejército (todas las unidades impresas por detrás como “42”) y el Frente de Reserva de Leningrado (LFR). Cuando las reglas digan que el jugador soviético debe coger unidades para el despliegue inicial o como refuerzos, coge unidades al azar – sin mirar previamente – de estos recipientes y las coloca en el mapa por el lado inverso. Ver 6.6 para más detalles.

3.6. Despliegue posterior de 42º Ejército.

A continuación el jugador soviético debe coger al azar 36 unidades del recipiente de este ejército y colocarlas en hexágonos terrestres del mapa, que no sean de las filas de hexágonos 50xx y 51xx. Debe tener en cuenta las reglas de apilamiento cuando haga esto (ver 6.3) y también la regla de niebla de guerra (ver 6.6). Todas estas unidades se colocan boca abajo, para que ningún jugador conozca sus fuerzas o identidades. Nótese también que las unidades soviéticas pueden potencialmente mover y atacar a las filas de hexágonos 50xx y 51xx una vez haya empezado la partida; lo único que no puede es empezar la partida en esos hexágonos.

3.7. No hay despliegue inicial del Frente de Reserva de Leningrado.

A parte de las descritas en 3.4, ninguna otra unidad del LFR se despliega inicialmente. Se sacarán más tarde al azar como refuerzos del recipiente del LFR (ver sección 7.0 y 19.3).

3.8. Preparación alemana de la partida.

Ninguna unidad alemana empieza la partida en el mapa. Cuando el jugador soviético haya completado su colocación, el jugador alemán debe separar las unidades de su bando en montones diferenciados: uno por cada uno de sus sub-mandos, como sigue.

3ª División Motorizada

8ª División Panzer

269ª División de Infantería

División SS Polizei

División SS Totenkopf

7ª División Flieger (un grupo de combate tamaño regimiento)

56º Cuerpo Panzer (unidades no divisionales de un escalón superior)

Luftwaffe (marcadores de ataques aéreos)

3.9. Entrada en el mapa alemana.

Cuando el jugador soviético anuncie que ha terminado su colocación, el jugador alemán aplica su procedimiento de refuerzos (ver 19.1) para empezar a meter sus unidades en el juego.

Nótese que este es un proceso que se realiza al azar; por ello, cada partida tendrá un orden de aparición alemán diferente.

4.0. Cómo ganar.

4.1. El jugador alemán generalmente está a la ofensiva a lo largo de todo el mapa, en un intento de tomar todo el territorio de Leningrado que pueda. Por ello, la victoria alemana se basa en el control (propiedad) de varios hexágonos clave. El jugador soviético intenta detener a los alemanes y mantener toda la parte que pueda de la ciudad.

4.2. Control de los hexágonos.

Un jugador “controla” un hexágono si tiene unidades ocupándolo físicamente o si sus unidades han sido las últimas que han pasado a través de él. Al principio de la partida todos los hexágonos del mapa están controlados por el soviético. El control de un hexágono puede cambiar cualquier número de veces a lo largo de la partida. En aquellas situaciones en las que la situación del frente no deje claro de quién es un hexágono, se usan los marcadores de control proporcionados en la plantilla para indicar qué bando controla un hexágono.

4.3. Determinación de la victoria alemana.

Si al final del turno de juego 10, el jugador alemán controla 22 ó más hexágonos objetivo, gana la partida. Nótese que los hexágonos objetivo con “escombros” (ver 8.11) cuentan para determinar la victoria.

4.4. Determinación de la victoria soviética.

Si al final del turno de juego 10, el jugador alemán no ha alcanzado sus condiciones de victoria, el jugador soviético gana.

4.5. Victoria por muerte súbita.

Si al final de cualquier turno de juego, unidades alemanas controlan todos los hexágonos objetivo del mapa, la partida acaba inmediatamente y se proclama una victoria alemana. Si al final de cualquier turno de juego, no hay unidades terrestres alemanas en el mapa, la partida acaba inmediatamente y se proclama una victoria soviética.

4.6. Empates.

No hay empates en este juego.

5.0. Secuencia del juego.

5.1. Cada turno de juego de **L'41** se divide en dos turnos de jugador de pasos consecutivos llamados "fases". Cada acción realizada por un jugador debe desarrollarse en su fase adecuada. Una vez un jugador ha terminado una fase determinada o una acción dentro de una fase, no puede retroceder para realizar algo olvidado o rehacer algo mal hecho, a no ser que su oponente se lo consienta.

5.2. El resumen de la secuencia del juego aparece más abajo. Nótese que el turno del jugador alemán es el primer turno de cada turno de juego. Al final de cada turno de juego, se avanza el marcador de turnos una casilla en el Registro de Turnos impreso en el mapa.

I. Turno del jugador alemán.

- A. Fase de Reemplazos y Refuerzos alemana.
- B. Fase de Ataque Aéreo alemana.
- C. Fase de Movimiento alemán y de Fuego Defensivo soviético.
- D. Fase de Fuego Ofensivo alemán.

II. Turno del jugador soviético.

- A. Fase de Refuerzos soviética (se salta en el turno de juego 1)
- B. Fase de Movimiento soviético y de Fuego Defensivo alemán.
- C. Fase de Fuego Ofensivo soviética.

5.3. Peculiaridades de la secuencia.

El jugador alemán tiene una única secuencia de ataque aéreo en su turno de jugador. Nótese también que el fuego defensivo soviético (regla 9.0) tiene lugar durante la Fase de Movimiento alemana y que el fuego defensivo alemán tiene lugar durante la Fase de Movimiento soviética.

5.4. Final de la partida.

La partida continúa hasta el turno de juego 10, momento en el que se declara un vencedor según la regla 4.3. Alternativamente, la partida puede detenerse al final de cualquier turno de juego en el que se cumplan las reglas 4.3 ó 4.4. La partida también puede terminar en cualquier momento debido a la capitulación de alguno de los jugadores, si uno de ellos considera que su situación se ha vuelto insostenible.

6.0. Apilamiento y niebla de guerra.

6.1. Apilamiento.

Apilamiento es la palabra usada para describir el amontonamiento de más de una unidad amiga en un solo hexágono al mismo tiempo. **El jugador alemán puede apilar hasta dos unidades en cualquier hexágono. El jugador soviético puede apilar hasta dos unidades en los hexágonos objetivo; en todos los demás hexágonos puede tener un máximo de una unidad por hexágono. Cada unidad del juego se considera “una unidad” para propósitos del apilamiento, independientemente de su tamaño o tipo organizativo.**

6.2. Sub-mandos alemanes.

El jugador alemán no puede apilar unidades de diferentes sub-mandos divisionales en los mismos hexágonos a la vez. Puede apilar unidades del 56º Cuerpo Panzer en el mismo hexágono que otros sub-mandos dentro de los límites indicados en 6.1. Por ejemplo, el jugador alemán puede apilar una unidad de la 8ª División Panzer con una unidad del 56º Cuerpo Panzer, pero no puede apilar juntas unidades de la 8ª División Panzer y la 3ª Motorizada.

