

Operation Typhoon

Contenidos

- 1.0 INTRODUCCIÓN
- 2.0 COMPONENTES
- 3.0 COLOCACIÓN, LÍNEA DEL FRENTE & CONTROL DE HEXS
- 4.0 CÓMO GANAR
- 5.0 SECUENCIA DE TURNO
- 6.0 ZONA DE CONTROL (ZOC)
- 7.0 APILAMIENTO
- 8.0 GENERACIÓN DE FUERZA SOVIÉTICA
- 9.0 MOVIMIENTO ALEMÁN
- 10.0 COMBATE REGULAR
- 11.0 BOLSAS SOVIÉTICAS
- 12.0 REGLAS ESPECIALES
- 13.0 ALTERNATIVA HISTÓRICA: PUÑO CERRADO

Créditos

Diseñador: ty Bomba

Desarrollo: doug Johnson **Probadores:** terrence turnovsky, James lawlor, tony Morgan, david dethorne, Maurice Fitzgerald, dave deitch

Pruebas: Michael Neubauer, terry Mays, Brendan Whyte

Gráficos del mapa: Joe Youst

Gráficos de fichas: Eric Harvey

Producción: Chris Cummins & Chris dickson



© 2019 Decision Games
Bakersfield, CA.
Made & Printed in the USA



NOTA: Para eliminar las reglas de esta revista, retíralas cuidadosa y lentamente de la tarjeta de suscripción a la que están unidas, separando desde la parte superior y luego la reunión inferior en el medio. La tarjeta no está destinada a ser retirada.

Estas reglas usan el siguiente Sistema de color: **rojo** para los puntos críticos como las erratas y las excepciones, **azul** para los ejemplos de juego. Chequea las descargas de reglas de este juego en e@ <http://www.worldatwarmagazine.com>

1.0 Introducción

1.1 Premisa

Operation Typhoon (OT) es una simulación que cubre el avance final hacia Moscú del Grupo de Ejércitos Centro alemán, a finales de 1941. Dirige activamente las fuerzas alemanas, mientras que el sistema de reglas dirige en el manejo a las fuerzas soviéticas. Ganas o pierdes, en última instancia, en base a la captura oportuna de áreas clave en el mapa.

1.2 Escala

Cada turno de juego es igual a 1 ó 2 semanas. Cada hex representa 7,5 millas (12 km) de lado a lado.

1.3 Modificadores al dado

En todas las situaciones, todos los modificadores al dado aplicables son acumulativos en sus efectos.

1.4 Jugar en equipo

Aunque está diseñado para el juego solitario, ot es fácilmente adaptable al juego cooperativo en equipo. una persona puede manejar administrativamente a los soviéticos mientras que la otra dirige activamente la fuerza alemana. alternativamente, un jugador puede comandar los tres ejércitos del norte de Alemania y los grupos panzer mientras que el otro comanda las tres formaciones del sur.

2.0 Componentes

2.1 Incluidos en este juego

Los componentes para un juego completo de ot incluyen estas reglas, el mapa y 280 contadores troquelados (también llamados unidades y contadores de unidades). Los jugadores deben proporcionarse al menos un dado (preferiblemente más, por conveniencia) estándar (seis caras) para resolver el combate y otros eventos probabilísticos durante el juego. También necesitará un recipiente opaco de boca grande (como una taza de café o un tazón de cereal) para que sirva como pool de fuerza de ruptura soviético (11.2).

Operation Typhoon

2.2 El mapa de juego

El mapa del juego representa el terreno militarmente significativo encontrado en el área alrededor de Moscú en 1941, cuando se representa a esta escala. Se imprime una cuadrícula hexagonal (hexadecimal) sobre el mapa para regular la colocación y el movimiento de la unidad, como se usan los cuadrados en Ajedrez y Damas.

- Una unidad está siempre solo en un hex en cualquier instante.
- Cada hex contiene terreno natural o construido por el hombre, que puede afectar al movimiento y el combate.
- Las representaciones del terreno del mapa se han modificado ligeramente de sus configuraciones exactas del mundo real para que se ajusten a la cuadrícula hexadecimal. Sin embargo, las relaciones de terreno de hex a hex son precisas en la medida necesaria para presentarle los mismos dilemas de espacio / tiempo a los que se enfrentan los contrincantes del mundo real en la campaña real (y posiblemente en la historia alternativa extendida).
- Cada hex en el mapa tiene un único número impreso de 4 dígitos. Se suministra para ayudar a encontrar localizaciones específicas señaladas en las reglas.

Ejemplo: Smolensk está en el hex 1019, y para permitirle recordar las posiciones de unidades si una partida debe ser interrumpida y eliminada antes de que pueda completarse.

Errata en el mapa:

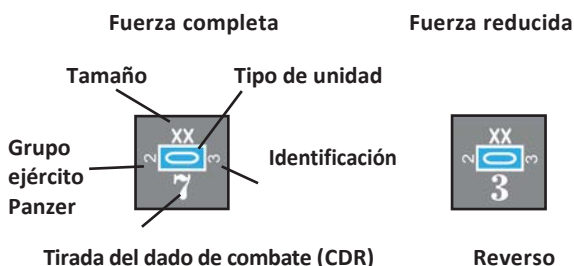
Tabla de efectos del terreno, Nota, 2: la palabra Hexside está mal escrita. Tabla de prioridad de disparo de combate regular: está numerada incorrectamente, debe ser del 1 al 5. El registro del paso de turnos: turno 3, agregue el chequeo de integridad de Frente.

2.3 Fichas

Muchos de los contadores representan unidades de combate; otros se proporcionan como ayudas de memoria y marcadores informativos. Destroquele cuidadosamente los contadores. Recortar las esquinas con un cortauñas para facilitar el manejo y el apilamiento durante el juego, y mejorar su apariencia. Cada contador o fichas de unidades de combate muestra varios tipos de información: nacionalidad y afiliación organizativa, tipo, datos de combate lanzados e identificaciones históricas específicas.

2.4 Ejemplo de unidad

Una división panzer está dibujada más abajo. Tiene una fuerza de dados de combate lanzados (Cdr) de 7. En un lado, la unidad está impresa mostrando su fuerza completa de dos pasos, mientras que por el otro lado se muestra el reducido de un paso con un Cdr de solo 3.



Nota de diseñador: Si el número de ejército/Grupo Panzer es seguido de una "A" mayúscula, significa que es un ejército; si es solo un número, significa que es un Grupo Panzer.

Ejemplo: Las unidades con un "2a" como afiliación, pertenecen al 2º ejército, mientras que las unidades con un "2" solo, pertenecen al 2º Grupo Panzer.

2.5 Pasos de fuerza

Todas las unidades de combate en el juego tienen 1 ó 2 pasos de fuerza (pasos de fuerza o simplemente pasos). La fuerza o los pasos son términos arbitrarios usados para expresar la habilidad de una unidad para absorber una cierta cantidad de pérdidas en el combate antes de cesar como formación efectiva.

