

# Race to the Reichstag: Berlin, 1945.

*World at War nº 26*

## CONTENIDOS

- 1.0 INTRODUCCIÓN
- 2.0 COMPONENTES
- 3.0 COLOCACIÓN
- 4.0 SECUENCIA DE JUEGO
- 5.0 SECTORES DEL MAPA & EL HEX DEL REICHSTAG
- 6.0 PUNTOS DE LA STAVKA (SP)
- 7.0 REFUERZOS
- 8.0 REEMPLAZOS
- 9.0 MOVIMIENTO
- 10.0 APILAMIENTO
- 11.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)
- 12.0 COMBATE
- 13.0 RETIRADA DESPUÉS DEL COMBATE
- 14.0 AVANCE DESPUÉS DEL COMBATE
- 15.0 MARCADORES DE BOMBARDEO
- 16.0 UNIDADES ESTÁTICAS ALEMANAS
- 17.0 NIEBLA DE GUERRA
- 18.0 DEMOLICIÓN DE PUENTES
- 19.0 INGENIEROS
- 20.0 FATIGA
- 21.0 CÓMO GANAR
- 22.0 ESCENARIO OPCIONAL FANTASÍA DE HITLER
- 23.0 ESCENARIO OPCIONAL DEFENSA DE BERLIN MEJOR PREPARADA
- 24.0 REGLA OPCIONAL: LINEAS DE COMUNICACIÓN SOVIÉTICAS
- 25.0 REGLA OPCIONAL: UNIDADES ALTAMENTE MÓVILES
- 26.0 REGLA OPCIONAL: ESCAPE AL OESTE
- 27.0 CARTAS & TABLAS

## CREDITOS

**Diseñador & Desarrollo:** Joseph Miranda

**Edición final de reglas:** Eric R. Harvey & Ty Bomba

**Probadores:** Ty Bomba, Roger Mason, Joseph Miranda, John R. Teixeira, Daniel Beattie, David Schubert, Gerry Germond & Steve Ruwe

**Gráficos del mapa:** Joe Youst

**Fichas:** Larry Hoffman

**Producción:** Callie Cummins & Lise Patterson

Estas reglas usan el siguiente sistema de colores: **Rojo** para notas importantes como las excepciones o erratas, **Azul** para ejemplos de juego.

## 1.0 INTRODUCCIÓN

### 1.1 Premisa

*Carrera hacia el Reichstag: Berlín, 1945 (RttR)* es un juego de guerra de dos jugadores de complejidad baja a intermedia de la batalla por la capital del Tercer Reich que se libró en abril y mayo de ese año. Hay dos jugadores en el juego, cada uno al mando de un Frente (grupo de ejércitos) del Ejército Rojo mientras se abre camino en Berlín. Un jugador comanda el 1er Frente Bielorruso (liderado históricamente por el

Mariscal Zhukov); el otro jugador comanda el 1er Frente ucraniano (históricamente dirigido por el Mariscal Koniev). Cada jugador también comanda las fuerzas alemanas que se enfrentan al otro jugador. El mapa se divide en dos sectores, uno para cada Frente. Solo las unidades de un Frente pueden operar en cada sector. Además, las Fuerzas de cada Frente pueden ingresar al hexágono que contiene el Reichstag, que se encuentra en el centro geoestratégico del mapa. El objetivo de ambos jugadores es ser el primero en alcanzar el hex del Reichstag y al mismo tiempo obtener la mayor cantidad de puntos de victoria en términos de capturar otro objetivo al menor costo posible. Mientras tanto, ambos jugadores también utilizarán las fuerzas alemanas que se enfrentan al otro jugador para retrasar el frente de la competencia el mayor tiempo posible. Por lo tanto, RttR es una carrera de los dos comandantes del Frente del Ejército Rojo para obtener gloria al ser el que finalmente derriba al Tercer Reich.

### **1.2 Escala**

Cada hex en el mapa representa media milla (.85 km) de lado a lado opuesto. Cada turno representa un día. Las unidades de maniobra son grupos de batalla del tamaño de batallón a división para los alemanes y cuerpos, divisiones y regimientos para los soviéticos.

## **2.0 COMPONENTES**

### **2.1 El mapa**

El mapa muestra Berlín y sus alrededores como eran en 1945. Una cuadrícula hexagonal ("hex") se ha superpuesto sobre el mapa para regularizar el movimiento y el posicionamiento de las piezas de juego. Cada unidad en juego en el mapa siempre está en uno u otro hex.

### **2.2 Sectores**

El mapa se divide en dos sectores, primero bielorruso y primer ucraniano. En general, las unidades soviéticas y alemanas tienen prohibido cruzar la línea fronteriza del sector; vea la sección 5.0 para la excepción.

### **2.3 Las fichas de juego**

Las piezas de cartón troqueladas representan las unidades militares reales que participaron en la campaña original. Estas piezas de juego se denominan "unidades" (para formaciones militares) y "marcadores" (para piezas informativas).

**Errata:** Las unidades amarillas impresas como "24 de abril al este" en el reverso deberían imprimirse como "24 de abril al sur"; Estas unidades solo pueden llegar a través de hexágonos de entrada de estrella amarilla.

### **2.4 Unidades móviles & estáticas**

Hay dos clases generales de unidades: móviles y estáticas. Las unidades móviles, que se producen tanto en las fuerzas soviéticas como en las alemanas, pueden moverse en el mapa bajo la dirección de uno u otro de los jugadores. Las unidades estáticas, que solo ocurren dentro de la fuerza alemana, no pueden moverse una vez colocadas en el mapa (excepto para ir a la pila de muertos). Las unidades estáticas alemanas se imprimen en negro sobre un fondo blanco (y también tienen un asterisco al lado de su factor de combate), mientras que sus unidades móviles se imprimen en blanco sobre un fondo negro.

### **2.5 Ejemplo de unidad de combate**

### **2.6 Factores de combate entre paréntesis**

Ciertas unidades tienen factores de combate entre paréntesis. Eso significa que solo pueden defender; Nunca atacan. También tenga en cuenta que la capacidad de movimiento no se imprime en ninguna unidad, ni estática ni móvil. Consulte la sección 9.0 para obtener detalles al respecto.

### **2.7 Tipos de unidad**

#### **Tipos de unidad móviles**

— Caballería

#### **Tipos de unidad estática**

— Aeródromo de emergencia

## **2.8 Tamaños organizativos de unidad**

Los códigos de tamaño de unidad impresos en cada unidad en el juego se definen de la siguiente manera:

XXX = Cuerpo  
XX = División  
X = Brigada  
III = Regimiento  
II = Batallón

*Nota: Si el símbolo de tamaño de una unidad está debajo de un corchete, eso significa que era una formación ad hoc, o de lo contrario se reconstituyó, una fuerza de ese tamaño aproximado.*

## **2.9 Frentes soviéticos**

Todas las fuerzas soviéticas en el juego se dividen en dos mandos de alto nivel, llamados frentes: primer frente bielorruso (1BF) y primer frente ucraniano (1UF). Todas las unidades 1BF se imprimen con rojo como color de fondo; Todas las unidades 1UF están impresas con amarillo como color de fondo. Las unidades soviéticas nunca cambian su lealtad frontal durante el juego.

## **2.10 Marcadores de bombardeo**

Los marcadores de bombardeo son de dos tipos, artillería y ataque aéreo, y se utilizan para indicar el fuego de formaciones que no están en el mapa o en la plancha de fichas.

## **2.11 Otros marcadores**

Otros marcadores se usan para indicar otras funciones.

## **2.12 Abreviaturas**

Las siguientes abreviaturas son usadas en las unidades:

### **Soviéticas:**

G: Guardias  
GC: Caballería de la Guardia  
GTA: Ejército de Tanques de la Guardia  
Pol: Polacos  
SA: Ejército de choque

### **Alemanes:**

AN: Anhalt  
AX: Axmann  
CD: Clausewitz Division  
CH: Charlemagne  
Ers: Ersatz  
FJgr: Fallschirmjaeger  
FKAH: Freikorps Adolf Hitler  
FKG: Freikorps Goebbels  
FKM: Freikorps Mohnke  
FLJ: Friedrich Ludwig Jahn Division  
FR: Friedrichain  
FvS: Ferdinand von Schill Division  
GD: Gross Deutschland  
HB: Himmler Begleit  
HJ: Hitlerjugend  
HJR: Hitlerjugend Regiment  
HT: Humboldtthein  
JG: Jaeger  
KM: Kriegsmarine  
FG: Feldgendarmerie  
Lat: Latvian  
LVI Pk: 56<sup>th</sup> Panzer Corps HQ

LW: Luftwaffe  
LAH: Leibstandarte Adolf Hitler  
MO: Mohnke  
MB: Munchenberg Panzer Division  
Ned: Nederland SS Panzergrenadier Division  
Nor: Nordland SS Panzergrenadier Division  
Ost: Este  
PD: Potsdam Division  
RAD: Reichsarbeitsdienst  
ROA: Ejército de liberación ruso  
SS Pol: SS Policía  
TG: Tiergarten  
UvH: Ulrich von Hutten Division  
VS: Volkssturm  
West: Oeste  
Zitad: Zitadelle (Citadel) Ciudadelas  
A, B, C, etc.: Áreas de mandos

### **2.13 Contenidos del juego**

Un juego completo de RttR debe incluir el siguiente conjunto de reglas, el mapa de 34x22 "y 228 fichas troqueladas. Los jugadores deberán proporcionarse un dado de seis lados.

## **3.0 COLOCACIÓN**

### **3.1 Eligiendo mandos**

Los jugadores deben determinar qué Frente Soviético comandará cada uno, colocar el mapa entre ellos en una mesa y colocar las unidades en la secuencia que se muestra a continuación. Tenga en cuenta que todas las reglas de apilamiento están vigentes durante la colocación. También tenga en cuenta que las unidades alemanas dentro del mismo sector, pero que pertenecen a diferentes formaciones de mando de nivel superior alemanas, pueden potencialmente apilarse juntas, a discreción del jugador que despliega.

### **3.2 Asignación de torre Flak alemana**

Cualquiera de los jugadores coloca tres unidades alemanas de torre Flak de fuerza 6 boca arriba en los hexágonos con el nombre correspondiente: Tiergarten (TG), Humboldtthein (HT), Friedrichain (FR).

