

FAMOUS DIVISIONS: GROSSDEUTSCHLAND PANZER

Créditos.

Diseño del juego: John Schettler.

Desarrollo del juego: Eric R. Harvey.

Edición final de las reglas: Ty Bomba.

Playtesters: Eric R. Harvey, Ty Bomba, Matthew Clemitson, Michael Essex, John Schettler, Ken Tee, Rick Hautala, Dana Ellis y Mike Feeney.

Mapa: Joe Youst.

Fichas: Larry Hoffman.

Producción: Callie Cummins.

Estas reglas usan el siguiente sistema de colores: **Rojo** para las notas importantes tales como las excepciones o las erratas, **azul** para los ejemplos del juego y **gris** para los conceptos clave.

1.0. Sumario rápido de los conceptos del juego.

Famous Divisions: Grossdeutschland simula las cuatro batallas que involucraron a las *Grossdeutschland* alemanas. Cada turno de juego representa aproximadamente seis horas y cada hexágono representa unos 500m de lado a lado. El sistema de juego utiliza una tabla de resultados de combate básica que se basa en coger “Fichas de eventos” al azar de un recipiente durante el transcurso de la partida.

Cada turno de juego no se divide en un turno separado amigo y otro enemigo, sino que se compone de numerosas “Activaciones HQ” individuales. Todas las fichas de activación HQ del juego se colocan en un recipiente opaco y se sacan de una en una para iniciar la activación (movimiento y combate) de una unidad de cuartel general (HQ) y de todas las unidades asociadas a ese HQ. Cuando haya acabado la activación de este HQ, se saca otra ficha de HQ del recipiente y comienza su activación. Se sacan todas las fichas de activación de HQ de una en una hasta que el recipiente quede vacío. Cuando se hayan sacado todas las fichas de activación de HQ acaba el turno.

1.1. Niebla de guerra.

Un jugador puede inspeccionar las unidades y apilamientos del contrario si demuestra que hay una línea continua e ininterrumpida (por el bloqueo del terreno) no superior a 10 hexágonos de longitud desde alguna de sus unidades en el mapa hasta la unidad o apilamiento enemigo que desee inspeccionar.

Excepción: Ninguna unidad o apilamiento enemigo en el mismo hexágono que una fortificación puede ser objeto de inspección.

No obstante, cualquier unidad enemiga que realice algún tipo de combate debe ser revelada en todos los casos (incluso aunque ocupe una fortificación).

2.0. Componentes del juego.

Este juego incluye dos plantillas de fichas (560) y cuatro mapas (dos plantillas de mapas) con cuatro campos de batalla en los que combatieron las *Grossdeutschland*. Los jugadores necesitarán hacerse con tres dados de seis caras y también con tres recipientes opacos para sacar las diferentes fichas de juego.

Errata: La unidad del 2º HQ Mot soviético aparece impresa con una banda de color de batallón incorrecta; debería tener una banda del mismo color que el 2º batallón Mot.

Recipiente de las activaciones.

Uno de los tres recipientes se usa para las “activaciones” (ver regla 6.0); se colocan todas las fichas de activación HQ del escenario que se va a jugar en el recipiente de activación.

Recipiente de los eventos alemanes.

Uno de los tres recipientes se usa para las “Fichas de Eventos” alemanas (ver regla 10.3); se colocan las fichas de eventos específicas designadas por el escenario en el recipiente de los eventos alemanes.

Recipiente de los eventos soviéticos.

Uno de los tres recipientes se usa para las “Fichas de Eventos” soviéticas (ver regla 10.3); se colocan las fichas de eventos específicas designadas por el escenario en el recipiente de los eventos soviéticos.

2.1. Mapas.

Los mapas representan cuatro batallas distintas: “Kursk”, “Akhtyrka”, “Mischurin-Rog” y “Lutchessa Valley”. Se ha sobreimpreso una red hexagonal sobre los mapas para facilitar el movimiento de las unidades y para delinear los diferentes componentes del terreno. Los efectos sobre el juego de los diferentes tipos de terreno pueden encontrarse en la Tabla del Terreno (impresa a un lado de cada mapa).

2.2. Tablas.

Las reglas y los mapas incluyen todas las tablas necesarias para jugar. La Tabla del Terreno incluye los modificadores del combate, además de los costes de movimiento de cada tipo de unidad y terreno.

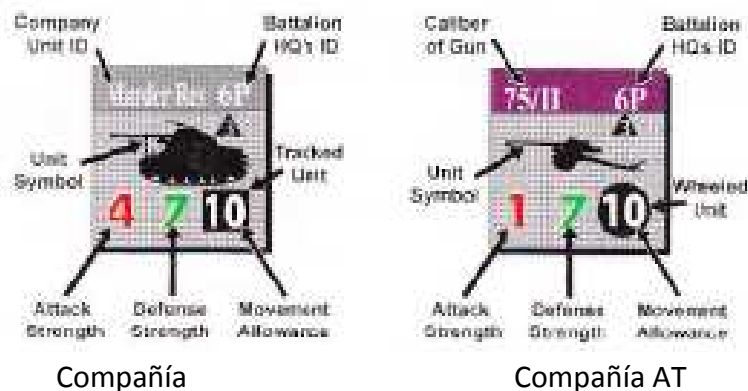
2.3. Unidades de combate.

Las diferentes fichas del juego representan a todas las unidades de combate históricas, además de a todas las fichas necesarias para facilitar el juego. Las unidades de combate son principalmente compañías y tienen un código de color para señalar su nacionalidad.

Marrón = soviético Gris = alemanes

Adicionalmente, las unidades de combate individuales tienen un código de color según su HQ de batallón respectivo, indicando las unidades de combate que pueden mover y/o atacar cuando su unidad HQ de batallón sea “activada” (ver reglas 2.5 y 6.0).

Los ratios numéricos y símbolos impresos en cada unidad de combate indican lo siguiente:



El lado frontal de todas las unidades de combate es su lado a plena potencia, mientras que el lado trasero es siempre su lado gastado (fuerza reducida). Siempre que una unidad de combate a plena potencia sufre bajas, se voltea a su lado reverso, que está impreso con ratios más bajos. Siempre que una unidad de combate gastada sufre bajas (se vuelve a gastar), es eliminada y retirada del juego.

Nota: Algunas de las unidades no están impresas con lados desgastados. Como tales, simplemente se eliminan cuando sufren alguna baja.

Como nota general, las unidades con ruedas se asume que incluyen camiones u otro tipo de vehículos con ruedas. En el caso de la infantería o la artillería, se asume que están siendo transportados (si están clasificadas como unidades con ruedas) y que cualquier descarga se produce automáticamente dentro del espacio temporal representado en cada turno. No obstante, en muchos casos se asume que tales unidades no están siendo transportadas cuando entran en combate.

2.4. Unidades de cuarteles generales.

Las unidades de cuartel general (HQ) existen para “activar” unidades de combate (ver 6.0), proporcionar una fuente de suministros durante la fase de suministros y proporcionar una dirección de retirada para las unidades obligadas a retirarse tras el combate. Cada unidad HQ tiene un código de color que corresponde a una ficha de activación de HQ específica y un batallón particular, indicando qué unidades se activan durante un turno (cuando se saca del recipiente la ficha de activación correspondiente al HQ).



Si la unidad HQ de un batallón ha sido eliminada, las unidades de este batallón no pueden ser activadas en conjunto. La ficha de activación del HQ permanece en el recipiente y se saca

normalmente, pero sólo un apilamiento de sus unidades (las unidades de este mismo batallón en un hexágono cualquiera) puede activarse por turno de juego. Por ejemplo, si el HQ del 1Gr alemán ha sido eliminado, el jugador alemán puede activar un hexágono que contenga a cualquier compañía 1Gr cuando se saque la ficha de activación HQ del 1Gr; no obstante, si el escenario también incluye la división HQ de este bando, este HQ de división puede activar este batallón completo normalmente, cuando se saque el HQ de activación de la división (ver regla 6.0).

2.5. Fichas de activación de HQ.

Cada jugador tiene un grupo de “Fichas de Activación de HQ” según se especifique en el escenario. Todas las fichas de activación de HQ (de ambos bandos) se colocan en el recipiente de activación (excepto las de los batallones de refuerzos hasta su llegada al mapa) y se sacan sin mirar cada turno, de una en una, para determinar la secuencia de batallones que se activarán a lo largo de cada turno de juego (ver regla 6.0). Cada ficha de activación de HQ sacada permite al jugador de la misma nacionalidad activar (mover y/o atacar) las unidades del batallón con el mismo color durante ese turno.

2.6. Marcadores informativos.

Además del marcador de turnos, se proporcionan los siguientes marcadores informativos para ayudar al juego:

Marcador de puente hundido.

Se usa para indicar los puentes impresos en el mapa que han sido destruidos (ver regla 12.0).



Marcador de puente de pontones.

Se usa para indicar la presencia de puentes de pontones sobre un lado de hexágono de río o canal (ver 12.1).



Marcador de movimiento por carretera.

Se usa para indicar las unidades que han movido a lo largo de una carretera para ser colocado en el último hexágono ocupado por esta unidad durante un turno para mantener su elegibilidad para el ratio de movimiento por carretera, según la Tabla del Terreno (ver regla 9.2).



Marcador de suministros.

Se usa para designar las unidades que están bajas de suministros o sin suministros (ver 5.2).



Marcador de invasión.

Se usa para indicar las unidades que han realizado un ataque de invasión y ser así elegibles para realizar movimiento de invasión.



3.0. Turnos de juego.

Cada turno de juego representa aproximadamente seis horas de un día. Como tal, hay cuatro tipos de turnos: Mañana, día, tarde y noche. La secuencia de juego para cada tipo de turno es exactamente la misma; la única diferenciación notable es que los turnos de tarde y noche

implican penalizaciones en el movimiento y el combate (ver regla 13.0), además de limitar la aplicación de determinadas fichas de eventos (ver regla 10.3).

3.1. Secuencia del juego.

Cada turno (mañana, día, tarde o noche) se divide en las siguientes fases, que se juegan en el orden aquí indicado:

Clima (Fase 1)

Suministros (Fase 2)

Activación (Fase 3)

Fin del turno (Fase 4)

3.2. Fase de clima.

Un jugador determina el clima para el turno en curso (ver regla 14.0).

3.3. Fase de suministros.

Ambos jugadores determinan el estatus de suministro de sus unidades (ver regla 5.0).

3.4. Fase de activación.

Ambos jugadores colocan sus fichas de activación de HQ, según se especifique en las reglas del escenario (incluyendo las fichas de activación de HQ de las unidades de refuerzos, si las hay) en el recipiente de activación. Cada jugador entonces revuelve las fichas del recipiente para asegurarse de que las saca al azar durante el turno de juego.

Durante la “Fase de Activación” de cada turno, un jugador (no importa cuál) saca al azar una ficha de activación de HQ del recipiente. Esta ficha indica qué HQ se activa en ese momento y qué unidades de batallón puede activar esta unidad de HQ. Sólo las unidades dentro del rango de activación del HQ (ver regla 6.0) pueden mover y/o atacar.

Excepción: Los HQ de división pueden activar a cualquier unidad amiga de cualquier batallón si este batallón no ha sido activado ya en ese turno.

Debe haberse completado el movimiento de cada activación antes de empezar los ataques. Cuando se activa un batallón, cada unidad de este batallón puede mover o atacar o mover y entonces atacar. Ninguna unidad puede atacar y luego mover.

3.5. Fase del final del turno.

Después de haber jugado la última ficha de activación de HQ, todos los marcadores de información (excepto de movimiento por carretera) y las fichas de eventos se retiran del mapa. Los puentes de pontones bajo construcción, si los hay, se voltean a su lado de completados (ver regla 12.1) y se mueve el marcador de turnos a la siguiente casilla del registro de turnos.

Todas las fichas de activación de HQ se devuelven al recipiente de activación, excepto los batallones que han sido eliminados durante el turno previo.

Se retiran todos los marcadores de “fijadas” de todas las unidades que han sido fijadas por el Fuego de Oportunidad (ver regla 11.4) durante el turno de juego en curso.

Se voltean las unidades de artillería que han disparado de su lado “FIRE” a su lado frontal (preparadas para disparar).

Si el turno en curso es el final de un turno de noche, cada jugador puede lanzar un dado para recibir posibles reemplazos (ver regla 4.1).

4.0. Refuerzos.

Los refuerzos son unidades indicadas para llegar durante turnos de juego específicos por hexágonos de entrada específicos, según lo indique la letra en particular impresa en cada hexágono de entrada junto a un lado del mapa. Cuando una unidad de refuerzo llega al mapa, se coloca su ficha de activación de HQ en el recipiente de activación de este jugador.

Nota: Como los refuerzos no están en el mapa antes de su entrada, no se necesita que estén dentro del alcance de activación de su HQ durante su primer (sólo) turno de entrada. Se asume que todos los refuerzos están dentro del alcance de activación cuando entran en el mapa.

Las unidades de refuerzos pueden entrar en el mapa como unidades individuales o como apilamientos (dentro de los límites normales de apilamiento), una unidad o apilamiento a la vez según la preferencia del jugador propietario. Tras su entrada, una unidad o apilamiento de refuerzos debe seguir inmediatamente todas las reglas normales concernientes al movimiento y el combate. Hasta su entrada en el mapa, ninguna unidad de refuerzos está sujeta a ninguna regla del movimiento o el combate.

Si un hexágono de entrada en particular está ocupado por alguna unidad enemiga (o un apilamiento enemigo atrapado), un refuerzo simplemente puede llegar en el más cercano, legalmente usable, hexágono del mismo lado del mapa. Si, a causa de la presencia de unidades enemigas o de terreno prohibido, no hay disponible ningún hexágono de entrada, los refuerzos no pueden llegar al mapa hasta un turno posterior, cuando quede disponible un hexágono de entrada.

Nota: Un jugador puede retener la llegada de sus propios refuerzos hasta un turno posterior, aunque con esto no logra ningún beneficio. En tales casos, la ficha de activación de HQ de la unidad de refuerzo se coloca en el recipiente cada turno.

4.1. Reemplazos.

Al final de cada día del calendario (esto es, al final de cada turno de noche), cada jugador puede lanzar un dado para recibir posibles reemplazos (aunque algunos escenarios pueden especificar que un bando no recibe reemplazos). Si la tirada del dado es de 1-3, el jugador que lanza el dado puede entonces reconstruir inmediatamente una unidad a pie gastada a su elección de entre sus unidades presentes en el mapa. Si la tirada es de 4-6, no es posible ningún reemplazo.

El clima afecta a la tirada para los reemplazos, como sigue:

Soleado	-1
Nuboso	0
Brumoso	+1
Lluvioso	+2
Tormentoso	+3
Nieve	+3

Una unidad gastada no puede ser reconstruida si está en la ZOC de una unidad enemiga o dentro de alcance de fuego directo de una unidad. Además, una unidad desgastada no puede ser reconstruida si no tiene un camino contiguo ininterrumpido de hexágonos (de cualquier longitud y dirección) desde el hexágono de la unidad a una unidad de HQ del mismo batallón o su HQ divisional (incluso si esta unidad no está aún marcada como baja de suministros).

El jugador alemán es elegible para reconstruir una unidad a pie desgastada independientemente de la tirada del dado, si esta unidad está en ese momento apilada con una unidad "Feld Ersatz" (reemplazo de campo), además de las estipulaciones mencionadas. Esta unidad "Feld Ersatz" no debe estar marcada como baja de suministros o sin suministros. Las unidades eliminadas nunca pueden reconstruirse.

5.0. Suministros.

Ambos jugadores deben auditar el estatus de control de todas las unidades durante la Fase de Suministros de cada turno.

5.1. Determinación del suministro.

Para ser considerada como suministrada, cada unidad debe tener un camino contiguo ininterrumpido de hexágonos (de cualquier longitud y dirección) desde el hexágono de la unidad a una unidad de HQ del mismo batallón. Por ejemplo, la unidad 5K alemana del Batallón 2Pz debe tener un camino de hexágonos atravesables desde la unidad 5K hasta el HQ del Batallón 2Pz.