6.3. Sub-mandos soviéticos.

El jugador soviético no puede en general apilar juntas unidades de sus dos sub-mandos. Las excepciones son las fichas de líderes; ver sección 14.0 para más detalles.

6.4. El apilamiento deben tenerlo en cuenta ambos bandos en todos los turnos de juego. Así, las unidades no pueden mover a un lugar donde se encuentren ilegalmente apiladas, aunque sea momentáneamente. Además, las unidades siempre deben moverse individualmente, de una en una, nunca como apilamientos. Si un hexágono se encuentra sobreapilado, hay que corregir esta situación, sea eliminando unidades de más o simplemente permitiendo al jugador moverlas al hexágono legal más cercano.

6.5. Niebla de guerra.

En general, un jugador nunca puede mirar debajo de la unidad superior de un apilamiento enemigo ni de la pila de muertas. Puede ver todas las unidades de un apilamiento enemigo siempre que declare un ataque sobre un hexágono que contenga unidades enemigas.

6.6. Cuando el jugador soviético coloque, coloca inicialmente la mayoría de sus unidades sobre el mapa mostrando su lado inverso (ver 3.3-3.6). El jugador alemán no puede examinar las unidades soviéticas boca abajo de un hexágono determinado, ni puede mirar debajo de la unidad superior de cualquier apilamiento soviético, hasta que algo de lo siguiente ocurra en ese hexágono.

- 1) El jugador soviético puede, durante cualquier parte de su turno de jugador, poner boca arriba algunas de sus unidades.
- 2) Si el jugador alemán ataca de cualquier modo un hexágono que contenga unidades soviéticas, estas unidades se ponen boca arriba.
- 3) El jugador soviético debe voltear una unidad para realizar movimiento por carretera o realizar cualquier tipo de ataque con ella.

- 4) Una vez que una unidad soviética es volteada a su lado frontal, no puede volver a su estatus de “oculta” a no ser que sea eliminada y vuelva al juego más tarde como refuerzo/reemplazo (ver sección 7.0).
- 5) Las unidades boca arriba de ambos bandos en el mapa siempre pueden ser examinadas por el jugador contrario. En un apilamiento soviético, si una unidad se encuentra boca arriba y la otra oculta, la unidad boca arriba debe apilarse encima de la oculta.

6.7. Las unidades alemanas siempre se colocan boca arriba en el mapa.

6.8. Un jugador tiene libertad para retirar una unidad o apilamiento del mapa para comprobar el tipo de terreno que hay debajo.

6.9. Ambos jugadores pueden examinar libremente los marcadores informativos de un hexágono. Cuando se coloquen dichos marcadores en un hexágono, siempre deben estar encima de cualquier unidad que haya en ese hexágono.

7.0. Refuerzos y reemplazos.

7.1. Los refuerzos son unidades que entran en juego en el mapa después de que la partida haya empezado. Los reemplazos son unidades previamente eliminadas que vuelven a la partida. Los refuerzos no pueden entrar en el mapa a través de un hexágono ocupado por unidades enemigas. Una vez que los refuerzos hayan entrado en el mapa, se tratan como unidades normales y el jugador contrario puede realizar fuego defensivo sobre ellos desde su primer hexágono de entrada. Cuando están fuera del mapa, las unidades no pueden ser atacadas de ninguna manera.

7.2. Refuerzos alemanes.

Todas las unidades alemanas entran en el mapa como refuerzos; ver sección 19.0 para más detalles. Si, por algún motivo, las unidades alemanas no pueden entrar en el mapa en el turno indicado, se retrasan hasta un turno en el que puedan entrar.

7.3. Refuerzos soviéticos.

El jugador soviético empieza con determinadas unidades desplegadas en el mapa; ver sección 3.0. En el transcurso de la partida, entrarán en el mapa unidades soviéticas adicionales como refuerzos; ver sección 19.0 para más detalles. Si las unidades soviéticas no pueden entrar en el mapa en el turno indicado, vuelven a su recipiente. Las unidades de refuerzos del 42º Ejército se cogen al azar y también se colocan inicialmente boca abajo en el mapa, aunque el jugador soviético puede mirarlas antes de colocarlas de este modo. Los refuerzos de la Reserva del Frente de Leningrado se cogen al azar (sin mirar primero), pero se colocan boca arriba en el mapa.

7.4. Reemplazos alemanes.

Empezando en la Fase de Refuerzos y Reemplazos de su turno de jugador del turno de juego 2, y en el mismo momento en los turnos posteriores, el jugador alemán recibe reemplazos de entre sus unidades eliminadas, según la siguiente lista:

Turno de juego 1: Ningún reemplazo.

Turnos de juego 2-5: Una unidad por turno de juego.

Turnos de juego 6-10: Dos unidades por turno de juego.

7.5. Limitaciones de los reemplazos alemanes.

Sólo los sub-mandos que ya hayan entrado en juego y que hayan perdido al menos una unidad pueden recibir reemplazos. El jugador alemán saca al azar la(s) unidad(es) a reemplazar de la pila de muertas del sub-mando elegido. Por ejemplo: Digamos que la 8ª División Panzer ha entrado en juego en el turno de juego 1. En el turno de juego 2, el jugador alemán podría decidir coger una unidad de la 8ª Panzer como reemplazo para este turno de juego. Como ha tomado una unidad de la 8ª Panzer como reemplazo, no podría coger un reemplazo de otro sub-mando en este mismo turno. Durante los turnos de juego 6 a 10, el jugador alemán puede elegir sus reemplazos (si los hay disponibles) del mismo o de diferentes sub-mandos. En el caso de las unidades del 56º Cuerpo Panzer, son elegibles como reemplazos desde que la primera de sus unidades haya entrado en juego. Nótese, no obstante, que Manstein, si es eliminado, no puede ser nunca reemplazado (ver regla 14.7). Nótese también que la capacidad de reemplazo no puede acumularse o guardarse de turno en turno.

7.6. Entrada de reemplazos alemanes.

El jugador alemán mete sus unidades de reemplazo colocándolas encima de cualquier unidad de su sub-mando. En dichas entradas se puede producir sobreapilamiento, aunque deben cumplirse los límites de apilamiento antes del final de la siguiente Fase de Movimiento. Los reemplazos tienen inmediatamente disponibles sus capacidades de movimiento y combate para usarlas en su turno de reentrada en juego. Si un sub-mando no tiene unidades en el mapa, entonces los reemplazos entran por el lado sur del mapa si lo hacen como refuerzos.

7.7. No hay reemplazos soviéticos.

Las unidades soviéticas eliminadas, que no sean las unidades de líderes de Zhdnov y Zhukov, se devuelven a sus respectivos recipientes. Pueden volver a cogerse y entrar de nuevo en la partida como si fueran refuerzos. Fuera de esto, no hay “reemplazos” soviéticos y un líder, si es eliminado, queda definitivamente fuera del juego.

7.8. Los refuerzos de ataque aéreo se tratan de diferente modo que las unidades terrestres. Para los detalles de su uso y entrada, ver secciones 12.0 y 19.0.

