

World at War issue no. 9

Título del juego: ***La destrucción del Grupo de Ejércitos Centro***

Fecha de publicación: Noviembre 2009

Decision Games, PO Box 21598, Bakersfield, CA 93390

La Destrucción del Grupo de Ejércitos Centro

Contenidos:

- 1.0 Introducción
- 2.0 Componentes
- 3.0 Colocación, escenarios & control de Hexs
- 4.0 Cómo ganar
- 5.0 Secuencia de juego
- 6.0 Apilamiento
- 7.0 Suministro
- 8.0 Zonas de control
- 9.0 Movimiento
- 10.0 Refuerzos
- 11.0 Combate
- 12.0 Características especiales de las unidades
- 13.0 Poder aéreo soviético

Errata del mapa

El Hex 2903 debería contener un atrincheramiento alemán.

Hay dos hexágonos con la etiqueta "2802". El hexágono intercalado entre los hexágonos "2901" y "2903" debe ser "2902". El otro hexágono "2802" está correctamente etiquetado.

Errata de fichas:

Entre las siete unidades del 1er Frente ucraniano ("1UF"), en la esquina inferior derecha de la plancha de fichas, hay dos - "1GT" y "3G" - que tienen sus cajas de tipo unidad mal impresas en sus lados frontales. Es decir, "1GT" debería mostrarse como una unidad de "tanque" (en lugar de como infantería), mientras que "3G" debería mostrarse como una unidad de infantería mecanizada de "Guardias" (en lugar de como infantería). Tenga en cuenta que los tipos de ambas unidades se muestran correctamente en los cuadros de tipo de unidad en el reverso.

El 6º Ejército de la Guardia debería comenzar el juego en el hex 3301 en vez de en el hex mostrado en su ficha.

Créditos

Diseño del juego original de la edición SPI: James F. Dunnigan

Rediseño y Desarrollo edición Decision Games: Ty Bomba

Probadores: ER Bickford, Ty Bomba, Dr. Christopher Cummins, Chris Perello & Joseph Miranda

Mapa: Joe Youst

Fichas: Larry Hoffman

Producción: Callie Cummins & Chris Cummins

© 2009 Decision Games, Bakersfield, CA. Made & printed in the USA.

1.0 INTRODUCCIÓN

1.1 Esta edición de *Destruction of Army Group Center* es un rediseño del juego con el mismo nombre publicado originalmente por el antiguo SPI en 1973. Cubre las ofensivas soviéticas en la mitad norte del frente oriental en el verano de 1944. El jugador soviético es predominantemente en la ofensiva, aunque no se descartan los contraataques alemanes.

1.2 Escala

Cada hexágono en el mapa equivale a 16 millas (26 kilómetros) de lado a lado opuesto. Cada turno de juego representa una semana. Las piezas de juego representan cuerpos, ejércitos, grupos mecanizados de caballería y Korps Gruppen (alemán para "grupos de cuerpos") de varios tipos de infantería, caballería y formaciones mecanizadas, cada una de las cuales contiene de 5,000 a 40,000 hombres y/o de 50 a 900 vehículos blindados de combate.

1.3 Norte

Siempre que se haga referencia a una dirección de la brújula, debe entenderse que el lado norte del mapa está compuesto por los hexes 1000 a 1028, inclusive. El lado este de ese mapa está compuesto de hexágonos 1000 a 5000, inclusive. El lado sur es de 5000 a 5028, inclusive, y el lado oeste es de 5028 a 1028, inclusive. Tenga en cuenta que los hexágonos de esquina son, por lo tanto, cada parte de dos lados del mapa.

1.4 Aplicabilidad del escenario

Cualquier regla dada se aplica al juego de todos los escenarios (ver sección 3.0) a menos que se especifique lo contrario.

2.0 COMPONENTES

2.1 Los componentes de un juego completo de *Destruction of Army Group Center* (DAGC) incluyen estas reglas, la hoja de mapas y 160 contadores troquelados (también llamadas "unidades" y "contadores de unidades"). Los jugadores deben proporcionarse un dado estándar de seis lados para resolver el combate y otros eventos probabilísticos que ocurren durante el juego.

2.2 Mapa

El mapa del juego representa el terreno militarmente significativo que se encontraba en Bielorrusia y sus alrededores en 1944 cuando se representa a esta escala. Se ha impreso una cuadrícula hexagonal ("hex") sobre ella para regular la colocación y el movimiento de la unidad de forma similar a la forma en que se utilizan los cuadrados en Ajedrez y Damas. Una unidad siempre está en un solo hexágono a la vez.

Cada hex contiene características del terreno naturales y / o artificiales que pueden afectar el 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 hexagonal, pero las relaciones del terreno de hex a hex son precisas en el grado necesario para presentar a los jugadores el mismo espacio-tiempo. dilemas que enfrentaron sus contrapartes históricas durante esta campaña.

Cada hex en el mapa también tiene un número único de cuatro dígitos impreso en él. Se proporcionan para ayudarlo a encontrar ubicaciones específicas a las que se hace referencia en las reglas (por ejemplo, la ciudad de Minsk está en el hex 3908), y para permitirle registrar posiciones de unidades si una partida tiene que ser interrumpida y retirada antes de que se pueda terminar.

2.3 Fichas

Hay 160 contadores o fichas en el juego (también conocidas como "unidades" y "contadores de unidades"), la mayoría de los cuales representan formaciones de combate; otros se proporcionan como ayudas de memoria y marcadores informativos. Retire cuidadosamente los contadores. Recortar las "orejas de perro" desde sus esquinas con un cortaúñas facilita el manejo y el apilamiento durante el juego y mejora su apariencia. Cada contador de unidades de combate muestra varias piezas de información: nacionalidad, afiliación organizativa, tipo específico, combate y paso de fuerza, refuerzo o colocación inicial e identificación histórica. *Tenga en cuenta que también hay 16 unidades adicionales de la Gran Guerra de Asia Oriental incluidas en la plancha de fichas.*

2.4 Ejemplo de unidad de combate

Esta unidad es el 1er. Cuerpo de infantería. Tiene un factor de combate con fuerza completa de “3,” una fuerza reducida de “2,” y comienza el juego colocada en el hex 3102. Contiene dos pasos de fuerza.

2.5 Bandos

La nacionalidad de una unidad, y por lo tanto su “bando” es indicado por un esquema de color.

Unidades soviéticas

Frente principal: rojo y dorado

1er. Frente Ucraniano: azul claro

Unidades alemanas

Unidades de comienzo del Grupo de Ejércitos Centro: blanco sobre negro y rojo

Ad Hoc Korps Gruppen: negro sobre azul cielo y amarillo

Localizaciones fortificadas: Negro sobre verde claro y Amarillo

Grupo de ejército de Ucrania Norte: Negro sobre gris y verde

5º Ejército Panzer: Negro sobre verde oscuro y gris

2.6 Identificaciones y abreviaturas de unidades históricas

Cada unidad de combate terrestre se identifica por el número o el nombre abreviado de su contraparte histórica. Esas abreviaturas son las siguientes:

B— Grupo caballería-mecanizado Baranov

Bnu—Korps Gruppe Buneau

Brn—Korps Gruppe Brenner

G—Guardias

GT—Tanques de la Guardia

Hrt—Korps Gruppe Hartneck

Klf—Korps Gruppe Kleffel

NU—Grupo de ejército Ucrania Norte

O— Grupo de caballería-mecanizado Oslikovskiy

P— Grupo de caballería-mecanizado Pliyev

S— Grupo de caballería-mecanizado Sokolov

5PA—5º Ejército Panzer

Pol—Polacos

Skn—Korps Gruppe Saucken

SS—Schutzstaffel

Str—Korps Gruppe Strachwitz

1UF—1er. Frente Ucraniano

Wdl—Korps Gruppe Weidling

2.7 Tipos de unidad

Las unidades se distinguen por su tipo específico. En la lista a continuación, si hay una barra oblicua entre dos nombres, el nombre a la izquierda es el término alemán, mientras que el nombre a la derecha es el término soviético.

Caballería a caballo

Grupo mecanizado de armas combinadas (“Cav-Mech”)

Localización fortificada

Panzer / Tanque

Guardias

Choque

Infantería

Nota para manos veteranas: El sistema de juego no distingue entre categorías de movilidad mecanizadas y no mecanizadas.

2.8 Tamaños de unidad

Los tamaños organizacionales de las unidades se indican mediante los símbolos en la parte superior de

sus cuadros de tipo de unidad. No existe una diferencia real en la funcionalidad entre los diversos tamaños organizativos de las unidades; esos detalles se proporcionan por precisión histórica. Si una unidad alemana tiene su símbolo de tamaño organizativo entre corchetes en su ficha, esa unidad es un Korps Gruppe (KG). Es decir, es un "grupo de cuerpos" ad hoc que no formaba parte de las tablas de organización normales de ese ejército, sino que se reunía a partir de unidades destruidas anteriormente para proporcionar algunos refuerzos disponibles. Las unidades soviéticas entre corchetes son grupos mecanizados de caballería: formaciones de élite, altamente móviles, aunque todavía originalmente ad hoc, utilizadas como fuerzas de explotación para su ofensiva. El símbolo de tamaño debajo de cada paréntesis corresponde al tamaño de unidad estándar que se corresponde con más del tamaño funcional de cada unidad entre paréntesis. Los tamaños de dos unidades en el juego se enumeran a continuación, de mayor a menor.

XXXX— Ejércitos soviéticos (equivalente a un cuerpo occidental reforzado)

XXX— Cuerpos alemanes, KG & localizaciones fortificadas; grupos soviéticos cav-mec.

