

Vístula-Oder-Berlín: La campaña en Polonia y Alemania oriental, 1945.



Index

1. [Introducción](#)
2. [Secuencia de juego](#)
3. [Zonas de Control](#)
4. [Apilamiento](#)
5. [Logística](#)
6. [Reemplazos, refuerzos y retiradas \(RRW\)](#)
7. [Movimiento & ataques móviles](#)
8. [Combate](#)
9. [Aviación](#)
10. [Unidades HQ](#)
11. [Condiciones de victoria](#)
12. [Reglas especiales](#)
13. [Escenarios](#)
14. [Créditos](#)

1. Introducción.

Vístula-Oder-Berlín (VOB) es un juego para dos o más jugadores, que simula la campaña de 1945 en Polonia y Alemania oriental.

1.1 Abreviaturas:

- MA** : Asaltos móviles.
CL: Columna logística.
CF: Factores de combate.
LOC: Línea de comunicación.
MP: Puntos de movimiento.
HQ: Cuarteles generales.
RRW: Refuerzos, reemplazos y retiradas.
1d6, 2d6: Uno o dos dados de seis caras.
+1 R: +1 a la derecha.
-1 L: -1 a la izquierda.

1.2. Escalas.

Cada hex en el mapa representa aproximadamente 20km. Las unidades del Eje son divisiones y brigadas, los aliados son cuerpos de ejército. Las unidades aéreas representan cuerpos o ejércitos aéreos de 200 a 400 aparatos. Cada turno de juego representa dos semanas de tiempo real.

1.3 Eje y aliados.

Jugador del Eje: Cuando hay una referencia al Eje, esto significa alemanes.

Jugador aliado: Cuando se menciona a los aliados, son los soviéticos y polacos los aludidos, salvo que las reglas establezcan otra cosa.

1.4. El mapa de juego.

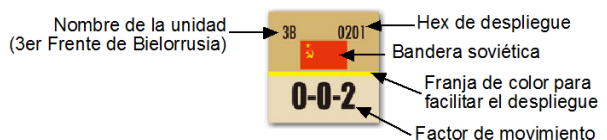
El mapa de juego representa el área en la que se combatió la campaña histórica. El mapa muestra las fronteras polacas, checas, soviéticas y alemanas y las áreas circundantes. Una trama hexagonal se ha superpuesto en el mapa para ayudar a controlar el movimiento y colocación de las unidades.

1.5. Fichas de unidad.

Son 288 fichas, que representan a las unidades de combate. El resto de fichas son marcadores usados para ciertas funciones del juego como el desabastecimiento, registro de paso de turnos, etc. El uso de cada marcador se explica en la correspondiente sección de las reglas del juego.



Unidad de HQ soviética



1.6. Nombres históricos usados en el mapa y las fichas:

Gd.: Guardias.

Inf: Infantería.

Mech: Mecanizada.

Alemanes:**B:** Berlin**BG:** Brandenburg.**Clswtz:** Clausewitz.**Dbz:** Döberitz**Flak:** Artillería anti-aérea**FJ:** Fallschirmjäger (Infantería paracaidista)**Fr.Gr:** Freiwillige Grenadier (Granaderos voluntarios)**F.v.S:** Ferdinand von Schill.**GD:** Grossdeutschland (“Gran Alemania”)**Gr:** Granaderos**HG:** Hermann Göring**HW:** Horst Wessel**J:** Jäger (Infantería ligera-cazadores)**KmK:** Kurmarck**KW:** Comando Varsovia.**Lit:** Lituania.**Lk:** Langemarck**Mar:** Marina**Mchb:** Münchenberg**23.Nd:** Div. SS Nederland**11.Nd:** Div. SS Nordland**Pol:** Polizei (policía)**Pz:** Panzer (tanque)**Pz.A:** Panzer Armee (Ejército Panzer)**Sch:** Schwere (heavy armor) (Carros pesados)**Schrst:** Scharnhorst**U.v.H:** Ulrich von Hutten**VG:** Granaderos del pueblo**WL:** Wallonien (28 Div SS)**Aliados:****Unidades soviéticas:****D:** “Donskoi” (Донской) Título honorífico del 1er. Cuerpo de tanques de la Guardia.**Gd:** Guardias.**MK:** Cuerpos mecanizados

(Механизированные Корпус)

KK: Cuerpo de caballería (Кавалерия Корпус)**R:** Ruptura (Артиллерийский корпус прорыва).**T:** 'Tatsinskaya'. Título honorífico del 2º Cuerpo de Tanques de la Guardia.**TK:** Cuerpos de tanques (Танковые Корпус).**Ukraina:** Ucrania.**UR:** Zona fortificada (Укреплённый район).**Polacos:****AWP:** Armia Wojska Polskiego, Ejército polaco.**1. KP:** 1.Korpus Pancerny, 1er. Cuerpo acorazado.**2. Secuencia de juego.**

Cada turno está compuesto de dos segmentos (aliado y del Eje). Cada secuencia es, a su vez, dividida en más fases, que debe seguir cada jugador.

1. Refuerzos, reemplazos y retiradas (fase mutua).
2. Fase aliada:
 - a. Movimiento
 - b. Combate
4. Fase alemana:
 - a. Movimiento
 - b. Combate
5. Final del turno (fase mutua)
Chequeo de suministro y condiciones de victoria.

3. Zonas de Control (ZoC)**3.1. En General.**

Los seis hexs que rodean inmediatamente un hex, constituyen la “zona de control” (ZoC) de cualquier unidad en ese hex. Solo las unidades acorazadas, caballería, infantería e infantería mecanizada ejercen ZoC. Los HQs, las artillerías y las unidades de aviación no ejercen ZoC.

3.2. ZoCs y movimiento.

Una unidad que entre en una ZoC debe detener su movimiento de manera inmediata, y no puede mover más allá para el resto del turno. (Excepciones: ver [8.4 Avance después del combate](#), [8.5 Ruptura](#) y [8.6 Explotación](#)) No se permite mover dentro de una ZoC enemiga directamente desde otra ZoC enemiga. *Las unidades que comienzan en una ZoC enemiga pueden mover dentro de un hex que no tenga ZoC enemiga y entrar después en una ZoC enemiga.*

3.3. ZoCs y hexs de ciudad.

Es posible mover desde un hex en una ZoC enemiga directamente dentro de otra ZoC, si el desplazamiento es desde un hex de ciudad a dentro de otro hex de ciudad.

3.4 ZoCs y líneas de comunicaciones.

Una unidad puede trazar una LoC a través de una ZoC enemiga solo si ese hex está ocupado por una unidad amiga.