8.0. Movimiento.

8.1. Cada unidad terrestre mueve individualmente de hexágono a hexágono adyacente, gastando puntos de movimiento (MP) de su capacidad de movimiento por cada hexágono en el que entre. Los MP no se pueden guardar de fase en fase o de turno en turno, ni pueden cederse entre unidades. Se debe terminar el movimiento de una unidad antes de empezar el de la siguiente.

Una vez hayas movido una unidad no puedes rectificar su movimiento en esa fase o turno a no ser que tu oponente te lo permita. Los jugadores sólo pueden mover las unidades de su propio bando durante sus fases de movimiento; no se produce ningún movimiento amigo durante los turnos del oponente. Un jugador no necesita mover

todas sus unidades en cada una de sus fases de movimiento. Puede elegir mover alguna, todas o ninguna de ellas, dentro de las limitaciones dadas abajo, en cada una de sus fases de movimiento. Además, una unidad que mueve no necesita gastar todos sus MP antes de detenerse y ninguna unidad puede superar sus MP durante un movimiento.

8.2. Control del sub-mando.

Debes empezar y acabar el movimiento de uno de tus sub-mandos antes de empezar el movimiento de las unidades de otro. El orden en el que realices el movimiento de tus sub-mandos lo decides tú, de turno en turno.

8.3. Ninguna unidad terrestre puede mover a un hexágono a no ser que tenga suficientes MP disponibles para pagar todos los costes necesarios.

8.4. No hay movimiento de apilamientos.

Las unidades siempre mueven de una en una, nunca como apilamientos. Todas las unidades terrestres deben en general respetar las limitaciones de apilamiento dadas en la sección 6.0 durante todas las fases de ambos turnos de jugador en todos los turnos. Excepción: ver 19.2.

8.5. Costes del terreno de los hexágonos.

Cuesta 1 MP entrar en cada hexágono de terreno claro. Entrar en cada hexágono urbano cuesta 2 MP. Cada hexágono de construcción pesada cuesta 3 MP.

8.6. Fortificaciones.

Cuestan 2 MP entrar en fortificaciones en terreno claro o urbano. Cuesta 3 MP entrar en fortificaciones en hexágono objetivo. El efecto en el combate de las fortificaciones para las unidades soviéticas se añade a los efectos de los otros terrenos del hexágono.

8.7. Costes del movimiento a través de lados de hexágono.

Determinados obstáculos acuáticos aparecen más a lo largo de los lados de los hexágonos que dentro de los mismos hexágonos: grandes ríos, ríos menores y puentes. Cuando se mueve a través de estos lados de hexágono hay costes de movimiento adicionales, que se añaden a los costes del terreno existente dentro del hexágono en el que se entre. Por ejemplo, para cruzar un lado de hexágono de río menor sin puente cuando se mueve a un hexágono de construcción pesada harían falta 3 MP por la construcción y 1 MP (+1) adicional por cruzar el lado de hexágono de río menor sin puente, dando un total de 4 MP gastados para mover a ese hexágono. Nótese que no hay diferencias entre lados de hexágono de canal y de río menor.

8.8. Movimiento motorizado.

Todas las unidades blindadas y motorizadas pueden usar “movimiento motorizado”, que tiene el efecto de doblar su factor de movimiento. El movimiento motorizado sólo puede usarse en hexágonos claros y/o a través de hexágonos contiguos de Prospekt y ferroviarios. Además, si una unidad que usa movimiento motorizado recibe cualquier tipo de fuego defensivo, debe detener su movimiento, independientemente del resultado de este fuego.

8.9. Puentes.

Con una excepción (ver 8.11), está prohibido el movimiento a través de lados de hexágono de grandes ríos excepto a través de puentes, sean de los impresos en el mapa o puentes de pontones construidos por los ingenieros. Se pueden cruzar los lados de hexágono de río menor pagando 1 MP extra por hacerlo. Se pueden cruzar los lados de hexágono de río menor con puentes sin pagar ningún coste extra.

8.10. Puentes de pontones construidos por ingenieros.

Las siguientes unidades tienen la capacidad de construir puentes de pontones: unidades de ingenieros alemanas de todos los sub-tipos y todas las unidades de ingenieros de puentes soviéticas. Durante cada una de tus fases de movimiento, puedes construir temporalmente puentes de la siguiente manera: una unidad de ingenieros capacitada para construirlos debe empezar esta fase ya en un hexágono que bordee cualquier tipo de lado de hexágono de río. Hecho esto, se establece un puente de pontones a través de ese lado de hexágono. No existe ningún marcador para indicar esto. Esta acción no sólo representa la existencia de un puente de pontones, sino también de balsas de asfalto y de otras diferentes medidas improvisadas para cruzar el agua.

Si una unidad de ingenieros se encuentra en un hexágono bordeado por más de un lado de hexágono de río, el jugador debe orientarla hacia el lado de hexágono que está cruzando. Ninguna unidad individual de ingenieros puede establecer más de un puente a través de más de un lado de hexágono a la vez. Teniendo esto en cuenta, potencialmente puede mover cualquier número de unidades amigas a través del lado de hexágono de río seleccionado como si fuera un puente y pueden ser objeto de un fuego defensivo normal en el hexágono al que están cruzando (ver sección 9.0).

Un puente de pontones determinado se considera que permanece en el hexágono mientras la unidad de ingenieros que lo haya construido permanezca en dicho hexágono. Si la unidad de ingenieros es eliminada o mueve, el puente se considera destruido.

Una unidad de ingenieros constructora de puentes que facilita el cruce de un río a una o más unidades no puede mover durante esta misma fase. Además, los ingenieros de puentes pagan los costes de río menor cuando mueven (a no ser que otra unidad de ingenieros haya establecido un puente allí). Una unidad de ingenieros capacitada para construir puentes que empieza una fase de movimiento amiga próxima a un lado de hexágono de río sin puente puede mover por sí misma a la otra orilla, pero entonces no puede facilitar el cruce a otras unidades en esta fase. Nótese que se puede construir un puente en cualquier lado de hexágono de agua que tenga tierra a ambos lados.

8.11. Movimiento anfibio marine soviético.

Una vez en cada fase de movimiento soviética, un máximo de una unidad marine soviética puede realizar un movimiento anfibio. Para realizar tal movimiento, la unidad elegida debe empezar la fase ya en un hexágono de



gran río o costero que no esté inmediatamente adyacente a una unidad alemana. Esta unidad marine es entonces movida a lo largo de hexágonos contiguos de gran río y/o totalmente de mar. No hay límite al número de hexágonos a través de los que la unidad puede realizar este movimiento. Debe terminar su movimiento en un hexágono de gran río o costero. Esto consume toda su capacidad de movimiento para esta fase. No puede entrar en un hexágono que contenga unidades alemanas. La unidad marine en movimiento es objeto del fuego defensivo normal.

8.12. Escombros.

Cuesta 1 MP extra (+1 MP) cruzar un hexágono con un marcador de escombros, adicional a todos los costes aplicables por entrar en dicho hexágono.