El HQ del Batallón debe así mismo tener también un camino de suministros, aunque un HQ de batallón debe tener un camino de hexágonos atravesables (de cualquier longitud y dirección) desde la unidad de HQ a otro HQ (que no sea él mismo).

Nota: Un HQ de división puede ser una fuente de suministros para cualquier batallón.

Si, durante la Fase de Suministros, ningún HQ de batallón está disponible como una fuente de suministros, puede indicarse un apilamiento de unidades (sólo) como automáticamente suministrado en este turno (incluso si ningún HQ de batallón está disponible). Cualquier unidad de este batallón no suministrada en este mismo apilamiento se asume que siempre permanece suministrado durante el turno en curso, incluso aunque no haya un HQ disponible. Las unidades de este apilamiento pueden así mover, atacar y defender normalmente durante este turno. Si no hay más que una unidad en el apilamiento indicado, sólo una unidad o apilamiento puede designarse para recibir suministro automático si alguna de estas unidades del apilamiento es abandonada durante el movimiento o se retira.

Todas las demás unidades de este mismo batallón no apiladas con este apilamiento nominado no se consideran en suministro automático. Una unidad no puede recibir suministro automático si mueve o se retira a o a través de un hexágono de un apilamiento nominado durante el movimiento durante este mismo turno. Durante cada Fase de Suministros, no obstante, el jugador propietario puede nominar un apilamiento diferente (o el mismo apilamiento) para estar en suministro automático, si no se ha podido restaurar el

suministro. En cualquier caso, sólo un apilamiento (incluso si sólo hay una unidad presente) de cada batallón puede estar nominado para recibir suministro automático.

Un camino de suministros puede tener cualquier longitud y dirección, aunque ninguno puede pasar a través de los siguientes hexágonos:

- Cualquier hexágono ocupado por una unidad enemiga.
- Cualquier hexágono dentro de una ZOC enemiga, a no ser que este hexágono esté también ocupado por alguna unidad amiga.
- A o a través de cualquier terreno donde una unidad con ruedas no pueda mover, como se indica en la Tabla de Terreno

5.2. Unidades con bajos suministros y sin suministros.

Cualquier unidad en particular que no pueda demostrar que puede trazar un camino de suministros hasta un HQ de batallón durante una Fase de Suministros se considera inmediatamente “Bajo de Suministros”. Si una unidad en particular no puede trazar un camino de suministros durante dos turnos consecutivos se la considera “Sin Suministros”. Si alguna unidad es incapaz de trazar un camino de suministros durante tres o más fases de suministros consecutivas, sufre inmediatamente bajas (se voltea a su lado de gastada o es eliminada si ya se encontraba gastada).

Una unidad que ya se encuentra baja de suministros o sin suministros sufre las siguientes penalizaciones:

Baja de suministros.

La fuerza de ataque se divide por la mitad (redondeado al alza).

Sin suministros.

- Las fuerzas de ataque y defensa se dividen por la mitad (redondeado a la baja).
- El movimiento de las unidades orugas y con ruedas se divide por la mitad (redondeado a la baja).
- No se permite el fuego de alcance directo.
- La artillería debe ser volteada a su lado de “disparada” y debe permanecer así hasta que se restablezca el suministro.

6.0. Activación.

Durante cada turno de juego, un jugador saca sin mirar una ficha de activación de HQ del recipiente. La ficha sacada determina qué batallón se activa en ese momento. Las fichas de activación de HQ se sacan de una en una a lo largo del turno de juego para regular el orden en el que los batallones mueven y atacan en el mapa.

Ninguna unidad de combate puede mover o realizar ningún ataque a no ser que esté “activada” por su unidad de HQ (una unidad de HQ que esté impresa con el mismo color que las unidades de combate que muevan o ataquen durante esta activación). Cuando se saca la ficha de activación de un batallón del recipiente, el jugador propietario puede nominar a este HQ de batallón para que mueva alguna o todas las unidades de combate de este mismo batallón (por ejemplo, “2Pz”). Cada batallón tiene un único código de color para

diferenciarlo de todos los demás. Ningún HQ de batallón puede ser dominado para activar unidades de otro batallón.

Excepción: Un HQ de división puede activar a cualquier unidad amiga de un batallón durante cada turno (si este batallón aún no ha sido activado durante este turno).

Para activar una unidad de combate, no obstante, esta unidad debe encontrarse dentro del “alcance de activación” (impresos al lado de la unidad de HQ, dentro de una bandera blanca) del HQ de batallón nominado (si la ficha de activación del HQ ha sido sacada del recipiente). Un HQ puede activar una, alguna o todas las unidades de combate dentro de su alcance de activación (del mismo batallón) o ninguna, a elección del jugador propietario.

Nota: El alcance de activación de HQ se define como una línea directa de hexágonos contiguos desde (pero sin incluir) el hexágono en el que se encuentra el HQ hasta los hexágonos de las unidades de combate amigas (incluyendo los hexágonos de dichas unidades), pero ignorando el terreno, las unidades enemigas o las ZOC enemigas.

Cada unidad de HQ de batallón puede activar tantas unidades amigas (del mismo batallón) como se encuentren dentro de su alcance de activación; no obstante, ninguna unidad de combate puede ser activada más de una vez durante el mismo turno, incluso por un HQ de división. Cuando se completa la activación de un batallón, su ficha de activación de HQ se coloca en una pila de descargadas hasta el siguiente turno, cuando todas las fichas de activación de HQ se devuelven al recipiente.

Nota: Las unidades que empiezan el escenario fuera del mapa o los refuerzos que no estén en el mapa antes de su entrada, se asume que siempre están dentro del alcance de activación del HQ del batallón durante su primer turno de entrada.

Si un jugador elige no activar alguna de las unidades de su batallón, puede simplemente declarar que “pasa” y coloca la ficha de activación de HQ que ha sacado en la pila de descartadas normalmente (no la devuelve al recipiente). Este batallón no puede activarse durante este turno de juego excepto si posteriormente se saca un HQ de división (y sólo si no ha sido activado durante su primera activación de HQ o este HQ de división ha activado a otro batallón).

Ningún batallón puede ser activado más de una vez durante el mismo turno.

Cuando se saque la última ficha de activación de HQ, acaba la Fase de Activación. Se devuelven las fichas de activación de HQ al recipiente (excepto algún batallón que haya sido totalmente eliminado durante el turno anterior) para volver a sacarlas durante el turno siguiente.

Si no hay ningún HQ de batallón disponible para activar las unidades de un batallón, el jugador propietario puede activar un máximo de un apilamiento de unidades (unidades de este mismo batallón en un hexágono) por turno, siempre que la ficha de activación de HQ del batallón se haya sacado del recipiente. Si este escenario incluye también el HQ de división para este bando, este HQ de división puede activar este batallón completo cuando se saque el HQ de división (ver regla 6.0).

La activación de un batallón permite a las unidades de este batallón mover y/o combatir (en este orden); una unidad activada puede mover o combatir o mover y entonces combatir. Ninguna unidad puede combatir y luego mover.

7.0. Apilamiento.

Cada hexágono del mapa tiene un límite específico de apilamiento, independientemente del tipo de terreno del hexágono e independientemente también del tipo de unidades apiladas en él. Nunca puede haber apiladas unidades amigas y enemigas juntas en el mismo hexágono.

7.1. Límites del apilamiento.

Cada hexágono puede acomodar un máximo de **cuatro** unidades de cualquier tipo, o un máximo de **dos** unidades mientras se usa movimiento por carretera (ver regla 9.2). No obstante, una unidad desgastada cuenta como media unidad cuando se calculan los límites del apilamiento en un hexágono. Así, cada hexágono puede acomodar un máximo de ocho unidades desgastadas o tres unidades y dos unidades desgastadas y así sucesivamente. Si se usa el movimiento por carretera, pueden apilarse un máximo de cuatro unidades desgastadas juntas o una unidad y hasta dos unidades desgastadas.

Nota: El HQ de división nunca es objeto de los límites del apilamiento. Un HQ de división puede apilarse libremente en cualquier hexágono.

Los límites del apilamiento sólo se cumplen al final del movimiento de todas las unidades. Si se supera el límite del apilamiento de un hexágono, el jugador propietario debe entonces eliminar (o desgastar) las suficientes unidades del hexágono para cumplir los límites del apilamiento.

Pueden apilarse juntas unidades de batallones de diferentes colores, aunque nunca pueden ser activadas juntas.

7.2. Apilamiento en ciudades.

El límite del apilamiento en un hexágono de ciudad es de seis unidades de cualquier tipo (esto es, un máximo de 12 unidades desgastadas). No obstante, el límite de apilamiento en un hexágono de ciudad mientras se use movimiento por carretera sigue siendo de dos unidades.

Las poblaciones y pueblos no se consideran ciudades para propósitos del apilamiento.

Los hexágonos del centro de Akhtyrka se consideran hexágonos de ciudad para propósitos del apilamiento.

8.0. Zonas de control.

Todas las unidades de combate (aunque no los HQ) ejercen una zona de control (ZOC) sobre cada uno de los seis hexágonos que las rodean. Las ZOC no se extienden a hexágonos o a través de lados de hexágono a los que unidades con ruedas no puedan entrar, según la Tabla del Terreno (excepto a un hexágono cruzado por un puente que no haya sido destruido). Por ejemplo, ninguna unidad ejerce una ZOC sobre un hexágono de bosque, porque el movimiento a un hexágono de bosque está prohibido para las unidades con ruedas.

Un ZOC enemiga no queda anulada por la presencia de una unidad amiga excepto cuando se traza un camino de suministros; ver 5.0. En ningún caso, un camino de suministros nunca puede entrar en un hexágono no ocupado en la ZOC de una unidad de combate enemiga.

Adicionalmente, el movimiento a una ZOC enemiga tiene las siguientes limitaciones:

- Cualquier unidad que entre en una ZOC enemiga debe detenerse inmediatamente.
- Cualquier unidad que empiece su movimiento en una ZOC enemiga y salga de esta ZOC enemiga gasta +1 MP además del coste del terreno del hexágono adyacente en el que entre.
- Ninguna unidad puede usar el movimiento por carretera cuando sale de una ZOC enemiga.
- Ninguna unidad puede mover a través de un lado de hexágono de río o canal a una ZOC enemiga, a no ser que este río esté atravesado por un puente (no destruido).
- Ninguna unidad en retirada puede mover a una ZOC de una unidad enemiga. Si una unidad en retirada es incapaz de retirarse por la presencia de ZOC enemigas, queda eliminada y se retira del mapa.

9.0. Movimiento.

Durante la sección del movimiento de la activación, el jugador activo puede mover cualquier unidad que haya sido activada por un HQ, además de la unidad misma de HQ. Cada unidad tiene una capacidad de movimiento, que es el número impreso en la parte inferior derecha de la ficha de unidad.

Cada unidad puede mover desde su hexágono hasta una sucesión de hexágonos adyacentes, pagando un coste específico en puntos de movimiento (MP) en cada hexágono en el que entren. Cada tipo de terreno (como está indicado en la Tabla del Terreno impresa en el mapa) tiene tres costes de movimiento particulares, que se aplican a cada tipo de unidad en concreto (pie/oruga/ruedas). Los números simplemente indican el coste en MP necesario para cada tipo de unidad cuando entre en ese terreno.

Por ejemplo, un hexágono de “Wood” aparece en la Tabla de Terreno como sigue:

2/H/ALL

2 = Dos puntos de movimiento por entrar en estos hexágonos para una unidad a pie.

H = La mitad de la capacidad de movimiento por entrar en estos hexágonos para una unidad oruga.

ALL = Toda la capacidad de movimiento por entrar en estos hexágonos para una unidad con ruedas.

Cada unidad del juego es una unidad a pie, oruga o de ruedas. Las unidades a pie no tienen ningún símbolo impreso alrededor de su factor de movimiento; las unidades orugas tienen su factor de movimiento dentro de un cuadrado; las unidades de ruedas tienen su factor de movimiento dentro de un círculo.

Cada una de las tres categorías de movimiento se aplica sólo al tipo de unidad de esta misma categoría. Por ejemplo, el coste de movimiento para unidades a pie en un hexágono “Wood” es de 2 MP y sólo se aplica a las unidades a pie, nunca a las unidades oruga o de ruedas. El

coste de movimiento para unidades oruga en uno de estos hexágonos es “H” (lo que significa la mitad de los MP de una unidad oruga), mientras que el coste de movimiento de unidades de ruedas es “ALL” (lo que significa “todos” los MP de las unidades de ruedas).

Un coste de movimiento “ALL” indica que el tipo de unidad debe gastar toda su capacidad de movimiento para entrar en este hexágono en particular y por ello se necesita que este tipo de unidad empiece su movimiento ya adyacente a este tipo de terreno para poder gastar todos sus puntos de movimiento disponibles para entrar. Los costes de movimiento “H” indican que ese tipo de unidad debe gastar la mitad de su capacidad de movimiento impresa para entrar en ese hexágono en concreto, en cuyo caso una unidad puede haber movido ya hasta la mitad de su capacidad de movimiento (redondeado a la baja) impresa antes de entrar en dicho hexágono.

El movimiento por carretera y autopista indica “1/2” para algunas unidades, lo que hace que este tipo de unidad (oruga o ruedas) gaste medio punto de movimiento para entrar en ese hexágono de carretera o autopista (a través de un lado de hexágono que esté conectado a este símbolo de carretera o autopista).

El movimiento a un hexágono de ferrocarril, carretera secundaria, carretera o autopista (a través de lados de hexágono conectados con un símbolo de ferrocarril, carretera, carretera secundaria o autopista) usa los costes indicados para ese tipo de estructura, independientemente del otro tipo de terreno del mismo hexágono (ver regla 9.2).

Entrar en hexágonos señalados como OTIH indica que todas las unidades que entren en el hexágono mueven según los costes del otro tipo del terreno de dicho hexágono.

Cualquier tipo de unidad puede gastar alguno o todos sus MP, aunque ninguna unidad puede mover a un hexágono en el que necesite más MP de los que tiene disponibles. Los MP no usados no pueden guardarse para usarlos en un turno posterior ni pueden transferirse entre unidades.

Excepción: Si una unidad no ha movido, siempre puede mover al menos un hexágono, incluso aunque el coste de movimiento por entrar en ese hexágono exceda el factor de movimiento impreso en esa unidad. Esta excepción no permite, sin embargo, a una unidad entrar en un tipo de hexágono en que tiene prohibido entrar.

Debe haberse completado el movimiento de una unidad antes de empezar el movimiento de la siguiente y debe haberse terminado el movimiento de todas las unidades antes de que estas unidades empiecen a atacar durante esta activación. Es más, el movimiento de todas las unidades de un batallón activado debe haber terminado antes de que estas unidades puedan atacar durante esta activación.

9.1. Restricciones del movimiento.

Siempre que se mueva una unidad, se aplican las siguientes restricciones:

- Una unidad nunca puede cruzar un hexágono de río grande sin un puente. Las unidades oruga o de ruedas no pueden cruzar un lado de hexágono de río o canal sin un puente. En todos los casos, la presencia de un símbolo de puente a través de un lado de hexágono anula la influencia del otro terreno del hexágono.

- Una unidad siempre puede mover al menos un hexágono, incluso si carece de los suficientes MP (por estar sin suministros) para realizar ese movimiento, suponiendo que el movimiento a dicho hexágono no esté prohibido para tal unidad.
- El movimiento de todas las unidades oruga y de ruedas, además de las unidades HQ, siempre se reduce a la mitad (redondeado al alza) si están sin suministros (ver regla 5.2).
- Las unidades pueden mover juntas como un apilamiento, pero un apilamiento de unidades debe completar su movimiento antes de que otra unidad de ese batallón empiece a mover. Las unidades de un apilamiento no pueden mover juntas y luego dejar el apilamiento para moverse en otras direcciones. Cualquier unidad de un apilamiento en movimiento puede ser “abandonada” en el camino; no obstante, si las otras unidades de este apilamiento continúan moviendo, las unidades abandonadas no pueden mover más. Una vez que una unidad ha sido abandonada, su movimiento acaba para esta activación.

