

World at War issue no. 22

East Front Battles vol. II, Minsk '44

Estas reglas usan el siguiente sistema de colores: **Rojo** para notas importantes, tales como excepciones o erratas, **Azul** para los ejemplos de juego, y **verde** para los conceptos clave.

1.0 INTRODUCCIÓN

East Front Battles (EFB) presenta una simulación operacional de las batallas combatidas en el frente oriental durante la Segunda Guerra Mundial. Las fichas de juego representan las unidades que participaron en dichos combates. El mapa representa el terreno sobre el que combatieron esas unidades.

Estas reglas están destinadas a ser utilizadas en todos los juegos de la serie. Hay dos jugadores en cada juego; uno controla a las fuerzas del Eje (generalmente alemanes), y el otro controla a los soviéticos. Ciertas reglas son designadas como opcionales: esto significa que los jugadores las podrán o no utilizar, a su propia discreción.

2.0 COMPONENTES

2.1 El mapa

El mapa muestra el área de batalla. Una trama hexagonal (hex) ha sido superpuesta sobre las características del terreno en el mapa, para regularizar el movimiento y el posicionamiento de las fichas.

Errata: El registro de turnos está impreso 1941, pero debería ser 1944.

2.2 Cartas & Tablas

La carta de efectos del terreno (TEC) suministra información acerca de los efectos del terreno sobre el movimiento y el combate. Hay tres tablas de resultados del combate (CRT), Móvil, Asalto y a distancia, usadas para resolver el combate. El registro de paso del turno, impreso en el mapa, indica el turno actual de juego.

Errata: En la carta de efectos del terreno, ignora la referencia a la regla 22.10 en la línea de cima de colina (*Hilltop*). En la línea del ferrocarril, la referencia a 28.6 debería ser a 24.6 (ver movimiento de ferrocarril).

Ten en cuenta que, en la carta de efectos del terreno, la referencia a la regla 13.1 se aplica, específicamente, al resultado "BR".

Errata: En las notas de abajo de los resultados del combate a distancia, por error se indica "+12" como el máximo diferencial: el máximo diferencial es "+16".

2.3 Las fichas de juego

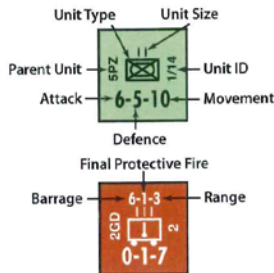
Las fichas de juego representan a las unidades militares que tomaron parte en la campaña. Los números y símbolos en las fichas cuantifican las fuerzas de combates y las capacidades de movimiento, y también indican los tipos de unidades. Las fichas de juego se denominan unidades para las fuerzas militares, y marcadores para las fichas informativas.

2.4 Cómo leer las unidades

Ciertas unidades tienen sus factores de combate entre corchetes. Esto se explica en la regla antitanque.

Distancia

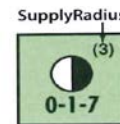
Nota: Una “U” de distancia significa que tiene un alcance ilimitado: puede disparar a cualquier lugar del mapa.



Ejemplo de unidad HQ:



Ejemplo de unidad de suministro



2.5 Reverso impreso

Excepto para las unidades no probadas (ver 21.0) y algunos marcadores, las fichas solo tienen valores por su lado frontal (anverso). El reverso de la mayor parte de las unidades es bien blanco o bien muestra su organización parental.

2.6 Tipos de unidad

Son dos los tipos generales de unidades: de maniobra (no artilleras) y de artillería. Las unidades de maniobra son aquellas con factores de ataque-defensa-movimiento. Las unidades de artillería son aquellas con factores de bombardeo-FPF-distancia/defensa-movimiento. Además, ciertas unidades son acorazadas: todas las unidades que tienen un símbolo ovalado solo o superpuesto sobre otro símbolo de tipo de unidad (por ejemplo, artillería autopropulsada).

Armored Types






- Tank
- Heavy Tank
- Armored Infantry
- Armored Recon
- Armored engineer
- SP Antitank
- SP Artillery
- HQ (mech)

Non-Mechanized Types

- Infantry
- Motorized Infantry
- Motorcycle
- Airborne
- Engineer
- Artillery
- Heavy Mortar
- Flak/Anti-Aircraft
- Rocket Launcher
- Antitank
- Supply
- HQ (non-mech)

2.7 Tamaños de unidad

- = pelotón o sección
- I = compañía o tropa/batería
- II = batallón o escuadrón
- III = regimiento grupo de batalla de tamaño regimental
- X = brigada
- XX = HQs de división
- XXX = HQs de Cuerpo
- XXXX = HQs de Ejército
- [] = fuerza operativa o grupo de batalla

Markers	
	Aircraft Ground Attack
	Aircraft Bomber Attack
	Entrenched
	Out of Command
	Rubble

2.8 Designaciones de unidad

Las unidades pueden ser identificadas por un único número o por una designación de dos partes. En la designación de dos partes, el número a la izquierda es la formación superior de la unidad. Esta formación superior puede ser bien un batallón para las compañías, o un regimiento, brigada o división para los batallones.

2.9 Colores de unidad

Se usan varios colores para diferenciar cada bando y a ciertas formaciones diferentes dentro de cada bando. Los colores se especifican en las reglas del escenario.

2.10 Unidades aéreas

Las unidades aéreas no tienen fuerzas impresas en ellas. Cada una vale un punto para el combate, dependiendo de cómo se usen.

Ataque aéreo de ataque a tierra (GA)
Ataque aéreo de bombardeo medio (MB)

2.11 Escala del juego

La escala de cada juego se determina en las reglas del escenario.

2.12 Inventario

Un juego completo de *Minsk 44* debería incluir las siguientes partes: un mapa de 34x22", un libro de reglas y una plancha de fichas. Los jugadores necesitarán un dado de seis caras.

3.0 COLOCACIÓN

3.1 Comienzo

El mapa se colocará entre los jugadores; entonces los jugadores determinarán los bandos que llevarán. Después, si el juego no ha sido jugado antes, se separarán las fichas de la plancha.

3.2 Desplegando unidades

Los jugadores consultan sus instrucciones de despliegue inicial en las secciones correspondientes a las reglas especiales del escenario. Estas indican qué unidades son desplegadas sobre el mapa en el comienzo del juego. Las unidades pueden ser asignadas a hexs específicos de colocación o los jugadores pueden recibir instrucciones para elegir los hexs de colocación para sus unidades dentro de ciertas áreas del mapa. Después de que todas las unidades de inicio hayan sido colocadas el resto de las unidades deberán colocarse aparte y traídas al juego de acuerdo con el programa de refuerzos.

3.3 Primer jugador y duración del juego

Las reglas del escenario señalan al jugador que es el primero, esto es, el que mueve primero en cada turno de juego. Las condiciones de victoria del escenario también dicen cómo se gana el juego. El juego continúa de acuerdo con la secuencia de juego (ver sección 4.0) para el número de turnos de juego especificados por las reglas del escenario, o hasta que un jugador capitule, lo que ocurra primero.

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

4.1 Turnos de juego

Un juego de *Minsk* se juega en turnos de juego sucesivos, cada uno alternando los turnos de jugador. Durante cada turno de juego los jugadores maniobran a sus unidades y resuelven los combates en secuencia, de acuerdo con el siguiente resumen y dentro de los límites establecidos en las reglas que siguen. A la conclusión del último turno de juego, se consultan las condiciones de victoria y se determina el ganador.

4.2 Turnos de jugador

Los turnos de juego se dividen en un “turno del primer jugador” y un “turno del Segundo jugador”. Cada turno a su vez se divide en una serie de segmentos, denominados “fases”. El jugador cuyo turno está en ese momento en progreso se denomina “jugador en fase” y el otro jugador “jugador no en fase”. Las reglas del escenario designan quién es el primer jugador y quién es el segundo jugador.

4.3 Esquema de turno de juego

I. Fase de eventos

Haz cualquier determinación de eventos aleatorios/tiempo para el turno.

II. Turno del primer jugador

- A. Fase de refuerzos.** El primer jugador coloca a cualquiera de los refuerzos de su bando en el mapa para ese turno.
- B. Fase de movimiento.** El primer jugador mueve todas, algunas o ninguna de sus unidades, según desee, dentro de los límites de las reglas.
- C. Fase final de fuego de protección.** El segundo jugador puede ahora disparar cualquier disparo protector final (FPF).
- D. Fase de primera oleada de combate.** El primer jugador usa sus unidades para atacar a las unidades del jugador no en fase.
- E. Fase de segunda oleada de combate.** El primer jugador puede usar a sus unidades en mando para atacar a las unidades del jugador no en fase.
- F. Fase de recuperación.** El primer jugador intenta retirar todos los marcadores de suprimidos de sus unidades.

III. Turno del Segundo jugador

- A. Fase de refuerzos.** El segundo jugador coloca a cualquiera de los refuerzos de su bando en el mapa para ese turno.
- B. Fase de movimiento.** El segundo jugador mueve todas, algunas o ninguna de sus unidades, según desee, dentro de los límites de las reglas.
- C. Fase final de fuego de protección.** El primer jugador puede ahora disparar cualquier disparo protector final (FPF).
- D. Fase de primera oleada de combate.** El segundo jugador usa sus unidades para atacar a las unidades del jugador no en fase.
- E. Fase de segunda oleada de combate.** El segundo jugador puede usar a sus unidades en mando para atacar a las unidades del jugador no en fase.
- F. Fase de recuperación.** El segundo jugador intenta retirar todos los marcadores de suprimidos de sus unidades.

IV. Interfase del registro de turno de juego.

Avanza el marcador de turnos a la siguiente casilla del registro. Si es el último turno del escenario, el juego llega a su fin y se determina la victoria.

4.4 Jugador en fase

Durante cada turno del primer jugador, el primer jugador es el jugador en fase, y el segundo jugador es el jugador no en fase. Durante el turno del Segundo jugador, el Segundo jugador es el jugador en fase y el primer jugador es el jugador no en fase.

5.0 EVENTOS

Durante cada fase de eventos, los jugadores deben chequear por eventos aleatorios. Un jugador (no importa quién), lanza un dado y cruza el resultado en la tabla de eventos. No lances el dado por eventos en el primer turno del escenario. Comienza con el turno 2 y siguientes. Un evento puede ocurrir más de una vez por escenario, o puede ser un evento de una sola vez, según las explicaciones.

6.0 REFUERZOS & REEMPLAZOS

6.1 Refuerzos

Los jugadores pueden recibir unidades adicionales durante el curso del juego. Estas unidades se denominan "refuerzos". Los refuerzos aparecen en la fase de refuerzos del jugador propietario en el turno de juego indicado por el escenario. Los refuerzos son listados en las instrucciones del escenario.

6.2 Colocación de los refuerzos

Durante tus fases de refuerzos, puedes colocar sobre el mapa cualquiera de los refuerzos indicados para su llegada, para tu bando. Las unidades son generalmente colocadas en hexs del borde del mapa. La colocación de unidades no cuesta PMs. Son simplemente colocadas en el hex del borde del mapa apropiado.

6.3 Entrada de refuerzos

Los refuerzos deben entrar de acuerdo con las restricciones normales del apilamiento. No pueden ser colocados en un hex que contenga unidades enemigas, aunque pueden ser colocadas en zonas de control enemigas (EZOCs). Una vez en el mapa, los refuerzos son tratados exactamente igual que las otras unidades previamente desplegadas en tu ejército.

6.4 Entrada de refuerzos por carretera

En ciertos casos, las unidades pueden entrar vía carretera. En este caso, la primera unidad se colocaría en el mapa, y el resto de las unidades se colocarían alineadas en la carretera fuera del mapa, dentro de las restricciones del apilamiento. Pagarían los PMs adicionales que necesitarían para colocarlos en el primer hex del borde del mapa. Si no todas las unidades pueden hacerlo en un solo turno, se recibirán en el siguiente turno. Las unidades fuera del mapa no tienen efecto sobre el juego: ni pueden atacar ni ser atacadas.