### **3.3 Unidades estáticas alemanas**

Coloque todas las unidades estáticas alemanas restantes en un recipiente opaco de boca grande, como una taza de café o un tazón de cereal (que en adelante se denominará "pool" de la unidad estática).

### **3.4 Pool de unidad estática**

El comandante 1BF al azar (sin examinar sus lados frontales) extrae tres unidades estáticas alemanas del pool y las coloca boca abajo en el hex del Reichstag.

### **3.5 Drawing Static Units (BF Command)**

The 1BF player then randomly picks 15 other German static units from the pool. He examines their Front sides and, then, without showing them to the 1UF commander, he places them face down in any hexes within the 1UF sector.

### **3.6 Extrayendo unidades estáticas (mando UF)**

El mando del 1UF después selecciona al azar 25 unidades estáticas alemanas del pool. Examina sus lados de Frente y, luego, sin mostrárselos al comandante 1BF, los coloca boca abajo en cualquier hexágono dentro del sector 1BF.

### **3.7 Despliegue de la guarnición de Berlín**

Cualquiera de los jugadores debe tomar las siguientes unidades móviles alemanas y mezclarlas, boca abajo a un lado del mapa: AX, FKAH, GD, HJR, SSAN, SSCH, SSHB, SSLAH, SSLat, SSNed y 32SS. El 1BF entonces saca al azar cuatro de esas unidades y las coloca boca arriba en cualquier hexágono dentro del sector 1UF. El comandante 1UF después coloca el resto de esas unidades boca arriba en cualquier hexágono dentro del sector 1BF.

### **3.8 Destacamento de ejército Spree**

El comandante 1BF luego coloca las siguientes unidades alemanas, boca arriba, en o dentro de dos hexes de Potsdam y al oeste del río Havel en el sector 1UF: todas las unidades de la División FLJ y todas las unidades de la División Potsdam.

### **3.9 56 Panzer Corps (1)**

El comandante de 1BF coloca entonces a las siguientes unidades del 56 Cuerpo Panzer, boca arriba, en cualquier hexágono del sector 1UF: todas las unidades que pertenecen a las 18 y 20 Divisiones de Granaderos Panzer.

### **3.10 56 Panzer Corps (2)**

El comandante de 1UF luego coloca las siguientes unidades alemanas, boca arriba, en cualquier hexágono dentro del sector 1BF: todas las unidades de la 11 División SS Panzergrenadier, todas las unidades de la División Panzer Munchenberg, todas las unidades de la 9ª División FJgr, la 92ª Brigada de Cañones de Asalto y la 503ª SS Batallón Panzer.

### **3.11 Colocación de unidades BF**

El comandante 1BF coloca las siguientes unidades soviéticas 1BF dentro de dos hexes de los bordes del mapa designado del sector 1BF.

**Borde norte:** 1 Cuerpo mecanizado, 9G & 12G Cuerpos de tanques, 6G Brigada de tanques & 2GTA regimiento de tanques.

**Borde sur:** 35G, 39G, 47G, 57G, 74G, 77G, 79G, 82G & 88G Divisiones de rifles; 7G & 8G Brigadas de tanques, 8G Brigada de cañones de asalto, 8G Cuerpo mecanizado, 11 Cuerpo de Tanques, 11G Cuerpo de tanques, 64G Brigada de tanques, 19 Brigada de cañones de asalto, 1GTA Brigada mecanizada y el 1GTA regimiento de reconocimiento.

**Refuerzos 1BF:** el comandante 1BF luego deja a un lado, con fácil acceso, todas las unidades de combate 1BF restantes de la plancha de fichas, junto con todos los marcadores de bombardeo de artillería y aire 1BF.

### **3.12 Colocación unidades UF**

El comandante de 1UF coloca las siguientes unidades soviéticas de 1UF dentro del sector 1UF al este del río Havel y dentro de dos hexes del borde sur del mapa: Cuerpos mecanizados 5G, 6G y 9, Cuerpos de tanques 6G, 7G y 10G, Brigadas de tanques 3GTA y 68G, Brigadas de cañones de asalto 4GTA y 16, Regimientos de reconocimiento 3GTA y 4GTA.

**Refuerzos 1UF:** el comandante de 1UF deja a un lado, al alcance de la mano, todas las unidades de combate 1UF restantes de la plancha de fichas, junto con todos los marcadores de bombardeo de artillería y aire 1UF.

*Nota: En 3.11 y 3.12, "dentro de dos hexes" significa en un hexágono del borde del mapa y / o en un hex adyacente a un hex del borde del mapa.*

### **3.13 Unidades estáticas no extraídas**

Las unidades estáticas alemanas restantes permanecen en ese pool, desde donde pueden entrar al juego como refuerzos.

### **3.14 Cuerpo 20 alemán & Destacamento de ejército Steiner**

Las unidades móviles alemanas restantes (20th Corps y Destacamento de ejército Steiner) se colocan aparte. Solo se usan en el escenario opcional de fantasía de Hitler.

### **3.15 Marcadores de fatiga**

Coloca los marcadores de fatiga de ambos frentes soviéticos por el lado "No fatigado" en el Registro de turnos, junto con el marcador de Turno de juego, en la casilla del 23 de abril.

## **4.0 SECUENCIA DE JUEGO**

### **4.1 Turnos de juego**

RttR se juega en turnos de juego secuenciados, cada uno compuesto por una estructura interactiva en la que ambos jugadores realizan operaciones con unidades de su propio Frente Soviético, y luego también realizan operaciones con las unidades alemanas frente al Frente Soviético de su oponente. Todas las acciones deben tomarse dentro de la secuencia dada a continuación.

### **4.2 Turnos de jugador**

Cada turno de juego se divide en cuatro turnos de jugador, y cada turno de jugador se divide en segmentos llamados "fases". El jugador cuyo turno de jugador está actualmente en progreso se llama "jugador en fase"; el otro jugador es el "jugador no en fase".

### **4.3 Esquema de secuencia de juego**

Los turnos de los jugadores se realizan según la siguiente secuencia, estrictamente en el orden indicado.

#### **I. Turno del jugador soviético 1BF**

- A. Fase de refuerzo 1BF:** El comandante de 1BF determina si recibe algún refuerzo o reemplazo del 1BF. Si es así, los introduce en juego como se describe en las secciones 6.0 y 7.0 de las reglas.
- B. Fase de bombardeo 1BF:** El comandante de 1BF coloca cualquier marcador de artillería y/o ataque aéreo del 1BF en el mapa que quiera cometer este turno de jugador (ver sección 15.0).
- C. Fase de movimiento 1BF:** El comandante 1BF puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades de combate 1BF (ver sección 9.0).
- D. Fase de combate 1BF:** El comandante 1BF usa sus unidades de combate 1BF para atacar unidades alemanas dentro del sector del mapa 1BF y / o en el hex del Reichstag (ver sección 12.0).
- E. Fase de fatiga 1BF:** El comandante del 1BF debe tirar el dado por fatiga (ver sección 20.0).

#### **II. Turno del jugador alemán 1UF**

- A. Fase de refuerzo alemana 1UF:** El comandante 1UF verifica si hay refuerzos alemanes que se colocarán en el sector 1BF (ver sección 7.0).
- B. Fase de movimiento alemana 1UF:** El comandante 1UF puede mover todas, algunas o ninguna de las unidades móviles alemanas en el sector de mapas 1BF (ver sección 9.0).
- C. Fase de combate alemana 1UF:** El comandante 1UF puede usar cualquiera, algunas o todas las unidades alemanas dentro del sector del mapa 1BF para atacar unidades 1BF.
- D. Fase de retirada de marcador de bombardeo 1BF:** Retira todos los marcadores de bombardeo 1BF del mapa.

#### **III. Turno del jugador soviético 1UF**

- A. Fase de refuerzo 1UF:** El comandante de 1UF determina si recibe refuerzos o reemplazos de 1UF. Si es así, los pone en juego como se describe en las secciones 6.0 y 7.0 de las reglas.
- B. Fase de bombardeo 1UF:** El comandante de 1UF coloca cualquier marcador de artillería y/o ataque aéreo de 1UF en el mapa que quiera cometer este turno de jugador (ver sección 15.0).
- C. Fase de movimiento 1UF:** El comandante 1UF puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades de combate 1UF (ver sección 9.0).
- D. Fase de combate 1UF:** El comandante 1UF usa sus unidades de combate 1UF para atacar a las unidades alemanas dentro del sector del mapa 1UF y / o en el hex del Reichstag (ver sección 12.0).
- E. Fase de fatiga 1UF:** El 1UF debe tirar el dado por fatiga (ver sección 20.0).

#### **IV. Turno del jugador alemán 1BF**

- A. Fase de refuerzo alemana 1BF:** El comandante del 1BF comprueba los refuerzos alemanes que tienen que ser colocados en el sector del 1UF (ver sección 7.0).
- B. Fase de movimiento alemana 1BF:** El comandante 1BF puede mover todas, algunas o ninguna de las unidades móviles alemanas en el sector de mapas 1UF (ver sección 9.0).
- C. Fase de combate alemana 1BF:** El comandante 1BF puede usar cualquiera, algunas o todas las unidades alemanas dentro del sector del mapa 1UF para atacar unidades 1UF.
- D. Fase de retirada de marcador de bombardeo 1UF:** Retira todos los marcadores de bombardeo del 1UF del mapa.

#### **V. Inter-fase del turno de juego**

- A. Segmento de comprobación de victoria por muerte súbita:** si alguna unidad soviética, de cualquier frente, ocupa el hex del Reichstag, el juego llega a su fin y se determina el ganador.
- B. Segmento de comprobación de fin de escenario:** si este es el último turno del escenario, el juego llega a su fin y se determina el ganador.
- C. Segmento de avance de turno:** si ni A ni B han tenido efecto, mueva el marcador de Turno de juego a la casilla del siguiente turno dentro del registro y comience un nuevo turno de juego.

