

Game Journal 42- Manstein's Last Battle

#Coste de puntos de negociación con el Führer

Cancelación absoluta de la orden: 3P

Refuerzo Panzer: 2P

Refuerzo de infantería: 1P

Refuerzo del Eje menores: 0.5P

#Tabla de reorganización del poder aéreo

*CP/Número adquirido de marcadores disponibles de fuerza aérea:

0: 0 Marcador de fuerza aérea

1-2: 1 Marcador de fuerza aérea

3-4: 2 Marcador de fuerza aérea

5-6: 3 Marcador de fuerza aérea

7: 4 Marcador de fuerza aérea

#Tabla de negociación con el Führer

*CP/Número adquirido de puntos de negociación

0: 3P

1-2: 4P

3-4: 4.5P

5-6: 5P

7: 5.5P

#Tabla de mando para el Grupo de Ejércitos Manstein

*CP/Número adquirido de activación

0: 6 unidades

1-2: 7 unidades

3-4: 8 unidades

5-6: 9 unidades

7: 10 unidades

*CP: Número de puntos de cruce del río Dnepr controlados por el soviético

#Tabla de aparición de Zhukov

Turno/CP demanda para aparecer

5º turno: 0

6º turno: 0-1

7º turno: 0-3

8º turno: 0-5

Resultados del combate

Die	1-1	1.5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10+
1	A2	A1	A1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR
2	A1	A1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR
3	A1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR
4	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR
5	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR	3RR
6	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR	3RR	4RR

Tabla

Ax: número de pasos perdidos del atacante

-: Sin efecto

R: Todas las unidades defendiendo se retiran 1 hex.

RR: Todas las unidades defendiendo se retiran 2 hexs.

Número yRR: Todas las unidades defensoras se retiran dos hexs más la pérdida de pasos.

Ejemplo:

(1) "A1": El atacante pierde 1 paso en total de todas las unidades que participaron en el ataque.

(2) "R": El defensor debe retirar 1 hex a todas las unidades que participaron en la batalla.

(3) [3RR] : El defensor pierde 3 pasos en total de todas las unidades, y después retira 2 hexs a todas las unidades que participaron en la batalla.

Reglas: Manstein's Last Battle

1.0 INTRODUCCIÓN

Este juego simula los combates en Ucrania con la ofensiva soviética y la defensa móvil de Manstein después de la batalla de Kursk, desde Agosto de 1943 a marzo de 1944. Este es un juego para dos personas. El jugador soviético debe eliminar a las fuerzas del Eje y romper las líneas enemigas. El alemán también sufre las órdenes de defensa a toda costa de Hitler, tampoco se puede tener en cuenta para organizar más libremente los contraataques y/o reprocesar, debe tomar decisiones importantes para la victoria.

1.1 ESCALA

Un hex representa aproximadamente 15/25 kilómetros de terreno de lado a lado. Cada turno representa un período de un mes. Las unidades de combate son divisiones para el Eje y cuerpos para el soviético.

1.2 COMPONENTES

- Un mapa de 24"x34"
- 280 fichas
- Un libro de reglas

1.3 CONVENCIONES EN EL CÁLCULO

Cuando se divide a la 1/2 o a 1/4, siempre redondea a la baja cuando resulten fracciones.

EJEMPLOS: La mitad de 5 es 2.5, y se redondea a 2. Un cuarto de 3 es 0.75, se redondea a la baja a 0.

Cuando las fuerzas de combate de las unidades apiladas deben $\frac{1}{2}$ o $\frac{1}{4}$, súmalas antes de dividir por la mitad o por un cuarto.

2.0 COMPONENTES DEL JUEGO

Necesitarás un dado de 6 caras.

2.1 MAPA

2.1.1 El mapa representa el área de la URSS y Ucrania sobre la que se combatió la campaña. Una trama de hexágonos (denominados hexs) está superpuesta para facilitar el posicionamiento y el movimiento de las fichas del juego. Los símbolos coloreados impresos en el mapa muestran donde deben colocarse en el comienzo del juego las unidades soviéticas y alemanas. Varias cartas, tablas, registros y casillas están impresas alrededor del mapa:

- #Punto de coste de negociación con el Führer.
- #Tabla de reorganización del poder aéreo.
- #Tabla de negociación con el Führer
- #Tabla de mando del Grupo de Ejércitos Manstein
- #Tabla de aparición de Zhukov
- *CP: Número de puntos de cruce del río Dnepr controlados por el soviético
- Pool del poder aéreo
- Casilla para los Chit
- La **carta de efectos del terreno (TEC)** suministra las claves del mapa y muestra los efectos de los diferentes tipos de terreno sobre el movimiento (ver sección 8.0) y el combate (ver sección 9.0).
- La **tabla de resultados del combate (CRT)** se usa para resolver los combates (ver sección 10.4).
- El **registro de turnos** se usa para recordar el turno actual en progreso.
- Registro VP
- Los **Pools de chit de mando** se usan para mantener a los chits de mando que no están dentro de la copa (ver sección 7.0 para más detalles).

2.1.2 **Hexes de fuente de suministro:** Un hex con un símbolo de fuente de suministro en rojo es una fuente de suministro para las unidades soviéticas; un símbolo de fuente de suministro en negro indica una fuente de suministro para las unidades del Eje.

2.1.3 **Puentes:** Un lado de hex de río cruzado por una carretera o ferrocarril es un lado de hex de río con puente. Igualmente, un lado de hex de río no cruzado por una carretera o línea de ferrocarril es un lado de hex de río sin puente.

2.1.4 **Punto de cruce del río Dnepr** Indicado por un triángulo rojo (ver 16.3)

El número de puntos de cruce del río Dnepr controlado por el jugador soviético se usa para considerar la tabla de reorganización del poder aéreo, la tabla de negociación con el Führer, la tabla de mando para el Grupo de Ejércitos Manstein y para la tabla de aparición de Zhukov.

2.1.5 Hex de punto de ruptura

Ver 17.0

Si las unidades soviéticas entran en ellos, el soviético gana VPs (ver 17.0)

2.2 UNIDADES DE COMBATE

2.2.1 Las unidades de combate representan las fuerzas militares que tomaron parte en la campaña histórica. Están codificadas en color por nacionalidad:

- Marrón: Unidades regulares soviéticas
- Rojas: Unidades de la Guardia soviéticas
- Gris: Unidades alemanas del ejército (Heer)
- Negras: Unidades alemanas de las SS
- Beige: Unidades rumanas
- Beige claro: Unidades húngaras

2.2.2 Los valores numéricos y los símbolos impresos en las unidades de combate pueden ser

leídos como sigue:

Unidades mecanizadas

Unidades no mecanizadas

Asignación de la unidad

Información de refuerzos

Tipe unidad

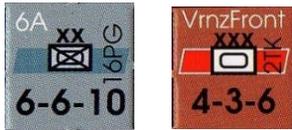


Fuerza de ataque/fuerza def/cap. movimiento

Nombre unidad
Fuerza combate/cap.movimiento

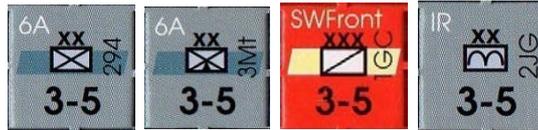
TIPOS DE UNIDAD

unidades mecanizadas



Mecanizadas Acorazada

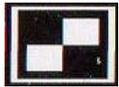
Unidades no mecanizadas



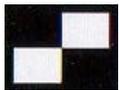
Infantería Montaña Caballería Paracaidistas

Tamaño de unidades:

XXX: Cuerpos de ejército XX: división



Frente



Ejército

- **Tipo de unidad e información de la colocación:** El símbolo indica el tipo de la unidad. Su color es solo a efectos de localizar el área del mapa donde comienza el juego la unidad. Los símbolos negros señalan las unidades que entrarán en el juego como refuerzos.
- **ID de la unidad:** Indica el número o nombre de la unidad.
NOTA IMPORTANTE: El ID y el color del símbolo de la unidad no tiene efecto sobre cómo o cuando son activadas las unidades de combate, mueven o combaten. Ver sección 7.0 para más detalles.
- **Información de refuerzos:**
 - **Soviéticos:** El número indica el turno de entrada en el juego de la unidad como refuerzo. Número blanco en un círculo negro es una unidad de conversión (ver 12.2(3)) Eje: ver 12.3
 - **Fuerzas de combate:** Estos valores se usan para resolver combates. Las unidades mecanizadas tienen separados los valores de ataque y defensa. Las unidades no mecanizadas tienen solo una fuerza de combate, usada tanto como fuerza de ataque como fuerza de defensa.
 - **Capacidad de movimiento:** Este valor determina lo lejos que puede mover una unidad, y es expresada como un número de puntos de movimiento (PMs).