2.9 Factor de combate

Estos números son una medida de la capacidad relativa de cada unidad para atacar y defender (ver sección 11.0).

2.10 Factores de movimiento (MF)

A diferencia de la mayoría de los juegos de guerra, en DAGC los factores de movimiento de las unidades generalmente no están impresos en sus fichas. El factor de movimiento de la mayoría de las unidades de ambos bandos es de siete. Las excepciones son: **1)** Las unidades soviéticas activadas para Bagration [ver 5.4] tienen factores de movimiento de ocho durante el Turno de juego 1; **2)** Las localidades fortificadas alemanas nunca se mueven una vez colocadas en el mapa, excepto para ir a la pila de muertos; y **3)** las unidades alemanas del 5º Ejército Panzer tienen un MF de 10, que se muestra en sus fichas. También tenga en cuenta que los grupos soviéticos de cav-mech tienen un MF más alto debido a su capacidad de atravesar terrenos prohibitivos como si estuvieran despejados. Vea la sección 9.0 para más detalles sobre todo esto.

2.11 Pasos de fuerza

Todas las unidades en el juego contienen uno o dos "pasos de fuerza" (también llamados simplemente "pasos"). Ese es un término arbitrario utilizado para expresar la capacidad de una unidad para absorber una cierta cantidad de pérdidas en el combate antes de dejar de ser una formación efectiva (una medida de su "robustez" en la jerga actual del Ejército de los EE.UU.). Las unidades con factores de combate en un solo lado de su ficha son unidades de "un paso"; aquellos con factores de combate en ambos lados de una ficha son unidades de "dos pasos". Si una unidad de dos pasos sufre una pérdida de paso, se voltea para que su lado reducido (el que tiene el factor de combate más bajo) se muestre hacia arriba. Si una unidad de un paso, o una de dos pasos que ya se ha reducido, pierde un paso, se retira del mapa ("eliminado") y se coloca en la "pila de muertos". Todas las unidades de ambos lados comienzan el juego, o entran en juego más tarde, por su lado de fuerza completa. Ninguna unidad puede dar o prestar un paso a otra unidad. Ninguna unidad individual tiene más de dos pasos.

2.12 Otras fichas

Los usos de los siguientes contadores (marcadores) se explican en los puntos apropiados del resto de las reglas.

Marcador de turno de juego (ver sección 5.0)

Marcador de control soviético (ver 3.3 & 4.3)

Marcador del centro de gravedad de la Operación Bagration (ver 5.4)

Marcadores de VPs Soviéticos (ver sección 4.0)

Marcador de concentración acorazada alemana (ver 12.6)

Ejército aéreo soviético (ver sección 13.0)

3.0 COLOCACIÓN, ESCENARIOS & CONTROL DE HEXS

3.1 Colocación del escenario histórico

Después de determinar quién comandará cada bando, ambos jugadores deben prepararse simultáneamente para jugar. Las unidades que comienzan cada juego ya desplegadas en el mapa tienen números de cuatro dígitos impresos en sus esquinas superiores izquierdas en sus lados de fuerza completa (ver 2.11). Las unidades que entran en juego después de que el juego ha comenzado tienen números de uno

o dos dígitos impresos en las esquinas superiores izquierdas de sus lados de fuerza completa (o en el reverso en el caso de unidades de un solo paso). Coloca las unidades iniciales directamente en los hexágonos indicados en sus fichas. Coloque las unidades de refuerzo que ingresen más tarde en la casilla del registro de turnos de juego impreso en el mapa. Coloque cada uno de ellos en el cuadro numerado correspondiente al número impreso en la esquina superior izquierda de su lado de fuerza completa (o en el reverso en el caso de unidades de un solo paso).

Los refuerzos alemanes del Grupo de ejército Ucrania Norte (NU) deberían ser colocados a un lado, a menos que se esté jugando el escenario *Bold Stroke* (ver 3.6). Las unidades del 5º Ejército Panzer (5PA) deberían ser colocadas aparte a menos que estés jugando el escenario "Día D fallido" (ver 3.7).

3.2 Colocación inicial de marcador

Después de que todas las unidades se hayan ordenado y colocado como se describe anteriormente, coloque el marcador de Turno de Juego en la casilla del Turno de Juego 1 del Registro de Turno de Juego, y coloque el marcador del Centro de Gravedad de la Operación Bagration en el hex 4004 (ver 5.4). Coloque temporalmente a un lado, al alcance de la mano, todos los otros marcadores representados en 2.12.

3.3 Control de Hex

El control de hexs es el término utilizado para describir qué bando tiene el control de (posee) hexes importantes en diferentes momentos durante el juego. En este juego, el control de hexs es importante al trazar el suministro y al determinar la victoria (ver secciones 4.0 y 7.0). Al comienzo del juego, el jugador alemán controla todos los hexágonos en el mapa y generalmente al oeste de su línea de atrincheramientos. El jugador soviético controla todos los otros hexes en el mapa.

El estado de control de un hex cambia en el instante en que una unidad del otro bando entra en él. El estado de control de cada hex puede cambiar cualquier número de veces durante un juego a medida que las unidades de los dos bandos entran y vuelven a entrar en varias partes del mapa. La mera proyección de una "zona de control" en un hex no es suficiente para establecer o cambiar el estado de control de ese hex. No confunda esta idea de "control de hexs" con la de "zona de control", que se explica en 8.0.

3.4 Marcadores de control

Tenga en cuenta que se ha proporcionado una gran cantidad de marcadores de control soviético (véase 2.12) en la plancha de fichas. Coloca uno de ellos en cada hexágono de población y ciudad tomado por el bando soviético. Elimínelos si el bando alemán retoma posteriormente una localidad. También debe usarlos para indicar cualquier hexágono costero del Mar Báltico, desde 2015 hasta 2927, que esté bajo el control soviético. Vea la sección 4.0 para más detalles sobre esto.

3.5 Escenarios de historia alternativa

Además de proporcionar una herramienta para investigar la situación histórica en y alrededor de Bielorrusia en el verano de 1944, DAGC también puede usarse para examinar las posibilidades inherentes si otros factores a gran escala que rodean esta campaña hubieran sido diferentes. Hay cuatro escenarios de historia alternativos disponibles: 1) el escenario "*Bold Stroke*"; 2) el escenario del día D fallido; 3) el escenario del complot sin bomba; y 4) el Escenario que combina el Día D fallido y el complot sin bomba. Las reglas especiales para cada uno de esos escenarios se dan a continuación.

Tenga en cuenta que el juego se ha equilibrado con el escenario principal (histórico) en mente. El escenario "*Bold Stroke*" aún ofrece una experiencia competitiva para ambos jugadores, pero los otros tres escenarios alternativos de la historia tenderán a producir victorias alemanas. Se proporcionan simplemente con el fin de examinar las diversas formas en que esta campaña podría haber sido alterada por los eventos que tienen lugar fuera del mapa. Todos los escenarios históricos alternativos utilizan las condiciones de victoria de escenarios históricos regulares que se dan en la sección 4.0.

3.6 Escenario "Bold Stroke"

Este escenario examina las posibilidades inherentes a una ofensiva soviética cuyo impulso principal se lanza desde el área occidental de las Marismas de Pripyat y dirigida principalmente a una captura temprana de Königsberg. Esa fue la ofensiva que Hitler esperaba que lanzaran los soviéticos.

Para jugar este escenario, ambos jugadores deben colocar como se describe anteriormente en 3.1, excepto que el jugador soviético debe colocar el marcador del Centro de gravedad de la operación Bagration en el hex 4720 en lugar de 4004 (ver 5.4). Luego también debería volver a desplegar las nueve unidades principales de frente marcadas con asteriscos en sus esquinas superiores derechas en cualquier hexágono controlado por los soviéticos dentro de nueve hexágonos de 4720.

En este escenario, los refuerzos del 1er Frente ucraniano soviético (1UF) entran aún como se describe en

10.2, pero luego pueden moverse y combatir libremente en cualquier lugar del mapa una vez que han entrado.

En este escenario el jugador alemán añade los 4 cuerpos de refuerzos del NU (3, 24, 46 & 48 Panzer) a su orden de batalla, colocándolos en el registro de turnos en la casilla del turno 3. En ese turno (y/o en turnos posteriores, decididos por el jugador alemán de unidad por unidad y turno por turno), el jugador alemán puede introducirlos a través de cualquier hexágono de borde del mapa entre 4428 y 5021, inclusive. No pagan ningún coste de movimiento para entrar en el mapa, y luego pueden moverse y luchar normalmente en cualquier lugar a través de este (juntos y/o en conjunción con cualquier otra unidad alemana).

La regla de suministro de Pripyat occidental (ver 7.11) se usa en este escenario, pero no entra en vigencia hasta el comienzo del turno de juego 2.

Nota histórica: El nombre del escenario descrito en 3.6 fue simplemente uno elegido por nosotros para describirlo mejor. Aunque históricamente el alto mando de ambos bandos estudiaron las posibilidades inherentes a tal enfoque, los soviéticos aparentemente no avanzaron lo suficiente en su planificación para darle un nombre en clave oficial.