8.13. Hexágonos prohibidos.

Los hexágonos totalmente de mar y los lados de hexágono totalmente de mar están prohibidos para las unidades terrestres, excepto en lo descrito en 8.11, aunque puede trazarse el fuego de una unidad a o a través de estos hexágonos. Ver también 15.2.

8.14. Hexágonos ocupados por el enemigo.

Las unidades terrestres nunca pueden entrar en hexágonos ocupados por el enemigo. Se pueden colocar ataques aéreos en hexágonos ocupados por el enemigo para realizar ataques; ver sección 12.0.

9.0. Fuego defensivo.

Nota del diseñador: Si es la primera vez que lees estas reglas, puedes saltarte esta sección por ahora; avanza y lee el resto de las reglas; vuelve luego a esta sección. Ponemos aquí la sección de las reglas del fuego defensivo porque es donde se produce a lo largo del turno de juego.

9.1. El fuego defensivo lo realiza cada jugador durante las fases de movimiento de su oponente. La oportunidad de realizar fuego defensivo surge cada vez que una unidad enemiga en movimiento entre en un hexágono inmediatamente adyacente a una o más de tus unidades capaces de realizar fuego defensivo.

9.2. Procedimientos y limitaciones.

Se siguen los procedimientos normales del fuego ofensivo (ver sección 10.0), pero con los siguientes cambios. El jugador que no esté moviendo puede declarar “fuego defensivo” cada vez que una unidad enemiga en movimiento entre en un hexágono inmediatamente adyacente a una o más de sus unidades con capacidad de fuego defensivo (DFC). Cuando se hace esta declaración, el jugador en movimiento debe parar el movimiento de su unidad para permitir que se resuelva el fuego defensivo contra ella. Cualquier unidad o apilamiento DFC amigo puede potencialmente realizar fuego defensivo cualquier número de veces por fase de movimiento enemiga. Cada una de estas unidades o apilamientos pueden tener varias oportunidades, de forma que cuando otra unidad enemiga en movimiento pase adyacente a ellas, pueden disparar otra vez.

Se puede declarar fuego defensivo sólo contra unidades enemigas en movimiento y se resuelve dentro del hexágono en el que entre la unidad en movimiento. Si hay una unidad enemiga que no haya movido en el hexágono que recibe el fuego defensivo, esta unidad no en movimiento no se ve afectada de ninguna manera por el resultado del fuego defensivo.

Una unidad en movimiento es objeto nuevamente de fuego defensivo cada vez que entre en un hexágono inmediatamente adyacente a una o más unidades DFC enemigas, incluso aunque sea la misma unidad enemiga la que realice el fuego cada vez. Por ejemplo, si, por cualquier extraño motivo, decides mover una de tus unidades por los seis hexágonos que rodean a un hexágono ocupado por una unidad DFC enemiga, recibirías fuego defensivo cada vez que entres en uno de esos hexágonos.

Cuando una unidad en movimiento entre en un hexágono en el que será objeto de fuego defensivo, todas las unidades enemigas DFC disponibles deben combinar su fuego en un único ataque. Esto es así si las unidades DFC enemigas se encuentran apiladas en un solo hexágono o están ubicadas en varios hexágonos. El fuego defensivo usa los modificadores del dado normales del terreno, aunque no se aplican las restricciones del mando (ver sección 13.0).

9.3. Unidades inelegibles.

Las unidades de fuego indirecto y las fichas de ataque aéreo nunca pueden realizar fuego defensivo. Además, los marcadores de ataque aéreo tampoco pueden recibir directamente fuego defensivo. Nótese que las unidades DFC apiladas con unidades no elegibles para realizar fuego defensivo no quedan inhabilitadas para realizar tal fuego.

9.4. Fuego defensivo fuera de alcance o indirecto.

Además de los límites dados arriba, ninguna unidad (DFC o no) puede realizar fuego defensivo desde hexágonos que no se encuentren adyacentes a la unidad en movimiento que recibe ese fuego. En otras palabras, no puedes “convocar” a unidades a más distancia para que te ayuden en tus fuegos defensivos.

9.5. Sin escombros, combates cuerpo a cuerpo o avance tras el combate.

El fuego defensivo nunca produce la colocación de un marcador de escombros (ver 10.20), independientemente de su resultado. No se puede hacer fuego defensivo como un combate cuerpo a cuerpo, ni produce avances tras el combate (ver 10.17).

9.6. El fuego defensivo sólo tiene lugar en la fase de movimiento enemiga. Por lo tanto, no puede lanzarse contra unidades que avancen tras el combate o contra refuerzos enemigos recién colocados en el mapa.

10.0. Fuego ofensivo.

10.1. Durante las fases de fuego ofensivo de tu propio bando, tus unidades pueden disparar sobre unidades enemigas a su alcance. El combate se realiza sumando las fuerzas de combate de todas las unidades que disparan, buscando este resultado en la columna correspondiente de la Tabla de Resultados del Combate (CRT) impresa en el mapa, lanzando un dado y aplicando todos los modificadores del dado (DRM)

disponibles para alcanzar un resultado final. Cada unidad puede potencialmente disparar de una o dos maneras en cada turno de juego: una ofensiva durante cada fase de fuego ofensivo amiga y cualquier número de veces defensivamente durante cada fase de movimiento enemiga. La unidad que dispara se considera la “atacante” y la unidad o apilamiento que recibe el disparo la “defensora”, independientemente de la situación estratégica general o de si la unidad está realizando fuego ofensivo o defensivo.

10.2. Limitaciones.

Cada una de tus unidades no puede disparar más de una vez por fase de fuego ofensivo, aunque ninguna unidad está obligada a atacar, ofensiva o defensivamente. Puedes elegir atacar con todas, alguna o ninguna de tus unidades durante cada fase de fuego ofensivo a lo largo de la partida. El atacante no necesita declarar todos sus fuegos al inicio de su fase de fuego ofensivo; los anuncia y ejecuta de uno en uno en el orden que desee. Debe haberse completado la resolución de un ataque para empezar el siguiente.

Si necesitas ayuda para recordar que una unidad ya ha disparado durante una fase de fuego ofensivo determinado, mantén a todas tus unidades mirando siempre hacia el mismo lado y gira 180º aquéllas que hayan disparado.

Un hexágono objetivo no necesita tener una unidad enemiga para ser objeto de fuego ofensivo. Puedes atacarlo para derruir (hacer escombros) sus estructuras o para demoler un puente (ver 10.19, 10.20 y 10.21). Ningún fuego ofensivo determinado puede tener como objetivo más de un solo hexágono. Si hay dos unidades enemigas en el hexágono objetivo, ambas unidades sufren por igual el resultado del combate (esto no ocurre en el fuego defensivo; ver 9.2).