Lado con fuerza completa



Lado con fuerza reducida

2.2.3 Muchas unidades de combate tienen un lado de fuerza completa (frontal) y un lado de fuerza reducida (reverso), con la fuerza de combate decrecida; algunas tienen solo lado de fuerza completa (su reverso está en blanco). Las pérdidas en el combate giran a la unidad de combate a su lado de fuerza reducida (o la elimina si no tiene lado con fuerza reducida). Las unidades de combate son colocadas o entran en el juego por su lado de fuerza completa.

Abreviaturas del ID unidades de combate

Número: Turno de llegada

PR: Reemplazo Panzer/Reemplazo para las unidades acorazadas alemanas

IR: Reemplazo de infantería

AR: Reemplazos del Eje para húngaros y rumanos

C: Caballería

G: Guardias

M: Mecanizadas

Tk: Tanque

Pz: Acorazada

PG: Granaderos Panzer/unidades mecanizadas alemanas

Mt: Montaña
 JG: Jäger (cazadores)/infantería ligera
 Lw: Luftwaffe
 SEC: Seguridad
 GD: Gross Deutschland (Gran Alemania)
 DR: Das Reich SS
 Tot: Totenkopf SS Wik:
 Wiking SS
 LAH: Leibstandarte Adolf Hitler SS

2.3 CUARTELES GENERALES (HQs)

2.3.1 Los cuarteles generales (HQs) representan el escalón de mando más alto de las formaciones (principalmente ejércitos), que históricamente participaron en la campaña. Están codificados en color como las unidades de combate. Los HQs no son unidades de combate.

Tamaño Alcance mando Nombre del HQ



Fuerza de combate/Capacidad de movimiento

Tipos de HQs:



Fronte soviético



Ejército alemán



Ejército Panzer alemán

2.3.2 Los valores numéricos y los símbolos impresos en los HQs pueden ser leídos como en las unidades de combate, excepto en lo siguiente:

- **Tipo HQ:** Esto es solo a efectos de información histórica. Los HQs acorazados/Panzer funcionan exactamente igual que los otros HQs.
- **Alcance de mando:** Este valor se usa para determinar a qué unidades de combate puede activar el HQ (ver 7.3).
- **Información de colocación:** Esto se muestra por la banda coloreada en la parte inferior de las fichas, codificadas como las unidades de combate.

2.3.3 Se aplican algunas reglas especiales a los HQs. Ver sección 12.0 para más detalles.

Abreviaturas ID de los HQs:

Soviéticos:

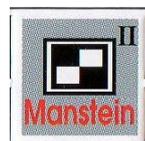
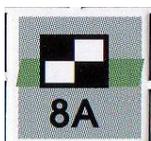
Vrnz: Voronezh
 Step: Estepa
 SW: Suroeste
 Sth: Sur

1stUKR: 1er. Frente Ucraniano
 2ndUKR: 2º Frente Ucraniano
 3rdUKR: 3er. Frente Ucraniano
 4thUKR: 4º Frente Ucraniano

Eje:

A: Ejército
 PzA: Ejército Panzer

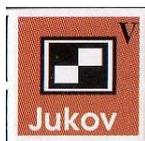
2.4 CHITS DE MANDO



Eje



Soviéticos



Los chits de mando se usan para activar HQs específicos, lo que permite en el turno mover y combatir a las unidades de combate. Cada turno, un número de chits de mando del Eje y soviéticos son colocados en la misma copa, desde la que se extraen aleatoriamente de uno en uno. Ver sección 7.0 para más detalles.

Hay un chit de mando correspondiente a cada HQ en el juego, más tres chits de mando especiales: dos chits Manstein del Eje y un chit soviético Zhukov (ver 7.2.2).

2.5 Chits para fases del juego o eventos:



Refuerzos
Soviéticos



Paracaidistas
soviéticos



Fase de suministro

2.6 MARCADORES

Los siguientes marcadores se usan en este juego:

Turno



Puntos de victoria



Frontal



reverso

Para el suministro

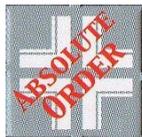


Frontal

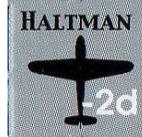


reverso

Órdenes de Hitler



Marcador de fuerza aérea



- **Marcador de turno:** Se coloca en el registro de turnos para recordar el turno en progreso.

- **Marcadores sin suministro (OoS)/aislamiento:** Se colocan los marcadores sin suministro (OoS) por su anverso, sobre las unidades que están sin suministro. Su reverso (aislamiento) se usa para mostrar las unidades que están aisladas. Las versiones gris y roja de esos marcadores se suministran para ser usadas por las unidades del Eje y soviéticas respectivamente.

- **Órdenes absolutas de Hitler :** Para mantener en poder alemán ciudades importantes (ver 16.2).

- **Aviones:** (ver 15.0).

3.0 FUNDAMENTOS DEL JUEGO

3.1 Apilamiento

Dos o más unidades amigas en un mismo hex constituyen un apilamiento.

- (1) Un máximo de dos unidades de combate (tanto en fuerza completa como con fuerza reducida) y un HQ pueden ocupar un hex. Un HQ no puede ser apilado con otro HQ.
- (2) Las unidades soviéticas y las del Eje no pueden estar apiladas en el mismo hex.
- (3) El límite del apilamiento se aplica en el momento en el que las unidades de refuerzos son colocados sobre el mapa, o en el instante en el que una unidad finaliza su retirada, o avance después del combate o al final del segmento del movimiento. No se aplica durante el segmento del movimiento.

3.2 ZOC

Todas las unidades de combate ejercen una zona de control (ZOC) dentro de los seis hexs que les rodea.

- (1) La única excepción es que las ZOCs que no se extienden dentro de hexs de agua o a través de lados de hexs impasables (si, eso significa que se extienden a través de ríos mayores sin puente).

- (2) La ZOC se extiende a través de un lado de hex de río mayor.

- (3) Dos o más ZOCs solapándose en un hex tiene el mismo efecto que una única ZOC.

- (4) Las ZOCs afectan al suministro, al movimiento, la retirada y a la colocación de refuerzos. Ver las respectivas

secciones en las reglas.

3.3 Línea de comunicación.

Una línea de comunicación es una serie de hexs adyacentes que van desde la unidad a una fuente de suministro amiga. Se usa para determinar el estado del suministro y la disposición de los refuerzos (ver 11.0, 12.1).

- (1) No hay límite al número de hexs por la que puede pasar una línea de comunicación. Sin embargo, no puede atravesar un hex ocupado por el enemigo, o una EZOC, a menos que el hex contenga unidades de combate o HQs amigos.
- (2) La línea de comunicación no puede cruzar lados de hexs de río mayor sin puente, lados de hexs impasables o pasar a través de hexs de agua o ciudad controlada por el enemigo.
- (1) En el comienzo del juego, los hexs de ciudad al este de la línea de comienzo son soviéticas y al oeste de la línea de comienzo alemanas.
- (2) Para el control de hexs, la última unidad de un jugador que entra en ellas, toma su control.

