

Fire & Movement

Reglas estándar

Escape Hell's gate. Korsun Pocket 1944

Reglas folio estándar

- 1.0.- Introducción
- 2.0.- Componentes del juego
- 3.0.- Colocando el juego
- 4.0.- Secuencia de juego
- 5.0.- Movimiento.
- 6.0.- Zonas de control (ZOC)
- 7.0.- Combate
- 8.0.- Fuego de apoyo
- 9.0. Suministro



1.0.- Introducción.

Cada juego folio representa una actual o hipotética batalla, como se incluye en la sección final de las reglas estándar (conocidas como reglas exclusivas). El mapa incluido con el juego representa el actual terreno de la batalla y las fichas representan las unidades que participaron en la batalla. Las reglas estándar son reglas que generalmente se ajustan a todos los juegos tipo folio, y las reglas exclusivas son específicas a cada batalla representada.

2.0.- Componentes del juego.

El juego debería incluir los siguientes componentes: Este libro de reglas con las reglas estándar y exclusivas, un mapa y 280 fichas.

Si cualquiera de las partes están ausentes o dañadas, por favor escribir a:

2.1.- El mapa de juego.

El mapa 22X34 representa el área de la batalla. Una trama hexagonal es superpuesta sobre las características del terreno para regular el movimiento y el posicionamiento de las fichas de juego a lo largo del juego.

2.2.- Cartas y tablas.

Varias ayudas visuales son suministradas para ayudar a los jugadores, simplificando e ilustrando ciertas funciones del juego. Estas son la tabla de resultados del combate, la clave del terreno y el registro de control de turnos/refuerzos. Algunas reglas exclusivas mencionarán, ocasionalmente, cartas adicionales.

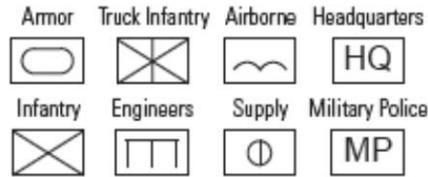
2.3.- Las fichas de juego.

Las fichas del juego representan las actuales unidades militares que tomaron parte en la batalla. Los números y símbolos sobre las piezas representan la fuerza, la capacidad de movimiento y el tipo de la unidad representada para cada ficha. Esas piezas a partir de ahora se denominarán "unidades".

Armor= acorazada / Commandos= Comandos / Machineguns=ametralladores / Marine=Marina / Mountain= montaña / Airborne=aerotransportada / Amphibious=Anfibias / Cavalry=Caballería / Recon. =Reconocimiento / Glider = Planeadores / Infantry=Infantería / Mech.=Mecanizadas / Motorcycle= Motociclista / Anti-Tank=Antitanque / Engineers=Ingenieros.

2.3.1.- Cómo leer las unidades.

Muchas unidades contienen identificadores o nombres y tamaños. El identificador o nombre de la unidad generalmente no tiene repercusión en el juego, excepto como parte de alguna colocación y reglas de refuerzo. Un identificador que lista dos números separados por una barra representa el batallón # y el regimiento # desde el cual deriva ese batallón (aunque ese regimiento parental puede o no puede ser incluido en el juego). Por ejemplo, una unidad impresa con 4/47 se refiere al 4 batallón del 47 regimiento. Un único # identificador se refiere a una única formación de este tipo (por ejemplo, 9 podría referirse a la 9ª división). El tamaño de las unidades es identificada por números romanos: I=Compañía / II=Batallón / III=Regimiento / X=Brigada.



2.3.2.- Definición de términos.

Fuerza de ataque: es la fuerza relativa de una unidad con respecto a las otras unidades atacando, expresada en términos de puntos de fuerza de ataque.

Fuerza de defensa: es la fuerza relativa de una unidad con respecto a la defensa contra el ataque de unidades enemigas, y expresada en términos de puntos de fuerza de defensa.

Modificador al combate: es la fuerza de los marcadores de fuego de apoyo (representando la artillería de cuerpo, apoyo naval, bombardeo aéreo, morteros orgánicos, etc), usados para atacar unidades enemigas, y expresado en términos de un valor "+" que puede ser añadido a la fuerza de una unidad amiga durante el combate o como un valor de bombardeo.

Movimiento: es el máximo número de hexs de terreno claro a través de los cuales esa unidad puede ser movida durante una única fase de movimiento; cada uno de esos hexs requiere un punto de movimiento de la capacidad de movimiento. Más de un punto de movimiento será requerido para otros tipos de hexs (no claros), aunque los hexs de carreteras y caminos negarán los costes de terreno.

Unidad de a pié: es una unidad que no es una unidad móvil, las cuales generalmente representan cualquier tipo de unidad que carece de transporte.

Unidad móvil: es una unidad que no es una unidad de "a pié", las cuales generalmente representan cualquier tipo de unidad que mueve de una forma distinta a los pies humanos. Una unidad móvil puede estar en cualquier forma de tanque o carro. Solo las unidades "móviles" tienen permitido mover durante la fase de movimiento móvil (ver 4.1).

2.4.- Escala de juego.

Cada hex sobre el mapa representan desde varios cientos a varios miles de yardas de lado a lado. Cada turno de juego es el equivalente a uno o más días de tiempo real.

3.0.- Colocación del juego.

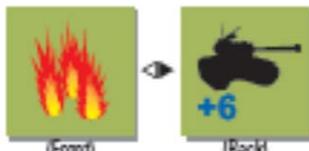
Las piezas de juego deberán ser destroqueladas de la plancha de fichas. Las unidades de diferentes colores representan las fuerzas de los bandos contrarios. Los jugadores determinarán el bando con el que jugarán. Entonces los jugadores consultan sus respectivas "cartas de despliegue iniciales" encontradas en las reglas exclusivas. Aquellas cartas listan la fuerza de cada unidad en el juego sobre el mapa durante el primer turno de juego. Los valores de la unidad son listados como sigue:

Por ejemplo: un 5-6-8 es una unidad con un 5 de fuerza de ataque, un 6 de fuerza de defensa y el 8 es la capacidad de movimiento de la unidad.

Unidad de combate:



Marcador de fuego de apoyo.



Los marcadores de fuego de apoyo simplemente listan un único modificador (como el + 6 del ejemplo de arriba).

Las unidades pueden ser asignadas a hexs específicos de colocación, o los jugadores pueden tener instrucciones para elegir los hexs de colocación de sus unidades, en cuyo caso un jugador o el otro estarán instruidos para desplegar sus unidades primero. Las unidades especificadas como refuerzos serán colocadas en un espacio del registro de paso de turnos (*Turn Record track*) / registro de refuerzos (*Reinforcement track*). Las reglas exclusivas para cada batalla especificará la cantidad de unidades de refuerzos que llegarán y en qué turno. Otra información impresa en el registro de paso de turnos/registro de refuerzos aparece como sigue:

★ 1 3/6	2 3/5	3 4/5
------------	----------	----------

El fuego de apoyo # es la cantidad de marcadores de fuego de apoyo (no puntos) por turnos de juego. Generalmente, la asignación de fuego de apoyo representa cosas tales como el fuego de los cañones navales provenientes de buques lejanos de la costa, o bombardeos volando desde bases distantes o portaaviones, así como las unidades de artillería de todos los tipos y tamaños (las cuales no son representadas como unidades en el juego). La asignación de fuego de apoyo es igual al número total de marcadores de fuego de apoyo que un jugador recibirá en el comienzo de su actual turno de juego.

Las reglas exclusivas indican que jugador es el primero (el que comienza). Las condiciones de victoria indican cómo podrá ser ganado el juego, El juego procede de acuerdo con la secuencia de juego para el número de turnos de juego especificados por las reglas específicas.

4.0.- Secuencia de juego.

Este juego es jugado en sucesivos turnos de juego, cada uno de los cuales está compuesto de turnos alternos de los jugadores. Durante cada turno de juego los jugadores maniobran sus unidades y resuelven el combate de acuerdo a la secuencia resumida, y dentro de las limitaciones suministradas en las reglas. A la conclusión del último turno de juego, las condiciones de victoria son consultadas y es determinado el ganador.

4.1.- Secuencia resumida.

Cada turno de juego es dividido en un “turno del primer jugador” seguido por el “turno del segundo jugador” (un jugador toma el turno del primer jugador mientras que el otro jugador después juega el turno del segundo jugador. El registro de turnos sobre el mapa indica qué jugador es el “primer jugador”. Cada uno de los turnos de los jugadores debe ser jugado de acuerdo a la siguiente secuencia.

Fase de movimiento: El actual jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades como él desee, dentro de los límites y restricciones de las reglas de movimiento, zonas de control, efectos del terreno y cualquiera de las reglas exclusivas. El jugador actual puede traer refuerzos dentro del mapa según lo permitido por su plan de refuerzos y las reglas de refuerzos. El otro jugador no puede mover a cualquiera de sus unidades en este momento.

Cualquiera de las unidades móviles que mueven durante esta fase no serán elegibles para mover durante la posterior fase de movimiento móvil.

Fase de combate: Después de haberse completado todo el movimiento, el actual jugador usa sus unidades para atacar a las unidades del otro jugador. El jugador actual puede ejecutar sus ataques en el orden que desee, pero cada ataque debe seguir esta subsecuencia.

A. El jugador actual establece la cantidad y la fuerza de sus unidades atacantes, y qué unidades enemigas están siendo atacadas por ellas.

