



En el verano de 1941, después de una serie de fulgurantes victorias, las potencias del Eje controlaban toda Europa y amplias extensiones de la costa norte de África.

Sin embargo, tras perder la Batalla de Inglaterra, las posibilidades de obtener una victoria rápida se desvanecieron.

A continuación, Alemania se embarcó en la invasión más grande de la historia y desató la guerra relámpago (Blitzkrieg) en el este.

El 22 de junio, unos tres millones de soldados perfectamente entrenados, 3000 blindados y 3000 aviones, se abatieron sobre las antiguas repúblicas bálticas, Bielorrusia y Ucrania a lo largo de un frente de unos 3000 kilómetros.

Dado el factor sorpresa, la superioridad aérea y la novedosa doctrina blindada, les fue posible derrotar al Ejército Rojo antes de que lograra retirarse tras los ríos Dvina y Dniéper.

Los logros de las primeras semanas superaron todas las expectativas, con miles de aviones soviéticos destruidos antes de que pudiesen despegar, miles de blindados soviéticos destruidos en combate y la rendición de millones de rusos.

Nada podía detener la maquinaria de guerra nazi: en septiembre cercaron Leningrado, Guderian estaba preparado para lanzar el ataque decisivo sobre Moscú y Kleist estaba a punto de avanzar sobre el Cáucaso.

Sin embargo, las grandes nevadas de noviembre y las gélidas temperaturas de diciembre con picos cercanos a los -40°C puso fin a las posibilidades de una rápida victoria del Eje.

En 1941, la Blitzkrieg estuvo cerca de lograr su objetivo, pero fracasó y el Eje pagó un alto coste durante el invierno más duro del siglo.

En junio del verano siguiente, en 1942, el Eje disfrutó de una segunda oportunidad de vencer en la campaña rusa apoderándose de la curva de Samara y el Cáucaso para desbaratar la economía soviética.

De ser el resultado otro fracaso, nada impediría que los soviéticos revirtiesen la marea y avanzasen implacablemente hacia Berlín.

¿Eres capaz de administrar mejor la logística y lograr una victoria rápida?

BLITZ IN THE EAST es un juego de simulación histórica que representa la campaña rusa a escala estratégica desde el ataque sorpresa del Eje en junio de 1941 hasta la caída de Berlín en 1945.

Nota de juego: Para ayudar a los jugadores en la lectura del reglamento, los términos de juego más usados se resaltan en **negrita** cuando se definen por primera vez. Los puntos clave se subrayan para resaltarlos y con frecuencia se hacen referencias cruzadas numéricas con las reglas relevantes. Las cajas azules con notas de juego y de diseño proporcionan sugerencias y contexto a las decisiones de diseño.

La **Unión Soviética** lucha en solitario, pero con ayuda de los aliados occidentales representada de forma abstracta con las cartas de evento.

No hay unidades de los aliados occidentales en el juego.

Liderados por Alemania, el **Eje** era un conglomerado de varias naciones con el objetivo de conquistar la Unión Soviética y erradicar la ideología bolchevique.

De estos, sólo Rumania, Hungría, Finlandia e Italia están representados en el juego con unidades.

Mientras que otras naciones contribuyeron al esfuerzo del Eje, como Bulgaria, Irán y Eslovaquia, su participación militar fue mínima o estrictamente económica.

Las cartas de evento representan este hecho de forma abstracta.

Diseño del juego: Antonio y Emanuele Santandrea

Investigación histórica y diseño gráfico: Emanuele Santandrea

Desarrollo del juego y agradecimientos especiales

A Olga Shirina por la ayuda en la elección de las cartas de juego y la gestión de la configuración de colores;

A Pepe Rando por la creación de la portada de la Guía Estratégica;

A Paul Comben por escribir el comentario histórico de la Guía Estratégica;

A Óscar Portugal por realizar la versión española del reglamento;



A Jim O'Neill, Filip Labarque y Stefano Corsi por sus valiosos consejos;

A Ken McElhaney por crear el video del Kickstarter;

A Monica Achilli, Paul Glover, Rob Holifield, Doug Holt, Chris Kalinowski, Pat La Pella, Marcello Ruscio, y Jason Valdespino por formar parte activa del desarrollo y playtesting del juego;

Y a todos los amigos que, directa o indirectamente, han ayudado en su desarrollo, playtesting y revisión.



INTRODUCCION

Mapa de juego

El mapa: La red hexagonal superpuesta sobre las características del terreno regula el movimiento y la posición de las fichas de juego. Cada hexágono representa aproximadamente 100 kilómetros.



Los hexágonos de tierra pueden ser terreno **abierto**, **difícil (bosque y colinas)**, **muy difícil (pantanos y montañas)** o **urbano (ciudades principales y fortalezas)**.

Nota de juego: Por lo que al juego se refiere, no existen diferencias entre los bosques y las colinas, ni entre los pantanos y las montañas. Los diferentes tipos de terreno sólo se usan por precisión geográfica.

Las ciudades secundarias y los puertos no proporcionan efectos del terreno.

Los hexágonos parcialmente terrestres con fondo oscuro del borde del mapa no son practicables. Las unidades terrestres no se pueden mover a través de lados de hexágonos completamente de lago o mar.

Ciudades: Las ciudades principales, secundarias y fortalezas actúan como aeródromos para las unidades aéreas y como puntos de llegada para las unidades de refuerzo y recuperadas.

Puertos: Cuentan con un símbolo de ancla y se utilizan para trazar suministro por mar.

Capitales y colores nacionales

Las naciones tienen las siguientes capitales y colores para sus unidades:

- **Unión Soviética:** Moscú (rosa/rojo)
- **Alemania:** Berlín (gris/negro)
- **Rumania:** Bucarest (azul)
- **Hungría:** Budapest (verde)
- **Finlandia:** Helsinki (blanco)
- **Italia:** Bucarest (amarillo)
- **Bulgaria:** Sofía (N/A)
- **Eslovaquia:** Bratislava (N/A)
- **Irán:** Tabriz (N/A)

Tipos y clases de unidades

Hay dos tipos de unidades: terrestres (fichas cuadradas con esquinas redondeadas) y aéreas (fichas redondas).



Dentro de la categoría de unidades terrestres, hay tres clases:



Blindada Caballería Infantería



Las unidades alpinas del Eje son infantería con alguna bonificación específica con meteorología nivosa.

Nota del diseñador: Las unidades aéreas del Eje y soviéticas representan flotas aéreas compuestas de unos 300-2000 aviones. Las unidades terrestres del Eje representan formaciones de tamaño ejército (XXXX) o cuerpo (XXX) de unos 30000-50000 hombres, 300-500 tanques y varias unidades de apoyo. Las unidades terrestres soviéticas representan formaciones de tamaño ejército (XXXX) o frente (XXXXX) de unos 50000-200000 hombres, 500-2000 blindados y varias unidades de apoyo.

Los nombres de las unidades aparecen dentro del símbolo de unidad terrestre y sobre el símbolo de unidad aérea (abreviado a una sola letra). Varias unidades terrestres y aéreas cambiaron de nombre durante la campaña y algunos de estos cambios se muestran en el reverso de la ficha de la unidad. Con el fin de primar la simplicidad y minimizar el número total de fichas del juego, los nombres de las unidades del Eje y soviéticas se basan únicamente en cómo fueron identificadas en su primera participación en la campaña.