4.0 PREPARACIÓN PARA EL JUEGO

- Los jugadores seleccionan su bando (Eje o soviético).
- Los jugadores colocan sus fuerzas de acuerdo a la información impresa en el mapa.
- **Información de refuerzos** unidad "Res": **se coloca en cualquier hex de ciudad mayor.**
- Coloca el marcador de turnos en el espacio '1' del registro de turnos.
- **Chits de mando soviéticos:** En un lugar separado.
- **Chits de mando del Eje:** En un lugar separado.
- **Marcador de fuerza aérea:** En el pool del poder aéreo.
- **Suministro:** En el comienzo del juego, todas las unidades sobre el mapa están abastecidas (ver sección 10.0).
- **Marcadores de órdenes absolutas:** Son colocados en las siguientes ciudades: Kharkov (2634), Kiev (2918), Odessa (0218), Tarnopol (2305), Stalino (1338), Dnepropetrovsk (1631).
- **Refuerzos:** Soviéticos en el registro de turnos, y alemanes en un lugar separado.
- **Otros marcadores (suministro, etc...):** en un lugar separado.

5.0 SECUENCIA DE JUEGO

El juego procede siguiendo con las fases señaladas abajo (más detalles en las secciones de las siguientes reglas, y en la secuencia de juego expandida en el reverso del libro de reglas). Esta secuencia de fases constituye un turno, y debe ser repetido hasta el turno 8 o cuando se consigan las condiciones de victoria automática (ver 17.0).

5.1 FASE DE SELECCIÓN DE CHIT DE MANDO

Ambos jugadores eligen un determinado número de sus chits de mando disponibles y los colocan dentro de la misma copa o contenedor (ver 6.0). El jugador soviético debe meter todos los chits seleccionados dentro de la copa en esta fase. El jugador del Eje puede mantener cualquier chit seleccionado en su mano y puede introducirlo en la copa voluntariamente en un determinado momento.

5.2 FASE DE EJECUCIÓN DE ÓRDENES

Un chit de mando o un chit de órdenes (suministro, refuerzos) se extrae aleatoriamente desde la copa. El jugador a quién pertenezca este chit pasa a ser el jugador activo. El jugador activo ejecuta la acción del chit extraído (ver 7.0).

NB: Las fases de suministro y refuerzos tienen lugar cuando sus chits son extraídos (ver 11.0 & 12.0).

5.3 Fase de activación de HQ.

Cuando el jugador activo activa cualquier HQ en la fase de ejecución de órdenes, la unidad de combate se activa por el HQ activado (ver 8.0). Ignora esta fase cuando el jugador activo selecciona el caso especial de activación directa por orden de Manstein (ver 7.3).

5.4 FASE de selección del tipo.

Cuando el jugador activo activa cualquier unidad, selecciona el modo de acción de tipo movimiento-combate o combate-movimiento.

5.5 FASE de acción

El jugador activo puede mover y combatir con sus unidades activadas. Cuando el jugador activo selecciona el tipo movimiento-combate, ejecuta (1) **Segmento de movimiento** y después ejecuta (2) **el segmento del combate**.

Cuando el jugador activo selecciona el tipo combate-movimiento, ejecuta (2) y después ejecuta (1).

(1) **Segmento de movimiento:** El jugador activo puede mover sus unidades activadas (ver sección 9.0).

(2) **Segmento de combate:** El jugador activo puede atacar unidades enemigas usando sus unidades activadas (ver sección 10.0).

Si hay chits de mando en la copa, retorna al paso 5.2 después de la fase de acción 5.5. Si no hay ninguno, ir a la fase final del turno.

5.6 FASE FINAL DEL TURNO

(1) Reorganización de aviones (ver 15.0).

(2) **Segmento de avance del turno:** Avanza el marcador de turno a la siguiente casilla del registro de turno, y retorna a la fase de selección del chit de mando (5.1).

6.0 FASE DE SELECCIÓN DEL CHIT DE MANDO



6.1 PRINCIPIOS

(1) Los jugadores, de manera secreta, seleccionan un determinado número de sus chits de mando disponibles y los ponen dentro de la misma copa:

(1-1) El jugador soviético introduce todos los chits seleccionados dentro de la copa.

(1-2) El jugador del Eje puede mantener cualquiera de sus chits seleccionados en su mano e introducirlo en la copa en el momento que quiera. Pueden permanecer todos los chits en su mano.

(3) El resto de chits de mando son colocados boca abajo por su reverso en su pool de chits de mando inactivos, y no se utilizan en ese turno.

(4) Un jugador no puede chequear los chits de mando que hay en la copa o el pool de chits de mando inactivos de su oponente.

6.2 SELECCIÓN DE CHIT DE MANDO

Los chits de mando se seleccionan de acuerdo con las siguientes condiciones:

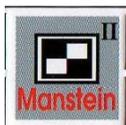
(1) **Jugador soviético:** El jugador soviético selecciona 6 chits de entre los siguientes, pero deben ser asignados al menos 4 chits de mando de cada un HQ por cada chit de frente de ejércitos :

- VrnzFront/1er. Frente ucraniano (UKR)
- StepFront/2º Frente ucraniano (UKR)
- SWFront/3er Frente ucraniano (UKR)
- SthFront/4º Frente ucraniano (UKR)
- SOVIET REINF
- Abn (Paracaidistas)
- JUKOV (Zhukov)

(1) **El jugador del Eje**

El jugador del Eje selecciona el número de chits indicado después del 'Axis Com' en el registro de turnos (esto varía cada turno, entre 3 y 5). Ver Manstein.

- 1PzA
- 4PzA
- 6A
- 8A
- Manstein



(2) Chit de orden común (ver 11.0)

El chit de suministro es un chit de orden común entre ambos jugadores. El chit de suministro debe entrar dentro de la copa en cada turno.

6.3 Chits de mando disponibles:

Los siguientes chit de órdenes solo pueden entrar cuando cada condición es satisfecha:

(1) Manstein

Manstein son dos fichas, en el primer turno no puede ser usada. Puede usarse desde el segundo turno.



(2) Paracaidistas soviéticos: Pueden ser seleccionados solo una vez durante el juego. No pueden ser seleccionados antes del turno 2. Pueden ser seleccionados después del tercer turno.

(3) JUKOV

Hay una restricción de uso del Chit de Zhukov por el actual turno y el número de CP (puntos de cruce del río Dnepr controlados por el jugador soviético -consulta 16.3).

Cuando el número de CP se aplica al número de la correspondiente columna del actual turno en la tabla de aparición de Zhukov, el jugador soviético puede seleccionar el chit de Zhukov en la FASE DE SELECCIÓN DE CHIT DE MANDO. Cuando el número de CP esté fuera del número de la correspondiente columna del actual turno en la tabla de aparición de Zhukov, el jugador soviético no puede seleccionar el chit de Zhukov. El chit de Zhukov puede alternativamente seleccionar un chit de HQ de Frente de ejércitos. Cuando el chit de Zhukov es seleccionado en alternativa de un chit de Frente, puedes elegir el chit de Zhukov y 3 chits de cualquier chit de Frente de ejércitos y cualesquiera 2 chit a tu libre elección.

Zhukov puede activar cualquier (1) Frente soviético cuando su chit es sacado. Además, se puede a Zhukov en la copa de los Chits en lugar de uno de los 4 chits de frente obligatorios. Zhukov te permite efectivamente saltarte un frente durante un turno para concentrarte en los otros.