4. Apilamiento.

Un máximo de 4 unidades de cualquier tipo pueden ser apiladas en un solo hex. Las unidades pueden mover a través de un hex con 4 unidades si esta no detiene su movimiento allí. Las unidades polacas pueden apilarse con unidades soviéticas. *Las columnas logísticas (CLs), no cuentan contra el límite de apilamiento.*

4.2 Efectos del sobre-apilamiento.

Si en cualquier momento de la secuencia de juego, un hex está sobre-apilado, las unidades en exceso no pueden usar su poder de combate en el hex si el hex es atacado. También, si un hex sobre-apilado es atacado,

las unidades en exceso deben perder un paso y retirarse hacia su borde del mapa amigo, aliados al sur o este, Eje hacia el oeste o norte.

5. Logística.

5.1 En General

Las unidades de ambos bandos deben ser capaces de trazar una LoC o línea de comunicación hacia una fuente amiga de suministros, para permitir el uso de sus factores de movimiento y combate completos. Para que una unidad esté abastecida, debe ser capaz de trazar una LoC, libre de unidades enemigas y sus ZoCs a un hex de fuente de suministro o HQ amigo (ver [10.HQs](#)). Una LoC pueden pasar a través de una ZoC si el hex está ocupado por una unidad amiga.

5.2 Suministro del Eje.

Las unidades del Eje se consideran abastecidas si pueden trazar una LoC de una longitud máxima de 10 hexes, hacia los siguientes hexes: 0832, 0129, ó 0121, o hacia uno de sus HQs. En el turno, el HQ puede ser parcialmente o totalmente suministrada (ver 10.2).

No hay límite al número de unidades del Eje que puede trazar una LoC hacia una determinada unidad HQ.

Fuentes de suministro en Prusia Oriental: Las unidades alemanas pueden trazar una LoC a las ciudades de Königsberg (hex 0210) y Danzig (0415).

5.3 Suministro aliado

Los aliados están en suministro si pueden trazar una LoC de una longitud máxima de 8 hexes, hacia cualquier HQ que pueda estar abastecido total o parcialmente (ver 10.2), o hacia un hex de fuente de suministro amiga (hexes 1401, 2301, 2314 ó 2307.)

También, está limitado el número de cuerpos aliados que pueden trazar una LoC hacia el mismo HQ (ver [10. HQs](#)).

5.4 Aliados soviéticos.

Las unidades polacas funcionan de la misma forma que las soviéticas cuando trazan sus LOCs.

5.5. Efectos del desabastecimiento.

Si una unidad no puede trazar una LoC hacia una fuente de suministro, se considera que está desabastecida (OoS). Durante el chequeo del suministro al final del turno, las unidades sin suministro reciben un marcador "sin suministro". Las unidades sin suministro están a la ½ en combate (redondeando los restos a la baja). Las unidades acorazadas, caballería e infantería mecanizada también tienen sus factores de movimiento a la ½ (redondeando a la baja). Las unidades acorazadas y mecanizadas alemanas no pueden realizar asaltos móviles. Las unidades de artillería no pueden usar sus

factores de apoyo. Una unidad puede estar sin suministro de manera indefinida en el tiempo. No es eliminada por el hecho de estar sin suministro.

5.6. LoC sobre-extendida.

Una unidad aliada que traza una LoC de más de 8 hexes hacia un HQ, sufre una penalización de una columna a la izquierda en ataque y una columna a la derecha en defensa. *Esta penalización no afecta a los alemanes.*

5.7 Comprobación del suministro.

Al final de cada turno, ambos bandos chequean qué unidades están abastecidas. Si una unidad no puede trazar una línea de suministro hacia una fuente de suministro, coloca un marcador OoS sobre esta. Retira los marcadores OoS de las unidades marcadas con marcadores OoS que ahora puedan trazar una línea de suministro a cualquier fuente de suministro.

5.8. Columnas logísticas (CLs).

5.8.1 En General

Las columnas logísticas representan las acumulaciones de municiones de todo tipo, necesarias para llevar a cabo operaciones ofensivas o defensivas a gran escala, además del necesario transporte que significa moverlas al frente. Cada punto de CL permite un movimiento a la derecha en ataque y una columna a la izquierda en defensa, a todas las unidades aliadas y *alemanas* que estén apiladas o adyacentes a ese CL. No importa cuántos CLs son usados en un único combate; la proporción del combate no puede ser modificada por más de 3 desplazamientos de columnas (izquierda o derecha). Una vez que un CL es utilizado, ese punto de CL es retirado del mapa (aunque el marcador físico puede ser reutilizado cualquier número de veces durante el juego). Un CL solo puede ser usado para un único combate, incluso si está adyacente a varios combates.

Si un CL es atacado por otras unidades terrestres, usará su factor de combate de 1 y el combate es resuelto normalmente.

Ejemplo de uso de un CL:

El jugador aliado ataca con dos unidades (un total de 30 factores) a una unidad alemana (con una fuerza de defensa de 5). La proporción del combate es 6:1. Si el jugador aliado decide usar 1CL, el ataque es entonces resuelto en 7:1. El CL es en ese momento retirado del mapa.

5.8.2. Llegada de CLs.

Durante la fase RRW, cada HQ conectado a un hex de fuente de suministro, recibirá 3CLs si ellos trazan una LoC de ferrocarril a un hex de fuente de suministro, o 1 CL si trazan una LoC no ferroviaria a un hex de

fuelle de suministro. Una vez recibido el CL, puede ser colocado normalmente y usar sus factores completos de movimiento durante la fase de movimiento. Si no hay un HQ en alcance para recibir el CL durante un turno, los CLs en exceso son perdidos.

Ejemplo: En el turno 6, tres HQ aliados están en el mapa. Los tres trazan LoC no ferroviaria a un hex de fuente de suministro, por lo que ellos sólo podrán recibir 1 CL en ese turno. Si en este turno el jugador aliado recibe 4, 5, es decir, más de 3 CLs (ver carta de refuerzos, reemplazos y retiradas), los CLs en exceso recibidos para este turno son perdidos.

El CL puede ser usado de turno en turno. Podrán ser acumulados de turno a turno. Si en el comienzo del turno, se le ordena al jugador del Eje una «ofensiva del Führer», el jugador del Eje gana CLs adicionales (ver reglas opcionales).

Los CLs aliados pueden ser usados tanto por las unidades polacas como por las soviéticas.

6. Refuerzos, reemplazos y retiradas (RRW.)

6.1 En General:

Durante la fase, cada bando realiza las siguientes acciones:

Llegada de columnas logísticas (CLs).