6.5 Restricciones a la entrada de refuerzos

Si, y solo si, todos los hexs de entrada programados están bloqueados por la ocupación de unidades enemigas, los refuerzos bloqueados pueden entrar vía hex del borde del mapa no bloqueado lo más cercano posible al hex programado. Un jugador no puede deliberadamente retrasar o retener los refuerzos terrestres.

6.6 Refuerzos aéreos

Las instrucciones del escenario determinarán el número el número de unidades aéreas que recibe un jugador cada turno, si las hubiera. Cada jugador coloca todas las unidades aéreas que tenga disponibles en una taza o recipiente opaco, denominado "Pool aéreo". Cuando las

unidades aéreas son reclamadas, elige ese número al azar y colócalas en la casilla aérea disponible. Pueden ser usadas en cualquier momento durante el siguiente turno del jugador. En algunos casos pueden ser usadas en la siguiente fase FPF amiga (en el turno del jugador enemigo). Después de que una unidad aérea sea usada para el combate, devuélvela al Pool. Además, todas las unidades aéreas que no se hayan utilizado al comienzo de la siguiente fase de refuerzos amiga, son retornadas al Pool (ver sección 17.0).

6.7 Refuerzos de contingencia

Un escenario puede indicar que una unidad pueda llegar como un “refuerzo de contingencia”. Los refuerzos de contingencia son unidades que, o bien le cuestan al jugador VPs por ponerlos en juego en el mapa, o que aparecen como resultado de desencadenarse algún evento de activación en el juego.

Nota: No hay refuerzos de contingencia en Minsk, aunque hay refuerzos de “Qué pasa si” (ver 24.6).

6.8 Reemplazos

Los jugadores pueden traer unidades que hayan sido eliminadas, de vuelta al juego. Estas unidades se denominan reemplazos. Los reemplazos pueden ser tomados solo si un escenario asigna a un jugador puntos de reemplazo (RP). Un RP puede ser usado para intentar traer de vuelta a una unidad eliminada.

6.9 Procedimiento de reemplazo

Durante una fase de refuerzos amiga, un jugador determina sus reemplazos como sigue:

1. Designa la unidad que va a ser reemplazada.
2. Lanza un dado.
3. Si el resultado es “5-6,” es permanentemente eliminada y no puede ser retornada al juego.
4. Si el resultado es “1-4,” vuelve al juego ese número de turnos más tarde.

6.10 Tipos de reemplazos

Los escenarios pueden diferenciar entre puntos de reemplazos usados para unidades acorazadas y para unidades no acorazadas. De lo contrario los RPs pueden ser usados por cualquier tipo de unidad.

6.11 Reemplazos & mando

Para ser elegible para reemplazo, una unidad debe estar en mando (ver 7.0) cuando fue eliminada. De lo contrario es permanentemente destruida cuando es eliminada.

6.12 Acumulando reemplazos

Un escenario puede dar RP como un recurso renovable que puede ser usado cada turno. En ese caso, los RPs no usados no pueden ser acumulados. Un escenario puede alternativamente, dar RPs para un uso único. En este caso son usados en el mismo turno de juego que se otorgan, o se pierden.

7.0 MANDO Y CONTROL

7.1 Radio de mando

Cada unidad de cuartel general (HQ) tiene un radio de mando. El radio de mando determina el número de hexs sobre los que se proyecta el mando de ese HQ. Una unidad está en mando si está dentro de ese número de hexs. Si no, estará “fuera de mando” (OOC). Usa los marcadores OOC para indicar esto si es necesario.

7.2 Radio de mando

El radio de mando es trazado en hexes, no en PMs (7.0). Puede estar a través de cualquier tipo de terreno, y a través de unidades enemigas y ZOCs.

7.3 Estructura de mando

Cada escenario tiene una sección de “estructura de mando” para cada bando. Esto delinearé qué HQ puede proporcionar mando y para qué unidades.

7.4 Múltiple HQ en un mando

En algunos casos, un determinado mando podría tener más de un HQ. En ese caso, cada uno de aquellos HQs podrían controlar todas las unidades de ese mando.

7.5 Unidades sin HQ

En ciertos casos, una unidad puede no tener un HQ asignada a esta, lo que significa que la unidad está siempre OOC (a menos que se especifique de manera distinta en las reglas del escenario).

Nota: Los escenarios en *Minsk* permiten a muchas unidades alemanas sin HQs se asignan a otros HQs; de lo contrario están OOC.

7.6 Cuando se determina el mando

El mando se determina usando el siguiente procedimiento:

1. **Fase de refuerzo.** Todas las unidades de refuerzos están en mando cuando son colocadas en el mapa, y para la primera fase de movimiento en la cual entran en juego.
2. **Fase de movimiento.** El estado del mando se determina en el comienzo de la fase de movimiento, antes de que mueva cualquier unidad.
3. **Combate** (Fase final de fuego de protección, 1ª fase de oleada de combate, 2ª fase de oleada de combate). El estado del mando se determina en el instante en que se inicie un combate.
4. **Fase de recuperación.** El estado del mando se determina en el comienzo de la fase de recuperación, antes de que cualquier unidad cheque para recuperación.

7.7 Efectos del mando

Una unidad en mando funciona normalmente. Una unidad OOC está limitada como sigue:

- 1) Su capacidad de movimiento está a la mitad (redondeando a la baja).
- 2) No puede suministrar cualquier bono por cualquiera de los desplazamientos ofensivos (armas combinadas, ingenieros, antitanque ofensivo, etc). Los desplazamientos defensivos no se ven afectados (pero así no incluye antitanque; ver 16.5).
- 3) No puede enzarzarse en ataques en la segunda oleada.
- 4) La artillería OOC no puede hacer ningún tipo de disparo a distancia (12.0). Pueden hacer ataques adyacentes.

7.8 Duración del OOC

El estado de en o fuera de mando dura solo para la fase o acción particular para la cual se chequea el estado del mando. Una unidad en mando puede mover a una posición OOC y no estar afectada. De manera similar, una unidad OOC que mueve a una posición en mando no es restaurada en el mando en ese turno.

7.9 Mando de las unidades HQ

Las unidades HQ están siempre en mando y no tienen que estar dentro del radio de mando de otras unidades HQs para funcionar normalmente.

7.10 Mando de unidades aéreas

Las unidades aéreas están siempre en mando; sin embargo, una unidad aérea no puede suministrar apoyo cerrado a una unidad terrestre OOC.

8.0 MOVIMIENTO

8.1 Movimiento en general

Durante la fase de movimiento de cada jugador, el jugador en fase puede mover cuántas

unidades deseen (y las circunstancias de la batalla lo permitan). Las unidades pueden ser movidas en cualquier dirección o combinación de direcciones, dentro de la trama hexagonal a través del mapa.

8.2 Procedimiento del movimiento

Las unidades son movidas de una en una a la vez, trazando una ruta de hexs contiguos a través de la trama hexagonal. Así, cada unidad que entra en un hex, paga uno o más PMs, o fracciones de PMs (por ejemplo, carreteras, de su factor de movimiento (FM)).

8.3 Restricciones & prohibiciones al movimiento

El movimiento nunca podrá tener lugar fuera de la secuencia. Las unidades de un jugador pueden generalmente ser movidas solo durante su propia fase de movimiento. Los avances y las retiradas después del combate no se consideran parte del movimiento regular y, por lo tanto, no consumen PMs. Una unidad nunca puede gastar más PMs durante una determinada fase de movimiento de los que tenga disponibles (aunque el movimiento por carretera puede efectivamente triplicar el FM de una unidad).

Una unidad puede gastar todos, algunos o ninguno de sus PMs en cualquier turno de un jugador, pero los PMs no usados no pueden ser acumulados de turno a turno o fase a fase, ni pueden ser transferidos, pasados o dados desde una unidad a otra. Una vez que una unidad haya sido movida y la mano del jugador se haya separado de la ficha, esta no podrá ser movida de nuevo durante esta fase, a menos que el jugador contrario lo permita gentilmente.

8.4 Garantía de movimiento mínimo

Todas las unidades pueden generalmente mover un mínimo de 1 hex por fase de movimiento, gastando todos sus PMs al hacerlo, sin importar el número exacto de PMs que de lo contrario serían requeridos para hacer ese movimiento.

Excepciones. Las unidades nunca podrán mover directamente desde una ZOC enemiga (EZOC) a otra, ni pueden entrar en un hex enemigo ocupado, ni podrán entrar en un terreno prohibido para ellas.

8.5 Movimiento & Zonas de control (ZOC)

Las EZOCs afectan al movimiento; ver sección de reglas 10.0 para más detalles.

8.6 Efectos del terreno sobre el movimiento

Una unidad debe gastar 1 PM para entrar en un hex claro. Para entrar en otros tipos de terreno, una unidad debe gastar más de 1 PM. Existen diferentes costes dependiendo si la unidad es acorazada o no acorazada. Cuando la TEC reclama un gasto de un PM por cruzar un terreno de lado de hex o barrera de agua, este coste es en adición al coste del terreno por entrar en el hex.

8.7 Movimiento por carretera

Una unidad que mueve desde un hex de carretera directamente dentro de un hex de carretera adyacente, vía un lado de hex cruzado por una carretera, gasta solo 1/3 PM (0.33) para hacerlo, con independencia del otro terreno involucrado.

Además, una unidad que usa movimiento por carretera:

- 1) debe comenzar en un hex de carretera, y entrar solo en hexs de carretera durante esa fase de movimiento;
- 2) no puede entrar en un hex de carretera si dicho hex está sobre-apilado;
- 3) no puede entrar en EZOCs según el movimiento normal, sujeto a las reglas normales de ZOCs.

8.8 Movimiento ferroviario

Una unidad que mueve a lo largo de una línea de ferrocarril (como una carretera *ersatz*-reemplazo), paga solo 1 PM por hex, con independencia del otro terreno en el hex. Se aplican todas las restricciones del 8.7. Algunos escenarios permiten un movimiento especial usando las líneas de ferrocarril. Esto se cubre en las reglas del escenario.

Nota. Los terraplenes del ferrocarril (*embankments*) son características de lado de hex. No proporcionan ninguna mejora en el movimiento y requieren PMs extra para cruzarlos.

8.9 Movimiento por sendero (Trail)

Una unidad que mueve a lo largo de hexs de sendero paga solo 1 PM por hex, con independencia del otro terreno en el hex. Se aplican todas las restricciones del punto 8.7.

8.10 Movimiento por puente

Moviendo a través de un lado de hex de río usando un puente nunca cuesta PMs adicionales. Una unidad moviendo a través de un puente vía carretera, línea de ferrocarril o sendero, está sujeta a las restricciones de 8.7.

8.11 Saliendo del mapa

Los jugadores pueden sacar a sus unidades del mapa solo si lo requiere un escenario. Para hacerlo, la unidad debe estar en un hex designado del borde del mapa y luego moverse hacia fuera como si entraran en un hex imaginario adyacente al borde del mapa. Se supone que el terreno en ese hex fuera del mapa es el mismo que el del hex desde el que salió la unidad. Una unidad puede comenzar en o mover al hex del borde del mapa y luego moverse siempre que tenga suficientes PMs. Una unidad no puede salir si está en una EZOC.

Ejemplo: Si salen vía carretera, la unidad podría pagar solo 1/3 PM; si sale vía bosque, la costaría 2 PMs (para una unidad acorazada).

Las unidades solo pueden salir del mapa durante la fase de movimiento del jugador propietario. No pueden hacerlo como resultado de un avance o retirada después del combate. Las unidades forzadas a retirarse fuera del mapa están, por el contrario, eliminadas. Una vez que una unidad sale del mapa, no puede retornar. Las unidades que salen no se consideran eliminadas. Ten en cuenta que, en algunos casos, las unidades sacadas darán VPs al jugador propietario.