6.4 Chits de Manstein:

Los chits de Manstein es un chit de mando especial. El jugador del Eje puede usarlo en una de las siguientes dos formas:

(1) Orden Manstein:

Cuando el jugador del Eje introduce el chit de Manstein dentro de la copa y el chit es extraído de la misma, el jugador del Eje puede ejecutar el chit como la orden de Manstein (ver 7.3).

(2) Orden de interrupción:

El jugador del Eje no tiene que introducir el Chit de Manstein dentro de la copa y puede mantenerlo en su mano. Cuando el jugador del Eje tenga el chit de Manstein en su mano, el jugador del Eje puede ejecutar el chit de Manstein directamente desde su mano sin extraerlo de la copa, como una orden de interrupción (ver 7.4). El jugador del Eje puede introducir el Chit de Manstein dentro de la copa desde su mano en el momento que quiera y así convertir una orden de interrupción en una orden Manstein durante el turno.

7.0 FASE DE EJECUCIÓN DE ÓRDENES

Las siguientes órdenes se ejecutan por extraer el chit de mando.

- (1) Activación HQ
- (2) Orden de activación especial de Manstein
- (3) Refuerzos
- (4) Cancelación de las órdenes absolutas de Hitler
- (5) Salto aerotransportado
- (6) Chequeo de suministro

7.1 Extracción de chit de mando:

En la fase de ejecución de órdenes, los chits de mando son extraídos al azar de uno en uno desde la copa, sin importar el jugador que lo haga. El jugador propietario del chit extraído pasa a ser el jugador activo, y ejecuta las órdenes del chit extraído. El jugador después coloca el chit extraído por su anverso, dentro de su pool de chit de mando jugados. El chit extraído se gasta en este turno y no puede ser activado hasta el siguiente turno. Ver

activación HQ/Manstein/Jukov/refuerzos/suministros/paracaidistas soviéticos...

7.2 Ejecución de la orden.

El jugador activo ejecuta la acción del chit extraído.

(1) Chit de mando HQ.

Activa el HQ del chit extraído (ver 8.0).

(2) SOVIET REINF (refuerzos soviéticos)

El jugador soviético recibe el refuerzo especificado (ver 12.0).

(3) Abn. Paracaidistas.

El jugador soviético recibe el refuerzo específico y ejecuta el salto aéreo. Los SOVIET REINF y el Abn no pueden ejecutarse dentro del turno. Cuando ambos chits de mando son seleccionados por error, el resto de chit de mando extraído más tarde se cancela (ver 13.0).

(4) JUKOV

El jugador soviético puede activar cualquier (1) HQ (ver 8.0).

(5) Manstein

El jugador del Eje ejecuta cualquier (1) orden de Manstein (ver 7.3).

(6) Chequeo del suministro

Ambos jugadores comprueban la línea de comunicación (ver 11.0).



7.3 Orden de Manstein:

La orden de Manstein se ejecuta solo cuando se extrae de la copa. No ejecutada por la orden de interrupción. Elige una de entre las siguientes órdenes:

(1) Negociación con el Führer:

El jugador del Eje ejecuta refuerzos o desobedece una orden absoluta, dentro de los límites de los puntos de negociación recibidos (ver 12.0, 16.2 y 16.3). Los puntos de negociación no pueden llevarse a la siguiente fase.

(2) Activación de HQ:

Puede activar cualquier (1) HQ (ver 8.0).

(3) Orden de activación especial de Manstein:

El jugador del Eje puede activar cualquier unidad directamente y no a través de la activación por HQ. El número de unidades incluidas las unidades HQ como unidades de combate, que pueden ser activadas por la orden de activación especial de Manstein, se determina por los puntos de cruce controlados por el jugador soviético. Ver tabla de mando para el Grupo de Ejércitos Manstein.



7.4 Orden de interrupción:

El jugador del Eje puede ejecutar el chit de Manstein directamente desde su mano sin extraerlo desde la copa, como una orden de interrupción.

(1) El jugador del Eje puede cancelar y retornar el chit extraído dentro de la copa, y ejecutar la orden de interrupción por el uso del Chit de Manstein de su mano.

(2) La orden de interrupción puede ejecutar la activación de HQ (ver 7.3(2)) o la orden de activación especial de Manstein (ver 7.3(3)).

(3) La negociación con el Führer no se puede ejecutar por una orden de interrupción.

(4) Cuando todos los chits de mando son extraídos de la copa de mando y el chit de mando de Manstein para una orden de interrupción sigue en su mano, podrías jugar el chit de mando de Manstein como una orden de interrupción.

8.0 FASE DE ACTIVACIÓN HQ

Un chit de mando extraído activa al HQ con el mismo ID, con las siguientes dos excepciones: ver 7.3: Manstein y Joukov.

El HQ activado puede activar unidades de combate (no HQs) dentro de su alcance de mando para mover y combatir.

8.1 HQs & EJECUCIÓN DEL MANDO

El HQ correspondiente al chit extraído es activado.

8.1.1. Activación de unidad de combate: El HQ activado puede activar a todas las unidades de combate amigas dentro de su alcance de mando, con independencia de los IDs y los colores del símbolo tipo (excepción, ver 7.3.5). Una unidad de combate puede ser activada cualquier número de veces en un turno por diferentes HQs siguiendo diferentes extracciones de chits. Ver Joukov/Manstein

8.1.2. Las unidades soviéticas HQ no pueden activar otros HQs. Las unidades HQ del Eje pueden activar unidades HQs amigas. Las unidades HQs activadas por otro HQ solo pueden ejecutar movimiento y combate, no pueden activar a otras unidades HQ.

8.2 Alcance de mando: El alcance de mando se expresa en un número de hexs, contados desde el HQ. Un HQ con un alcance de mando de 4 puede así activar unidades de combate amigas hasta 4 hexs de distancia (3 hexs entre medias). Determina el alcance de mando en el instante en el que el HQ sea activado. Las unidades activadas pueden más tarde salir del alcance de mando del HQ como resultado del movimiento, la retirada o el avance después del combate.

8.2.1 Limitaciones de alcance de mando: Un alcance de mando no puede extenderse a través de lados de hexs impasables o a través de hexs de agua. El estado del suministro, las unidades enemigas o sus EZOCs no tienen efecto sobre el alcance de mando.

9.0 MOVIMIENTO

En el segmento de movimiento el jugador activo puede mover su HQ y unidades de combate activadas.

9.1 PRINCIPIOS DEL MOVIMIENTO

9.1.1 Las unidades son movidas de una en una. Una unidad no puede comenzar moviendo hasta que la unidad previa haya completado su movimiento.

9.1.2 Las unidades son movidas por un movimiento normal o por movimiento estratégico.

9.2 Movimiento normal

En un segmento de movimiento, cada unidad activada recibe un número de puntos de movimiento (PMs) igual a su capacidad de movimiento. Una unidad puede usar todos, algunos o ninguno de sus PMs. Los PMs no usados se pierden; no pueden ser guardados de un segmento de movimiento a otro. Para entrar en un hex adyacente, una unidad debe gastar el coste en PMs indicado en la TEC para el hex (y el lado de hex, si es aplicable). Una unidad no puede entrar en un hex si no tiene suficientes PMs restantes.

9.2.1 Lados de hexs:

(1) Lados de hexs de río:

Los lados de hexs de río tienen los siguientes efectos en el movimiento:

- Para cruzar un lado de hex de río menor sin Puente, una unidad debe gastar 1 PM en adición al coste en PM normal de entrada en el hex.
- Para cruzar un lado de hex de río mayor sin Puente, una unidad debe comenzar su movimiento adyacente al río. Este movimiento a través del río debe después detenerse y no puede ir más allá en esa fase de movimiento.
- Cruzando un lado de hex de río con puente niega los costes de movimiento del río de arriba.