- Si una unidad con fuerza completa (dos pasos) sufre un paso de pérdidas, es girada para mostrar su lado reducido (un paso).
- Si una unidad de un paso (o una unidad de dos pasos que ya había sido reducida) toma un paso de pérdidas, es retirada del mapa y colocada aparte.
- Ninguna unidad puede dar, prestar o transferir un paso a otra unidad.

2.6 Bandos & Colores

La nacionalidad de cada unidad y otras características organizativas, se muestran por un esquema de colores. Recuerda: tú, como jugador, controlas activamente (decide los detalles de su movimiento y combate) todas las unidades alemanas en el juego. Las actividades de las unidades soviéticas estarán determinadas por las restricciones que figuran a continuación. Por supuesto, también tomarás parte en ese proceso colocando unidades soviéticas y tirando dados para sus diversas actividades, pero solo cómo y cuando lo dicten las reglas.

Unidades alemanas:

- 2º Grupo Panzer:** blanco sobre gris oscuro
- 3er. Grupo Panzer:** Negro sobre gris claro
- 4º Grupo Panzer:** Blanco sobre azul
- 2º Ejército:** Negro sobre verde claro
- 4º Ejército:** Negro sobre color canela
- 9º Ejército:** Blanco sobre verde hoja

Unidades soviéticas:

- Divisiones de la Guardia y cuerpos aerotransportados:** blanco sobre naranja
- Resto de unidades:** negro sobre naranja



2.7 Tipos de unidades alemanas & clases de movilidad

Todas las unidades alemanas se incluyen en una de las dos siguientes categorías de movilidad: mecanizadas o no mecanizadas (8.0).

Unidades no mecanizadas alemanas



Infantería



Caballería

Unidades mecanizadas alemanas



Infantería motorizada



Panzer

2.8 Tipos unidades soviéticas

Las unidades soviéticas no están organizadas por clase de movilidad: están delineadas por sus armas de combate.



Guardias



Paracaidistas



Tanques, Rifle motorizado, brigadas de rifles & Caballería

Nota del diseñador: Estas unidades se dejan deliberadamente sin diferenciar para reflejar mejor su papel en este sistema (10.0).



Divisiones Rifle



Obuses pesados



Morteros pesados (Cohetes Katyusha)



Apoyo aéreo al combate

Nota: Los obuses pesados y las unidades de morteros pesados son artillería a los efectos de 8.2 y 10.4)

Nota diseñador: A diferencia de la mayoría de los juegos de guerra, no hay puntos de movimiento en ninguno de los contadores. Las unidades soviéticas en realidad no se mueven a través del mapa en el sentido habitual de ese término, por lo que no se necesitan tales puntos para ellas. Todas las unidades alemanas tienen su asignación de MP designada para cada turno.

2.9 Tamaños organizativos de las unidades

Los tamaños organizativos históricos de las unidades está listado más abajo, de más grande a más pequeña.

XXX: Cuerpos

XX: división

X: Brigada

III: regimiento

II: Batallón

2.10 Abreviaturas

Se definen como sigue:

G: Guardia

GD: Gross Deutschland (Gran Alemania)

L: Lehr

S: Sturm (asalto)

SS-R: SS das reich

2.11 Otras fichas

Las siguientes fichas (marcadores) también se incluyen en el juego ayudas informativas y memorísticas. Sus funciones son explicadas en las relevantes de las reglas.



Línea frente (3.4 & 3.5)



VPs alemanas (4.3)



Tamaño bolsa soviética (4.2)



Puntos de movimiento restantes (9.10)



Turno (5.0)

3.0 Colocación, línea del frente y control de hex

3.0 Colocación soviética

Cuando te prepares para jugar, primero debes desplegar todas las unidades soviéticas con fácil acceso a un lado del mapa. Las unidades deben organizarse en sus tipos específicos. Se deben reservar diez divisiones de Rifles, cada una solo se usará si se elimina una división de guardia o un cuerpo aerotransportado (8.3).

3.1 Colocación alemana

Las unidades de combate alemanas están codificadas por colores por el ejército y el grupo panzer. Esas afiliaciones organizacionales superiores no pueden cambiarse durante el juego: todas las unidades permanecen en sus formaciones asignadas inicialmente durante el juego.

- Coloca todas las unidades alemanas en las primeras tres filas hexagonales que se encuentran inmediatamente al oeste de la línea frontal inicial impresa en el mapa. Se deben cumplir las restricciones de apilamiento (7.0).
- Todas las unidades de cada ejército y grupo Panzer alemán deben ser colocadas dentro del apropiado sector designado en el mapa por los límites de ejércitos alemanes.

Operation Typhoon

Ejemplo: Todas las unidades pertenecientes al 2º G. Panzer (2.6) serán colocadas dentro de 3 hexs de la línea del frente, en hexs desde 1733 al borde sur del mapa.

3.2 Marcadores

Son colocados sobre el mapa como sigue:

Marcador de turno: En la casilla del turno "1" en el registro de paso de turnos.

Marcadores de bolsa soviéticos: En la casilla "0" de los puntos de victoria (VPs) por muerte súbita.

Marcadores de VPs alemanes: En la casilla "0" en el registro VP por muerte súbita.

Marcador alemán de puntos de movimiento (PM) restantes: En la casilla "0" en el registro alemán de puntos de movimiento (PMs) restantes.

3.3 Línea del frente soviética

En el comienzo del juego, los soviéticos controlan (hexs soviéticos) cada hex al este de la línea del frente inicial impresa en el mapa. Los alemanes controlan (hexs alemanes) todos los hexs al oeste de esa línea.

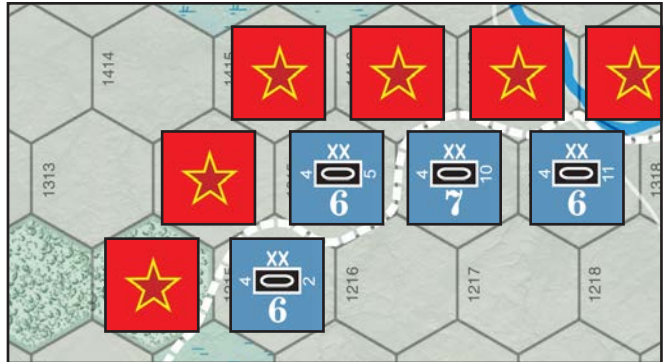
- Durante el juego, cada vez que una unidad o apilamiento alemán (fuerza) entra en un hex soviético, temporalmente detiene el movimiento de esa fuerza y lanza un dado para generar la fuerza de defensa soviética para ese hex.
- Después de resolver esa batalla, si la fuerza alemana derrota a la fuerza soviética, ese hex es ahora controlado por el alemán.
- Para administrar qué hexs son controlados por cada bando, los jugadores deberían usar uno de los dos métodos señalados abajo.

1) Marcadores soviéticos: Coloca un marcador soviético de línea del frente en cada hex soviético en la línea del frente. Cada vez que una fuerza alemana entra en un hex soviético y gana la batalla que sigue, retira ese marcador y coloca marcadores adicionales soviéticos para mostrar la nueva línea del frente. Si se crea una bolsa soviética, el jugador necesitará mostrar todos los hexs (incluyendo aquellos en la bolsa) que son hexs soviéticos.