8.12 A la mitad del movimiento

El movimiento de una unidad puede estar a la ½ por varias razones en el juego (ver desenganchamiento, tiempo). Si más de una cosa reduciría a la ½ el movimiento de una unidad, este se reduce al 25%. El movimiento de una unidad no puede ser reducido por debajo del 25% de su capacidad de movimiento impresa, por cualquier combinación de cosas. Los restos son retenidos. El movimiento de una unidad, sin embargo, nunca podrá ser reducido a menos de "1".

9.0 APILAMIENTO

9.1 Generalidades del apilamiento

El apilamiento es el término usado para describir el hecho de tener más de una unidad en el mismo hex y en el mismo momento. El límite de apilamiento es el máximo número de unidades que puedes tener en un hex al final de cualquier fase. Las unidades amigas pueden mover a través de hexs ocupados por otras unidades amigas sin coste en PMs extras; no pueden finalizar cualquier fase sobre-apiladas. Si por cualquier razón el límite de apilamiento es violado en cualquier hex(s) en el final de cualquier fase, el jugador propietario de las unidades que violan dicho límite debe eliminar el exceso (lo cual no cuenta para los VPs).

9.2 Apilamiento alemán

El apilamiento alemán es siempre de tres unidades por hex.

9.3 Apilamiento de los aliados del Eje

El apilamiento para las unidades aliadas del Eje es siempre de 2 unidades por hex.

9.4 Apilamiento soviético

El apilamiento soviético varía según el escenario. En los escenarios de 1941 & 1942, los soviéticos están limitados a una unidad por hex (en otras palabras, no se permite ningún apilamiento). En los escenarios de 1943 & 1944, los soviéticos pueden apilar dos unidades por

hex.

9.5 Apilamiento con unidades aéreas & marcadores

Los límites de apilamiento se aplican a todas las unidades terrestres, incluyendo acorazadas, no acorazadas, HQ y de suministro. Los límites de apilamiento no se aplican a las unidades aéreas y a los marcadores de juego.

9.6 Apilamiento & unidades enemigas

Las unidades amigas terrestres nunca podrán entrar en hexs que contengan una unidad(es) terrestre enemiga.

10.0 ZONAS DE CONTROL

10.1 Generalidades de las zonas de control (ZOC)

Los seis hexs que rodean inmediatamente al hex de una unidad, constituyen la zona de control (ZOC) de esa unidad. Las unidades deben cesar el movimiento para esa fase cuando primero entran en una ZOC enemiga (EZOC) y luego son obligadas a atacar durante la posterior fase de combate.

10.2 Extensión de la ZOC

Todas las unidades terrestres efectivas de combate ejercen una ZOC en todo momento, con independencia de la fase, el turno de jugador o el turno de juego que está siendo jugado. La proyección de la ZOC nunca es negada por otras unidades, amigas o enemigas. Las unidades aéreas y las unidades suprimidas no ejercen ZOC; sin embargo, las unidades suprimidas pierden su ZOC (15.0).

10.3 Terreno & ZOC

En general, la ZOC se extiende dentro y fuera de todos los tipos de terreno y a través de todos los tipos de lados de hexs. La excepción es que la ZOC no se extiende a través de lados de hexs de río mayor sin puente, incluso con puente. Otras excepciones pueden ser anotadas en los escenarios.

10.4 Múltiple ZOC

Tanto las unidades amigas y enemigas pueden simultáneamente proyectar ZOC dentro del mismo hex. No hay efecto adicional si más de una unidad proyecta una ZOC dentro del mismo hex al mismo tiempo.

10.5 Efectos de las ZOCs sobre el movimiento

Las unidades deben detener su movimiento para esa fase cuando entren por primera vez en una EZOC; de lo contrario, no hay coste adicional en PM que necesiten ser pagados para entrar en una EZOC.

10.6 Efectos de las ZOC sobre el combate

Debes atacar a todas las unidades enemigas que ejercen ZOC sobre tus unidades, durante la fase de combate de la primera oleada de cada uno de tus turnos de jugador (puedes atacar, pero no tienes que hacerlo, en la fase de combate de la segunda oleada). Todas las unidades amigas en EZOCs deben atacar a alguna unidad enemiga en la fase de combate de la primera oleada, pero no la segunda.

10.7 ZOC & retirada después del combate

Las unidades que se retiran después del combate dentro de una EZOC son eliminadas (ver 13.5).

10.8 ZOC & avance después del combate

Las unidades pueden avanzar después del combate dentro y/o a través de ZOCs. Las EZOCs nunca afectan a los avances después del combate (ver 13.7).

10.9 Saliendo de EZOC

Las unidades pueden mover fuera de una EZOC solo si ellas:

- 1) haciendo una retirada o avance después del combate; o
- 2) si se desenganchan (10.10).

10.10 Desenganchamiento

Todas las unidades pueden emplear el desenganchamiento para mover fuera de una EZOC. Para desengancharse, una unidad comienza su movimiento en una EZOC y mueven normalmente, con las siguientes prohibiciones:

- 1) la capacidad de movimiento de la unidad desenganchándose se reduce a la mitad (redondeando a la baja) en esa fase; y
- 2) las unidades desenganchándose no pueden mover directamente desde una EZOC a otra; y
- 3) una unidad desenganchándose no puede entrar en otra EZOC en la misma fase de movimiento; podrá hacerlo en fases posteriores.

11.0 COMBATE ADYACENTE

11.1 Generalidades del combate

Hay dos tipos de combate en EFB, adyacente y a distancia.

1. El combate adyacente es entre unidades contrarias en hexs adyacentes y es (generalmente) obligatorio en la fase de combate de la primera oleada, y opcional en la fase de la segunda oleada. El combate adyacente se explica en la sección 11.2.
2. El combate a distancia ocurre cuando las unidades de artillería atacan unidades que no están directamente adyacentes a ellas, y dicho combate a distancia se conduce siempre a elección del atacante. Ten en cuenta también, que los ataques aéreos se consideran una forma de combate a distancia, aunque el marcador de ataque aéreo se coloca en el hex que va a ser atacado. El combate a distancia se explica en la sección 12.0.
3. En ambos tipos de combate, el jugador en fase es denominado "atacante"; el jugador no en fase es el "Defensor", con independencia de la situación general a través del mapa.

11.2 Procedimiento del combate adyacente

Para cada ataque, sigue los siguientes pasos.

1. El jugador en fase elige la CRT en la que será resuelto el combate, bien asalto o móvil.
2. El jugador en fase establece el número y fuerza de sus unidades terrestres atacantes.
3. El jugador atacante asigna la fuerza de bombardeo de las unidades de artillería y/o marcadores de ataque aéreo.
4. Los jugadores calculan el "diferencial del combate", la fuerza total atacante (unidades adyacentes más el apoyo cerrado aéreo y de la artillería), menos la fuerza total defensora. Este resultado es el diferencial del combate, expresado bien en un número positivo (+) o en un número negativo (-), o cero (0).
5. Consulta la CRT previamente elegida bajo la columna apropiada del diferencial. Haz cualquier ajuste por el terreno, armas combinadas, ingenieros, supresión y fuego antitanque. Los modificadores en la carta de efectos del terreno son desplazamientos de columnas (por ejemplo, una unidad defendiendo en terreno pantanoso otorga al atacante un desplazamiento de +1 columna).
6. El atacante tira un dado y cruza el resultado en la apropiada columna del diferencial. El resultado del combate indicado se aplica inmediatamente.
7. Conduce cualquier retirada.
8. Conduce cualquier avance.
9. Procede con el siguiente combate.

11.3 Restricciones & requerimientos

El atacante puede resolver sus combates en el orden que desee. Durante la fase de combate de la primera oleada, todas las unidades en fase en una EZOC deben atacar. Ver sección 14.0 para el combate en la segunda oleada.

Generalmente, todas las unidades no en fase en la ZOC de una o más unidades en fase deben ser atacadas. El jugador en fase debe elegir cuáles de las unidades atacantes atacarán a qué unidades defendiendo, siempre que sea observada esta estructura. Una unidad defendiendo puede ser atacada desde los seis hexs adyacentes, con posible apoyo de artillería y ataques aéreos incorporados. Ninguna unidad puede atacar o ser atacada más de una vez por fase de combate.

El jugador en fase debería declarar cuáles de sus unidades adyacentes a las unidades enemigas atacarán a qué unidades defensoras al comienzo de cada combate, para así asegurarse que todas las unidades adyacentes están de hecho siendo atacadas. El apoyo cerrado del disparo a distancia debería también ser declarado en el comienzo de cada ataque.

Nota. Las unidades suprimidas no tienen ZOC, por lo que no tienen que ser atacadas, aunque pueden serlo (15.0).

11.4 Unidades con factor de combate cero

Las unidades con un factor de ataque cero atacan normalmente, usando una fuerza de cero. Por ejemplo, una unidad con un factor de ataque "0" ataca a una unidad que tiene un factor de defensa de "3". El diferencial del combate sería "-3." Esta regla no se aplica a las unidades de artillería y aéreas, las cuáles atacan a unidades adyacentes con su fuerza de bombardeo.

11.5 Combate multi-unidad & multi-Hex

Si una unidad en fase está en la ZOC de más de una unidad enemiga, debe atacar a todas aquellas unidades enemigas que no estén enzarzadas por alguna otra unidad atacante.

Las unidades en dos o más hexs diferentes pueden combinar sus fuerzas de combate y atacar un único hex, siempre que todas las unidades atacantes estén adyacentes a todas las unidades defensoras. Los ataques pueden potencialmente involucrar a cualquier número de unidades atacantes o defensoras. Para que un ataque sea resuelto como un único combate, todas las unidades atacantes deben estar adyacentes a todas las unidades defendiendo, con la posible adición de artillería bombardeando a distancia y/o apoyo aéreo.

11.6 Ataques de distracción

Haciendo una serie de ataques, un jugador puede localizar a sus unidades atacantes en algunos ataques hechos en diferenciales muy pobres o desfavorables, mientras que otros ataques sean realizados en diferenciales más ventajosos.

11.7 Reduciendo el diferencial del combate

El jugador en fase nunca puede elegir reducir el diferencial de cualquier ataque. Esto es, nunca podrá hacer un ataque con un diferencial más bajo que el determinado en 11.2.

11.8 Ataques de bombardeo & adyacente

Un bombardeo (fuego a distancia) cuenta como un ataque; ver sección 12.0. Un jugador puede bombardear a una unidad enemiga que esté adyacente a otras unidades amigas, con el fin de liberar a aquellas unidades amigas de la obligación de atacar a la unidad enemiga bombardeada, siempre que aquellas unidades amigas liberadas ataquen al menos a otra unidad enemiga adyacente.

11.9 Unidad de la fuerza de combate

La fuerza de ataque y defensa de una determinada unidad es siempre unitaria. Ninguna fuerza de una única unidad puede ser dividida entre diferentes combates, ya sea en ataque o en defensa.

11.10 Apilamiento en el combate

Las unidades atacando en el mismo hex pueden ser combinadas en un único ataque adyacente, o pueden atacar separadamente dentro de diferentes hexs enemigos ocupados adyacentes. Las unidades defendiendo y que defienden el mismo hex, deben ser atacadas como un único total

combinado; no podrán ser atacadas separadamente.

Excepción: *combate a distancia.*

11.11 Elección de la CRT

Hay dos CRT para usar en los combates terrestres adyacentes, **móvil** y **asalto**. En general, el atacante elige qué CRT será usada en cada batalla, anunciando esa elección en el comienzo de la resolución de cada ataque individual. Las unidades defendiendo en hexs de fortificación o ciudad nunca podrán ser atacadas usando la CRT móvil; las unidades en marcadores de atrincheramientos pueden ser atacadas usando la CRT móvil.

El jugador alemán siempre puede elegir la CRT móvil si al menos una unidad de tipo acorazado o fusilero (infantería recon.) está involucrada en un ataque. De lo contrario, el ataque debe ser en la CRT de asalto. Si solo aliados del Eje están involucrados en el ataque, debe ser hecho en la CRT de asalto, a menos que las reglas del escenario especifiquen otra cosa.