## 5.0 SECTORES DEL MAPA & HEX DE REICHSTAG

### 5.1 Límite de frente

Las operaciones para las fuerzas soviéticas y alemanas están restringidas por la línea fronteriza de Frente impresa en el mapa. El mapa se divide en dos sectores, cada uno correspondiente al área autorizada de operaciones de uno de los dos frentes soviéticos. El hex del Reichstag en efecto existe como un tercer mini subsector que, en algunos aspectos, existe simultáneamente dentro de los sectores de ambos frentes, mientras que en otros aspectos no existe en el sector de ninguno de los frentes.

### 5.2 Estructura de frente

Tanto las unidades alemanas como las soviéticas que están asignadas a un sector del Frente nunca pueden moverse o atacar a través de la línea fronteriza del Frente por ningún motivo, incluida una retirada o avance después del combate. Las unidades soviéticas solo pueden entrar o atacar hexs del sector de su propio Frente y el hex del Reichstag. Las unidades alemanas solo pueden entrar o atacar en hexs del sector del Frente Soviético en el que se colocaron inicialmente (o el hex del Reichstag para aquellas unidades alemanas que comienzan a jugar allí).

### 5.3 Zonas de Control (ZOCs)

Las ZOCs nunca se extienden a través de la línea fronteriza de frente.

### 5.4 Límites de bombardeo

Los marcadores de bombardeo de un frente soviético no pueden emplearse en el sector del otro frente soviético. Además, las zonas de bombardeo nunca se extienden a través del límite de frente.

### 5.5 Reichstag & unidades soviéticas & Marcadores

El hex del Reichstag tiene reglas únicas que se aplican solo a él. Se considera que existe simultáneamente en ambos sectores del Frente Soviético para todos los fines. Sin embargo, si las unidades de combate o los marcadores de bombardeo de un Frente soviético están en el hex del Reichstag, las unidades o marcadores de bombardeo del otro Frente soviético no pueden entrar o atacar en él. Si por alguna razón las unidades de un comandante del Frente Soviético entran pero luego salen del hex del Reichstag, las unidades y los marcadores del otro jugador podrían desplegarse en él.

### 5.6 El Reichstag & unidades alemanas

Las únicas unidades alemanas que pueden estar en el hex del Reichstag son las unidades estáticas colocadas allí durante la colocación. Las unidades alemanas en el hex del Reichstag nunca pueden atacar. Defienden allí normalmente. La ZOC de las unidades alemanas nunca se extiende dentro o fuera del Reichstag. Las unidades alemanas no pueden atacar dentro del Reichstag.

### 5.7 Prohibición de habilidades especiales

En general, las habilidades especiales de los diversos tipos de unidades estáticas alemanas colocadas en el Reichstag no pueden ser utilizadas. La excepción es que cualquier marcador estratégico que se haya desplegado en el Reichstag puede ser capturado.

**Nota histórica:** El Reichstag era el principal objetivo soviético, y el objetivo por el cual ambos comandantes de los frentes competían. Inicialmente, los soviéticos no sabían la ubicación exacta del búnker del Führer, ni siquiera si Hitler estaba en la ciudad o había partido.

## 6.0 PUNTOS DE LA STAVKA (SP)

### 6.1 Uso de los SP

Los Puntos Stavka (SP) son una cuantificación del apoyo logístico y administrativo disponible para mejorar las operaciones de un Frente. Solo las unidades de los dos frentes soviéticos pueden hacer uso de SP; no pueden usarse para mejorar las operaciones alemanas de ninguna manera. Cada jugador debe realizar un

seguimiento abierto de los puntos Stavka que utiliza durante el juego.

### **6.2 Gastando SP**

Durante el transcurso del juego, un jugador puede gastar SP, que se registra haciendo una anotación en una hoja de papel. Un jugador puede gastar potencialmente hasta 100 SP en el transcurso de un juego. Pueden gastarse en cualquier turno, sin límite por turno como tal, excepto que ambos jugadores nunca pueden gastar juntos un total combinado de más de 100 SP.

### **6.3 Total SP de frente combinado**

El total combinado de SP gastado por ambos jugadores nunca puede exceder de 100. Los gastos de cada jugador cuentan para ese gasto total de SP. Por ejemplo, si un jugador gasta 55 SP en el transcurso de un juego, el otro no podría gastar más de 45. Posiblemente, un jugador podría gastar los 100 SP en el primer turno del juego, dejando al otro jugador sin SP. Sin embargo, como se verá, eso no es probable y, dada la estructura de las condiciones de victoria, dicha estrategia de gasto puede ser contraproducente (ver sección 21.0). Puede gastar SP para las funciones que se describen a continuación.

### **6.4 Reemplazos**

Puedes restaurar para jugar ("reemplazar") unidades soviéticas eliminadas de tu mando del Frente. Consulta la sección 8.0 y la tabla 27.3 para más detalles.

### **6.5 Marcha forzada**

Puedes agregar tres puntos de movimiento al factor de movimiento de una unidad soviética gastando un SP. No se puede usar más de un SP de marcha forzada para una unidad soviética dada durante cada una de sus fases de movimiento. Estos SP se gastan al comienzo de cada movimiento de la unidad de marcha forzada. Consulte la sección 9.0 y la tabla 27.3 para más detalles.

### **6.6 Marcadores de bombardeo**

Para colocar un marcador de artillería o bombardeo aéreo, debe pagar uno o dos SP, respectivamente. Ese coste se paga cada vez que usamos un marcador, y cada marcador se puede usar solo una vez por turno de juego. Vea la sección 15.0 para más detalles.

### **6.7 Turno de máximo esfuerzo**

Al comienzo de cualquiera de tus turnos de jugador de frente soviético, puedes declarar que ese turno es uno de "máximo esfuerzo". Eso requiere que gastes 10 SP. Durante el turno de máximo esfuerzo, la fuerza soviética bajo su mando no tiene fase de movimiento; sin embargo, esa misma fuerza obtiene dos fases de combate seguidas. Cada jugador puede declarar solo un turno de esfuerzo máximo por juego. Nunca habrá un turno alemán de máximo esfuerzo.

## **7.0 REFUERZOS**

### **7.1 Refuerzos de unidades de combate soviéticas**

Los refuerzos de las unidades de combate soviéticas se reciben de acuerdo con la fecha impresa en el reverso. Los refuerzos que entran en juego en el mapa al colocarse en hexágonos adyacentes al borde del mapa indicado dentro del sector de su propio Frente. Pueden colocarse en zonas de control enemigas pero no en hexágonos que contengan unidades enemigas, ni pueden ingresar sobreapiladas. Si todos los hexes de entrada elegibles están bloqueados, las entradas de tales unidades de refuerzo se retrasan hasta esa misma fase del siguiente turno de juego. En todas las demás situaciones, se deben tomar refuerzos durante el turno y la fase indicados. La entrada se lleva a cabo en fases de refuerzo, y no se considera movimiento. Tenga en cuenta que las unidades que llegan se colocan en hexágonos del borde del mapa; no se mueven hacia el mapa desde fuera de su borde exterior. Los refuerzos funcionan normalmente comenzando con el instante de su colocación en el mapa.

### **7.2 Refuerzo de marcador soviético de bombardeo**

Los refuerzos de marcadores de bombardeo soviéticos simplemente se mantienen al alcance de la mano a un lado hasta que se comprometen en hexes en el mapa. Todos los marcadores de bombardeo para ambos frentes estarán disponibles al comienzo del turno de juego del 24 de abril.

### **7.3 Refuerzos estáticos alemanes**

Los refuerzos estáticos alemanes llegan potencialmente durante las fases de refuerzo de cada turno de



jugador alemán. El comandante del Frente Soviético que controla la fuerza en fase alemana tira un dado. Con un resultado de uno o dos, elige aleatoriamente una unidad estática alemana del pool, la examina y luego la coloca boca abajo en cualquier hex elegible dentro del sector del mapa del comandante del Frente contrario.

Dichas unidades solo pueden colocarse en un hex que ya contenga o en un hex adyacente a una o más unidades móviles o estáticas alemanas en ese mismo sector. No se pueden colocar en hexágonos que contengan unidades o zonas de control soviéticas (ver 11.2). En un resultado de tres a seis, no se recibe refuerzo ese turno para esa fuerza alemana.

#### **7.4 Hexs objetivo & refuerzos alemanes**

Si todos los hexágonos objetivos dentro de un sector del mapa están controlados por los soviéticos, no se pueden elegir refuerzos alemanes para ese sector. Si los alemanes retoman uno o más hexes objetivos dentro de ese sector, reanuda las selecciones de refuerzo normales en los momentos regulares. También recuerda, el hex del Reichstag no es parte de ningún sector del mapa; así que, incluso si está controlado por el alemán, nunca obtiene una selección de refuerzo.

#### **7.5 Reemplazos alemanes**

Depósitos alemanes y unidades de aeródromos de emergencia se pueden gastar para reemplazar ciertas unidades eliminadas; ver sección 16.0. Dichas unidades se colocan usando las mismas restricciones que para los refuerzos.

#### **7.6 Refuerzos alemanes opcionales**

Se explican en la sección 22.0.

### **8.0 REEMPLAZOS**

#### **8.1 Fase de refuerzos**

Ciertas unidades que se eliminan durante el juego pueden volver al juego como "reemplazos". Se colocan en el mapa durante la fase de refuerzo adecuada.

Todas las unidades de combate soviéticas pueden ser potencialmente reemplazadas. Excepto como se describe en la sección 16.0, no se pueden reemplazar unidades alemanas.

#### **8.2 Reemplazos soviéticos**

Cuando se elimina una unidad soviética, colóquela al alcance en el lado del mapa. Durante la Fase de refuerzo de cada Frente, el comandante soviético en fase puede elegir reemplazar una, algunas o todas sus unidades disponibles de acuerdo con las disposiciones de las reglas 6.4 y 27.3. Las unidades reemplazadas en juego de esta manera se ingresan bajo las mismas restricciones que las establecidas en la regla 7.1.

*Nota: Las unidades de un Frente nunca pueden reemplazarse para servir en el otro Frente.*

### **9.0 MOVIMIENTO**

#### **9.1 Moviendo unidades, generalidades**

Durante sus fases de movimiento, el jugador en fase puede mover tantas o tan pocas unidades como desee. Las unidades se pueden mover en cualquier dirección o combinación de direcciones dentro de la trama hexagonal. Los factores de movimiento no están impresos en las unidades; se dan en las siguientes reglas.