Ejemplo 1: antes del movimiento alemán:



Ejemplo 2: después de que la 5ª Div. Panzer haya derrotado a las unidades soviéticas en el hex 1315.



Ejemplo 3: (ver siguiente pág.) después de que una fuerza alemana haya movido para cerrar una bolsa.

2) Marcadores alemanes: Coloca marcadores alemanes de línea del frente en hexs alemanes si un hex no está en ese momento ocupado por al menos una unidad de combate alemana y ese hex limita con hexs soviéticos.

Ejemplo 4: (ver siguiente pág.) el diagrama muestra un ejemplo del uso de marcadores alemanes de línea del frente. En este caso dos divisiones panzer alemanas se han movido para sellar una bolsa soviética. Los marcadores alemanes muestran los hexs a través de los cuáles las unidades alemanas movieron y los que están ahora controlados por los alemanes.

Los jugadores pueden usar cualquiera de las dos opciones para representar qué hexes son controlados por los soviéticos y los alemanes.

Nota diseñador: Dado el hecho de que la línea frontal inicial se imprime en el mapa, no es necesario colocar una línea de marcadores de control para duplicarla en 3-D durante la colocación, a menos que esto ayude a su visualización general de la situación. Solo necesita hacer un seguimiento de la situación de control de hexs de esa manera en el área al este de la línea frontal inicial

3.4 Control de hexs.

El estado de control de un hex cambia del control soviético al control alemán como se describió anteriormente.

- Tal cambio de control nunca ocurre más de una vez en cada hex durante cada juego.
- Una vez que un hex es controlado por el bando alemán, el jugador soviético nunca podrá recuperar el control de ese hex durante el juego.
- El control de hexs es también importante a efectos de la determinación de la victoria (4.4).

4.0 Cómo ganar

4.1 Objetivos

En tu papel de comandante del Grupo de Ejércitos Centro, su objetivo general es capturar o rodear Moscú. De manera adicional, durante la fase de chequeo de victoria de los turnos 2 y 4, debes pasar el chequeo por progreso intermedio

Operation Typhoon

que le permita continuar esforzándose por alcanzar su objetivo final. No hay juegos dibujados.

4.2 Chequeo de bolsa turno 2

Durante los turnos 1 y 2, usa el marcador soviético de bolsa para llevar la cuenta de cuántos hexes ganas el control formando bolsas (11.0). Cada vez que cierras con éxito una bolsa (después de un intento fallido de ruptura (11.4), cuenta el número de hexes soviéticos dentro de la bolsa y súmalos a la cuenta en el registro.

- Si, durante la fase de chequeo de victoria del turno 2, esa cuenta es menor de 200, el juego se detiene y has perdido el juego. Si esa cuenta es 200 o más, el juego continúa. Comenzando con el turno 3, ya no necesitarás más registrar los hexes de bolsa soviéticos.

Nota diseñador: Este chequeo de victoria está en su lugar por dos razones: una histórica y otra competitiva. Históricamente, el mando alemán estaba enamorado de la Kesselschlacht (batalla de bolsas) como el camino real hacia la victoria. Más específicamente, creían que, con el cierre de una o dos bolsas más grandes, el Ejército Rojo acabaría de forma permanente como una fuerza de lucha cohesionada. Al planificar la Operación Tifón, por lo tanto, rechazaron la propuesta de reunir a los tres grupos panzer en una sola fuerza consolidada para dirigirse directamente hacia Moscú. Eso nos lleva a la razón competitiva para el chequeo de la victoria: debido a la ventaja otorgada por la retrospectiva histórica con respecto a la viabilidad en curso del Ejército Rojo, cualquier jugador que no esté influenciado de otro modo haría exactamente eso (correr directamente hacia Moscú sin preocuparse por las bolsas). En ese mismo camino, ten en cuenta que estás contando los hexágonos adquiridos (no las unidades soviéticas destruidas en las bolsas). Considere que está haciendo esto para satisfacer las demandas de autoridad de mando superior con respecto a las características operativas de su ofensiva general inicial. Realmente no importa cuántos soviéticos empaquetes o dejes escapar; El Ejército Rojo continuará luchando.

4.3 Chequeo de integridad de frente turno 3

Durante la fase de chequeo de victoria del turno 3, el jugador alemán debe determinar si tiene integridad de frente. Para reclamar la integridad del frente, todos los hexes alemanes controlados que están adyacentes a, al menos un hex soviético controlado, deben:

- Estar ocupado por una fuerza alemana; o,
- Estar dentro de la ZOC (6.0) de una fuerza alemana.

Si se determina que el bando alemán no puede reclamar integridad del frente, el juego se detiene y has perdido el juego.

Nota diseñador: Durante las fases iniciales de la ofensiva alemana, los comandantes alemanes estaban muy preocupados por la integridad del frente, debido a la probada capacidad soviética de infiltrarse en pequeñas unidades a través de los huecos en la línea. En las fases posteriores de la ofensiva final, los alemanes tenían la intención de capturar y/o embolsar Moscú, y eran menos sensibles a la condición del resto del frente.

4.4 Chequeo de pérdidas turno 4

Durante los turnos 1 al 4, usa los marcadores VPs alemanes para contar cuántos hexes de población y ciudad se han capturado.

Cuenta solo las poblaciones y ciudades al este de la línea inicial del frente. Cada hex de población otorga 1 VP. Cada hex de ciudad 2 VP.

- Si, durante la fase de chequeo de victoria del turno 4, cualquiera de los VP totaliza menos de 16, o, si los soviéticos controlan cualquier hex al oeste de la fila de 29xx, el juego se detiene y has perdido el juego.
- Si el total VP es 16 o mayor y los soviéticos no controlan cualquier hex al oeste de la fila 29xx, el juego continúa.

Nota diseñador: Históricamente, a principios de noviembre, durante la retirada de la Rasputitsa, los alemanes consideraron seriamente la idea de detenerse donde estaban durante el invierno y así prepararse para el empujón final la primavera siguiente. Esa idea fue rechazada y se tomó la decisión de seguir adelante. El requerimiento de VP simula el deseo individual del comandante del ejército de capturar cuarteles de invierno adecuados para sus tropas. Cuando se tomó esa decisión (como se determinó anteriormente), los alemanes tenían 16 VP. Entonces, si no logras obtener al menos esa cantidad de VP, se considera que los alemanes entraron a los cuarteles de invierno a principios de noviembre. Sin duda, eso les habría resultado mejor en el mundo real; sin embargo, funciona mal para ti en términos competitivos del juego.

4.5 Victoria en Moscú

Si, durante la fase de chequeo de victoria de cualquier turno, una de las dos condiciones listadas abajo se cumplen, el juego se detiene; has ganado el juego.

- Las fuerzas alemanas controlan al menos un hex de Moscú; o,
- Las fuerzas alemanas han formado una bolsa que contiene ambos hexes de Moscú (11.0).

Nota diseñador: Por supuesto, es posible que los soviéticos no se hubieran derrumbado incluso si los alemanes capturaran Moscú. Para medir los logros competitivos en el juego, tomaremos el aislamiento o la captura (parcial o total) de la ciudad como digna de declararte vencedor. Esencialmente, al lograr uno de los anteriores, ha superado con creces a sus homólogos históricos.