El jugador soviético puede elegir solo la CRT de asalto para cualquier escenario anterior a noviembre de 1942. Para los escenarios que comienzan en noviembre de 1942 al final de la Guerra, el jugador soviético puede elegir la CRT móvil si al menos una unidad de tipo acorazado está envuelta en el ataque. De lo contrario el ataque deberá ser en la CRT de asalto.

11.12 Desplazamiento de la columna del diferencial

Una vez que se ha determinado la columna del diferencial en la CRT, los jugadores hacen sus “desplazamientos” según los factores listados más abajo. Suma el número total de los desplazamientos del atacante (a la derecha); réstalo del número total de los desplazamientos del defensor (a la izquierda). Esto produce el desplazamiento final.

Ejemplo: Si unidades atacantes con una fuerza total de 16 están atacando a unidades defensoras con una fuerza total de 10, esto produce un diferencial de “+6.” El atacante recibe un desplazamiento por armas combinadas; el atacante recibe dos desplazamientos por antitanque contra unidades de tanques, y uno por terreno. El total desplazamientos del atacante = “+1”; total desplazamientos del defensor = “-3.” El desplazamiento final es “-2.” Eso reduce el diferencial a la columna “+2,3”.

11.13 Desplazamientos de la columna del diferencial para el atacante

Además de los términos de 11.11, el atacante desplaza a la derecha la columna del diferencial en la CRT por:

- 1) Una (1) columna por ingenieros contra ciertos tipos de terreno (22.2);
- 2) Una (1) columna por fuerza de ataque entre corchetes (anti-acorazada) contra una fuerza defendiendo con acorazadas (16.0);
- 3) Dos (2) columnas si hay al menos una unidad suprimida en la fuerza de defensora (15.0).

11.14 Desplazamientos de la columna del diferencial para el defensor

El Defensor desplaza la columna del diferencial en la CRT a la izquierda por:

- 1) Dos (2) columnas por fuerza de defensa entre corchetes (anti-acorazada) contra una fuerza atacante con acorazadas (16.0);
- 2) Dos (2) columnas si hay al menos una unidad suprimida en la fuerza atacante (15.0);
- 3) Un número variable de columnas por terreno (11.15, 11.16).

11.15 Efectos del terreno

Las unidades defendiendo se benefician del terreno en el hex que ocupan y/o el lado de ese hex. El terreno en hexs ocupados por el atacante no tiene efecto en el combate. El efecto del terreno en el combate es reflejado desplazando el diferencial del combate que va a ser usado para resolver cada batalla.

Los desplazamientos por terreno para el combate no son acumulativos. Una unidad defendiendo se beneficia del desplazamiento de terreno más ventajoso disponible para él. Cuando dos o más

unidades defendiendo están siendo atacadas en un único combate, y están en dos tipos de terreno diferentes, cada una teniendo un desplazamiento de columna distinto, el ataque al completo es modificado por el terreno en el hex que brinda el beneficio más favorable para el defensor.

11.16 Lados de hexs

Una unidad puede recibir un desplazamiento por defender detrás de un lado de hex, solo si todas las unidades atacantes están atacando a través de dicho lado de hex, y la restricción dada arriba limitando los desplazamientos del terreno al mejor disponible para el defensor, aún se aplica aquí. Es decir, el defensor no obtiene el mejor desplazamiento por terreno y el mejor desplazamiento por lado de hex de terreno; obtiene uno u otro, el que sea mejor.

12.0 COMBATE A DISTANCIA

12.1 Generalidades del combate a distancia

Las unidades de artillería pueden participar en combate tanto desde hexs adyacentes como desde hexs no adyacentes. Cada unidad de artillería puede disparar una vez por turno de jugador. Esto es, cada una puede disparar una vez durante el turno del jugador amigo para el bombardeo o apoyo cerrado, y una vez en el turno del jugador enemigo para el fuego final de protección.

12.2 Tipos de combate a distancia

A diferencia de las otras unidades, las unidades de artillería no tienen impresos los factores de ataque. Las unidades de artillería usan su fuerza de bombardeo cuando atacan a unidades enemigas adyacentes. Cuando defienden usan su fuerza defensiva. Las unidades de artillería pueden emplear su fuerza de tres maneras:

1. “**Bombardeo**” tiene lugar cuando una unidad de artillería ataca a un hex enemigo no en conjunción con unidades amigas de maniobra. El bombardeo usa “la fuerza de bombardeo” de las unidades de artillería disparando.
2. “**Apoyo cerrado**” tiene lugar cuando una unidad de artillería añade su fuerza de bombardeo a la fuerza de ataque de las unidades amigas de maniobra que hacen un ataque adyacente. Esto también usa la “fuerza de bombardeo” de las unidades de artillería disparando.
3. “**FPF**” se usa en la fase final de fuego de protección por las unidades de artillería no adyacentes disparando para ayudar a la defensa de otras unidades amigas que están así mismo defendiendo contra un ataque adyacente. Se usa la “fuerza FPF” de la unidad.

12.3 Alcance

El alcance se cuenta en número de hexs. El alcance desde una unidad de artillería disparando a un hex objetivo se cuenta incluyendo ese hex objetivo, pero no el hex de la unidad de artillería disparando.

12.4 Línea de visión

Las unidades de artillería no están sujetas a requerimientos de “línea de visión”; pueden disparar dentro y/o sobre cualquier tipo de terreno, así como dentro y a través de hexs conteniendo unidades amigas o enemigas.

12.5 Observando

No hay necesidad de que una unidad amiga esté adyacente a una unidad enemiga que esté siendo objetivo del bombardeo de una artillería a distancia. Los escenarios pueden proporcionar excepciones.

12.6 Qué unidades de artillería pueden atacar

Las unidades de artillería no están obligadas a atacar simplemente porque una unidad enemiga esté dentro de su alcance. Cada unidad de artillería solo puede atacar a un único hex enemigo ocupado cuando al conducir un ataque de bombardeo, cuenta a efectos de determinar cuáles de las unidades enemigas son atacadas en una fase de combate (así, puede usar los bombardeos

de artillería como “ataques de distracción” contra unidades enemigas). Tenga en cuenta, también, que puedes disparar bombardeo contra unidades enemigas que están adyacentes a unidades amigas sin que aquellas unidades amigas adyacentes estén involucradas. El número de unidades de artillería que pueden disparar en un único combate se determina por 22.4. La artillería puede ser combinada con todos los tipos de ataques aéreos y viceversa; ver sección 17.0.

12.7 Bombardeo & otros tipos de ataque

El bombardeo tiene lugar cuando la artillería y/o puntos aéreos atacan a unidades enemigas no adyacentes y no hay otras unidades amigas involucradas adyacente al hex enemigo ocupado involucrado en ese combate. Puede haber unidades amigas adyacentes al enemigo; ellas simplemente no pueden estar involucradas en el bombardeo. El bombardeo solo tiene lugar en las fases de combate amigas.

12.8 Procedimiento de bombardeo

El procedimiento para resolver los bombardeos es similar al del combate terrestre.

1. Designa las unidades de artillería bombardeando y su hex objetivo, que debe estar dentro de los alcances de todas las unidades de artillería involucradas.
2. Totaliza el número de puntos de fuerza bombardeando.
3. Resta de esos la fuerza de defensa de la unidad(es) que está siendo atacada.
4. Haz cualquier desplazamiento normal por el terreno (si lo hubiera).
5. Resuelve el bombardeo en la CRT de distancia. Aplica los resultados modificados determinados en 13.2.

12.9 Bombardeo de apilamientos

Cuando se bombardea un hex que contiene más de una unidad defensora, resuelve el ataque individualmente por cada unidad. Por ejemplo, si una unidad de artillería bombardeando está atacando a dos unidades defendiendo en terreno claro, el atacante resolvería el combate como dos bombardeos separados, uno contra cada unidad defendiendo usando la fuerza de bombardeo completa contra ambas, computando el diferencial del combate por cada unidad, y tirando el dado separadamente por cada unidad que esté siendo atacada.

12.10 Apoyo cerrado

Las unidades de artillería pueden atacar en concierto con unidades amigas haciendo ataques adyacentes contra unidades enemigas. Para hacerlo, simplemente suma la fuerza(s) de bombardeo de la artillería al ataque. El apoyo cerrado puede tener lugar solo en la fase de combate amiga. Cuando las unidades amigas están atacando unidades amigas adyacentes en más de un hex, las unidades de artillería apoyando necesitan estar dentro del alcance de solo uno de los hexs defendiendo para ser capaz de añadir su fuerza de bombardeo al ataque. Una unidad de artillería debe estar en mando para suministrar apoyo cerrado.

12.11 Ataques adyacentes

Cuando una unidad de artillería está directamente adyacente a una o más unidades enemigas, debe participar en un ataque contra al menos una de aquellas unidades enemigas adyacentes; no puede usar el disparo a distancia. Haciendo ese ataque, la unidad de artillería usa su fuerza de bombardeo como su factor de ataque.

12.12 Disparo final de protección (FPF)

FPF es disparado durante la fase final de disparo de protección. Usa la fuerza FPF de la unidad, pero de lo contrario trátala como bombardeo (usa la CRT de distancia). Esta no es añadida a la fuerza de las unidades amigas defendiendo. En cambio, dispara por sí misma. Ten en cuenta que el efecto principal será la supresión de las unidades atacantes, lo que desbaratará los planes del atacante. El FPF puede ser disparado dentro de los hexs adyacentes.

Notas del diseñador: *Esto es un cambio a los diversos juegos del Sistema “batallas modernas”, y refleja con mayor precisión los efectos de la potencia de juego en esta era.*

12.13 Pre-requisitos del FPF

Una unidad de artillería debe estar en mando para suministrar FPF. El FPF puede ser disparado solo contra hexs enemigos ocupados adyacentes a hexs amigos ocupados; no puede bombardear a un hex que no esté adyacente a una unidad amiga.

12.14 Restricciones al FPF

Una unidad de artillería no puede FPF si:

- 1) Está adyacente a una unidad enemiga; y/o
- 2) Ha estado sujeta a un resultado de combate que ha causado su retirada o su supresión anteriormente en esa misma fase de combate (o si esta fuera eliminada).

El hecho de que una unidad de artillería haya sido solo el objetivo de un bombardeo no niega su habilidad para usar el FPF; tiene que haber recibido un resultado de combate para negar su habilidad FPF.

12.15 Unidades de artillería defendiendo

Cuando una unidad de artillería es atacada, usa su fuerza de defensa, no su FPF.

12.16 Efectos del terreno sobre el bombardeo

Las unidades defendiendo pueden aún recibir un desplazamiento por terreno defensivo cuando está siendo atacado por bombardeo enemigo, si ocupan ciertos tipos de terreno; ver la TEC. Los efectos por lado de hex se aplican cuando la artillería está disparando FPF; sin embargo, los desplazamientos por lados de hexs no se aplican cuando una unidad defendiendo está siendo atacada por el bombardeo solo 0020

Nota: Los desplazamientos por terreno son siempre dados en términos de columnas de diferencial del combate. Por ejemplo, si 5 factores están atacando dos factores defendiendo en una población (columna "+2,3"), es desplazada a la columna "+1".

12.17 Ningún otro desplazamiento

Aparte del terreno, no hay otros desplazamientos cuando se está conduciendo fuego a distancia.

12.18 Resultados del combate & artillería

Las artillerías involucradas haciendo y/o apoyando a cualquier tipo de ataques no adyacentes, no se ven afectadas por los resultados del combate adversos. Las artillerías atacando a unidades enemigas desde hexs adyacentes son tratadas como unidades de maniobra normales en dichos combates y se ven afectadas por los resultados adversos del combate. Usa su fuerza de bombardeo como su factor de ataque y para computar los resultados EX o AX. Usa su fuerza de defensa cuando se defiendan y para computar los resultados EX o AX. Son retiradas normalmente, pero la artillería nunca puede avanzar después del combate.