(2) Lados de hexs de carretera:

Si tu mueves la unidad a lo largo de la carretera, la unidad gasta 1 PM por hex, con independencia del otro hex del terreno.

9.2.2 Efectos de las ZOC sobre el movimiento:

Las EZOCs afectan al movimiento en dos formas:

Entrar o salir de un hex en una EZOC cuesta a unidad +2 PMs extras. Estos costes extras son acumulativos (ver ejemplo).

9.2.3 Lados de hexs de río mayor:

Cruzar un lado de hex de río mayor no está permitido si los hexs en cada lado del río (el hex en el cual la unidad comienza y en el que quiere entrar) están en EZOCs, incluso si el lado de hex de río es un lado de hex de puente e

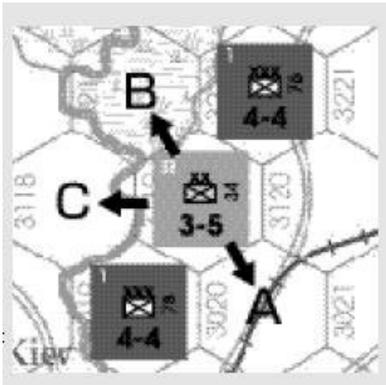
incluso si hay unidades amigas en las EZOCs.

9.2.4 Pantano:

El movimiento para entrar en un hex de pantano está sujeto a las siguientes restricciones: (como un río mayor)

- (1) El movimiento para entrar dentro de un hex de pantano debe comenzar el movimiento adyacente al hex de pantano, y debe finalizar el movimiento al entrar dentro del hex de pantano.
- (2) Cuando ambos hexs entre el comienzo y el final están en una EZOC, el movimiento para entrar en un hex de pantano no puede llevarse a cabo.
- (3) Las restricciones de arriba de (1) y (2) no se aplica cuando se va dentro de un hex de pantano a lo largo de un lado de hex de carretera.

9.2.5 Una unidad no puede mover fuera del mapa, dentro de un hex de agua o a través de un lado de hex impasable.



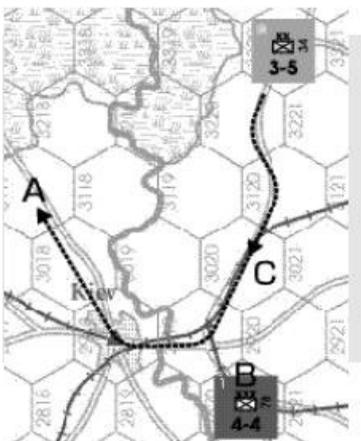
[Ejemplo de movimiento normal] Las unidades de infantería del Eje con un valor de movimiento de 5 mueven.

- (1) Hex A, costando 1 PM por el hex claro y +2 por salir de EZOC, más +2 por entrar en EZOC, totalizando 5 PMs.
- (2) Hexs B, C, esta unidad no puede mover a esos hexs.

9.3 MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

9.3.1 Una unidad usando una carretera para entrar en un hex de carretera adyacente gasta solo $\frac{1}{2}$ PM en vez de coste normal en PMs del terreno, si se cumplen las siguientes condiciones:

- La unidad debe comenzar el segmento de movimiento en un hex que contenga una carretera y mantenga el movimiento a lo largo de la carretera durante su entero movimiento.
- La unidad no debe comenzar su movimiento en una EZOC ni entrar en una EZOC durante el segmento de movimiento.



[Ejemplo de movimiento en ruta de columna/movimiento estratégico]

Hex A: La unidad de infantería del Eje con un valor de movimiento de 5 mueve al hex A.

Cuando el hex B incluye una unidad enemiga, no puede mover a A y debe finalizar su movimiento en el hex C.

10.0 COMBATE

En el segmento de combate, el jugador activo puede atacar unidades de combate adyacentes a sus unidades de combate activadas. Los hexs vacíos o los HQs solos en un hex no pueden ser atacados. El jugador activo es denominado atacante en el segmento de combate, mientras que el otro jugador es denominado Defensor, con independencia de la situación estratégica global.

10.0.1 PRINCIPIOS DEL COMBATE

10.0.2 Una unidad activada puede participar en solo un ataque durante un único segmento de combate. Las unidades no activadas no pueden participar en ataques, incluso cuando están adyacentes a unidades enemigas.

10.0.3 El combate es voluntario; las unidades activadas no están forzadas a atacar unidades enemigas.

10.0.4 Una única unidad pueda atacar solo un hex; no puede atacar dos más hexs. Dos unidades apiladas en el mismo hex pueden atacar dos hexs diferentes de manera separada.

10.0.5 Un único hex puede ser atacado solo una vez por segmento de combate. Las unidades en dos o más hexs adyacentes al mismo hex, pueden atacarlo juntas. Si dos o más unidades quieren atacar el mismo hex, sus fuerzas de ataque se suman juntas, y solo se resuelve un combate.

10.0.6 Si varias unidades enemigas están apiladas en el hex atacado, el atacante debe atacarlas a todas. La fuerza de defensa de las unidades se suman juntas.

10.0.7 Una unidad separada de un hex atacado por un lado de hex impasable, no puede participar en el ataque.

10.2 PROCEDIMIENTO DEL COMBATE

Los combates se resuelven de uno en uno, en el orden que elija el atacante, de acuerdo al siguiente procedimiento:

- (1) Declara el hex atacado y cuáles son las unidades que lo hacen.
- (2) Determina la fuerza de ataque y defensa total, calcula la proporción del combate y modifícala si es necesario (ver 9.3).
- (3) El jugador del Eje declara el uso del poder aéreo (ver 15.0).
- (4) Tira un dado en la CRT y aplica el resultado del combate (ver 9.4).

10.3 DETERMINACIÓN DE LA PROPORCIÓN DEL COMBATE

10.3.1 Fuerzas de ataque y defensa: Para resolver el combate, primero combina las fuerzas de ataques de las unidades atacantes participantes. Después combina la fuerza de defensa de todas las unidades defensoras participantes.

Varios factores pueden afectar a las fuerzas de ataque y defensa:

- Las unidades atacantes a través de lados de hexs de río (con puente y sin puente) dividen a la $\frac{1}{2}$ sus fuerzas de ataque. Si hay unidades de combate involucradas en ese ataque a través de un lado de hex de río y unidades que no, solo aquellas que atacan a través de un lado de hex de río tienen sus fuerzas de ataque a la mitad.
- Las unidades fuera de suministro (OoS) reducen en 2 sus fuerzas de ataque.
- Las unidades aisladas reducen en 2 tanto su fuerza de ataque como de defensa. Cuando se reduce en 2, nunca por debajo de cero.

Los efectos del terreno son acumulativos con los efectos del suministro. Cuando dos unidades de combate apiladas en un hex deben dividir a la $\frac{1}{2}$ sus fuerzas de combate, primero súmalas antes de dividir por $\frac{1}{2}$ (o $\frac{1}{4}$) y redondea a la baja.

10.3.2 Proporción del Combate: La fuerza total del atacante dividida entre la fuerza total de la defensa da la proporción del combate. Cuando se calcula la proporción, las fracciones se redondean a la baja a la columna más cercana en la CRT o (cuando está por encima a 10-1) a la proporción entera más cercana.

EJEMPLOS: 15:5 da una proporción de combate de 3-1. 26:9 da un 2-1. 12:7 da una proporción de combate de 1.5-1. 18:13 da una proporción de 1-1. 25:2 da una proporción de combate de 10-1.

10.3.3 Desplazamientos de la proporción:

- (1) Cuando están ocupados por unidades del Defensor, algunos tipos de terreno otorgan desplazamientos favorables de la proporción (ver TEC).
- (2) Cuando se usa la unidad de Stuka (RUDEL), la proporción del combate se desplaza dos columnas a las derechas (por ejemplo, 2-1 se modifica a 4-1)

Los desplazamientos de la proporción son acumulativos.