5.0 Secuencia de turno

5.1 Fases

Cada turno deot se divide en fases, que a su vez se subdividen en acciones individuales dentro de cada fase. Deberías conducir todas tus acciones, y completar las fases de cada turno, según se determina en el esquema de abajo.

5.2 Esquema de la secuencia de turno

- I. Fase de movimiento & Combate alemana
- II. Fase de chequeo de victoria
- III. Fase de reagrupamiento alemán (turno al 5 solo)

5.3 Finalizando un turno

Después de la resolución de la fase III del turno actual, se asume que ningún bando ha ganado el juego en ese momento, se mueve el marcador de turno una casilla hacia delante en el registro de turnos y comienza un nuevo turno con la fase I. Todos los turnos son idénticos en su estructura y secuencia.



Nota: Después del turno 5, la fase III es saltada. Comenzando con el turno 6, sigue el procedimiento en 5.3 después de la fase II.

5.4 Finalizando el juego

El juego finaliza según se describe en 4.0, o cuando tú, en tu rol de comandante alemán, te convences de que ya no se puede ganar y concedes la derrota al Sistema.

6.0 Zona de control (ZOC)

Los 6 hexs que rodean a cada fuerza alemana sobre el mapa constituye la ZOC de esa fuerza. La ZoC es un término abstracto usado para indicar la habilidad de una fuerza para controlar el terreno alrededor de su localización principal, a través de patrullas y fuego de largo alcance. Las ZoC alemanas se extienden dentro de todos los hexs no controlados por el soviético que rodean a un hex ocupado por el alemán y en todos los hexs alemanas ocupados. El terreno no tiene efecto en una fuerza que proyecta una ZOC dentro de un hex. No hay ZOC soviéticas.

Ejemplo: En el diagrama, la ZoC alemana se extendería dentro del hex alemán ocupado y el hex 2512, 2513 y 2614. La unidad no ejercería una ZoC dentro de los tres hexs ocupados por marcadores soviéticos, ya que aquellos hexs están controlados por el soviético.



7.0 Apilamiento

El apilamiento es el término usado para describir la colocación de más de una unidad del mismo bando en el mismo hex y en el mismo momento. Las restricciones del apilamiento están en efecto durante la totalidad de cada turno de juego.

7.1 Límite de apilamiento divisional alemán

Un máximo de 3 divisiones alemanas pueden estar en un hex en cualquier momento, incluyendo mientras estén moviendo. Las divisiones que han sido reducidas a un paso aún cuentan como una división.

Ejemplo: durante la fase I, si un hex contiene 3 divisiones alemanas, otra división no podría entrar en ese hex, incluso ni mover a través del hex.

7.2 Apilamiento no divisional alemán

Las dos unidades alemanas en el juego que son más pequeñas de una división (Brigada Lehr y el regimiento GD), cada una cuenta como la ½ de una división a efectos del apilamiento.

7.3 Apilamiento entre ejércitos & grupos Panzer

Durante los turnos 1 al 4, las unidades alemanas de un ejército o grupo Panzer no pueden entrar en un hex que contenga una unidad de otro ejército o grupo Panzer. Comenzando con el turno 5, esta restricción ya no tendrá efecto.

7.4 Apilamiento alemán & categorías de movilidad

Las unidades mecanizadas y no mecanizadas alemanas no pueden mover como un apilamiento. Las unidades mecanizadas y no mecanizadas pueden apilarse juntas; sin embargo no pueden mover juntas como un apilamiento.

7.5 Apilamiento soviético

El apilamiento de unidades soviéticas se determinará por la tirada de dado para la determinación de la fuerza (8.0 & 11.0).

7.6 Exclusividad mutua

Los límites de apilamiento de ambos bandos son mutuamente excluyentes. El número de unidades alemanas en un hex no afecta de ninguna manera a los límites de apilamiento de las unidades soviéticas en ese hex, y viceversa.

8.0 Generación de fuerza soviética

Las unidades soviéticas no se mueven por el mapa a la manera de las unidades alemanas. En vez de eso, cada vez que una fuerza alemana moviendo (una sola unidad o un apilamiento de unidades) entra en un hex controlado por el soviético, debes pausar su movimiento en ese hex y conducir una tirada de dados para la generación de fuerza soviética para ese hex.

8.1 Procedimiento

Cuando una fuerza alemana entra en un hex controlado por el soviético, la fuerza alemana temporalmente detiene su movimiento y el jugador conduce el siguiente procedimiento:

- Consulta la tabla soviética de generación de fuerza defensora, y localiza la línea conteniendo el tipo de terreno en el hex. Si un hex contiene más de un tipo de terreno, usa el terreno más beneficioso al bando soviético.
- Lanza un dado y aplica los modificadores de abajo (si son aplicables). Todos los modificadores son acumulativos.
 - +1: durante los turnos de juego 3 y 4.
 - +2: durante los turnos de juego 5 al 8.
 - +3: Si el hex es uno de los dos hexs de Moscú.
- Cruza el dado modificado con la línea de terreno previamente identificada.
- Cada resultado contiene bien una línea discontinua o una lista de unidades soviéticas.

Ejemplo: durante el turno uno, una fuerza alemana entra en un hex de terreno claro. No hay modificadores durante este turno de juego. El resultado de la tirada de dado es 5. El jugador cruza la tirada del dado con la línea "hex de claro, bosque o pantano". La fuerza defensora soviética consistirá de dos RD (divisiones de Rifles) y una brigada (B).

8.2 Mezcla de fuerzas soviéticas

Los resultados de la tabla soviética de generación de fuerza soviética contienen abreviaturas detallando el tipo de unidades defendiendo en el hex. El número delante de la abreviatura indica el número de ese tipo de unidad que está en la fuerza defensora.

☐: Ninguna fuerza soviética defensora. La fuerza alemana gana automáticamente el control del hex y puede continuar moviendo (si la fuerza tiene PMs restantes). Si es requerido, determina la fuerza de ruptura soviética (11.0).

Operation Typhoon

A: Elige al azar el número de unidades de artillería soviéticas indicado. El jugador debería voltear esas unidades boca abajo o ponerlas en un contenedor opaco y extraer aleatoriamente las unidades de artillería que están en la fuerza defensora.

AC: Cuerpos aerotransportados. Selecciona un cuerpo aerotransportado (si está disponible). Si todos los cuerpos aerotransportados han sido eliminados, selecciona una división de Rifles.

B: Brigada. Selecciona el número de brigadas indicadas.

Nota: Las brigadas soviéticas no están diferenciadas por tipo. Las brigadas soviéticas representan las brigadas de tanques, rifles motorizados, rifles o caballería utilizados por los soviéticos durante esta etapa de la guerra. El tipo de brigada no tiene relación con el juego.

CAS: El marcador de apoyo aéreo al combate es seleccionado.

GD: División de Guardias. Selecciona el nº indicado de divisiones de la Guardia. Si todas las divisiones de la Guardia han sido eliminadas, selecciona una división de Rifles para reemplazar a cada división de Guardias que no esté disponible.