12.19 Coordinación de disparo

Generalmente, no hay restricciones en el número de unidades de artillería y/o ataques aéreos que pueden ser usados contra cualquier hex particular (ver regla 17.0 para las excepciones).

12.20 Marcadores de impacto

Los marcadores de impacto de artillería pueden ser usados como recordatorio para que sea más fácil recordar qué unidades de artillería se asignaron a qué batallas. No tienen ningún otro efecto en el juego (si están en un escenario).

13.0 RESULTADOS DEL COMBATE

13.1 Resultados de combates adyacentes

A1, A2 = Retirada del atacante. Todas las unidades atacantes involucradas se retiran el número de hexs indicado. El jugador atacante retira sus unidades de acuerdo con las reglas

de la retirada. El defensor puede avanzar después del combate a lo largo de la ruta de retirada.

AA = Atacante disparado. El atacante debe eliminar una unidad primero. Cualesquiera de las unidades restantes del atacante se retiran entonces dos hexs. El atacante retira sus unidades de acuerdo con las reglas de la retirada. El defensor puede elegir avanzar después del combate a lo largo de la ruta de la retirada.

AE = Atacante eliminado. Elimina todas las unidades del atacante. El defensor puede avanzar dentro del hex del atacante.

AX = Intercambio del atacante. Todas las unidades defensoras involucradas son retiradas un hex, entonces una unidad atacante es eliminada. Los atacantes supervivientes pueden entonces avanzar dentro del hex del defensor.

BR = Retirada de ambos. Tanto el atacante como el defensor se retiran un hex. El defensor se retira primero, seguido del atacante. No hay avance después del combate. Una retirada BR es de lo contrario tratada como un resultado normal de retirada. Ten en cuenta que, si una unidad defendiendo está rodeada por unidades enemigas o EZOCs, es eliminada, incluso si las unidades rodeando son retiradas debido al mismo resultado. Conversión BR: el defensor puede, a su elección, en vez de esto declarar "Mantenerse firme" cuando ocurre un resultado BR y el defensor está localizado en un hex de fortificación, ciudad, población, pueblo, colina o (reglas opcionales) atrincheramientos o hex de escombros, o si todas las unidades atacantes adyacentes están a través de lados de hexs de río menor y/o mayor. En ese caso, trata el resultado como un EX. El defensor debe declarar esto antes de que el dado sea lanzado.

D1, D2, D3, D4 = Retirada del defensor. El defensor se retira el número de hexs indicados. El defensor retira sus unidades de acuerdo con las reglas de la retirada. El atacante puede avanzar después del combate a lo largo de la ruta de retirada.

DA = Defensor disparado. El defensor debe eliminar una unidad primero. Cualesquiera de las unidades restantes del defensor se retiran entonces dos hexs. El defensor retira sus unidades de acuerdo con las reglas de la retirada. El atacante puede elegir avanzar después del combate a lo largo de la ruta de la retirada.

DE = Defensor eliminado. Elimina todas las unidades defensoras involucradas. El atacante puede avanzar dentro del hex del defensor.

EX = Intercambio. El defensor elimina una unidad. Entonces el atacante elimina una unidad. Si todas las unidades defensoras son eliminadas, el atacante puede avanzar después del combate dentro del hex del defensor. Lo contrario no es cierto; los defensores nunca pueden avanzar incluso si ellas son las únicas unidades supervivientes.

13.2 Explicaciones de los resultados del combate a distancia

Los resultados del combate a distancia son explicados como sigue:

D1 = la unidad objetivo se retira un hex.

DE = la unidad objetivo es eliminada.

DS = la unidad objetivo es suprimida. Una unidad ya suprimida no se ve más afectada.

DT = la unidad objetivo es suprimida. Si la unidad objetivo ya estaba suprimida, entonces es eliminada.

— = sin efecto.

13.3 Eliminando unidades

Si hay una elección entre unidades que pueden ser eliminadas, el jugador propietario siempre elige cuales son las que van a perderse. La artillería hacienda ataques no adyacentes, y ataques

aéreos no son afectadas, ni sus fuerzas son añadidas al total que se va a perder, ni se cuentan para el cálculo de los resultados tipo “intercambio”.

13.4 Retirada después del combate

Cuando los resultados del combate requieren que la unidad(es) sea retirada, el jugador propietario debe inmediatamente mover aquellas unidades el número de hexs de distancia indicados desde su posición. La retirada después del combate no es un movimiento normal; las unidades retirándose no pagan costes en PMs de su MF, para hacer las retiradas.

13.5 Estructuras de la retirada

La retirada está sujeta a las siguientes restricciones, y si una unidad no es capaz de retirarse dentro de esas restricciones, en su lugar será eliminada. Si una unidad es forzada a retirarse dentro de una EZOC o hex ocupado por el enemigo, es eliminada en ese hex. Las unidades pueden, sin embargo, retirarse dentro de hexs que contengan marcadores puntos aéreos enemigos. Las unidades no pueden retirarse fuera del mapa, ni pueden retirarse a través de lados de hexs prohibidos (ver la TEC). Una unidad que intenta retirarse a través de un lado de hex de río mayor o menor (no arroyo), deben lanzar un dado, y con un 1-3 es eliminada; de lo contrario se retira normalmente.

Los puentes (impresos e ingenieros), niegan la necesidad de hacer esta tirada del dado. Cuando sea posible, las unidades retirándose deben retirarse dentro y a través de hexs vacantes. Si no hay ninguna otra ruta disponible, las unidades retirándose pueden mover a través de hexs amigos ocupados. Si el hex final en la ruta de retirada está ocupado al nivel de que la llegada de las unidades en retirada causaría el sobre-apilamiento, la unidad en retirada se retira un hex(es) adicional, hasta que alcance un hex en el cual pueda apilarse dentro de los límites dados. Dentro de estas restricciones, no es necesario que un jugador favorezca una dirección de brújula determinada sobre otra, al realizar sus retiradas después del combate. En todos los casos, las unidades en retirada deben finalizar el número indicado de hexs lejos de su posición de combate anterior (o más si el último hex estuviera sobre-apilado).

Ningún hex dado puede ser ingresado más de una vez durante cualquier retirada después del combate determinada. Las retiradas deben llevarse a cabo en una línea recta de hexs como sea posible. Si hay disponible más de una ruta de retirada que, al parecer, satisficiera igualmente las restricciones dadas anteriormente, entonces el jugador propietario de las unidades en retirada puede elegir entre ellas. Si una unidad en retirada no puede retirarse el número de hexs requeridos, y puede retirarse solo una porción del número de hexs requeridos, es eliminada en el último hex dentro del cual fue capaz de retirarse. En dichos casos, la ruta de retirada termina en el hex en el cual fue eliminada. Las unidades pueden retirarse dentro y a través de unidades amigas en exceso del límite de apilamiento. Si esto ocurre, la unidad en retirada es eliminada en el último hex dentro del cual podría retirarse.

13.6 Unidades con factor de movimiento cero

Las unidades con un factor de movimiento de cero (0) nunca pueden retirarse o avanzar después del combate. Son eliminadas en su lugar si son forzadas a retirarse debido a un ataque adyacente. Nunca se retiran debido a los resultados de los bombardeos; en vez de eso reciben un resultado DS; de lo contrario no hay efecto.

13.7 Avance después del combate

Todas las unidades de maniobra pueden avanzar después del combate si es requerido por el resultado del combate. Ten en cuenta que esto puede ser tanto para el atacante como para el defensor (las unidades de artillería nunca pueden avanzar después del combate, con independencia de si hacen un ataque adyacente o un ataque a distancia). Cuando una unidad enemiga es forzada a retirarse como resultado del combate, generalmente dejará una ruta de hexs vacantes detrás de esta denominada “ruta de retirada”. Una unidad no puede avanzar a través de un lado de hex de río mayor a menos que haya un puente (impreso o ingeniero).

13.8 Ruta de la retirada y avance

Cualquiera o todas las unidades victoriosas que participaron en el combate y estuvieron adyacentes a la unidad retirada, tienen el permiso de avanzar a lo largo de la ruta de retirada enemiga. Si una unidad es eliminada en un hex, las unidades victoriosas pueden avanzar dentro del hex que ocupaba anteriormente (dentro de los límites de apilamiento). Las unidades de artillería nunca podrán avanzar. También, los puntos aéreos son retirados en el instante que su batalla es resuelta; así, no avanzan.

Como con la retirada, el avance después del combate es en términos de hexs, no PMs. Si una unidad es eliminada mientras se está retirando, el último hex que ocupó es el punto de terminación para su ruta de retirada. Las unidades victoriosas avanzando pueden cesar su avance en cualquier hex a lo largo de la ruta de retirada. No pueden violar las restricciones del apilamiento en el final de su avance. Las unidades victoriosas avanzando pueden ignorar las EZOCs. Si una unidad se retira dentro de un hex que contiene una unidad amiga, entonces la ruta de retirada termina en el último hex en el que entró la unidad en retirada, antes de entrar en el hex con esa unidad. En relación con esto, ten en cuenta también lo de arriba.

13.9 Ejerciendo la opción de avanzar

La opción de avanzar después del combate debe ejercerse inmediatamente, antes de comenzar cualquier otra resolución de combate. Las unidades nunca se verán forzadas a avanzar después del combate. Las unidades avanzando ni pueden atacar ni ser atacadas de nuevo en esa misma fase, incluso si su avance las coloca próximas a unidades enemigas cuyas batallas aún no se han resuelto, o que no estuvieran involucradas en combate (ver la regla de la segunda oleada de combate más abajo para ver cómo pueden atacar de nuevo estas unidades).

14.0 SEGUNDA OLEADA DE COMBATE

14.1 Procedimiento de la segunda oleada del combate

Durante la fase de la segunda oleada de combate, el jugador en fase puede usar cualquiera y todas sus unidades en mando para atacar. Esto incluye a las unidades que atacaron en la fase de la primera oleada de combate; es enteramente a elección del jugador. Incluso si una unidad está en una EZOC, no tiene que atacar. Según las reglas normales de combate, si una unidad conduce un ataque en la segunda oleada, esta deberá atacar a todas las unidades adyacentes que ejercen una ZOC dentro de su hex.

14.2 Artillería & segunda oleada de combate

Cualquier tipo de artillería que condujo disparo a distancia en la primera oleada de combate, no puede hacerlo de nuevo en la segunda oleada.

14.3 FPF durante la segunda oleada de combate

Ningún FPF es conducido en la segunda oleada de combate (la idea es que el defensor ya tenía su disparo en la fase FPF).

14.4 Apoyo aéreo en la segunda oleada

Los puntos aéreos usados en la primera oleada de ataques no pueden atacar en la segunda oleada. Puedes retirar puntos aéreos de la primera oleada para atacar en la segunda oleada, tanto para adyacentes como para el disparo a distancia.

15.0 SUPRESIÓN

15.1 Generalidades de la supresión

Las unidades están en uno de los dos estados: bien en “combate efectivo” o bien “suprimidas”. Las unidades en combate efectivo pasan a estar suprimidas debido a ciertos resultados del combate. Las unidades suprimidas recuperan su efectividad en combate vía “recuperación”. Todas las unidades de ambos bandos siempre comienzan cada escenario en estado “combate efectivo”, a menos que se establezca lo contrario.

15.2 Causando supresión

Ciertos resultados del bombardeo causan supresión. Coloca un marcador de supresión sobre la unidad(es) afectada(s). La supresión solo ocurre en el bombardeo, no en el apoyo cerrado, incluso si son usados la artillería y/o los puntos aéreos (la CRT de asalto y la móvil nunca causa supresión).