Llegada de reemplazos.

Llegada de refuerzos.

Retirada de unidad de acuerdo con las instrucciones del escenario.

Transferencia de unidades aéreas entre HQs (solo los aliados).

6.2. Columnas logísticas (CLs)

El jugador del Eje recibe cada turno:

- 2 CL entran en los turnos 1 a 5
- 1 CL Entra en los turnos 6 a 9

Aliados.

Los jugadores aliados reciben cada turno:

- 4 CL entran en los turnos 1 a 6
- 5 CL entran en los turnos 7 a 9

Si no hay un HQ en alcance para recibir el CL, entonces todos los CL son perdidos.

6.3 Reemplazos.

Cada bando recibe reemplazos, según la tabla RRW. Un reemplazo puede girar a una unidad dañada de vuelta a su lado de fuerza completa, o reconstruir a una eliminada. Cuesta 1 punto de reemplazo por paso reconstruido.

Para que una unidad reducida reciba un reemplazo, debe ser capaz de trazar una LoC a sus HQs de

cualquier longitud. Una unidad eliminada reconstruida, podrá ser colocada en la siguiente localización:

- En un hex amigo de fuente de suministro.

Las unidades reconstruidas pueden ser movidas durante la fase de movimiento en su turno de entrada. Podrán hacer un movimiento operacional en su turno de entrada. Los reemplazos no pueden ser acumulados de turno en turno. Cada nacionalidad recibe sus propios reemplazos. Los reemplazos de nacionalidades diferentes no pueden ser usados para reconstruir a una única unidad. Esto es, los reemplazos polacos solo pueden ser usados para reconstruir unidades soviéticas, los reemplazos soviéticos solo pueden ser utilizados para reconstruir o reponer unidades soviéticas, etc.

6.4 Refuerzos.

Las unidades indicadas como refuerzos (el turno de entrada es también indicado en Amarillo o rojo en la ficha), son colocados en un hex de suministro de su bando, durante la fase RRW de su turno de entrada. Las unidades eliminadas que son reconstruidas, pueden ser colocadas en un hex de fuente de suministro.

Hay fase de refuerzos y reemplazos en el turno 1. Además, no se puede sobre-apilar en el hex de colocación de los refuerzos.

6.5 Retirada de unidad.

Si una unidad designada para retirarse, ya ha sido eliminada o no puede trazar una LoC a un hex de suministro amigo, entonces un reemplazo idéntico puede ser, en vez de lo anterior, retirado. La unidad a retirar solo necesita ser del mismo tipo. Puede estar reducida o en fuerza completa (para una unidad de dos lados), y esta debería tener los mismos factores de combate o movimiento. En el caso de una unidad de infantería, retirar a una unidad de cazadores (*Jäger*), infantería ligera, infantería o de montaña, es considerado del mismo tipo.

Ejemplo: El jugador del Eje debe retirar una división de infantería en el turno 8, enero II 1945. Históricamente, ellos retiraron a la 168 ID, pero el jugador del Eje puede retirar otra división de infantería, jäger o de montaña, estar reducida o con plena fuerza, con los mismos o diferentes pasos y/o factores de la 168th ID.

7. Movimiento y ataques móviles.

7.1 En General.

El valor impreso en la *esquina inferior derecha de las fichas*, representa su factor de movimiento. Este es el número de factores de movimiento que la unidad

puede usar en cada turno. Durante la fase de movimiento, las unidades pueden utilizar sus PMs para mover sobre los hexs y pagar los costes de entrada en cada hex o lado de hex (ríos). Los costes de paso y entrada se indican en la tabla de efectos del terreno. Todas las unidades tienen una habilidad mínima de movimiento de 1 hex por turno, incluso si el coste de cruzar un lado de hex, es mayor que su factor de movimiento impreso (*esto no les permite mover de ZoC enemiga a ZoC enemiga*). Un grupo de unidades apiladas pueden ser movidas como una unidad, pero deben usar el PM de la unidad con el factor de movimiento más bajo.

7.2. Puentes.



Una unidad puede cruzar un lado de hex de río, pagando solo el coste del hex en el que se entra, si se mueve a través de un lado de hex de río conectado por una línea de ferrocarril o están cruzando un lado de hex adyacente a una población o ciudad, con la condición de que ambos hexs separados por el río, son ambos controlados por el jugador amigo.

Ejemplo: cualquier unidad puede cruzar el Oder a través del lado de hex 0926-1026 pagando un coste de solo 1 PM, ya que la población de Stettin está en uno de esos hexes. La unidad solo puede hacerlo si ambos lados de hexs (0926 y 1026 están controlados por el jugador amigo.

7.3. Ataques móviles (MAs)



Durante su turno de movimiento, las unidades mecanizadas y acorazadas alemanas pueden usar un tipo de combate denominado *Ataque Móvil* (MA). Sólo las unidades alemanas pueden llevar a cabo este tipo de combate. Para lanzar un ataque móvil (MA), las unidades que participarán, deben comenzar su fase de movimiento apiladas juntas. No es necesario para ellas comenzar adyacentes al objetivo. El apilamiento mueve adyacente al objetivo y entonces declara un MA sobre ese hex. Deben pagar el coste normal del hex y añadir +2 MPs. Entonces un combate puede ser resuelto de manera normal (ver 8. Combate), con un cambio de 1 columna a la izquierda en favor del

defensor. Si la unidad atacada es eliminada, el apilamiento puede continuar moviendo con cualquier punto de movimiento restante. Un arrasamiento puede ser asistido por unidades de apoyo aéreo (ver 9. Aviación).

Una columna logística puede ayudar a un arrasamiento, si está apilado en el comienzo de la fase de movimiento con el apilamiento que lleva a cabo el asalto móvil y puede pagar el coste en puntos de movimiento de realizar el asalto móvil. *Se pueden aplicar cuántas CLs se desee, pero se mantiene el límite de tres columnas a la derecha*. Una columna logística puede asistir a un arrasamiento si está apilado

Ejemplo de asalto móvil. Tres divisiones panzer apiladas juntas en el hex 1316, en el comienzo de la fase de movimiento del turno 2. El jugador del Eje decide lanzar un ataque móvil contra un cuerpo soviético reducido (factores de combate 3-5-8), colocado en el hex 1213. El apilamiento de las tres divisiones mueven al hex 1214 pagando los costs normales de movimiento (3 MP +1 por cruzar el río Weichsel, + 2 MP por lanzar un asalto móvil, para un total de 6 MP; tienen por tanto 6 MP restantes). El apilamiento alemán añade sus factores de ataque y tendrán un total de 28 factores. Lanzan el dado en la tabla de combate alemana (aplicando cualquiera de los modificadores por terreno, asalto móvil, suministro, etc), y el resultado final es 0/4. El cuerpo soviético es eliminado y las tres divisiones panzer alemanas pueden continuar su movimiento con los 6 MP restantes. Pueden gastar algunos, todos o ninguno de sus MPs, y lanzar más MA si tienen suficientes MPs para hacerlo.