3.7 Escenario Día D fallido

Al jugar este escenario, puede examinar los efectos que el fracaso de los desembarcos del Día D de los Aliados Occidentales podría haber tenido en el combate de ese verano en Bielorrusia. Para jugarlo, coloca el Escenario histórico, excepto que el jugador alemán agrega los cuatro cuerpos del 5º Ejército Panzer (1º SS, 2º SS, 47 y 58 Panzer) a sus fuerzas iniciales en el mapa. Puede colocar esos cuatro cuerpos en cualesquiera dos, tres o cuatro hexes controlados por alemanes mutuamente adyacentes que no sean adyacentes a ninguno de los hexes de atrincheramiento de su propio bando. Una vez que comienza el juego, pueden moverse y luchar normalmente a través del mapa (ver también 2.10 sobre el movimiento 5PA).

Nota de diseño: La razón histórica detrás de los factores de movimiento 5PA mejorados es que fueron reacondicionados para el servicio en el frente occidental a principios de ese año. Eso significa que se les dio la máxima prioridad en términos de su grado de mecanización y motorización.

3.8 Escenario complot sin bomba

El jefe del sistema de reemplazo del ejército alemán fue uno de los conspiradores del complot de julio. A lo largo de 1944, antes de la explosión de esa bomba, para construir fuerzas dentro de Alemania con las que los conspiradores pudieran tomar el país una vez que Hitler fuera asesinado, solo se enviaron unos pocos de reemplazos a los frentes de combate. Después de que la trama fallara, Hitler tomó el control personal del sistema de reemplazo. Fue entonces cuando descubrió la gran masa de mano de obra no comprometida que permitió la recuperación alemana en los frentes este y oeste en septiembre y octubre. Para investigar las posibilidades inherentes a la situación si el sistema de reemplazo alemán hubiera estado funcionando normalmente todo ese verano, colócalo como para el Escenario histórico pero cambia la tasa de reemplazo alemana a dos pasos constantes e inalterados por turno de juego comenzando con el Turno de juego 1.

3.9 Escenario Día D fallido & complot sin bomba

Para examinar el peor de todos los mundos posibles para los Aliados, combine los dos escenarios descritos anteriormente en 3.7 y 3.8. Sin embargo, los reemplazos alemanes se establecen en tres pasos por turno de juego, comenzando con el Turno de juego 1. Nota: si los desembarcos del Día D hubieran sido derrotados, es probable que los conspiradores del complot de la bomba nunca hubieran hecho su movimiento.

3.10 Escenario mezclar & combinar

Los jugadores deben sentirse libres de generar más combinaciones de escenarios y variantes entre los mencionados anteriormente.

4.0 CÓMO GANAR

4.1 El jugador soviético es generalmente el que está a la ofensiva en el juego. Él está tratando de ganar: 1) capturando a Koenigsberg; o 2) tomando un número significativo de otros lugares.

4.2 Victoria soviética por muerte soviética

El juego se detiene y el jugador soviético es declarado en ganador en el instante que consiga el control de Koenigsberg (hex 2825).

4.3 Puntos de victoria soviéticos

Al comienzo del juego, todas las poblaciones y ciudades en el mapa están bajo control alemán (ver 3.3). Al ser capturada por el jugador soviético, cada población vale un "punto de victoria" (VP) y cada ciudad vale cuatro VP (el estado de suministro es irrelevante en ambos casos). Además, el jugador soviético recibe 10 VP si, al final del Turno de juego 9, controla en suministro uno o más hexes costeros del Mar Báltico entre 2015 y 2927, inclusive. Aún más, si el jugador soviético controla los 27 hexes del área 1UF en suministro al final del Turno de juego 9, se le otorga un VP (total) por eso. El jugador alemán gana si el jugador soviético termina el juego con 30 o menos VP; el jugador soviético gana con una cuenta final de 31 o más.

4.4 Victoria alemana

No hay victoria por muerte súbita alemana. El jugador alemán solo puede ser determinado como ganador del juego en el final del turno 9. En ese momento, si el jugador soviético ha fallado en ganar según lo descrito más arriba en 4.2 y 4.3, el jugador alemán se declara ganador. No es posible ningún empate.

5.0 SECUENCIA DE JUEGO

5.1 Cada turno de juego de DAGC se divide en dos "turnos de jugador", uno soviético y uno alemán. Esa secuencia constituye un "turno de juego", de los cuales hay un máximo de nueve en una partida completa. El Turno de jugador soviético es el primer turno de jugador en cada turno de juego. Al final de cada turno de juego completado, avance el marcador de turno de juego una casilla en el Registro de Turnos de Juego. Cada acción tomada por un jugador debe llevarse a cabo durante la parte apropiada de la secuencia que se describe a continuación. Una vez que un jugador ha terminado una actividad en particular, no puede volver a realizar alguna acción olvidada o rehacer una ejecución mal ejecutada a menos que su oponente lo permita gentilmente.

5.2 Secuencia del turno

La secuencia de turnos del juego se da a continuación en formato línea. El resto de las reglas están organizadas, lo más posible, para explicar las cosas en el orden en que se encuentran a medida que avanzas en la secuencia de cada turno de juego.

I. Turno del jugador soviético

- A. Fase de reemplazos & Refuerzos soviética
- B. Fase de combate soviética previa al movimiento.
- C. Fase de movimiento soviética.
- D. Fase de combate soviética posterior al movimiento.

II. Turno del jugador alemán

- A. Fase de reemplazos & Refuerzos alemana
- B. Fase de combate alemana previa al movimiento.
- C. Fase de colocación soviética de interdicción del ejército aéreo.
- D. Fase de movimiento alemana.
- E. Fase de combate alemana posterior al movimiento.

Nota de diseño. La fase de colocación de interdicción del ejército aéreo soviético (II.C. en el esquema anterior) tiene lugar como una especie de interrupción del turno de jugador alemán.

5.3 Finalizando un turno de juego

Cada turno de juego se completa cuando finaliza la Fase de combate alemana posterior al movimiento. En esos momentos, avanza una casilla con el marcador de Turno de Juego en la casilla de Turno de Juego impresa en el mapa.

5.4 Centro de gravedad Bagration & reglas especiales del turno 1 del juego

Durante el turno del jugador soviético del turno de juego 1, solo las unidades soviéticas que comienzan ese turno de juego dentro de nueve hexes del marcador del Centro de gravedad de operación Bagration pueden atacar o moverse (ver 3.1 y 3.6). Todas esas unidades soviéticas activadas por Bagration obtienen un desplazamiento de columna a la derecha en sus ataques en la Fase de combate soviética previa al movimiento ese turno (ver sección 11.0). Además, todas las unidades activadas por Bagration pueden moverse directamente de EZOC a EZOC durante la Fase de Movimiento Soviético del Turno de Juego 1, incluso si entran en un hex de atrincheramiento alemán cuando lo hacen, pagando los costes normales de movimiento EZOC a EZOC (ver sección 8.0). **Tenga en cuenta que los ejércitos aéreos soviéticos tienen**

permitido interceptar en cualquier parte del mapa, en su forma normal, en el Turno de juego 1.

El marcador del Centro de gravedad de Bagration no tiene fuerza de combate ni factor de movimiento, ni tiene ningún valor de apilamiento o paso; es simplemente una ayuda visual para calcular qué parte del frente soviético comenzará la ofensiva. Al contar el alcance de activación de nueve hexágonos, cuente desde el marcador hasta las unidades en cuestión. No cuentes el hex del marcador; cuenta los hexes de las unidades. Cuente lo más recto posible dentro de la trama hexagonal, ignorando el terreno, las unidades enemigas y sus zonas de control.

6.0 APILAMIENTO

6.1 "Apilamiento" es el término usado para describir el hecho de colocar más de una unidad amiga en un hex en el mismo momento. La regla general es que ambos jugadores pueden apilar no más de dos unidades en cualquier hex en un determinado momento.

6.2 Valor de apilamiento

Cada unidad de ambos bandos, tanto móviles como estáticas, cuentan como una unidad a efectos de apilamiento. Todas las unidades cuentan para el apilamiento a menos que estén específicamente exentas.

6.3 Movimiento no apiladas

Las unidades nunca podrán ser movidas en apilamientos; siempre moverán de una en una. nits are never moved in stacks; they're always moved one at a time. Además, el movimiento de una determinada unidad debe completarse antes de que comience el de otra.

6.4 Costes de apilamiento & desapilamiento.

En general, cuesta un punto de movimiento adicional (+1 MP) para que una unidad apilada salga de un hex que contiene otra unidad. Del mismo modo, cuesta +1 PM para que una unidad en movimiento entre en un hex que, en ese momento, contiene otra unidad amiga. "Extra" significa además de los otros costes involucrados para entrar a un hex (ver sección 9.0).

6.5 No sobreapilamiento

Una unidad en movimiento no puede entrar en un hexágono si hacerlo significaría que el hexágono estaría sobreapilado.

6.6 Apilamiento & movimiento

Las reglas de apilamiento están vigentes en todo momento durante el turno del juego. Eso significa que los jugadores deben prestar atención a la secuencia en la que mueven sus unidades o arriesgarse a que los primeros movimientos bloqueen las unidades que se mueven más adelante en la fase. Tenga en cuenta, sin embargo, que no hay límite en el número de unidades que pueden entrar y pasar a través de un hexágono dado en el transcurso de una fase de movimiento, turno de jugador o turno de juego, siempre que los límites de apilamiento no sean violados movimiento por movimiento.

Las unidades que comienzan una fase de movimiento apiladas juntas no necesitan permanecer juntas simplemente por ese hecho; deben ser movidas fuera individualmente.

Esté atento a las restricciones de apilamiento durante todo el juego, y asegúrese de verificar todos los apilamientos de ambos bandos al final de cada fase y al final de la resolución de cada combate individual. Siempre que se encuentre un hex sobreapilado, el jugador propietario debe eliminar inmediatamente las unidades sobrantes de su elección.