B. El actual jugador asigna los marcadores de fuego de apoyo disponibles (si él lo desea) para añadir a la fuerza de combate de su ataque (según se describe en 8.3).

C. El jugador contrario asigna marcadores de fuego de apoyo disponibles (si él lo desea) para añadir a la fuerza de combate de su defensa (según se describe en 8.3).

D. Calcula el diferencial del combate: El valor total de la fuerza atacante menos el valor total de la fuerza defensora. Ajusta ese diferencial de acuerdo al tipo de terreno ocupado por la unidad defendiendo. Entonces consulta la columna en la tabla de resultados de combate que se corresponda a ese diferencial de combate final. Tira un dado de seis caras y cruza ese resultado con la columna de diferencial del combate elegida en la CRT, y aplica el resultado inmediatamente.

Fase de movimiento móvil: Después del combate, las unidades móviles (solo) tienen permitido el movimiento durante esta fase si dichas unidades no han movido ya durante la fase de movimiento regular precedente. El movimiento móvil es idéntico al movimiento regular, excepto que solo las unidades móviles (no las unidades de a pie) pueden mover durante esta fase.

Fase de combate móvil: Después de la fase de movimiento móvil, las unidades móviles (solo) tienen permitido atacar en esta fase si dichas unidades no han atacado ya durante la fase de combate precedente. El combate móvil es idéntico al combate regular, excepto que solo las unidades móviles (no las unidades de a pie) pueden atacar durante esta fase.

Después de que todo el movimiento y combate del primer jugador hayan sido completados, el segundo jugador comienza su movimiento y combate, usando el procedimiento descrito arriba. Después de que el segundo jugador ha completado su movimiento y combate, el turno de juego finaliza. Retira todos los marcadores de fuego de apoyo (tanto si son usados como si no) del mapa, pero mantenlos a mano disponibles para la localización del fuego de apoyo durante el siguiente turno de juego. Avanza el marcador de turnos un espacio en el registro de paso de turnos/registro de refuerzos, señalando el comienzo de un nuevo turno de juego.

5.0.- Movimiento.

Durante la fase de movimiento, el jugador actual puede mover cuantas unidades desee. Las unidades pueden ser movidas en cualquier dirección o combinación de direcciones (dentro de terreno no prohibido) hasta los límites de la capacidad de movimiento impresa en cada unidad. Las unidades son siempre movidas de una en una, trazando una ruta de hexs contiguos a través de la trama hexagonal del mapa. Cada unidad que entra en un hex, paga uno o más puntos de movimiento (MP) de su capacidad de movimiento (MA).

Durante la fase de movimiento móvil, el actual jugador puede mover cuantas unidades móviles desee, pero solo aquellas que no hubieran movido ya durante la fase de movimiento precedente del mismo turno del jugador.

Las unidades móviles pueden ser movidas en cualquier dirección o combinación de direcciones (dentro de terreno no prohibido) hasta el límite del número (en hexs) del movimiento impreso de cada una de las unidades móviles. Las unidades móviles son siempre movidas de una en una, trazando una ruta de hexs contiguos a través de la trama hexagonal. Cada unidad móvil que entra en un hex, paga un punto de movimiento (o algunas veces más) de su capacidad de movimiento impresa.

5.1.- Restricciones al movimiento.

El movimiento nunca puede tener lugar fuera de la secuencia. Las unidades de un jugador solo pueden ser movidas durante su propia fase de movimiento (o fase de movimiento móvil si es una unidad móvil). Durante la fase de combate, una unidad que ha atacado o defendido pueden posiblemente avanzar o retirarse, pero eso no se considera mover, y no requiere el gasto de cualquier punto de movimiento. Ningún jugador puede conducir movimiento durante la fase de movimiento y/o fase de movimiento móvil del jugador contrario.

Una unidad nunca puede entrar en cualquier hex conteniendo una unidad enemiga, ni entrar en cualquier hex de terreno prohibido (un hex todo de mar). Ninguna unidad puede salir del mapa.

Una unidad nunca podrá gastar más puntos de movimientos que la de su total capacidad de movimiento impresa durante cualquier turno. Una unidad puede gastar todos, algunos o ninguno de sus puntos de movimiento durante cualquier único turno, aunque cualquiera de los puntos de movimiento no usados no pueden ser acumulados de fase a fase, de turno a turno, ni transferirse a otra unidad.

Cuando el movimiento de cualquier unidad ha sido completado, esta no podrá ser de nuevo movida durante ese mismo turno de juego, excepto en una retirada o en un avance después del combate.

5.1.1.- Efectos de la ZOC sobre el movimiento.

Cualquier unidad de a pie que comienza su movimiento en un hex que no esté en una zona de control enemiga (EZOC; ver 6.0) y entra en un hex adyacente a una unidad enemiga, debe detener su movimiento inmediatamente, con independencia de cuantos MP tenga restantes.

Cualquier unidad móvil que comienza su movimiento en un hex que no esté en una EZOC y entra en un hex adyacente a una unidad enemiga, puede continuar moviendo; sin embargo esta debe gastar la ½ de su capacidad de movimiento (redondeando hacia abajo) más el coste normal del terreno para salir de una EZOC. Habiendo dejado el hex en una EZOC y en la extensión de sus MA restantes, esta puede continuar moviendo y puede entrar en otra EZOC siempre que el primer hex en el que esta entra después del hex en una EZOC, sea un hex que no esté en EZOC. Puede mover directamente desde una EZOC dentro de otra EZOC (ver 5.1.2 Infiltración).

Cualquier unidad de a pie que comienza su movimiento en una EZOC puede mover dentro de un hex adyacente que no esté en una EZOC, gastando el coste de terreno normal y puede continuar moviendo; sin embargo esta se detendría si entra en otra EZOC.

Una unidad móvil no gasta la ½ de su MA para salir de una EZOC, pero podría ser obligada a gastar la ½ de su MA si entra entonces entra en otra EZOC durante ese mismo movimiento (así como el coste normal del terreno en cada hex en el que se entre).

5.1.2.- Infiltración.



Cualquier unidad de a pie que comienza su movimiento ya adyacente a cualquier unidad enemiga (en una EZOC), puede mover dentro de un hex en EZOC adyacente si esta gasta todos sus MA (descartando el coste de movimiento normal en ese hex adyacente).

Cualquier unidad móvil que comienza su movimiento ya adyacente a cualquier unidad enemiga (en una EZOC), puede mover dentro de un hex en EZOC adyacente si esta gasta la $\frac{1}{2}$ de su MA impresa (redondeando a la baja), más el coste normal de movimiento por el terreno del hex en el que se entra. Esta puede continuar moviendo si tiene MPs restantes.

En cualquier caso, es por lo tanto posible mover cualquier unidad desde una EZOC a una EZOC adyacente. Las unidades móviles pueden ser capaces de infiltrarse desde una EZOC a otra, mover fuera de EZOC, mover varios más hexs, y entrar en otra EZOC.

EXCEPCIÓN: La unidad puede generalmente no mover desde EZOC a EZOC a través de un lado de hex de campo minado o para entrar en un hex de fortificación; sin embargo, esta restricción no se aplica a los comandos. Los comandos no pagan ningún coste de movimiento adicional por entrar o salir de EZOC.

Nada de lo de arriba se aplica a la retirada o al avance después del combate, los cuales no son considerados movimiento "normal".

5.2.- Efectos del terreno.

Cualquier unidad debe gastar un punto de movimiento para entrar en un hex de terreno claro. Para entrar en otros tipos de hexs, una unidad debe gastar más de un punto de movimiento; ver la clave de terreno impresa sobre el mapa para los costes de movimiento de cada tipo de terreno en el que se entre (por ejemplo, 2MP = 2 puntos de movimiento requeridos para entrar en ese hex). Adicionalmente, algunos lados de hexs están impresos con otros tipos de lados de hex de terrenos (como un río), lo cual también requiere puntos de movimiento para cruzar, en adición a los puntos de movimiento obligatorios para entrar en el mismo hex. Ese coste es en adición al coste del terreno por entrar en el hex. Todos los costes en puntos de movimiento son acumulativos.

Ninguna unidad puede entrar en un hex si esa unidad no posee suficientes puntos de movimiento restantes para pagar por el coste de entrar, así como el coste de cualquier lado de hex de terreno cruzado, si lo hubiera.

5.2.1.- Movimiento por carretera.

Cualquier unidad que mueva desde un hex de carretera directamente dentro de un hex de carretera adyacente a través de un lado de hex de carretera, gasta solo $\frac{1}{2}$ punto de movimiento, con independencia del otro terreno en el hex.

5.2.2.- Movimiento por ferrocarril.

Cualquier unidad que mueva desde un hex de ferrocarril directamente dentro de un hex de ferrocarril adyacente a través de un lado de hex de ferrocarril, gasta solo un punto de movimiento, con independencia del otro terreno en el hex.

5.3.- Restricciones de apilamiento.

Ninguna unidad puede finalizar su movimiento apilada con cualquier otra unidad (aunque una unidad puede mover a través de hexs ocupados por cualquier otra unidad amiga sin coste extra en MP). El apilamiento está prohibido.

6.0.- Zonas de control (ZOC).

Los seis hexs que rodean cada hex constituye la zona de control (ZOC) de cualquier unidad en ese hex. Los hexs dentro de los cuales una unidad ejerce una ZOC son denominados hexs de zona de control. Todas las unidades ejercen una ZOC en todo momento, con independencia de la fase o el turno del jugador, durante la totalidad de cada turno de juego.