Nota: El nombre completo para las unidades de la Guardia debería ser Divisiones de Rifles de la Guardia; sin embargo, para evitar cualquier posibilidad de confusión con las divisiones de Rifles NO Guardia en la plancha de fichas, hemos omitido su título.

RD: División de Rifle. Selecciona el nº indicado de divisiones de Rifles.

8.3 Divisiones de Guardia & Cuerpos aerotransportados

Las Div. de la Guardia & Cuerpos aerotransportados son las únicas unidades soviéticas que tienen identificaciones históricas específicas en ellas (del 1 al 8 y el 4 y 5 respectivamente). Cuando cualquiera de esas unidades es eliminada en combate, elimina permanentemente la unidad. Cuando cada una de esas unidades es eliminada, reemplázala en el pool de fuerza con una división de Rifles.

8.4 Defensa exitosa del Hex

Si la fuerza defensora soviética derrota a la fuerza atacante alemana (10.0), coloca de vuelta en el pool de unidades soviéticas disponibles a la fuerza de defensa victoriosa. Si ese mismo hexágono vuelve a ser atacado esa misma fase por otra fuerza alemana, lanza el dado para una nueva fuerza de defensa y conduce un nuevo combate desde cero en ese hexágono.

8.5 Batallas de ruptura de bolsas

Los procedimientos descritos anteriormente son solo para la generación de la fuerza de defensa soviética. Ver 11.0 para más detalles al realizar una batalla de ruptura soviética.

9.0 Movimiento alemán

Las unidades y apilamientos alemanes en los diferentes hexs del mapa en el comienzo de cada una de las fases alemanas de movimiento & combate, se denominan fuerza. Cada fuerza mueve y conduce combate una fuerza a la vez. Una vez que has comenzado el movimiento y/o combate, no podrás comenzar el de otra fuerza hasta que se haya completado las acciones de esa primera fuerza.

9.1 Asignando apoyo aéreo de la Luftwaffe

En el comienzo de cualquier fase I (fase alemana de movimiento y combate), si tienes una o dos unidades de apoyo aéreo de la Luftwaffe disponibles (según se indica en el registro de paso de turnos (Gtrt)), puedes asignar unidades aéreas disponibles a cualquiera o a dos fuerzas terrestres en cualquier lugar en el mapa. Coloca a las unidades de apoyo aéreo disponibles sobre una fuerza alemana específica. No más de una unidad de apoyo aéreo puede ser colocada sobre 1 fuerza alemana cualquiera. Una vez asignada, una unidad de apoyo aéreo permanece con esa fuerza durante la totalidad de la fase I. Si la fuerza se separa durante un movimiento, el aparato aéreo puede ir con la porción de este aún en movimiento. Las unidades alemanas de apoyo aéreo nunca son eliminadas o reducidas en combate. Son retiradas al final de la Fase I y retornadas al Pool y están disponibles para ser reasignadas el siguiente turno si lo solicita la Gtrt.

9.2 Singularidad del movimiento

El movimiento alemán tiene lugar de hex a hex, dentro de las estructuras dadas en la carta de efectos del terreno (TeC).

- Ninguna fuerza puede dar o prestar PMs a otra fuerza.
- Los hexes no pueden ser saltados durante el movimiento.
- Los PMs no pueden ser acumulados de turno a turno.
- Todo el movimiento es desde un hex a otro adyacente, a través de hexes atravesables, con la fuerza en movimiento reduciendo los PMs necesarios para pagar todos los costes involucrados a medida que mueve.
- Ninguna unidad puede moverse más allá de lo permitido por sus PMs restantes, ni se garantiza que ninguna fuerza moviendo tenga la capacidad de movimiento mínima.

9.3 Categorías de movimiento

El número de PMs disponibles para las unidades alemanas se determina por su categoría de movilidad.

- Son dos las categorías de movilidad: mecanizadas y no mecanizadas (2.7).
- El número de PMs disponibles para cada categoría se lista de turno en turno en la tabla alemana de puntos de movimiento.
- ambas categorías comienzan relativamente rápidas y veloces, pero luego pierden PMs a medida que el tiempo, la distancia, las deficiencias logísticas, el clima y las bajas tienen su efecto.

9.4 Costes del terreno en el movimiento

Todos los costes en PMs en la TeC se pagan por hex por el tipo de terreno. Cada hex contiene solo un tipo de terreno natural en un hex. Los costes por cruzar un lado de hex de río (mostrado con un signo más "+") se pagan en adición al coste involucrado para el terreno dentro del cual la fuerza está moviendo dentro.

Ejemplo: Una unidad cruza un lado de hex de río dentro de un hex de pantano en el turno 1. Si la fuerza moviendo es mecanizada, le costaría a la fuerza 5 PMs (3 PMs por el hex de pantano y +2 PMs más por el lado de hex de río). Si la fuerza moviendo es una fuerza no mecanizada, le costaría a la fuerza 3 PMs (2 PMs por el hex de pantano y un +1 PM por el lado de hex de río).

9.5 Dinámicas del movimiento

- Una fuerza moviendo puede dejar pero no recoger unidades mientras está moviendo. Las unidades que son dejadas de la fuerza en movimiento finalizan sus actividades para esa fase. No pueden moverse ni conducir combates después de dejarlos.



- Las unidades alemanas que comienzan la fase en un hex en el cual otras unidades fueron dejadas, pueden aún conducir su movimiento/combate. Las unidades dejadas y las unidades que comienzan la fase ya en el hex dejado de esa forma, no se consideran reconstituidas en una nueva fuerza hasta el final de esa fase.
- Cuando inicialmente comienzas moviendo una fuerza, puedes decidir hacerlo con algunas o todas las unidades que comienzan la fase en el hex. Cada unidad o unidades que mueven fuera del hex constituyen inmediatamente una nueva fuerza. Las restricciones de apilamiento (7.0) se aplican a lo largo del movimiento de cada fuerza (es decir, no más de tres divisiones pueden estar en un hex en cualquier momento).
- No hay penalización al movimiento por entrar en un hex controlado por el soviético.

9.6 Combate & Movimiento

El combate es una función del movimiento. Cada vez que una fuerza alemana entra en un hex controlado por el soviético, el combate puede ocurrir en ese hex. Detén temporalmente el movimiento de la fuerza alemana y conduce el procedimiento de generación de fuerza soviética (8.0).

9.7 Rondas de combate

Una batalla puede consistir de más de una ronda. Cada ronda de combate después de la primera cuesta a esa fuerza 1 PM.

9.8 Reanudando el movimiento

Si una ronda de batalla termina con la eliminación de todos los defensores soviéticos, la fuerza alemana ha ganado la batalla. La fuerza alemana puede reanudar su movimiento, incluso entrar en hexes adicionales controlados por los soviéticos. Una fuerza alemana puede continuar moviéndose y conduciendo combates, siempre y cuando tenga suficientes PMs para hacerlo y que la fuerza alemana no haya sufrido una derrota en la batalla.

9.9 Parada de movimiento requerida

Si una ronda de batalla finaliza con los defensores aún en el hex, y no deseas llevar a cabo otra ronda de combate, o la fuerza no tiene al menos 1 PM restante, la batalla finaliza con una derrota alemana. Retira a la fuerza alemana de vuelta al hex desde el cual entró en el actual hex. La fuerza no puede mover y/o conducir combate adicional en ese turno de juego.