10.3. Procedimiento de disparo.

Primero se designan las unidades que disparan y el hexágono objetivo. Se totaliza el número de factores de fuego atacantes, lo que da la fuerza de ataque. Se va a la columna de la CRT correspondiente a este factor. El jugador atacante lanza un dado y le aplica todos los DRM disponibles. Se cruza el resultado modificado del dado con la columna de la CRT correspondiente al factor de ataque de este combate. Esto da el resultado del combate, que se aplica inmediatamente. Nótese que la fuerza de combate del defensor no influye para nada en este procedimiento. Las unidades en este juego no tienen “factor de defensa”.

10.4. Fuegos multi-unidad.

En general, las unidades pueden disparar por sí solas o en grupos, siempre que el hexágono objetivo se encuentre al alcance de todas las unidades que disparen. Si se ataca en grupos, entonces se usa la fuerza de combate total combinada y ver también sección 13.0.

10.5. Un hexágono determinado no puede ser atacado más de una vez en una sola fase de fuego ofensivo.

10.6. Alcance.

Cada unidad tiene un factor de alcance impreso (ver 2.5), que se expresa como un número de hexágonos. Las unidades sólo pueden disparar a hexágonos dentro de su alcance. Cuando se determina el alcance se cuenta el hexágono objetivo pero no el hexágono de la unidad que dispara. Por ejemplo, una unidad en el hexágono 2202 que esté disparando sobre el hexágono 2206, dispararía a un alcance de cuatro hexágonos. Una unidad puede disparar hasta, pero no más allá, de su alcance.

10.7. Línea de Fuego (LOF) y bloqueo del terreno.

Una unidad siempre puede disparar sobre un hexágono inmediatamente adyacente a ella (un alcance de "1"). Si el alcance es de más de un hexágono, no obstante, primero hay que trazar una línea de fuego (LOF) hasta el objetivo. La LOF se visualiza como líneas rectas que corren desde el centro del hexágono de la unidad que dispara hasta el centro del hexágono de la unidad objetivo. Si una LOF transcurre a través de un hexágono que contenga cualquier cantidad de "terreno bloqueante", la unidad que dispara no puede disparar sobre el objetivo "bloqueado". Ni el terreno del hexágono originario del disparo ni el del hexágono objetivo bloquean nunca una LOF. Esto es, una unidad siempre puede disparar desde o a un hexágono; las LOF bloquean el disparo a través de hexágonos. Si una LOF pasa directamente por un lado de hexágono y uno de los hexágonos contiene terreno bloqueante y el otro no, la LOF no se encuentra bloqueada.

10.8. Terreno bloqueante dentro del hexágono.

Los siguientes tipos de terreno dentro de un hexágono bloquean la LOF: urbano y construcciones pesadas, ambos de los cuales bloquean aunque exista un marcador de escombros sobre ellos. Las unidades y los marcadores (que no sean de escombros) no bloquean una LOF.

10.9. Prospekt y ferrocarriles.

Una unidad puede trazar una línea de fuego a través de terreno que de otro modo la bloquearía si toda la línea de visión se traza directamente a lo largo de hexágonos de prospekt y/o ferrocarril a través de lados de hexágono atravesados por ellos como se muestra en el mapa.

10.10. DRM.

El atacante modificada su tirada del dado de fuego por determinados motivos, todos los cuales son acumulativos; se usan todos los aplicables. Nótese que el DRM final se añade al resultado del dado; no se añade a la fuerza de la unidad que dispara. Por ejemplo, una unidad con una fuerza de fuego de ocho recibe un DRM de +2. Dispara en la columna "£9" de la CRT. Si saca un 2 con el dado, el final de este fuego modificado sería de 4. El DRM final puede ser positivo, negativo o cero. Un DRM positivo funciona a favor del defensor; un DRM negativo lo hace a favor del atacante. Todos los DRM aparecen listados bajo la CRT impresa en el mapa.

10.11. DRM de combate cuerpo a cuerpo.

Si hay unidades lanzando un asalto cuerpo a cuerpo (10.15), obtienen -1 DRM. Nótese que simplemente estar adyacentes al enemigo no es suficiente para lograr un DRM por asalto cuerpo a cuerpo, el atacante debe declarar este tipo de ataque.

10.12. Unidades anti-blindados.

Si un hexágono objetivo contiene alguna unidad blindada (ver 2.10), el atacante recibe +2 DRM, a no ser que una o más de sus unidades involucradas en el combate tengan capacidad anti-blindados (ver 2.11). Si una o más de sus unidades tienen dicha capacidad, no se aplica este DRM.



10.13. Defensa apilada.

Si hay más de una unidad defendiendo en un hexágono que recibe fuego ofensivo, se lanza individualmente en la CRT por cada una de ellas. Se usa la fuerza de ataque plena para ambos ataques. Si se aplica un DRM a una de las unidades del hexágono objetivo pero no a la otra, se usa sólo para la unidad que está siendo atacada. Por ejemplo, unidades soviéticas con una fuerza total de 25 disparan sobre un hexágono de terreno claro que contiene una unidad blindada y una unidad de infantería alemanas. Se lanza el dado dos veces en la columna 20-29 aplicando el DRM del blindado en el ataque sobre la unidad blindada pero no en el ataque sobre la unidad de infantería.

10.14. Resultados del combate.

Sólo hay dos resultados del combate: Eliminación ("E") y Sin Efecto ("-"). Las unidades eliminadas simplemente se colocan en la pila de muertas. Las unidades que reciben un resultado de Sin Efecto no se ven afectadas de ninguna manera.

10.15. Combate cuerpo a cuerpo y avance tras el combate.

Las participaciones de una o más unidades capaces de realizar combate cuerpo a cuerpo (CAC) (aquellas con sus factores de fuego entre paréntesis; ver 2.11) en un hexágono inmediatamente adyacente a una unidad o apilamiento enemigo que recibe fuego ofensivo permite a estas unidades CAC avanzar tras el combate al hexágono vaciado por el defensor. El combate cuerpo a cuerpo es una opción del jugador. Resuelto el fuego ofensivo normalmente, las unidades CAC involucradas en este combate cuerpo a cuerpo sobrevivientes pueden entrar en el hexágono dejado vacío por el defensor. Esto se llama "avance tras el combate". El avance tras el combate nunca es obligatorio, pero debe decidirse antes de empezar la resolución del siguiente combate. Nótese también que tales avances en ningún caso están sometidos a las reglas del movimiento normal. El avance tras el combate no provoca el fuego defensivo enemigo.



10.16. Ríos y puentes.

El combate cuerpo a cuerpo y el avance tras el combate no pueden producirse a través de lados de hexágono de gran río, excepto a través de un puente impreso en el mapa o de un puente de pontones creado por ingenieros. El fuego todavía sufre un DRM. Los combates cuerpo a cuerpo a través de un lado de hexágono de río menor sin un puente o con él también sufren un DRM.

10.17. Ataques de demolición de puentes.

Los ataques de demolición de puentes son un tipo especial de fuego ofensivo que los jugadores pueden elegir para realizar contra los puentes impresos en el mapa, empezando en el turno de juego 3. Si el resultado es "E", se coloca un marcador de puente destruido sobre el puente. El ataque de demolición de puentes se realiza como un fuego ofensivo normal, excepto en que sólo se aplican los DRM especialmente indicados para ellos bajo la CRT. Un puente impreso, una vez demolido, queda fuera del juego para el resto de la partida (aunque una unidad de ingenieros puede establecer allí un puente de pontones).