7.4. Movimiento operacional.

Las unidades aliadas pueden usar movimiento operacional durante la fase de movimiento. Para usar este, una unidad nunca debe comenzar su movimiento adyacente o finalizar su movimiento adyacente a una unidad enemiga. El movimiento operacional dobla el factor de movimiento de la unidad. El movimiento operacional puede ser combinado con el movimiento ferroviario.

7.5 Movimiento ferroviario.

Este movimiento permite pagar ½ MP por hex de vía férrea en que se entre. Se puede acabar el movimiento ferroviario adyacente a una unidad enemiga, y combinar con el movimiento normal o estratégico de la manera deseada.

8. Combate.



8.1 En General.

Durante la fase de combate, un jugador puede atacar unidades enemigas adyacentes a sus propias unidades. No es obligatorio atacar unidades enemigas adyacentes. Ninguna unidad puede atacar más de una vez por turno. Una unidad enemiga puede ser atacada varias veces por turno, si es atacada por diferentes unidades. El jugador anuncia y resuelve, uno a uno, todos los ataques que desee realizar.

8.2 Resolución del combate.

Determina qué unidad está atacando y cuál está defendiendo; entonces determina los factores de ataque y defensa. El factor de ataque total se divide por el factor de defensa para obtener la proporción del ataque. Esta proporción de ataque puede verse modificada por el terreno, fortificaciones u otros modificadores, según las tablas habituales. Lanza 1d6 y entonces aplica los modificadores. Las unidades alemanas lanzan el dado en la tabla de combate del Eje cuando atacan. Las unidades aliadas de cualquier nacionalidad lanzan el dado en la tabla de combate aliada cuando atacan.

8.3 Cuerpos de artillería soviéticos (SAC).



Para usar un cuerpo de artillería soviética, debe gastarse un CL. El CL debe estar bien apilado o adyacente a la unidad disparando. El CL es retirado después de su uso. *El CL para la artillería es independiente al utilizado para apoyar el ataque.* Si un cuerpo de artillería soviético dispara, este podrá añadir sus factores de apoyo a los factores de combate de las unidades aliadas atacantes o defensoras aliadas. *Para apoyar, puede estar adyacente a la unidad soviética a la que está apoyando en el ataque, y por tanto no es necesario que se encuentre adyacente a la unidad/es enemiga bajo el ataque.* El SAC no puede ser usado si la suma de los atacantes es menor que el factor del SAC disparando. Esto es, un SAC con un factor de apoyo de 12, solo puede apoyar ataques de 12 o más factores de combate. Cada unidad de cuerpo de artillería cuenta como un cuerpo a efectos de apilamiento o de trazado de LoC.

8.4. Avance después del combate del Eje.

Si el hex atacado queda vacío de unidades aliadas al final del combate, el jugador del Eje puede avanzar todas o una de sus unidades dentro del hex. No es obligatorio.

8.5. Avance después del combate – Soviético (Ruptura del frente).



Si el resultado de un combate causa al jugador del Eje más pasos de pérdidas que pasos de unidades en ese hex, entonces los pasos de pérdidas en exceso se convierten en bono de puntos de movimiento. A esto se le denomina *Ruptura del Frente*. Solo las unidades acorazadas, mecanizadas o de caballería aliadas que participaron en el ataque, pueden mover durante una Ruptura de Frente.

El primer hex debe ser el hex que acaba de ser atacado, pero por lo demás las unidades que lleven a cabo una Ruptura de Frente pueden entrar en cualquier hex no ocupado por unidades enemigas, y que pudieran atravesarse durante el movimiento normal (sin movimiento a través de lados de hexs de lago, por ejemplo). Pueden ignorar cualquier ZoC enemiga durante este tipo de movimiento.

Ejemplo de Ruptura de Frente: *Dos cuerpos mecanizados y un cuerpo de tanques soviéticos están colocados en el hex 0402 y atacan un apilamiento del Eje situado en 0502. La fuerza del Eje está compuesta por dos divisiones de infantería. Ambas divisiones tienen un total de tres pasos. Después de la resolución del combate, el resultado final es 1/6, esto es, un paso de pérdidas para el atacante y seis para el defensor. Como las unidades del Eje solo tienen tres pasos, el jugador aliado ha conseguido una “Ruptura del Frente”. Las unidades mecanizadas, tanques o de caballería soviéticas tienen cada una tres puntos de movimiento adicionales disponibles para realizar el movimiento de Ruptura del Frente. Los dos cuerpos mecanizados soviéticos mueven al hex 0502, después uno mueve al hex 0503 y el otro al 0404. El cuerpo de tanques soviético mueve al hex 0502. Durante su movimiento de “Ruptura del Frente”, ambas unidades ignoran las ZoCs enemigas y pagan los costes normales por entrar en cada hex y/o cruzar cada lado de hex.*

8.6. Explotación.

Si se obtiene un resultado de “Ruptura de Frente” y hay unidades de tanques, mecanizadas o caballería

soviéticas o polacas, que no estén adyacentes a las unidades del Eje y que no han estado en combate en ese turno, podrán realizar un movimiento de explotación. Después de llevar a cabo cualquier movimiento de ruptura del frente, el jugador aliado declara que él está realizando un movimiento de explotación. Una unidad que lleva a cabo un movimiento de explotación, puede usar la $\frac{1}{2}$ de su capacidad de movimiento (redondeando al alza cualquier resto: la mitad de 5 es 3), para explotar la brecha. Su movimiento debe pasar a través del hex que acaba de ser vaciado de unidades del Eje durante el combate. Durante el movimiento de explotación, las ZoCs enemigas son ignoradas. Pagan los costes normales de movimiento de cada hex o lado de hex en que se entre.



Las unidades defendiendo en una ciudad, tienen un modificador de desplazamiento de la proporción de 2 columnas a la izquierda (-2L). Tienen sus pérdidas de combate a la $\frac{1}{2}$, redondeando al alza (la mitad de 5 es 3), esto es, si un apilamiento o unidad defendiendo en una gran ciudad sufre un resultado de 3 pasos de pérdidas, el resultado final serán 2 pasos de pérdidas. Ten en cuenta que esta regla se aplica solo a ciudades grandes: Königsberg, Prague, Berlin.