15.3 Efectos de la supresión

Las unidades suprimidas están automáticamente OOC (ver 7.0) y sufren todos los efectos de estar OOC (ver 7.7), además de aquellos efectos de estar suprimidas. Los HQ no pueden suministrarlos con mando. Los efectos de la supresión son listados a continuación:

1. Las unidades suprimidas pierden su ZOC mientras se encuentran en este estado.
2. Si cualesquiera de las unidades involucradas en un ataque adyacente están suprimidas, la columna de la CRT es desplazada dos a la izquierda.
3. Si cualesquiera unidades involucradas en una defensa adyacente están suprimidas, la columna de la CRT es desplazada dos a la derecha.
4. La artillería suprimida no puede disparar combate a distancia.
5. Las unidades suprimidas nunca podrán avanzar después del combate.
6. Los HQ suprimidos no pueden otorgar mando a sus unidades.
7. Las unidades suprimidas no pueden suministrar cualquier desplazamiento por ataques de ingenieros (22.2) o fuego antitanque (16.0).

15.4 Recuperación

Durante la fase de recuperación de su bando, una unidad en mando es automáticamente restaurada en su efectividad en el combate. Una unidad OOC debe lanzar un dado: con un "1-3" permanece suprimida; con un "4-6" retira el marcador de supresión; el HQ se recupera automáticamente, pero los marcadores de supresión son retirados de los HQs después de que todas las otras unidades se hayan recuperado.

16.0 FUEGO ANTITANQUE

16.1 Unidades con capacidad antitanque

Las unidades con las fuerzas de ataque y/o defensa entre corchetes [#] tenían, o bien un gran número de cañones antitanque, o un armamento especialmente efectivo contra los carros enemigos a larga distancia.

16.2 Las unidades AT en el ataque

Si cualquier unidad en una fuerza atacante tiene una fuerza de ataque entre corchetes, y el defensor tiene al menos una unidad de clase acorazada, ese combate recibe un desplazamiento de columna adicional a la derecha (+1).

16.3 Las unidades AT en defensa

Los beneficios de una unidad AT defendiendo es como sigue:

- 1) Si cualquier unidad en una fuerza defensora tiene una fuerza de defensa entre corchetes, y el atacante tiene al menos una unidad de clase acorazada, ese combate recibe un desplazamiento de columna adicional de dos a la izquierda (-2).
- 2) Si una unidad con una fuerza de defensa entre corchetes está adyacente a cualesquiera unidades amigas defendiendo contra un ataque que tenga al menos una unidad de clase acorazada en esta, aquellas unidades también reciben el desplazamiento defensivo de dos columnas hacia la izquierda (-2). Esto se determina en el instante del combate. La unidad AT adyacente no sufre cualquier resultado del combate. No hay consideración de línea de visión para este desplazamiento.

Nota. El desplazamiento de columna AT del defensor adyacente (no participante) siempre se recibe, incluso si las unidades AT adyacentes están bajo un ataque separado propio.

16.4 Acumulación de desplazamientos AT

No más de un desplazamiento puede ser tomado por el atacante por esto. No más de dos desplazamientos de columna pueden ser tomados por el defensor para el fuego antitanque amigo. Este se acumula con los otros desplazamientos.

16.5 Restricciones AT

Una unidad AT debe estar en combate efectivo para suministrar estos desplazamientos. No tiene que estar en mando (una unidad AT OOC lo proporciona como una unidad en mando).

17.0 PODER AÉREO

17.1 Marcadores de ataque aéreo

El poder aéreo está representado por los marcadores de ataque aéreo. Existen dos tipos de marcadores aéreos: GA (ataque a tierra) y MB (bombardeos medios).

17.2 Disponibilidad de ataques aéreos

Los ataques aéreos se mantienen fuera del mapa hasta que sean generados como refuerzos por un escenario. Cada marcador aéreo puede ser usado para una misión por turno de juego. Cada marcador aéreo puede potencialmente ser rehusado cada turno de juego de acuerdo con las reglas del escenario.

17.3 Conduciendo ataques aéreos

Los MB se usan de la misma manera general que la artillería, dentro de las restricciones determinadas más abajo. Cada ficha de poder aéreo cuenta como un bombardeo, apoyo cerrado o punto FPF. Los MB generalmente pueden funcionar solo como bombardeo. Los GA pueden generalmente funcionar como bombardeo, apoyo cerrado y FPF.

17.4 Bombardeo aéreo

Las unidades aéreas pueden atacar hexs enemigos por ellas mismas de la misma manera que el bombardeo de artillería. Usa la CRT distancia (*ranged*).

17.5 Ataques aéreos en apoyo cerrado

Suma los puntos aéreos a la fuerza de las unidades amigas terrestres como si fuera artillería.

Nota. Cada punto aéreo cuenta como un factor de combate, no como un desplazamiento a la columna del diferencial del combate.

17.6 Ataques aéreos como FPF

Las unidades aéreas pueden atacar hexs enemigos por ellas mismas como FPF si se permite de otra manera. Usa la CRT distancia (*ranged*). Ver 17.10.

17.7 Alcance de los ataques aéreos

Los ataques aéreos pueden ser usados en cualquier lugar del mapa; tienen un alcance ilimitado.

17.8 Combinando ataques aéreos

Un jugador puede generalmente combinar cualquier número y tipos de ataques aéreos contra el mismo hex durante la misma fase, si de otra manera se permite por los límites en 17.9. Pueden combinarse también con el fuego de artillería.

17.9 Límites de los ataques aéreos

Un jugador puede utilizar el siguiente número de ataques aéreos por hex:

El jugador alemán puede usar cualquier número de ataques aéreos por hex. Los aliados del Eje pueden usar un máximo de 2 ataques aéreos por hex.

La capacidad soviética varía por año: solo pueden usar un ataque aéreo por hex en 1941; dos

por hex en 1942, tres por hex in 1943 y cuatro por hex en 1944 & 1945.

17.10 Restricción FPF

Los ataques aéreos no pueden ser usados para FPF en 1941-42. Pueden ser usados en 1943-45.

17.11 No Acumulación de ataques aéreos

Los marcadores de ataques aéreos pueden ser rehusados cada turno; sin embargo, los ataques aéreos no usados no pueden ser acumulados de turno a turno. Por ejemplo, un escenario podría localizar 3 ataques aéreos GA por turno. El jugador podría usar, por tanto, hasta tres GA en cada turno. Si usa dos en un turno, no podría usar cuatro en el siguiente; sin embargo, puede aún rehusar los tres en el siguiente turno. Cada punto aéreo puede ser utilizado solo una vez por turno de juego completo, bien como bombardeo, apoyo cerrado o FPF, dentro de las restricciones dadas arriba. Esto es, si usas un ataque aéreo en el turno del jugador amigo, no puedes usarlo de nuevo en el turno del jugador enemigo como FPF, y viceversa.

17.12 Resultados de los ataques aéreos & combate

Los marcadores de ataques aéreos nunca se ven afectados por los resultados de los combates terrestres. Un jugador puede no usar ataques aéreos para atacar o interceptar los ataques aéreos enemigos.

17.13 Los ataques aéreos no son unidades

Los marcadores de ataques aéreos no cuentan para el apilamiento, no tienen ZOCs, no bloquean el movimiento o la retirada de las unidades enemigas, y no pueden avanzar después del combate.

17.14 Defensa aérea

Las unidades aéreas conduciendo cualquier misión dentro del rango de defensa aérea de una unidad de defensa aérea enemiga, se ven afectadas como sigue: su fuerza se reduce a la mitad, redondeando a la baja cualquier resto. Esto es, dos ataques aéreos equivaldrían a un punto de combate; un ataque aéreo sería igual a cero. **Nota.** No hay unidades de defensa aérea en *Minsk*.

17.15 Alcance de la defensa aérea

Muchas unidades pueden disparar sobre los ataques aéreos que atacan su hex. Aquellas unidades con el símbolo de antiaéreos pueden disparar a los ataques aéreos hasta dos hexs de distancia.

18.0 EL TIEMPO

18.1 Determinación del tiempo

El clima predeterminado para el escenario se indicará en las instrucciones del escenario. Los cambios en el tiempo para un turno pueden ser determinados como resultado de la tabla de eventos. En algunos escenarios, puede aplicarse más de una condición climática. Esto será explicado en las reglas del escenario.

19.0 NIEBLA DE GUERRA

19.1 Examinando apilamientos enemigos

No puedes examinar los apilamientos enemigos a menos que se aplique una de las siguientes condiciones.

1. Puedes examinar siempre a la unidad que ocupa la parte superior de un apilamiento.
2. En el instante del combate, puedes examinar los apilamientos enemigos que están atacando o defendiendo.
3. Puedes siempre examinar el tipo del terreno en un hex.

20.0 SUMINISTRO

20.1 Suministro & unidades de suministro

No hay reglas o efectos de suministro general en el juego; todas las unidades se consideran completamente abastecidas a lo largo del juego. Las unidades de suministro se usan para proporcionar unidades de artillería (solo; las unidades no artilleras no se ven afectadas) con la fuerza de combate incrementada. Un jugador puede tener unidades de suministro asignadas por el escenario. **Nota.** Las unidades de suministro aún otorgan suministro, incluso cuando están suprimidas.

20.2 Procedimiento

La unidad de suministro debe estar dentro del radio de suministro de las unidades para ser apoyadas. Todas las unidades de artillería amigas tienen entonces su fuerza de ataque (bombardeo) doblada durante esa fase de combate. Esto se denomina “suministro máximo de ataque”.

20.3 Radio de suministro

Cada unidad de suministro tiene un radio de suministro impresa sobre esta. El radio de suministro se traza como PMs desde la unidad de suministro a la unidad que va a ser suministrada. Una única unidad de suministro puede suministrar a cualquier número de unidades de artillería amigas una vez. Una línea de suministro no puede ser trazada a través de hexs que contengan unidades enemigas o terreno prohibido. Debe detenerse en la primera EZOC en la que entre, que puede contener una unidad de artillería amiga (esto es, puedes suministrar a una unidad de artillería en una EZOC).

20.4 Sin reemplazo

Cada unidad de suministro puede ser usada solo una vez por juego. Una vez que una unidad de suministro ha otorgado un suministro máximo de ataque, a cualquier número de unidades, se gasta (retirada del mapa). No puede ser reemplazada después de ser gastada. El suministro que ha sido destruido en combate tampoco puede ser reemplazado.

21.0 UNIDADES NO PROBADAS

21.1 Generalidades de las unidades no probadas

Las unidades con un interrogante impreso en su reverso en lugar de los factores de combate son unidades bisoñas o no probadas, significando esto que ningún jugador conoce su fuerza de combate actual. Cuando son desplegadas inicialmente sobre el mapa, se colocan mostrando su lado no probado.

21.2 Girando a las unidades no probadas

Las unidades permanecen en su estado no probado hasta la primera vez que se enzarzan en combate. Son entonces giradas después de que todas las unidades atacantes han sido declaradas y comprometidas al combate. Esto también se aplica a las unidades de artillería no probadas enzarzándose en cualquier tipo de combate a distancia o adyacente, así como las unidades que están siendo objetivo del combate a distancia y/o ataques aéreos.

21.3 Fuerza oculta de las unidades probadas hasta que se giran

Ningún jugador puede examinar el lado oculto de las unidades. Una vez reveladas, permanecerán así, por su anverso, para el resto del juego.

21.4 Unidades con fuerza cero

Las unidades con factor de defensa cero se eliminan cuando son reveladas. Las unidades con el factor de ataque cero permanecen en el juego.

22.0 UNIDADES ESPECIALES & TÁCTICAS

Nota del diseñador. Los jugadores que deseen jugar rápidamente, o aquellos nuevos en el mundo del wargame, pueden saltarse esta sección.

22.1 Avance después del combate alemán

Las unidades acorazadas alemanas que conducen un avance después del combate no tienen que seguir la ruta de retirada después del primer hex. Comenzando con el segundo hex del avance, pueden mover en cualquier dirección, hasta el número de hexs que de otro modo se les permitiría avanzar. Esto puede ser a través de EZOCs.