9.2. Movimiento por carretera.

Una unidad que mueve desde un hexágono de carretera (sea de carretera secundaria, carretera, autopista o incluso ferrocarril) a un hexágono adyacente de carretera (a través de un lado de hexágono conectado con un símbolo de carretera) gasta los puntos de movimiento de carretera especificados para cada tipo de unidad (pie, oruga o de ruedas) en la Tabla de Terreno impresa en el mapa. Cuando se gasten los MP, se ignora el otro terreno del hexágono o del lado del hexágono, incluso aunque esa unidad tuviera prohibido de otro modo cruzar el terreno de ese hexágono o lado de hexágono.

Po ejemplo, las unidades oruga o de ruedas no pueden cruzar un lado de hexágono “dragon’s teeth” (indicado como NA en la Tabla de Terreno) excepto donde un símbolo de carretera cruce ese lado de hexágono.

Una unidad que sea atacada mientras utilice movimiento por carretera siempre se defiende según el otro terreno del hexágono, como se indica en la OTIH (se supone que las unidades en la carretera se despliegan fuera de la carretera).

9.3. Apilamiento y movimiento.

Un apilamiento de unidades puede mover junto como apilamiento si las unidades que lo componen empiezan su movimiento apiladas juntas. Este apilamiento no puede mover más MP que los de la unidad con la capacidad de movimiento menor de entre las que lo componen (aunque una unidad determinada puede dejar de mover individualmente en un hexágono para permitir que su apilamiento continúe moviendo).

9.4. Invasión.

Una “invasión” es un movimiento ofensivo que pueden intentar unidades de combate oruga (cualquier unidad con un rectángulo impreso alrededor de su factor de movimiento).

Para intentar una invasión, una unidad oruga debe realizar un ataque normal durante su activación. Cualquier otra unidad amiga puede participar en un ataque de antemano, pero ni el atacante (el jugador invasor) ni el defensor pueden añadir artillería al ataque.

Nota: No se puede intentar una invasión a un hexágono al que una unidad oruga no pueda mover, excepto a través de un puente o una carretera.

Si una ataque de invasión exitoso elimina u obliga a retirarse a todas las unidades enemigas del hexágono de combate, la unidad invasora puede avanzar tras el combate normalmente (ver 10.6), aunque no está obligada a hacerlo. En cualquier caso, se coloca un marcador de "Overrun" sobre la unidad oruga. Si, sin embargo, el ataque de invasión no elimina u obliga a retirarse a las unidades enemigas del hexágono de combate, termina la activación de la unidad oruga; no se coloca ningún marcador "Overrun" y la activación de esta unidad termina inmediatamente.

Después de una invasión exitosa (si se eliminan o retiran las unidades defensoras del hexágono de combate), cualquier unidad oruga que haya participado en esta invasión puede continuar moviendo, después del ataque, restando los puntos de movimiento que ya haya gastado (si lo ha hecho) antes de mover adyacente al hexágono de combate. Así, una unidad que invade puede mover lo que le queda de capacidad de movimiento.

Después de una invasión exitosa, una unidad invasora que realice movimiento de invasión debe detener su movimiento inmediatamente si entra en una ZOC enemiga. Si una unidad invasora empezó su invasión dentro de la ZOC de una unidad enemiga, debe salir de este hexágono, pero gasta +1 MP según la regla 8.0, aunque debe detenerse de nuevo si entra en otra ZOC enemiga después de salir de su hexágono inicial.

9.5. Montar en tanques.

Una unidad a pie puede moverse con una unidad oruga (de cualquier batallón) durante el movimiento, usando la capacidad de movimiento de la unidad oruga. Para hacer esto, la unidad a pie y la unidad oruga deben empezar el movimiento en el mismo hexágono y deben gastar cada una +1 MP para subir la unidad a pie. Esta unidad a pie queda entonces apilada con la unidad oruga y se coloca una ficha "Riding Tanks" sobre ambas unidades.

Nota: Los costes de movimiento que se aplican normalmente a las unidades a pie se ignoran mientras estén subidas a una unidad oruga. De todos modos, una unidad oruga no puede mover como una unidad a pie, porque es ella la que la transporta.

Cuando una unidad a pie está encima de una unidad oruga, ambas se consideran una única unidad (no son unidades separadas) y sólo se activan cuando se activa la unidad oruga. Por ello, si este hexágono es atacado, sólo la unidad oruga es objeto del ataque (en estos casos se ignora la fuerza de defensa de la unidad a pie). Además, cualquier resultado de combate que afecte a una unidad oruga también afecta a la unidad a pie que lleve. Por ejemplo, un resultado DC (ver regla 10.4) contra una unidad oruga con una unidad a pie encima requiere que la unidad a pie sufra un desgaste (además del otro resultado de desgaste requerido por este resultado de combate DC).

Nota: Una unidad oruga no puede realizar una invasión mientras tenga una unidad a pie con ella.

Si una unidad oruga queda fijada mientras lleva una unidad a pie, la unidad a pie también queda fijada. Además, esta unidad a pie es inmediatamente desmontada y no se considera más encima de la unidad oruga. Las tropas han bajado de un salto para hacer la cobertura.

En cualquier momento durante el movimiento, una unidad a pie puede desmontar de la unidad oruga. Para hacer esto, la unidad a pie y la unidad oruga deben gastar cada una +1 MP para desmontar esta unidad a pie, retirando la ficha de "Riding Tanks" inmediatamente. Desmontar dentro de un hexágono no provoca por sí fuego de oportunidad.

Si una barrera artillera (ver regla 11.2) acierta en un hexágono donde una unidad a pie esté montada en una unidad oruga, esta unidad a pie también debe sufrir las bajas (queda gastada) si la unidad oruga sufre bajas.

9.6. Desembarque.

Las unidades con ruedas (sólo) pueden convertirse en unidades a pie durante su movimiento, siendo así elegibles para mover como unidades a pie en terreno en que de otro modo las unidades de ruedas no podrían entrar (o simplemente mover con costes de movimiento a pie).

Nota: Una unidad con ruedas no puede convertirse en unidad a pie si está "fijada" (ver regla 11.4).

Cuando una unidad con ruedas está moviendo, el jugador propietario puede anunciar que la unidad está "desembarcando". Para hacer esto, esta unidad con ruedas debe gastar al menos la mitad de su capacidad de movimiento impresa en el hexágono en el que se encuentre y el jugador propietario debe colocar un marcador de "Debarked" sobre esta unidad. Una vez colocado, la unidad con ruedas se considera una unidad a pie para todos los propósitos hasta que re-embarque; ver más abajo.

Nota: Para propósitos del "fuego de oportunidad" (ver regla 11.4), el desembarque se considera un movimiento, incluso si la unidad que desembarca no sale de su hexágono.

Cuando una unidad con ruedas se convierte en una unidad a pie (L), su capacidad de movimiento se considera que es de 4, independientemente del tipo de unidad.

Una unidad desembarcada puede mover su capacidad de movimiento total (4), incluso después de haber movido como unidad con ruedas, siempre que no haya movido más de la mitad de su MA como una unidad con ruedas durante esta activación, lo que no le permitiría desembarcar durante esta misma activación.

Una vez que una unidad con ruedas ha desembarcado como una unidad a pie, funciona como una unidad a pie hasta que vuelva a reembarcar. Una unidad puede reembarcar como unidad con ruedas (si no está fijada) durante una activación posterior y una vez reembarcada, puede mover de nuevo normalmente (hasta su MA impreso total) y puede incluso desembarcar de nuevo durante esta posterior activación. Una unidad nunca puede, sin embarco, desembarcar y reembarcar durante la misma activación.

Nota: Una unidad sin suministros puede desembarcar normalmente, aunque no puede reembarcar hasta que no acaben con esta situación. El estatus de "Baja" de suministros no prohíbe el reembarque.

Las unidades oruga nunca pueden desembarcar.

Es legal desembarcar unidades para subir a tanques según 9.5, pero una vez una unidad ha reembarcado, se considera inmediatamente desmontada.

9.7. Balsas.

Los costes en MP por cruzar vados, corrientes, canales y ríos no se aplican a las unidades a pie alemanas si alguna de las dos unidades de ingenieros de “balsa” alemanas (batallón de ingenieros) está adyacente a ese vado, corriente, canal o río cuando la unidad cruce.

10.0. Combate.

Después del movimiento, si lo hay, todas las unidades activadas pueden atacar a unidades enemigas, si se encuentran adyacentes al hexágono de las unidades enemigas objetivo. Cada unidad de combate puede realizar o participar en un ataque, aunque el combate nunca es obligatorio. En efecto, algunas unidades de combate de un apilamiento determinado pueden atacar mientras otras del mismo apilamiento pueden no hacerlo, si el jugador propietario así lo desea.

Nota: Un jugador no debe declarar todos sus ataques después de acabar el movimiento de todas sus unidades; puede decidir y resolver cada ataque, de uno en uno, como quiera (en cualquier orden que el atacante prefiera).

Para poder atacar, una unidad de combate debe estar dentro del alcance de activación (en el momento de ese ataque) de su unidad HQ de activación (ver regla 3.4).

Nota: Por supuesto, como los refuerzos no están en el mapa antes de su entrada, no necesitan estar dentro del alcance de activación de su HQ durante su primer turno de entrada (sólo).

Si varias unidades (tales como un apilamiento o unidades desde varios hexágonos adyacentes) atacan al mismo hexágono, se suman todas sus fuerzas de ataque juntas y entonces se comparan con la fuerza defensiva colectiva de las unidades defensivas presentes en ese hexágono. Varias unidades enemigas en el mismo hexágono de combate **deben** atacarse conjuntamente.

10.1. Procedimiento del combate.

Cada ataque se resuelve usando el siguiente procedimiento (en el orden indicado):

- 1) El atacante designa un hexágono en particular para ser objeto de un ataque por alguna de sus unidades elegibles y adyacentes a unidades de combate.
- 2) El atacante calcula la fuerza de ataque total (el primer número, en rojo, impreso a la izquierda de la unidad) de **todas** las unidades de combate atacantes que participan (incluyendo a las unidades de artillería al alcance que se anuncie que van a sumarse al ataque; ver regla 10.2 y 11.0), mientras el defensor calcula la fuerza defensiva total (el segundo número, en verde, impreso en medio de la unidad de combate) de **todas** las unidades de combate defensoras del hexágono objetivo (incluyendo a las unidades de artillería al alcance que se anuncie que van a sumarse a la defensa). Entonces se comparan las fuerzas de combate del atacante y del defensor, lo que da lugar a una relación (se divide el total del atacante entre el total del defensor, redondeando al alza hasta el siguiente número completo; por ejemplo 1-1).

Nota: Una unidad fijada por cualquier fuego directo dentro de su alcance (ver 11.4) no puede participar en un ataque durante este turno de juego.

Nota: Las relaciones calculadas superiores a 5-1 se resuelven usando la columna 5-1; las relaciones calculadas y ajustadas menores de 1-4 se resuelven como 1-4.

- 3) El atacante saca y aplica la ficha de eventos (y cualquier ficha de eventos negra que saque o juegue de entre las que se le han asignado inicialmente) y luego el defensor saca y aplica la ficha de eventos (y cualquier ficha de eventos negra que saque o juegue de entre las que se le han asignado inicialmente, si la tiene; ver regla 10.3).
- 4) El atacante aplica los modificadores del dado producidos por el terreno (como se indica en la Tabla del Terreno impresa en el mapa), además de por las posibles fichas de fortificación presentes en el hexágono (ver regla 15.0). Se aplican todos los modificadores del terreno (y de la fortificación, si la hay) que existan y sean aplicables al hexágono del defensor. Por ejemplo, atacar a través de un río a un hexágono de colina requiere que el jugador atacante aplique el modificador del terreno producido por el río y la colina.

Nota: La penalización de la tirada del dado producida por el terreno de un lado de hexágono (como el de un río) o por una ficha de fortificación sólo es aplicable si *todas* las unidades atacantes atacan a través del lado del hexágono del terreno o de la ficha de fortificación. En la Tabla de Terreno se indican los lados de hexágono de terreno que influyen con una línea verde.

- 5) El atacante aplica el modificador del dado producido por el clima, si lo hay (ver regla 14.1) y el modificador de tarde (+1), si se está en un turno de tarde.
- 6) El atacante entonces lanza dos dados de seis caras (o tres dados si es un ataque nocturno; ver regla 13.0 ó tres dados si es un ataque a través de un lado de hexágono de puente) y se cruza el resultado de esta tirada con la columna de relación de combate correcta.

Nota: Cualquier resultado del dado neto (incluyendo todos los modificadores aplicables) que supere 12 se considera 12. Del mismo modo, cualquier resultado del dado neto (incluyendo todos los modificadores aplicables) menor de 2 se considera 2.

- 7) Se aplica el resultado final indicado en la CRT (ver 10.4).

Tabla de resultados del combate (10.1)								
Dados	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
2	DC	DC	DD	DE	DE	DE	DE	DE
3	DR	DC	DC	DD	DE	DE	DE	DE
4	-	DR	DC	DC	DD	DE	DE	DE
5	AR	-	DR	DC	DC	DD	DE	DE
6	AC	AC	-	DR	DC	DC	DD	DE
7	SC	AC	AR	-	DR	DC	DC	DD
8	AD	AC	AC	AE	-	DR	DC	DC
9	AP	AD	AC	AC	AR	-	DR	DC
10	AP	AP	AD	AC	AC	AR	-	DR
11	AE	AP	AP	AD	AC	AC	AR	-
12	AE	AE	AP	AP	AD	AD	AC	AR

10.2. Artillería.

Cuando el jugador atacante esté determinando la fuerza de ataque de sus unidades durante un ataque en particular, puede añadir también la fuerza de ataque de cualquier unidad de artillería, siempre que se encuentre al alcance (ver regla 11.1) y no haya disparado ya durante este turno de juego.

Después de que el atacante haya decidido añadir (o no) todas sus unidades de artillería disponibles a su ataque, el jugador defensor pueden entonces añadir la fuerza de ataque (no la de defensa) de sus propias unidades de artillería a la defensa de sus unidades durante este mismo ataque.

Nota: Añadir la artillería del defensor supone el único momento durante el juego en el que la fuerza de ataque de una unidad se añade a la fuerza de defensa de otra unidad.

No hay obligación de activar las unidades de artillería para sumarlas al ataque o la defensa de un combate, pero una vez añadida la fuerza de ataque de una unidad de artillería a un ataque o defensa, se considera que ha sido disparada (se voltea a su lado inverso, indicando que ha disparado) y no puede añadir su fuerza a ningún otro ataque hasta el siguiente turno de juego.

Una unidad de artillería no puede añadir su propia fuerza de ataque a su propia defensa o a la defensa de unidades en su mismo hexágono (la escala de los hexágonos en la partida es menor que el alcance mínimo típico de los cañones artilleros de mayor calibre). No obstante, cualquier otra unidad artillera en otro hexágono puede añadir su fuerza de ataque a la defensa de una unidad artillera que esté siendo atacada.

El alcance máximo de una unidad artillera se indica con el número dentro del triángulo negro impreso sobre su número de movimiento. Sólo una unidad de artillería dentro del alcance de un hexágono de combate puede añadir su fuerza de ataque al ataque o la defensa de este combate. El alcance se determina contando desde el hexágono de la unidad artillera que dispara (no se cuenta el hexágono en el que está la unidad) hasta el hexágono objetivo (incluyendo este último hexágono). Si el hexágono del combate está más allá del número de alcance de la unidad artillera (impresa en el triángulo), esta unidad artillera no puede contribuir con su fuerza al combate.

Nota: Un jugador puede añadir tantas unidades de su artillería elegibles a un combate como tenga disponibles (si están dentro del alcance y no han disparado todavía durante este mismo turno de juego). Siempre que se añade artillería, el jugador atacante debe declarar todas las unidades artilleras que van a disparar en el combate primero; luego el jugador defensor puede declarar qué unidades de su artillería (si las hay) van a disparar durante este combate.