Las ZOC se extienden dentro de todos los tipos de terreno y a través de todos los tipos de lados de hexs de terreno. Sin embargo, algunas fortificaciones (por ejemplo, el muro del oeste) niegan las ZOC enemigas dentro de los hexs de fortificación.

La presencia de ZOC nunca es afectada por otras unidades, enemigas o amigas. Si ZOC enemigas y amigas se extienden dentro de un hex, no tienen efecto una sobre otra; ambas coexisten, y el hex es mutuamente afectado por ambas ZOC. Si una unidad está en una ZOC enemiga, la unidad enemiga está también en la ZOC de esa unidad.

6.1.- Efectos sobre el movimiento.

Las ZOC inhiben el movimiento de las unidades enemigas, según se explica bajo el epígrafe 5.1.1.

6.2.- Efectos sobre la retirada y el avance después del combate.

Las unidades retirándose después del combate están prohibidas de retirarse dentro de hexs en una ZOC enemiga (ver 7.2). Las unidades avanzando después del combate ignoran las ZOC enemigas (ver 7.9).

6.2.- Efectos sobre la retirada y el avance después del combate.

Las unidades retirándose después del combate tienen prohibido de retirarse dentro de hexs en una ZOC enemiga (ver 7.2). Las unidades avanzando después del combate ignoran las ZOC enemigas (ver 7.9).

7.0.- Combate.

El combate es solo posible entre unidades contrarias que están adyacentes, pero no es obligatorio. Cualquier marcador de fuego de apoyo que está siendo usado como bombardeo son excepciones (estar adyacente no es un requisito), aunque el bombardeo no es considerado combate.

El jugador actual (el turno del jugador que se desarrolla), es el atacante; el otro jugador es el defensor. El combate solo se produce durante la fase de combate del jugador actual, según los pasos indicados en la regla 4.1.

El jugador actual no está obligado a declarar todos sus ataques intentados desde el principio de la fase de combate; él puede decidir cada ataque según revise el mapa, aunque todos los ataques deben ser resueltos a la conclusión de otro ataque, uno a la vez. Combates separados pueden ser resueltos en el orden que el jugador atacante desee, con tal de que cada ataque sea resuelto antes de que el siguiente combate sea declarado.

7.1.- Qué unidades atacan.

Entre todas las unidades contrarias adyacentes unas a otras, el jugador atacante puede decidir cual de sus unidades participarán en un ataque y sobre cuales unidades defendiendo, así como cual de sus unidades no participarán en cualquier ataque. Una unidad defendiendo puede ser atacada por cuantas (o como poco) unidades atacantes que el jugador atacante desee, con tal de que todas las unidades atacantes estén adyacentes y siempre que cada una de las unidades atacantes no esté atacando a través de terreno prohibido o restringido (como un lado de hex de mar).

El tipo de terreno en el que están las unidades atacantes no tiene efecto en su elegibilidad para el ataque, excepto en el caso de un lado de hex prohibido entre el atacante y el hex objetivo.

Las unidades atacantes elegibles desde dos (o más) hexs (si ellas están cada una adyacente al hex defensor) pueden sumar sus valores de ataque impresos juntos como un valor combinado. El fuego de apoyo puede ser añadido según 8.0.

El jugador en fase puede llevar a cabo cuantos ataques (solo durante su propia fase de combate) como unidades enemigas existan sobre el mapa para ser atacadas (por las unidades elegibles adyacentes del jugador en fase, si las hubiera).

7.2.- Parámetros de combate.

Ninguna unidad determinada puede atacar más de una vez durante la misma fase de combate, y ninguna unidad enemiga puede ser atacada más de una vez durante la misma fase de combate (aunque una unidad enemiga pueda ser sujeta a bombardeo por el fuego de apoyo y después a un ataque normal durante una fase de combate).

7.3.- Diferencial de combate.

El diferencial de combate es meramente la cantidad neta de puntos de fuerza de ataque (incluyendo cualquier fuego de apoyo) comparados con la cantidad neta de puntos de fuerza de defensa (incluyendo cualquier fuego de apoyo). El diferencial es la suma del valor de defensa total restado de la suma del valor de ataque total.

Después de calcular el diferencial de combate (ver 4.1), consulta la tabla de resultados de combate y cruza la columna que indica el tipo de terreno en el hex del combate (el hex de la unidad defensora) con la tirada del dado. En otras palabras, la intersección de la línea del dado y la columna da el resultado del combate. Implementa el resultado del combate indicado inmediatamente (antes de resolver cualquier ataque adicional).

NOTA: El fuego de apoyo, si está disponible, puede ser añadido por un jugador durante su propia fase de combate. El jugador defensor puede también añadir sus propios marcadores de fuego de apoyo, si están disponibles, para el combate, durante la fase de combate del otro jugador. En cualquier caso, los marcadores de fuego de apoyo usados durante una fase de combate del propio jugador, no estarán disponibles para ser usados durante la fase de combate enemiga, o viceversa, durante el mismo turno de juego.

NOTA: Todas las fuerzas de ataque y defensa son siempre unitarias. Esto es, la fuerza de una unidad no podrá ser dividida entre diferentes combates, ya sea como atacante que como defensor. También, una unidad no puede tener sus fuerzas de ataque y defensa combinadas por cualquier razón.

7.4.- Efectos del terreno.

Las unidades defendiendo, solo, se benefician del terreno del hex que ocupan, y/o las características de terreno del lado de hex del perímetro del hex. El terreno dentro de los hexs ocupados por las unidades atacantes no tiene efecto sobre el combate.

Las unidades defendiendo no se benefician de los lados de hexs de ríos o arroyos a menos que todas las unidades atacantes estén atacando a esas unidades defensoras a través de un lado de hex de río o arroyo sin puente dentro de ese hex.

El efecto del terreno sobre el combate ha sido integrado dentro de la tabla de resultados del combate. Simplemente se refieren al terreno en el cual la unidad defendiendo está presente, y cruza ese tipo de terreno con el diferencial de terreno, según 7.3. El resultado de la tirada del dado para el combate debe corresponder a esa columna.

Los beneficios del terreno para el combate NUNCA son acumulativos; una unidad defendiendo siempre se beneficia solo del tipo de terreno más ventajoso defensivamente en su hex. Por ejemplo, una unidad en terreno abrupto (*rough*) rodeada por un lado de hex de río solo se beneficiaría por el tipo de terreno abrupto.

7.5.- Fortificaciones.

Si un determinado juego incluye fortificaciones (tanto impresas en el mapa como con fichas de juego), la fuerza de defensa impresa de cualquier unidad en un hex de fortificación, se dobla mientras esa unidad esté en ese hex. Por otro parte, el modificador del combate (el valor "+") de cualquier marcador de fuego de apoyo o bombardeo del atacante aplicado a un hex de fortificación, estará a la mitad (redondeando a la baja). Esta regla no se aplica a los marcadores de fuego de apoyo aplicados por el jugador defensor.

7.6.- Resolución del combate.

Los resultados del combate, como vienen impresos en la tabla de resultados del combate, son explicados como sigue:

De = La unidad defendiendo es enteramente eliminada.

D3 = La unidad defendiendo debe retirarse tres hexs.*

D2 = La unidad defendiendo debe retirarse dos hexs.*

Ex = Una unidad atacante y la unidad defendiendo debe ser girada a su lado agotado (o eliminarla si ya está agotada).

Entre múltiples unidades atacantes, el atacante elige qué unidad pasará a estar agotada.

A1 = La unidad(es) atacante debe retirarse un hex.*

A2 = La unidad(es) atacante debe retirarse dos hexs.*

A3 = La unidad(es) atacante debe retirarse tres hexs.*

(A) = Una unidad atacante debe ser girada a su lado agotado (o ser eliminada si ya está agotada, a elección del atacante entre múltiples unidades).

Ae = Todas las unidades del atacante son eliminadas.

* El jugador retirándose puede elegir ignorar su requerimiento de retirada optando, en vez de eso, por agotar a su propia unidad (ver 7.8).

NOTA: Un punto en el resultado del combate es SIN EFECTO.

Si el resultado del combate es una retirada, el jugador retirándose retira su propia unidad de acuerdo con las reglas de la retirada (ver 7.7).

7.7.- Cómo retirarse.

Cuando un resultado de combate obliga a una unidad a ser retirada, el jugador propietario debe inmediatamente intentar mover esa unidad el número indicado de hexs de distancia desde su posición en el combate. Este no es un movimiento normal y, por ello, no requiere el gasto de puntos de movimiento.

Una unidad retirándose debe retirarse por una ruta de hexs que esté más lejos de la unidad(es) enemiga que causaron el resultado del combate (o más lejos de la unidad defensora que causó una retirada al atacante).

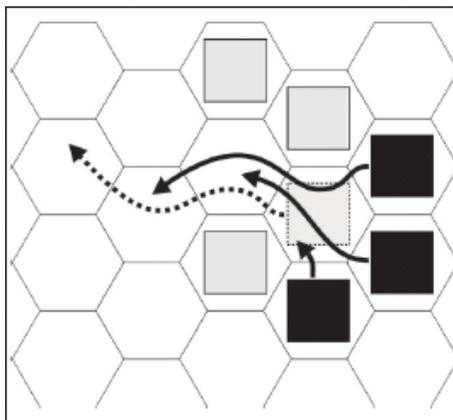
Si es posible, una unidad retirándose debe retirarse a lo largo de una ruta de hexs vacantes (esto es, no ocupados por otras unidades amigas), aunque una unidad puede retirarse a través de hexs amigos ocupados si no es ninguna otra ruta de retirada de hexs vacantes es posible. Bajo ninguna circunstancia puede una unidad retirarse dentro o a través de cualquier hex actualmente ocupado por una unidad enemiga o en una EZOC.