Las unidades terrestres tienen dos números en la parte inferior: el primero representa su fuerza y el segundo los puntos de movimiento (PM) disponibles.

Cuatro unidades blindadas tienen capacidad blitz y se indican con un icono de rayo simple o doble.



Las unidades aéreas cuentan con dos números, el primero representa el número de dados que se lanzan durante el combate aire-aire y el segunda representa su alcance máximo en PM. También tienen un símbolo de dado representando la tirada de dado mínima para infligir un impacto durante el combate aire-aire.

Cada unidad tiene un círculo para ayudar en el despliegue inicial o una bandera que relaciona su llegada con cartas concretas.

Estado de la unidad

Las unidades tienen tres estados que pueden variar, con diferentes repercusiones a lo largo del juego: **fuerza**, **suministro** y **organización**.

La fuerza representa el poder y la capacidad de la unidad en relación con su personal militar y equipamiento: **fuerza completa** o **cuadro**.



El suministro representa la capacidad de mantener y sostener al personal militar y al equipamiento de la unidad: **suministrada** o **sin suministro (OOS)**.



La organización representa lo bien que una unidad terrestre puede realizar funciones militares básicas de manera rutinaria: **organizada** o **desorganizada**. Las unidades aéreas siempre están organizadas.

Las unidades, ya sean con fuerza completa o en cuadro, que no tienen marcadores adicionales se consideran organizadas y con suministro.

Rendición de las unidades

Las unidades **rendidas** son unidades destruidas estando sin suministro.

Coloca las unidades rendidas del Eje en la casilla de Siberia del mapa. Estas unidades nunca pueden regresar a la acción.



Coloca las unidades rendidas soviéticas en la casilla HIWIS del mapa. Consulta 1.4 y 6.1 para más detalles.

Apilamiento

Un hexágono puede contener 2 unidades del Eje o 1 unidad soviética terrestres. Jugar la carta **Vasilevsky** le permite al jugador soviético aumentar su límite de apilamiento a 2 unidades.



Un hexágono de aeródromo puede tener 1 unidad aérea además de las unidades terrestres permitidas.

Las unidades se mueven de una en una e ignoran el límite de apilamiento mientras se desplazan. Las unidades no pueden exceder el límite de apilamiento al finalizar cada sub-fase.

Por lo que respecta a los avances y retiradas, las unidades no pueden desplazarse a hexágonos que ya han alcanzado su límite de apilamiento.

Redondeo

Cuando algunas reglas requieran de la reducción a la mitad o un cuarto de la fuerza o PM de una unidad, redondea hacia abajo el resultado hasta el número entero más cercano (el valor mínimo es uno).

Si se requiere la multiplicación y división de factores de fuerza de una unidad, primero multiplica y después divide como se indicó anteriormente.

Cartas

En el juego hay 28 cartas (11 del Eje y 17 soviéticas).

Algunas son cartas **estratégicas** (orientación vertical) y otras **tácticas** (orientación horizontal).



Cada bando comienza la partida con cartas concretas usadas y/o en su mano. Hay nuevas cartas disponibles en turnos específicos durante la sub-fase de Robo de Cartas para simular de forma abstracta situaciones históricas importantes del frente oriental.

Las cartas de la mano permanecen ocultas hasta su uso. Coloca las cartas usadas sobre la mesa con su anverso visible.

No hay límite al número de cartas que un jugador puede tener. El jugador activo puede usar una carta estratégica y una táctica por turno.



Durante la sub-fase de Cartas Estratégicas, el jugador activo puede usar una carta estratégica de su mano. Una vez jugada, la carta estratégica permanece en juego para el resto de la partida salvo que sea anulada por otra carta estratégica o evento.

Durante la Fase de Ataque o Blitz, el jugador activo puede usar una de sus cartas tácticas de su mano. Una vez usada, la carta táctica proporciona su efecto a un **combate**, y regresa a la mano al final del turno del jugador activo.



Revisa el *anexo con el resumen de las cartas* para más detalles.

Influencia del terreno y la meteorología



En el juego hay cuatro tipos de meteorología (despejado, lluvioso, nivoso y temporal de frío), cuatro tipos de terreno practicable (abierto, difícil, muy difícil y urbano), y ríos que discurren entre los hexágonos.

Dependiendo del terreno y la meteorología, hay diferentes efectos sobre el movimiento, el desgaste y el combate.



Los **ríos** (salvo el **curso inferior del Volga**) se congelan con el tiempo nivoso.

Terreno prohibido permanentemente:

Kazakstán (los siete hexágonos de la orilla oriental del curso inferior del Volga): el **Eje** no puede mover, atacar o ejercer ZOC;

El estrecho de Kerch y el terreno muy difícil: no se permite el movimiento de los blindados.

Véase el *anexo meteorológico para más detalles*.

SECUENCIA DE JUEGO

Cada año contiene seis bimestres, y cada bimestre se compone de un turno del Eje seguido de un turno soviético. El jugador que realiza su turno es el **jugador activo**, mientras que el otro jugador es el **jugador inactivo**.

SECUENCIA de JUEGO

TURNO DEL EJE

1.0 Fase administrativa

- Robo de cartas
- Uso de la carta estratégica
- Comprobación del suministro inicial
- Acopio de puntos de producción (PP)
- Entrada de refuerzos y gasto de PP
- Movimiento estratégico en ferrocarril
- Movimiento operacional y aéreo

2.0 Fase de movimiento terrestre



3.0 Fase de desgaste

- Comprobación de la superioridad
- Resolución del desgaste

[4.0 Fase de ataque]

[5.0 Fase Blitz]

- 2ª Fase de movimiento terrestre
- 2ª Fase de ataque



6.0 Fase final

- Comprobación del suministro final
- Comprobación de la victoria

TURNO SOVIÉTICO (repite las fases 1.0 - 6.0)

1.0 Fase administrativa

1.1 Robo de cartas

El jugador activo roba la carta programada para llegar este turno (de haberla) y la añade a su mano de cartas.

1.2 Uso de la carta estratégica

El jugador activo puede jugar una carta estratégica de su mano.

1.3 Comprobación inicial del suministro

El jugador activo comprueba el suministro de todas sus unidades, los centros de producción y los nudos ferroviarios.

Las unidades, centros de producción y nudos ferroviarios tienen suministro si pueden trazar una línea de hexágonos bajo su control hasta una fuente de suministro, o directamente a través de un enlace de suministros.



Las fuentes de suministro del Eje son las capitales secundarias del Eje, Berlín (G1) y Viena (G2).



La fuente de suministro soviética es Siberia (fuera del mapa) a través de los enlaces de suministro de Kírov (S1) y Sarátov (S2).



El jugador activo coloca marcadores sin suministro (OOS) sobre las unidades incapaces de trazar una ruta de suministro a una fuente de suministro.

Las unidades OOS sufren varias penalizaciones a lo largo del turno:

- No se pueden reorganizar, reaprovisionar o mejorar;
- No pueden realizar movimiento estratégico;
- No pueden realizar movimiento operacional (las unidades aéreas sí pueden, pero su capacidad de PM es normal en lugar del doble);
- Los PM se reducen a la mitad durante la fase de movimiento terrestre;
- Las unidades aéreas y blindadas OOS NO se pueden usar para determinar la superioridad aérea o blindada. Es así tanto para el jugador activo como el inactivo.
- Las unidades OOS del jugador activo NO son válidas para determinar su nivel de desgaste.
- Las unidades OOS del jugador inactivo sí son válidas para determinar su nivel de desgaste.
- No pueden avanzar durante la fase de desgaste;
- No pueden atacar durante la fase de ataque;
- No pueden mover o atacar durante la fase Blitz;
- Sufren 2 impactos si continúan OOS durante la comprobación final del suministro;
- Si son destruidas se rinden (6.1).