9.10 Tabla alemana de PMs restantes

Para llevar un seguimiento de los PMs restantes de una fuerza, usa la tabla impresa en la hoja del mapa junto con el marcador suministrado.

9.11 Nemotécnica

Para ayudar a recordar qué fuerzas han movido y cuales no, mantener un encaramiento común de todas las fuerzas alemanas; luego gira cada una 180 grados según vaya finalizando su movimiento y combate.

9.12 Ataques repetidos

Dentro de las estructuras de 7.0, 8.0, 9.0, 10.0, 11.0 y 12.0, cualquier hex controlado por el soviético puede potencialmente ser atacado cualquier número de veces en un único turno, por cualquier número de fuerzas alemanas, en cualquier número de rondas de combate.

10.0 Combate regular

10.1 Tabla de resultados del combate (CRT)

Consulta la CRT en el mapa. Esta tiene 3 columnas: Tirada de dado, fuego alemán y fuego soviético.

- Cuando conduces fuego, cruza la referencia de la tirada de dado modificada (los modificadores al dado se encuentran en la TeC) con el bando que está disparando (soviético o alemán).
- Cada tirada de dado en la CRT es bien un impacto o un fallo.
- Los impactos son designados en la CRT al requerir la eliminación de uno o dos pasos.
- Los fallos se designan por un guión (-) en la CRT y son operativamente resultados sin efecto.

10.2 Efectos del terreno en el hex

La TeC lista los efectos de los varios terrenos en el hex y los lados de hex de río. Cuando se determinen los efectos del terreno, usa el terreno que esté en el hex disputado, y el lado de hex cruzado cuando las fuerzas atacantes entraron en el hex. Siempre usa el terreno más ventajoso a la fuerza defensora.

Importante: Los modificadores a la tirada del dado del combate listados en la derecha de la TEC, son los modificadores de la tirada del dado. No cambia la Cdr de la unidad disparando.

10.3 Lados de hexes de río

Las unidades terrestres soviéticas defendiendo, y las unidades terrestres alemanas defendiendo contra los intentos de ruptura, reciben un modificador al dado de +1 cuando la fuerza atacante alemana o las unidades de ruptura soviéticas cruzaron un lado de hex de río para entrar en el hex. Este modificador es solo aplicable durante la primera ronda de combate.

10.4 Procedimiento de la primera ronda de combate

Después de que hayas determinado la fuerza soviética defendiendo en un hex (7.0), iniciarás la secuencia de combate. Conduce los pasos de combate de abajo en el orden determinado. En cada paso, aparta todas las unidades eliminadas; no pueden participar en ningún paso o ronda de combate posterior.

1) Disparo de la aviación de combate soviética: Si el apoyo aéreo soviético al combate (CaS) no fue determinado como parte de la fuerza defensora soviética, saltate este paso. Si una CaS está involucrada, la unidad CaS ataca a cada unidad alemana individualmente. Tira un dado (no apliques ningún modificador al dado) contra cada unidad alemana en la fuerza atacante. Consulta la CRT e implementa cualquier impacto/s inmediatamente (10.6). Coloca la unidad CaS soviética a un lado; no participará en ninguna ronda posterior.

2) Fuego alemán de apoyo aéreo al combate: Si el CaS no está presente, salta este paso. Si el CaS alemán está presente, la unidad CaS ataca cada unidad soviética individualmente. Lanza un dado (no apliques ningún DRM) contra cada unidad soviética. Consulta la CRT e implementa cualquier impacto/s inmediatamente (10.6). La unidad CaS alemana conducirá este paso cada ronda. El disparo soviético no tiene efecto sobre una unidad CaS alemana (10.3).

Operation Typhoon

Importante: El nivel CaS alemán se representa en el registro de turno para cada turno como la Luftwaffe.

3) Disparo de la artillería soviética, unidades de la Guardia y aerotransportadas: Si ninguna de los tipos de las unidades listadas está presente, salta este paso. Si al menos una de los tipos de unidades listadas está presente, entonces por cada unidad por turno, tira un dado por cada factor Cdr de esa unidad. Aplica todos los DRMs aplicables al disparo de cada unidad (los modificadores pueden diferir según el tipo de unidad). Consulta la Crt e implementa cualquier impacto/s inmediatamente (10.6). Pon aparte a todas las unidades de artillería soviéticas; no participarán en ninguna ronda posterior.

4) Disparo de todas las unidades terrestres alemanas: Por cada unidad en turno, tira un dado por cada factor Cdr de esa unidad. Aplica todos los DRMs aplicables al disparo de cada unidad (los modificadores pueden diferir según el tipo de unidad). Consulta la Crt e implementa cualquier impacto inmediatamente (10.6).

5) Disparo del resto de unidades soviéticas: Las divisiones de Rifles soviéticas supervivientes y las brigadas cada una lanza un dado por cada factor de su Cdr. Aplica todos los DRMs aplicables al disparo de cada unidad. Consulta la Crt e implementa cualquier impacto inmediatamente (10.6). Coloca aparte a todas las brigadas supervivientes; no participarán en ninguna ronda posterior.

10.5 Procedimiento de ronda de combate posterior

Si una ronda de combate finaliza y hay una o más unidades involucradas de ambos bandos supervivientes, tú, en tu rol de comandante alemán, necesitas decidir si iniciarás otra ronda de combate o te retirarás del hex. Si la fuerza alemana no tiene al menos 1 PM restante, debes retirarte. Si la fuerza alemán tiene al menos 1 PM restante, puedes elegir entre:

- **Iniciar otra ronda de combate:** La fuerza alemana paga 1 PM. Entonces conduces los pasos 2, 3, 4 y 5. Puedes elegir esta opción tantas veces como desees, si tienes al menos 1 PM restante cada vez.
- **Conducir una retirada:** La fuerza alemana se retira dentro del hex desde el cual esta entró en el hex controlado por el soviético. La fuerza no puede gastar ningún PM adicional (terminando efectivamente su movimiento para este turno de juego).

10.6 Localizando pérdidas de pasos

El Disparo CaS soviético y alemán se conduce sobre unidades individuales y la pérdida de pasos (si la hubiera), se infligen sobre la unidad específica disparada. Los impactos en exceso sobre una son ignorados. Cuando se conduce disparo con unidades terrestres, cada unidad dispara individualmente y todos los impactos se distribuyen según lo deseado, excepto que ningún impacto puede ser tomado en una unidad de 1 paso (brigadas y unidades de artillería) hasta que todas las unidades de dos pasos hayan sufrido al menos un impacto.

10.7 Determinando el bando ganador

Gana el alemán: Si todas las fuerzas defensoras soviéticas son eliminadas, el bando alemán gana la batalla. El hex en el que tuvo lugar la batalla pasa a estar controlado por el alemán (3.4 & 3.5). La fuerza, incluyendo las unidades retornadas eliminadas (10.9), pueden, si tienen PMs restantes, continuar el movimiento (incluyendo entrar en otro hex controlado por el soviético).