Una unidad no puede retirarse dentro o a través de cualquier terreno prohibido (como un hex todo mar). Las unidades de marina que son obligadas a retirarse a un hex de mar deben ser giradas a su lado agotado (o eliminadas si ya están agotadas o es una unidad de una sola cara).

Mientras que se retira, una unidad no puede entrar en cualquier hex en una EZOC. Las unidades amigas y unidades amigas con una ZOC dentro de un hex particular, no niegan cualquier EZOC dentro del mismo hex a efectos de la retirada.

Cualquier unidad que deba retirarse debe terminar su movimiento de retirada, el número de hexs de distancia requeridos por el número de retirada del resultado del combate (desde su hex original del combate). Si esta no puede, será girada a su lado agotado en el último hex en el que esta pueda legalmente retirarse, o será eliminada si ya estaba girada a su lado agotado o es una unidad de un solo lado. En ese caso, la ruta de la retirada es considerada para ser el último hex que la unidad eliminada podría legalmente retirarse dentro; ver 7.9.

Si cualquier unidad no es capaz de retirarse por aquellas restricciones, será eliminada.



7.7.1.- Retirada por bombardeo.

Una unidad que deba retirarse por causa de un bombardeo, debe retirarse lo más lejos posible de la unidad enemiga más cercana, o hacia una unidad amiga a la elección del propio jugador, si no hay unidades enemigas sobre el mapa. Si tal retiro causara inevitablemente a una unidad retirarse más cerca de una unidad enemiga, esta podrá retirarse hacia cualquiera, pero debe entonces ser desgastada. Si cualquier unidad no es capaz de retirarse después del bombardeo, es eliminada.

7.7.2.- Desplazamiento.

Si el único hex final disponible a una unidad retirándose en su ruta de retirada está ocupado por otra unidad amiga (no involucrada en el mismo ataque), el jugador que se retira puede elegir “desplazar” (mover) esa otra unidad amiga desde su hex (con el fin de permitir a la unidad que se retira ocupar su hex) a un hex adyacente, como si esa otra unidad amiga estuviera también retirándose como resultado de un combate. Dichos desplazamientos nunca podrán ser realizados dentro de un hex prohibido, ni dentro de una EZOC, ni dentro de un hex en el cual la unidad que se retira estaría apilada con otra unidad. Después de que la unidad desplazada ha movido, la unidad que se retira puede retirarse dentro de ese otro hex ocupado anteriormente por la unidad amiga.

Adicionalmente, una unidad desplazada es también permitida para desplazar a otra unidad amiga usando el mismo procedimiento, y esa otra unidad desplazada puede desplazar aún a otra unidad amiga, y así sucesivamente (una determinada unidad puede ser desplazada más de una vez). Ten en cuenta, sin embargo, que cualquier unidad desplazada se asume que ha sufrido una retirada (como si fuera un resultado de combate normal), y por lo tanto no elegibles para conducir cualquier ataque durante ese turno.

El desplazamiento es voluntario; una unidad que se retira y es incapaz de retirarse por la presencia de otras unidades amigas, puede ser desgastada o eliminada en vez de desplazada, según se describe en 7.8, en lugar de desplazar otra unidad amiga.

Una unidad retirándose no puede desplazar a otra unidad amiga si está disponible cualquier hex vacante elegible. De manera similar, una unidad retirándose no desplaza a otra unidad amiga cuando simplemente muevan a través de ese hex de otra unidad durante el curso de una retirada.

7.8.- Tenaz resistencia.

En vez de obedecer un resultado de combate de retirada, un jugador puede declarar, en vez de aquello, “tenaz resistencia”, por lo que esa unidad no estará obligada a retirarse. Sin embargo, esa unidad debe ser inmediatamente agotada (girada a su reverso). Un jugador puede optar por declarar una “tenaz resistencia” y ofrecer a una unidad agotada o a una unidad de un solo paso, para evitar la retirada en el resultado del combate (la unidad agotada o de un solo paso debe ser eliminada en ese caso, pero el resultado de retirada quedará anulado). Esto previene cualquier avance después del combate dentro de ese hex de combate; ver más abajo.

7.9.- Avance después del combate.

Las unidades atacantes son las únicas permitidas para avanzar después del combate, siguiendo un resultado de combate de retirada sobre una unidad enemiga atacada (defendiendo). Ninguna unidad defensora puede avanzar después del combate, incluso después de un resultado de combate “A1”, “A2” ó “A3”.

Cuando una unidad enemiga es forzada a retirarse o es eliminada como resultado de un combate, esta dejará una ruta de hexs vacantes por detrás a la que se denomina ruta de retirada (esta incluye unidades que fueron eliminadas cuando no fueron capaces de completar su retirada completa; ver 7.7). Cualquiera o todas las unidades que participaron en el combate que causó la retirada, son elegibles para avanzar a lo largo de la ruta de retirada. La decisión de avanzar después del combate debe realizarse inmediatamente, después de que el combate sea completado; ninguna unidad es forzada a avanzar después del combate. El avance después del combate es especial, en la medida que todas las unidades avanzando causadas por la retirada, pueden ignorar las ZOC enemigas a lo largo de la totalidad de la ruta de retirada.

Cualquier unidad(es) avanzando después del combate puede finalizar su movimiento en cualquiera de los hexs a lo largo de la ruta de retirada, pero no pueden desviarse de la ruta de retirada mientras muevan. Si múltiples unidades avanzan después del combate, no más de una puede finalizar su movimiento en cualquier hex de la ruta de la retirada.

Después de un avance después del combate, una unidad avanzando no es elegible para atacar o llevar a cabo cualquier otra actividad durante ese turno de jugador (a menos que se especifique otra cosa en las reglas particulares exclusivas). Una unidad avanzando está sujeta a ataques por cualquier unidad(es) enemiga elegible durante la fase de combate enemiga inmediatamente siguiente.

8.0.- Fuego de apoyo.

El fuego de apoyo representa la asistencia de fuego indirecto no representado en el juego por fichas de juego. Como tal, el fuego de apoyo existe como marcadores que los jugadores tienen asignados desde el pool de *chits*, los cuales solo pueden aparecer sobre el mapa durante la resolución del combate. En otras palabras, los marcadores de fuego de apoyo no existen sobre el mapa como las unidades; simplemente representan el subsiguiente fuego desde dichos asistentes apoyando.

Cada bando tiene asignado su propio pool (pool de los chits o fichas de apoyo) de marcadores de fuego de apoyo, los cuales son asignados por el número de asignación de fuego de apoyo impreso sobre cada espacio en el registro de turnos de juego/registro de refuerzos. El # de fuego de apoyo es la asignación de marcadores de fuego de apoyo (con independencia de su valor) por turno de juego. El número de asignación de fuego de apoyo es igual al número total de marcadores de fuego de apoyo que un jugador recibirá en el comienzo de ese turno de juego. Si son listados dos números, el primer número es la asignación de fuego de apoyo para el primer jugador, mientras que el segundo número es la asignación de fuego de apoyo para el segundo jugador. Las reglas exclusivas indican cual es el primer jugador (el que comienza).

Por ejemplo, "8/9" impreso en el espacio del primer turno de juego del mapa de juego Crusader, indica que el jugador británico (que es el primer jugador), tiene asignado 8 marcadores de fuego de apoyo, y el jugador alemán (que es el segundo jugador), tiene asignados 9 marcadores de fuego de apoyo (ver 3.0 y 10.1).

8.1.- Marcadores de fuego de apoyo asignados.

Si la asignación de marcadores de fuego de apoyo indicada en el registro de turnos / registro de refuerzos es menor que la cantidad total de marcadores en el pool para el bando de ese jugador, ese jugador debe seleccionar de entre los marcadores de valores inferiores antes de seleccionar los marcadores con valores más altos. Es decir, los marcadores de fuego de apoyo seleccionados deben ser elegidos en orden de menor a mayor.

8.2.- Alcance sin límite del fuego de apoyo.

Los marcadores de fuego de apoyo no tienen límite en cuanto al alcance. Pueden ser añadidos a cualquier combate que ocurra en cualquier lugar del mapa, a menos que se establezca lo contrario en las reglas exclusivas.

8.3.- Aplicación del fuego de apoyo.

Todos los marcadores de fuego de apoyo funcionan igual, aunque algunos marcadores tengan diferentes valores "+" impresos (el modificador al combate). El valor representa la fuerza de combate que los jugadores pueden aplicar a los combates que ocurren durante el curso del turno. Naturalmente, el más alto valor de fuego de apoyo de los marcadores, son más poderosos que los marcadores con los valores inferiores. Un marcador de fuego de apoyo solo puede ser usado una vez durante cada turno de juego.

Cuando se anuncia cualquier combate, el jugador atacante puede declarar su intención de aplicar fuego de apoyo a ese combate, como también puede el defensor. Sin embargo, el jugador atacante debe siempre aplicar el primer marcador de fuego de apoyo, si él elige hacerlo. Entonces el jugador defensor puede decidir aplicar un solo marcador de fuego de apoyo de su propiedad. A partir de ahí, el atacante puede aplicar su segundo marcador de fuego de apoyo a ese combate, si él lo elige (el defensor puede o no aplicar un marcador de fuego de apoyo propio). Finalmente, el defensor puede aplicar el último marcador de fuego de apoyo, si él lo elige (incluso si ninguno de los marcadores de apoyo ha sido aplicado por cualquier jugador hasta entonces). En otras palabras, el atacante y el defensor se alternan aplicando sus propios marcadores de fuego de apoyo, si ellos lo deciden, para cada combate anunciado.