Los desplazamientos de columnas hace que se usen la proporción del combate inmediatamente a la baja en la CRT, cuando la proporción del combate está por encima de 10-1, los desplazamientos de la proporción son aplicados desde la columna 10-1+. *Ejemplos: Un hex abrupto con una población otorga dos desplazamientos de columna a la baja en favor del Defensor, y así un ataque en 3-1 sería reducido a 1.5-1 (primer desplazamiento a 2-1, segundo desplazamiento a 1.5-1), 12-1 sería reducido a 8-1.*

10.3.4 Si la proporción del combate final es inferior a 1–1 una vez que los efectos del terreno son aplicados, el ataque no es posible. Si este es mayor que el 10–1, el combate se resuelve en la columna 10–1+ de la CRT.

10.3.5 Si la fuerza de defensa total en un hex es reducido a 0 por el redondeo a la baja, el combate es automáticamente resuelto en la columna 10–1+ de la CRT, con independencia de los posibles desplazamientos de la proporción por el terreno.

10.4 DETERMINACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL COMBATE

10.4.1

(1) Una vez computada la proporción final del combate, el atacante tira un dado y consulta el resultado en la correspondiente fila bajo la apropiada columna en la CRT.

(2) Cuando es usada la unidad del piloto as (HALTMAN o BARKHOLN), la tirada del dado es reducida en 2 (por ejemplo, 4 se reduce a 2); el resultado de –1 se trata como 1.

(3) Todos los resultados del combate son ahora representados por un número de pasos y números de hexs retirados:

Ax: número de pasos perdidos por el atacante.

·: Sin efecto.

R: Todas las unidades defendiendo se retiran un hex.

RR: Todas las unidades defendiendo se retiran dos hexes.

Número y RR: Todas las unidades defensoras se retiran dos hexs más los pasos perdidos.

Ejemplo:

"A1": El atacante pierde un paso en total de todas las unidades que participaron en el atacante.

"R": El Defensor se retira un hex a todas las unidades que participaron en la batalla.

#3RR: El Defensor pierde 3 pasos en total de todas las unidades y después se retira dos hexs a todas las unidades que participaron en la batalla.

10.5 Pérdidas de pasos:

Retira un paso girando a una unidad con fuerza completa a su lado de fuerza reducida, o eliminando a una unidad con fuerza reducida, o a una unidad sin lado de fuerza reducida. El jugador propietario localiza sus pasos perdidos como desee entre sus unidades. Las unidades eliminadas son retiradas del mapa.

EJEMPLO: Si dos unidades con fuerza completa en el mismo hex sufren 2 pasos de pérdidas, el jugador propietario puede eliminar una unidad, o gira a ambas unidades a su lado de fuerza reducida.

10.6 RETIRADAS

Las unidades afectadas por resultados 'R' o 'RR' deben retirarse uno o dos hexs después del combate.

10.6.1 La retirada no es un movimiento normal; las unidades en retirada no gastan PMs. Las unidades en un apilamiento que es forzado a retirarse puede dividirse y retirarse dentro de hexs diferentes.

10.6.2 Restricciones a las retiradas: Una unidad retirándose siempre se retira de tal manera que entre en el menor número de hexs en EZOCs (y así sufrir los menos pasos de pérdidas, ver 9.5.3). Si las pérdidas de pasos son iguales usando varias rutas de retirada, una unidad en retirada debe satisfacer la mayor cantidad posible de las siguientes condiciones:

(1) Cada hex en el que se entre está más cerca de cualquier fuente de suministro amiga;

(2) El límite de apilamiento no es excedido en el último hex de la retirada. La condición (1) tiene preferencia sobre (2) si ambos no pueden ser satisfechos.

10.6.3 EZOCs: Cada unidad de combate forzada a retirarse dentro de una EZOC (incluso si esta ZOC contiene unidades amigas) debe perder un paso (ver 9.4.2).

10.6.4 Límite de apilamiento: Si una unidad excede el límite de apilamiento en el último hex de una retirada, debe retirarse un hex adicional, dentro de las restricciones de 9.5.2. Si esta excede el límite de apilamiento en este nuevo hex, debe retirarse otro hex, etc.

10.6.5 No hay restricción por apilamiento de nacionalidad. Todas las unidades del Eje pueden apilarse con otras unidades del Eje.

10.6.6 Lados de hexs de río mayor: Los lados de hexs de río mayor tienen los siguientes efectos sobre las retiradas:

• La retirada a través de un lado de hex de río mayor se permite solo si la unidad de combate comienza su retirada adyacente al lado de hex.

- La retirada a través de un lado de hex de río mayor no está permitido si los hexs en cada lado del río (el hex en el que comienza la unidad y el hex en el que entra) están en EZOCs, incluso si el lado de hex del río es un lado de hex con puente, e incluso si hay unidades amigas en las EZOCs.

10.6.7 Las unidades forzadas a retirarse fuera del mapa, a través de lados de hexs impasables o dentro de hexs prohibidos (9.5.6) o hexs de agua, son eliminadas.

10.7 AVANCE DESPUÉS DEL COMBATE

10.7.1 Si un hex atacado pasa a estar vacío como resultado de un combate (las unidades defendiendo son retiradas o eliminadas), las unidades atacantes pueden avanzar uno o dos hexs:

- Las unidades de combate no mecanizadas pueden avanzar un hex;
- Las unidades de combate mecanizadas pueden avanzar uno o dos hexs (incluso si el defensor es retirado solo un hex);
- Los HQs pueden avanzar con su apilamiento (ver 12.4).

10.7.2 El avance después del combate es opcional; el atacante puede avanzar todos, algunos o ninguna de sus unidades atacantes. El avance después del combate no es un movimiento normal. Las unidades avanzando no gastan PMs y las EZOCs son ignoradas.

10.7.3 El primer hex del avance debe ser el hex atacado. No hay limitación en el segundo hex del avance, excepto que las unidades no pueden avanzar a través de lados de hexs impasables, dentro de hexs de agua o fuera del mapa. Las unidades mecanizadas que participaron en el mismo combate pueden finalizar su avance en hexs diferentes.

10.7.4 La unidad HQ no es una unidad especial. El HQ es una unidad de combate normal excepto para la adicional habilidad del HQ.

10.7.5 Lados de hexs de río mayor: Una unidad mecanizada que ha cruzado un lado de hex de río mayor sin puente en su primer hex del avance después del combate, deben detenerse y no pueden avanzar un segundo hex. Una unidad mecanizada no puede cruzar un lado de hex de río mayor sin puente en su segundo hex del avance después del combate.

10.7.6 No pueden avanzar después del combate al hex correspondiente a la lista de abajo:

- (1) Hex fuera del mapa.
- (2) Más allá de un lado de hex de mar completo.
- (3) A través de un lado de hex de río mayor sin un puente en un segundo hex de un avance después del combate.
- (4) El límite de apilamiento es excedido en el final del avance después del combate.

11.0 SUMINISTRO



Si es extraído el marcador de suministro (SUPPLY), los jugadores primero comprueban el estado del suministro de sus unidades.

11.1 DETERMINACIÓN DEL SUMINISTRO

11.1.1 Ambos jugadores simultáneamente determinan el estado del suministro de todas sus unidades. Una unidad está en suministro si puede trazar una línea de comunicación a una fuente de suministro amiga.