Después de añadir las unidades artilleras a un combate, se voltean a su lado “Fired” y permanecen así hasta el final de este turno (esto es, hasta que se hayan sacado todas las fichas de activación de HQ). Una unidad artillera que ha sido volteada a su lado de disparada no puede añadirse a otro combate durante el resto de este turno de juego, pero funciona normalmente en todos los aspectos si es atacada.

Al final de todos los turnos de juego, todas las unidades de artillería que han disparado se voltean a su lado de no disparadas para indicar que pueden disparar de nuevo normalmente durante el turno de juego que va a empezar.

10.3. Fichas de eventos.

A cada bando se le proporciona una cantidad de “Fichas de Eventos”, que se colocan en dos recipientes separados (uno alemán y otro soviético), según se especifique en el escenario. Algunos escenarios también especificarán que no se juegan algunas fichas de eventos en ese escenario y que otras se dejan en la asignación inicial que los jugadores pueden jugar durante el turno.

Cuando un jugador atacante declare un ataque, cada jugador (el atacante y el defensor) debe sacar una ficha de evento de su recipiente. Cada ficha indica una descripción (el evento), un modificador del dado y por último un anulador. Sacar una ficha de evento nunca es opcional y los jugadores deben hacerlo sin mirar de su propio recipiente. Cada jugador no puede sacar más de una ficha de evento por ataque.

Cuando un jugador saque una ficha de evento, debe aplicar el número impreso en ella a su tirada de los dados de ataque como un modificador. Si un jugador saca una ficha de evento azul, debe añadir un modificador negativo (-) al dado, pero si saca una ficha de evento roja, debe añadir un modificador positivo (+).

Nota: Algunas fichas de eventos no afectan por la noche. Las fichas de eventos impresas con un símbolo de “No Night” nunca se pueden aplicar durante un turno de noche. Si un jugador saca una ficha “No Night” durante un turno de noche (no un simple turno de tarde), esta ficha no se aplica y se devuelve a la pila de descartadas de este jugador.



En la medida en que las tiradas de los dados más bajas en la CRT benefician al atacante y las más altas al defensor, las fichas de eventos azules siempre ayudan al atacante y las rojas siempre ayudan al defensor (independientemente de qué jugador las saque).

Nota: Las fichas de eventos negras no llevan impreso ningún número y sólo indican un anulador específico (ver más abajo).

Después de que el jugador atacante y el jugador defensor hayan sacado cada uno sin mirar una ficha de eventos, se aplican los modificadores de ambas a la tirada de los dados del atacante, independientemente del color de la ficha que haya sacado cada jugador.

Ejemplo: El atacante saca una ficha de evento roja con un “+2” y el defensor saca una ficha de evento azul con un “-3”. Por lo tanto, los jugadores deben añadir 2 a la tirada de los dados y también restar 3, por lo que el modificador neto final será de -1.

Muchas de las fichas de eventos también llevan impreso un anulador, que simplemente cancela a otra ficha de eventos específica, si la saca el jugador contrario. Si un jugador saca una ficha de eventos que anula otra ficha de eventos en particular, esta otra ficha (si es la sacada por el otro jugador durante el combate) no se aplica y en vez de ello se coloca en la pila de descartadas (donde se colocan todas las fichas de eventos después de ser jugadas).

Por ejemplo, si el jugador atacante saca una ficha de eventos roja “Apathy” y el jugador defensor saca una ficha de eventos azul “Accurate Fire”, esta última no puede jugarse porque la primera la anula. Por lo tanto, sólo se aplica el modificador de los dados de la ficha “Apathy” (+2) a la tirada del combate.

Nota: Una vez sacada y jugada, una ficha de evento se coloca en una pila de descartadas (no se devuelve al recipiente). Una vez jugadas todas, no obstante, todas las fichas de eventos de la pila de descartadas se devuelven al recipiente.

Algunas fichas de eventos son negras y no llevan impreso ningún modificador, sino sólo un anulador o un efecto. Cada escenario asigna las fichas de eventos negras que se juegan y algunas no se pueden sacar como las rojas o las azules, sino que se asignan a cada jugador para ser jugadas cuando son aplicables. Una ficha de eventos negra simplemente permite a un jugador anular una ficha de eventos roja o azul específica cuando se ha sacado o jugado (por el otro jugador). Un jugador no está obligado a jugar sus fichas de eventos negras, pero sólo puede hacerlo cuando se saca una ficha de eventos azul o roja (para anularlas). Un jugador puede jugar cualquier ficha de eventos negra (sea recién sacada o de su asignación) cuando se saque una ficha de eventos azul o roja (y pueda ser anulada por una ficha de eventos negra) o puede simplemente guardarla para un posible uso posterior. Una vez jugada una ficha negra durante un escenario, no puede recuperarse de ninguna manera; se ha gastado permanentemente.

Una ficha de eventos negra no puede ser cancelada por ninguna otra ficha de eventos.

10.4. Resultados del combate.

Los resultados del combate se indican mediante un código de dos letras que especifica sus efectos.

AE = Atacante eliminado: todas las unidades atacantes quedan eliminadas.

AP = Atacante pulverizado: la mitad de las unidades atacantes quedan eliminadas.

AD = Atacante diezmado: debe eliminarse una unidad atacante.

AC = Bajas del atacante: debe gastarse una unidad atacante.

AR = Retirada del atacante: todas las unidades atacantes deben retirarse dos hexágonos.

- = Sin efecto.

DR = Retirada del defensor: todas las unidades defensoras deben retirarse dos hexágonos.

DC = Bajas del defensor: debe gastarse una unidad defensora.

DD = Defensor diezmado: debe eliminarse una unidad defensora.

DE = Defensor eliminado: todas las unidades defensoras quedan eliminadas.

Los resultados de combate **AE** o **DE** indican que todas las unidades atacantes (si es AE) o defensoras (si es DE) involucradas en el combate deben ser eliminadas.

Los resultados de combate **AP** indican que la mitad (redondeado a la baja) de las unidades atacantes deben ser eliminadas.

Los resultados de combate **AC** o **DC** indican que una unidad atacante (si es AC) o defensora (si es DC) sufre bajas y debe ser volteada a su lado de gastada o bien debe ser eliminada si ya se encontraba en su lado de gastada. El jugador que aplica el resultado decide siempre cuál

de sus unidades sufrirá las bajas. No puede elegirse para recibir las bajas a una unidad HQ de un apilamiento, a no ser que sea la única unidad defensora.

Los resultados de combate **AR** o **DR** indican una retirada obligatoria de dos hexágonos (ver 10.3) de todas las unidades atacantes (si es AR) o defensoras (si es DR) involucradas en este combate.

Nota: Una unidad HQ apilada en el mismo hexágono que una unidad atacante puede retirarse con esta unidad tras obtener un resultado AR, a pesar de que la unidad HQ no haya contribuido al ataque desde este hexágono.

Los resultados del combate **AD** o **DD** indican que una unidad atacante (si es AD) o defensora (si es DD) queda completamente eliminada y se retira del mapa. El jugador que aplica el resultado decide siempre cuál de sus unidades queda eliminada (se puede elegir una unidad ya gastada para cumplir este resultado del combate). No puede elegirse una unidad HQ de un apilamiento para eliminar a no ser que sea la única unidad defensora.

10.5. Retirada.

Los resultados de combate AR o DR obligan a retirar todas las unidades atacantes (si es AR) supervivientes o todas las unidades defensoras (si es DR) supervivientes involucradas en este combate dos hexágonos obligatoriamente.

Nota: Todas las unidades de un mismo hexágono que tengan que retirarse no están obligadas a hacerlo como un apilamiento; cada unidad del hexágono puede retirarse por separado y a diferentes hexágonos *elegibles*.

Las retiradas no necesitan del gasto de MP; no obstante, una unidad que tenga que retirarse debe mover al hexágono legal que esté más cerca de (no equidistante o más lejos) de la unidad HQ de su batallón o del HQ de división, si está en juego. Si no hay ningún HQ disponible, el jugador contrario puede elegir el camino de retirada de la unidad, que debe desarrollarse a través de hexágonos legales (no sobreapilados, ni a cualquier tipo de terreno en el que la unidad no pueda entrar, ni a una ZOC de una unidad enemiga; ver más abajo).

Se aplican los límites normales de apilamiento (ver regla 7.1), además de las limitaciones normales del movimiento (ver regla 9.1) a las unidades en retirada, aunque ninguna unidad en retirada puede mover a una ZOC enemiga, incluso aunque no haya otra ruta de retirada disponible. Si una unidad es incapaz de realizar una retirada obligatoria debido a los límites del apilamiento, a la presencia de terreno prohibido o de ZOC enemigas, queda eliminada y se retirada del mapa.

10.6. Avance tras el combate.

Después de resolver un ataque contra un hexágono de combate en particular, si han quedado eliminadas todas las unidades defensoras o se han retirado, alguna de las unidades atacantes puede entonces avanzar inmediatamente al mismo hexágono dentro de los límites normales del apilamiento.

Nota: Se ignoran las ZOC enemigas cuando se realice un avance tras el combate.

Las unidades oruga y con ruedas pueden mover un hexágono adicional después de entrar en el hexágono de combate inicial en un avance tras el combate, si no violan las limitaciones normales del movimiento o los límites del apilamiento.

Excepción: Ninguna unidad puede avanzar tras el combate a o a través de cualquier tipo de terreno al que tenga prohibido moverse (NA), aunque puede avanzar tras el combate a través de un río o canal cruzado por un puente que no esté destruido (ver regla 12.0) o a o a través de cualquier terreno a lo largo de lados de hexágono de carretera.

El avance tras el combate nunca es obligatorio. El jugador atacante puede elegir avanzar con alguna de sus unidades que han participado en el combate al hexágono o no hacerlo con ninguna.

10.7. Anti-aéreos.

Cualquier unidad designada como AA o Flak puede anular una ficha de eventos de ataque aéreo o bombardeo/Strafing si se saca durante un combate.

Si, durante un ataque, un jugador saca una ficha azul de ataque aéreo o bombardeo/Strafing, esta ficha puede ser anulada (y colocada en la pila de descartadas) si el jugador contrario demuestra que cualquiera de sus unidades presentes en el mapa tienen impreso "AA" o "Flak". En dichos casos, el jugador contrario debe lanzar dos dados de seis caras antes de resolver el ataque; si la tirada de los dados es mayor (>) que el número de hexágonos entre esta unidad AA o Flak y el hexágono de combate, la ficha de eventos de ataque aéreo o bombardeo/Strafing queda inmediatamente anulada y descartada.

Nota: Si la unidad está impresa como AA o Flak "Lt" (ligera), el jugador contrario debe lanzar tres dados de seis caras, no dos.

El jugador contrario puede lanzar los dados para anular una ficha de evento de ataque aéreo o Strafing/bombardeo por cada unidad AA o Flak cerca del hexágono de combate y en cualquier lugar en el que se saque una de estas fichas de eventos.

10.8. Ataque a través de corrientes, ríos, canales y puentes.

Si todas las unidades atacantes lo hacen a través de lados de hexágono de terreno de corriente, se debe aplicar una penalización de +2 al dado. Del mismo modo, si todas las unidades atacantes lo hacen a través de lados de hexágono de río se debe aplicar una penalización de +4 al dado. En dichos casos, no obstante, si alguna de las unidades atacantes lo hace a través de un lado de hexágono de corriente, río o canal que esté cruzado por un puente intacto, sólo se aplica una penalización de +1 a este ataque, independientemente de que las demás unidades atacantes se encuentren atacando desde un lado de hexágono de corriente, río o canal.

11.0. Fuego de alcance.

Algunas unidades se encuentran impresas con un número de alcance (dentro de un símbolo triangular), que les permite atacar a unidades enemigas desde hexágonos distantes. El "fuego de alcance" permite a unidades no adyacentes al hexágono de combate añadir su fuerza a un ataque o realizar un ataque separado desde un hexágono distante.

Hay dos tipos de fuego de alcance: fuego de alcance de artillería (ver regla 11.1) y fuego de alcance directo (ver regla 11.3), descritos a continuación.

11.1. Fuego de alcance de artillería.

Una unidad impresa con un triángulo blanco puede añadir su fuerza de ataque a cualquier combate (sea en ataque o en defensa) durante una activación de jugador (ver regla 10.2), incluso si esta unidad ya ha sido activada y movida (si no ha sido aún “fired”). Una unidad artillera que se suma a un combate debe estar dentro del alcance del hexágono de combate, lo que significa que la unidad artillera misma no debe estar más lejos, contando en hexágonos, del hexágono de combate (incluyendo dicho hexágono) que el número impreso dentro del símbolo triangular blanco impreso en la unidad artillera (no se incluye el hexágono de la unidad artillera).

El fuego de alcance artillero ignora el terreno de los hexágonos existentes entre la unidad artillera que dispara y el hexágono de combate. En otras palabras, no se aplican las restricciones de la línea de visión a las unidades artilleras añadidas a un combate.

11.2. Barreras artilleras.

En vez de añadir la fuerza de ataque de una unidad artillera a un ataque, como se describe en 11.1, un jugador puede declarar que una unidad artillera activada realiza una “barrera artillera” contra una unidad enemiga a su alcance y observada por al menos una unidad amiga de la unidad artillera que dispara. Una unidad enemiga objetivo es observada si al menos una unidad amiga a la unidad artillera que realiza la barrera demuestra la existencia de un sendero de hexágonos no obstruidos desde su propio hexágono a este hexágono objetivo enemigo de un máximo de 10 hexágonos desde la unidad observadora al hexágono objetivo (no se cuenta el hexágono de la unidad observante pero sí el hexágono objetivo).

Excepción: Si la barrera se realiza durante un turno de noche, la distancia máxima de una barrera artillera es de sólo un hexágono (adyacente).

Si un símbolo de terreno en la Tabla del Terreno tiene un triángulo negro, se considera terreno bloqueador para la unidad observadora y ninguna unidad enemiga puede ser observada a través de este terreno por esta unidad (aunque se puede demostrar la observación hasta el terreno bloqueante normalmente, siempre que no haya otro terreno bloqueante intermedio).

Nota: Las diferencias de elevación nunca anulan el terreno bloqueante. Todo terreno bloqueante entre una unidad y otra enemiga impide la observación. No obstante, cualquier unidad en un hexágono de cima (indicado con un triángulo rojo) no se encuentra obstruida por terreno bloqueante directamente adyacente a este hexágono de pico. Es más, el terreno bloqueante nunca obstruye la observación trazada con precisión a lo largo de los lados de hexágono de este hexágono de terreno bloqueante. Ninguna unidad, enemiga o amiga, obstruye la observación.

Para resolver una barrera artillera, el jugador que la realiza debe primero lanzar tres dados por cada unidad artillera que realiza la barrera. Si el total de los dados es mayor que la distancia entre la artillería que realiza la barrera y el hexágono objetivo (si está dentro de su alcance), este hexágono objetivo se considera “acertado”. Si la tirada de los tres dados es igual o menor que esta distancia, se considera que el fuego de barrera falla.

Nota: Nunca se sacan o juegan fichas de eventos durante las barreras artilleras.

Si se acierta sobre un hexágono objetivo, las unidades de ese hexágono son susceptibles de sufrir bajas. Si los tres dados sacan el mismo número, dos de las unidades del hexágono objetivo sufren bajas (o una unidad debe ser totalmente eliminada si no hay al menos dos unidades en el hexágono objetivo). Si dos de los tres dados sacan el mismo número, una unidad del hexágono sufre bajas. Si ninguno de los dados es igual, ninguna unidad del hexágono sufre bajas; la barrera no tiene efecto.

Excepción: Ninguna unidad oruga puede ser nunca totalmente eliminada por un solo bombardeo, independientemente de lo que indique el resultado de los dados (si no hay otras unidades para sufrir las bajas en el hexágono, no se produce ningún efecto adicional a esta unidad oruga durante este bombardeo). Del mismo modo, ninguna unidad apilada en el mismo hexágono que un búnker o una trinchera puede quedar totalmente eliminada por un solo bombardeo. Igualmente, no hay efectos adicionales si no hay otras unidades en el hexágono.

Una unidad artillera puede realizar una barrera cuando esté activada, pero entonces no puede participar en un ataque normal (según la regla 10.1). Si una unidad artillera participa en un ataque normal, no puede realizar barreras artilleras durante ese turno.