Si el jugador atacante declina jugar un segundo marcador de fuego de apoyo, el jugador defensor puede aplicar, a pesar de todo, su segundo marcador de fuego de apoyo, aunque el jugador atacante no puede entonces jugar cualquiera de los marcadores de fuego de apoyo adicionales después del hecho.

Si el jugador defensor declina jugar su primer marcador de fuego de apoyo, él es, de todas formas, elegible para aplicar su segundo marcador de fuego de apoyo, aunque el jugador defensor no puede entonces retroactivamente, jugar su primer marcador de fuego de apoyo. Una vez que un jugador declina aplicar su primer o segundo marcador de fuego de apoyo, su oportunidad es definitivamente perdida durante ese combate anunciado.

Aplicar el fuego de apoyo es siempre voluntario, aunque una vez declarado, un jugador no puede cambiar su opinión, ni puede ser cancelado el combate declarado.

De manera implícita, un jugador puede añadir hasta un máximo de dos marcadores de fuego de apoyo a un ataque o defensa desde entre los marcadores que él ha asignado ese turno de juego a cualquier combate particular. Una vez usados, son retornados entonces al pool de chits de los jugadores.

Tanto el atacante como el defensor, el jugador aplicándolo simplemente coloca su marcador(es) de fuego de apoyo en el hex del combate (el hex objetivo del ataque declarado), y entonces añade el número “+” de los marcadores de fuego de apoyo a su valor de ataque total (por ejemplo, si dos unidades 4-4-10 están atacando a una unidad 2-3-8, el valor de ataque total es “8”; si el jugador atacante entonces añade dos “+2” de marcadores de fuego de apoyo, el valor de ataque total pasa a ser 12. Si el jugador defensor añade un marcador de fuego de apoyo de +6 a ese mismo combate, el valor defensivo final pasaría a ser “9”, esto es, una unidad defendiendo 2-3-8 +6= “9”.

8.4.- Fuego de bombardeo de apoyo.

Antes de resolver cualquiera de los combates anunciados, los marcadores de fuego de apoyo pueden ser usados solos para atacar a unidades enemigas (esto es, no en concierto con cualquier ataque terrestre actual) en un proceso denominado “bombardeo”. Para conducir un bombardeo, el jugador actual puede seleccionar cualquier unidad(es) enemiga en cualquier lugar del mapa como el objetivo de cada bombardeo (solo durante su propia fase de combate y antes de la resolución del primer ataque terrestre regular). Él entonces conduce cada bombardeo exactamente como si fuera un ataque normal usando el valor “+” de los marcadores de fuego de apoyo (modificador al combate) para calcular el diferencial (menos la fuerza de defensa de las unidades objetivo). En dicho caso, un bombardeo es resuelto como un combate normal, excepto los resultados “Ex” que solo afectan al objetivo, nunca al marcador bombardeando. Asimismo, un resultado A1, A2 ó A3 es siempre ignorado.

Cada marcador de fuego de apoyo solo puede tener objetivo a un hex enemigo ocupado. Además, un máximo de dos marcadores pueden ser utilizados para bombardear el mismo hex durante el mismo turno de jugador, aunque ambos marcadores pueden ser de cualquier valor desde entre los marcadores extraídos al azar del pool de chits. Una vez utilizado el marcador, es retornado al pool de Chits donde este sea elegible para rehusarlo, según se describe en 8.1.

8.4.1.- Fuego de contra-batería.

Un jugador puede también añadir (un máximo de dos) marcadores de fuego de apoyo (según el mismo procedimiento alternante de 8.3) a la defensa de cualquier unidad amiga es que el objetivo de un bombardeo. El valor del marcador(es) de fuego de apoyo propio del jugador defensor. Así simplemente reduce el valor de bombardeo total del jugador bombardeando por una cantidad equivalente (*por ejemplo, si los marcadores del bombardeo y del fuego de apoyo del jugador defensor son cada uno de “+6”, entonces el valor de bombardeo es de “0”*).

8.4.2.- Fuego amigo.

Después de resolver un bombardeo, si la tabla de resultados del combate indica cualquier tipo de resultado “(A)”, el jugador bombardeando debe aplicar ese resultado a una única unidad amiga que esté más cerca a esa unidad enemiga originalmente objetivo. Si hay múltiples unidades amigas equidistantes a esa unidad enemiga, el jugador bombardeando puede elegir cual de sus propias unidades amigas está afectada por el resultado “(A)”.

8.5.- Efectos del terreno.

El fuego de apoyo puede ser usado en cualquier lugar sobre el mapa, con independencia del terreno intervenido o unidades (enemigas o amigas). El fuego de apoyo no está sujeto a restricciones de línea de visión, excepto cuando se estipule lo contrario en las reglas exclusivas.

En todos los casos, las unidades defendiendo se benefician totalmente del terreno que ocupan cuando son atacados por cualquier fuego de apoyo, según los ajustes integrados en la tabla de resultados del combate.

8.6.- Restricciones del fuego de apoyo.

Los resultados del combate no tienen efectos sobre la asignación de los marcadores de fuego de apoyo durante el actual o cualquier turno de juego futuro, excepto cuando se estipule diferentemente por las reglas exclusivas.

Un jugador no puede dividir o separar el valor “+” de cualquier marcador de fuego de apoyo entre diferentes objetivos. Cada marcador de fuego de apoyo debe ser aplicado solo a un hex objetivo particular.

Los marcadores de fuego de apoyo nunca podrán ser acumulados de turno a turno de juego. Si ellos no son usados durante el turno de juego en el que ellos son asignados, son retornados al pool de chits.

Ningún hex individual puede ser sujeto a más de un bombardeo (ver 8.4) por turno de juego.

9.0.- Abastecimiento.

No hay reglas de abastecimiento (a menos que se indique otra cosa en las reglas exclusivas del juego específico). Todas las unidades están siempre consideradas en abastecimiento. Las unidades aisladas o rodeadas no sufren penalización.

REGLAS EXCLUSIVAS

10.0. Tipos de unidades adicionales.

Son varios los tipos de unidades adicionales representados en *Escape Hell's Gate, Korsun 1944*. No tienen capacidades especiales. Son 280 fichas las incluidas. Son los tipos de unidades adicionales no cubiertas en el punto 2.3.1. Excepto para las unidades de ingenieros, estos tipos adicionales no tienen efecto sobre las reglas o el desarrollo del juego.



Erratas en las fichas:

Dos regimientos de infantería (206&208) de la 69G están impresas en su reverso con el símbolo aerotransportado. Deberían mostrar el símbolo de infantería. Este error no tiene influencia en el juego.

El 1239 regimiento de la 373 división soviética tiene el número 1329 en su reverso.

El regimiento AA soviético 1696, del 5GTC, tiene el reverso de color blanco; no debería llevar este color.

El regimiento AA soviético 1700, del 5MC, no debería tener lado reducido.

El regimiento de granaderos panzer de la 14 división panzer alemana tiene el ID de unidad incorrecto en el reverso. Debería ser 103 en vez de 108.

La 72 división alemana. Hay dos fichas designadas como 266 regimiento. La ficha con las fuerzas 2-3-6 es una unidad ad hoc, asignada a la 72. Ignora el ID de la unidad.

10.1. Abreviaturas:

A: Army (when on left side of unit symbol)
A: Ad Hoc designation (when on right side of unit symbol)
G: Guards
GCC: Guards Cavalry Corps
KAB: Korps Abteilung B
MC: Mechanized Corps
Sich: *Sichern* (Security)
UR: Ukrainian Reserve TA: Tank Army
TC: Tank Corps
WN: Walloon
Var.: Represents various engineer detachments

11.0. El tiempo



El tiempo en el turno 1 es siempre despejado. Comenzando con el turno 2, en el comienzo de cada turno de juego, el jugador alemán tira un dado de seis caras y consulta la carta de abajo para determinar el tiempo para ese turno de juego. Se suministra un marcador de tiempo para registrar el tiempo actual, usando el registro de tiempo que aparece en el mapa.

- 1-4: El tiempo es despejado.
- 5: El tiempo es niebla.
- 6: El tiempo es precipitación.

11.1. Efectos del tiempo.

Despejado: Sin efecto en el juego.

Niebla: Ningún bando puede usar marcadores de apoyo aéreo –alemanes (azul claro), soviéticos (blancos), ni el jugador alemán puede aplicar marcadores de suministro aéreo.

Precipitación: Ningún bando puede utilizar marcadores ni de apoyo aéreo ni de suministro aéreo. Adicionalmente, todos los ataques en cualquier lugar del mapa (por cualquier bando), sufren una penalización automática al dado de +1.

Excepción: el modificador de +1 no se aplica a los ataques de apoyo de bombardeo.

12.0. Línea de suministro

Todas las unidades deben tener una línea no interrumpida de suministro a una fuente de suministro. Esta línea se define como una línea de hexs contiguos, de cualquier longitud, desde cada unidad a un hex de fuente válida de suministro. La línea de suministro de cada unidad se chequea en el momento en que sea requerido el suministro (12.3).