22.2 Ingenieros

Las unidades de ingenieros pueden llevar a cabo las siguientes funciones especiales:

1. **Ingenieros de asalto.** Si un ingeniero de asalto está envuelto en un ataque contra un hex que contiene terreno de ciudad o fortificación, o marcadores de atrincheramiento, el ataque es desplazado una columna a la derecha, acumulativo con otros desplazamientos ofensivos o defensivos.
2. **Puentes.** Una unidad de ingenieros puede construir un puente de pontones a través de un lado de hex de arroyo o río. El ingeniero debe comenzar una fase de movimiento adyacente a estos tipos de lados de hexs y no conducir movimiento durante el turno. Durante ese turno, las unidades amigas pueden cruzar el lado del hex sin coste adicional. El puente permanece en el lugar siempre que la unidad de ingenieros permanezca en el lugar. Un ingeniero en una EZOC no puede construir un puente, y si una unidad enemiga mueve adyacente al ingeniero, el puente se considera destruido. Una unidad de ingenieros puede cruzar el puente por sí mismo si ninguna otra unidad lo hace en el mismo turno. El efecto de un puente de ingenieros es negar el coste por cruzar un lado de hex de río. Esto no crea una carretera en el hex. Las unidades moviendo a través de un puente de ingenieros no pueden violar las restricciones de apilamiento en cualquiera de los lados de hex del puente.
3. **Cruce al asalto.** Normalmente, no puedes avanzar después del combate a través de un lado de hex de río menor o mayor. Sin embargo, si una unidad de ingenieros es parte del ataque, entonces cualquier unidad en ese ataque puede hacerlo. Esto se aplica solo a un atacante, no al defensor.

22.3 Haciendo pantalla

Si las únicas unidades defendiendo en un combate son de recon acorazado o motocicletas, el jugador defendiendo elige, en vez del atacante, qué CRT (asalto o móvil) será la utilizada. Esto se aplica solo a los combates adyacentes, no a la defensa en un bombardeo.

22.4 Control de fuego

Hay un límite al número de unidades a distancia que pueden estar involucradas en un solo combate a distancia. El límite alemán es de 4 unidades; el límite de los aliados del Eje es de 2. El límite soviético varía por el escenario: en los escenarios de 1941 y 1942 el límite es de 1 unidad; en los escenarios de 1943 el límite es de 1 unidad para FPF y apoyo cerrado, 2 unidades para bombardeo; en los escenarios en 1944 y 1945 el límite es de 2 unidades para el FPF y apoyo cerrado, 3 unidades para el bombardeo. Los límites indicados arriba no incluyen a las unidades aéreas, ni se aplican a las situaciones en las cuales las unidades a distancia están disparando a hexs adyacentes.

23.0 CONDICIONES DE VICTORIA

23.1 Puntos de victoria (VPs)

Cada escenario tiene sus propias condiciones particulares de victoria. En general, los jugadores acumulan VPs por cumplir con ciertos objetivos durante el curso del juego, y por ocupar ciertas características de terreno al final del juego. El jugador con más VPs al final del juego, gana (generalmente). Los jugadores deberían registrar sus VPs en una hoja de papel o usando los

marcadores de VP e índices.

23.2 Niveles de victoria

En el final del juego, el jugador con menos VPs resta su total del de su oponente, para determinar la extensión de la victoria (si la hubiera). En la tabla de abajo, las victorias tácticas son el tipo de victoria menor, y las victorias estratégicas son las más grandes victorias.

Diferencia en cantidad VPs	Resultado del juego
0-9	Empate
10-19	Victoria táctica
20-29	Victoria operacional
30+	Victoria estratégica

23.3 Ocupando Hexes

La ocupación de hexs objetivo significa que el jugador tiene una unidad en el hex en el momento que se reclama. Los marcadores de ataques aéreos u otro tipo de marcadores no cuentan para estos efectos.

23.4 Unidades reemplazadas

Las unidades eliminadas pero reemplazadas posteriormente, aún cuentan para los VPs. Mantén el registro en un papel.

23.5 VPs por salir

Algunos escenarios otorgan VPs por las unidades que salen del mapa. Las unidades que salen del mapa cuentan para VPs solo si salen por movimiento terrestre. No cuentan si salen vía movimiento aerotransportado.

Note: No hay movimiento aerotransportado en *Minsk*.

23.6 Línea de Comunicación (LOC)

Si una condición de victoria requiere el trazado de una LOC: La LOC es una ruta de hexs desde el hex de victoria de vuelta al borde amigo del mapa; puede ser de cualquier longitud; no puede entrar en unidades enemigas o en terreno prohibido para el movimiento de una unidad terrestre. Esta no puede entrar en una EZOC a menos que una unidad amiga ocupe ese hex.

24.0 REGLAS DEL ESCENARIO

24.1 Notas históricas

Este juego cubre la fase crucial de explotación de la gran ofensiva soviética de verano contra el Grupo de Ejércitos Centro alemán. Comenzando el 22 junio, enormes ofensivas soviéticas perforaron el débil frente alemán en múltiples lugares. Las reservas soviéticas se introdujeron por las brechas, apuntando profundamente a la retaguardia alemana para atrapar al cuarto y noveno ejércitos alemanes. La campaña del Tercer Frente bielorruso, encabezada por el 5º Ejército de Tanques de la Guardia y el 11º Ejército de la Guardia, tenían como objetivo el cruce del río Berezina y el centro de transportes de Minsk. El 4º Ejército alemán desplegó una amalgama de unidades destrozadas más la 5ª División Panzer para

mantener abierta la ruta de escape a través de Minsk lo suficiente para que el resto de las unidades de la línea rota del frente, escapen.

24.2 Jugadores & bandos

El jugador alemán despliega en primer lugar. El jugador soviético es el primer jugador.

Las unidades alemanas son divididas en tres grupos, todos con el tipo o iconos en negro.

Grupo von Saucken (fondo verde)
5ª Panzer Division (fondo verde)
Luftwaffe (fondo azul)

Las unidades soviéticas se dividen en 4

grupos, todos los tipos o iconos en blanco.

Quinto ejército de Tanques de la Guardia (fondo rojo).

11 ejército de la Guardia (fondo marrón).

3er. cuerpo mecanizado de la Guardia (fondo naranja)

Fuerza aérea roja (fondo mostaza).

24.3 Escala del juego

Cada hex representa aproximadamente 3.5 kilómetros de lado a lado contrario. Cada turno representa un día.

24.4 Duración del juego

Son seis los turnos de juego, comenzando el 27 de junio y finalizando el 2 de julio de 1944.

24.5 Condiciones de victoria

El jugador alemán obtiene VPs según lo siguiente:

2 VP por cada unidad de tipo acorazada soviética eliminada.

1 VP por cada otro tipo de unidad soviética eliminada.

Los siguientes puntos son obtenidos al final de cada turno de juego complete si los alemanes ocupan las poblaciones listadas, y pueden trazar una LOC desde ellas al borde oeste del mapa.

Minsk (hex 1126 solo, centro ciudad): 4 VPs

Moldechno (0108): 2 VPs

Krupki (4209): 1 VP

Borisov (3114 only): 1 VP

Berezino (4225): 1 VP

Bopr (4807): 1 VP

Nota: Una LOC se define como una ruta de hexs contiguos que no esté ocupada por una unidad enemiga ni dentro de cualquier EZOC.

El jugador soviético obtiene los VPs según lo siguiente:

4 VP por cada unidad alemana de tipo acorazada eliminada.

2 VP por cada otro tipo de unidad alemana eliminada.

10 VPs a los soviéticos si ocupan cualquier

hex de ferrocarril entre Krupki y Borisov durante el turno de juego 1 ó 2; o 5 VP si ocupan cualquiera de hexs de ferrocarril durante el turno de juego 3 ó 4 (solo).

20 VP a los soviéticos si ocupan cualquier hex de ferrocarril entre Borisov y Minsk durante el turno de juego 1 ó 2; o 10 VP si ocupan cualquiera de dichos hexs de ferrocarril durante el turno de juego 3 ó 4; o 5 VP si ocupan dicho hex de ferrocarril durante el turno de juego 5; ningún VP en el turno de juego 6.

Los siguientes puntos se obtienen al final del escenario si los soviéticos las ocupan con una LOC a un borde de mapa amigo:

Minsk (hex 1126 solo, centro ciudad): 12 VP

Moldechno (0108): 6 VP

Krupki (4209): 3 VP

Borisov (3114 only): 3 VP

Berezino (4225): 3 VP

Bopr (4807): 1 VP

Nota: Una LOC se define como una ruta de hexs contiguos que no esté ocupada por una unidad enemiga ni dentro de cualquier EZOC.

Nota del diseñador: Los alemanes ganan los VPs cada turno porque esta batalla estaba siendo combatida para cubrir la evacuación de otras tropas (no mostradas en el juego), vía línea de ferrocarril en las inmediaciones de Minsk. Los soviéticos obtienen los puntos solo al final del escenario porque están logrando objetivos geográficos para cerrar la bolsa.

24.6 Despliegue alemán

Borde amigo del mapa: borde oeste.

Los alemanes también pueden recibir refuerzos en los bordes norte y este (ver abajo), pero esos bordes son hostiles.

Despliegue inicial

1) Guarnición FP: cualquier hex de la ciudad de Minsk.

2) 31 División de infantería (todas las unidades), 267 División de infantería (todas las unidades), 185 cañones de asalto: dentro de dos hexs del río

Berezina.

- 3) 5ª División Panzer: en o adyacente a cualquier hex de línea de ferrocarril.
- 4) 505 tanques pesados: en o adyacente a cualquier hex de línea de ferrocarril.
- 5) Artillería Harko 302, 1 x unidad de suministro: en cualquiera de los hexs de Minsk.
- 6) Von Saucken HQ, 23 División Flak (todas las unidades), KG Anhalt (todas las unidades): En cualquier lugar al oeste del río Berezina.

Refuerzos:

Comenzando con la fase de refuerzos alemana del turno 2, el jugador alemán chequea por cada uno de los siguientes grupos de unidades, tirando un dado por cada uno. Si la tirada de dado está dentro del rango listado, entonces se reciben todas las unidades del grupo en el borde del mapa designado. Una vez que una unidad aparece como refuerzo, no se lanza el dado de nuevo.

Borde oeste del mapa (estas unidades pueden usar movimiento ferroviario para entrar).

7ª División Panzer (todas las unidades): entran con una tirada de dado de "6."

170 división de infantería (todas las unidades): entran con una tirada de dado de "6."

221 división de Seguridad (todas las unidades): entran con una tirada de dado de "6."

Borde norte del mapa (estas unidades no pueden usar movimiento ferroviario para entrar).

KG Gottberg (todas las unidades): entran con una tirada de dado de "4", "5" ó "6."

KG Florke (todas las unidades): entran con una tirada de dado de "4", "5" ó "6."

Borde este del mapa (estas unidades no pueden usar movimiento ferroviario para entrar):

Coloca a todas las unidades siguientes del 39 cuerpo, boca abajo fuera del mapa: KG A/FHH, KG B/FHH, KG 12, KG 110, KG 337,

A/Kav, B/Kav.

Tira un dado por cada unidad individualmente; la unidad entra con una tirada de dado de "6."

Reemplazos:

El jugador alemán recibe ½ RP por turno (comenzando en el turno 2), por cada uno de los siguientes hexs que esté ocupado por el alemán y puedan trazar una LOC al borde oeste del mapa:

Minsk (1126)
Moldechno (0108)
Borisov (3114 only)
Krupki (4209)

Redondea al alza cualquier resto. El jugador alemán puede colocar un máximo de 1 reemplazo por hex por turno.

Nota. Los RP que no son usados se pierden. No pueden ser acumulados de turno a turno. Los reemplazos entran en el juego vía borde del mapa amigo (por ejemplo, el oeste para los alemanes), y pueden usar el ferrocarril disponible normalmente.