Cuando está activada, una unidad artillera puede mover y luego realizar una barrera después de haber movido. Ninguna unidad puede conducir una barrera o atacar y luego mover.

Una unidad artillera nunca puede avanzar tras el combate después de haber realizado una barrera.

11.3. Fuego de alcance directo.

Una unidad impresa con un triángulo negro es única, en la medida en que puede atacar a una unidad enemiga desde un hexágono distante, aunque un fuego de alcance directo debe “acertar” en la unidad enemiga objetivo primero antes de resolver su ataque sobre esta unidad. Una unidad que realiza un fuego de alcance directo debe estar dentro del alcance del hexágono de la unidad objetivo, lo que significa que la misma unidad que dispara no debe encontrarse más lejos, contando en hexágonos, del hexágono de la unidad objetivo (incluido éste) que el número impreso en el triángulo negro de la unidad que dispara (sin incluir el hexágono de la unidad que dispara).

Nota: No se permite fuego de alcance directo si el clima en ese momento es brumoso o tormentoso (ver regla 14.1) o durante un turno nocturno.

A diferencia de la artillería, el fuego de alcance directo debe demostrar un sendero de hexágonos no obstruidos entre la unidad que dispara y la unidad objetivo. Si en la Tabla del Terreno aparece un triángulo negro en un símbolo de terreno, éste se considera terreno bloqueante y no puede realizarse un ataque de fuego directo a través de este terreno (aunque se puede realizar un ataque de fuego directo hasta un hexágono de terreno bloqueante, con una penalización, siempre que no haya terreno bloqueante intermedio; ver más abajo).

Nota: Las diferencias de elevación nunca anulan el terreno bloqueante. Todo terreno bloqueante entre una unidad y otra enemiga impide la observación. No obstante, cualquier unidad en un hexágono de cima (indicado con un triángulo rojo) no se encuentra obstruida

por terreno bloqueante directamente adyacente a este hexágono de pico. Es más, el terreno bloqueante nunca obstruye la observación trazada con precisión a lo largo de los lados de hexágono de este hexágono de terreno bloqueante. Ninguna unidad, enemiga o amiga, obstruye la observación.

Para “acertar” sobre una unidad objetivo enemiga, el jugador atacante simplemente debe lanzar dos dados: si el número de *cada* uno de estos dos dados es mayor que la distancia desde la unidad que dispara a la unidad objetivo, se considera que la unidad objetivo ha sido “acertada” por el fuego de alcance directo. Si la tirada de cada uno de los dados es igual o menor que dicha distancia, no se considera que haya acertado y no se produce ningún efecto; se acaba este fuego de alcance directo. El alcance siempre se calcula incluyendo el hexágono de la unidad o apilamiento enemigos pero no el de la unidad que dispara.

Si se produce un ataque de fuego de alcance directo durante un turno de nieve, se debe aplicar una penalización de -1 a cada tirada de dado. Adicionalmente, si se produce un ataque de fuego de alcance directo durante un turno de tarde, se debe aplicar una penalización de -1 a cada tirada de dado. Los ataques de fuego directo que se producen durante un turno de nieve y de tarde sufren una penalización acumulada de -2 (a cada tirada de dado). Además, si el objetivo de un ataque de fuego de alcance directo está ocupando un tipo de terreno bloqueante (indicado con un triángulo negro en la Tabla del Terreno) se debe aplicar una penalización de -1 a cada tirada de dado (acumulativa a las penalizaciones anteriores).

Nota: Nunca se sacan o juegan fichas de eventos durante un ataque de fuego de alcance directo.

Si se acierta sobre la unidad objetivo, esta unidad sufre bajas si la tirada del dado es igual o mayor que la fuerza de defensa de la unidad objetivo más el alcance – en hexágonos – desde la unidad que ha disparado hasta esta unidad objetivo. El alcance siempre se calcula incluyendo el hexágono de la unidad objetivo pero no el de la unidad que ataca.

Excepción: Cualquier ataque de fuego de alcance directo sobre una unidad “Flak” 2-9-8 se resuelve siempre contra la fuerza de defensa (5) del lado inverso de esta unidad “Flak”, incluso aunque esta unidad no se encuentre gastada.



Si una unidad objetivo sufre bajas, se voltea a su lado de gastada (o queda eliminada si ya estaba gastada) y se considera “fijada”. Si el resultado de acierto del dado es menor que la fuerza de defensa de la unidad objetivo más el alcance – en hexágonos – desde la unidad atacante, la unidad defensora sólo queda “fijada”. Una unidad que quede fijada debe detener su movimiento (asumiendo que el acierto ocurre como resultado de un “Fuego de oportunidad”, ver regla 11.4). En la medida en que un efecto de fijada sólo es aplicable durante el movimiento de una unidad enemiga, se ignora a no ser que ocurra durante un movimiento enemigo.

Nota: Cualquier unidad que ya esté fijada por un fuego de alcance directo no puede participar en un ataque según 10.1 durante este turno de juego.

Una unidad de fuego de alcance directo puede realizar un fuego de alcance directo cuando sea activada, además de un ataque por fuego de alcance directo por cada hexágono en el que entre una unidad o apilamiento enemigo en movimiento dentro de su alcance de fuego de alcance directo (conocido como fuego de oportunidad; ver regla 11.4). Cuando se activa, una unidad puede mover y luego realizar un ataque de fuego de alcance directo. A diferencia de un bombardeo, una unidad de fuego de alcance directo también puede realizar un ataque normal según 10.1 después de haber realizado un ataque de fuego de alcance directo. Ninguna unidad puede realizar un ataque de fuego de alcance directo y luego mover o realizar un ataque normal según 10.1 y luego posteriormente un ataque de fuego de alcance directo. Una unidad de fuego de alcance directo nunca puede realizar más de un ataque de fuego de alcance directo durante su propia activación, aunque puede realizar tantos ataques de fuego de alcance directo como quiera durante la fase de movimiento enemiga.

El fuego de alcance directo no puede añadirse a un ataque como la artillería, aunque una unidad siempre puede participar en un ataque regular según 10.1 normalmente después de realizar un ataque de fuego de alcance directo.

Una unidad de fuego de alcance directo no puede avanzar tras el combate después de realizar un ataque de fuego de alcance directo.

Ver ejemplos en la sección adecuada.

11.4. Fuego de oportunidad.

Una unidad de fuego de alcance directo puede realizar un ataque de fuego de alcance directo siempre que una unidad o apilamiento enemigo entre dentro del alcance de esta unidad de fuego de alcance directo. Esto se conoce como fuego de oportunidad.

Excepción: Las unidades que avancen tras el combate no pueden ser objetivo de este fuego de oportunidad.

Para realizar un fuego de oportunidad, el jugador que dispara simplemente debe anunciar su intención de hacerlo contra una unidad o apilamiento que mueve al hexágono específico (si es observable y dentro de su alcance). Esta unidad o apilamiento enemigo se detiene temporalmente en este hexágono específico y se resuelve normalmente el ataque de fuego de alcance directo. Después de resolver este ataque, la unidad enemiga puede continuar moviendo normalmente si no ha quedado fijada o eliminada. Si entra en otro hexágono al alcance de esta unidad de fuego de alcance directo (o de otra unidad de fuego de alcance directo) puede producirse otro ataque de fuego de alcance directo contra la unidad o apilamiento enemigo en movimiento.

Si se realiza un ataque de fuego de alcance directo contra un apilamiento enemigo, el jugador que dispara puede elegir qué unidad del apilamiento es el objetivo. No obstante, no puede elegirse una unidad HQ como objetivo de un ataque de fuego de alcance directo a no ser que sea la única unidad del hexágono.

Nota: Un jugador no puede realizar fuego de oportunidad en un hexágono retroactivamente después de que una unidad o apilamiento enemigo haya salido del hexágono. Un jugador debe anunciar su intención de realizar un fuego de oportunidad cuando una unidad o apilamiento enemigo mueva a un hexágono (dentro de su alcance) en el que la unidad que dispara intente realizar su ataque. Si una unidad de fuego de alcance directo mueve a un hexágono para realizar un ataque de fuego de alcance directo en donde podría darse un fuego de oportunidad, el fuego de oportunidad siempre se resuelve primero.

Una unidad enemiga que no mueva (durante una activación del jugador enemigo) nunca es objeto de fuego de oportunidad (se considera que si no mueve se encuentra bajo algún tipo de cobertura). Sin embargo, una unidad de fuego de alcance directo siempre puede realizar un ataque de fuego de alcance directo contra una unidad enemiga (incluso una unidad enemiga que no haya movido) durante su propia activación.

12.0. Demolición de puentes.

Un jugador puede intentar demoler un puente adyacente a una unidad de ingenieros, pero no dentro de la ZOC de una unidad enemiga.

Nota: Una unidad de ingenieros fijada no puede demoler un puente.

Para demoler un puente, el jugador propietario debe lanzar un dado de seis caras (una vez por activación, en cualquier momento de esta activación) y entonces aplicar los resultados como sigue:

1	Sin efecto
2	Puente "hundido"
3	Puente "hundido"
4	Puente "hundido"
5	Puente "hundido"
6	Puente "hundido"

La demolición de un puente nunca es objeto de modificadores.

Se puede demoler un puente de pontones (ver regla 12.1) exactamente igual que un puente impreso en el mapa usando el procedimiento anterior.

12.1. Puentes de pontones.

Un jugador puede colocar un puente de pontones a través de cualquier lado de hexágono de río o canal o un hexágono de río que esté adyacente a cualquier unidad de ingenieros activada pero no dentro de una ZOC enemiga.

Para hacer esto, el jugador propietario simplemente coloca un marcador de puente de pontones en el hexágono, con su lado bajo construcción cara arriba (mostrando un martillo y una llave). Al final de este turno (después de que todas las fichas de activación HQ se hayan sacado), la ficha de pontón se voltea a su lado frontal y desde entonces funciona como un puente normal.

Nota: Una unidad de ingenieros fijada no puede colocar un puente de pontones.

No puede completarse un puente de pontones si, en cualquier momento, alguna unidad enemiga mueve adyacente al lado de hexágono o al hexágono donde ha sido colocado. En dicho caso, el puente bajo construcción debe ser inmediatamente retirado del mapa. Además, cualquier puente de pontones colocado en este hexágono durante cualquier turno posterior debe colocarse bajo construcción otra vez, como si fuera un nuevo puente de pontones.

Un puente de pontones puede colocarse en un hexágono de gran río adyacente a otro puente de pontones completado (no bajo construcción). De este modo, un jugador puede colocar varios puentes de pontones cruzando parte de un río.

Un puente de pontones no puede colocarse cuando hay tiempo tormentoso o nieve (ver regla 14.0).

Un puente de pontones no modifica el combate cuando se ataca a través de un río o canal y sólo funciona para permitir a las unidades cruzar el río o canal por donde la unidad no puede por su capacidad de movimiento.

13.0. Tarde y noche.

Los turnos de juego de “tarde” y “noche” imponen penalizaciones al movimiento y el combate, además de limitar la aplicación de determinadas fichas de eventos.

13.1. Turno de juego de tarde.

Los turnos de juego de tarde no afectan al movimiento o limitan la aplicación de las fichas de eventos, pero cualquier ataque normal (según 10.1) realizado durante un turno de juego de tarde sufre una penalización de +1 en la tirada del dado (como indica el “+1” en un círculo rojo impreso en la esquina superior izquierda del marcador de turnos), además de otros modificadores aplicables. Además, si se produce un ataque de fuego de alcance directo (según 11.3) durante un turno de tarde, se debe aplicar una penalización de -1 a cada dado del ataque.

13.2. Turno de juego de noche.

La capacidad de movimiento de todas las unidades durante los turnos de juego de noche se divide por la mitad (redondeado al alza), además de la división por la mitad producida por las inclemencias del tiempo.

Cualquier ataque normal realizado durante un turno de noche debe lanzar tres dados de seis caras (no dos), sumados a todos los modificadores aplicables (aunque **no** la penalización de +1 por atacar durante un turno de tarde, que sólo se aplica durante los turnos de tarde, no en los de noche).

No se permite fuego de alcance directo durante los turnos de juego de noche.

Algunas fichas de eventos están impresas con un símbolo “*No Noche*”. Cualquier jugador que saque un ficha de eventos con un símbolo “*No Noche*” (una luna con una línea roja) no puede jugarla y debe descartarla inmediatamente. Este jugador **no** saca a cambio otra ficha de eventos.

14.0. Clima.

Al principio de cada turno de juego de un escenario, un jugador debe lanzar un dado de seis caras para determinar la condición climática de este turno de juego y aplicar los resultados siguientes:

1 = Soleado*

2 = Nuboso

3 = Niebla

4 = Lluvioso

5 = Tormenta

6 = Nieve

* Durante los turnos de tarde y noche, "Soleado" debería considerarse "Claro". No hay diferencia en sus efectos.

Cada turno de juego indicará un modificador para la tirada del clima (señalado con un modificador "+" o "-" impreso junto a la imagen de una nube blanca), que debe aplicarse a la tirada del dado. De este modo, algunas condiciones climáticas no se podrán dar en escenarios específicos, pero podrán producirse en otros.

14.1. Efectos del clima.

Los efectos de cada clima se indican a continuación.

- **Soleado** = No hay efectos en el movimiento o el combate.
- **Nuboso** = Si se saca una ficha de ataque aéreo o bombardeo, se descarta durante este turno.
- **Niebla** = No se permiten ataques de fuego de alcance directo. Si se saca una ficha de ataque aéreo o bombardeo, se descarta durante este turno.
- **Lluvioso** = Las capacidades de movimiento de todas las unidades se dividen por la mitad (redondeado al alza). Se aplica una penalización de +1 a todos los ataques. Si se saca una ficha de ataque aéreo o bombardeo, se descarta durante este turno.
- **Tormenta** = No se permiten ataques de fuego de alcance directo. Si se saca una ficha de ataque aéreo o bombardeo, se descarta durante este turno. Las capacidades de movimiento de todas las unidades se dividen por la mitad (redondeado al alza). Se aplica una penalización de +2 a todos los ataques. No se pueden colocar puentes de pontones. Si se saca una ficha de ataque aéreo o bombardeo, se descarta durante este turno.
- **Nieve** = Las capacidades de movimiento de todas las unidades se dividen por la mitad (redondeado al alza). Se aplica una penalización de +3 a todos los ataques normales y una penalización de -1 a cada dado en los ataques de fuego de alcance directo. No se pueden colocar puentes de pontones. Si se saca una ficha de ataque aéreo o bombardeo, se descarta durante este turno.

El clima sólo prevalece durante el turno de juego en curso. Cuando empiece un turno nuevo, se debe lanzar el dado otra vez, según la regla 3.2.

15.0. Fortificaciones.

Algunos escenarios especifican fortificaciones que se colocan en determinadas ubicaciones, que añaden una penalización al dado para cualquier ataque contra una unidad enemiga que ocupe este hexágono de fortificación, exactamente igual que una penalización por el terreno (excepto según la regla 15.1). De hecho, la penalización al dado por la fortificación se suma a la penalización producida por el terreno, si la hay, de ese mismo hexágono.

Nota: Las fortificaciones no se consideran terreno bloqueante, aunque la presencia de una fortificación no anula el terreno bloqueante de un hexágono (si hay un búnker colocado en un hexágono de huerto, no se considera que está cultivado, por ejemplo).

Hay cuatro tipos de fichas de fortificación y cada tipo simplemente añade un modificador al dado, exactamente igual que el terreno. En este sentido, como el terreno, una fortificación no tiene ningún efecto si no está ocupada. A continuación se listan las penalizaciones del dado de cada fortificación:

- **Trinchera** = +1
- **Campo de minas** = +2
- **Dientes de dragón** = +3
- **Búnker** = +4

Nota: Un jugador puede colocar más de una ficha de fortificación de diferentes tipos en el mismo hexágono; no obstante, no puede haber más de una ficha de fortificación del mismo tipo en el mismo hexágono. Si hay diferentes fichas de fortificación en el mismo hexágono, se acumulan las penalizaciones del dado (incluyendo, además, la penalización del terreno del hexágono, si la hay).