La línea de suministro de cada unidad no puede estar ocupada por una unidad terrestre enemiga, ni estar dentro de la ZOC de una unidad enemiga (a menos que el hex en la ZOC esté ocupado por una unidad amiga), para ser considerada como una línea no interrumpida de suministro. Las fuentes de suministro para cada bando son listadas como sigue:

Fuerzas soviéticas: Cualquier hex de carretera del borde del mapa, excepto aquellos hexs de carretera de borde del mapa en el borde oeste del mapa.

Fuerzas cercadas alemanas (unidades de color de verde): Cualquier hex de carretera del borde oeste del mapa o el aeródromo de Korsun (4007).

Fuerza alemana liberadora (unidades de color gris): Cualquier hex de carretera del borde oeste del mapa: estas unidades no pueden usar el hex del aeródromo de Korsun.

12.1. Restricciones.

Una línea de suministro no puede cruzar un lado de hex de río sin puente.

Excepción: Las unidades alemanas de ingenieros pueden permitir a las líneas de suministro alemanas cruzar lados de hexs de río sin puente (13.0).

12.2. Suministro aéreo alemán.



El jugador alemán tiene dos marcadores de suministro aéreo. Cada uno de estos marcadores puede ser usado una vez durante cualquier turno de juego de tiempo despejado (no durante turnos de juego de niebla y precipitación).

Solo puede ser usado un marcador de suministro aéreo por turno de juego, y cada marcador solo puede ser usado una vez durante el juego.

- Cuando se usa un marcador de suministro aéreo, el jugador alemán debe eliminar de manera permanente, uno de los tres marcadores azules de apoyo de la Luftwaffe.
- Para usar un marcador de suministro aéreo, el jugador alemán lo coloca sobre cualquier unidad alemana (en cualquier momento cuando decida que es necesario abastecer a esa unidad), para otorgar suministro a esa unidad (sólo).
- El marcador de suministro aéreo permanece con esa unidad durante todo ese turno de juego.
- No funciona como una fuente de suministro para las otras unidades.
- Es permanentemente retirado del juego al final de ese mismo turno de juego (no puede ser usado de nuevo).

12.3. Fuera de suministro.

Si una unidad no tiene una línea de suministro a una fuente válida de suministro, la unidad se ve afectada como sigue:

- Su fuerza de ataque y defensa impresa es inmediatamente dividida a la $\frac{1}{2}$ (redondeando cualquier fracción al alza).
- Las unidades móviles que comienzan la fase de movimiento móvil fuera de suministro, no pueden mover durante esa fase ni pueden atacar durante la fase de combate móvil. Pueden mover y atacar durante las fases normales de combate y movimiento.

13.0. Ingenieros.

Una unidad alemana de ingenieros puede ser empleada por el jugador alemán para permitir a las unidades alemanas (incluyendo a la propia unidad de ingenieros), cruzar cualquier lado de hex de río como si fuera un lado de hex con puente. Para hacerlo, una unidad alemana de ingenieros debe:

- Estar dentro de su capacidad de movimiento impresa (en términos de hexs, no MPs) de **un** (sólo) hex anexo a un lado de hex de río específico, durante la fase de movimiento y/o movimiento móvil del jugador alemán.
- Una unidad enemiga no puede ocupar cualquier hex anexo.
- Ese específico lado de hex de río se considera entonces como un lado de hex con puente (siempre que la unidad alemana de ingenieros permanezca dentro de su alcance de movimiento de ese hex de lado de hex).
- El ingeniero puede mover normalmente durante la misma fase que es usado para crear un puente y/o permitir una línea de suministro para cruzar un lado de hex de río sin puente.

Las unidades alemanas de ingenieros pueden permitir que una línea de suministro alemana cruce cualquier lado de hex de río como si este fuera un lado de hex con puente. Para hacerlo, una unidad alemana de ingenieros debe:

- Estar dentro de su capacidad de movimiento impresa (en términos de hexs, no MPs) de **un** (sólo) hex anexo a un lado de hex de río específico, cuando se determine la línea de suministro.
- Una unidad enemiga no puede ocupar cualquier hex anexo.
- Ese específico lado de hex de río es entonces un lado de hex con puente a efectos del suministro.

El ingeniero puede mover normalmente cuando se usa para permitir que una línea de suministro cruce un lado de hex de río sin puente.

Durante las fases de combate y combate móvil, cada ingeniero alemán puede permitir un ataque a través de un lado de hex de río sin puente para ser conducidos como si la unidad estuviera atacando a través de un puente. El ingeniero debe cumplir todos los requerimientos de arriba, excepto el requerimiento de que no haya una unidad enemiga en cualquier hex anexo.

Importante: Una única unidad alemana de ingenieros puede conducir todas las funciones descritas arriba durante el mismo turno de juego.

14.0. Unidades con fuerza cero.

Las unidades que tienen impresa una fuerza de ataque de "cero", pueden atacar normalmente, pero simplemente no añaden ningún valor al diferencial cuando se calcule el combate. En cualquier caso, puede ser aplicado normalmente el fuego de apoyo, y es simplemente añadido a la base valor "0" en ese caso.

15.0. Asignación del fuego de apoyo.

El fuego de apoyo no es asignado por el registro de turnos, como se indica en las reglas estándar de la serie. En vez de estas, cada grupo organizativo tiene su propio pool de fichas de fuego de apoyo del mismo color, que son extraídas aleatoriamente cuando un jugador opta por aplicar fuego de apoyo a un ataque o defensa, que involucre a unidades de su grupo organizativo. Las casillas contenedoras están impresas en el mapa por cada pool de fuerza organizativa de fichas de fuego de apoyo. Dada la naturaleza de esta

batalla, todas las fichas de fuego de apoyo para ambos bandos, están disponibles desde el comienzo y a lo largo de todo el juego.

Todas las fichas de fuego de apoyo de la fuerza organizativa están disponibles cada turno. Cuando se aplica una ficha de fuego de apoyo a un ataque o defensa, o usada para bombardear, se gasta para el resto del turno completo de juego, pero es automáticamente reemplazada y disponible de nuevo cuando comience el siguiente turno de juego.

15.1. Restricción al fuego de apoyo.

Cada grupo organizativo, como se indica por su respectivo color de fondo específico, tiene su propio set de marcadores de fuego de apoyo del mismo color. Cuando una unidad de una fuerza participa en un combate, tanto si es en ataque o en defensa, solo puede ser apoyada por los marcadores de fuego de apoyo disponibles con el mismo color de fondo. Sin embargo, si un ataque involucra a 2 ó más unidades de diferentes grupos organizativos, puede aplicarse al ataque el fuego de apoyo de cualquiera de esos grupos, dentro de las restricciones normales (8.0). El número de unidades de apoyo por cada organización son las siguientes:

Soviéticos: 27A (7), 5GTC (4), 18TC (3), 3TC (3), 5MC (5), 29TC (3), 16TC (4), 20TC (2), 5GCC (3), 6TA (5), 4GA (6), 52A (5) Apoyo aéreo soviético (5).

Alemanes: Fuerza cercada (10), Fuerza liberadora (15), Apoyo aéreo de la Luftwaffe (3).

15.2. Fuego de apoyo de la Luftwaffe.

El jugador alemán tiene tres marcadores azul claro de fuego de apoyo, representando a la ayuda disponible de la Luftwaffe al bando alemán. El jugador alemán puede aplicar estos marcadores de fuego de apoyo de la Luftwaffe a cualquier ataque (no defensa), con independencia del grupo organizativo que esté atacando, y en cualquier lugar del mapa.

15.3. Fuego de apoyo de la Fuerza área Roja.

El jugador soviético tiene 5 marcadores blancos de fuego de apoyo, representando al apoyo aéreo suministrado por la Fuerza aérea roja disponible para el bando soviético. El jugador soviético puede aplicar estos marcadores a cualquier ataque (no defensa), con independencia del grupo organizativo que esté atacando, y en cualquier lugar del mapa.

Importante: Ningún bando puede usar sus apoyos aéreos cuando defienden. Los marcadores de apoyo aéreo solo pueden ser usados durante el bombardeo o como apoyo cuando se conduce un ataque.

16.0. Extracción aleatoria del fuego de apoyo.

Aunque cada grupo organizativo tiene su completa disponibilidad de fichas de fuego de apoyo cada turno de juego, deben ser extraídas aleatoriamente cuando un jugador opta aplicar el fuego de apoyo a un ataque o defensa, o cuando conduce un bombardeo. El fuego de apoyo de la Luftwaffe y de la Fuerza aérea roja debe ser también extraído aleatoriamente cuando es aplicado a un combate o usado para bombardear.

- Si un grupo operacional no tiene unidades activas, o no hay unidades de ese grupo restantes sobre el mapa, este no podrá conducir ningún tipo de apoyo

(tanto de apoyo al combate como de bombardeo), con cualquiera de sus fichas de fuego de apoyo.

- Si todas las unidades de un grupo han sido eliminadas, entonces todas las fichas de fuego de apoyo de ese grupo son eliminadas.
- Ningún grupo organizativo puede usar las fichas de fuego de apoyo de otro grupo organizativo.
- El 5º Ejército de Tanques de la Guardia (los grupos organizativos 20, 5, 18 y 29, localizados en el área sureste del mapa), nunca podrán usar más fichas de fuego de apoyo en un turno de juego, que el número de unidades activas en cada grupo.