10.18. Creación de escombros y sus efectos.

Siempre que un fuego ofensivo sobre un hexágono urbano u objetivo logre un resultado "E", el jugador atacante lanza inmediatamente un dado otra vez. Si el resultado de esta tirada es de 6, se coloca un marcador de escombros en el hexágono recién vaciado. A esta tirada no se le aplica ningún DRM. Un marcador de escombros no evita el avance después del combate. Una vez colocado, un marcador de escombros permanece en su lugar el resto de la partida. Los escombros aumentan los costes de movimiento y el valor defensivo de los hexágonos urbanos y objetivos. Ningún hexágono puede recibir más de un marcador de escombros, independientemente de cuantos y de qué tipo de combates hayan tenido lugar en él a lo largo de la partida.



10.19. Ataques de demolición de construcciones.

Estos ataques son un tipo especial de fuego ofensivo que ambos jugadores pueden elegir realizar contra hexágonos urbanos u objetivo que estén vacíos de unidades de ambos bandos. Si el resultado es "E", se coloca un marcador de escombros en el hexágono. El ataque de demolición de puentes se realiza como un fuego ofensivo normal, excepto en que sólo se aplican los DRM especialmente indicados para ellos bajo la CRT.

10.20. Ataques de ingenieros.

Estos ataques son un tipo especial de fuego ofensivo que pueden realizar las unidades de ingenieros (excepto los ingenieros de puentes) sobre hexágonos urbanos, de construcciones pesadas o fortificados. Si al menos una unidad que realice un ataque cuerpo a cuerpo contra un hexágono urbano, de construcción pesada o fortificado es de un tipo de ingenieros elegible, se anula el DRM defensivo de dicho hexágono. Esto no anula los efectos de los escombros.

11.0. Fuego indirecto.

11.1. Las unidades que llevan el símbolo ("+") de capacidad de fuego indirecto (IFC) pueden realizar este fuego, lo que les permite disparar ignorando las limitaciones normales de las LOF que afectan al terreno bloqueante.



11.2. El fuego indirecto se realiza del mismo modo que el fuego ofensivo normal, pero la LOF de estas unidades no se ve afectada por la presencia de terreno bloqueante de ningún tipo. Se puede combinar el fuego indirecto con el fuego directo en el mismo ataque. Las unidades alemanas IFC pueden realizar este ataque en cualquier lugar del mapa dentro de su alcance. Las unidades soviéticas IFC sólo pueden realizar fuego indirecto si una unidad amiga del mismo sub-mando puede trazar una LOF normal al hexágono objetivo (esto se llama “localización”). La LOF de la unidad localizadora puede tener cualquier longitud dentro de su capacidad de alcance. La unidad localizadora no tiene que disparar al hexágono localizado; puede disparar a éste o a cualquier otro hexágono o simplemente puede no disparar a ninguno.

11.3. El fuego indirecto no puede usarse como fuego defensivo.

12.0. Apoyo aéreo.

12.1. Todos los marcadores de ataque aéreo tienen un factor de fuego impreso en ellos, que se usa del mismo modo que el fuego indirecto, con las siguientes modificaciones especiales. Nótese que ambos bandos tienen diferentes procedimientos de uso de la potencia aérea.



12.2. Ataques aéreos alemanes.

El jugador alemán empieza la partida con el número de marcadores de ataque aéreo determinado por su lista de refuerzos (sección 19.0). Puede usar los marcadores de ataque aéreo una vez por turno de juego.

12.3. Fase de ataques aéreos alemana.

Los marcadores de ataque aéreo alemanes atacan durante la Fase de Ataque Aéreo Alemana. Nótese que es antes del movimiento alemán. Durante la Fase de Fuego Ofensivo Alemana no se usa ningún ataque aéreo alemán.

12.4. Ataques aéreos soviéticos.

Los marcadores de ataque aéreo soviéticos son parte de la Reserva del Frente de Leningrado. Cuando se sacan como refuerzos, el jugador soviético los coloca a un lado del mapa. Puede usar estos marcadores disponibles durante cualquier turno de jugador soviético. Después de su uso, se devuelven al recipiente de la Reserva del Frente de Leningrado.

12.5. Fase de ataques aéreos soviética.

Todos los ataques de las unidades aéreas soviéticas se producen durante la Fase de Fuego Ofensivo Soviética. No hay una Fase de Ataques Aéreos Soviética separada.

12.6. Características.

Cada una de estas unidades sólo puede usarse una vez por fase en cada turno de juego. Los ataques aéreos nunca pueden usarse como fuego defensivo. Los marcadores aéreos son indestructibles, tienen alcance infinito a lo largo del mapa y deben colocarse sobre el hexágono enemigo que estén atacando. Los aviones enemigos no pueden atacarse o interceptarse mutuamente.

12.7. Límites alemanes.

El jugador alemán puede combinar hasta tres unidades aéreas en un ataque contra un solo hexágono. No puede de ninguna manera combinar un ataque aéreo con el fuego de cualquier unidad terrestre.

12.8. Rudel.

Esta unidad representa al as de la aviación Hans Rudel. Cualquier ataque en el que participe Rudel tiene un +1 DRM adicional.

12.9. Límites soviéticos.

Los ataques aéreos soviéticos están sujetos a las limitaciones normales del control de mando soviéticas (13.4). Además, aunque el jugador soviético puede potencialmente combinar sus marcadores aéreos en el mismo ataque, no puede combinar sus ataques aéreos con ningún tipo de unidad terrestre.



12.10. Fuego anti-aéreo.

Nótese que los DRM anti-aéreos se indican bajo la CRT en el mapa. Esto reducirá la posibilidad de éxito de un ataque aéreo, pero nunca eliminará a la propia unidad aérea.

12.11. Escombros.

Siempre que un ataque aéreo sobre un hexágono urbano u objetivo logre un resultado de "E", el jugador atacante deberá inmediatamente lanzar un dado. Si el resultado de la tirada es 5 ó 6 (siempre sin modificar), se coloca un marcador de escombros en el hexágono recién vaciado.

13.0. Control de mando.

13.1. Por regla general, las unidades que disparan juntas en grupos deben pertenecer al mismo sub-mando.

13.2. Sub-mandos alemanes.

Cada división alemana es un sub-mando. Las unidades alemanas que disparan en grupos deben pertenecer a la misma división. No se puede combinar en un mismo ataque el fuego de unidades de más de una división. El 56º Cuerpo Panzer forma otro sub-mando; no obstante, el jugador alemán puede combinar el fuego de unidades del 56º Cuerpo Panzer con el de unidades de otra división. Dentro de esta limitación, no hay potencialmente límite al número de unidades de cada división y cuerpo alemán no SS que pueden combinarse en un solo fuego.