#### **9.2 Movimiento soviético**

Cada unidad soviética tiene un factor de movimiento básico de seis puntos de movimiento (MP) en cada una de las fases de movimiento de su Frente. Ese número puede aumentarse a nueve MP 50 mediante la marcha forzada, ver 6.5.

#### **9.3 Movimiento alemán**

Al comienzo de una Fase de Movimiento alemana, el comandante del Frente Soviético que controla las unidades alemanas de ese sector tira un dado. Este será el número (1-6) de MPs disponible para cada unidad móvil alemana en el sector bajo su mando para esa fase. Si hay uno o más contadores de puestos de mando alemanes boca arriba dentro de ese sector, se agrega uno al resultado de la tirada de dado para cada unidad de CP.

#### **9.4 Procedimiento de movimiento**

Las unidades se mueven de una en una, trazando una ruta de hexes contiguos a través de la trama hexagonal. Cuando cada unidad entra en un hex, la unidad paga uno o más PM de su capacidad de movimiento. Consulte la tabla de efectos de terreno (27.5) para más detalles.

#### **9.5 Restricciones y prohibiciones generales**

Las unidades de un Frente soviético en particular, o las unidades alemanas dentro de un sector de mapa dado, pueden moverse solo durante la fase de movimiento designada para ellos la secuencia de juego. Una vez que se ha movido una unidad y se ha eliminado la mano del jugador, no se puede mover de nuevo. Una unidad puede gastar todos, algunos o ninguno de sus puntos de movimiento (MP) en cualquier turno de juego. El MP no utilizado no puede acumularse de fase a fase de turno a turno o transferirse de una unidad a otra. Las unidades nunca pueden moverse directamente de una zona de control enemiga (EZOC) a otra, ni pueden entrar en un hex ocupado por el enemigo, ni pueden entrar en terreno prohibido o cruzar una línea de límite del sector. Las unidades normalmente no pueden abandonar el mapa; pero vea la regla 13.3 (5) con una excepción para los soviéticos.

#### **9.6 Sin garantía de movimiento mínimo**

Una unidad debe tener MP suficiente para entrar en un hex o cruzar un lado del hex. No hay una garantía mínima de movimiento en este juego.

#### **9.7 EZOC**

Las unidades deben detener su movimiento para esa fase cuando entran por primera vez en una EZOC. Ver sección 11.0 para más detalles.

#### **9.8 Avances / Retiradas**

Los avances y las retiradas después del combate no se consideran movimiento y, por lo tanto, no usan MPs.

#### **9.9 Efectos del terreno**

Una unidad en movimiento debe gastar un MP para entrar en un hexágono despejado o moverse a lo largo de carreteras o líneas de ferrocarril. Para entrar en otros tipos de hexs, una unidad debe gastar más de un punto de movimiento. Cuando el TEC solicita un gasto de MP para cruzar un lado del hex, ese coste es adicional al coste por entrar en el propio hex. *Por ejemplo: cruzar un lado del hex del río hacia un hexágono claro costaría un total de cuatro PM, tres por el lado del hex del río y uno por el hex despejado.*

#### **9.10 Movimiento por carretera & ferrocarril**

Las unidades que se mueven a lo largo de una ruta de carretera y/o ferrocarril pagan solo un MP por hex ingresado, sin importar el terreno que exista en los hexs en los que se entre. Tenga en cuenta que no hay movimiento de ferrocarril a través del transporte por tren en el juego. Los ferrocarriles, simplemente se pueden usar como firme de carretera (indistintamente con carreteras reales durante el mismo movimiento).

#### **9.11 Puentes**

Los puentes niegan el coste de movimiento para cruzar lados de hexágono de río/canal; sin embargo, también vea la sección 18.0. Al comienzo del juego, todos los puentes en el mapa están intactos.

### **10.0 APILAMIENTO**

#### **10.1 Definiendo el apilamiento**

Tener a más de una unidad amiga en el mismo hex al mismo tiempo se denomina "apilamiento". **Las unidades de los dos frentes soviéticos diferentes nunca se apilan juntas en el mismo hexágono, y las unidades alemanas y soviéticas nunca se apilan juntas en el mismo hexágono.**

#### **10.2 Límites de apilamiento soviéticos**

Entre las unidades de su propio Frente, ambos comandantes de Frente Soviético pueden tener los siguientes máximos apilados: 1) un cuerpo más otra unidad sin tamaño de cuerpo / unidad de tamaño división, 2) una división más otra no división / unidad de tamaño no cuerpo, 3) dos unidades de cualquier tamaño más pequeñas que una división.

### **10.3 Límites de apilamiento alemán**

Hasta tres unidades alemanas pueden apilarse en cualquier hex dado. No hay restricciones de tamaño, tipo o clase de movilidad añadidas a este simple recuento de tres.

### **10.4 Perpetuidad del apilamiento**

Los límites de apilamiento se aplican en todo momento durante el turno de juego. Las unidades amigas no pueden moverse dentro o a través de hexs ocupados por otras unidades amigas si eso significa violar las reglas de apilamiento.

### **10.5 Penalizaciones por sobreapilamiento**

Cuando se descubra que un hex está sobreapilado, se deben eliminar suficientes unidades para poder volver a cumplir con las reglas (la elección del jugador).

### **10.6 Unidades de libre apilamiento**

Ninguno de los marcadores representados en las reglas 2.10 y 2.11 de ninguna manera cuentan para el apilamiento. Se pueden agregar a cualquier hexágono, de acuerdo con las reglas para sus usos particulares, independientemente de la presencia de otras unidades y/o marcadores, enemigos o amigos.

### **10.7 Límite de apilamiento durante la colocación**

Deben observarse los límites de apilamiento para todas las fuerzas durante la colocación inicial.

## **11.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)**

### **11.1 Definición de ZOC**

Los seis hexes que rodean inmediatamente el hex de una unidad constituyen su "zona de control" (ZOC). Los hexes en los que una unidad ejerce una ZOC se llaman "hexes controlados". Las ZOC afectan el movimiento y el combate.

### **11.2 Limitaciones de las ZOC**

Todas las unidades de combate de ambos bandos tienen una ZOC en todo momento, independientemente de la fase o el turno del jugador. En general, las ZOC no son negadas por la presencia de otras unidades, enemigas o amigas, con las siguientes excepciones: 1) Las ZOC no se extienden a través de la línea límite de los frentes; y 2) La ZOC soviética no se extiende a hexs objetivos. Eso es cierto incluso si un hex objetivo está desocupado por unidades alemanas. ZOC alemán se extiende normalmente dentro y fuera de hexes objetivos. Los marcadores de bombardeo no ejercen ZOC.

### **11.3 Múltiple ZOC**

Más de una unidad enemiga y/o enemiga puede ejercer simultáneamente ZOC en el mismo hex; Las dos unidades son iguales y se afectan mutuamente. No hay efecto adicional si más de una unidad proyecta su ZOC en el mismo hex. Si una unidad amiga dada está en un hex controlado por el enemigo, esa unidad enemiga que proyecta ZOC generalmente también está en su hex controlado. La excepción vendría de la regla 11.2 (2) anterior.

### **11.4 Efectos sobre el movimiento**

**Las unidades deben detener su movimiento para esa fase cuando entren por primera vez en una ZOC enemiga (EZOC).** No pueden mover más allá en esa fase. Las unidades pueden salir de las EZOC en una de las dos siguientes maneras: 1) debido a resultados de combate que requieren retirada o avance, o que causan que todas las unidades enemigas involucradas que ejercen ZOC sean eliminadas; or 2) por desenganchamiento.

### **11.5 Desenganchamiento**

El desenganchamiento es el acto de salir de un EZOC. Para hacerlo, una unidad debe haber comenzado su fase de movimiento ya en el EZOC que se va a salir, y debe moverse desde allí directamente a un hex adyacente que no contenga EZOC. Las unidades desconectadas no pueden ingresar en ninguna otra EZOC durante la misma fase.

### **11.6 Combate**

El ataque es obligatorio para las unidades que comienzan su fase de combate en una o más EZOC.

Consulte la sección 12.0 para más detalles.

### **11.7 Retirada después del combate**

Las unidades que deben retirarse dentro o a través de una EZOC son eliminadas. Ver sección 13.0 para más detalles.

### **11.8 Avance después del combate**

Las unidades pueden avanzar después del combate dentro y/o a través de EZOC. Ver sección 14.0 para más detalles.

## **12.0 COMBATE**

### **12.1 Requerimiento de ataque**

El ataque es generalmente obligatorio para las unidades que comienzan la fase de combate de su fuerza en un EZOC (ver 12.12 para la excepción). El jugador en fase se denomina atacante y el jugador no en fase se denomina defensor, independientemente de la situación estratégica general. Hay dos tablas de resultados de combate (CRT) diferentes: Móvil (ver 27.1) y Asalto (ver 27.2). Cada una refleja un enfoque táctico diferente para la batalla y, por lo tanto, cada uno tiene resultados diferentes.

### **12.2 Procedimiento de ataque**

Por cada ataque, sigue el siguiente procedimiento:

- 1) El atacante declara qué unidades atacantes atacarán a qué unidades defensoras y qué CRT se usará para resolver ese ataque.
- 2) Totaliza la fuerza de combate de todas las unidades atacantes involucradas en este combate. Haz cualquier multiplicación por artillería y/o ataques aéreos y/o torres antiaéreas.
- 3) Totaliza la fuerza de defensa de todas las unidades defensoras que son el objetivo de este ataque. Haz cualquier multiplicación por terrenos defensivos y/o torres antiaéreas.
- 4) Divide la fuerza del atacante entre la fuerza del defensor y multiplique ese número por 100. Esto da un "porcentaje de ataque".
- 5) Consulta la CRT apropiada bajo la apropiada columna de porcentaje y tira un dado. Cruza ese resultado con la columna para obtener un resultado de combate particular.
- 6) Aplique todos los resultados particulares para ese resultado de combate en el orden indicado en su explicación.

### **12.3 Limitación de ataque**

Ninguna unidad dada puede atacar o ser atacada más de una vez por fase de combate.