1.3.1 Suministro por mar

Dependiendo de qué bando controle el mar, las unidades aéreas y terrestres (no los centros de producción o los nudos ferroviarios) también pueden trazar una línea de hexágonos controlados a través de puertos controlados hasta una fuente de suministro.

Puertos: Hay puertos principales (ancla con fondo azul) y puertos secundarios (ancla con fondo blanco).



Control marítimo: El control marítimo se determina con el número de puertos principales controlados en un mar. Cada mar jugable cuenta con tres puertos principales.

- Mar Báltico: Danzig; Helsinki; Leningrado
- Mar Negro: Constanza; Sebastopol; Batumi

Se tiene el **control** cuando un bando controla al menos dos puertos principales. El control proporciona suministro marítimo al bando que lo disfruta.



Ejemplo: Al comienzo de la partida, el Eje controla el Mar Báltico (Helsinki y Danzig) mientras que los soviéticos controlan el Mar Negro (Batumi y Sebastopol).

Coloca marcadores OOS en los centros de producción y nudos ferroviarios incapaces de trazar suministro exclusivamente por hexágonos terrestres. Los centros de producción OOS son incapaces de proporcionar puntos de producción (PP). Los nudos ferroviarios no pueden proporcionar movimiento estratégico, reaprovisionamiento y mejoras de unidades.

Las unidades aéreas y terrestres con suministro marítimo no pueden reaprovisionarse ni mejorarse. Las unidades aéreas y terrestres recuperadas y de refuerzo también son incapaces de desplegarse en ciudades natales controladas bajo suministro marítimo.

Nota de juego: Durante el turno del jugador activo nunca se comprueba el suministro de las unidades, centros de producción y nudos ferroviarios controlados del jugador inactivo. Su estatus permanece inalterado desde el turno previo del jugador inactivo o desde el comienzo del escenario.

1.3.2 Zona de control (ZOC)

La ZOC representa la habilidad de una unidad terrestre (las unidades aéreas no proyectan ZOC) de aplicar cierto nivel de control a cada hexágono jugable adyacente a su posición. La ZOC afecta tanto al control del hexágono como al movimiento terrestre enemigo.

La ZOC no se extiende:

- A través del Estrecho de Kerch o un río no helado;
- A través de un lado de hexágono completamente de mar o lago (los lados de hexágono indicados con un punto rojo son impracticables para las unidades terrestres y previenen la proyección de ZOC);
- A un hexágono urbano bajo control enemigo.



Ejemplo (figura 1): El tiempo es claro y el último ocupante de Moscú fue una unidad terrestre soviética. Dado que la posición del 1.º Ejército Panzer alemán está rodeada de un río no helado y terreno urbano bajo control enemigo, sólo puede proyectar ZOC a dos hexágonos de la izquierda e inferior izquierda. El 4º Cuerpo Blindado soviético puede proyectar una ZOC a todos los hexágonos de alrededor salvo el superior izquierdo a través del río no helado.

La ZOC afecta al movimiento de unidades terrestres como sigue:

- Abandonar una ZOC enemiga durante el movimiento terrestre cuesta +1 PM;
- Abandonar una ZOC enemiga y entrar simultáneamente en una ZOC enemiga durante el movimiento terrestre (de la misma unidad u otra) cuesta +2 PM;
- Entrar en una ZOC enemiga no cuesta PM extras.

1.3.3 Control de hexágono

Un hexágono puede estar bajo control amigo, disputado o controlado por el enemigo. Cualquier cambio de su control tiene efectos inmediatos.

Excepción: Por lo que se refiere al movimiento operacional, el control de hexágonos sólo cambia al final de la fase administrativa.

Un hexágono está bajo control amigo si:

- Las instrucciones del escenario así lo establecen;
- El hexágono está ocupado por una unidad terrestre propia;
- Está vacío, su último ocupante fue una unidad terrestre amiga y no está bajo la ZOC de una unidad terrestre enemiga;
- Está vacío, está bajo una ZOC propia y no bajo una ZOC enemiga;
- Está vacío, no es terreno urbano y está rodeado de hexágonos bajo control amigo.

Los hexágonos disputados son aquellos que no contienen unidades terrestres y están bajo ZOC amiga y enemiga.



Ejemplo (figura 2): Todos los hexágonos ocupados por unidades terrestres del Eje o sin ellas, pero bajo su ZOC, están bajo control del Eje. Hay cuatro hexágonos disputados bajo la ZOC de unidades terrestres del Eje y soviéticas. El resto de los hexágonos están bajo control soviético debido a su control soviético anterior. Ten en cuenta que los hexágonos a la derecha del río Prut están bajo control soviético, dado que estos fueron sus últimos ocupantes y la ZOC del Eje no se extiende a través del río no helado.

1.4 Acopio de puntos de producción

Recursos



Petróleo



Los centros de producción representan de forma abstracta la producción de los bienes necesarios para asentar las bases de las operaciones ofensivas principales, **Reorganizar**, **Reabastecer**, **Mejorar** y **Recuperar** unidades, así como pagar los costos por **penalizaciones del frente**. En el juego hay tres tipos de centros de producción: fábricas, centros mineros y campos petrolíferos. Las fábricas y centros mineros producen recursos, mientras que los campos petrolíferos producen petróleo.

El jugador activo actualiza el registro de producción del tablero y recibe un punto de producción (PP) por cada centro de producción propio con suministro terrestre.

Nota del diseñador: Las fábricas y los centros mineros se representan en el mapa con iconos diferentes, pero son iguales en el juego. Sólo tienen funcionalidades diferentes cuando se juega con la expansión SCORCHED EARTH.

El color inicial de los centros de producción (negro para el Eje y rojo para los soviéticos) se basa únicamente en su control en 1941, cuando se lanza la Operación Barbarroja, y este control es susceptible de cambiar.

Bonificación HIWIS. Por cada unidad soviética de la casilla HIWIS que se ha rendido, el Eje recibe inmediatamente una asignación única de recursos y/o petróleo como sigue:

- Infantería: 1 recurso;
- Blindado/caballería: 1 de petróleo;
- Aérea: 1 recurso y 1 de petróleo.

1.5 Entrada de refuerzos y gasto de PP

El jugador activo puede gastar o acumular los puntos de producción y usa los siguientes marcadores para indicar el total de PP que le quedan por utilizar.



El jugador activo gasta PP para:

a. Comprar un chit ofensivo (2 recursos + 2 de petróleo)



Comprar el chit ofensivo es la 1ª decisión de gastos de PP, dado que le permite al jugador activo no sólo realizar las fases ofensiva y Blitz, sino también reorganizar dos unidades terrestres fuera del frente o una unidad terrestre del frente sin coste adicional.

b. Reorganizar



La reorganización de unidades permite a las unidades terrestres pasar de su lado desorganizado al organizado.

Requisitos: La unidad terrestre debe tener suministro.