6.7 Marcadores de libre apilamiento

Ninguno de los marcadores que se muestran en la regla 2.12 tiene ningún valor de apilamiento. Se pueden agregar a cualquier apilamiento de acuerdo con los detalles dados para su uso.

6.8 Niebla de guerra

El jugador soviético puede examinar libremente las unidades que están debajo de las unidades superiores de todos los apilamientos de su oponente en cualquier momento. El jugador alemán no puede examinar ninguna pila soviética a menos y hasta que haya declarado un ataque contra ella. Dichos exámenes en la fase de combate no permiten suspender un ataque declarado.

6.9 Hexs enemigos ocupados

Tus unidades nunca podrán entrar en hexs que contengan cualquier unidad terrestre enemiga.

6.10 Ningún apilamiento entre frentes soviéticos.

Las unidades del frente principal soviético y las del primer frente ucraniano no pueden apilarse juntas en ningún escenario. Ni siquiera pueden entrar o atravesar los hexágonos del otro durante el movimiento soviético (incluidas las retiradas y los avances después del combate), ni pueden participar juntas en el mismo ataque.

7.0 SUMINISTRO

7.1 En general, para que una unidad pueda moverse y luchar con todo su potencial, debe estar abastecida. El suministro para el movimiento se determina en el momento en que una unidad comienza a moverse y, una vez determinado, ese estado dura todo durante el movimiento de la unidad. El suministro para el combate se determina al comienzo de cada batalla individual para todas las unidades de ambos bandos involucradas en esa batalla.

7.2 Trazando líneas de suministro.

No se proporcionan contadores para representar el material consumido por las unidades de combate. En cambio, eso se resume en el proceso de trazado de una línea de suministro ("trazado de suministro"). Una unidad tiene suministro ("está en suministro") si puede trazar una ruta de hexes contiguos, generalmente de cualquier longitud (pero vea 7.11 y 7.14), a un "hex de fuente de suministro" amiga. Las rutas de suministro no pueden ser trazadas dentro de hexs enemigos ocupados o en hexes que contienen zonas de control enemigas no negadas. Sin embargo, también tenga en cuenta que una unidad amiga o un apilamiento en un hex que contiene una zona de control enemiga (EZOC) niega ese EZOC a efectos del trazado de las líneas de suministro hacia y/o a través de ese hex. Consulte la sección 8.0 para obtener más detalles sobre las zonas de control (ZOC).

Ninguno de los jugadores puede trazar sus líneas de suministro a través de lados de hexágono de todo el lago o todo mar. El jugador soviético puede trazar sus líneas de suministro a través del hexágono de estrecho único en el mapa (1803/1804), siempre que ya controle ambos hexágonos cuando lo haga.

7.3 Movimiento OOS

Si una unidad se encuentra OOS (sin suministro) al comienzo de su movimiento, el jugador propietario debe tirar un dado para determinar el número de puntos de movimiento que tiene disponible para usar durante esa fase (uno a seis). También tenga en cuenta que si hay más de una unidad OOS en un hex determinado, esas unidades apiladas comparten la misma tirada de determinación de movimiento.

7.4 Combate OOS

Si un ataque contiene una o más unidades que se encuentran OOS al comienzo de la resolución de esa batalla, desplaza ese diferencial del combate una columna a la izquierda, además de aplicar todos los demás desplazamientos de columna aplicables (ver sección 11.0). Si una fuerza defensora contiene una o más unidades OOS al comienzo de la resolución de esa batalla, desplaza ese diferencial de combate una columna a la derecha, además de aplicar todos los demás desplazamientos de columna aplicables (ver sección 11.0). Si ambos desplazamientos se aplican en la misma batalla, se cancelan mutuamente.

7.5 OOS indefinido

Ninguna unidad se reduce en fuerza de paso o se elimina por completo simplemente por estar OOS. Las unidades de ambos bandos pueden permanecer OOS indefinidamente.

7.6 OOS premeditada.

Está permitido que ambos jugadores muevan unidades a hexágonos en los que pueden o pasen a estar OOS.

7.7 Hexs de fuente de suministro alemanes

Los hexágonos de fuente de suministro alemanes son todos los hexágonos del borde del mapa desde 2927 hasta 5020, inclusive. Sin embargo, tenga en cuenta que los hexágonos de los bordes del mapa solo funcionan como fuentes de suministro mientras están controlados por los alemanes. Si el jugador soviético obtiene el control de uno o más de esos hexes, esos hexes perdidos dejan de funcionar como fuentes de suministro hasta el momento, si es que alguna vez, en el que el jugador alemán recupere el control de ellos.

Cuando simplemente están en un EZOC, los hexágonos de la fuente de suministro aún pueden funcionar como tales siempre que estén ocupados por una o dos unidades terrestres amigas.

7.8 Restricción a la línea de suministro alemana

Cualquier línea de suministro alemana que se traza a través de más de dos lados de hexágonos fronterizos, queda invalidada.

7.9 Suministro portuario alemán

Las unidades alemanas que de otro modo son OOS, pero que están en o cerca de un puerto controlado amigo, tienen la capacidad de extraer "suministro portuario". Con solo una excepción, todas las poblaciones y ciudades en los hexes costeros del Mar Báltico o del Golfo de Finlandia son puertos. La única excepción es Narva, en el hex 1301, que no es un puerto para ningún propósito de reglas. Una unidad o apilamiento con suministro de puerto se considera totalmente suministrada tanto para movimiento como para combate.

Las unidades que pueden trazar una ruta de suministro de no más de seis hexes a un puerto están en suministro, excepto que ninguna población portuaria puede suministrar a más de cinco unidades, y ninguna ciudad portuaria puede suministrar a más de 10 unidades. Se proporcionan marcadores OOS (en el reverso de los marcadores de control soviético) para indicar cualquier exceso de unidades dentro del perímetro de un puerto, y siempre corresponde al jugador alemán elegir exactamente cuáles serán OOS. **Esas selecciones deben ser designadas por él al comienzo de cada turno de juego en el que se ve que se está produciendo un sobreesfuerzo logístico entre las unidades que obtienen el suministro del puerto. Si tal situación se desarrolla, o se descubre, durante el transcurso de un turno de juego, la determinación del suministro debe hacerse en ese momento, y duran el resto del turno de juego.** Al contar el alcance de la ruta de suministro de seis hexágonos, cuente desde el puerto hasta las unidades en cuestión, y tenga en cuenta todas las restricciones del trazado de ruta de suministro normales.

Un puerto que no sea Königsberg pierde temporalmente su capacidad de suministro cada vez que una o más unidades soviéticas están adyacentes a este. Si un puerto determinado cae una vez bajo el control soviético, nunca recupera su capacidad de suministro, incluso si es retomado por el jugador alemán. Las unidades alemanas en Königsberg siempre están en suministro; sin embargo, la adyacencia soviética suspendería incluso la capacidad de esa ciudad para enviar líneas de suministro portuarias. También tenga en cuenta que no hay suministro de puerto soviético.

7.10 Hexes de fuentes de suministro soviéticas.

Los hexágonos soviéticos de fuente de suministro son todos los hexágonos del borde del mapa desde 1200 hasta 3400 y desde 4200 hasta 5019, inclusive. Los hexes de borde de mapa 3600, 3800 y 4000 también son hexágonos de fuente de suministro soviéticos. Debido a la regla 9.12, es poco probable que algún hex de fuente de suministro soviético sea controlado o cancelado por unidades alemanas. Sin embargo, en el caso de los hexes 1300, 3300, 3400, 3600, 3800, 4000, 4200, 4300 y 5019, eso sería posible, siempre que uno o más de ellos se quedaran sin una guarnición soviética y al mismo tiempo se proyectara un EZOC. En tales casos, la capacidad de suministro del hexágono afectado se restablecería tan pronto como se terminara esa situación.

7.11 Suministro de Pripyat occidental soviético

Las unidades soviéticas, que no sean cav-mech (ver 12.4), cuya única línea de suministro contenga uno o más hexes de pantanos del Pripyat occidentales (ver la clave de terreno en el mapa) pasan a estar OOS para todos los propósitos. Esta regla se aplica en todos los escenarios, y generalmente es válida en todo momento durante un juego; sin embargo, cuando juegas el Escenario *Bold Stroke* no entra en vigencia hasta el comienzo del Juego Turno 2.

7.12 Auto-OOS soviético.

En todos los escenarios, comenzando al comienzo del Juego Turno 6, todas las unidades soviéticas están OOS, para todos los propósitos que no sean reposición de reemplazo, para el resto del juego. Sin embargo, tenga en cuenta que tan pronto como esta regla soviética de auto-OOS surta efecto, la regla de suministro de Pripyat occidental, dada anteriormente en 7.11, se ignora a partir de entonces. En otras palabras, nunca hay unidades soviéticas doblemente OOS.

7.13 Fuentes de suministro apropiadas.

Las unidades solo pueden usar fuentes de suministro apropiadas para su propio bando como se describe en las reglas anteriores. Es decir, ninguna unidad puede usar un hex de fuente de suministro enemigo capturado para extraer su propio suministro.

7.14 En todo momento en todos los escenarios, ninguna ruta de suministro alemana puede, bajo ninguna circunstancia, contener ningún hex de atrincheramiento soviético. Ver también 8.6 y 9.12.