### **12.4 Resolviendo ataques**

El atacante puede resolver todos sus ataques en el orden que desee. Todas las unidades atacantes en EZOC deben atacar, y todas las unidades enemigas en ZOC amiga deben ser atacadas. El jugador atacante puede elegir cuál de sus unidades atacará a cuáles unidades defensoras, siempre que se observe la restricción previa. Un hex defensor puede ser atacado desde hasta seis hexes adyacentes. Las unidades en un solo hex atacante pueden potencialmente atacar simultáneamente en uno, algunos o todos los seis hexes circundantes.

El atacante no necesita declarar todos sus ataques de antemano; deben declararse y resolverse de uno en uno a la vez. Siempre ten en cuenta: la ZOC soviética nunca se proyecta en hexágonos objetivos, por lo que las unidades alemanas en esos hexágonos no tienen que atacar, aunque puedes elegir que lo hagan. Lo contrario no es cierto. Es decir, las unidades soviéticas adyacentes a los hexágonos objetivos ocupados por los alemanes deben atacarlos. Del mismo modo, las unidades soviéticas que ocupan hexes objetivos proyectan su ZOC fuera de ellos.

### **12.5 Combate multi-unidad & multi-Hex**

Si una unidad atacante está en la ZOC de más de una unidad enemiga, ese ataque debe atacar a todas aquellas unidades enemigas que no estén atacadas por otras unidades atacantes. Las unidades en dos o más hexes pueden combinar sus fuerzas de combate y atacar un solo hexágono siempre que todas las unidades atacantes involucradas estén adyacentes a todas las unidades defensoras involucradas. Los ataques pueden involucrar potencialmente cualquier cantidad de unidades atacantes o defensoras. Sin

embargo, para que un ataque se resuelva como un combate único, todas las unidades atacantes deben estar adyacentes a todas las unidades defensoras.

### **12.6 Ataques de distracción**

Al realizar una serie de ataques, puede asignar sus unidades de ataque para que algunos ataques se realicen en porcentajes bajos para permitir que otras unidades de ataque concentren sus fuerzas para obtener porcentajes más ventajosos contra hexes objetivos seleccionados. Tales ataques deliberadamente estructurados de bajo porcentaje se denominan "ataques de distracción".

### **12.7 Cálculo del ataque**

El jugador atacante nunca puede elegir reducir el porcentaje de ataque de cualquier ataque dado.

### **12.8 Limitación de apoyo del bombardeo soviético**

Los marcadores de bombardeo soviéticos no se pueden usar para atacar solos; se usan para apoyar a las unidades de combate soviéticas regulares en sus ataques.

### **12.9 Unidad de fuerza de combate**

Las fuerzas de ataque y defensa de una unidad dada son siempre unitarias. La fuerza de una sola unidad no puede dividirse entre diferentes combates, ni en ataque ni en defensa.

### **12.10 Apilamientos atacando**

Las unidades atacando en el mismo hex deben combinarse en una sola fuerza de ataque; no pueden dividirse para participar en ataques separados.

### **12.11 Apilamientos defendiendo**

Las unidades defendiendo en el mismo hex deben ser atacadas como una sola fuerza defensiva combinada; no pueden ser atacadas por separado.

### **12.12 Factores de combate entre paréntesis**

Las unidades con una fuerza de combate entre paréntesis solo pueden defenderse; nunca atacan, incluso si están en una EZOC.

### **12.13 Factores 0 de combate**

Las unidades con una fuerza de combate de cero ("0") se eliminan al comienzo de cualquier fase de combate cuando una o más unidades enemigas las han colocado en su ZOC. Se eliminan incluso si se apilan con unidades que tienen una fuerza de combate de uno o más. Esto no cuenta como combate y, cuando se elimina de esta manera, las unidades enemigas adyacentes no pueden avanzar a los hexes de unidades cero recién eliminadas. Hasta que se eliminen, tales unidades proyectan ZOC y, de lo contrario, funcionan normalmente como unidades.

### **12.14 Marcadores de bombardeo & ataques soviéticos**

Si una o más unidades defensoras están en la zona de bombardeo de un marcador de bombardeo que pertenece al jugador atacante, todas las unidades atacantes involucradas tienen su fuerza de ataque duplicada. Este bono no se aplica a la defensa. Vea la sección 15.0 para más detalles.

### **12.15 Torres Flak & combate alemán**

Cualquier unidad móvil alemana dentro de dos hexes de una torre antiaérea revelada tiene su fuerza de combate duplicada tanto para el ataque como para la defensa. Eso es cierto independientemente de las unidades enemigas que intervienen y/o EZOC. Esta bonificación también se aplica en el hex en el que se encuentra la torre antiaérea. Tenga en cuenta, sin embargo, que las unidades estáticas nunca reciben esta bonificación.

### **12.16 Singularidad en los bonos**

Los bonos para marcadores de bombardeo y torres antiaéreas se aplican solo una vez por combate; Si una fuerza dada está dentro del radio de más de una de esas bonificaciones, no hay más multiplicación. Al mismo tiempo, sin embargo, cada marcador de bombardeo y torre antiaérea puede proporcionar su múltiple a cualquier número de combates separados dentro de su radio.

### 12.17 Terreno

Las unidades defensoras pueden beneficiarse del terreno en el hex que ocupan y/o a lo largo de los lados del hex perimetrales de ese hex. El terreno en hexes ocupados por el atacante no tiene efecto en el combate. El efecto del terreno en el combate se refleja multiplicando la fuerza impresa del defensor. La tabla de efectos de terreno da los múltiplos defensivos (ver 27.5).

### 12.18 Lados de Hex

Una fuerza recibe el beneficio de defenderse detrás de un lado de hexágono solo si todas las unidades atacantes están atacando a través de dichos lados de hex.

### 12.19 Limitación de terrenos múltiples

Los terrenos múltiples no son acumulativos: si hay más de un tipo de terreno multiplicado involucrado, el hex y/o lado de hex, una fuerza defensora recibe solo el mejor múltiplo.

### 12.20 Limitación del valor de combate

Si una fuerza defensora puede aprovechar ambos bonos de combate (12.14 y 12.15) y una bonificación de terreno, su valor de combate se triplica, no se cuadruplica. Con independencia de todos los demás factores, las unidades nunca pueden ser más que triplicadas en combate.

*Ejemplo: Una unidad alemana defendiendo en un hex objetivo detrás de un río dentro de 2 hexs de una torre flak estaría triplicada, no sextuplicada.*

### 12.21 Elección de la CRT

El jugador atacante es generalmente libre de elegir qué CRT se usará en cada ataque que dirija, tanto soviético como alemán; sin embargo, si las unidades soviéticas están atacando, y una o más de las unidades alemanas defensoras involucradas están en un hex objetivo y/o urbano y/o S-Bahn, ese ataque debe resolverse en la CRT de Asalto.

### 12.22 Resolución del combate

Los porcentajes de ataque se determinan dividiendo la fuerza del atacante entre la fuerza del defensor y luego dividiendo ese resultado entre 100.

*Ejemplo 1: El atacante tiene 20 factores de combate y el defensor 13.  $20/13 \times 100 = 153\%$ ; para que el combate se resuelva usando la columna 100-199%.*

*Ejemplo 2: El atacante tiene 10 factores de combate y el defensor 12.  $10/12 \times 100 = 83\%$ ; para que el combate se resuelva use la columna 50-99%.*

### 12.23 Explicación de los resultados del combate

Los resultados del combate se definen como sigue:

#### AA (Desgaste del atacante)

- 1) Elimina la unidad atacante más fuerte
- 2) No hay retirada ni avance.

#### AD (Atacante derrotado)

- 1) eliminar unidades atacantes con fuerzas de combate impresas equivalentes a al menos la mitad de los factores de combate impresos totales de la fuerza de ataque
- 2) Retira todas las unidades atacantes supervivientes un hex.
- 3) Las unidades móviles defendiendo pueden avanzar un hex.

#### AP (Pánico del atacante)

- 1) Elimina la unidad atacante más fuerte.
- 2) El atacante tira otro dado de seis caras: todas las unidades involucradas deben retirarse ese número de hexes.
- 3) Las unidades móviles defendiendo pueden avanzar un hex.

#### AR (El atacante se retira)

- 1) Retira todas las unidades defensoras supervivientes un hex.
- 2) Las unidades móviles defensoras pueden avanzar un hex.

#### BB (Baño de sangre)

- 1) Elimina unidades defensoras con una fuerza de combate impresa igual a al menos la mitad de los

factores de combate impresos totales de la fuerza defensora.

2) Elimina unidades atacantes con la fuerza de combate impresa igual a al menos la mitad de los factores de combate impresos totales de la fuerza atacante.

3) Ninguna retirada o avance.

**DA (Desgaste del defensor)**

1) Elimina la unidad más fuerte defendiendo.

2) Ninguna retirada o avance.

**DD (Defensor derrotado)**

1) Elimina unidades defendiendo con fuerza de combate impresa igual a al menos la mitad de los factores de combate impresos totales de la fuerza defensora.

2) Retira todas las unidades defensoras supervivientes un hex.

3) Las unidades móviles atacantes pueden avanzar un hex.

**DE (Defensor aniquilado)**

1) Elimina todas las unidades defensoras.

2) Las unidades móviles atacantes pueden avanzar un hex.

**DP (Pánico del defensor)**

1) Elimina la unidad defensora más fuerte.

2) El defensor tira un dado de seis caras; retira todas las unidades defensoras supervivientes ese número de hexes.

3) Las unidades móviles atacantes pueden avanzar hasta dos hexes.

**DR (Defensor se retira)**

1) Retira a todas las unidades defendiendo un hex.

2) Las unidades móviles atacantes pueden avanzar un hex.

**MD (Defensa móvil)**

1) Elimina la unidad atacante más fuerte.

2) Retira todas las unidades defensoras un hex.

3) Las unidades móviles atacantes pueden avanzar un hex.

**OR (Arrollamiento)**

1) Elimina todas las unidades defendiendo.

2) Las unidades móviles atacantes pueden avanzar hasta tres hexes.