Ejemplo de explotación: Siguiendo con el ejemplo de la Ruptura del frente, otra unidad de tanques soviética, colocada en el hex 0301, no está adyacente a cualquier unidad del Eje y no ha combatido aún durante la fase de combate aliada. El TK tiene un factor de movimiento de 12 MPs, y por lo tanto podrá gastar hasta 6 MP para llevar a cabo su movimiento de explotación. El 18 TK debe mover al hex 0502 (el hex que acaba de ser vaciado de unidades del Eje), y entonces continuar moviendo si tiene suficientes MPs restantes.

8.7 Líneas fortificadas del Eje.



Hay impresas en el mapa varias líneas de fortificaciones del Eje: Meseritz, Hubertus, y otras. Estas posiciones dan un desplazamiento de columna a la izquierda para las unidades del Eje en defensa. Los modificadores por la línea fortificada son añadidos a cualquier otro modificador de terreno en el hex. Los modificadores no son aplicados si más de la $\frac{1}{2}$ de los factores de combate atacan a través de un lado de hex de línea no fortificada.

Ejemplo: Una unidad alemana colocada en el hex 0405 es atacada desde los hexes 0304 y 0505: Diez factores de ataque desde 0304 y doce desde 0505. Hay una línea fortificada en el lado de hex 0405-0304, pero el número de factores de ataque atacando a través de un lado de hex no fortificado, es más alto. Por lo tanto, el desplazamiento de columna en la proporción de -1 a la izquierda no se aplica en este caso.

8.8 Combate urbano.

8.9. Ataques concéntricos.

Un ataque contra cualquier hex, por unidades que estén atacando desde lados opuestos, otorga a este ataque un desplazamiento de columna a la derecha (+1). El modificador por ataque concéntrico no se aplica contra un hex de ciudad.

Ejemplo 1: Una unidad alemana situada en 0506 es atacada simultáneamente por unidades soviéticas situadas en 0606 y 0407. El ataque aliado obtendrá un desplazamiento favorable de la proporción de 1 a la derecha (+1R).

Ejemplo 2: La misma unidad alemana situada en 0506, es atacada por tres unidades soviéticas, situadas respectivamente en 0407, 0607 y 0505. El ataque aliado obtendrá un desplazamiento de la proporción favorable de +1R.

8.10. Kriegsmarine (la marina de guerra alemana)



La ficha de la *Kriegsmarine* se usa como un cuerpo de artillería. El jugador alemán puede colocarla durante la fase de movimiento del Eje en cualquier hex costero. La unidad *Kriegsmarine* añade sus factores de apoyo (6) a cualquier unidad o apilamiento alemán adyacente, atacando o defendiendo durante la subsiguiente fase de combate.

9. Aviación.



9.1. En General.

Cada bando usa marcadores de apoyo aéreo.

9.2. Usando marcadores de apoyo aéreo.

Durante la fase de combate, ambos jugadores pueden usar marcadores de apoyo aéreo y/o naval, para otorgar apoyo a sus operaciones defensivas u ofensivas. Las fichas de apoyo naval y aéreo solo pueden ser usadas una vez por turno, bien en el ataque o en la defensa. El atacante debe anunciar primero si él está usando apoyo aéreo para apoyar un ataque. Después, el defensor puede anunciar si él usa apoyo aéreo o naval. Después de esto, el atacante anuncia cuantos marcadores de apoyo aéreo está usando. Después, el defensor hace lo mismo.

Cada marcador de apoyo aéreo o naval genera un desplazamiento de la proporción +1R (1 columna a la derecha) en ataque, o un desplazamiento a la izquierda (-1L) en defensa. Cada marcador usado cancela uno del enemigo.

El máximo número de desplazamientos de proporciones que se aplican cuando se usan marcadores aéreos (sin importar cuantos marcadores de apoyo son usados), es +2R o -2L.

Los marcadores de apoyo aéreo alemán pueden ser usados para apoyar ataques de arrasamiento.

10. Unidades de cuarteles generales (HQ).



10.1 En General

Los HQs representan el centro de la administración y el apoyo logístico de los frentes soviéticos y de los ejércitos alemanes.

10.2 Suministro HQ.

Un HQ se considera totalmente abastecido si puede trazar una LoC y la longitud de esa LoC sigue en su totalidad a lo largo de líneas ferroviarias. Un HQ se considera parcialmente abastecido si la LoC no está completamente trazada sobre líneas ferroviarias.

Un HQ totalmente suministrado puede:

- Recibir hasta tres columnas logísticas por turno.
- Recibir cualquier número de reemplazos.
- Suministrar a un máximo de 18 cuerpos/divisiones (solo HQs soviéticos).

Un HQ parcialmente suministrado puede:

- Suministra a un máximo de 10 cuerpos/divisiones.
- Activa un máximo de 4 unidades aéreas (solo HQs soviéticos).

* Este no puede:

- Recibir más de 1 reemplazo por cada tipo.
- Recibir no más de 1 CL o columna logística (no más de 1/turno).

Un HQ desabastecido (OoS) no puede:

- Abastecer unidades.
- Recibir reemplazos de cualquier tipo.
- Recibir CL.

Ejemplos de abastecimiento de HQ: *El HQ del 2º Frente de Bielorrusia, está situado en el hex 1305 y traza una LoC al hex de suministro 0901 siguiendo la línea ferroviaria que conecta ambos hexes. No hay unidades del Eje adyacentes a cualquiera de los hexes de esta LoC, por lo que se considera que el HQ del 2º Frente de Bielorrusia está totalmente abastecido. Por lo tanto, el HQ del 2º Frente de Bielorrusia puede abastecer hasta 18 cuerpos o divisiones aliadas de cualquier tipo. Por el contrario, el 1er. Frente de Bielorrusia está en el hex 1604. Este puede trazar una LoC al hex 0901, pero no una LoC ferroviaria. Así, el HQ del 1er. Frente de Bielorrusia se considera parcialmente abastecido. Sólo puede proporcionar suministro a un máximo de 10 cuerpos/divisiones.*

10.3 Movimiento de los HQs.

Un HQ puede mover normalmente durante su fase de movimiento y usa 2 puntos de movimiento. Un HQ no puede cruzar un río salvo a través de un lado de hex de puente (ver 7.2.). Un HQ que mueve a lo largo de un ferrocarril, usa ½ de punto de movimiento por hex. Las unidades HQ no pueden llevar a cabo movimiento operacional.