8.0 ZONAS DE CONTROL

8.1 Los seis hexes que rodean inmediatamente a un hex que contiene una o más unidades de combate terrestre constituyen la "zona de control" (ZOC) de las unidades en ese hex. Las zonas de control se extienden a través de todos los lados de hexágono y en todo tipo de terreno. Todas las unidades terrestres de ambos lados proyectan su ZOC en todo momento en todos los estados de suministro. No hay diferencia de efecto entre las ZOC proyectadas por unidades de diferentes bandos en el mismo hex. Las unidades opuestas pueden proyectar simultáneamente su ZOC en los mismos hexágonos.

8.2 Unidades sin ZOC

Todas las unidades en el juego proyectan ZOC excepto los marcadores representados y descritos en la regla 2.12 y 7.9.

8.3 Efecto de las Zonas de control enemigas (EZOC)

Para que una de tus unidades moviendo pueda entrar en una EZOC, debe pagar un punto de movimiento adicional para hacerlo. Del mismo modo, para que una de tus unidades salga de un EZOC, debe pagar un punto de movimiento adicional por hacerlo. "Extra" significa además de los costes relacionados con el terreno y el río. Por lo tanto, generalmente se permite el movimiento de un hex en EZOC directamente a otro hex en EZOC, siempre que la unidad en movimiento tenga los dos puntos de movimiento adicionales restantes dentro de su factor de movimiento, que la permita pagar dicho movimiento. También tenga en cuenta que el coste adicional del punto de movimiento permanece sin cambios, sin importar cuántas unidades enemigas puedan proyectar simultáneamente su EZOC en un hexágono dado.

La excepción es: ninguna unidad soviética puede moverse desde una EZOC alemana directamente a otra EZOC alemana si el hexágono al que se está moviendo es un hex de atrincheramiento alemán. La excepción a la excepción es: tales movimientos soviéticos son posibles para las unidades activadas por Bagration durante el Turno de juego 1 de todos los escenarios (ver 5.4).

8.4 Negando EZOC

Una(s) unidad(es) terrestre amiga(s) ubicadas en un hex en el que se proyecta un EZOC niega esa EZOC a efectos del trazado de líneas de suministro, así como para la retirada después del combate. Las unidades amigas no niegan el EZOC a efectos del movimiento en la fase de movimiento, y la EZOC nunca funciona para bloquear el avance de las unidades de ataque victoriosas después del combate (ver 11.22) Además, tenga en cuenta que los marcadores y las unidades enumerados anteriormente en la regla 8.2 nunca se pueden utilizar para negar EZOC.

8.5 EZOC & trazado de suministro

Cuando se trazan líneas de suministro dentro y/o fuera de una EZOC negada, no se paga ningún coste extra por entrar o salir.

8.6 ZOC alemanas & atrincheramientos soviéticos

A pesar de las restricciones dadas en 7.14 y 9.12, las unidades alemanas proyectan su ZOC normalmente en hexes de atrincheramiento soviéticos.

9.0 MOVIMIENTO

9.1 Cada unidad en el juego tiene un factor de movimiento como se describe en la regla 2.10. Ese factor de movimiento (MF) es la cantidad de "Puntos de Movimiento" (también conocidos como "MP") disponibles para que la unidad los use para moverse por el mapa durante la fase de movimiento de su bando en cada turno de juego.

9.2 Estructuras de movimiento general

No se puede acumular MP de turno a turno o de fase a fase, ni se pueden dar o prestar de una unidad a otra. Un jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades móviles en cada una de las fases de movimiento de su bando a lo largo del juego a su propia discreción y dentro de las restricciones

establecidas en estas reglas. Las unidades que se mueven no están obligadas a gastar todo su PM antes de detenerse. El movimiento de la unidad en movimiento actual debe completarse antes de que comience la de otra. Un jugador puede cambiar la posición de una unidad ya movida solo si su oponente lo acepta.

No se permite "saltar" hexágonos. Las unidades se mueven de hexágono a hexágono adyacente, pagando los costes de movimiento variados para hacerlo dependiendo del terreno y las barreras de agua en el hexágono en el que se está entrando y a lo largo de sus lados de hexágono. En general, el movimiento de tus unidades tiene lugar solo durante tu propio turno de jugador; no se produce movimiento enemigo durante tu turno de jugador (excepción: ver 11.17).

9.3 Sin garantía de movimiento mínimo

A diferencia de muchos otros juegos de guerra, las unidades en este juego no tienen garantizada la capacidad de mover al menos un hex durante las fases de movimiento de su bando. Una unidad solo puede entrar a un hex si tiene capacidad de movimiento restante todos (o más) de los puntos de movimiento requeridos necesarios para pagar todos los costes de entrada para ese hex.

9.4 Unidades enemigas

No está permitido que tus unidades entren en hexágonos ocupados por unidades enemigas.

9.5 Terreno & movimiento.

El número de puntos de movimiento que una unidad debe gastar para entrar en un hex depende del tipo de terreno en ese hex y, posiblemente, la presencia de un río en el lado del hex a través del cual cruzará para entrar al nuevo hex (ver también 12.3). El coste para entrar en un hexágono que contiene solo terreno despejado es un MP. Los costes para entrar en otros tipos de terreno son más altos; vea la tabla de efectos del terreno impresa en el mapa. Si un hex contiene más de un tipo de terreno, para propósitos de movimiento se considera que consiste completamente en el terreno más costoso dentro de él. Por ejemplo, un hex que contenga tanto terreno despejado como de bosque se consideraría todo bosque; un hex que contenga bosque y pantano se consideraría todo pantano, etc.

9.6 Ríos

Al cruzar un lado del hexágono del río, se debe gastar un MP además del MP necesario para entrar en el hexágono en el que se cruza. Así, por ejemplo, cualquier unidad que no sea un grupo cav-mech, se expandiría un total de tres PM para cruzar un río en un hexágono de bosque, mientras que un grupo cav-mech pagaría dos MP para hacer el mismo movimiento.

9.7 Lados de hexs todo lago & todo mar

Ninguno de los jugadores puede mover ninguna de sus unidades a través de lados de hexágono de todo lago o todo mar, y eso incluye retiradas y avances después del combate.

9.8 Lados de hexs de estrecho

Una vez por juego, el jugador soviético puede mover cualquiera de sus unidades a través del lado de hexágono de estrecho (1803/1804), en cualquier dirección, como si fuera un lado de hexágono de río. Sin embargo, una restricción adicional es que debe tener el control de ambos hexágonos antes del momento en que se realiza el cruce. Ese es el único movimiento trans-estrecho posible por cualquiera de los jugadores.

9.9 Áreas de partisanos

Las áreas partisanas delineadas en el mapa tienen un efecto en el movimiento alemán similar al de los ríos. Es decir, cada vez que una unidad alemana entra en dicho hexágono, el coste de movimiento normal aumenta en un MP, incluido el coste pagado por los cruces de ríos. El movimiento soviético no se ve afectado, al igual que el trazado de las líneas de suministro de ambos bandos. Ver también 11.25.

9.10 Otros terrenos

Siempre que aparezca la frase "Otro terreno" en la Tabla de efectos de terreno, eso significa que el coste de movimiento para entrar en ese tipo de terreno está determinado por el otro terreno en ese hex. Por ejemplo, los hexes que contienen una población no tienen un coste de movimiento especial debido a la presencia de ese asentamiento; el coste de movimiento para entrar estaría determinado por cualquier otro terreno que estuviera allí.

9.11 Saliendo del mapa

Ninguna unidad una vez en juego en el mapa puede moverse fuera de el, excepto para ir a la pila de

mueritos, y eso incluye retiradas y avances después del combate.

9.12 Ninguna unidad alemana puede moverse dentro, incluso por avance o retirada después del combate, a ningún hex de atrincheramiento soviético. La ZOC alemana se extiende dentro de dichos hexes.

10.0 REFUERZOS

10.1 Llegada de refuerzos

Ambos jugadores reciben nuevas unidades durante las fases de movimiento de sus propios turnos de jugador durante turnos de juego específicos. Por ejemplo, el primer ejército polaco soviético estará disponible en el turno de juego 2, como lo indica ese número que aparece en la esquina superior izquierda de su ficha.

En general, las unidades recién llegadas pueden entrar al mapa a través de cualquier hexágono de suministro de borde de tablero controlado amigo, decidido por el jugador receptor turno por turno y unidad por unidad. Por lo general, ambos jugadores también pueden ingresar refuerzos a través de hexágonos de ciudad controlados y suministrados por tierra que no tengan unidades enemigas adyacentes en ese momento. El jugador alemán también puede introducir a las unidades a través de Königsberg, incluso si las unidades enemigas están adyacentes en ese momento. (No se pueden usar otros puertos para la entrada). Los refuerzos que lleguen deben tener en cuenta las restricciones de apilamiento, pero su colocación en el mapa no usa ninguno de sus MF para ese turno.

10.2 Entrada & restricciones 1er Frente Ucraniano

El área principal de operaciones del primer frente ucraniano soviético (1UF) se encuentra justo al lado sur del mapa. Esas cinco unidades terrestres son la excepción a la entrada normal de refuerzo en el lado soviético. Es decir, solo pueden entrar en juego, en todos los escenarios, a través de los hexágonos del borde sur del mapa controlados soviéticos de pantano occidentales del Pripyat. Para detalles sobre las operaciones del ejército aéreo 1UF, ver la sección 13.0.

Al jugar el Escenario histórico, las unidades 1UF solo pueden moverse y/o atacar (y/o interceptar, en el caso de los dos ejércitos aéreos) en el área de operaciones de su propio frente como se delinea en el mapa. En todos los demás escenarios, aunque sus restricciones de entrada siguen siendo las mismas, las cinco unidades terrestres son libres de moverse y luchar en cualquier lugar del mapa (pero ver 11.24). En el lado soviético de la línea de atrincheramiento, siempre pueden moverse normalmente, para cualquier propósito que pueda servir.