Como el terreno, los resultados del combate no afectan a la fortificación.

Algunas fichas de eventos negras, si se juegan durante un ataque contra un hexágono de fortificación, anulan la penalización de dicha fortificación, lo que se indica con un icono de cancelación impreso en el reverso de la ficha. Esta ficha de eventos, después de ser jugada, se descarta normalmente (ver 10.3).

15.1. Frente de la fortificación.

A diferencia del terreno, la penalización producida por una fortificación no es omni-direccional cuando se ataca el hexágono de esta fortificación. Cada tipo de fortificación lleva impreso un símbolo de lado de hexágono verde, que indica hacia qué lados del hexágono está orientada la fortificación. De este modo, la penalización de la fortificación sólo es aplicable si todas las unidades atacantes atacan a través de estos lados de hexágono. Así, cuando se coloca una fortificación, un jugador debe colocarla mirando en una dirección en particular, alienando el símbolo de lado de hexágono verde con el hexágono del mapa en el que se coloca.

Excepción: Las fortificaciones de campos de minas son omni-direccionales.

Si hay dos o más fortificaciones en un hexágono dirigidas a diferentes direcciones, es posible que algunas fortificaciones puedan hacer frente a las unidades atacantes, mientras otras no. En estos casos, sólo se aplica la penalización de la fortificación que pueda hacer frente a todas las unidades atacantes, según 15.0.

15.2. Costes de las fortificaciones en el movimiento.

Una ficha de fortificación añade un coste adicional en MP al hexágono en el que se encuentra, si se entra en él a través del símbolo verde de lado de hexágono (esto es adicional al coste en MP normal del terreno), que no se anula por la presencia de cualquier tipo de carretera.

Nota: Una carretera anula cualquier lado de hexágono de fortificación impreso en el mapa que atraviese.

El coste en MP de cada tipo de fortificación es específico a cada tipo de unidad (a pie, orugas o de ruedas), según se indica a continuación:

- **Trinchera** = +1/+1/NA
- **Campos de minas** = +H/+H/+H
- **Dientes de dragón** = +1/NA/NA
- **Búnker** = +4/+0/+1

Por ejemplo, si una unidad a pie entra en un hexágono de terreno claro con una fortificación de campo de minas, el coste en MP para la unidad a pie es 1 MP (según la Tabla del Terreno) más la mitad (+H) de la capacidad de movimiento de esta unidad.

16.0. Ingenieros.

Si una unidad de ingenieros (cualquier unidad impresa como “Eng”) participa en un ataque, la penalización por el terreno o las fortificaciones en el hexágono del combate se dividen por la mitad (se redondea a la baja). Si hay más de un tipo de terreno y/o fortificación en el hexágono, cada penalización se divide por la mitad individualmente, no todas colectivamente.

Nota: Las unidades de pioneros alemanes se consideran unidades de ingenieros.

16.1. Eliminación de fichas de fortificación.

Cualquier unidad de ingenieros puede retirar una fortificación (aunque nunca una fortificación impresa en el mapa, que representan construcciones más sólidas). Para retirar una fortificación (si no está en ese momento ocupada por una unidad enemiga), esta unidad de ingenieros debe estar adyacente a (o en) este hexágono de fortificación en algún momento de su activación. Una unidad de ingenieros puede mover primero y luego retirar una fortificación (o viceversa), pero debe gastar al menos la mitad de su capacidad de movimiento impresa en o adyacente a este hexágono de fortificación para retirar fortificaciones de allí.

La eliminación de una fortificación es automática; no se necesita tirar dados (y no importa cuántas fortificaciones haya en el hexágono). No obstante, si una unidad de ingenieros queda fijada, incluso después de estar ya adyacente a una fortificación (o en el hexágono de la fortificación), no puede eliminar ninguna fortificación en este turno.

Nota: Una unidad de ingenieros no puede eliminar una fortificación si participa en un combate en ese mismo turno.

Una unidad de ingenieros no puede eliminar ninguna fortificación ocupada por una unidad enemiga o dentro de una ZOC de una unidad enemiga.

17.0. Escenarios.

Los cuatros escenarios aquí incluidos especifican el mapa, las unidades y las fichas de eventos que se usan, además de las condiciones de victoria y las instrucciones especiales pertinentes a la batalla representada (tales como qué lado elige la primera activación).

Las abreviaturas de las diferentes unidades usadas en los cuatro escenarios son las siguientes:

Art = Artillería

Eng = Ingenieros

Flak = Anti-aéreos

Fus = Fusileros

Gr = Granaderos

I.G. = Artillería de infantería

K = Compañía

Pz = Panzer

Rcn = Reconocimiento

AA = Anti-aéreos

Art = Artillería

AT = Anti-tanques

Hvy = Tanques pesados

Mot = Motorizados

Rckt = Cohetes

Rcn = Reconocimiento

Rif = Fusileros

Res = Reserva

SPG = Artillería auto-propulsada

Tk = Tanques

18.0. Escenario 1: Kursk.

Esta es la famosa batalla de Kursk, donde la *Grossdeutschland Division* avanzó con las 3ª y 11ª Divisiones Panzer en la pinza sur del saliente. En este escenario los alemanes muestran la flexibilidad de todas sus divisiones en una agotadora batalla de desgaste. Todos los tanques perdidos en los escenarios posteriores están aquí presentes, incluyendo a la voluminosa compañía de “Elefantes” que pueden operar con los Tigres.

En el momento en el que la acción de este escenario se desarrolla, la batalla ya llevaba desarrollándose cerca de una semana. Después de combatir a través de las primeras líneas de defensa, la *Grossdeutschland Division* avanzó para enfrentarse a las defensas soviéticas escalonadas alrededor de Werchopenje (Verchopenye). Ocuparon la Colina 230, Werchopenje y Ssyrzewo y entonces quedaron enredados en un duro combate de tanques conforme avanzaban hacia Beresowka. El ataque se dirigió hacia la Granja Estatal 80 y la

propia Beresowka y los bosques que estaban más allá. Los soviéticos entonces contraatacaron hacia Alexejewka en el sur y hacia la Granja Estatal en el norte. El día 14 la división recibió la orden de retirarse hacia la línea inicial.

El jugador soviético puede decidir combatir desde el principio si decide mantener y reforzar Werchopenje y Ssyrzewo. Si sucede esto, los alemanes necesitarán sus ingenieros y su infantería desmontada para ocupar el río Pena y amenazar con aislar los puntos fuertes soviéticos. La segunda estrategia soviética es realizar una acción de retraso al principio hasta que hayan llegado todos los refuerzos de tanques y artillería. Pueden contener a los alemanes hasta que amenacen Beresowka y entonces lanzar un gran contragolpe.

El jugador soviético puede intentar tomar una estrategia defensiva adelantada y alimentarse de sus refuerzos conforme éstos llegaban. Históricamente, los rusos usaron la segunda estrategia y retuvieron las fuerzas de tanques para un contraataque. Esto estaba relacionado con el plan general de batalla. Cuando finalmente llegó el contraataque, persiguieron a los alemanes durante ¡160km! El ejército alemán nunca se recuperó de las pérdidas de Kursk y las batallas defensivas a las que se enfrentaron posteriormente se encontraron con la *Grossdeutschland Division* reducida al estatus de una división de infantería motorizada otra vez. Se habían perdido los tanques.

18.1. Activación del escenario.

El jugador alemán elige intencionadamente la primera de las fichas de activación HQ antes de colocar todas las fichas de activación en el recipiente. Posteriormente, todas las fichas HQ alemanas se sacan al azar normalmente.

18.2. Fichas de eventos.

Se colocan 30 fichas de eventos azules y 30 fichas de eventos rojas en el recipiente alemán.

Se colocan 30 fichas de eventos azules y 30 fichas de eventos rojas en el recipiente soviético.

El jugador alemán empieza la partida con estas fichas de eventos negras, que puede usar para anular fichas de eventos azules y/o rojas (ver 10.3)

“Combined Arms” (anula *“Poor Coordination”*)

“Fighter Cover” (anula *“Airstrike”*)

“Rallied” (anula *“Dispirited”*)

“Heavy Casualties” (anula *“Tough Outfit”*)

“Flamethrower” (anula *“Bunker”*)

El jugador soviético empieza la partida con estas fichas de eventos negras, que puede usar para anular fichas de eventos azules y/o rojas (ver 10.3)

“Bogged” (anula *“Aggressive Assault”*)

“Fire Lane” (anula *“Charge”*)

“Suppressive Fire” (anula *“Aggressive Assault”*)

“Hardened” (anula *“Raw Recruits”*)

Entonces se colocan seis fichas de eventos negras en el recipiente alemán y seis fichas de eventos negras en el recipiente soviético.

18.3. Condiciones de victoria.

El jugador alemán logra puntos de victoria por cada una de las siguientes ubicaciones ocupadas por última vez por alguna unidad alemana:

Kalinovka	3 VPs (cualquiera de los hexágonos)
Novenkoye	3 VPs (hexágono 4451)
Colina 243	2 VPs (hexágono 2448)
Beresowka	2 VPs (hexágono 3437)
Rakowo	2 VPs (cualquiera de los hexágonos)
Colina 230	1 VP (hexágono 1448)
Ssyrezwo	1 VP (hexágono 2135)
Werchopenje	1 VP (hexágono 1742)

Además, el jugador alemán recibe 1 VP por cada unidad no-Rcn que salga del mapa a través del hexágono de entrada F y/o G, siempre que el jugador alemán pueda demostrar la existencia de un camino de hexágonos de carretera desde el hexágono de entrada F y/o G al hexágono de entrada A, B, C, D o E sin ZOC de unidades soviéticas, ni dentro del alcance de cualquier unidad de fuego de alcance directo soviética.

El jugador alemán gana este escenario si logra al menos 9 VP.

No hay posibilidad de empates en este escenario; si el jugador alemán logra menos de 9 VP, el jugador soviético gana.

18.4. Reglas especiales del escenario.

El jugador alemán debe colocar primero.

Las unidades alemanas 1K 1Pz, 2K 1Pz y 3K 1Pz deben empezar este escenario volteadas en su lado de gastadas.

El jugador alemán puede meter todo el batallón HQ 3Art por el hexágono de entrada B, en vez de por el A. Del mismo modo, el jugador alemán puede meter todo el batallón HQ de la División por el hexágono de entrada B en vez de por el A.

Las unidades de pioneros alemanas se consideran unidades de ingenieros (Eng) en todos sus aspectos.

Todas las unidades del 2ª Batallón de Artillería alemán se colocan frente al mapa y se asume que están a dos hexágonos del hexágono 2328, aunque nunca pueden entrar en el mapa. Si realizan un ataque de barrera o apoyan un ataque, el alcance de cada unidad de artillería se cuenta como dos hexágonos menos que su alcance impreso. Ninguna unidad 2Art puede ser objeto de un ataque enemigo. Los soviéticos reciben cinco fichas de campos de minas, cinco de trincheras y tres de búnkeres y deben colocarlas después de que el jugador alemán haya colocado todas sus unidades. Cada fortificación soviética debe estar colocada en un hexágono con al menos una unidad soviética.

18.5. Notas del escenario.

La ortografía de las localizaciones proviene de mapas alemanes y por ello difiere de la de los mapas soviéticos.

COLOCACIÓN ALEMANA (KURSK)		COLOCACIÓN SOVIÉTICA (KURSK)	
Unidad	Localización	Unidad	Localización
HQ 1Gr	Por hex. entrada D (10, mañana)	HQ 1Rif	En Ssyrzewo
1K 1Gr	Por hex. entrada D (10, mañana)	1 1Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
2K 1Gr	Por hex. entrada D (10, mañana)	2 1Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
3K 1Gr	Por hex. entrada D (10, mañana)	3 1Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
4K 1Gr	Por hex. entrada D (10, mañana)	AT Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
Schw 1Gr	Por hex. entrada D (10, mañana)	HQ 2Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
Pioneer 1 Gr	Por hex. entrada D (10, mañana)	1 2Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
HQ 2Gr	A 1 hex. de entrada C	2 2Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
5K 2Gr	Dentro de 5 hex. de entrada C	3 2Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
6K 2Gr	Dentro de 5 hex. de entrada C	AT 2Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
7K 2Gr	Dentro de 5 hex. de entrada C	HQ 3Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
I.G. 2Gr	Dentro de 3 hex. de entrada C	1 3Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
Flak 2Gr	Dentro de 3 hex. de entrada C	2 3Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
Sturm 2Gr	Dentro de 2 hex. de entrada C	3 3Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
HQ 2Pz	A 1 hex. de entrada A	AT 3Rif	Cualquier hex. al N del río Pena
5K 2Pz	A 1 hex. de entrada A	HQ AT	Cualquier hex. al N del río Pena
6K 2Pz	A 1 hex. de entrada A	(1)Su-85AT	Cualquier hex. al N del río Pena
7K 2Pz	A 1 hex. de entrada A	(2)Su-85AT	Cualquier hex. al N del río Pena
HQ 1 Pz	A 1 hex. de entrada E	(1)76 AT	Cualquier hex. al N del río Pena
1K 1Pz	Dentro de 2 hex. de entrada E	Lt AA At	Cualquier hex. al N del río Pena
2K 1Pz	Dentro de 2 hex. de entrada E	SPG AT	Cualquier hex. al N del río Pena
3K 1Pz	Dentro de 2 hex. de entrada E	HQ Rcn	Cualquier hex. de Werchopenje
HQ 1 Art	A 1 hex. de entrada E	1 Rcn	Dentro de 3 hex. de Werchopenje
(1)Wsp 1Art	Dentro de 2 hex. de entrada E	2 Rcn	Dentro de 3 hex. de Werchopenje
(2)Wsp 2Art	Dentro de 2 hex. de entrada E	3 Rcn	Dentro de 3 hex. de Werchopenje
Hummel 1Art	Dentro de 2 hex. de entrada E	4 Rcn	Dentro de 3 hex. de Werchopenje
HQ Eng	Dentro de 5 hex. de Alexejewka	Eng Rcn	Dentro de 3 hex. de Werchopenje
Jager Eng	Cualquier hex. de Alexejewka	HQ 1Mot	Cualquier hex. al N del río Pena
1K Eng	Dentro de 4 hex. de Alexejewka	1 1Mot	Cualquier hex. al N del río Pena
2K Eng	Dentro de 4 hex. de Alexejewka	2 1Mot	Cualquier hex. al N del río Pena
3K Eng	Dentro de 4 hex. de Alexejewka	3 1Mot	Cualquier hex. al N del río Pena
4K Eng	Dentro de 4 hex. de Alexejewka	4 1Mot	Cualquier hex. al N del río Pena
Raft Eng	Dentro de 4 hex. de Alexejewka	HQ 2Mot	Cualquier hex. al N del río Pena
Raft Eng	Dentro de 4 hex. de Alexejewka	1 2Mot	Cualquier hex. al N del río Pena
Flame Eng	Dentro de 4 hex. de Alexejewka	2 2Mot	Cualquier hex. al N del río Pena
HQ Rcn	Dentro de 3 hex. de entrada B	3 2Mot	Cualquier hex. al N del río Pena
(1)SPW Rcn	Dentro de 2 hex. de entrada B	4 2Mot	Cualquier hex. al N del río Pena
(2)SPW Rcn	Dentro de 2 hex. de entrada B	HQ 2Tk	En hex. 2743
Schw Rcn	A 1 hex. de entrada B	(1)T-34 2Tk	Dentro de 3 hex. de 2743
Sturm Rcn	A 1 hex. de entrada B	(2)T-34 2Tk	Dentro de 3 hex. de 2743
HQ 1Fus	Cualquier hex. de Luchiano	(3)T-34 2Tk	Dentro de 3 hex. de 2743
1K 1Fus	A 1 hex. de Luchiano	(4)T-34 2Tk	Dentro de 3 hex. de 2743
2K 1Fus	A 1 hex. de Luchiano	HQ Res	Dentro de 6 hex. de Novenkoye