**12.24 Eliminación de unidades**

La elección de las unidades a eliminar depende del jugador propietario, a menos que el resultado requiera la eliminación de la "unidad más fuerte". En los casos en que se deba eliminar "al menos la mitad" de la fuerza de una fuerza, el jugador propietario puede tener que eliminar el exceso de factores para satisfacer completamente ese requerimiento. Un jugador siempre puede optar por eliminar un mayor número de factores que los requeridos por el resultado del combate. (A veces eso es útil si desea preservar ciertas unidades).

**12.25 Inmunidad del marcador de bombardeo**

Los marcadores de bombardeo nunca se ven afectados por los resultados de combate, y nunca pueden eliminarse para satisfacer cualquier resultado de combate. Las torres antiaéreas no se ven afectadas por los resultados de combate de los ataques o defensas que apoyan a menos que la torre misma esté adyacente a las unidades enemigas y esté en el hex que es el objetivo de ese combate.

**13.0 RETIRADA DESPUÉS DEL COMBATE**

**13.1 Retirándose**

Cuando un resultado de combate requiere que las unidades involucradas de un jugador sean retiradas, el jugador designado por ese resultado debe mover inmediatamente esas unidades el número indicado de hexágonos lejos de su (s) posición (es) de combate. Retirarse no es un movimiento normal; se cuenta en términos de hexes en lugar de MP, y las unidades móviles siempre pueden retirarse la cantidad de hexes indicados con independencia de sus capacidad impresas de movimiento.

**13.2 Tipos de retiradas**

Hay dos tipos generales de resultado de retirada:

1) Retirada normal, la cual es un hex; y

2) Retirada en el pánico, en la cual el jugador tira un dado y debe retirar a todas las unidades designadas ese número de hexes.

### **13.3 Estructuras de la retirada**

La retirada está sujeta a las siguientes restricciones, y si una unidad no puede retirarse mientras obedece a todas ellas, se elimina.

Las unidades nunca pueden retirarse a hexágonos que contengan unidades enemigas o EZOC.

Las unidades no pueden retirarse a hexágonos ni a lados de hexágonos a los que no se les permitiría entrar durante el movimiento normal. Por ejemplo, las unidades no pueden retirarse a través de un lago a menos que haya un puente intacto que lo cruce.

Las unidades no pueden retirarse a través del límite del sector.

Las unidades pueden retirarse a través de hexágonos que contengan unidades amigas, siempre y cuando se cumplan las restricciones de apilamiento en todo momento.

Las unidades alemanas no pueden retirarse del mapa. Las unidades soviéticas pueden retirarse del mapa. Dichas unidades volverían a entrar como refuerzos durante el siguiente turno de juego.

Una unidad en retirada debe terminar la retirada el número indicado de hexes lejos de su posición de combate anterior. Si no puede, y puede retirarse solo una parte del número de hexes obligados, se elimina en el último hex en el que pudo retirarse. La ruta de retirada termina en el hexágono en el que se elimina la unidad.

Las unidades que se retiran desde el mismo hexágono pueden retirarse juntas o por separado, a discreción del jugador propietario.

En ningún caso, una unidad puede retirarse a un hexágono que pudiera eliminarla o salirse del mapa, si hay otra ruta no fatal o no sacada del mapa disponible.

### **13.4 Prohibición de retirada de Unidades Estáticas**

Las unidades estáticas llamadas a retirarse se eliminan en su lugar. Sin embargo, tenga en cuenta que las unidades estáticas alemanas que defienden o atacan desde hexes objetivos ignoran los resultados de retirada.

### **13.5 Retirada combatiendo**

Las unidades que se retiran a un hexágono, y si su nueva localización es atacada más tarde en esa misma fase, se defiende normalmente y contribuye con su fuerza de defensa al nuevo hexágono.

*Nota: Esto sucedería solo cuando una unidad alemana se retirara a un hex objetivo, ya que la ZOC soviética no se extiende dentro de ellos.*

### **13.6 Hexes objetivo & retiradas**

Las unidades alemanas en hexágonos objetivos que reciben resultados de retirada (atacar o defender) pueden retirarse, pero no están obligados a hacerlo. Eso lo determina el jugador propietario unidad por unidad. Del mismo modo, si las unidades alemanas entran en pánico en la retirada en un hex objetivo, pueden cesar su retirada en ese hex y así escapar de tener que retirarse la distancia de pánico completa. Esta regla se aplica tanto a las unidades alemanas que defienden como a las que atacan; sin embargo, si las unidades dentro y fuera de un objetivo están involucradas en el mismo combate, y se requiere una retirada, esas unidades fuera del hex del objetivo tendrían que retirarse. Ten en cuenta que, dado que la ZOC soviética no se extiende a hexes objetivos, las unidades alemanas siempre pueden retirarse dentro de ellos independientemente de la adyacencia de las unidades soviéticas.

## **14.0 AVANCE DESPUÉS DEL COMBATE**

### **14.1 Definición de avance después del combate**

Avanzar después del combate es una forma especial de movimiento que puede ocurrir como parte de un resultado de combate. Si un resultado de combate permite a un jugador realizar un avance, puede mover inmediatamente una, algunas o todas sus unidades móviles (solo) involucradas el número de hexes indicado. En general, será un hexágono; sin embargo, ciertos resultados permitirán que las unidades



avancen dos o tres hexes. Las unidades estáticas nunca pueden avanzar después del combate.

#### **14.2 Avanzando**

Avanzar no gasta MP. Solo se puede hacer en hexes en los que las unidades que avanzan podrían entrar normalmente durante el movimiento en la fase de movimiento. Las unidades que avanzan ignoran las EZOC, pero no pueden entrar en hexes que contengan unidades enemigas ni pueden sobreapilarse.

#### **14.3 Maniobra de avance**

Si un avance es más de un hex, algunas unidades pueden detenerse en el primer hex y otras en el segundo hex, etc. Siempre avanzar unidades una a la vez.

#### **14.4 Requerimiento de avance al hex objetivo**

En los avances de un solo hexágono, el hexágono movido debe ser siempre el que acaba de abandonar la fuerza defensora derrotada. En los avances de múltiples hexágonos, ese hexágono que acaba de desocupar debe ser el primero en el que avanzan los atacantes victoriosos.

#### **14.5 Ríos & canals sin puente**

No importa cuántos hexágonos esté autorizada para avanzar una unidad, debe detenerse tan pronto como cruce un lado de hex de río o canal sin puente. Eso no es cierto si se usa un puente intacto para facilitar dichos cruces.

### **15.0 MARCADORES DE BOMBARDEO**

#### **15.1 Artillería & ataques aéreos**

Hay dos tipos de marcadores de bombardeo: artillería y ataque aéreo. Ambos funcionan de la misma manera, con las excepciones que se indican a continuación.

#### **15.2 Zonas de bombardeo**

Cada marcador de bombardeo tiene un radio de hexágonos a su alrededor a los que afecta, lo que se denomina su "zona de bombardeo" (BZ).

**Artillería:** Los marcadores de bombardeo de artillería tienen una BZ formada por su hex de colocación y todos los hexágonos inmediatamente adyacentes a ese hex.

**Ataques aéreos:** Los marcadores de ataques aéreos tienen una BZ formada por su hex de colocación y todos los hexes que lo rodean dentro de dos hexes de ese hex.

*Nota: La BZ nunca se extiende a través de la línea límite del sector. Para este propósito, se considera que el hex del Reichstag existe en ambos sectores.*

#### **15.3 Coste de SP por bombardeo**

Cada uso de un marcador de bombardeo requiere el gasto de SPs, uno por cada marcador de artillería utilizado y dos por cada marcador de ataque aéreo utilizado. Dentro de esa restricción, se puede usar un marcador de bombardeo particular un número ilimitado de veces en el juego, aunque nunca más de una vez por turno de juego. También ten en cuenta que los marcadores de bombardeo no pueden usarse en el primer turno de juego; entran en juego comenzando con el turno dos del juego.

#### **15.4 Efectos de la BZ**

Los efectos en cada hex de la zona de bombardeo (BZ) se definen de la siguiente manera:

**Apoyando ataques soviéticos:** Las unidades soviéticas que realizan ataques contra unidades alemanas que defienden en una zona de bombardeo tienen su fuerza de ataque duplicada. Solo un hex de una fuerza de defensa alemana multihex necesita estar en una BZ para que este efecto tenga lugar.

**Interdictando el movimiento alemán:** Las unidades móviles alemanas que entran en una BZ deben pagar un MP adicional por cada hex ingresado en una BZ. Las retiradas alemanas y los avances después del combate no se ven afectados por la BZ.

### **15.5 Efecto múltiple**

Un solo marcador de bombardeo puede apoyar ataques soviéticos e interdicar el movimiento alemán dentro de su BZ.

### **15.6 Inmunidad soviética**

Una BZ no tiene efecto sobre las unidades soviéticas.

### **15.7 Irrelevancia de múltiples BZ**

Tener más de una BZ en un hex no proporciona efectos adicionales o múltiples.

### **15.8 Retirada de marcador de bombardeo**

Una vez colocado, un marcador de bombardeo permanecerá en el mapa hasta la Fase de eliminación de marcadores de bombardeo apropiada, ya sea en el paso II.D de la secuencia de turno para los marcadores del 1BF o en el paso IV.D de la secuencia de turno para los marcadores del 1 UF.

## **16.0 UNIDADES ESTÁTICAS ALEMANAS**

### **16.1 Definición de unidades estáticas**

Ciertas unidades estáticas alemanas tienen propiedades especiales, como se describe a continuación.

### **16.2 Puestos de mando (CP)**

Por cada puesto de comando boca arriba en un Sector, todas las unidades móviles alemanas en ese sector añaden uno a su factor de movimiento de la tirada de dado. Por ejemplo, si hubiera dos CP boca arriba en un sector, todas las unidades móviles alemanas en ese sector aumentarían su factor de movimiento del dado en dos.

### **16.3 Aeródromos de emergencia**

Esta unidad solo se puede colocar en hexes de carretera o aeródromo. Durante cualquier Fase de refuerzo alemana, el jugador propietario puede elegir deliberadamente dos unidades de infantería estáticas de la pila de los muertos del otro jugador y colocarlas en cualquier hex(s) en o inmediatamente adyacente al aeródromo de emergencia. La unidad del aeródromo de emergencia es entonces permanentemente eliminada.