Gana el soviético: Si las unidades alemanas en la fuerza atacante son eliminadas, o si hay fuerzas soviéticas supervivientes y decides no conducir otra ronda de combate (por elección o debido a que no tienes PMs restantes para pagar el coste de otra ronda), el bando soviético gana la batalla. El hex en el cual tuvo lugar la batalla permanece en control soviético. Todas las unidades supervivientes alemanas (si las hubiera), son movidas de vuelta al hex desde el cual entraron en el hex del combate (ver 10.9 para más instrucciones).

10.8 Las unidades soviéticas después del combate

Después de que hayas completado todas las rondas de combate posibles o deseadas en un hex, las unidades soviéticas se regeneran como se indica a continuación. La victoria o derrota soviética no tiene efecto en estos procedimientos.

CAS, Artillería, Divisiones de Rifle y Brigadas: Estas unidades retornan al pool de unidades disponibles. Las divisiones de Rifles que han sufrido un paso de pérdidas, retornan a su fuerza completa.

Divisiones de la Guardia y cuerpos aerotransportados: Cualquiera de esas unidades que sobrevivieron al combate, retornan a su fuerza completa y son retornadas al pool. Las divisiones de la Guardia y los cuerpos aerotransportados que son eliminados, se retiran del juego y son reemplazados en el Pool con una división de Rifles. Las unidades de guardias y aerotransportadas eliminadas no pueden retornar al juego

10.9 Unidades alemanas después del combate

Si la fuerza alemana gana la batalla, todas las unidades eliminadas son colocadas en el hex del combate. Las unidades alemanas que fueron eliminadas retornan al juego con un paso. Las unidades alemanas de dos pasos que fueron reducidas a un paso, permanecen en ese estado. Las unidades eliminadas retornadas tienen los mismos PMs restantes que cualquiera de las unidades alemanas supervivientes (es decir, pueden continuar moviendo con la fuerza victoriosa) Si la fuerza alemana fue derrotada (10.7), las unidades alemanas eliminadas retornan al juego como se indica arriba, excepto que ellas se unen a la fuerza en el hex al que los alemanes se vieron obligados a retirarse.

10.10 Reagrupamiento de unidad alemana

Las unidades alemanas nunca son permanentemente eliminadas del juego. Cuando cualquier unidad alemana de un paso (o de dos pasos previamente reducida) sostiene un impacto, simplemente coloca a esa unidad temporalmente fuera a un lado del mapa. Todas estas unidades retornan al juego tan pronto como termine la batalla. Los retornados son siempre retornados al juego con un paso. En los turnos del 1 al 5, durante la fase de reagrupamiento alemán, todas las unidades de dos pasos que muestran su lado de un paso, son giradas a su lado de fuerza completa. No conduzcas la fase de reagrupamiento alemán después del turno 5.

Nota diseñador: La idea detrás de las reglas anteriores para las unidades soviéticas es que la mayoría de las categorías de unidades soviéticas efectivamente son solo golpes de velocidad (unidades demasiado pequeñas para resistir por mucho tiempo en esta intensidad de combate). Sin embargo, la guardia soviética relativamente de élite y las unidades aerotransportadas tienen un suministro limitado y pueden agotarse antes de que termine esta campaña. El concepto de la inmortalidad de las unidades alemanas es que representa la forma más directa de ilustrar el punto en que los soviéticos no pudieron eliminar por completo a las unidades alemanas de estos tamaños durante esta campaña (que, por supuesto, cambiaría en campañas posteriores).

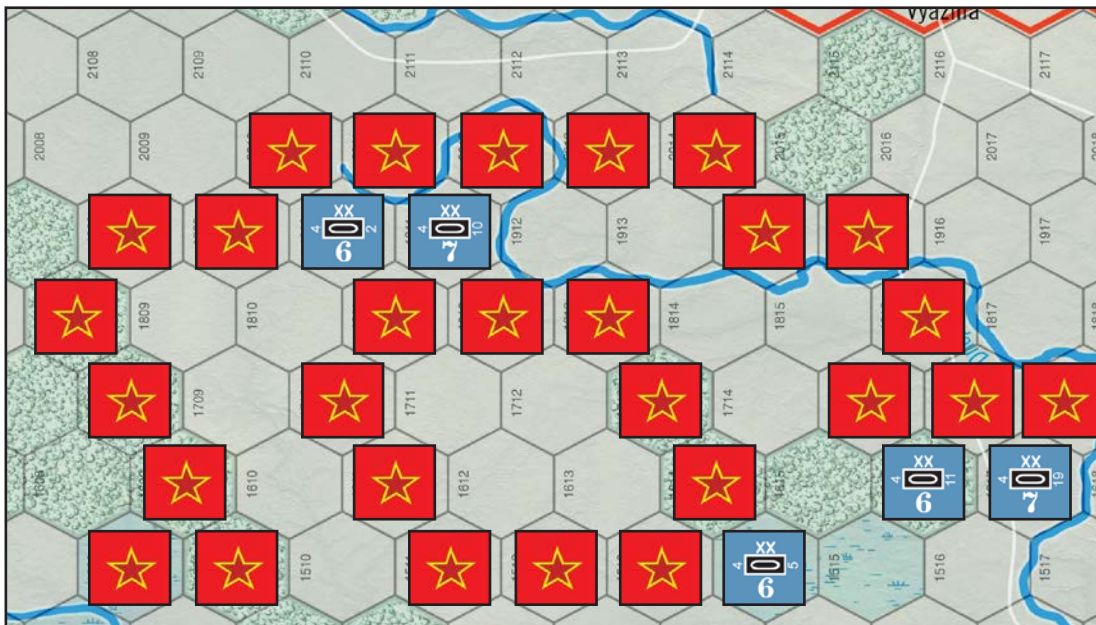
11.0 BOLSAS SOVIÉTICAS

Un hex controlado soviético, junto con las unidades soviéticas que pueden aparecer en este como su fuerza defensiva, están en suministro si eres capaz de trazar una ruta ininterrumpida de hexs soviéticos contiguos controlados, desde el hex en cuestión a cualquier hex a lo largo del borde este del mapa. En el trazado de esta ruta, ignora todo terreno en el hex y lado de hex.



11.1 Formación de bolsas soviéticas

En cualquier momento durante una fase de movimiento y combate alemana en la que el cambio en el estado de control de un hex hace que uno o más hexs controlados por los soviéticos queden cortados del suministro como se describe arriba, una bolsa ha sido formada y un intento de ruptura de la bolsa debe ser hecho por el bando soviético.



Ejemplo: Los 14 hexs soviéticos controlados en el centro del diagrama están cortados de su abastecimiento y, por lo tanto, se cuentan cuando se determinen las fuerzas soviéticas de ruptura. Este es un buen ejemplo de uso de los marcadores soviéticos en lugar de los marcadores alemanes (3.4).

11.2 Batallas de ruptura de la bolsa

Tan pronto como se forme una bolsa, se detiene temporalmente el movimiento alemán, y resuelve la situación ejecutando un ataque soviético de ruptura de la bolsa. El intento de ruptura se conduce dentro del hex en el que está localizada la fuerza alemana que corta la bolsa. Sigue los pasos de abajo.