3K 1Fus	A 1 hex. de Luchiano	(1)T-34 Res	Dentro de 6 hex. de Novenkoye
Sturm 1Fus	A 1 hex. de Luchiano	(2)T-34 Res	Dentro de 6 hex. de Novenkoye
I.G. 1Fus	A 1 hex. de Luchiano	(3)T-34 Res	Dentro de 6 hex. de Novenkoye
HQ 3Art	Por hex. entrada A (10, tarde)	(4)T-34 Res	Dentro de 6 hex. de Novenkoye
(7)Btty 3Art	Por hex. entrada A (10, tarde)	HQ Rckt	En cualquier hex. de Novenkoye
(8)Btty 3Art	Por hex. entrada A (10, tarde)	(1)Kat Rckt	Dentro de 1 hex. de Novenkoye
(9)Btty 3Art	Por hex. entrada A (10, tarde)	(2)Kat Rckt	Dentro de 1 hex. de Novenkoye
Kannone 3Art	Por hex. entrada A (10, tarde)	(3)Kat Rckt	Dentro de 1 hex. de Novenkoye
HQ 3 Fus	Por hex. entrada A (10, día)	HQ Art	A 1 hex. de la colina 243
9K 3Fus	Por hex. entrada A (10, día)	(1)105 Art	Dentro de 2 hex. de la colina 243
10K 3Fus	Por hex. entrada A (10, día)	(2)105 Art	Dentro de 2 hex. de la colina 243
11K 3Fus	Por hex. entrada A (10, día)	155 Art	Dentro de 2 hex. de la colina 243
12k 3Fus	Por hex. entrada A (10, día)	HQ 1Tk	Por hex. entrada F (10, tarde)
Schw 3Fus	Por hex. entrada A (10, día)	(1)KV-1 1Tk	Por hex. entrada F (10, tarde)
Pioneer 3Fus	Por hex. entrada A (10, día)	(2)KV-1 1Tk	Por hex. entrada F (10, tarde)
HQ 3Pz	Por hex. entrada B (10, día)	(3)KV-11Tk	Por hex. entrada F (10, tarde)
(1)Tiger 3Pz	Por hex. entrada B (10, día)	HQ Hvy	Por hex. entrada G (10, tarde)
(2)Tiger 3Pz	Por hex. entrada B (10, día)	(1)KV-2 Hvy	Por hex. entrada G (10, tarde)
(3)Tiger 3Pz	Por hex. entrada B (10, día)	(2)KV-2 Hvy	Por hex. entrada G (10, tarde)
Elephant 3Pz	Por hex. entrada B (10, día)	(3)KV-2Hvy	Por hex. entrada G (10, tarde)
HQ 2Art	Fuera del mapa (cerca de 2328)	Su-85 Hvy	Por hex. entrada G (10, tarde)
(4)Btty 2Art	Fuera del mapa (cerca de 2328)	Hexágonos de localización alemanes: Alexejewka (3249) Luchanio (2328) Hexágonos de localización soviéticos: Ssyrzewo (2135) Werchopenje (1742) Novenkoye (4451) Colina 243 (2448)	
(5)Btty 2Art	Fuera del mapa (cerca de 2328)		
(6)Btty 2Art	Fuera del mapa (cerca de 2328)		
Kannone 2Art	Fuera del mapa (cerca de 2328)		
HQ División	Por hex. entrada A (10, tarde)		
HQ Staff Div	Por hex. entrada A (10, tarde)		
Field Ersatz Div	Por hex. entrada A (10, tarde)		
(1)Escort Div	Por hex. entrada A (10, tarde)		
(2)Escort Div	Por hex. entrada A (10, tarde)		
(3)Escort Div	Por hex. entrada A (10, tarde)		

19.0. Escenario 2: Akhtyrka.

Este es un escenario de “empujar y defenderse” en el que ambos bandos tendrán fuertes fuerzas de armas combinadas con potencial para atacar. Al principio los granaderos mantienen un extenso frente lejos del objetivo clave soviético. Las fuerzas soviéticas que llegaron al Área B se posicionaron para sobrepasar la defensa alemana, pero pronto llegaron fusileros para apoyar a cubrir la derecha alemana y los aproximamientos por el sur de Akhtyrka. Las carreteras este-oeste son buenas para ambos bandos y generalmente llevan a la batalla en el triángulo Volkii-Gradnov-Tresovka.

Alternativamente, los soviéticos pueden tomar Vesskoye y entonces oscilar hacia el sur a través de Prokopenk y seguir la carretera que lleva al oeste hacia Michailovka antes de girar hacia la ciudad. Históricamente, realizaron la primera aproximación y los alemanes

combatieron en retirada hasta que sus regimientos se encontraron en ambos lados de un arco alrededor de Akhtyrka. Los alemanes llevaron sus blindados, que incluían varios Tigers y entonces lanzaron un gran contraataque a lo largo de las carreteras que llevaban de Akhtyrka a Michailovka y Vesseloye. El avance penetró profundamente hacia Kaplunovka y fue objeto de vigorosos contraataques soviéticos en todo momento. Es vital para los alemanes evitar cualquier incursión soviética en los hexágonos de la propia ciudad de Akhtyrka.

19.1. Activación del escenario.

El jugador soviético elige mirando las primeras tres fichas HQ de activación (antes de colocar las fichas de activación en el recipiente), activándolas en el orden que prefiera. A partir de aquí, todos los HQ soviéticos deben sacarse al azar.

19.2. Fichas de eventos.

Se colocan 30 fichas de eventos azules y 30 fichas de eventos rojas en el recipiente alemán. Se colocan 30 fichas de eventos azules y 30 fichas de eventos rojas en el recipiente soviético. El jugador alemán empieza la partida con estas fichas de eventos negras, que puede usar para anular fichas de eventos azules y/o rojas específicas (ver 10.3):

“Killed in Action” (anula *“Brilliant Leader”*)

“Intensive Fire” (anula *“Inferior Equipment”*)

“Critical Hit” (anula *“Off Target”*)

“Expert Sniper” (anula *“Sniper”*)

“Overcautious” (anula *“Tactical Approach”*)

El jugador soviético empieza la partida con estas fichas de eventos negras, que puede usar para anular fichas de eventos azules y/o rojas específicas (ver 10.3):

“Combined Arms” (anula *“Poor Coordination”*)

“Outflanked” (anula *“Flanking Maneuver”*)

“Repaired” (anula *“Radio Out”*)

“Bogged” (anula *“Aggressive Assault”*)

Se colocan entonces seis fichas de eventos negras al azar en el recipiente alemán y cinco en el recipiente soviético.

19.3. Condiciones de victoria.

El jugador soviético logra 1 VP por cada hexágono del centro urbano de Akhtyrka (3502, 3602, 3603, 3702, 3802, 3803, 3804 y 3902) que haya sido el último en ocupar.

Además, el jugador soviético recibirá 1 VP por cada unidad no-Rcn que salga del mapa por los hexágonos de entrada F y/o G, siempre que pueda demostrar la existencia de un sendero de hexágonos de cualquier tipo de carretera entre los hexágonos de entrada F o G y los hexágonos de entrada A, B, C, D o E, sin ZOC de unidades alemanas y que no estén dentro del alcance de unidades de fuego de alcance directo alemanas.

El jugador soviético logra 1 VP por cada hexágono del centro urbano de Akhtyrka (3502, 3602, 3603, 3702, 3802, 3803, 3804 y 3902) que haya sido el último en ocupar.

El jugador soviético debe restar 1 VP por cada unidad alemana adyacente a los hexágonos de entrada A, B, C, D o E, siempre que el jugador alemán pueda demostrar la existencia de un

sendero de hexágonos de cualquier tipo de carretera entre la unidad alemana adyacente a los hexágonos de entrada A, B, C, D o E, y los hexágonos de entrada F o G, sin ZOC de unidades soviéticas y que no estén dentro del alcance de unidades de fuego de alcance directo soviéticas.

El jugador soviético gana este escenario si logra al menos 4 VP.

No hay posibilidad de empate en este escenario; si el jugador soviético logra menos de 4 VP, gana el alemán.

19.4. Reglas especiales del escenario.

La ciudad de Akhtyrka incluye un tipo de terreno de centro de ciudad. El río de los hexágonos 4613 y 4614 se considera un lado de hexágono de río (a lo largo de todo el lado de hexágono).

19.5. Notas del escenario.

El hexágono de entrada E representa el intento de los soviéticos de sobrepasar las defensas alemanas.

COLOCACIÓN ALEMANA (AKHTYRKA)		COLOCACIÓN SOVIÉTICA (AKHTYRKA)	
Unidad	Localización	Unidad	Localización
HQ 1Gr	Colina 62	HQ Rcn	Por hex. entrada A (9, mañana)
1K 1Gr	Dentro de 3 hex de la Colina 62	1 Rcn	Por hex. entrada A (9, mañana)
2K 1Gr	Dentro de 3 hex de la Colina 62	2 Rcn	Por hex. entrada A (9, mañana)
3K 1Gr	Dentro de 2 hex de la Colina 62	3 Rcn	Por hex. entrada A (9, mañana)
Sturm 1Gr	A 1 hex de la Colina 62	4 Rcn	Por hex. entrada A (9, mañana)
HQ 2Gr	A 1 hex de Vesseloye	HQ 1Mot	Por hex. entrada A (9, mañana)
5K 2Gr	A 1 hex de Vesseloye	1 1Mot	Por hex. entrada A (9, mañana)
6K 2Gr	A 1 hex de Vesseloye	2 1Mot	Por hex. entrada A (9, mañana)
7K 2Gr	A 1 hex de Vesseloye	3 1Mot	Por hex. entrada A (9, mañana)
Sturm 2Gr	A 1 hex de Vesseloye	4 1Mot	Por hex. entrada A (9, mañana)
HQ 3Gr	En cualquier hex de Sorkova	HQ AT	Por hex. entrada A (9, mañana)
9K 3Gr	Dentro de 2 hex de Sorkova	(1)Su-85 AT	Por hex. entrada A (9, mañana)
10K 3Gr	Dentro de 2 hex de Sorkova	(2)Su-85 AT	Por hex. entrada A (9, mañana)
11K Gr	Dentro de 2 hex de Sorkova	(1)76 AT	Por hex. entrada A (9, mañana)
Sturm 3Gr	Dentro de 2 hex de Sorkova	HQ 2Tk	Por hex. entrada B (9, tarde)
HQ Gr	En cualquier hex de Bakirovka	(1)T-34 2Tk	Por hex. entrada B (9, tarde)
Schw Gr	A 1 hex de Bakirovka	(2)T-34 2Tk	Por hex. entrada B (9, tarde)
Flak Gr	Dentro de 2 hex de Bakirovka	(3)T-34 2Tk	Por hex. entrada B (9, tarde)
Lt Flak Gr	A 1 hex de Bakirovka	(4)T-34 2Tk	Por hex. entrada B (9, tarde)
Pioneer Gr	A 1 hex de Bakirovka	HQ 2Mot	Por hex. entrada B o C (10, mañana)
HQ 3Art	Dentro de 2 hex de Tresovka	1 2Mot	Por hex. entrada B o C (10, mañana)
(7)Btty 3Art	A 1 hex de Tresovka	2 2Mot	Por hex. entrada B o C (10, mañana)
(8)Btty 3Art	A 1 hex de Tresovka	3 2Mot	Por hex. entrada B o C (10, mañana)
(9)Btty 3Art	A 1 hex de Tresovka	4 2Mot	Por hex. entrada B o C (10, mañana)
Kannone 3Art	A 1 hex de Tresovka	HQ 1Tk	Por hex. entrada D (10, mañana)
HQ 2 Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	(1)KV-1 1Tk	Por hex. entrada D (10, mañana)
5K 2 Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	(2)KV-1 1Tk	Por hex. entrada D (10, mañana)

6K 2 Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	(3)KV-1 1Tk	Por hex. entrada D (10, mañana)
7K 2 Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	HQ Rckt	Por hex. entrada D (10, mañana)
8K 2 Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	(1)Kat Rckt	Por hex. entrada D (10, mañana)
Schwer 2Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	(2)Kat Rckt	Por hex. entrada D (10, mañana)
Pioneer 2Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	(3)Kat Rckt	Por hex. entrada D (10, mañana)
HQ 3Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	HQ 1Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
9K 3Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	1 1Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
10K 3Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	2 1Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
11K 3Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	3 1Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
12K 3Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	AT 1Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
Schwr 3Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	HQ 2Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
Pioneer 3Fus	Por hex entrada G (10 mañana)	1 2Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
HQ 1Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	2 2Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
1K 1Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	3 2Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
2K 1Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	AT 2Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
Wespe 1Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	HQ 3Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
HQ 2Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	1 3Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
5K 2Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	2 3Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
6K 2Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	3 3Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
Wespw 2Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	AT 3Rif	Por hex. entrada E (11, mañana)
HQ 3Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	HQ Art	Por hex. entrada E (día 11)
9K 3Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	(1)105 Art	Por hex. entrada E (día 11)
10K 3Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	(2)105 Art	Por hex. entrada E (día 11)
(1) Tiger 3Pz	Por hex entrada F o G (10 mañana)	155 Art	Por hex. entrada E (día 11)
HQ Rcn	Por hex entrada F o G (día 10)	122 Art	Por hex. entrada E (día 11)
(1)SPW Rcn	Por hex entrada F o G (día 10)	HQ Res	Por hex. entrada C o D (día 11)
(2)SPW Rcn	Por hex entrada F o G (día 10)	(1)T-34 Res	Por hex. entrada C o D (día 11)
Scherw Rcn	Por hex entrada F o G (día 10)	(2)T-34 Res	Por hex. entrada C o D (día 11)
HQ División	Por hex entrada G (10, tarde)	(3)T-34 Res	Por hex. entrada C o D (día 11)
HQ Staff Div	Por hex entrada G (10, tarde)	(4)T-34 Res	Por hex. entrada C o D (día 11)
Localización de hexágonos alemanes:		HQ División	Por hex. entrada C o D (11, tarde)
Colina 62 (4214)	Barikovka (4610)	SPG Div	Por hex. entrada C o D (11, tarde)
Sorkova (4317)	Tresovka (3413)	Eng Div	Por hex. entrada C o D (11, tarde)
Vesseloye (3519)		AA Div	Por hex. entrada C o D (11, tarde)

20.0. Escenario 3: Mischurin-Rog.

Este escenario muestra a dos regimientos alemanes del ataque, aunque no tendrán mucho apoyo de los tanques en su ofensiva (de hecho, el regimiento panzer sólo informó de la existencia de un tanque operativo el día anterior a la batalla; así, se usó la artillería SP en una función AFV para apoyar a la infantería). Los alemanes están intentando capturar el principal puente soviético, que estaba protegido por una brigada de fusileros reforzada. La superioridad de la infantería alemana sobre la unidad de fusileros soviética mejorada será obvia tanto en la movilidad como en la potencia de fuego.

Los granaderos deberán mover hacia el norte a través de la Granja Estatal 142 y cubrir Mischurin-Rog tan pronto como les sea posible para evitar que el jugador soviético llegara con elementos de su batallón de reconocimiento a la ciudad donde necesitará desarrollar un combate urbano para mantenerla. Los fusileros pueden dirigirse hacia el centro o girar a la derecha junto con el batallón de artillería panzer para tomar el flanco soviético cerca de Yvaschki. Es un escenario muy propicio para la victoria alemana, pero éste no tiene mucho tiempo. Esta fuerza, combinada con el 2º Batallón de Tanques, podría maniobrar para tomar el puente si juega bien. Si el alemán fracasa en cubrir Mischurin-Rog, los rusos deberían sopesar las ventajas de intentar ganar allí.

20.1. Activación del escenario.

El jugador alemán elige la primera ficha de activación HQ (antes de que todas las fichas de activación HQ se coloquen en el recipiente). Desde este momento, todos los HQ alemanes deben sacarse al azar.