### **16.4 Torres Flak**

Todas las unidades móviles alemanas dentro de dos hexes de una torre boca arriba en el mismo sector tienen sus valores de combate duplicados para ataque y defensa. Esto es independientemente de las unidades enemigas que intervienen, las EZOC y terreno, etc. Las torres antiaéreas no se duplican.

### **16.5 Francotiradores**

Cuando lo elijas, puedes desplegar francotiradores inmediatamente o mantenerlos fuera del mapa y colocarlos durante cualquier Fase de refuerzo alemana posterior. **Colócalos en cualquier lugar del mapa dentro de cuatro hexes de cualquier unidad alemana que no sea francotirador que controles.** Tenga en cuenta que, dentro de esa restricción, pueden colocarse "detrás" de las líneas soviéticas.

### **16.6 Marcadores estratégicos (FuhrerBunker, Armas químicas, investigación atómica)**

Estos cuentan para los puntos de victoria al final del juego para el Frente Soviético que los captura. Ver secciones 21.0 y 27.4.

### **16.7 Depósito de suministro**

Durante cualquier Fase de refuerzo alemana, puedes tomar cualquier unidad móvil alemana eliminada de la pila de los muertos del otro jugador y colocarla en o adyacente al hex en el que se encuentra localizado el depósito, ignorando las EZOC. El depósito se elimina entonces permanentemente.

### **16.8 Estado de oculto**

**Las unidades estáticas pueden colocarse inicialmente boca abajo.** El jugador que colocó una unidad estática dada siempre puede examinar su lado boca arriba o frontal. Las unidades estáticas se giran boca arriba en las siguientes circunstancias: 1) siempre puedes optar por poner boca arriba cualquiera de las unidades estáticas que se están desplegando, o que se desplegaron antes; y 2) una unidad estática debe ponerse boca arriba al comienzo de cualquier fase de combate en la que una o más unidades soviéticas

estén adyacentes a ellas, independientemente de la anulación de la EZOC. Ver también 16.12 abajo.

### **16.9 Revelación permanente de unidades estáticas**

Una vez boca arriba, una unidad estática permanece así durante el resto de su tiempo en el juego.

### **16.10 Unidades del Reichstag**

Tres unidades estáticas se colocan inicialmente boca abajo en el Reichstag. Ninguno de los jugadores puede examinar su lado boca arriba hasta el comienzo de una Fase de combate soviética en la que una o más unidades soviéticas están adyacentes a ese hex, momento en el cual toda la guarnición del Reichstag se gira permanentemente boca arriba. Esas unidades nunca son controladas por ninguno de los jugadores. Nunca atacan, pero pueden ser atacados por las unidades soviéticas de cualquiera de los jugadores. Si es atacado, el otro jugador los controla temporalmente para ese combate (con el fin de extraer pérdidas de combate, etc.). Siempre ignoran los resultados de la retirada. Si uno o más marcadores estratégicos resultan estar en el Reichstag, se considera que el jugador que avanza después del combate al hex lo ha capturado.

## **17.0 NIEBLA DE GUERRA**

### **17.1 Examinando unidades alemanas**

Las unidades estáticas alemanas pueden desplegarse inicialmente boca abajo. Las unidades móviles alemanas siempre se despliegan boca arriba. Generalmente, un jugador puede examinar una pila alemana solo bajo las siguientes condiciones: 1) si la controlas; o 2) al comienzo de un procedimiento de resolución de combate en el que está involucrado ese grupo alemán; o 3) realizando reconocimiento.

### **17.2 Examinando unidades soviéticas**

Ambos jugadores siempre pueden examinar todas las pilas soviéticas de ambos frentes.

### **17.3 Unidades de reconocimiento**

Al comienzo de cada turno de jugador soviético, el jugador en fase puede examinar cualquier hexágono dentro de dos hexes de cada unidad de reconocimiento soviética que controla (incluido el hex del Reichstag). El hex para examinarse debe estar en el mismo sector que la unidad de reconocimiento habilitadora. Más allá de esa restricción, el examen puede llevarse a cabo independientemente de las unidades intermedias, el terreno, el EZOC, etc. El reconocimiento le permite examinar todas las unidades en la pila alemana seleccionada. Si hay unidades estáticas boca abajo en la pila, voltéalas boca arriba. La unidad que realiza el reconocimiento no puede moverse en la fase de movimiento de ese jugador.

*Nota: un jugador que reconoce con éxito un hexágono enemigo no está obligado a compartir la información que adquirió su unidad de reconocimiento.*

### **17.4 Reconocimiento aéreo**

Siempre que coloques un marcador de ataque aéreo en un hexágono, puedes elegir inmediatamente examinar todas las pilas alemanas dentro de su BZ como se indicó anteriormente. El marcador de aire habilitante se considera inmediatamente usado para ese turno de juego y se elimina del mapa.

## **18.0 DEMOLIENDO PUENTES**

### **18.1 Chequeo de demolición**

En el instante en que cualquier unidad soviética se mueva a un hex que tenga un lado de hex que contenga un puente, el jugador en movimiento debe verificar si el puente fue demolido. Esto puede ocurrir durante el movimiento, la retirada o el avance después del combate.

### **18.2 Procedimiento de demolición**

Lanza un dado de 6 caras: con un 1-3, el puente es demolido. Coloca un marcador de puente demolido sobre este. Con una tirada de 4-6, el puente permanece intacto para el resto del juego.

### **18.3 Permanencia intacta**

La demolición de puentes para cada puente en el mapa se verifica solo la primera vez que una unidad soviética se mueve adyacente a su lado de hex. Si ese intento falla, no se realizan más chequeos.

#### **18.4 Demolición permanente**

No se pueden reconstruir puentes demolidos. Mantenga un registro en una hoja de papel de puentes intactos contra los cuales los intentos de demolición hayan fallado.

#### **18.5 Efectos de la demolición**

Un puente demolido deja de existir a todos los efectos durante el resto del juego.

### **19.0 INGENIEROS**

#### **19.1 Cruce de ríos/canales**

Las unidades de ingenieros niegan el coste del movimiento por cruce del río/canal. También niegan la bonificación defensiva por defender detrás de los ríos. Finalmente, las unidades que avanzan después del combate dos o tres hexes pueden cruzar un lado de hexágono de río/canal sin puente que está adyacente a, o dentro del hex de una unidad de ingenieros (que pertenece a su Frente) como si fuera un lado de hex con puente.

#### **19.2 Procedimiento**

Para obtener ventaja de una unidad de ingenieros, debe tenerla en su lugar al comienzo de la fase en la que se negará el lado del hex del río/canal. No puede mover en esa fase. Todos los lados de hexágono en su hex y aquellos adyacentes a este se ven afectados mientras la unidad de ingenieros esté en su lugar.

#### **19.3 Combate**

Una unidad de ingenieros puede atacar normalmente durante una fase de combate en la que proporciona apoyo, pero si se elimina, se retira o avanza en el instante, el efecto de apoyo cesa.

### **20.0 FATIGA**

#### **20.1 Definición de fatiga**

Esta regla representa los efectos acumulativos del desgaste y la pérdida de cohesión, especialmente por el hecho de que nadie quería ser el último hombre en morir en la Segunda Guerra Mundial.

#### **20.2 Procedimiento**

Durante cada fase de fatiga soviética, el jugador en fase debe verificar la fatiga de su frente. Eso se hace de la siguiente manera: tira dos dados y suma los resultados. Si ese total es menor que el número de cuerpos y divisiones soviéticos de ese Frente actualmente en la pila de los muertos, la fatiga se ha establecido para ese Frente (las unidades más pequeñas que las divisiones no cuentan).

*Ejemplo: Si hubiera cuatro cuerpos del 1UF en la pila de los muertos, ese Frente se fatigaría con una tirada de dados de tres o menos. También ten en cuenta que, dado que se puede retirar unidades de la pila de los muertos a través del reemplazo, eso puede funcionar como una forma de reducir la posibilidad de que la fatiga se establezca en un momento inoportuno.*

#### **20.3 Efectos**

Si un Frente está fatigado, su comandante debe gastar el doble del número normal de SP para cada función de SP (ver sección 6.0 y 27.3).

#### **20.4 Duración**

Una vez fatigado, un Frente permanece fatigado por el resto del juego. No vuelvas a tirar el dado de nuevo (no existe algo parecido a la "doble fatiga").

#### **20.5 Irrelevancia alemana**

Los alemanes nunca se ven afectadas por, o chequeadas, por fatiga.

### **21.0 CÓMO GANAR**

#### **21.1 Comprobando la victoria**

Los jugadores verifican la victoria en los siguientes momentos: 1) Durante un segmento de chequeo de victoria por muerte súbita si una unidad soviética ocupa el Reichstag; o 2) al final del turno del juego del 2 de mayo.

#### **21.2 Puntos de victoria (VP)**

La tabla de VPs (27.4) enumera la cantidad de VPs obtenida por lograr varios objetivos. Los jugadores

ganan VPs por lo siguiente.

**Marcadores de control estratégico:** Un jugador obtiene el control de un marcador estratégico si realiza un ataque contra un hex que contiene uno y luego avanza después del combate dentro de este. En lugar de ser eliminado, el marcador se coloca en el control del jugador a un lado del mapa.

**Captura de hexs objetivo:** Un jugador obtiene el control de un hex objetivo haciendo que una de sus unidades soviéticas lo ocupe. Coloque un marcador de control del Frente apropiado en tales hexes. Una vez bajo su control, no tiene que guarnecer un hexágono objetivo para mantener el control de este. Sin embargo, si una unidad alemana regresa a dicho hexágono, se pierde el control del hex. La ZOC no afecta el control del hex objetivo.

**Unidades móviles alemanas eliminadas:** Ganas un VP por cada unidad móvil alemana eliminada por tu Frente que esté en la pila de muertos al final del juego.

### **21.3 Perdiendo VPs (gasto de SP)**

Los jugadores pierden VP por gastar SP durante el juego. Es decir, cuando se calcula la victoria, restas el número de SP que gastaste durante el juego del total del VP que ganaste arriba. Esa resta da el VP final.

### **21.4 Recuento de VP**

El jugador con el mayor VP es el ganador del juego. En caso de empate, la victoria es para el Comandante del 1UF.