11.1.2 Líneas de comunicación: ver 3.3.

11.1.3 Marcadores de suministro: Una unidad incapaz de trazar una línea de comunicación está fuera de suministro (OoS) y es marcada con un marcador OoS. Si la unidad ya tiene un marcador OoS, estará aislada, y el marcador es girado a su lado aislado. Si esta unidad ya tenía un marcador aislado, mantenerlo y no se sufren penalizaciones extras. Si una unidad marcada con un marcador OoS o aislado es capaz de trazar una línea de comunicación, se retira el marcador.

11.1.4 Todos los HQs que se encuentren OoS deben ser recolocados (ver 14.0) .

11.1.4 Los estados "en suministro", "OoS" y aislamiento están en efecto hasta la siguiente fase de suministro, cuando el estado de suministro es chequeado de nuevo.

11.1.5 Suministro en el turno 1: En el comienzo del juego, todas las unidades sobre el mapa están en suministro.

11.2 EFECTOS DEL ESTADO DEL SUMINISTRO



11.2.1 En suministro: Las unidades en suministro operan normalmente.

11.2.2 Sin suministro (OoS): Las unidades OoS reducen 2 la fuerza de ataque. Su fuerza de defensa y capacidad de movimiento no se ven afectadas.

11.2.3 Aislamiento: Las unidades aisladas reducen 2 su fuerza de ataque, fuerza de defensa y la capacidad de movimiento a la $\frac{1}{2}$. Cuando se reduce 2, no por debajo de 0.

12.0 REFUERZOS

El jugador soviético recibe refuerzos por el chit "SOVIETREINF"(refuerzos soviéticos) o el chit Abn(paracaidistas). El jugador del Eje recibe refuerzos por la negociación con el Führer ([see 7.3](#))

12.1 Unidad de refuerzo:

La unidad de refuerzo se coloca sobre el mapa por ferrocarril.

(1) La unidad de refuerzos es colocada en un hex de ferrocarril que pueda trazar una línea de comunicación por ferrocarril sin EZOC.

(2) La unidad de refuerzo no puede entrar en una ciudad mayor controlada por el enemigo.

12.2 Refuerzos soviéticos



El jugador soviético recibe refuerzos por los chits SOVIETREINF(refuerzos Soviéticos) o Abn (paracaidista).

(1) La información de los refuerzos se indica por un número:

Entrando dentro del juego en el número indicado.

(2) El número más pequeño de información de refuerzo aparece como el refuerzo actual. Por ejemplo, las unidades de información de refuerzos "1" aparecen en el juego como el 1er refuerzo; la información de refuerzo "2" aparecen en el juego como 2º refuerzo.

(3) La información de refuerzos se indica por un número blanco en un círculo negro. Entran dentro del juego en el número indicado como una unidad de conversión. Reemplaza cualquier unidad del mismo tipo en el número indicado.

12.3 Refuerzos del Eje

El jugador del Eje recibe refuerzos gastando puntos de negociación cuando se selecciona la negociación con el Führer por la orden Manstein. El número adquirido de puntos de negociación **se determina por el actual nº de puntos de cruce controlados por el jugador soviético**. Ver tabla de negociación con el Führer.

El coste de puntos de negociación es el siguiente:

1. Al usar 2 puntos el jugador alemán puede recibir una unidad señalada PR (refuerzo acorazado) de su elección.
2. Al usar 1 punto el jugador alemán puede recibir una unidad señalada IR(refuerzo de infantería) de su elección.
3. Al usar 0,5 puntos el jugador alemán puede recibir una unidad señalada AR(refuerzos aliados) de su elección.

13.0 PARACAIDISTAS



Cuando se saca el chit de paracaidista, el jugador soviético recibe refuerzo y ejecuta una operación aerotransportada. El chit de paracaidistas es colocado en el mapa como un marcador de cabeza de puente aerotransportado y no puede usarlo de nuevo.

13.1 Refuerzo paracaidista.

El chit paracaidista es extraído, el jugador soviético recibe refuerzo de la misma manera que un refuerzo normal (ver 12.0).

13.2 Operación aerotransportada



El chit paracaidista es extraído, el jugador soviético coloca el chit paracaidista en cualquier hex del mapa como un marcador de cabeza de playa aerotransportado, con una unidad soviética de tropas paracaidistas (18G) dentro de 8 hexs desde unidad soviética que pueda trazar una línea de comunicación. El chit aerotransportado debe ser seleccionado en el turno que quieras lanzar la operación aerotransportada. El chit puede ser seleccionado solo una vez durante el juego y no antes del turno 3. Cuando se extrae el chit, coloca a la unidad aerotransportada al punto de suministro aerotransportado a un máximo de 8 hexs de distancia de una unidad soviética abastecida. Este punto de suministro aerotransportado pasa a ser una fuente de suministro estándar. El propósito principal de esto es proveer una fuente de suministro a través de un río mayor, incluso sin un puente. Esto es por lo que este marcador cuenta como el 7º hex de cabeza de puente del Dniپر. El turno en el que el chit aerotransportado es usado, no puedes usar el chit de refuerzo, pero un refuerzo normal tiene lugar en el mismo momento de la acción aerotransportada.

- (1) El marcador de cabeza de puente aerotransportado no está incluido en la limitación de apilamiento.
- (2) El marcador de cabeza de puente aerotransportado puede ser tratado como una fuente de suministro de línea de comunicación, pero es destruido cuando una unidad del Eje invade el hex en el que está colocado el marcador aerotransportado soviético.

14.0 UNIDAD DE CUARTEL GENERAL (HQ)



La unidad HQ comanda unidades bajo el control directo en alcance de mando. Los HQs tienen un paso de pérdidas y ZOC de la misma manera que las unidades regulares de combate y pueden mover y retirarse después del combate. Con la excepción de las disposiciones de las siguientes reglas, usualmente se aplicarán a los HQs las de todas las unidades de combate.

14.1 Reglas generales:

- (1) En adición al límite de apilamiento normal, puedes apilar una unidad HQ. Los HQs pueden pasar a través de un hex conteniendo otro HQ, pero no puede apilarse con otro HQ al final del movimiento, el avance después del combate y la retirada.
- (2) Si los HQs sufren en la batalla resultados de pérdidas de pasos, son recolocados.
- (3) Los HQs OoS durante la fase de suministro, son recolocados.
- (4) Los HQs activados durante la fase de acción, pueden ser recolocados en vez del movimiento normal.

14.2 Recolocación

- (1) Los HQs recolocados deben ser colocados en cualquier hex bajo las siguientes condiciones:
 - _Al menos a 4 hexs de distancia.
 - _La localización no esté en una EZOC.
 - _Puede trazar una línea de comunicación entre ella y una fuente de suministro amiga.
- (2) Cuando una unidad HQ es recolocada, VPs se ganan o pierden (ver 17.0).

15.0 MARCADOR DE FUERZA AÉREA



El marcador de fuerza aérea representa de manera abstracta las fuerzas de aviación en apoyo de la guerra terrestre. Notas: Solo el Eje tiene un marcador de fuerza aérea. El poder aéreo del jugador soviético no está expresado como un marcador porque el jugador soviético mantenía una superioridad aérea total durante este periodo, por lo que el poder aéreo está incluido en la habilidad normal de las fuerzas soviéticas. Dependiendo de la situación de las cabezas de puente, los alemanes obtienen más o menos unidades aéreas. Solo el alemán tiene conocimiento de si esas unidades están en bono ofensivo o defensivo. Cualquier unidad (1) aérea puede ser usada en cualquier batalla a elección del jugador alemán durante el turno. Ninguna de las unidades aéreas puede ser mantenida de un turno al otro. La capacidad de unidades en el siguiente turno depende de la situación de las cabezas de puente el turno siguiente.