20.2. Fichas de eventos.

Se colocan 35 fichas de eventos azules y 25 fichas de eventos rojas en el recipiente alemán. Se colocan 25 fichas de eventos azules y 35 fichas de eventos rojas en el recipiente soviético. El jugador alemán empieza la partida con estas fichas de eventos negras, que puede usar para anular fichas de eventos azules y/o rojas específicas (ver 10.3):

“Fighter Cover” (anula *“Airstrike”*)

“Intensive Fire” (anula *“Inferior Equipment”*)

“Critical Hit” (anula *“Off Target”*)

“Hardened” (anula *“Raw Recruits”*)

“Surrendered” (anula *“Friendly Fire”*)

El jugador soviético empieza la partida con estas fichas de eventos negras, que puede usar para anular fichas de eventos azules y/o rojas específicas (ver 10.3):

“Calm Under Fire” (anula *“Caught in Crossfire”*)

“Outflanked” (anula *“Flanking Maneuver”*)

“Heavy Casualties” (anula *“Tough Outfit”*)

“Killed in Action” (anula *“Brilliant Leader”*)

Se colocan entonces seis fichas de eventos negras al azar en el recipiente alemán y seis en el recipiente soviético.

20.3. Condiciones de victoria.

El jugador alemán logra puntos de victoria por cada una de las siguientes ubicaciones que sea el último en ocupar:

Borodayevka: 1 VP por 3551, 3552, 3651 ó 3653.

Puente principal: 3 VP por 4047, 4147 ó 4248.

Además, el jugador alemán recibe 1 VP por cada unidad no-Rcn que salga por el lado este del mapa, si lo hace en un radio de 2 hexágonos de Borodayevka (hex. 3653), siempre que pueda demostrar la existencia de un sendero de hexágonos de cualquier tipo de carretera desde los hexágonos de entrada A o B hasta el hexágono de salida del lado este del mapa,

sin ZOC de unidades soviéticas ni dentro del alcance de ninguna unidad de fuego de alcance directo soviética.

El jugador alemán debe restar 1 VP por cada hexágono de Mischurin Rog y/o de la ciudad de Lichovka que el jugador soviético haya sido el último en ocupar.

El jugador alemán gana este escenario si logra al menos 6 VP.

Se produce un empate si el jugador alemán logra 5 VP o una derrota alemana (y victoria soviética) si el jugador alemán tiene menos de 5 VP en el último turno del escenario.

20.4. Reglas especiales del escenario.

El jugador soviético debe colocar primero.

Las unidades alemanas del 1º Batallón se considera que están moviendo por la carretera cuando empieza el escenario. No pueden disparar hasta que se haya completado su movimiento en este turno de juego.

20.5. Notas del escenario.

Las aldeas 86, 142 y 179 representan granjas.

COLOCACIÓN ALEMANA (MISCHURIN-ROG)		COLOCACIÓN SOVIÉTICA (MISCHURIN-ROG)	
Unidad	Localización	Unidad	Localización
HQ 1Art	En Lichovka (mueve por carretera)	HQ Rcn	Puente principal
(1)Wsp 1Art	En Lichovka (mueve por carretera)	1 Rcn	Dentro de 2 hex del puente principal
(2)Wsp 1Art	En Lichovka (mueve por carretera)	2 Rcn	Dentro de 2 hex del puente principal
Obsvr 1Art	En Lichovka (mueve por carretera)	3 Rcn	Dentro de 2 hex del puente principal
Hummel 1Art	En Lichovka (mueve por carretera)	4 Rcn	Dentro de 2 hex del puente principal
HQ 1Fus	En cualquier hex de Krassni Kut	AA Rcn	A 1 hex del puente principal
1K 1Fus	A 1 hex de Krassni Kut	Lt AA Rcn	A 1 hex del puente principal
2K 1Fus	A 1 hex de Krassni Kut	HQ Rif	En cualquier hex de Saussolvka
3K 1Fus	A 1 hex de Krassni Kut	SPG Rif	A 1 hex de Saussolvka
I.G. 1Fus	A 1 hex de Krassni Kut	I.G. Rif	A 1 hex de Saussolvka
Lt Flak 1Fus	En cualquier hex de Kalinov	HQ 1Rif	En cualquier hex de Saussolvka
HQ 3Fus	En la aldea 179	1 1Rif	A 1 hex de Saussolvka
10K 3Fus	Dentro de 3 hex de la aldea 179	2 1Rif	A 1 hex de Saussolvka
11K 3Fus	Dentro de 3 hex de la aldea 179	3 1Rif	A 1 hex de Saussolvka
12K 3Fus	Dentro de 3 hex de la aldea 179	AT 1Rif	A 1 hex de Saussolvka
Schw 3Fus	A 1 hex de la aldea 179	MG 1Rif	A 1 hex de Saussolvka
Pioneer 3Fus	Dentro de 2 hex de la aldea 179	HQ 2Rif	En la aldea 86
HQ 1Gr	En la aldea 142	1 2Rif	Dentro de 2 hex de la aldea 86
1K 1Gr	Dentro de 4 hex de la aldea 142	2 2Rif	Dentro de 2 hex de la aldea 86
2K 1Gr	Dentro de 4 hex de la aldea 142	3 2Rif	Dentro de 2 hex de la aldea 86
3K 1Gr	Dentro de 4 hex de la aldea 142	AT 2Rif	A 1 hex de la aldea 86
Flak 1Gr	Dentro de 2 hex de la aldea 142	MG 2Rif	A 1 hex de la aldea 86
HQ 2Gr	En cualquier hex de Nesamoshnik	I.G. 2Rif	A 1 hex de la aldea 86
5K 2Gr	Dentro de 4 hex de Nesamoshnik	HQ 3Rif	En cualquier hex de Yvaschki
6K 2Gr	Dentro de 4 hex de Nesamoshnik	1 3Rif	Dentro de 2 hex de Yvaschki
7K 2Gr	Dentro de 4 hex de Nesamoshnik	2 3Rif	Dentro de 2 hex de Yvaschki
Schw 2Gr	Dentro de 2 hex de Nesamoshnik	3 3Rif	Dentro de 2 hex de Yvaschki

como centro de gravedad. Esta posición central tenía mejores puentes para los tanques soviéticos y amenazaba con romper la línea alemana en dos si podían instalar una cabeza de puente y aprovecharla.

Ya que la línea de comunicaciones alemana lleva a Vaskovo, un ataque soviético en el centro de la línea del río sirve para aislar a estos batallones alemanes. Los tanques pesados pueden lanzarse a través de los puentes y si los alemanes les causan demasiados problemas con sus 88, la llegada de la artillería soviética es una buena solución. Está bien usar los tanques contra la infantería, pero cuando la artillería se encuentra apoyada por cañones AT puede destrozarse estos tanques. La artillería es la mejor arma contra los cañones AT, a no ser que los pierdas con la infantería.

Si el jugador soviético es agresivo y logra ocupar las colinas 62 y 87, la posición alemana será insostenible y se necesitará una retirada total para evitar bajas. Los alemanes deben cubrir los puentes centrales con fuego AT y mover tantos cañones de asalto como pueda a esta área. Es aconsejable un movimiento general desde Griva y Slaruchi, usando la colina 96 como posición defensiva de retaguardia. Los soviéticos consiguen refuerzos en el área A, pero la mala red de carreteras este-oeste no permitirá un avance demasiado rápido desde esta dirección. La colina 87 es a menudo una "posición necesaria" para los alemanes.

21.1. Activación del escenario.

El jugador soviético saca mirando las primeras cinco fichas de activación HQ (antes de colocar todas las fichas de activación en el recipiente), activándolas en el orden que quiera. A partir de aquí, todas las fichas HQ soviéticas se deben sacar al azar.

21.2. Fichas de eventos.

Se colocan 30 fichas de eventos azules y 25 fichas de eventos rojas en el recipiente alemán. Se colocan 30 fichas de eventos azules y 25 fichas de eventos rojas en el recipiente soviético. El jugador alemán empieza la partida con estas fichas de eventos negras, que puede usar para anular fichas de eventos azules y/o rojas específicas (ver 10.3):

"Killed in Action" (anula *"Brilliant Leader"*)

"Intensive Fire" (anula *"Inferior Equipment"*)

"Critical Hit" (anula *"Off Target"*)

"Hardened" (anula *"Raw Recruits"*)

El jugador soviético empieza la partida con estas fichas de eventos negras, que puede usar para anular fichas de eventos azules y/o rojas específicas (ver 10.3):

"Calm Under Fire" (anula *"Caught in Crossfire"*)

"Suppressive Fire" (anula *"Aggressive Assault"*)

"Rallied" (anula *"Dispirited"*)

"Resupplied" (anula *"Ammo Exhausted"*)

"Retreated" (anula *"Trench"*)

Se colocan entonces seis fichas de eventos negras al azar en el recipiente soviético y cinco en el recipiente alemán.

21.3. Condiciones de victoria.

El jugador soviético logra puntos de victoria por cada una de las siguientes ubicaciones que haya sido el último en ocupar:

Colina 142 1VP (4116)

Colina 96 1VP (3412)

Colina 54 1VP (3621)

Colina 62 1VP (2718)

Colina 87 1VP (2215)

El jugador soviético gana la partida si logra al menos 5 VP.

En este escenario no hay empates; si el jugador soviético logra menos de 5VP, el jugador alemán gana.

21.4. Reglas especiales del escenario.

El jugador alemán coloca primero.

Las unidades alemanas 1K, 2K, 3K y 4K Eng deben empezar el escenario volteadas a su lado de gastadas.

Los alemanes reciben cuatro fichas de trincheras. Cada ficha de trincheras alemana debe ser colocada con una unidad de ingenieros (unidades 1K, 2K, 3K y 4K Eng).

El jugador alemán también puede desplegar el 2º Batallón Panzer y el 1º Batallón de artillería si el soviético logra algún VP antes del turno de mañana del 2 de diciembre.

HQ 2Pz Por hex entrada G (2, mañana)

5K 2Pz Por hex entrada G (2, mañana)

6K 2Pz Por hex entrada G (2, mañana)

HQ 1Srt Por hex entrada G (2, mañana)

(1)Wsp 1Art Por hex entrada G (2, mañana)

(2)Wsp 1Art Por hex entrada G (2, mañana)

21.5. Notas del escenario.

Falto del suficiente apoyo blindado, el regimiento granadero fue casi totalmente borrado durante este enfrentamiento.

COLOCACIÓN ALEMANA (VALLE DE LUTCHESA)		COLOCACIÓN SOVIÉTICA (VALLE DE LUTCHESA)	
Unidad	Localización	Unidad	Localización
HQ Rcn	Colina 142	HQ Rcn	Por hex entrada A (1, mañana)
(1)SPW Rcn	Dentro de 3 hex de la colina 142	1 Rcn	Por hex entrada A (1, mañana)
(2)SPW Rcn	Dentro de 3 hex de la colina 142	2 Rcn	Por hex entrada A (1, mañana)
Schw Rcn	Dentro de 3 hex de la colina 142	3 Rcn	Por hex entrada A (1, mañana)
HQ Eng	En Griva	4 Rcn	Por hex entrada A (1, mañana)
1K Eng	A 1 hex de Griva	AA Rcn	Por hex entrada A (1, mañana)
2K Eng	A 1 hex de Griva	HQ 2Tk	Por hex entrada B (1, mañana)
3K Eng	Dentro de 2 hex de Griva	(1)T-34 2Tk	Por hex entrada B (1, mañana)
4K Eng	Dentro de 2 hex de Griva	(2)T-34 2Tk	Por hex entrada B (1, mañana)
Bumbr Eng	Dentro de 2 hex de Griva	(3)T-34 2Tk	Por hex entrada B (1, mañana)
HQ 2Gr	Colina 96	(4)T-34 2Tk	Por hex entrada B (1, mañana)
5K 2Gr	Dentro de 3 hex de la colina 96	HQ 2Mot	Por hex entrada C (1, mañana)
6K 2Gr	Dentro de 3 hex de la colina 96	1 2Mot	Por hex entrada C (1, mañana)

7K 2Gr	Dentro de 3 hex de la colina 96	2 2Mot	Por hex entrada C (1, mañana)
8K 2Gr	Dentro de 3 hex de la colina 96	3 2Mot	Por hex entrada C (1, mañana)
Flak 2Gr	Dentro de 3 hex de la colina 96	4 2Mot	Por hex entrada C (1, mañana)
I.G. 2Gr	Dentro de 3 hex de la colina 96	SPG 2Mot	Por hex entrada C (1, mañana)
Sturm 2Gr	Dentro de 3 hex de la colina 96	I.G. 2Mot	Por hex entrada C (1, mañana)
HQ 1Gr	En Reskoye	HQ 1Tk	Por hex entrada E (1, mañana)
Lt Flak 1Gr	Dentro de 5 hex de Reskoye	(1)KV-1 1Tk	Por hex entrada E (1, mañana)
1K 1Gr	Dentro de 4 hex de Reskoye	(2)KV-1 1Tk	Por hex entrada E (1, mañana)
2K 1Gr	Dentro de 4 hex de Reskoye	(3)KV-1 1Tk	Por hex entrada E (1, mañana)
3K 1Gr	Dentro de 4 hex de Reskoye	KV-85 1Tk	Por hex entrada E (1, mañana)
4K 1Gr	Dentro de 4 hex de Reskoye	HQ 1Mot	Por hex entrada F (1, mañana)
Sturm 1Gr	En Kalin	1 1Mot	Por hex entrada F (1, mañana)
Schw 1Gr	A 1 hex de Kalin	2 1Mot	Por hex entrada F (1, mañana)
HQ 3Art	Colina 87	3 1Mot	Por hex entrada F (1, mañana)
(7)Btty 3Art	Dentro de 2 hex de la colina 87	4 1Mot	Por hex entrada F (1, mañana)
(8)Btty 3Art	Dentro de 3 hex de la colina 87	Eng 1Mot	Por hex entrada F (1, mañana)
(9)Btty 3Art	Dentro de 4 hex de la colina 87	AA 1Mot	Por hex entrada F (1, mañana)
Kannone 3Art	Dentro de 4 hex de la colina 87	HQ AT	Por hex entrada B (día 1)
HQ 3Gr	Por hex de entrada G (1, tarde)	(1)SU-85 AT	Por hex entrada B (día 1)
9K 3Gr	Por hex de entrada G (1, tarde)	(2)SU-85 AT	Por hex entrada B (día 1)
10K 3Gr	Por hex de entrada G (1, tarde)	(1)76 AT	Por hex entrada B (día 1)
11K 3Gr	Por hex de entrada G (1, tarde)	(2)76 AT	Por hex entrada B (día 1)
12K 3Gr	Por hex de entrada G (1, tarde)	HQ Art	Por hex entrada D (1, tarde)
Pioneer 3Gr	Por hex de entrada G (1, tarde)	(1)105 Art	Por hex entrada D (1, tarde)
Localización de los hexágonos: Colina 142 (4116) Griva (4311) Colina 96 (3412) Reskoye (1909) Kalin (1710) Colina 87 (2215)		(2)105 Art	Por hex entrada D (1, tarde)
		155 Art	Por hex entrada D (1, tarde)
		122 Art	Por hex entrada D (1, tarde)
		HQ 1Gd	Por hex entrada A (día 1)
		1 1Gd	Por hex entrada A (día 1)
		2 1Gd	Por hex entrada A (día 1)
		3 1Gd	Por hex entrada A (día 1)
		76 1Gd	Por hex entrada A (día 1)
		HQ Res	Por hex entrada A a F (día 1)
		(1)T-34 Res	Por hex entrada A a F (día 1)
		(2)T-34 Res	Por hex entrada A a F (día 1)
		HQ Division	Por hex entrada A a F (día 1)

ÍNDICE

1.0.	Sumario de los conceptos del juego	1
2.0.	Componentes del juego	2
3.0.	Turnos de juego.....	4
4.0.	Refuerzos.....	6
5.0.	Suministros.....	7
6.0.	Activación	8
7.0.	Apilamiento	10
8.0.	Zonas de control.....	10
9.0.	Movimiento	11
10.0.	Combate	16
11.0.	Fuego de alcance.....	22
12.0.	Demolición de puentes	27
13.0.	Tarde y noche	28
14.0.	Clima	29
15.0.	Fortificaciones	30
16.0.	Ingenieros.....	31
17.0.	Escenarios.....	32
18.0.	Escenario 1: Kursk	32
19.0.	Escenario 2: Akhtyrka	36
20.0.	Escenario 3: Mischurin-Rog.....	39
21.0.	Escenario 4: Valle de Lutchessa	42