Coste*:

- Blindados/Caballería: 1 de petróleo
- Infantería: 1 recurso
- Aérea: NA

Nota del diseñador: La caballería requiere gastar petróleo en lugar de recursos debido a la significativa integración de vehículos durante la guerra.

c. Reabastecimiento



El reabastecimiento de unidades permite que las unidades aéreas y terrestres pasen de estar en cuadro a su fuerza completa.

Requisitos: **Las unidades deben estar** con suministro terrestre y a un máximo de tres hexágonos de distancia de un nudo ferroviario controlado.

Coste*:

- Blindados/caballería: 1 recurso y 1 de petróleo
- Infantería: 2 recursos
- Aéreas: 2 recursos y 2 de petróleo



Ten en cuenta que los soviéticos no pueden reabastecer a sus unidades hasta más adelante, con las cartas **Konev** (unidades de infantería), **Zhukov** (unidades blindadas) y **YAK-3** (unidades aéreas).

d. Mejora



La mejora de unidades permite a seis unidades terrestres concretas cambiar de tipo de unidad y pasar de estar en cuadro a fuerza completa.

Requisitos: Las unidades terrestres deben estar bajo suministro terrestre y a no más de tres hexágonos controlados de distancia de un nudo ferroviario propio.

Coste*:

- Las cuatro unidades de caballería soviéticas en cuadro pueden mejorarse a unidades blindadas a fuerza completa usando la carta **Rokossovsky**. Cada mejora cuesta 1 de petróleo y 1 recurso.
- La unidad de infantería italiana en cuadro puede mejorarse a una unidad de infantería alpina a fuerza completa con un coste de 2 recursos.
- La unidad en cuadro de caballería húngara puede mejorarse a una unidad de infantería a fuerza completa a un coste de 2 recursos.



Nota del diseñador: La mejora de las cuatro unidades de caballería soviéticas requirió de una gran inyección de equipamiento, un periodo largo de entrenamiento y la acumulación de experiencia. Se representa de forma abstracta asociando las mejoras a la llegada del mariscal Rokossovsky en 1944.

El CSIR italiano recibió refuerzos significativos en 1942, incluyendo tres divisiones alpinas, cuatro divisiones de infantería y otras formaciones de combate menores, convirtiéndose en el 8.º Ejército, y prestando apoyo en las operaciones en el Cáucaso.

Activo en 1941, el Cuerpo Rápido húngaro consistía inicialmente de una división de caballería y dos motorizadas. Presionados por las exigen-

cias alemanas para que se involucrasen más en el frente oriental, Hungría retiró las tres unidades móviles y las reemplazó con nueve divisiones de infantería ligera en 1942. Las nuevas formaciones dieron cuerpo al 2.º Ejército. Aunque era más poderoso desde un punto de vista numérico, el 2.º Ejército carecía del nivel de motorización adecuado.

Durante la partida, ambos bandos necesitarán realizar un análisis del coste-beneficio para determinar si deben acometer mejoras y cuándo realizarlas.

e. Recuperar



La recuperación de unidades permite que estas regresen en cuadro (y organizadas si son unidades terrestres) del grupo de destruidas.



Requisitos: Las unidades aéreas y terrestres recuperadas desde la casilla de destruidas se convierten en refuerzos terrestres que deben desplegarse en ciudades natales bajo control y con suministro terrestre, sin violar los límites de apilamiento.

Las unidades blindadas no se pueden desplegar en ciudades secundarias en terreno difícil, y las unidades terrestres italianas usan Bucarest como su ciudad natal.

Coste:

- Blindados/Cab: 1 recurso y 1 de petróleo
- Infantería: 2 recursos
- Aéreas: 2 recursos y 2 de petróleo

Ten en cuenta que los soviéticos no pueden recuperar unidades aéreas hasta que se juega la carta **Sturmovik**.



* Coste extra por estar en el frente



Una localización o unidad está en el frente si se encuentra adyacente a una unidad terrestre enemiga por un lado de hexágono practicable. Estar en el frente afecta al gasto de puntos de producción, movimiento en

ferrocarril operacional y estratégico, determinación del desgaste, aterrizaje, y retirada.

Reorganizar, reabastecer y mejorar (no recuperar) unidades terrestres en el frente requiere del pago de una penalización en forma de coste extra por cada unidad:

- Blindados/Caballería: +1 de petróleo
- Infantería: +1 recurso

Las unidades aéreas del frente no se pueden reabastecer.

Nota del diseñador: La penalización del frente representa el coste y esfuerzo extra para mantener la logística, enviar material y remplazos a la línea del frente.

Notas finales

Las unidades terrestres en cuadro desorganizadas se pueden restaurar a organizadas y fuerza completa durante el mismo turno del jugador, si el jugador activo satisface el coste tanto de reorganizar como de recuperar (o mejorar). Si están en el frente, las unidades terrestres también deben pagar la penalización del frente para cada acción.



Las unidades aéreas y terrestres destruidas también se pueden reabastecer a su fuerza completa (y organizar sin coste adicional si son unidades terrestres) durante el mismo turno de jugador, si el jugador activo satisface el coste tanto de recuperar como de reabastecer.



La penalización del frente sólo se aplica cuando se reabastecen unidades terrestres recuperadas en una localización del frente. Las unidades aéreas recuperadas desplegadas en una ciudad del frente no se pueden reabastecer.



Los refuerzos llegan organizados por su carta de evento asociada, sin requerir el gasto de PP, en cuadro o a fuerza completa. Los refuerzos en cuadro se pueden reabastecer en su turno de llegada. La penalización del frente sólo se aplica cuando se reabastece una unidad terrestre recién llegada en una localización del frente.

Al igual que las unidades recuperadas, los refuerzos deben desplegarse en ciudades controladas del país natal con suministro terrestre, sin violar los límites de apilamiento.

Ejemplo (figura 2): El jugador del Eje es el jugador activo y tiene acumulados 10 recursos y 6 de petróleo.

Primero decide comprar el chit de ofensiva (2 recursos y 2 de petróleo) para realizar operaciones durante las siguientes fases de ataque y blitz. También le permite reorganizar gratuitamente una infantería alpina finlandesa desorganizada/en cuadro (fuera de la imagen) y la caballería húngara desorganizada/en cuadro dado que ambas no están en el frente.

A continuación, decide mejorar la caballería húngara desorganizada/en cuadro (2 recursos), reabastecer al 11.º de Infantería alemán organizado/en cuadro (2 recursos), reabastecer al 1.º Ejército Panzer alemán organizado/en cuadro (1 recurso y 1 de petróleo + 1 de petróleo por estar en el frente), y a la infantería alpina rumana organizada /en cuadro (2 recursos + 1 recurso por estar en el frente).

Tras gastar 10 recursos y 4 de petróleo, ajusta sus marcadores de recursos y petróleo en el registro de producción a 2 y 0 como recordatorio de que quedan 2 PP de petróleo para turnos posteriores.

Nota del diseñador: Muchas veces ambos bandos (con más frecuencia el Eje) serán incapaces de satisfacer en un solo turno todas las necesidades de reorganización, reabastecimiento, mejora y recuperación.

Este problema se magnifica cuando se incluye la compra de chits de ofensiva y los costes por la penalización del frente. El mantenimiento de combates en el tiempo en un entorno de PP limitados precisa de mucha planificación y es uno de los aspectos más exigentes para dominar el juego.