10.4 Eliminación de HQ.

Un HQ atacado solo en un hex es automáticamente eliminado. Si es la última en un apilamiento, también es eliminado. Un HQ que es eliminado, retorna como refuerzo 3 turnos después en cualquier hex de fuente de suministro amiga. Las unidades abastecidas por el HQ destruido, incapaces de trazar una LoC a otro HQ, son consideradas desabastecidas (OoS). Las unidades aéreas subordinadas a ese HQ podrán ser transferidas a otro HQ en el siguiente turno.

Ejemplo: *Una unidad HQ es eliminada en el turno 2. Puede retornar como refuerzo durante la fase RRW del turno 5.*

11. Cómo Ganar.



11.1. En General

El ganador en *Vístula-Oder-Berlín* se determina por la conquista de ciertos objetivos geográficos. Los objetivos son las poblaciones y ciudades marcadas con un valor entre corchetes, que se corresponde con la concesión de puntos de victoria (VPs). Al final del juego, ambos bandos hacen un recuento de sus puntos. Ver las condiciones de victoria por cada escenario para determinar el ganador.

11.2. Ocupación de hexs objetivo por los aliados occidentales.

Comenzando con el turno de juego abril I 1945, antes de comenzar la fase RRW, el jugador alemán lanza 1D6 por cada una de las siguientes ciudades que estén aún bajo control alemán: *Praga, Leipzig, Chemnitz, Dresden, Rostock*.

Durante el turno de juego abril I 1945, caen bajo el control de los aliados occidentales con una tirada de dado de 1 (esto es, lanza un dado de seis caras por Praga. Si el resultado es “1”, entonces coloca un marcador de ocupación aliada en esa ciudad, y entonces hacer lo mismo por Leipzig, Chemnitz, etc.

Durante el turno de juego Abril II 1945, esas ciudades caen bajo el control de los aliados occidentales con una tirada de dado de 1 o 2. Durante el turno de juego mayo I 1945, estas ciudades caen bajo el control aliado con una tirada de dado de 1, 2 o 3.

Todas estas ciudades que están bajo control alemán, caen automáticamente bajo el control de los aliados occidentales (sin necesidad de tirar el dado), en el comienzo del turno de juego mayo II 1945.

Cuando una de esas ciudades cae bajo el control de los aliados occidentales, coloca un “marcador de ocupación de los aliados occidentales” sobre esta. El jugador soviético no podrá atacar o entrar en ellas y, por lo tanto, no será capaz de añadir los VPs a su control.

11.3. La caída del Bunker.



Cada turno que comienza con Berlín (hex 1529) bajo el control soviético, lanza 1D6, **PERO SOLO después de tirar el dado por la ocupación de las ciudades objetivo por los aliados occidentales.** Con una tirada de dado de 1-4, la guerra termina. Súmese el número total de VPs y determina la victoria.

Ejemplo. *En el turno de juego abril II 1945, Berlín cae en manos del ejército rojo, tal y como realmente ocurrió históricamente. En el comienzo del siguiente turno de juego (mayo I 1945), tira un 1D6 por la ocupación de las ciudades objetivo por los aliados occidentales, siempre que alguna de las ciudades listadas en 11.2 estén bajo control alemán. Después de hacer esto, tira otro D6 para chequear si el Reich alemán se rinde. Con una tirada de 1-4, Alemania capitula. Con una tirada de 5-6, el juego continúa por un turno más. El juego finaliza automáticamente al final del turno mayo II 1945.*

11.4 Ríos congelados.

Durante los turnos de juego enero I 1945 y enero II 1945, las unidades de ambos bandos ignoran los costes por cruzar los ríos (los ríos se congelaron, hasta el punto de que podían soportar el peso de los tanques, los vehículos y las tropas). Además, durante los turnos enero I y II 1945, los ríos pierden su valor como obstáculo defensivo.

11.5 Regla especial de los turnos 1 y 2.

En el turno 1, todos los ataques soviéticos tienen un desplazamiento de columna a su favor de dos a la derecha (+2R). En el turno 2, el desplazamiento es de una columna a la derecha (+1R).

12. Reglas opcionales.

12.1. Apoyo aéreo en el turno 1 de juego.

Debido al mal tiempo (niebla, nieve), en el turno 1 (enero I 1945), el jugador soviético tan sólo dispone de la mitad de unidades aéreas (4 en lugar de 8). Esto refleja el pequeño número de misiones llevadas a cabo por las fuerzas aéreas de ambos bandos, durante los primeros días de la ofensiva soviética en Polonia.

12.2. Defensa en profundidad.



Götthard Heinrici, maestro en las tácticas defensivas.

Comenzando con el turno Marzo II 1945, el jugador alemán puede aplicar defensa “Defensa en Profundidad”.

12.3.1. Procedimiento.

Cuando el jugador soviético ataca un determinado hex, el jugador alemán puede declarar una defensa en profundidad y retirarse a su segunda línea, moviendo un hex al borde oeste del mapa, *siempre y cuando los límites de apilamiento y las ZoCs enemigas se lo permitan*. El jugador alemán puede anunciar “Defensa en Profundidad” después de calcular la proporción del combate y después de la asignación de apoyo aéreo y artillero.

12.3.2. Efectos.

Una retirada a la segunda línea divide a la ½ el valor de la artillería soviética (redondeando al alza cualquier resto). El jugador soviético, en turno, puede avanzar al hex que acaba de ser dejado vacante por el jugador alemán y atacar desde allí. La artillería y el apoyo aéreo, sin embargo, están a la ½ en este nuevo ataque (redondeando al alza cualquier resto).

12.4. Interdicción aérea alemana.

Durante la fase de movimiento soviética, las unidades aéreas alemanas (sólo), pueden lanzar misiones de interdicción aérea, contra las unidades polacas y soviéticas. Coloca el marcador alemán de apoyo aéreo sobre una unidad o apilamiento terrestre soviético y lanza 1D6. Comprueba la tabla de interdicción.

Tabla de interdicción aérea alemana

	1 un. aéreas	2 uns. aéreas
1	-	-
2	-	-
3	-	1
4	-	1
5	1	1
6	2	2

1, 2: Pasos perdidos por las unidades soviéticas bajo ataque. El jugador soviético puede elegir qué unidades son eliminadas.

+1 durante el turno de deshielo.

Modificadores:

+1 DRM (modificador al dado) si atacan un hex que contenga cuatro o más unidades aliadas.

12.5 Fuhrerbefehls (Órdenes del Führer).



En el comienzo de cada turno de juego, comenzando con el turno 4 (Febrero II 1945), el jugador del Eje debe ver si tiene que llevar a cabo una ofensiva del Führer. Tira un d6. Con una tirada de dado de 5 ó 6, el Führer ordena una ofensiva. No puede haber más de una ofensiva del Führer por juego.