13.3. Divisiones SS.

El jugador alemán no puede combinar el ataque de más de cuatro unidades de cada división SS contra un solo hexágono en un fuego ofensivo o defensivo. Puede añadir unidades del 56º Cuerpo Panzer al fuego divisional SS, pero cuentan para el cálculo de la limitación de las cuatro unidades por fuego.

13.4. Sub-mandos soviéticos.

Las unidades del 42º Ejército Soviético y de la Reserva del Frente de Leningrado forman sub-mandos diferentes. No pueden combinarse las unidades de uno con las del

otro. El jugador soviético nunca puede combinar el fuego de más de tres unidades de cada uno de sus sub-mandos contra un solo hexágono, sea en ataque o en defensa.

13.5. Dentro de las limitaciones anteriores, un jugador puede disparar cualquier número de unidades de cada uno de sus sub-mandos en el momento apropiado. Ver también sección 14.0.

14.0. Líderes.

14.1. Las tres unidades de líderes del juego, aunque estén impresas con los colores de los sub-mandos específicos, no pertenecen funcionalmente a estos sub-mandos. Pueden aplicar sus habilidades a todas las unidades de su bando.



14.2. Efecto en el fuego.

Cada líder tiene un radio de mando impreso en su ficha. Un jugador puede combinar el fuego de cualquier número de unidades amigas dentro del radio de mando de un líder. Es más, unidades de diferentes mandos pueden combinarse en tales fuegos dirigidos por líderes, independientemente de otras consideraciones.

14.3. Radio de mando.

El radio de mando se mide en hexágonos desde el líder hacia fuera. Por ejemplo, un líder con un radio de mando de "2" sería capaz de mandar a todas las unidades de su propio hexágono, a las de todos los hexágonos adyacentes y a las de dos hexágonos más allá. El radio de mando puede trazarse a través de todo tipo de terreno y de cualquier número de unidades enemigas.

14.4. No hay efectos adicionales si ambos líderes soviéticos extienden su radio de mando sobre el mismo hexágono.

14.5. Apilamiento.

Los líderes no tienen valor de apilamiento y pueden apilarse con cualquier unidad de su bando.

14.6. Los líderes nunca se ven afectados por el fuego indirecto ni por el fuego directo en su hexágono desde un alcance de más de un hexágono ni por los ataques aéreos. Si se encuentran en un hexágono que sufre este tipo de fuegos, las demás unidades del hexágono se verían afectadas de modo normal, pero no los líderes. Los líderes sólo pueden ser eliminados con un resultado "E" de un combate cuerpo a cuerpo.

14.7. No hay reemplazos de líderes.

Si son eliminados, los líderes no pueden ser reemplazados.

15.0. Unidades especiales soviéticas.

15.1. Artillería RR Aurora.

Esta unidad sólo puede mover a través de hexágonos de ferrocarril contiguos (independientemente de que estén controlados por los alemanes o por los soviéticos). Puede mover un número ilimitado de hexágonos de ferrocarril en cada Fase de Movimiento Soviética, aunque es objeto del fuego defensivo normal. Si es eliminada no puede ser reemplazada.



15.2. Cañonera.

La unidad cañonera sólo puede mover por hexágonos de gran río, costeros o totalmente de mar; para todo lo demás, se trata como una unidad blindada. Si es eliminada no puede ser reemplazada.



15.3. Bombardeo naval.

La unidad de la Flota de la Bandera Roja se despliega fuera del mapa y se usa del mismo modo que las unidades aéreas soviéticas. Se coloca en el mapa sólo cuando dispara. Después de cada uso, el jugador soviético retira la unidad del mapa y lanza un dado. Se coloca en el registro de turnos este número de turnos más tarde; vuelve al juego en ese turno. Tiene un alcance ilimitado aunque su fuego no puede combinarse con el de otra unidad. El jugador alemán no puede atacarla de ninguna manera.



15.4. Marines.

Ver regla 8.11.

15.5. Komsomol.

Las unidades Komsomol pueden intentar usar los túneles del metro de Leningrado. Las unidades Komsomol que empiecen su movimiento en un hexágono objetivo pueden declarar un "movimiento por el metro". El jugador soviético lanza un dado. Con un resultado de 1 a 3, el movimiento tiene éxito; con un resultado de 4 a 5 la unidad permanece en su hexágono inicial; con un resultado de 6 es eliminada. Si el movimiento tiene éxito, el jugador soviético puede colocar inmediatamente la unidad Komsomol que mueve en cualquier otro hexágono objetivo sin escombros. Esto consume toda la capacidad de movimiento de la unidad para esta fase. El movimiento por el metro puede tener cualquier distancia y puede atravesar unidades enemigas. Una unidad no puede intentar un movimiento por el metro si el hexágono inicial o de destino es un hexágono de escombros o si el hexágono de destino está ocupado por los alemanes. Este movimiento puede realizarse a hexágonos objetivo controlados por los alemanes, mientras dichos hexágonos no se encuentren en ese momento ocupados por unidades alemanas. Dentro de estas limitaciones, el jugador soviético puede intentar cualquier número de movimientos por el metro en cada una de sus fases de movimiento a lo largo de la partida (aunque no puede hacer más de un intento por unidad Komsomol por fase).



16.0. Estados defensivos de Leningrado (opcional).

16.1. Conforme la vanguardia alemana se aproximaba a Leningrado, sus defensores preparaban desesperadamente sus defensas. Estos esfuerzos inicialmente consistieron en la colocación de líneas fortificadas en las afueras de la ciudad, pero luego se extendieron a la construcción de numerosas barricadas, trampas anti-tanques y otros puntos fuertes defensivos dentro de la misma ciudad. Lo que esta regla permite es retrasar la entrada alemana, dando más tiempo para aumentar las defensas de

Leningrado, pero a la vez concediendo también más tiempo a los alemanes para hacer avanzar su sistema de apoyo.

16.2. Antes de la colocación inicial, el jugador soviético lanza un dado. Con un resultado de 1 a 3, no hay cambios en las reglas. Con un resultado de 4 a 6 se considera que Manstein ha titubeado lo suficiente en Luga como para permitir a la ciudad mejorar y organizar sus defensas. Este retraso tiene los siguientes efectos:

- 1) Ningún jugador puede usar el movimiento motorizado en hexágonos de prospekt o ferrocarril, aunque dichos hexágonos aún pueden usarse normalmente para trazar LOS.
- 2) El jugador soviético puede apilar dos unidades en cualquier hexágono del mapa.
- 3) Empezando por el turno de juego 2, el jugador alemán recibe una unidad de reemplazo adicional por turno de juego (“adicional” a la lista dada en 7.4).
- 4) Se usa el marcador de Defensa Mejorada Soviética (*Soviet Enhanced Defense*) como recuerdo, colocándolo en un lugar destacado del mapa.

17.0. Fanatismo (opcional).

17.1. Ardor nacional-socialista.

Si un combate cuerpo a cuerpo alemán tiene al menos un 50% de su fuerza de fuego compuesta por unidades de la División SS Totenkopf adyacentes al hexágono objetivo, este jugador puede declarar “*Ardor nacional-socialista*”. Esto genera un +1 DRM adicional.