1.6 Movimiento estratégico en ferrocarril

El jugador activo puede mover UNA de sus unidades terrestres organizadas y con suministro entre nudos ferroviarios bajo control y con suministro si se cumplen las siguientes condiciones:

- El movimiento de la unidad no comienza, atraviesa o finaliza en el frente;
- Todos los hexágonos a los que se entra están bajo control propio al comienzo de la fase administrativa;
- No se violan los límites de apilamiento en el destino.

Esta unidad puede mover de nuevo durante el movimiento operacional o el movimiento terrestre (no ambos).

Nota del diseñador: El movimiento estratégico representa el redespliegue de grandes formaciones terrestres a grandes distancias vía ferrocarril.

Dada la escala del tablero, todos los hexágonos practicables tienen capacidad ferroviaria. Para no sobrecargar el mapa, en el juego sólo se representan los nudos ferroviarios. En 1941 el ancho de vía soviético era diferente al del resto de Europa (y de los estados bálticos anexionados recientemente). En el juego básico se ignoran las diferencias del ancho de vía.

La diferencia del ancho de vía sólo juega un papel en la expansión **SCORCHED EARTH**.

Ejemplo (figura 2): El jugador del Eje es el jugador activo. Sólo el 6.º de infantería alemán de Lvov satisface todas las condiciones para realizar un movimiento estratégico en ferrocarril. Sin embargo, dado que está centrado en la ofensiva, el Eje declina mover estratégicamente por ferrocarril esta unidad en este punto de la partida.

1.7 Movimiento operacional

Movimiento operacional aéreo. El jugador activo puede mover cualquier número de sus unidades aéreas hasta el doble de su capacidad de movimiento completa (la capacidad de movimiento normal si están OOS) si su movimiento finaliza en una base aérea propia controlada y con suministro, sin superar los límites de apilamiento.

La ZOC enemiga, el terreno y la meteorología no afectan al movimiento aéreo.

Movimiento operacional terrestre. El jugador activo puede mover cualquier número de sus unidades terrestres organizadas y con suministro hasta su capacidad de movimiento completa, ignorando los efectos del terreno y la meteorología normales (cada hexágono que atraviesa cuesta 1 PM), siempre que:

- El movimiento de la unidad terrestre no comience, atravesese o finalice en el frente;
- Los hexágonos en los que entre la unidad terrestre estén bajo control al comienzo de la fase administrativa;

- No se superen los límites de apilamiento en el hexágono de destino;
- Los blindados no entren en hexágonos de terreno muy difícil;
- Sólo las unidades de infantería y caballería pueden cruzar el Estrecho de Kerch, con meteorología despejada o nivosa.

Las unidades terrestres que usan el movimiento operacional no pueden mover de nuevo durante la fase de movimiento terrestre, pero sí pueden hacerlo durante la fase blitz. A modo de recordatorio, el jugador activo debería girar 90º estas unidades.

Nota del diseñador: El movimiento operacional representa el movimiento rápido en retaguardia de grandes formaciones terrestres por carretera, sin la molestia de la actividad enemiga a gran escala. Dada la escala del mapa, todos los hexágonos practicables cuentan con carreteras. Estas carreteras no se representan para no sobrecargar el mapa.

Ejemplo (figura 2): Sólo la caballería húngara (si se reorganiza en el ejemplo de producción anterior), el 6.º ejército alemán, RHS y el 11.º de infantería satisfacen todos los requerimientos para realizar el movimiento operacional.

Sin embargo, como prioriza la ofensiva y necesita tener en el frente a todas las unidades terrestres posibles, el Eje declina mover operacionalmente a estas unidades.

2.0 Fase de movimiento terrestre

El jugador activo puede mover las unidades terrestres organizadas y con suministro, que no hayan realizado movimiento operacional, hasta su capacidad de movimiento completa, pagando todo el coste por salir de ZOC enemiga, el terreno y los efectos meteorológicos.

Las unidades del Eje no pueden atravesar el curso inferior del Volga.

Las unidades blindadas no pueden entrar en hexágonos de terreno muy difícil.

Estrecho de Kerch: Sólo las unidades de infantería y caballería pueden atravesar el Estrecho de Kerch, con meteorología despejada o nivosa.



Las unidades organizadas OOS pueden mover, pero tienen reducida a la mitad su capacidad de movimiento.

Las unidades terrestres desorganizadas y todas las unidades aéreas no pueden mover durante esta fase.

No hay movimiento mínimo de un hexágono. Si una unidad terrestre no tiene bastantes PM para entrar en un hexágono debido a que abandona una ZOC enemiga, por el terreno y/o los efectos de la meteorología, simplemente no puede moverse.

Cada unidad terrestre se mueve de forma individual y puede superar el límite de apilamiento mientras se desplaza, pero no puede exceder este límite al finalizar su movimiento. Los jugadores no pueden mover juntas pilas de unidades.

Las unidades terrestres no pueden entrar en hexágonos ocupados por unidades terrestres enemigas.

Sin embargo, las unidades terrestres pueden mover a hexágonos ocupados en solitario por unidades aéreas enemigas y arrasarlas. Al arrasarlas, las unidades terrestres destruyen a las unidades aéreas y pueden continuar su movimiento hasta gastar sus PM.

Una vez movida una unidad terrestre, el jugador debería girarla 45° para indicar su estado y proceder a mover otra unidad.

Después de completar los movimientos deseados durante la fase de movimiento terrestre, el jugador activo puede devolver todas sus unidades giradas a su posición normal.



Fig. 3

Ejemplo (figura 3): El jugador del Eje es el jugador activo. Como desea aprovechar el buen tiempo, avanza con tres unidades a través de la frontera rumana dentro de la Unión Soviética. El 12.º ejército de infantería y el 2º cuerpo de caballería soviéticos proyectan una ZOC en el hexágono marcado con una Z dentro de un círculo.

El 3.º ejército alpino de infantería rumano, aunque está en el frente, no comienza su movimiento en la ZOC del 12.º ejército de infantería soviético y sólo gasta 1 PM en cruzar el río Prut y entrar en Kishinev. Seguir moviéndose a la derecha del 12.º ejército de infantería soviético requiere 3 PM (1 PM por el terreno abierto más 2 PM por entrar y salir de ZOC enemiga). En ese momento el 3.º de infantería alpina rumano ha gastado su límite de 4 PM y debe detenerse.

El 11.º ejército de infantería alemán mueve hacia la derecha a través del río Prut con 1 PM y atraviesa el río Dniéster con otro PM. Ahora, como está dentro de la ZOC del 2º cuerpo de caballería soviético y sólo cuenta con una capacidad de movimiento de 4 PM, sólo podría continuar su movimiento con otro hexágono entrando en Vinnitsa con 2 PM, o cruzando el río Bug con 2 PM.

El 4.º ejército de infantería rumano mueve a través del Danubio con 1 PM y atraviesa el río Dniéster con otro PM. Ahora, como está dentro de la ZOC del 2º de caballería soviético y sólo tiene 3 PM, debe detenerse.

3.0 Fase de desgaste

En primer lugar, los jugadores comprueban si alguien tiene superioridad aérea/blindada, comparan la fuerza de sus unidades en el frente, y, por último, consultan el resultado en la tabla de desgaste para determinar el número de impactos, los hexágonos de desgaste reclamados, combates y reacciones aéreas.