10.3 Refuerzos grupo de ejército Ucrania Norte

El área principal de operaciones del Grupo de ejército Ucrania Norte alemán (NU) se encuentra justo al borde sur del mapa. Esas cuatro unidades terrestres son una excepción a la entrada de refuerzo normal en el lado alemán. Es decir, solo pueden entrar en juego, y solo en el escenario *Bold Stroke*, como se describe en el párrafo cuatro de la regla 3.6.

Nota histórica. El 56 Panzer Corps, comenzando en el hex 4919, históricamente también fue parte de AGNU. Sin embargo, en el caso real, debido a que es el cuerpo más al norte de ese grupo de ejércitos, esencialmente funcionó como el término sur de AGC. Por lo tanto, no lo imprimimos como una unidad NU y no cuenta como tal.

10.4 Korps Gruppen (KG) alemanes

Los refuerzos alemanes de KG son la segunda excepción a las restricciones normales de llegada de refuerzos alemanes. Es decir, cada KG entra en juego al colocarse sobre una unidad alemana que ya está en juego en el mapa. Tales unidades receptoras de colocación de KG pueden ser cualquier tipo de unidad alemana que no sea KG. Además, el estado de suministro de la unidad receptora es irrelevante, aunque deben observarse las restricciones normales de apilamiento; así que no puede entrar más de un KG por unidad receptora por turno. También tenga en cuenta que, una vez que entra en juego, cada KG es potencialmente libre de moverse y luchar por el mapa; no necesita permanecer "conectado" a su unidad receptora.

El turno de entrada más temprano posible para cada KG está impreso en el reverso junto con la letra "N" o "S". Los KG "S" solo pueden entrar, de acuerdo con las restricciones indicadas anteriormente, en hexágonos al sur del río Dvina. El solitario KG "N" solo puede hacerlo en hexágonos al norte de ese río. Ambos tipos pueden operar a ambos lados del río una vez en juego.

10.5 Cualquiera de los jugadores puede retrasar la llegada de cualquier refuerzo dado, decidido por turno y unidad por unidad. Ninguno de los jugadores puede acelerar la llegada de ningún refuerzo.

10.6 Reemplazos

Los reemplazos son nuevas tropas y equipos, no representados por fichas separadas, utilizados para recuperar unidades de la pila de muertos que han sido eliminadas, y para reconstruir a una unidad de dos pasos a fuerza completa (ver 2.11) que han sido "reducidas" pero todavía están en juego en el mapa. Cada incremento de reemplazo, llamado "paso", puede recrear un paso eliminado. Ninguno de los jugadores puede acumular pasos de reemplazo de turno en turno; los que no se utilicen en su turno de recepción se perderán. Las asignaciones de reemplazo de ambos jugadores para cada turno de juego se enumeran en el Registro de turnos (ver también 3.7, 3.8 y 3.9).

10.7 Unidades no reemplazables

Las únicas unidades que no son elegibles para ser reemplazadas son las localidades fortificadas alemanas y los KG; esas unidades de un paso, una vez eliminadas, quedan fuera de juego por el resto del juego. Todas las demás unidades de ambos lados pueden ser reemplazadas de la pila de muertos y/o reponerse con fuerza completa, cualquier cantidad de veces, sin importar las circunstancias de su eliminación.

10.8 Estructuras & procedimientos de los reemplazos.

Una unidad eliminada reemplazable puede ser reclmada de la pila de los muertos usando un paso de reemplazo, y entonces, ese mismo turno de jugador, puede volver a entrar en juego como si fuera un refuerzo que entra en juego en el mapa por primera vez. Sin embargo, tales unidades solo pueden volver a entrar en juego con una fuerza de un paso; ninguna unidad puede absorber más de un paso de reemplazos por turno de juego. En turnos posteriores, podrían reponerse completamente a su fuerza de dos pasos.

Los reemplazos reclamados de la pila de muertos tienen todas sus capacidades normales de movimiento y combate disponibles para ellos comenzando con su turno de llegada de nuevo en juego. Sin embargo, tenga en cuenta que la reparación de las unidades 1UF y NU aún debe cumplir con las restricciones de entrada establecidas en 10.2 y 10.3, respectivamente.

Las unidades reducidas que reciben reposiciones de reemplazos mientras aún están en el mapa son libres de moverse y luchar normalmente ese mismo turno de jugador. Sin embargo, dicha reposición generalmente solo se permite a unidades en suministro terrestre regular en ese momento (también ver 12.4). Excepción: comenzando con el Turno de juego 6, cuando todas las unidades soviéticas se convierten en OOS, las unidades reducidas son elegibles para reposiciones de reemplazos si pueden trazar lo que de otro modo sería una línea de suministro viable que no entra o sale de ningún hex de pantano del Pripyat occidental.

También tenga en cuenta que las unidades alemanas reducidas que trazan el suministro de puerto generalmente no reciben reposición de reemplazo. Excepción: las unidades alemanas que trazan el suministro al puerto a Königsberg pueden recibir reposición de reemplazo.

11.0 COMBATE

11.1 Hay dos fases de combate por turno de jugador, una antes de la fase de movimiento y otra después de la fase de movimiento. El combate entre unidades contrarias adyacentes es generalmente opcional, decidido por el jugador que actualmente realiza una de sus fases de combate. La excepción es que, cuando se juega el Escenario histórico, todas las unidades activadas por Bagration (ver 5.4) deben atacar durante la Fase de combate soviética previa al movimiento del Turno de juego 1.

Cada unidad tiene un factor de combate impreso, que representa su poder básico para atacar durante las fases de combate de su bando y su poder básico para defenderse durante las fases de combate del bando contrario. Tenga en cuenta que todas las unidades de un bando pueden atacar potencialmente en ambas fases de combate de un turno de jugador. (Excepción: las localidades fortificadas alemanas nunca atacan; tienen un cero impreso a la izquierda de su factor de combate como recordatorio de eso; ver 12.5.). Atacar en la fase de combate previa al movimiento de ninguna manera funciona para prohibir un ataque elegible de la unidad que también ataca durante la fase de combate posterior al movimiento del turno del mismo jugador, ni el ataque prohíbe, ni inhibe de ninguna manera, que dichas unidades se muevan durante la fase de movimiento del turno del mismo jugador.

11.2 Una unidad debe estar directamente adyacente a una unidad enemiga para poder atacarla. Dicha adyacencia generalmente no requiere que se realice un ataque, pero vea el primer párrafo del punto 11.1 anterior, simplemente lo permite.

11.3 Ningún ataque individual puede tener como objetivo más que un hexágono ocupado por el enemigo. Ninguna unidad o pila defensora puede ser atacada más de una vez por fase de combate.

11.4 Ataques Multi-Hex

En general, cuántas unidades que se puedan llevar desde uno o más hexes adyacentes pueden combinar sus factores de combate para participar en el mismo ataque contra el mismo hexágono defensor (pero ver 11.24).

11.5 Factores de combate unitarios

La fuerza de combate disponible de una sola unidad debe usarse siempre que esté involucrada en combate. Ninguna unidad atacante puede tener su factor de combate dividido para ser aplicado en más de un ataque. En general, ninguna unidad o apilamiento defensor puede rechazar el combate (excepción: ver 12.2).

11.6 Apilamientos atacando

No es necesario que todas las unidades ubicadas en el mismo hexágono participen en el mismo ataque simplemente porque están apiladas juntas. Si las unidades apiladas están adyacentes a más de un hex ocupado por el enemigo, una de esas unidades podría atacar a un hex mientras que la otra atacar a otro hex o simplemente no atacar en absoluto.

11.7 Resolución de los ataques

Los ataques se pueden realizar en cualquier orden, siempre y cuando la resolución de un ataque se complete antes de que comience el siguiente. El jugador atacante no necesita declarar de antemano todos los ataques que realizará en esa fase. El jugador atacante determina el orden en que se declararán y resolverán sus ataques.

11.8 Procedimiento general de resolución de los combates

Para resolver un ataque, el jugador atacante debe sumar los factores de combate de todas sus unidades involucradas en ese combate. Luego resta de ese total la fuerza del factor de combate de todas las unidades en la fuerza defensora que está siendo atacada. Ese número resultante, ya sea positivo, cero o negativo, es el "diferencial de combate". El jugador atacante luego ubica el encabezado de la columna en la Tabla de resultados de combate (CRT) impresa en el mapa que corresponde al diferencial de combate que acaba de calcular. Vea también a continuación: ciertas circunstancias pueden causar que el diferencial inicialmente calculado se desplace hacia la izquierda o hacia la derecha.

El jugador atacante tira un dado y cruza ese resultado con el encabezado de columna previamente determinado y encuentra el "resultado de combate". Ese resultado se aplica inmediatamente, antes de pasar a la resolución de otro ataque. Cuando el jugador atacante ha realizado todos los ataques que quiere, anuncia el final de esa fase de combate.

11.9 Terreno & ríos en combate

Al calcular el diferencial de combate como se describió anteriormente, el número que aparece en la tercera columna de la Tabla de efectos del terreno impresa en el mapa (titulada "Adición de combate") se añade a la fuerza de combate de la fuerza defensora. Solo se añade al total del combate una vez, sin importar cuántas unidades constituyan la fuerza defensora.