Poder aéreo:

En el comienzo del juego, coloca una ficha de ataque a tierra y bombardeo medio en la casilla del mapa de unidades aéreas usadas. Durante cada fase de refuerzo alemana, lanza un dado: con un 1-4 no se reciben unidades aéreas; con un 5-6 coge una unidad aérea al azar.

Estructura de mando:

- 1) HQ von Saucken: puede comandar a todas las unidades alemanas.
- 2) Cada uno de los mandos divisionales alemanes (5ª Panzer, 7ª Panzer, 31 Infantería, 267 Infantería, 170 Infantería, 221 Seguridad, 23 Flak, KG Florke, KG von Gottberg, KG Anhalt) tienen uno o más HQs de grupo de batalla: cada HQ puede comandar a todas las unidades de esa división más una unidad de cualquier otro mando.
- 3) Las unidades del 39 Cuerpo no tienen HQ, pero pueden ser comandadas dentro de los límites de arriba.
- 4) La unidad de suministro puede ser comandada por cualquier HQ.
- 5) Las unidades aéreas alemanas siempre

están en mando.

Reglas especiales

Las siguientes reglas especiales son aplicadas a este escenario.

1. Unidades no probadas. Las unidades alemanas con un lado no probado se despliegan inicialmente mostrando su lado no probado, y después se sigue la regla 21.0.

2. Volando puentes. La primera vez que una unidad soviética mueva adyacente a un lado de hex de puente, el jugador puede, a su elección, intentar destruir ese puente. Tira un dado, y con una tirada de 1-4 el puente es destruido; con un 5-6 este permanece intacto. El jugador alemán no tiene por qué tener una unidad adyacente al hex que intenta destruir el puente. Sin embargo, el jugador alemán puede intentar destruir cada puente solo una vez por juego, con independencia de las situaciones posteriores.

3. Movimiento ferroviario:

- 1) El jugador alemán puede mover sus unidades vía líneas de ferrocarril en el mapa. La unidad debe comenzar su movimiento en un hex de ferrocarril y puede entonces mover un número ilimitado de hexs de ferrocarril. La unidad no puede comenzar o entrar en una EZOC.
- 2) Un máximo de tres unidades alemanas por turno pueden usar el movimiento ferroviario. El movimiento por ferrocarril no es lo mismo que el movimiento por carretera (así, puedes mover a través de apilamientos mientras usas el movimiento ferroviario, a diferencia de 8.7).
- 3) Los refuerzos pueden entrar en el mapa usando el movimiento ferroviario, contando estos contra el límite de tres unidades por ferrocarril por turno.
- 4) Las unidades soviéticas no pueden usar el movimiento ferroviario.

4. Movimiento por carretera alemán. Las unidades alemanas pueden usar el movimiento por carretera a través de unidades que tengan un valor 0 de movimiento (por ejemplo, la unidad de guarnición que comienza en Minsk). Ignoran

las disposiciones de apilamiento de 8.7, en este caso.

5. Refuerzos históricos alemanes. En vez de tirar el dado por las unidades que aparecen en el borde oeste del mapa, son recibidos en el turno designado:

221 división de Seguridad: 30 junio.

170 división de infantería: 2 julio.

7ª división Panzer: No recibida (históricamente, no llegó a la zona hasta el 2 de julio).

Para los otros refuerzos alemanes se lanza el dado normalmente.

6. Refuerzos “Que hubiera pasado si” (opcional).

Los alemanes tenían varias unidades que ellos consideraban comprometidas al Grupo de Ejércitos Centro, pero no las tenían, o se usaron en otro lugar del frente oriental. Cuando se use esta opción, comenzando con la fase de refuerzo del turno 3, el jugador alemán chequea por cada uno de los siguientes grupos, tirando un dado por cada uno. Si el dado está dentro del rango listado, entonces se reciben todas las unidades en ese grupo en el borde oeste del mapa. De manera adicional, las unidades de la 16 paracaidista (FJ) pueden ser colocadas en los hexs de Minsk siempre que aquellos hexes no estén ocupados por unidades enemigas. Una vez que una unidad aparece como un refuerzo, no tires el dado de nuevo por esta:

18SS grupo de batalla (todas las unidades): 4-6

16 paracaidista (todas las unidades): 6

FB granaderos Panzer: 5-6

Infantería *Walkyrie* (todas las unidades): 4-6

Si el jugador alemán elige esta opción, el jugador soviético recibe 2 VPs por cada unidad de refuerzo de contingencia individual recibida. El HQ 18SS comanda a todas las unidades 18SS; el HQ de la 16 paracaidista comanda a todas las unidades de la 16 paracaidista; la FB de granaderos Panzer está siempre comandada; las unidades *Walkyrie* pueden ser comandada por cualquier HQ alemán.

Abreviaturas

FB: Fuhrer Begleit (escolta)
FP: Festung Platz (puntos fuertes)
FHH: Feldherrnhalle (Field Marshals Hall)
FJ: Fallschirmjaeger (tropas paracaidistas)
Harko: Hoeherer Artillerie-Kommandeur (destacamento)
JgKdo: Jagdkommando, fuerzas especiales anti-partisanas alemanas.
Kav: Caballería (¡un grupo de batalla formado por artilleros montando sus cañones en caballos...real!)
KG: Kampfgruppe (grupo de batalla).
Walk: Valkyrie
SS: Schutzstaffel (tropas del partido nazi).

24.7 Despliegue soviético

Borde del mapa amigo: el borde este del mapa y el borde norte del mapa al este del río Berezina son amistosos para los soviéticos.

Despliegue inicial

No se despliega ninguna unidad inicialmente; todas las unidades entran como refuerzos.

Refuerzos.

- 1) 27 junio: FD HQ, 3er. Cuerpo de Tanques de la Guardia (todas las unidades): en el borde norte del mapa, al este del río Berezina.
- 2) 28 junio: 5º Ejército de Tanques de la Guardia (todas las unidades restantes): en el borde norte del mapa, al este del río Berezina.
- 3) 28 junio: 2º Cuerpo de Tanques de la Guardia: en el borde este del mapa.
- 4) 29 junio: 3er. Cuerpo Mecanizado de la Guardia: en el borde norte del mapa, al oeste del río Berezina.
- 5) 29 junio: bien el 8º Cuerpo de la Guardia o el 16 Cuerpo de la Guardia: en el borde norte del mapa, al este del río Berezina.
- 6) 30 junio: 11 Ejército de la Guardia (todas las unidades distintas de aquellas recibidas según (3) y (5)); 2 x unidades de suministro: en el borde norte del mapa, al este del río Berezina.

Reemplazos:

1 RP por turno.

Nota. Los RP que no son usados se pierden. No pueden ser acumulados de turno a turno.

Los reemplazos entran en el juego vía borde

del mapa amigo (por ejemplo, el este para los soviéticos), y pueden usar el ferrocarril disponible normalmente.

Poder aéreo:

En el comienzo del juego, coloca 4 fichas de ataque a tierra y dos bombardeos medios en la casilla de unidades aéreas disponibles sobre el mapa. Durante cada fase de refuerzos soviética, tira un dado y extrae aleatoriamente un número de unidades aéreas igual al resultado.

Estructura de mando:

- 1) HQ 5º Ejército de Tanques de la Guardia (5GTA) comanda a todas las unidades de: 5º Ejército de Tanques de la Guardia.
- 2) HQ 11 Ejército de la Guardia (11GA) comanda a todas las unidades del: 11 Ejército de la Guardia.
- 3) Cada HQ de cuerpo de Tanques y Mecanizado comanda a todas sus unidades de su propio cuerpo. nota: El 3er. Cuerpo Mecanizado de la Guardia no es una formación ni del 5º Ejército de Tanques de la Guardia ni del 11 Ejército de la Guardia.
- 4) El HQ FD comanda: cualquier unidad soviética.
- 5) La unidad de suministro puede ser comandada por cualquier HQ soviético.
- 6) Las unidades aéreas siempre están en mando.

Abreviaturas

5GTA: 5º Ejército de Tanques de la Guardia.
11GA: 11 Ejército de la Guardia.
FD: Destacamento Avanzado.
GC: Cuerpos de la Guardia.
GD: Guardias
MC: Cuerpos mecanizados.
TC: Cuerpos de tanques.

24.8 Tiempo

El tiempo siempre es despejado en el turno 1. En cada uno de los turnos posteriores, el tiempo se determina por la tabla de eventos.

24.9 Eventos

En el turno 1: salta la fase de eventos. Lanza el dado normalmente por eventos comenzando con el turno 2.

24.10 Efectos del tiempo

Si el resultado de la tabla de eventos es

bruma (*hazy*), reduce todos los ataques aéreos en un 50% (redondeando a la baja). La LOS está limitada a seis hexs. Si el resultado en la tabla de eventos es precipitación ligera, reduce los ataques aéreos en un 50% (redondeando a la baja). La LOS está limitada a tres hexs. También, los factores de movimiento se reducen en un 50% (redondeando a la baja).

REGLAS OPCIONALES

25.0 Disparo antitanque alemán de largo alcance

25.1 Unidades AT de largo alcance

Las unidades alemanas con un factor de ataque entre corchetes tienen cañones antitanques de largo alcance. Además de los efectos normales de los corchetes, pueden también conducir fuego antitanque de largo alcance. Les permite participar en hexs conteniendo unidades enemigas de clase acorazada usando una forma modificada de fuego a distancia.

25.2 Fuego AT de largo alcance

Se hace de la misma forma que el disparo a distancia tanto para ataque como para la defensa.

- 1) La unidad acorazada de largo alcance debe estar en mando y en combate efectivo. No puede estar localizada en una EZOC.
- 2) El hex objetivo debe contener al menos una unidad enemiga de clase acorazada. Una unidad conduciendo este tipo de disparo no otorga cualquier desplazamiento por armas combinadas o por estar entre corchetes per se, aunque las unidades adyacentes pueden hacerlo.

25.3 Alcance & línea de visión (LOS)

El máximo alcance para este disparo es de dos hexs. El terreno y las unidades enemigas no bloquean la LOS.

26.0 Defensas preparadas

26.1 Atrincheramientos

Puedes construir atrincheramientos como sigue: Tienes una unidad de ingenieros en mando y en combate efectivo en un hex. Esta no mueve y al final de la fase de movimiento coloca un marcador de

atrincheramiento. No puedes construir un atrincheramiento en una EZOC.

26.2 Efectos

Las unidades atrincheradas reciben un desplazamiento a la izquierda adicional de dos columnas en defensa. También, las unidades atrincheradas pueden convertir un resultado BR en uno EX cuando defienden.

26.3 Duración

Un atrincheramiento permanece en su lugar hasta que no hay unidades amigas en este, tanto porque sean movidas fuera o porque hayan sido eliminadas en el combate. Por lo tanto, no puedes capturar y usar los atrincheramientos enemigos.

26.4 Compromiso

Cuesta 2 factores de movimiento entrar en la ZOC de una unidad enemiga que esté en un fuerte o atrincheramiento. Esto representa el tiempo necesario que dedica el atacante para penetrar en las líneas avanzadas, campos de minas y varias otras defensas avanzadas.

27.0 Escombros

27.1 Colocación de escombros

“Escombro” es el término genérico de los varios tipos de devastación del terreno y la generación de columnas de humo y polvo que resultan del uso masivo de la potencia de fuego. Cuando un disparo a distancia tiene un resultado de DT o DE, coloca un marcador de escombros en ese hex.

27.2 Efectos

Un marcador de escombros tiene los siguientes efectos: 1) añade +1 al coste de movimiento por entrar en el hex; 2) cualquier carretera en el hex es eliminada; 3) cualquier puente en todos los lados de hexs del hex es eliminado; y 4) si el hex contiene terreno urbano, el defensor recibe un desplazamiento de columna adicional a la izquierda.

27.3 Duración

Una vez colocado, un marcador de escombros permanece en el hex para el resto del juego.