Efectos:

El jugador alemán recibe durante ese turno 2 CL adicionales, además de los CLs recibidos normalmente durante ese turno. El jugador del Eje debe lanzar un ataque con una fuerza mínima de 8 pasos, de los cuales 4 deben ser de unidades acorazados o mecanizadas.

Nota histórica: Esta regla simula la mal concebida y pobremente ejecutada contraofensiva alemana en Pomerania, en Febrero de 1945.

12.6. Deshielo.

Comenzando con el turno de juego 3, uno de los jugadores lanza un dado por el deshielo. Con una tirada de 1-3, el deshielo ocurre en el turno 2. Si no hay deshielo, lanza 1d6 en el comienzo del turno 3 de juego. Ocurre el deshielo con una tirada de dado de 1-5. Si no se produce el deshielo, este ocurre automáticamente en el comienzo del turno 4 de juego. Este evento solo puede ocurrir una vez por juego; coloca un marcador de “deshielo” en el correspondiente turno del registro de turnos de juego.

Efectos del deshielo.

Todas las unidades tienen sus factores de movimiento reducidos a la ½ (redondear todos los restos al alza: la mitad de 5 es 3).

13. Escenarios.



En General

Las instrucciones de colocación indican qué unidades están inicialmente disponibles y dónde se despliegan en el comienzo del escenario. Las líneas de despliegue inicial por cada escenario (enero I 1945 y abril II 1945) están impresas sobre el mapa.

Por lo tanto, si la colocación del escenario indica que un cierto grupo de unidades deben desplegarse “entre 2617 y 2115”, esto significa que esas unidades pueden desplegarse en cualquiera de los siguientes hexes: 2617-2516-2417-2316-2214-2115. Las unidades deben siempre desplegarse respetando los límites de apilamiento. Si las instrucciones del escenario establecen que las unidades deben desplegarse “dentro de 2 hexes de la línea del frente, entre 2617 y 2115”, las unidades pueden desplegarse en un hex amigo controlado adyacente o dentro de dos hexes de la línea especificada del frente. Algunos de los escenarios especifican también que algunas unidades no se desplieguen con fuerza completa y sí reducida. Cuando aparece la frase “X número de unidades reducidas”, esto significa que algunas de las unidades de dos pasos de ese grupo de unidades, deben desplegarse por su lado de fuerza reducida.

Ejemplo:

3er. Ejército Panzer: Entre los hexes de la línea del frente 0104–0502: Divisiones 549 VG, 349 VG, 548 VG, 561 VG.

1, 69, 56, 286 Divisiones de infantería.

5 Div. Pz.

511, 505 Sch. Panzerabteilung.

Hex 0106 (Liebenfelde): HQ 3er. Ejército Panzer.

Cuando las instrucciones del escenario establecen que un determinado bando tiene un cierto número de CLs, estas unidades CL pueden desplegarse adyacentes o apiladas con cualquier unidad HQ amiga. Pueden ser colocados también en cualquier hex de fuente de suministros amiga.

ESCENARIOS

13.1. Tormenta roja sobre el Reich (*Der Katastrophe*). Enero-marzo 1945.



Duración del escenario: 5 Turnos (turnos 1–5, enero II 1945 a marzo II 1945). El escenario comienza con la fase aérea del turno 1 de juego (enero II 1945). El jugador del Eje coloca en primer lugar; después el aliado.

El territorio controlado por cada bando es definido por la línea de comienzo del turno 1 de juego (roja), que muestra la línea del frente a mediados de enero de 1945.

Victoria:

7 VPs aliados: victoria aliada (histórico).

5-6 VP aliados : empate

4 o menos VP aliados : victoria del Eje.

Colocación inicial :

a) Alemanes :

Grupo de Ejércitos Norte (después de enero 1945 renombrado Grupo de ejércitos Norte):

3er. Ejército Panzer : Hexes de línea del frente 0104–0502:

Divisiones 549 VG, 349 VG, 548 VG, 561 VG

1, 69, 56, 286 Divisiones de infantería.

5 Pz. Div.

511, 505 Sch. Panzerabteilung.

Hex 0106 (Liebenfelde): HQ 3er. Ejército Panzer.

4º Ejército: Hexes de línea del frente 0603–0806 :

2 Pz. Gren. Div. HG

547, 562, 558, 61 VGD

28 Jager Div.

Divisiones de infantería 21, 83, 23, 203, 131, 50, 170, 357.

Hex 0607 (Angerburg) : HQ 4º Ejército.

Reservas del 4º Ejército: dentro 2-4 hexes de los hexes de la línea del frente 0603–0806 :

18 Div. Pz.Gr.

Fallschirm-Pz-Div. 1. *H. Göring*

Brandenburg Div. Pz.Gr.

24 Div. Pz.

2º Ejército hexes de la línea del frente 0906–1407:

Divisiones de infantería 252, 35, 7, 299, 102, 14.

541, 542 VG Div.

5. Jäger Div.

Pz. Gr. Div. “GD”

Hex 1110 (Proszkowo) : HQ 2º Ejército.

Reservas 2º Ejército:

7. Div. Pz: Dentro de 2-4 hexes de los hexes de la línea del frente 0906–1407.

Grupo de ejércitos «A» (a partir del 25 de enero de 1945 renombrado como Grupo de Ejércitos Centro):

9º Ejército hexes de línea del frente 1506–2004:

Divisiones de infantería 73, 17, 214.

337, 6, 45 VG Div.

Kdt Warschau

Hex 1907: HQ 9º Ejército.

Reserva del 9º Ejército: Dentro de 2-4 hexes de los hexes de la línea del frente 1506–2004 :

19 Pz. D.

25 Pz. D.

4º Ejército Panzer:

Entre los hexes de la línea del frente 2104–2405:

Divisiones de infantería 342, 72, 88, 291, 168, 68, 304.

Reservas del 4º Ejército Panzer: Dentro de 2-4 hexes de los hexes de la línea del Frente 2104–2405 :

10 Pz. Gren. Div

20 Div. Pz. Gr.

16 Div. Pz.

17 Div. Pz.

424 Schwere Panzerabteilung.

Hex 2306 : HQ 4º Ejército Panzer.

Elementos del 17º Ejército: hexes de la línea del frente 2504–2802:

Divisiones de infantería 371, 359.

78, 544 VG Div.

Hex 2705: HQ 17º Ejército.