La bonificación del lado del hexágono del río también se añade, además de las adiciones de terreno en el hexágono por bosques, poblaciones y/o ciudades y/o atrincheramientos. Sin embargo, ten en cuenta que la adición del río solo se otorga a la fuerza defensora cuando todas las unidades que lo atacan lo hacen a través de lados de hexágono del río.

El bono defensivo para una población también se añade, además de la del terreno natural en ese hex y/o la presencia de un río. Por lo tanto, una unidad que defiende con un factor de combate de "2" en un hexágono del bosque que contenía una población, y que está siendo atacada solo a través de lados de hexágono de río, tendría una fuerza de defensa total de "7". Ese es su propio factor de combate de "2", más la adición del bosque de "1", y más el añadido por la población de "1", más la adición del lado del hexágono del río de "3".

11.10 Hexes de atrincheramientos

Los hexágonos de atrincheramiento solo proporcionan su adición de combate defensivo a las unidades defensoras de su propio bando. Al calcular la fuerza de defensa de los defensores soviéticos en los hexes de atrincheramiento alemán, ignore por completo esos atrincheramientos. Tenga en cuenta, sin embargo, que la

ocupación soviética no destruye los hexágonos de atrincheramiento alemanes. Si ese jugador recupera un hex de atrincheramiento alemán, una vez capturado, su bonificación defensiva estará nuevamente disponible para sus unidades en esos hexes. Las unidades alemanas nunca pueden atacar contra hexes de atrincheramiento soviéticos. Ver también 7.14, 8.6 y 9.12.

11.11 Ataque concéntrico

En general, si una unidad o pila defensora es atacada por unidades enemigas desde lados opuestos, o por unidades de tres hexes con un hex entre cada uno y el siguiente, o por unidades desde más de tres hexes, ese ataque gana un diferencial de columna de una columna hacia la derecha. La excepción es que este bono nunca está disponible contra defensores en hexágonos de ciudad; ni está disponible contra un hex que contenga una localidad fortificada (ver 12.5).

11.12 Suministro & combate

Ver 7.4 para los efectos de estar fuera de suministro en combate.

11.13 Límites del diferencial

Si el diferencial de combate finalmente determinado es más alto (o más bajo) que el encabezado de columna más alto (o más bajo) en la CRT, resuelva ese ataque usando la columna más alta (o más baja).

11.14 Bajar los diferenciales del combate

El jugador atacante puede elegir reducir su diferencial de combate en una batalla dada en una o más columnas. Sin embargo, debe anunciar esa decisión antes de lanzar la resolución.

11.15 Resultado de combate “ataque atascado”(AS)

En efecto, no pasa nada. No se sufren pérdidas, ni se produce ningún movimiento, por las unidades involucradas de ninguno de los lados.

11.16 Resultado de combate “atacante eliminado” (AE)

Todas las unidades atacantes de un solo paso involucradas son retiradas a la pila de muertos; Todas las unidades de ataque de dos pasos involucradas se reducen a la fuerza de un paso y permanecen en su lugar.

11.17 Resultado del combate “retirada del defensor” (DR)

Cuando un resultado de combate requiere que las unidades de un jugador se retiren después del combate -el resultado de DR-, el jugador defensor debe mover inmediatamente las unidades afectadas un hex. Si no hay ningún hexágono abierto para recibir la retirada, la unidad o apilamiento bloqueado se mantiene en su lugar y debe sufrir un resultado DE (ver 11.20 más abajo). Ninguna unidad puede retirarse a un EZOC no negada o fuera del mapa o en un hexágono donde quedaría sobreapilada. Las unidades que se retiran desde el mismo hex deben retirarse al mismo hex a menos que los límites de apilamiento se violen en el nuevo hex.

Ambos jugadores retiran sus propias unidades. Si hay más de un hex de destino de retirada abierto para las unidades alemanas en retirada, deberían retirarse al hex que los acerque más a un hex de fuente de suministro en funcionamiento más cercano. Si existen dos o más hexes de destino de retirada igualmente elegibles, el jugador alemán es libre de elegir entre ellos. Si hay más de un hexágono abierto para las unidades soviéticas en retirada, deberían retirarse al hexágono que los acerque más al hexágono fuente de suministro más cercano. Si existen dos o más hexes de destino de retirada igualmente elegibles, el jugador soviético es libre de elegir entre ellos. (En el turno de juego 6 y posterior, determine las rutas de retirada soviéticas como si la restricción general de OOS no estuviera en su lugar).

Si una unidad se retira a otra unidad amiga que es posteriormente atacada en esa misma fase, la unidad retirada no contribuye con su fuerza de combate a la nueva defensa, pero sí comparte el resultado del ataque realizado en su nuevo hex.

Si alguna unidad o apilamiento de cualquiera de los bandos está bloqueada para la retirada por algún motivo, sufre un resultado DE en su lugar (ver 11.20 a continuación).

11.18 Conversiones DR en ciudades

Como se señaló en la carta de efectos del terreno impresa en el mapa, cada vez que se obtiene un resultado de DR contra defensores en un hex de ciudad, ese resultado se convierte automáticamente en un BB (ver 11.21).

11.19 Conversión DR fuera de las ciudades

Siempre que se obtenga un resultado de DR contra defensores en cualquier tipo de hexágono que no sea

una ciudad, el jugador que posee las unidades defensoras involucradas puede negarse a hacer la retirada convirtiendo ese resultado en un DL1. El resultado DL1 (defensor pierde 1 paso) no está en la CRT como tal; solo ocurre en este tipo de conversión. Para administrar un resultado DL1, el jugador defensor debe reducir cualquiera de sus unidades involucradas en esa batalla en un paso, con los supervivientes que permanecen en su lugar. Si una fuerza defensora contiene solo un paso, esta conversión DR no está disponible como una opción para el jugador defensor. La decisión de convertir un DR en un DL1 no necesita ser declarada antes de que se obtenga un resultado de DR. También tenga en cuenta que si una fuerza defensora no tiene una ruta de retirada como se describió anteriormente en 11.17, inevitablemente sufre un DE. Esta conversión a un DL1 solo está abierta a los defensores que de otro modo tendrían un hex de retirada válido abierto para ellos.

Nota histórica. Los jugadores que quieran, o que consideren necesario por el bien del equilibrio competitivo, incorporar el concepto "Resistir de Hitler" en su juego, siempre deben exigir que los defensores alemanes elegibles que reciban un resultado de DR fuera de las ciudades apliquen la regla 11.19.

11.20 Resultado del combate "defensor eliminado" (DE)

Todas las unidades defensoras de un solo paso involucradas son eliminadas a la pila de muertos; todas las unidades defensoras de dos pasos involucradas se reducen a fuerza de un paso y permanecen en su lugar. Si el hex defensor queda vacío por este resultado, las unidades atacantes victoriosas pueden avanzar después del combate (ver 11.22).

11.21 Resultado del combate "Baño de sangre" (BB)

Todas las unidades defensoras de un solo paso involucradas son eliminadas a la pila muerta; todas las unidades defensoras de dos pasos involucradas se reducen a fuerza de un paso y permanecen en su lugar. El atacante debe tener en cuenta la cantidad de pasos de fuerza (no factores de combate, sino pasos de fuerza) que el defensor acaba de perder. Luego debe reducir su fuerza de ataque en ese número de pasos. En situaciones de múltiples unidades, el atacante generalmente puede distribuir esas pérdidas de pasos entre sus unidades involucradas de la manera que lo considere conveniente. (Excepción: si una fuerza soviética atacante contenía uno o más ejércitos de choque de fuerza completa, una de esas unidades debe perder el primer paso). Si el hex defendido queda vacante por este resultado, las unidades atacantes victoriosas pueden avanzar después de combate (ver abajo).

11.22 Avance después del combate

Siempre que un hex defendido sea desocupado por cualquier resultado de combate, una o más unidades atacantes involucradas pueden avanzar hacia ese hex vacío. Dentro de los límites normales de apilamiento, más de una unidad atacante involucrada puede avanzar. Exactamente qué unidad (es) involucrada (s) realiza (n) el avance después del combate, si corresponde, depende del jugador propietario. Para ambos jugadores, dichos avances después del combate pueden hacerse sin tener en cuenta las EZOC. Los avances después del combate no implican el gasto de ningún punto de movimiento por parte de las unidades que avanzan; son, en esencia, de libre circulación. Los avances después del combate son siempre voluntarios, pero cada uno debe realizarse de inmediato cuando se presente la oportunidad, antes de que se resuelva cualquier otro ataque. Tenga en cuenta que nunca hay avances de defensa después del combate; Los defensores victoriosos simplemente permanecen en su lugar. Ver también 12.2.

11.23 Ardor nacionalsocialista y ataques del espíritu revolucionario proletario

Cada vez que cualquiera de los jugadores está atacando en cualquiera de las tres columnas más a la izquierda en el CRT (" ≤ -3 " o " -2 " o " -1 " o " 0 "), puede anunciar que se está comprometiendo con un "Ardor nacionalsocialista" o ataque del "Espíritu Revolucionario Proletario". (El primero es para el jugador alemán, el último para el soviético; son efectivamente lo mismo.) Eso significa que lanzará el dado de resolución hasta la primera vez que obtenga un resultado que no sea AS. Debe hacer ese compromiso antes de tirar el dado la primera vez y, una vez comprometido, no puede cambiar de opinión.

11.24 No ataques soviéticos entre frentes.

Las unidades del Frente principal y las del 1UF nunca podrán participar juntas en el mismo ataque.

11.25 Ataques soviéticos dentro de áreas de partisanos

Los ataques soviéticos dentro de hexes de área partisana delineados en el mapa, siempre reciben un cambio diferencial de bonificación a la derecha de una columna además de todos los otros desplazamientos aplicables.