Ejemplo: El 20TC tiene una unidad activa y el 29TC tiene dos. Ningún otro grupo tiene unidades activas. El jugador soviético puede elegir un máximo de una ficha de fuego de apoyo del 20TC y dos del 29TC.

17.0. Fuego de bombardeo de apoyo.

Estas reglas reemplazan a las reglas estándar del bombardeo en 8.4. El bombardeo tiene un alcance limitado. El alcance de cualquiera de los bombardeos es de 2 hexs.

Excepción: Las fichas de fuego de apoyo de la Luftwaffe (azul claro) y de la Fuerza aérea roja (blanca) no están limitadas por el alcance, y pueden bombardear cualquier hex en cualquier lugar del mapa.

El alcance del bombardeo se cuenta desde cualquier unidad amiga activa del mismo color del grupo organizativo que está presente en el mapa, a un hex objetivo designado (contado desde el hex de la unidad, pero sin incluir su hex, dentro del hex objetivo pretendido).

- Para conducir el bombardeo, el actual jugador selecciona aleatoriamente una o dos fichas de fuego de apoyo de la apropiada fuerza organizativa (15.0 & 16.0), y anuncia un ataque de bombardeo sobre una unidad enemiga específica, dentro de 2 hexs de una unidad amiga activa de la misma organización.
- El diferencial del terreno y el combate se determina de acuerdo con las reglas estándar, excepto que el jugador defensor no puede localizar fuego de contra-batería.
- Ignora todos los resultados del defensor excepto D2, D3 y DE. El jugador defensor puede declarar "tenaz resistencia" (7.8).
- Ignora todos los resultados del atacante excepto (A), y solo aplica el (A) si hay una unidad amiga adyacente al hex que está siendo bombardeado.

Cambia 7.7.1 (Retirada en el bombardeo) para leer como sigue: Una unidad que deba retirarse por un bombardeo, debe, si es posible, retirarse lejos de las unidades enemigas, para finalizar la retirada en una posición que incremente la distancia a una unidad enemiga. Si dicha ruta de retirada no está disponible, las unidades deben retirarse hacia el borde del mapa amigo más cercano, y que está más lejos de las unidades enemigas.

18.0. Reconstruyendo unidades agotadas.

Cada unidad es elegible para reconstruir una unidad agotada por turno de juego, pero solo si esa unidad tiene

una línea de suministro a una fuente válida de suministro (12.0). Los marcadores de suministro aéreo **no** son una fuente válida de suministro a efectos de esta regla.

- Un jugador solo puede reconstruir una unidad agotada elegible en el final de su propio turno de jugador.
- Ningún bando puede reconstruir una unidad agotada que esté adyacente a una unidad enemiga, con independencia de su tipo o fuerza.
- En vez de reconstruir una unidad agotada, el jugador alemán puede reconstruir una unidad de infantería eliminada de un paso de la fuerza cercada, cada turno de juego.
- La unidad es colocada en el aeródromo. Las unidades de dos pasos no pueden ser reconstruidas (incluso en una situación "agotada").
- Si el aeródromo no está controlado por el jugador alemán, la fuerza cercada no puede reconstruir una unidad eliminada. El aeródromo puede estar en una EZOC. Este es el único caso en el que una unidad eliminada puede ser reconstruida.

Nota: Las reconstrucciones no son acumulables de turno en turno. Las no usadas son perdidas.

19.0. El 5º Ejército de Tanques de la Guardia.

Todas las unidades del 5º ejército de tanques de la Guardia (los grupos organizativos 20TC, 5GTC, 18TC y 29TC) no pueden mover (excepto para retirarse) o atacar hasta que sean liberadas "satisfactoriamente".

- Comenzando con el turno 2 y continuando hasta que todas las unidades sean activadas, durante la fase de movimiento soviética, el jugador soviético puede intentar liberar a cada unidad del 5º Ejército de tanques de la Guardia.
- Lanza un dado de seis caras por cada unidad. Si la tirada es "6", esa unidad es inmediatamente liberada y puede mover y/o atacar normalmente después de eso.
- Si una unidad alemana mueve adyacente a o ataca a cualquier unidad del 5GTA, todas las unidades de ese cuerpo son automáticamente liberadas.

Nota del diseñador: Las unidades del 5º ejército de tanques necesitaban reagruparse y descansar después de sufrir pérdidas considerables para crear la bolsa alrededor de Korsun.

20.0. Escenario Bolsa de Korsun.



Fecha: Febrero 1944.

Duración del escenario: 12 turnos.

Escala del mapa: 1 milla por hex (1,6 km.)

Fuego de apoyo: todos disponibles.

Primer jugador: El jugador soviético mueve primero.

Antecedentes: El juego cubre el intento final de las formaciones del 3er. Cuerpo Panzer para alcanzar a las unidades alemanas cercadas dentro de la Bolsa de Korsun, entre el 10 y el 17 de febrero de 1944. La batalla de Korsun comenzó el 25 de enero con un ataque llevado a cabo por las fuerzas del 2º Frente Ucraniano, encabezado por el 5º Ejército de tanques de la Guardia, desde el lado este del saliente; seguido un día más tarde por un segundo ataque desde el lado oeste del saliente, llevado a cabo por las fuerzas del 1er. Frente Ucraniano. Las fuerzas de los dos frentes se encontraron cerca de Zvenigorodka, tres días más tarde. La bolsa creada, tenía su centro en el aeródromo de Korsun, cercado a muchas unidades de dos cuerpos alemanes, y fue el cerco más grande que consiguieron los soviéticos desde la batalla de Stalingrado en noviembre de 1942.

Colocación soviética (primero):

Las piezas de juego soviéticas se dividen en doce grupos organizativos distintos. Estos grupos son indicados sobre el mapa por el área de hex coloreada, con los números ID de unidad impresos en el área.

- Cada división o brigada (o en algunos casos regimientos) de cada grupo organizativo, se asigna a un área de colocación específica en el mapa, con cada número ID impreso en una casilla mostrando el color del grupo.
- Solo las específicas divisiones / brigadas / regimientos de cada grupo organizativo, pueden ser colocadas dentro del área especificada de cada unidad, según lo impreso en el mapa.
- Hay suficientes hexs dentro de esas áreas, para colocar una unidad por hex, de la división, brigada o regimiento indicado, y por lo tanto, no se permite apilamiento en ningún hex (según las reglas normales).
- El jugador soviético por el contrario, es libre de colocar las unidades de cada división / brigada / regimiento, dentro de su área asignada, como él prefiera.

Nota: Las áreas de colocación soviéticas están definidas por una línea roja discontinua, alrededor de los grupos de hexs. Las líneas gruesas de puntos naranjas definen el límite entre las áreas de colocación soviéticas y las áreas de colocación alemanas.

Cada grupo organizativo soviético es listado como sigue (con su color impreso):

27A (unidades de color ceniza).
6º Ejército de Tanques (unidades de color beige).
5º Cuerpo mecanizado (unidades de color naranja claro).
4º Ejército de Guardias (unidades de color morado oscuro).
18 Cuerpo de Tanques (unidades de color marrón).
29 Cuerpo de Tanques (unidades de color salmón).
20 Cuerpo de Tanques (unidades de color amarillo claro).
16 Cuerpo de Tanques (unidades de color amarillo).
3 Cuerpo de Tanques (unidades de color granate).
5º Cuerpo de caballería de la Guardia (unidades de color bronce).
52A (unidades de color plomo).

Coloca todas las fichas de fuego de apoyo soviéticas en sus correspondientes casillas de fuego de apoyo del mismo color (anexas al registro de turnos). Están disponibles para su uso cuando el juego comienza.

Nota: Las unidades aerotransportadas soviéticas no pueden conducir saltos aéreos.

Refuerzos soviéticos: Ninguno. Todas las unidades soviéticas comienzan el juego sobre el mapa.

Colocación alemana (segundo):

Las fichas de juego alemanas se dividen en dos grupos organizativos distintos. Cada división o Kampfgruppe de cada grupo organizativo, se asigna a un área específica de colocación en el mapa, con cada número impreso de unidad específica de división / Kampfgruppe (en negro), dentro de un área hexagonal delimitada.

- Solo las unidades específicas de cada grupo organizativo, pueden ser colocadas dentro del área específica de cada unidad, impresa en el mapa.
- Hay suficientes hexs dentro de esas áreas, para colocar una unidad por hex, de la división o Kampfgruppe indicado, y por lo tanto, no se permite apilamiento en ningún hex (según las reglas normales), pero el jugador alemán, al contrario, es libre de colocar las unidades de cada división / Kampfgruppe dentro de su área asignada como él prefiera.
- Las áreas de colocación alemanas están definidas por una línea negra discontinua alrededor de los grupos de hexs. Las líneas gruesas de puntos naranjas definen las demarcaciones entre las áreas de colocación alemanas y las áreas de colocación soviéticas.

Cada grupo organizativo alemán se lista como sigue (con su color impreso):

Fuerza cercada: Fondo de color verde.
Fuerza liberadora: Fondo de color gris.

Coloca todas las fichas de fuego de apoyo alemán en sus correspondientes casillas de fuego de apoyo del mismo

color (próximas a la tabla de resultados del combate), disponibles para su uso cuando el juego comienza.

Refuerzos alemanes: Ninguno. Todas las unidades alemanas comienzan el juego sobre el mapa.