La fase de desgaste es obligatoria, pero los marcadores de combate y reacción aérea – que representan el máximo número de combates y reacciones aéreas que tanto el jugador activo como el inactivo pueden emplear durante cada fase de ataque y blitz – sólo son aplicables si el jugador activo compra el chit de ofensiva (4.0).



3.1 Comprobación de la superioridad

El suministro, la organización, la fuerza y la meteorología afectan a la superioridad.



3.1.1 Superioridad aérea

Unidad válida: Cualquier unidad aérea con suministro que tenga a su alcance una unidad amiga terrestre del frente.

Realiza el siguiente procedimiento:

1. Cada jugador cuenta el número de sus unidades aéreas válidas. Cuenta cada unidad en cuadro como una y cada unidad a fuerza completa como dos. Sin embargo, si la meteorología es lluviosa, todas las unidades cuentan como una. Si la meteorología es nival o frío extremo, las unidades del Eje cuentan como una.
2. Compara los dos resultados: si un jugador cuenta con una ventaja de al menos 2:1, logra la superioridad aérea para esta fase y despliega sus marcadores de superioridad aérea en el mapa.

Efecto: El jugador obtiene un salto de columna favorable en la tabla de desgaste. Cualquier proporción < 2:1 no tiene efecto.

Ejemplo (figura 4): La unidad aérea rumana y 3 de las 5 unidades aéreas soviéticas disponibles fueron destruidas durante el turno 1.

En la fase de desgaste del Eje del turno 2, el Eje tiene 3 unidades aéreas válidas mientras que los soviéticos cuentan con 2 para determinar la superioridad aérea. Ten en cuenta que, mientras el Eje tiene 4 unidades aéreas con suministro en juego, la unidad aérea finlandesa no tiene a su alcance (3 hexágonos) ninguna unidad terrestre del frente y queda invalidada.

De sus unidades aéreas válidas, el Eje tiene 1 en cuadro y 2 a fuerza completa, y los soviéticos cuentan con 2 unidades en cuadro.

El Eje disfruta de una ventaja 5:2, lo que le proporciona la superioridad aérea ($\geq 2:1$) para la fase y coloca el marcador de superioridad aérea en el mapa.



3.1.2 Superioridad blindada

Unidad válida: Todas las unidades blindadas organizadas y con suministro del frente o adyacentes a unidades terrestres amigas del frente.

Realiza el siguiente procedimiento:

1. Cada jugador cuenta el número de sus unidades blindadas válidas. Cuenta cada unidad en cuadro como 1 y cada unidad a fuerza completa como 2. Sin embargo, si la meteorología es lluviosa, todas las unidades blindadas cuentan como una. Si la meteorología es nival o frío extremo, todas las unidades blindadas del Eje cuentan como una.
2. Compara las dos cifras: si un jugador tiene una ventaja de al menos 2:1, logra la superioridad blindada para esta fase y coloca en el mapa su marcador de superioridad blindada.

Efecto: el jugador consigue un salto de columna favorable en la tabla de desgaste. Cualquier proporción < 2:1 no tiene efecto.

Ejemplo (figura 4): El jugador del Eje tiene en juego 4 unidades blindadas, pero sólo 3 son válidas para determinar la superioridad blindada (organizadas, con suministro y en el frente o adyacentes a una unidad terrestre amiga en el frente). Todas las unidades blindadas válidas tienen fuerza completa.

El jugador soviético tiene 3 unidades blindadas válidas para la superioridad blindada (organizadas, con suministro y en el frente o adyacentes a una unidad terrestre amiga en el frente). Todas las unidades blindadas se encuentran en cuadro.

El Eje tiene una ventaja de 6:3, lo que le proporciona la superioridad blindada para la fase y coloca el marcador de superioridad blindada en el mapa.



3.2 Resolución del desgaste

Para sumarse a la fuerza del desgaste, una unidad terrestre es válida si:

- Está en el frente si es del jugador inactivo;
- Está en el frente, organizada y con suministro para el jugador activo.

Realiza el siguiente procedimiento:

Los jugadores aplican los efectos de las fortalezas y la meteorología (consulta la ayuda de juego) y calcula la fuerza total de todas sus unidades terrestres del frente válidas;

Cruza los dos resultados en la tabla de desgaste;

Aplica los saltos de columna acumulativos por sorpresa y superioridad en la tabla de desgaste (hacia la derecha el jugador activo y hacia la izquierda el inactivo);

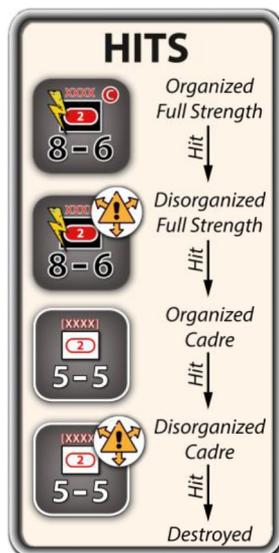
Determina el **número de impactos del jugador activo**, el **número de impactos del jugador activo** y el **número de marcadores de hexágonos de desgaste del jugador activo**;

Si el jugador activo compró el chit de ofensiva, calcula también el **número de marcadores de combate del jugador activo** y el **número de marcadores de reacción aérea del jugador inactivo**.

3.2.1 Aplicar los impactos

Ambos jugadores, primero el jugador inactivo, aplican todos los impactos a sus unidades del frente como sigue:

- No más de un impacto por unidad del frente hasta que todas las unidades del frente hayan sufrido uno;
- Cualquier unidad terrestre del frente, sin importar si era válida para contribuir con su fuerza a la resolución del desgaste, puede recibir impactos;
- No se aplican impactos a las unidades aéreas ni a las unidades terrestres que no están en el frente.



3.2.1.1 Avance gratuito

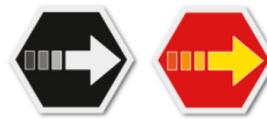


Si el jugador inactivo deja vacío un hexágono del frente, el jugador activo puede avanzar sobre él inmediatamente con un máximo de dos unidades terrestres adyacentes, organizadas y con suministro, sin importar la meteorología (se siguen aplicando las

restricciones a los blindados del terreno muy difícil y del estrecho de Kerch y el curso inferior del Volga). Las unidades terrestres sólo pueden avanzar una vez por fase. Rótalas 45° después del movimiento para garantizar su cumplimiento.

Nota del diseñador: Dado que estos avances no consumen marcadores de hexágono de desgaste reclamado, son una oportunidad gratuita de capturar territorio enemigo (especialmente aquellos hexágonos que no se suelen reclamar). El jugador inactivo debería evitar perder estos baluartes naturales.

3.2.2 Hexágonos de desgaste reclamados



Con cada marcador de hexágono de desgaste reclamado disponible, el jugador activo puede reclamar un hexágono del frente ocupado por el enemigo.

Resuelve cada reclamación de hexágono de una en una del siguiente modo:

1. El jugador activo coloca un marcador en un hexágono que se puede reclamar;
2. El jugador inactivo retira las unidades terrestres y/o cambia de base a las unidades aéreas del hexágono;
3. El jugador activo avanza con al menos una unidad terrestre válida al hexágono.