12.0 CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DE UNIDADES

12.1 Ciertas unidades en ambos bandos tienen características únicas para su tipo. Esas características se describen a continuación.

12.2 Retirada soviética del grupo Cav-Mech antes y avance después del combate

Durante los turnos de juego 1 a 5, si un grupo de cav-mech suministrado está solo en un hexágono y el jugador alemán declara un ataque contra él, el jugador soviético puede decidir que se retirará antes del combate (tomar un resultado DR) con ese grupo cav-mech. La declaración se anuncia antes de que se realice la tirada de resolución de combate. Tales retiradas antes del combate permiten avances alemanes normales después del combate, y deben realizarse bajo todas las restricciones dadas para un resultado DR normal.

También durante los turnos de juego 1 a 5, si un grupo cav-mech suministrado es elegible para participar en un avance después del combate (ver 11.22), puede avanzar un segundo hex. Para hacerlo, realiza un avance normal de un hexágono, solo o junto con otra unidad soviética, y luego puede avanzar de inmediato un hexágono más. Las restricciones en los avances del segundo hex son exactamente las mismas que las dadas para los avances de un hex. Si dos grupos de cav-mech avanzaran al mismo hex defensor desocupado, ambos también serían elegibles para el avance de dos hex.

12.3 Movimiento de un grupo soviético Cav-Mech

Los grupos Cav-mech siempre pagan solo un MP para entrar en cada hexágono de bosque, pantano y terreno de Pripyat occidental. Pagan el coste normal de cruzar el río.

12.4 Suministro de un grupo soviético Cav-Mech

Los grupos Cav-mech, a diferencia de todas las demás unidades soviéticas, siempre pueden trazar sus propias líneas de suministro dentro y fuera de los hexes de pantano del Pripyat occidental. Por lo tanto, un grupo reducido de cav-mech podría recibir una reposición de reemplazo incluso si su línea de suministro se trazara a través de uno o más de esos hexes. Sin embargo, tenga en cuenta que, comenzando con el Turno de juego 6, los grupos de cav-mech sufren todos los demás efectos del estado OOS soviético general que desciende a través del mapa en ese momento.

12.5 Localidades fortificadas alemanas

Esas unidades — que cuentan para el apilamiento, ejercen ZOC normal, pero no pueden ser reemplazados — tienen las siguientes características adicionales únicas.

- 1) No se puede usar ningún bono de ataque concéntrico contra ellas, y ese beneficio también se extiende a cualquier unidad apilada con ellas.
- 2) Las localidades fortificadas siempre están disponibles a efectos de combate defensivo, y ese beneficio de suministro de combate defensivo también se extiende a cualquier unidad apilada con ellas. Tenga en cuenta que para fines de suministro de movimiento y ataque, tales unidades alemanas ubicadas conjuntamente necesitarían trazar una línea de suministro normal o sufrir OOS.
- 3) Si una localidad fortificada recibe un resultado de DR, se elimina en su lugar. Cualquier unidad apilada con ella puede retirarse, siempre que esté abierta una ruta de retirada normal; de lo contrario, por supuesto, también sufriría un resultado DE en su lugar.
- 4) Las localidades fortificadas nunca atacan solas, ni pueden participar de ninguna manera en un ataque con otras unidades alemanas. Sin embargo, esa restricción no prohíbe ni inhibe de ninguna manera a otra unidad alemana en un hex con una localidad fortificada atacar normalmente; simplemente ignore por completo la presencia de la localidad fortificada mientras resuelve tales ataques.

12.6 Ficha de concentración acorazada alemana

Comenzando con el Turno de juego 2, esta ficha está disponible para apoyar potencialmente a cualquier ataque alemán (nunca en defensa) en cada turno de jugador alemán. Para apoyar un ataque, al menos una unidad alemana suministrada por tierra debe estar involucrada. Además, tan pronto como haya declarado el compromiso de la ficha, el jugador alemán debería tirar un dado: si se trata del turno de juego 2 a 5, la ficha no aparece con un resultado de cinco o seis; **si es el turno de juego 6 o posterior, no aparece en una tirada de seis. Si falla el chequeo de la tirada, no se puede tirar el contador durante ese mismo turno. El efecto de cometer con éxito el contador en un ataque alemán es generar un cambio diferencial de una columna hacia**

la derecha en el CRT para esa batalla, además de todos los otros cambios aplicables.

El contador es solo un marcador; no tiene apilamiento o valores de paso propios; ni ejerce una ZOC ni puede ser entregado para satisfacer de ninguna manera un resultado de combate. Se elimina del mapa tan pronto el ataque apoyado sea resuelto.

12.7 Ejércitos de choque en el ataque

Durante los turnos de juego 2 a 5, en cada ataque soviético en el cual todas las unidades participantes están suministradas y una o más de ellas es un ejército de choque con fuerza completa (ver 2.7), ese ataque recibe un desplazamiento de la columna diferencial de una columna a la derecha en la CRT además del resto de desplazamientos aplicables. Este efecto desaparece permanentemente al comienzo del turno 6; Además, el desplazamiento de una columna no puede incrementarse con la participación de más de un ejército de choque en el mismo ataque.

13.0 PODER AÉREO SOVIÉTICO

13.1 Apoyo aéreo soviético al combate

El jugador soviético comienza el juego con ocho marcadores del ejército aéreo. Esas unidades están disponibles para usar al comienzo ese turno de juego. Los marcadores no tienen valores de paso, apilamiento o combate propios, ni ejercen zonas de control. Son indestructibles en términos de juego, y nunca se pueden usar para satisfacer ningún resultado de combate. Generalmente no tienen límite de alcance (pero vea 13.2), y cada uno puede desplegarse una vez por turno de juego. Para el apoyo en el combate, pueden desplegarse en el mapa en cualquier fase de combate soviética (antes o después del movimiento), a razón de no más de uno por ataque. El efecto es desplazar el diferencial de combate una columna en favor de la fuerza de ataque soviética (derecha). Dentro de esas restricciones, incluso se puede dar apoyo aéreo de combate a los ataques soviéticos que contienen una o más unidades OOS.

13.2 Ejércitos aéreos del 1er. Frente ucraniano

La llegada de la fuerza terrestre 1UF también trae consigo dos ejércitos aéreos adicionales. Esas unidades solo pueden apoyar ataques terrestres del 1UF. En todos los escenarios que no sean "*Bold Stroke*", solo pueden interdictar el movimiento de unidades alemanas que comienzan la fase de movimiento de ese bando en hexágonos dentro del área de operaciones del 1UF; sin embargo, si tales unidades alemanas interdictadas se movieran fuera de esa área, la interdicción mantendría su efecto normal para esa fase. En el escenario *Bold Stroke*, los ejércitos aéreos del 1UF pueden interdictar en cualquier parte del mapa. También tenga en cuenta que, en todos los escenarios, los ejércitos aéreos del frente principal nunca pueden dar apoyo de combate a los ataques del 1UF o interdictar a las unidades alemanas que comienzan su movimiento dentro del área 1UF delineada en el mapa.

13.3 Misiones de interdicción

Se pueden usar ejércitos aéreos para interdictar (ralentizar) el movimiento alemán. La interdicción tiene lugar como Fase C del turno del jugador alemán (ver 5.2). En ese momento, todos los ejércitos aéreos que no se hayan comprometido a apoyar en el combate durante las fases de combate soviéticas de ese turno de juego, son elegibles para ser utilizados para interdicción. Todos los ejércitos aéreos que se comprometan a interdictar ese turno de juego deben colocarse sobre sus unidades objetivo al comienzo de la Fase de Interdicción del Ejército Aéreo Soviético, que en realidad ocurre como una interrupción en el turno de Jugador Alemán.

El efecto de un ejército aéreo comprometido a interdictar el movimiento de una unidad alemana es causar que el jugador tire el dado por el MF de esa unidad de la misma manera como si estuviera OOS (ver 7.3). Si una unidad alemana ya OOS es interdictada, esas condiciones se agravan. Es decir, el jugador alemán primero tiraría un dado para determinar el MF de la unidad OOS para esa fase; entonces el jugador soviético tiraría el dado por la interdicción, y ese resultado se restaría del MF alemán rodado en el dado.

Ninguna unidad alemana puede ser interdictada por más de un ejército aéreo por Fase de Movimiento alemana. En situaciones de apilamiento, se pueden emplear dos ejércitos aéreos para interdictar a ambas unidades alemanas, o no, según decida el jugador soviético (haga tiradas de dado separadas). Si decide interceptar solo una unidad alemana en una pila, es la elección del jugador soviético en cuanto a quién recibe la interdicción. La interdicción no tiene efecto en las localidades fortificadas, aunque las unidades móviles alemanas apiladas con ellas pueden ser interdictadas. La interdicción puede reducir efectivamente el MF de una unidad alemana a cero (ver 9.3).

13.4 Fatiga de ejército aéreo

Al comienzo del Turno de juego 6, cuando el estado OOS soviético en general desciende por el mapa, el jugador soviético debe retirar permanentemente del juego un ejército aéreo 1UF junto con cuatro ejércitos aéreos del frente principal.

13.5 Recuperación de ejército aéreo

Cada marcador de ejército aéreo debería ser retirado del mapa por el jugador soviético inmediatamente después de haber volado su misión de apoyo al combate o interdicción para el turno de juego. Cada ejército aéreo, dentro de las restricciones mencionadas anteriormente, está disponible para un apoyo de combate o una misión de interdicción por turno de juego.