17.2. Fervor proletario revolucionario.

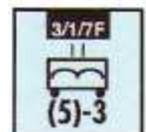
Si un combate cuerpo a cuerpo soviético tiene al menos un 50% de su fuerza de fuego compuesta por unidades Komsomol y/o NKVA adyacentes al hexágono objetivo, este jugador puede declarar “*Fervor proletario revolucionario*”. Esto genera un +1 DRM adicional.

17.3. En las dos situaciones anteriores, el jugador que declara el ataque especial debe eliminar una de las unidades que lanzan el ataque cuerpo a cuerpo. Esta eliminación se produce inmediatamente después de la tirada del dado para resolver el combate, independientemente de su resultado.

18.0. Asalto aerotransportado alemán (opcional).

18.1. Los refuerzos aerotransportados alemanes pueden entrar a través de un asalto aerotransportado, en vez de por tierra. Esto sólo puede hacerse en el turno de su llegada como refuerzos. Los reemplazos aerotransportados no pueden realizar asaltos aerotransportados.

18.2. Las unidades aerotransportadas sólo pueden tomar tierra en hexágonos de terreno claro, hasta los límites normales de apilamiento. Se designan los hexágonos de desembarco. Se lanza un dado por cada uno de estos hexágonos y se consulta la Tabla de Asalto Aerotransportado impresa en el mapa.



18.3. Las unidades aerotransportadas no pueden tomar tierra en hexágonos que contengan unidades enemigas o fortificaciones. Las unidades que realizan un desembarco aerotransportado no pueden mover en ese turno. Las unidades soviéticas pueden iniciar fuego defensivo contra ellas cuando estén en tierra. Una unidad aerotransportada que entre de este modo en juego no puede usar movimiento motorizado el resto de la partida.

19.0. Lista de refuerzos.

19.1. Alemanes.

Todas las unidades alemanas entran en juego como refuerzos. Mueven al mapa desde el borde sur (o a través de la opción de los asaltos aerotransportados). Cuando una división alemana tiene que entrar, se mueven todas sus unidades al mapa durante la misma fase de movimiento; las unidades del 56º Cuerpo Panzer y los marcadores de ataque aéreo entran como unidades individuales.

Si una división que ya ha entrado en juego, debe hacerlo otra vez, no hay más efectos. Las unidades del 56º Cuerpo Panzer y los marcadores de ataque aéreo se cogen al azar. Si ya se han sacado todas estas unidades y/o marcadores, no se reciben más. Si se indica que un sub-mando o unidad entra después del último turno de juego, no se reciben. Las unidades alemanas siempre entran en el mapa boca arriba.

Turno de juego 1

- 1) Líder Von Manstein: automáticamente.
- 2) Ataques aéreos: se sacan al azar seis marcadores.
- 3) 56º Cuerpo Panzer: Se lanza un dado y se divide su resultado por la mitad, redondeándolo al alza. Se cogen al azar ese número de unidades (esto es, se recibirán de una a tres unidades del 56º Cuerpo Panzer en el primer turno de juego).
- 4) Se lanza un dado. Aparecen los siguientes sub-mandos:
 - 1-3: 3ª División motorizada
 - 4-6: 8ª División Panzer.

Turno de juego 2

- 1) El jugador alemán recibe la división que no ha sacado en el paso 4 del turno de juego 1 (esto es, en el turno de juego 2, tanto la 3ª División Motorizada como la 8ª División Panzer estarán en juego).
- 2) 56º Cuerpo Panzer: Se lanza un dado y se divide su resultado por la mitad, redondeándolo al alza. Se cogen al azar ese número de unidades.

Turno de juego 3

- 1) Se lanza un dado. Aparecen los siguientes sub-mandos:
 - 1-3: 269ª División de Infantería.
 - 4-5: División SS Totenkopf.
 - 6: División SS Polizei

- 2) 56º Cuerpo Panzer: Se lanza un dado y se divide su resultado por la mitad, redondeándolo al alza. Se cogen al azar ese número de unidades.

Turno 4 y posteriores

Se lanza un dado para determinar qué refuerzos entrarán en juego cada turno.

1-3: Se recibe una división de las dos que no se hayan seleccionado en el turno de juego 3. Si quedan dos, se elige una tirando de nuevo el dado. Si sólo queda una, se recibe ésta. Adicionalmente, entra una unidad del 56º Cuerpo Panzer en cada turno.

4: Dos unidades del 56º Cuerpo Panzer.

5: Tres unidades del 56º Cuerpo Panzer.

6: Un marcador nuevo de ataque aéreo. Además, en el turno siguiente entra el 7º Grupo de Combate Aerotransportado.

19.2. 42º Ejército soviético.

Empezando en la Fase de Refuerzos Soviética del turno de juego 2, el 42º Ejército recibe refuerzos como sigue. Se suma el número de hexágonos objetivo que no tengan escombros controlados por los soviéticos. Se divide el total entre seis y se redondea a la baja. Este es el número de unidades del 42º Ejército que el jugador soviético coge al azar del recipiente. El jugador soviético mete los refuerzos del 42º Ejército en hexágonos objetivo que controle. Estos hexágonos no pueden tener escombros, ni pueden tener adyacentes unidades alemanas. No puede colocarse más de una unidad de refuerzos por hexágono objetivo por turno. Pueden colocarse sobreapilados si ya hay unidades soviéticas en el hexágono, pero deben restaurarse los límites normales de apilamiento al final de la inmediatamente posterior Fase de Movimiento Soviética o la unidad que acaba de llegar queda eliminada. Todos los refuerzos de 42º Ejército soviético pueden entrar boca abajo en el mapa, según las reglas de niebla de guerra.

19.3. Reserva del Frente de Leningrado.

Empezando en la Fase de Refuerzos Soviética del turno de juego 2, el jugador soviético lanza un segundo dado y saca al azar ese número de unidades del Frente de Leningrado. Estas unidades mueven al mapa desde el borde norte y/o al este del hexágono 4501 del borde norte, inclusive. Los refuerzos de la Reserva del Frente de Leningrado se sacan al azar, pero entran en el mapa boca arriba.

ÍNDICE

1.0.	Introducción	1
2.0.	Componentes	1
3.0.	Colocación	4
4.0.	Cómo ganar	6
5.0.	Secuencia de juego	7
6.0.	Apilamiento y niebla de guerra	8
7.0.	Refuerzos y reemplazos.....	9
8.0.	Movimiento	10
9.0.	Fuego defensivo.....	13
10.0.	Fuego ofensivo.....	14
11.0.	Fuego indirecto.....	18
12.0.	Apoyo aéreo	19
13.0.	Control de mando.....	20
14.0.	Líderes.....	21
15.0.	Unidades especiales soviéticas.....	21
16.0.	Estados defensivos de Leningrado (opcional)	22
17.0.	Fanatismo (opcional)	23
18.0.	Asalto aerotransportado alemán (opcional)	23
19.0.	Lista de refuerzos	24