No se pueden reclamar los siguientes hexágonos:

- Hexágonos separados por el estrecho de Kerch;
- Hexágonos accesibles únicamente por lados de hexágono de río (**efecto cabeza de puente**: incluso si se puede reclamar el hexágono, las unidades terrestres sólo pueden avanzar cruzando un río si otra unidad terrestre avanzó primero sin cruzar un río);
- Terreno muy difícil y urbano;
- Terreno difícil con meteorología lluviosa, nevosa o frío extremo;
- Hexágonos donde no hay disponibles unidades terrestres para avanzar.

3.2.3 Retirada

El jugador inactivo debe retirar primero todas sus unidades terrestres organizadas en el hexágono de

desgaste reclamado a cualquier hexágono adyacente controlado que permitan las restricciones del terreno y la meteorología y dentro de los límites de apilamiento. Retirarse no cuesta PM.



Cada unidad terrestre cuya retirada finalice en el frente sufre un impacto según el procedimiento para los impactos descrito anteriormente. Las unidades terrestres desorganizadas o incapaces de seguir este procedimiento de retirada son destruidas.

3.2.4 Cambio de base de las unidades aéreas

Si hay alguna unidad aérea del jugador inactivo en el hexágono de desgaste reclamado, el jugador inactivo debe cambiarla a una base aérea propia dentro de su alcance y cumpliendo los límites de apilamiento. Cualquier unidad aérea obligada a cambiar de base que no lo logre será destruida.

3.2.5 Avance al hexágono de desgaste reclamado

Después de que el jugador inactivo ha completado todas las retiradas/cambio de base del hexágono de desgaste reclamado, el jugador activo debe avanzar a dicho hexágono con, al menos, una unidad terrestre adyacente, organizada y con suministro. Avanzar no cuesta PM.

Las unidades terrestres sólo pueden avanzar una vez por fase: después de completar el avance al hexágono reclamado, el jugador activo rota las unidades que avanzaron 45° y coloca un marcador de desgaste sobre ellas como recordatorio de que estas unidades no pueden avanzar más en esta fase.

3.2.6 Mantenimiento

Tras resolver el último hexágono de desgaste reclamado, el jugador activo puede eliminar todos sus marcadores de hexágono de desgaste del tablero y devolver a las unidades terrestres que avanzaron a su posición original (girarlas).

Nota del diseñador: La fase de desgaste representa de forma abstracta el desgaste diario y el intercambio de territorio que se produce a lo largo del frente durante el turno, tanto dentro como fuera de los periodos de las grandes ofensivas.

Es una forma de simular mejor la escala de la guerra en el este y su tremendo coste acumulado.

Turno del Eje, éste cuenta con una fuerza total de 70, con 16 unidades terrestres válidas en el frente, y los soviéticos suman una fuerza de 30, de 9 unidades terrestres del frente (ten en cuenta que el 23.º de infantería tiene el triple de fuerza por ser Leningrado una fortaleza).

Estas dos fuerzas se cruzan en la tabla de desgaste para proporcionar un resultado inicial de "2-1". A continuación, hay dos saltos de columna a la derecha (superioridad aérea y blindada del Eje) para un resultado final de "4-1".

El jugador soviético sufre 4 impactos, mientras que el Eje sufre 1y logra 4 marcadores de hexágonos de desgaste reclamados. Habiendo comprado un chit de ofensiva, el jugador del Eje también recibe 4 marcadores de combate y el jugador soviético recibe 1 marcador de reacción aérea para usar en cada una de las siguientes fases de ataque y blitz.

El jugador soviético aplica primero sus 4 impactos (indicados con una flecha azul apuntando a un marcador de desorganizado girado). El 7.º de infantería en cuadro (se desorganiza), el 23.º de infantería en cuadro (se desorganiza), el 20.º de infantería en cuadro (se desorganiza) y el 5.º de infantería en cuadro y desorganizado (es destruido).

A continuación, el Eje aplica su impacto (flecha roja apuntando a un marcador de desorganizado girado) a la infantería Kr alpina en cuadro (se desorganiza).

Ahora el Eje puede avanzar gratuitamente con la infantería RS alemana al hexágono que dejó vacío el 5.º de infantería soviético (indicado con un recuadro verde).

A continuación, el Eje reclama y avanza a los tres hexágonos siguientes (indicados con hexágonos verdes) de uno en uno: el hexágono ocupado por el 21.º de infantería soviético (éste debe retirarse a cualquiera de los dos hexágonos adyacentes superiores para evitar recibir un impacto y desorganizarse / avanzarán el 9.º y 18.º de infantería alemanes); el hexágono ocupado por el 19.º de infantería soviético (debe retirarse hacia abajo, recibiendo un impacto (por el frente) y desorganizándose / avanzarán el 2º panzer y 16.º de infantería alemanes); el hexágono ocupado por el 6.º de infantería soviético (no puede retirarse y es destruido / avanza la infantería italiana CSIR).

Al Eje le queda uno de sus cuatro marcadores de hexágono de desgaste reclamado y desea reclamar y avanzar sobre otros hexágonos (destacados en amarillo y rojo), pero la falta de unidades terrestres para avanzar (hexágono amarillo) o el terreno prohibido (hexágono rojo) lo hacen imposible.

Axis Claimed Attrition Hexes (4)



Fig. 4



ATTRITION TABLE (3.0)

		Phasing Claimed Attrition Hexes / Battle Markers							
		0	1	2	3	4	5	6	
Defender Air Reaction Markers	0	X	0-26	27-53	54-80	81-107	108-134	135-161	OVER
	1	0-26	1-1	1-0	2-0	3-0	4-0	5-0	6-0
	2	27-53	0-1	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
	3	54-80	0-2	1-2	2-2	3-2	4-2	5-2	6-2
	4	81-107	0-3	1-3	2-3	3-3	4-3	5-3	6-3
	5	108-134	0-4	1-4	2-4	3-4	4-4	5-4	6-4
	6	135-161	0-5	1-5	2-5	3-5	4-5	5-5	6-5
OVER		0-6	1-6	2-6	3-6	4-6	5-6	6-6	

Air Strength=0
 Non-Upfront Ground Strength=0
 Phasing Disorganized/OOS Ground Strength=0
 Rainy: Total Ground Strength= Halved
 Snowy: [except Alpine] Total Phasing Axis Ground Strength= Halved
 Blizzard: [except Alpine] Total Axis Ground Strength= Quartered (Phasing)/Halved (Non-Phasing)
 Ground Strength in Fortress= x3

Axis Surprise: 1 Shift Rightward
 Air Superiority: 1 Shift
 Armor Superiority: 1 Shift
 * Phasing shifts Rightward
 Non-Phasing shifts Downward

Ineligible Claimed Attrition Hexes: Across a River, Across Kerch Strait, Heavy/Urban terrain, and Rough terrain in non-Clear weather

Axis Offensive Chit



Axis Battle Markers (4)



Soviet Air Reaction Marker (1)



4.0 Fase de ataque



La fase de ataque sólo tiene lugar si el jugador activo compra el chit de ofensiva durante la fase administrativa.

Con cada marcador de combate disponible (3.0), el jugador activo (ahora el "atacante") puede combatir en un hexágono ocupado por el jugador inactivo (defensor) con unidades aéreas y/o terrestres. Hay dos tipos de combates.



Combate aéreo. Usando una unidad aérea con suministro y dentro de su alcance, el atacante combate en un hexágono ocupado por una unidad aérea enemiga. Sólo se produce combate aire-aire con este tipo de combates.