15.1 Reorganización de la fuerza aérea

- (1) El jugador del Eje recibe, si puede, un marcador de fuerza aérea desde el pool de poder aéreo en el segmento de reorganización de la fuerza aérea.
- (2) El número adquirido de marcador de fuerza aérea es determinado por el actual control de puntos de cruce por el jugador soviético. Ver tabla de reorganización del poder aéreo (16.3).
- (3) El jugador del Eje recibe el número especificado de marcador de fuerza aérea en su mano al juzgar la tabla de

reorganización del poder aéreo de 4 fichas, aleatoriamente desde el pool de poder aéreo.

(4) El marcador de fuerza aérea restante en el pool de poder aéreo y el marcador de fuerza aérea recibido están por su lado posterior, y esos marcadores solo pueden ser revisados por el jugador del Eje.

(5) El marcador de fuerza aérea no usado es retornado al pool de poder aéreo en el segmento de fuerza aérea y no puede llevarse a la siguiente reorganización de fuerza aérea.

15.2 El uso del marcador de fuerza aérea



(1) El jugador del Eje puede declarar el uso del marcador de fuerza aérea desde su mano antes de la tirada de dado de cada combate.

(2) El jugador del Eje tiene dos tipos de marcador de fuerza aérea:

* **Stuka ("RUDEL")**: Puedes desplazar la proporción dos columnas a las derechas (por ejemplo, un 2-1 se modifica a un 4-1).

* **Piloto As (HALTMAN o BARKHOLN)**: Puedes reducir 2 a la tirada del dado por el combate (por ejemplo, 4 es reducido a 2). Un resultado de -1 es tratado como 1.

(3) En combate solo puede ser usado una vez un marcador de fuerza aérea.

(4) El marcador de fuerza aérea que fue usado retorna al pool de la fuerza aérea, esperando para estar disponible durante la siguiente fase de reorganización de fuerza aérea.

16.0. REGLAS ESPECIALES

16.1. Reglas especiales del turno 1.

(1) En el turno 1 (solo), el jugador soviético puede seleccionar 1 de sus chits de mando antes de introducir los chits seleccionados dentro de la copa, y activar esa unidad HQ a su elección como el primer chit extraído. Las unidades de combate dentro de su alcance de mando pueden atacar a unidades enemigas (cualquier movimiento, sin embargo, no está permitido en esta fase especial). Una vez completada esa fase especial, comienza de nuevo la secuencia del juego regular).

(2) En el comienzo del juego, todas las unidades sobre el mapa están abastecidas.

16.2 Orden absoluta



(1) El resultado de combate "R" se convierte en un paso de pérdidas y "RR" se convierte en dos pasos de pérdidas en un hex de ciudad mayor bajo una orden absoluta e ignoran los resultados de retirada.

(2) La orden absoluta se cancela gastando puntos de negociación. Cuando el jugador del Eje gasta 3 puntos de negociación por una orden de Manstein, la orden absoluta de cualquier ciudad es cancelada y se retira el marcador de orden absoluta.

(3) Si cualquier hex de ciudad mayor bajo una orden absoluta es controlada por el jugador soviético, el jugador soviético gana y el juego finaliza inmediatamente.

16.3 Puntos de cruce



Hay hexs en el mapa con seis localizaciones de puntos de cruce del río mayor Dniepr.

El número de puntos de cruce del río Dniepr controlados por el jugador soviético (*CP) se usa para juzgar la tabla de reorganización aérea, la tabla de negociación con el Führer, la tabla de mando para el Grupo de Ejércitos Manstein y la tabla de aparición de Zhukov.

(1) Todos los puntos de cruce están controlados por el jugador del Eje en el momento del comienzo del juego.

(2) Se supone que el punto de cruce está controlado por el jugador soviético entre un juego después de eso, cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

A Una unidad soviética entra en ese hex de punto de cruce.

B La unidad soviética está dentro de 2 hex de un hex de punto de cruce y no existe unidad del Eje en ese punto de cruce.

Excepción: El punto de cruce de 1826 y 1827 se asume como controlado por el jugador soviético solo cuando haya una unidad

soviética activada en Kremenchuk (1926) y la unidad del Eje no exista en el hex.

C. Después del turno 7º, se asume que todos los puntos de cruce están controlados por el jugador soviético cuando la unidad del Eje no existe.

(3) Marcador de cabeza de puente aerotransportado se asume como un punto de cruce controlado por el jugador soviético después de ejecutar la operación aerotransportada, incluso cuando ese marcador de cabeza de puente aerotransportado sea destruido.

17.0 CONDICIONES DE VICTORIA DEL ESCENARIO

Hay dos escenarios. En ambos el jugador soviético gana si alcanza un cierto número de VPs y pierde si no puede alcanzar ese número. Solo el jugador soviético gana o pierde VPs.

17.1 Escenario de campana.

17.2 Este escenario finaliza con 8 turnos.

(1) Puntos de victoria (VPs):

El jugador soviético (solo) gana los VPs cuando se cumplen las siguientes condiciones durante el juego:

8VP por cada ciudad mayor controlada.

5VP por cada unidad soviética en los hexs coloreados en rojo (bordes sur y oeste del mapa).

2VP por cada unidad Panzer alemana destruida.

1VP por cada unidad no Panzer alemana destruida (0VP si es infantería aliada).

2VP por cada recolocación de HQ alemán (voluntariamente o no).

-2VP por cada recolocación de HQ soviético (voluntariamente o no).

Cuando una unidad no puede trazar una línea de comunicación, se trata como destruida.

(2) Marcador VP en el registro VP mostrará en qué posición está.



(3) Si se consiguen cualquiera de las condiciones siguientes, el juego finaliza inmediatamente con una victoria soviética:

_ El jugador soviético domina metropolis no liberadas de las órdenes absolutas de defensa, o

_ Al final de cualquier turno, el jugador soviético obtiene 65 VPs o más.

(4) Al final del turno 8, si cualquier condición no se ha conseguido, ganará el jugador alemán.

17.3 Escenario corto: Carrera al Dnieper

Este escenario finaliza con el 4º turno.

(1) Al final del 4º turno, si no se han conseguido las condiciones de victoria del escenario de campana, se determinará el ganador en las siguientes condiciones:

(2) VPS en el escenario corto.

En este escenario corto solo el jugador soviético consigue VPs sumando VPs a los VPs del escenario de campana, cuando se satisfacen las siguientes condiciones al final del turno 4:

5 VP por cada hex de cabeza de puente en el Dnieper (pero no el suministro aerotransportado).

1 VP por cada unidad mecanizada soviética al oeste del río Dnieper que pueda trazar una línea de comunicación.

½ VP por cada unidad de infantería soviética al oeste del río Dnieper que pueda trazar una línea de comunicación.

½ VP por cada unidad mecanizada soviética al oeste del río Dnieper que no pueda trazar una línea de comunicación

¼ VP por cada infantería soviética al este del río Dnieper que no pueda trazar suministro.

Victoria automática si el jugador soviético captura una ciudad mayor con "orden absoluta". Mantein debe negociar su cambio de estado antes de que caiga.

(3) Determinación de la victoria al final del turno 4:

a/ El jugador soviético gana si tiene 50 VPs o más

b/ Si tiene menos de 50VP, gana el jugador alemán.

18.0 REGLA OPCIONAL

18.1 Puja de VPs

(1) Ambos jugadores declaran los VPs que debería obtener el jugador soviético por puja.

(2) Un jugador con mayor VPs ofrecidos en la puja es el jugador soviético, y el jugador con menor juega de alemán.

(3) Si los VPs por los cuales el jugador soviético pujó son ganados, el jugador soviético ganará. Cuando no es capaz de ganarlos al final del juego, gana el Eje.

18.2 Conversión de HQs soviéticos

(1) En el comienzo del turno 4, las 4 unidades HQS soviéticas son retornadas a su reverso y cambian de nombre.

(2) Las unidades HQs se denominan entonces "Frente militar ucraniano" con fuerza de combate móvil y poder incrementado.