- 1) **Forma la bolsa:** Inmediatamente organiza los marcadores de control para mostrar la bolsa recién formada y el nuevo frente soviético.
- 2) **Determina el tamaño de la bolsa:** Cuenta el número de hexs controlados por el soviético en la bolsa (aquellos hexs que estén cortados).
- 3) **Determina el número de unidades soviéticas de ruptura:** Tira un dado y consulta la tabla de generación de la fuerza de ruptura soviética. Cruza la referencia del número de hexs de la bolsa con la tirada del dado. El número resultante es el número de unidades soviéticas en la fuerza de ruptura.
- 4) **Determina la composición de la fuerza soviética de ruptura:** Coloca todas las divisiones soviéticas de Rifle, artillería y brigadas disponibles en ese momento en una taza opaca y entonces extrae aleatoriamente el número de unidades que llegan en el paso 3.

- 5) **Resuelve el combate de ruptura:** A diferencia de las batallas estándar, las batallas de ruptura consisten en una sola ronda. En este caso, la fuerza alemana es la fuerza defensora. Conduce los pasos 2, 4 y 5 de 10.4. Las unidades eliminadas se manejan de la misma manera que 10.8 y 10.9. **Nota:** En las batallas de ruptura, las unidades de artillería soviéticas disparan en el paso 5.

Nota de diseñador: Los soviéticos nunca romperán una bolsa que contenga Moscú. Si cierras con éxito una bolsa que contenga Moscú, el juego se detiene y has ganado la partida (4.5).

11.3 Rupturas exitosas

Si todas las unidades alemanas en el hex de ruptura son eliminadas, la ruptura ha sido exitosa.

- Todas las unidades soviéticas son retornadas al pool.
- Coloca a todas las unidades alemanas eliminadas en el hex desde el cual entraron en el actual hex. Las unidades alemanas de dos pasos retornan al juego con un paso. La fuerza alemana ha completado su movimiento y no puede conducir ninguna acción más en este turno de juego.
- El hex donde tuvo lugar el combate de ruptura permanece en control alemán.

Operation Typhoon

- Si es el turno 1 ó 2, multiplica el número de hexes de la bolsa por cinco y resta el resultado del número total de hexes de la bolsa contados en 4.2. Los hexes totales de la bolsa no se pueden reducir por debajo de cero (0).
- Reorganiza los marcadores de la línea del frente para mostrar que todos los hexes de la bolsa están ahora bajo el control alemán (esto incluye al hex donde ocurrió la batalla de ruptura de la bolsa).

11.4 Rupturas fallidas

Si al final de la batalla de ruptura, hay unidades alemanas supervivientes en el hex de ruptura, el intento de ruptura es un fracaso.

- Todas las unidades soviéticas son retornadas al pool.
- Las unidades alemanas supervivientes quedan en el hex de ruptura, y todas las unidades alemanas eliminadas son colocadas en el hex de ruptura. Las unidades eliminadas de dos pasos retornan al juego con un paso. La fuerza alemana (incluyendo a las unidades eliminadas retornadas) pueden continuar su movimiento, si tiene PMs restantes.
- Si este es el turno 1 ó 2, suma el número de hexes al total mostrado en ese momento en el registro de VPs por muerte súbita (4.2).
- Reorganiza los marcadores de línea del frente para mostrar que todos los hexes de la bolsa están ahora controlados por el alemán (esto incluye al hex donde ocurrió la batalla por la ruptura de la bolsa).

Nota del diseñador: dados los procedimientos anteriores, los alemanes tienen escasa motivación para formar bolsas, excepto por dos razones: 1) para satisfacer las reglas de victoria por muerte súbita (incluyendo ganar el juego rodeando Moscú), 2) o para cambiar rápidamente el estado de control de alguna área importante del mapa, de modo que otras fuerzas alemanas se liberen para moverse a través de ella más rápidamente que si todavía se defendiera hex por hex.

12.0 REGLAS ESPECIALES

12.1 Turno 5, se retira la Rasputitsa

El turno 5 es un turno combinado de dos semanas. Solo durante el turno 5, las fuerzas alemanas que comienzan su movimiento en el turno 5 en o al norte de la fila de hexes xx40, no puede entrar en hexes soviéticos controlados. No pases por la secuencia de turnos del juego dos veces.

12.2 Apilamiento entre ejércitos

Comenzando con el turno 5, la regla de apilamiento entre ejércitos & Grupo Panzer ya no está vigente (7.3).

12.3 Bono de combate del turno 6

El disparo de la primera ronda alemana en todas las batallas regulares conducidas durante el turno 6 solo obtiene un DRM de +1.

13.0 “Puño cerrado”. Un escenario histórico alternativo.

En el período previo al lanzamiento de la operación tifón, hubo un debate dentro del alto mando alemán sobre cómo podría llevarse a cabo de manera óptima. El plan adoptado históricamente es el que se basa en las reglas anteriores sobre la colocación y las condiciones de victoria del juego.

La alternativa sugerida era un enfoque de puño cerrado. Eso habría implicado tomarse un tiempo extra, antes del inicio del ataque, para reunir todas las unidades mecanizadas disponibles para la ofensiva en una masa cerca del centro del frente del grupo del ejército. Entonces, cuando comenzó el avance decisivo, en lugar de preocuparse por organizar batallas de embolsamientos, el objetivo hubiera sido conducirse directamente a Moscú (como un boxeador golpeando con el puño cerrado) lo más rápido posible, confiando en que la pérdida repentina de esa ciudad finalmente sería suficiente para provocar el colapso político general de la Unión Soviética.

Históricamente ese enfoque fue rechazado por dos razones. Primero, se temía que el tiempo necesario para cumplir con su llamada a la redistribución de los ejércitos y los grupos panzer hubieran ocupado demasiado de lo poco que quedaba de ese escaso recurso antes del inicio anticipado de la temporada de lluvias de otoño. En segundo lugar, ese mismo retraso también habría permitido a los soviéticos mucho más tiempo seguir fortaleciendo sus defensas.

Sin embargo, esa estrategia alternativa se puede modelar fácilmente en el juego utilizando las siguientes reglas:

13.1 Uniformidad

Excepto cuando se agreguen, modifiquen o eliminen en esta sección, todas las reglas de escenario estándar proporcionadas en las secciones anteriores aún se aplican en el juego de este escenario.

13.2 Comienzo del juego

El juego comienza en el turno 2 (oct II).

13.3 Colocación

Durante la colocación, las fuerzas alemanas pueden organizarse de cualquier manera que el jugador desee. es decir, la regla 7.3 se ignora durante todo el juego, y ninguna de las unidades de los diversos ejércitos y grupos panzer necesitan colocarse dentro de los límites históricos del frente que se muestran a lo largo de la línea inicial del frente.

13.4 Reglas borradas

Los chequeos de victoria mandados en las reglas 4.2 y 4.4 se borran del juego.

13.5 Modificador

Además de todos los modificadores estándar, cuando lances el dado para determinar una fuerza soviética, ya sea para el combate de ruptura o el de ruptura de una bolsa, siempre suma uno a ese resultado antes de consultar la apropiada tabla.