Condiciones de victoria:

Victoria estratégica alemana: El jugador alemán gana una victoria estratégica si, al final del último turno de juego, la cantidad de unidades alemanas verdes (fuerzas cercadas), tienen una línea de suministro válida a un hex de carretera o ferrocarril del borde oeste del mapa, excede a la cantidad de unidades alemanas verdes que han sido eliminadas y/o no tienen una línea de suministro válida a un hex de ferrocarril o carretera del verde oeste del mapa. El suministro aéreo y el hex de aeródromo no se consideran una línea válida de suministro para determinar la victoria.

Victoria táctica alemana: El jugador alemán gana una victoria táctica si al final del último turno de juego, el número de unidades verdes alemanas (fuerzas cercadas) que tienen una línea válida de suministro a un hex de ferrocarril o carretera del borde oeste del mapa, es al menos de 10 unidades. El suministro aéreo y el hex de aeródromo no se consideran una línea válida de suministro para determinar la victoria.

Victoria estratégica soviética: El jugador soviético gana una victoria estratégica si al final del último turno de juego, ninguna unidad de la fuerza cercada puede trazar una línea de suministro a un hex de ferrocarril o carretera del borde oeste del mapa. El suministro aéreo y el hex de aeródromo no se consideran una línea válida de suministro para determinar la victoria.

Victoria táctica soviética: El jugador soviético gana una victoria táctica si al final del último turno de juego, el número de unidades verdes alemanas (fuerzas cercadas) que tienen una línea válida de suministro a un hex de ferrocarril o carretera del borde oeste del mapa, es menor de 10 unidades. El suministro aéreo y el hex de aeródromo no se consideran una línea válida de suministro para determinar la victoria.

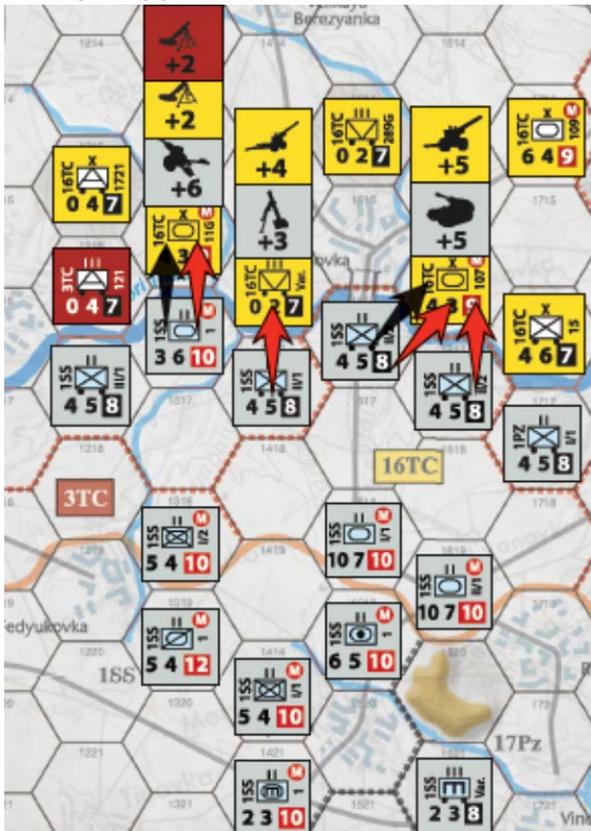
EJEMPLOS DE JUEGO

EJEMPLO DE BOMBARDEO:



Durante la fase de combate alemana, antes de declarar cualquiera de los combates, el jugador alemán declara que está realizando dos ataques de bombardeo. Declara su primer bombardeo contra la brigada acorazada 16TC/109, que está en un hex de pueblo. Decide usar uno de sus tres marcadores de apoyo de la Luftwaffe, y un marcador de apoyo desde el pool de la fuerza liberadora. Computando la columna de combate, usará la columna +10 en la fila "pueblo". La tirada de dado es "2", dando como resultado un "D2". El jugador soviético decide conducir el resultado como retirada. Se retira como se muestra en el diagrama (flechas rojas). Declara su segundo bombardeo contra el regimiento AT 16TC/Var., que se encuentra en terreno claro. Aleatoriamente extrae dos fichas de apoyo desde el pool de su fuerza liberadora. Obtiene en el dado un "2", dando como resultado un "D2". Esta vez el jugador soviético decide declarar una "Tenaz resistencia", y así agota la unidad.

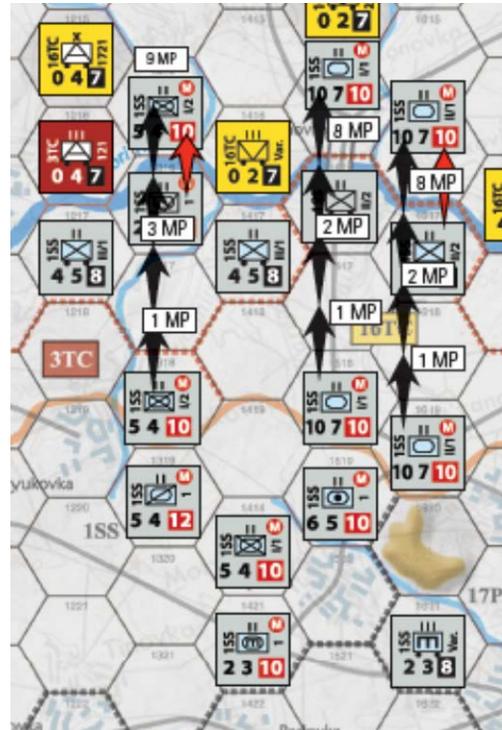
EJEMPLO DE COMBATE:



El jugador alemán declara entonces su combate. Elige atacar (flecha roja) a la 16TC/11G brigada de tanques (en terreno claro). Ambos jugadores extraen aleatoriamente los marcadores de apoyo según se muestra en el diagrama. Normalmente este ataque se haría en la línea "río menor" de la CRT, sin embargo como el jugador alemán tiene una unidad de ingenieros (Bt. Ingenieros mecz., en la parte inferior del diagrama), que está dentro de su MP (13.0), puede declarar que ese lado de hex de río tiene puente (flecha negra). El ataque se conduce en la línea "Puente" en la columna "+2": Bt. Tanques alemán 3 + (marcador de apoyo) + 6 = 9 menos (brigada de tanques soviética) 3 + (dos unidades de apoyo) 4 = 7 (9-7=2). La tirada de dado es "2", dando como resultado un "EX". Como la unidad soviética ya está agotada, es eliminada, y la unidad alemana es agotada y no puede avanzar (7.9).

Después el jugador alemán declara un ataque usando el Bt. Infantería Mot. II/1/15S para atacar al reg. AT 16TC/Var. Decide guardar a su unidad de ingenieros restante para otro ataque, por lo que después de que ambos bandos localicen su fuego de apoyo, ataca en la línea "Río menor" en la columna +1. La tirada de dado es un "2", lo que da como resultado un "Sin resultado". El jugador alemán declara un ataque contra la brigada de tanques soviética 16TC/107, usando a ambas unidades adyacentes. También utiliza su otro bt. Ingenieros para "puentear" el río. Después de todos los marcadores de apoyo y los ajustes por ingenieros, el ataque se conduce en la línea "Puente", columna "+5". La tirada de dado es "4", dando como resultado un "EX". Como la unidad soviética ya está agotada, se elimina y el jugador alemán agota a uno de sus batallones de infantería motorizada.

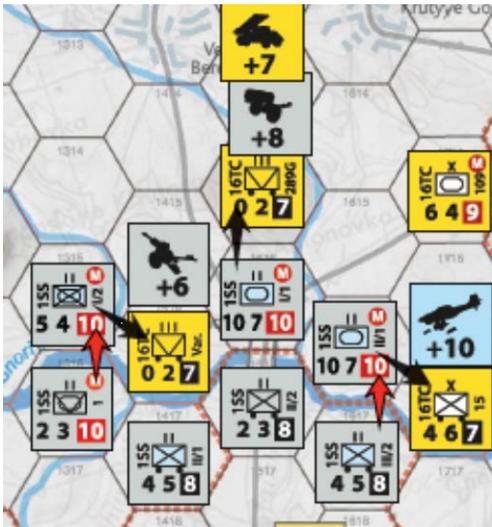
EJEMPLO DE MOVIMIENTO MÓVIL:



El jugador alemán conduce entonces su movimiento móvil usando las tres unidades anotadas con una flecha negra (se muestra su posición de comienzo y su posición al final). De nuevo, usa a sus dos unidades de ingenieros para crear puentes a través del río (flechas rojas), lo cual permite al Bt.

PzGD y al segundo Bt. Pz, cruzar el río sin pagar el coste en MP del río, dándolas así la oportunidad de ensanchar la cabeza de puente, y posiblemente conducir combate contra la segunda línea soviética en la posterior fase de combate móvil.

EJEMPLO DE COMBATE MÓVIL:



El jugador alemán de nuevo usa a sus dos unidades de ingenieros para crear puentes (flechas rojas) a través del río, permitiendo así que las tres unidades móviles estén con suministro (11.0). Ambos bandos emplean marcadores de apoyo y los combates se tratan de manera normal. El regimiento AT soviético de la 16TC/Var, es eliminado después de recibir un resultado "D2" (no puede retirarse). La 15 Brigada. Motor. Soviética recibe un resultado "D2" y se retira. La unidad AT soviética 289G recibe un resultado "DE" y es eliminada.

EJEMPLO DE AVANCE DESPUÉS DEL COMBATE:



Después de conducir el avance después del combate, las posiciones alemanas al final del turno del jugador alemán, se muestran en el diagrama de arriba.