Reserva 17º Ejército: Hex 2705 (Tarnow) 344 Div. Inf.

Unidades aéreas:

2 marcadores de apoyo aéreo.

CLs disponibles: 2

b) Aliados

3er. Frente de Bielorrusia:

39 Ejército:

113, 94 Cuerpos de Infantería.

5º Cuerpo de infantería de la Guardia.

125 UR

2º TK Gd.

5º Ejército:

72, 45, 65 Cuerpos de infantería.

3º TK Gd.

28º Ejército:

3 Cuerpo Inf. Gd.

128, 20 Cuerpos de infantería.

31 Ejército:

71, 36, Cuerpos de infantería.

11 Ejército de la Guardia:

8, 16, 36 Cuerpos de Inf. Gd.

2 Ejército de la Guardia:

11, 13 Cuerpos Inf. Gd.

60 Cuerpos Inf.

Reservas de la línea del frente: Dentro de 2-4 hexes de hexes de la línea del frente 0103–0501:

44 Cuerpo de Inf.

5º Cuerpo de artillería de ruptura.

Hex 0202: HQ 3er. Frente de Bielorrusia.

2º Frente de Bielorrusia:

Hexes de línea del frente 0602–1306:

50 Ejército:

69, 81 Cuerpos de Inf.

49 Ejército:

70, 121 Cuerpos de Inf.

91, 153, 161 UR

3 Ejército :

35, 40, 41 Cuerpos de Rifles.

48 Ejército:

29, 42, 53 Cuerpos de Inf.

2º Ejército de Choque:

108, 98, 116 Cuerpos de Inf.

8 Cuerpo de artillería de ruptura.

65 Ejército:

18, 46, 105 Cuerpos de Inf.

70 Ejército:

114, 96, 47 Cuerpos de Inf.

5º Ejército de tanques de la Guardia:

10, 29 TK

Reservas de frente:

1, 8 TK Gd.

3 Cuerpo de cab. de la Guardia.

8 Cuerpo motor.

Hex 1205: HQ del 2º Frente de Bielorrusia.

1º. Frente de Bielorrusia :

Entre los hexes de línea del frente 1406–2003:

47 Ejército:

77, 125, 129 Cuerpos de Inf.

61 Ejército:

80, 89 Cuerpos de Inf. 9 Cuerpo de Inf. Gd.

2 Cuerpo de caballería de la Guardia.

5º Ejército de Choque:

9, 32 Cuerpos de Inf.

26 Cuerpo de infantería de la Guardia.

3er. Ejército de Choque (Reserva)

7, 79 Cuerpos de Inf.
12 Cuerpo de infantería de la Guardia.

69 Ejército:

11 Cuerpo de tanques.
25, 61, 91 Cuerpos de Inf.
115 UR.

33 Ejército:

16, 38, 62 Cuerpos de Inf.

8 Ejército de la Guardia.

4, 28, 29 Cuerpos de Inf. Gd.
12 TK Gd.

1 Ejército de tanques de la Guardia:

11 TK Gd.
8 MK Gd.

2 Ejército de tanques de la Guardia:

9 TK Gd.
1 MK

1^{er}. Ejército polaco (*Pierwsza Armia Wojska Polskiego*)

Reservas de frente :

7 Cuerpo de caballería de la Guardia.
9 TK.
4 Cuerpo de artillería de ruptura.
6 Cuerpo de artillería de ruptura.

Hex 1604: HQ del 1^{er}. Frente de Bielorrusia.

1^{er} Frente de Ucrania:

Hexes de la línea del frente 2103–2803:

6 Ejército:

22, 74 Cuerpos de Inf.
77 UR.

3 Ejército de la Guardia :

21, 76, 120 Cuerpos de Inf.
25 TK

13 Ejército:

24, 27, 102 Cuerpos de Inf.

52 Ejército:

48, 73, 78 Cuerpos de Inf.

5 Ejército de Guardia:

32, 33, 34 Cuerpos Inf. Gd.

60 Ejército:

15, 28, 106 Cuerpos Inf

4 Ejército de tanques:

6 MK Gd.
10 TK Gd.

3 Ejército de tanques de la Guardia:

6, 7 TK Gd.
9 MK

Reservas del frente:

59 Ejército:

43, 115 Cuerpos de Inf.

21 Ejército:

55, 117, 118 Cuerpos de Inf.

Reservas del frente:

31 TK

1er Cuerpo de caballería de la Guardia.

7 MK Gd.

4 TK Gd.

7, 10 Cuerpos de artillería de ruptura.

Hex 2403: HQ 1^{er} Frente de Ucrania.

Unidades aéreas:

8 Marcadores de apoyo aéreo.

CL disponible: 8, apilados o adyacentes a unidades HQ soviéticos.

13.3. Escenario de campaña: *Deutschland Kaputt!* (enero- mayo 1945):



Duración del escenario: 9 turnos (turnos 1–9).

El escenario comienza con la fase aérea del turno de juego 1.

El jugador del Eje coloca primero; después, el jugador aliado.

El territorio controlado por cada bando, es marcado por la línea de colocación del turno 1 de juego (roja).

Colocación inicial :

La misma que el escenario 13.1 «Tormenta roja sobre el Reich».

Ganando:

14 o más VPs aliados: Victoria aliada.

13 VPs aliados: empate.

12 o menos VPs aliados: victoria del Eje.

14.0. Notas de diseño.

Los cuerpos soviéticos de dos pasos (distintos a las unidades de tanques, mecanizadas o de la Guardia), representan divisiones o regimientos independientes asignados a cada ejército soviético. Así, por ejemplo, las unidades del 50 Ejército del 2º Frente de Bielorrusia tienen tres cuerpos de infantería con tres divisiones de infantería cada uno más otras tres unidades de infantería independientes. Estas divisiones extra son simuladas por factores extra añadidos a cada cuerpo de infantería.

El sistema de combate aéreo, originalmente diseñado para situaciones más equilibradas como Kursk o Hungría, ha sido simplificado, ya que a estas alturas de la guerra, los soviéticos disfrutaban de una completa superioridad aérea; para la simulación del combate aéreo no valía la pena el esfuerzo, además de las más de 60 fichas necesarias.

15.0. Créditos

Diseño del juego: Javier Romero

Desarrollo y pruebas: Katsusuke Yamauchi, Club YSGA, Takeshi Takahara, Junichiro Tatsumi, Takashi Inoue, Yasushi Nakaguro, Javier Alonso, Frederic Velasco, Damián Giménez, Enric Martí, Fernando Buil, Craig Ambler.

Traducción al castellano: Javier Alonso González (Club AMS).