### **21.5 Victoria alemana**

El juego es una victoria alemana si una o ambas de las siguientes condiciones se aplican al final del 2 de mayo: 1) ninguno de los frentes controla el Reichstag; o 2) Si ambos jugadores tienen un VP final total de cero o menos. En tal caso, se considera que ambos jugadores han perdido el juego.

## **22.0 ESCENARIO OPCIONAL FANTASÍA DE HITLER**

**Nota histórica:** Este escenario supone que las fuerzas alemanas que se movieron para liberar Berlín lo hicieron con más vigor y, por lo tanto, amenazaron los flancos soviéticos. Agrega al juego las unidades del destacamento Steiner y del 20 Cuerpo y del Ejército.

### **22.1 Procedimiento**

Al comienzo de cada Turno de jugador alemán comenzando en el segundo turno de juego, el jugador soviético que controla a los alemanes en fase tira un dado. Si ese resultado es menor que el número de turno actual, esas unidades alemanas aparecen como refuerzos (ver más abajo). De lo contrario, lanza el dado de nuevo el siguiente turno de juego. Independientemente del turno, un "6" siempre significa que no aparecen refuerzos. Una vez que se ha recibido un grupo de refuerzo, no vuelvas a tirar el dado más en ese sector.

### **22.2 Destacamento Steiner**

Estas unidades son controladas por el comandante del 1UF. Aparecen en los hexágonos del borde norte del mapa. El grupo incluye todas las unidades de las divisiones 4ª SS, 5ª Jäger, 25ª Panzergrenadier y HG.

### **22.3 20 Cuerpo**

Estas unidades son controladas por el comandante del 1BF. Aparecen en hexes del borde oeste o sur del mapa en el sector del 1UF. Incluyen todas las unidades de las divisiones Clausewitz, Ferdinand von Schill y Ulrich von Hutten.

### **22.4 Colocación**

Las unidades que llegan se colocan en los hexes de borde de mapa designados de la misma manera que los refuerzos soviéticos.

### **22.5 Me-262**

Cuando llega un grupo de refuerzo, el jugador que lo controla también recibe una unidad de ataque aéreo alemán Me 262. Se usan de la misma manera que un ataque aéreo soviético, excepto: 1) no cuestan SP para usar; 2) se colocan al comienzo de la Fase de combate alemana y permanecen en el mapa hasta el

final de esa fase; 3) duplican la fuerza de ataque de todas las unidades alemanas en su BZ; 4) no pueden usarse para interdicción; y 5) cada marcador Me 262 solo se puede usar una vez por juego.

### **23.0 ESCENARIO OPCIONAL DEFENSA MEJOR PREPARADA**

**Nota histórica:** Este escenario supone que los alemanes retiraron sus fuerzas antes para defender Berlín y establecieron una defensa mejor coordinada. Los alemanes reciben fuerzas adicionales, pero eso también libera el esfuerzo soviético que históricamente fue hacia otra parte. Usa las unidades del Destacamento Steiner y del 20 Cuerpo. Esta opción no puede combinarse con el Escenario de fantasía de Hitler.

#### **23.1 Despliegue inicial**

- 1) El comandante del 1BF agrega las unidades alemanas del 20 Cuerpo a las unidades inicialmente ubicadas en el sector frente al 1UF.
- 2) El comandante del 1UF agrega las unidades del destacamento Steiner del ejército alemán a aquellas ubicadas inicialmente en el sector frente a la 1BF.
- 3) Durante el paso 1 del despliegue inicial, el comandante del 1BF coloca los puestos de comando del XVI *Panzerkorps* y *Westen* en el sector 1UF, mientras que el comandante 1UF coloca los puestos de comando *Zitadelle* y *Ost* en el sector 1BF. Esas unidades no cuentan para las 15 y 25 unidades estáticas ubicadas inicialmente en el paso 4 del procedimiento de despliegue inicial.

#### **23.2 Perímetro defensivo principal**

Las ZOC soviéticas no se extienden dentro de los hexs S-Bahn. Las unidades alemanas ocupando los hexs S-Bahn, además de sus efectos normales, también ignoran los resultados de retirada en combate, tanto en ataque como en defensa.

#### **23.3 Puntos de la Stavka**

La  $\frac{1}{2}$  del coste normal en SP por reemplazos (usa los valores normales si un frente está fatigado).

### **24.0 REGLA OPCIONAL: LÍNEAS DE COMUNICACIÓN SOVIÉTICAS (LOC)**

#### **24.1 LOC**

Para que un comandante soviético use SP para ciertas funciones, las unidades que aprovechan esos SP deben poder trazar una línea de comunicación (LOC). Un LOC es una ruta de hexes trazados desde la unidad que está siendo apoyada hasta un "borde de mapa amigo", que se definen de la siguiente manera.

- 1) **Primer Frente Bielorruso:** cualquier hexágono de borde del mapa norte, este o sur dentro del sector del 1BF.
- 2) **Primer Frente Ucraniano:** Cualquiera de los hexes del borde sur del mapa en el sector del 1UF.

#### **24.2 Trazando una LOC**

Una LOC puede ser trazada a través de cualquier número y cualquier tipo de hexes, con las siguientes excepciones: 1) hexes conteniendo unidades alemanas; 2) a través de la línea límite de los frentes; 3) a través de un lado de hex de río o lago, a menos que haya un puente intacto sobre este o que tenga una unidad de ingeniero adyacente.

#### **24.3 No EZOC**

Un LOC también termina en un hex que contiene un EZOC, incluso si ese hex también está ocupado por una unidad amiga. Por ejemplo, un LOC podría trazarse hasta una unidad soviética que estaba en una ZOC alemana, pero no más allá de ese hex.

#### **24.4 Aeródromos**

Una unidad soviética que ocupa un aeródromo no necesita trazar una LOC; sin embargo, las unidades fuera de un campo de aviación no pueden trazar un LOC a este.

#### **24.5 Funciones que requieren una LOC**

**Entrada de una unidad de reemplazo:** Además de las restricciones de colocación dadas en 7.1, una unidad de reemplazo soviética puede colocarse en o adyacente a cualquier unidad de su Frente. El hex de colocación debe ser capaz de trazar una LOC. El hex de colocación no puede contener unidades

enemigas o EZOC.

**Marcha forzada:** Los SP se gastan al comienzo del movimiento y el hex inicial de la unidad debe tener una LOC. La unidad puede moverse a una posición que no tiene LOC.

**Bono de combate de bombardeo:** además de los requerimientos normales, las unidades soviéticas deben poder trazar una LOC para duplicar su fuerza de combate cuando atacan. Algunas unidades en un ataque pueden duplicarse y otras no. Esto no afecta la interdicción del bombardeo.

#### 24.6 Irrelevancia alemana

Las unidades alemanas no necesitarán trazar una LOC.

### 25.0 REGLA OCIONAL: UNIDADES ALTAMENTE MÓVILES

#### 25.1 Unidades altamente móviles

Las unidades altamente móviles se definen como unidades de tanques soviéticos y alemanes, panzer, cañones de asalto, mecanizadas, granaderos panzer, unidades de reconocimiento y caballería.

#### 25.2 Marcha forzada

Cuando se usa la marcha forzada, las unidades soviéticas altamente móviles tienen un factor de movimiento de 12 en lugar de 9.

#### 25.3 Avance después del Combate

Si un resultado de combate permite que las unidades avancen dos o tres hexágonos, solo las unidades altamente móviles pueden avanzar dos o tres hexágonos. Otras unidades móviles pueden avanzar solo un hex.

### 26.0 REGLA OPCIONAL: ESCAPE AL OESTE

#### 26.1 Efectos del escape

Usando esta regla, las unidades móviles alemanas pueden, una vez que el Bunker del Fuhrer ha sido capturado, ser movidas y retiradas después del combate fuera del borde oeste del mapa (el coste es un MP). Coloque tales unidades en una pila separada. Puede que nunca vuelvan a jugar, pero ninguno de los jugadores soviéticos gana VP por ellos: se han rendido a los estadounidenses en el borde oeste del mapa.

### 27.0 CARTAS & TABLAS

#### 27.1 Tabla de resultados de combate móvil

Tirada dado	≤ 49%	50-99%	100-199%	200-299%	300-399%	400-499%	500-599%	≥ 600%
1	AP	AP	AP	AR	MD	MD	MD	MD
2	AP	AP	AR	MD	MD	DR	DR	DP
3	AP	AR	MD	MD	DR	DR	DP	DP
4	AR	MD	DR	DR	DR	DP	DP	DP
5	AR	DR	DR	DR	DP	DP	DP	OR
6	AR	DR	DP	DP	DP	DP	OR	OR

#### 27.2 Assault Combat Results Table

Die Roll	≤ 49%	50-99%	100-199%	200-299%	300-399%	400-499%	500-599%	≥ 600%
1	AD	AD	AD	AA	BB	BB	BB	BB
2	AD	AD	AA	AA	BB	BB	BB	BB
3	AD	AA	AA	BB	DA	DA	BB	BB
4	AA	AA	BB	DA	DA	DA	DA	DD
5	AA	BB	DA	DA	DA	DD	DD	DE
6	AA	DA	DA	DA	DD	DD	DE	DE

### 27.3 Tabla de puntos de la Stavka (SP)

Cuando se gastan	Función & Coste
Fase de refuerzo	Reemplazo cuerpo tanques o mecanizado = 4 Reemplazo división infantería o caballería = 2 Reemplazo Brigada, Regimiento o grupo = 2
Fase de bombardeo	Coloca marcador de artillería = 1 Coloca marcador de ataque aéreo = 2
Movement Phase	Una unidad en marcha forzada = 3
Turno de máximo esfuerzo	Reemplaza una fase de movimiento con una fase de segundo combate, una vez por juego = 10

**Note:** Todos los costes SP listados se doblan en los frentes fatigados

### 27.4 Tabla de puntos de victoria (VPs)

Condition	VP Awarded
Control de un marcador estratégico	+10 each
Control del hex del Reichstag	+30
Control del hex de Potsdam	+10
Control de otros hexs objetivos	+5 each
Número de unidades móviles alemanas eliminadas de tu frente	+1 each
Número gastados de SP de tu frente	-1 each

Traducción: Javier Alonso González