Combate terrestre. Usando al menos una unidad terrestre con suministro, organizada y adyacente a través de un lado de hexágono traspasable, el atacante combate en un hexágono ocupado por al menos una unidad terrestre enemiga. Pueden participar unidades aéreas de ambos bandos, realizando combate aire-aire y puede que proporcionando apoyo aéreo al combate terrestre.

Resuelve cada combate de uno en uno, desde el uso de los marcadores de combate hasta el avance después del combate.

El atacante no está obligado a iniciar algún combate, pero el número máximo de combates que puede iniciar está limitado por el número de marcadores de combate que logró durante la fase de desgaste (nunca más de seis). Además, el atacante no puede combatir en el mismo hexágono más de una vez durante la misma fase.

Las unidades aéreas pueden mover hasta su alcance máximo e ignoran las ZOCs enemigas, el terreno y la meteorología mientras se desplazan al combate, reaccionan o cambian de base. Sin embargo, la meteorología puede afectar a su efectividad en combate según el *anexo de impacto de la meteorología y el terreno*.

En la fase de ataque las unidades terrestres no pueden mover antes del combate, pero pueden hacerlo después del combate para retirarse o avanzar.

Las unidades aéreas y terrestres sólo pueden participar en un combate durante la fase. Rota 45° cada unidad participante al final del combate como recordatorio.

La fase concluye una vez el atacante ha completado todos los combates.

4.1 Resolución del combate aéreo

Resuelve cada combate aéreo del siguiente modo:

1. El atacante coloca un marcador de combate en un hexágono de combate válido y mueve una unidad aérea con suministro y dentro de su alcance al hexágono. El defensor no puede usar un marcador de reacción aérea como respuesta.
2. Resuelve una ronda simultánea de combate aéreo. Las unidades aéreas con fuerza completa lanzan dos dados y las unidades en cuadro lanzan uno. En función de la unidad aérea y las instrucciones del escenario, la potencia de fuego puede variar de fuego cuádruple (impacta con 3+) a fuego doble (impacta con 5+). Los impactos sólo se aplican a las unidades aéreas dentro del hexágono de combate y los impactos en exceso se descartan. A diferencia de las unidades terrestres, las unidades aéreas a fuerza completa son destruidas después de recibir dos impactos y las unidades en cuadro son destruidas tras un impacto.
3. Las unidades aéreas supervivientes permanecen en el lugar hasta que se produce el aterrizaje después de resolver el último combate de la fase.

Ejemplo (figura 5): El jugador del Eje es el atacante durante la fase de ataque y la meteorología es despejada.

El Eje emplea uno de sus cuatro marcadores de combate en Krivói Rog y mueve la unidad aérea S alemana de fuerza completa cinco hexágonos desde Lvov (fuera de la imagen) hasta el hexágono, combatiendo contra la unidad aérea W soviética en cuadro (combate 1). En esta situación el jugador soviético no puede utilizar un marcador de reacción aérea.

Simultáneamente, el jugador del Eje lanza dos dados ("4" y "5") y el jugador soviético lanza uno ("4"), lo que da como resultado que el Eje logra dos impactos y los soviéticos no logran ninguno. La unidad aérea soviética W es destruida y se mueve inmediatamente a la casilla de unidades destruidas de donde se puede recuperar en el futuro. La unidad aérea alemana S permanece en Krivói Rog hasta que tiene lugar el aterrizaje después de resolver el último combate de la fase.

4.2 Resolución del combate terrestre

Resuelve cada combate terrestre del siguiente modo:

1. El atacante emplea un marcador de combate en un hexágono de combate válido y declara cuáles de sus unidades terrestres adyacentes están atacando, rotándolas 45°.
2. Ambos jugadores – primero el atacante – pueden mover una unidad aérea con suministro a su alcance hasta el hexágono de combate para proporcionar apoyo aéreo, con las siguientes excepciones para el defensor:
 - a. Si no hay presente una unidad aérea defensora en el hexágono de combate, el defensor puede usar un marcador de reacción aérea para reaccionar con una unidad aérea que no esté en el hexágono de combate (o elige no reaccionar);
 - b. Si en el hexágono de combate ya hay una unidad aérea defensora, el defensor debe usar esa unidad (use o no el atacante una unidad aérea) sin usar un marcador de reacción aérea.
3. Realiza el paso 2 de la sección 4.1. Las unidades aéreas supervivientes permanecen en el hexágono para proporcionar los bonificadores por apoyo aéreo hasta el aterrizaje.
4. Cada jugador aplica los modificadores por terreno y meteorología a las unidades terrestres participantes según el *anexo de impacto de la meteorología y el terreno* y calcula la fuerza total.
5. Compara los dos valores, calcula la columna con la proporción de la tabla de combate (GCRT) y redondea hacia abajo hasta la siguiente columna como sea necesario. Si la proporción es <math><1:1</math>, el combate se detiene inmediatamente. El marcador de combate se pierde y todas las unidades involucradas no pueden participar en otro combate.
6. El atacante puede usar en el combate una carta táctica disponible de su mano (sólo una por ataque o fase Blitz).
7. Aplica las bonificaciones de salto de columna del combate terrestre acumuladas de la GCRT (hacia la derecha para el atacante y hacia la izquierda

quierda para el defensor) según 4.3.

8. El atacante lanza un dado en la columna modificada y determina el siguiente resultado de la GCRT:
 - a. **Número de impactos del defensor/número de impactos del atacante.**
 - b. Una "!" junto al resultado o un paréntesis azul (alrededor de la columna modificada) fuerza una retirada obligatoria del defensor salvo que el hexágono sea urbano.
9. Ambos jugadores, primero el defensor, aplican sus impactos como deseen contras sus unidades y resuelven las retiradas y avances según se describe más adelante.

4.3 Bonificaciones del combate terrestre



La **bonificación por apoyo aéreo** (1 o 2 saltos de columna) tiene lugar cuando un jugador disfruta de la participación en el combate de la unidad aérea más fuerte o la única unidad aérea participante, salvo que afecte la meteorología según el *anexo de impacto de la meteorología y el terreno*. Una unidad aérea a fuerza completa y con meteorología despejada proporciona 2 saltos de columna, cualquier otra unidad proporciona 1 salto de columna. Cuando ambos jugadores cuentan con unidades aéreas participando en el combate, sus saltos de columna se anulan mutuamente.

La **bonificación blindada** (1 salto de columna) beneficia al atacante si la meteorología es despejada, el hexágono de combate es terreno abierto, y sólo su bando cuenta con unidades blindadas participando en el combate. El defensor obtiene la bonificación si es el único que cuenta con una unidad blindada participante, sin importar el terreno o la meteorología.



La **bonificación por ataque en pinza** (1 salto de columna) tiene lugar cuando el combate se produce a través de dos hexágonos no adyacentes entre ellos. Esta bonificación aumenta a 2 saltos de columna si el combate se produce a través de tres lados de hexágono no adyacentes entre ellos (**combate concéntrico**). La existencia de más unidades atacantes en otros hexágonos adyacentes no afecta ni anula la bonificación al combate por ataque en pinza o concéntrico.



4.4 Retirada del defensor

La retirada del defensor puede tener lugar después del combate, ya sea voluntaria u obligatoria tras el resultado de este.

Para la retirada voluntaria, el defensor puede retirar algunas o todas las unidades terrestres organizadas participantes. En una retirada obligatoria, el defensor debe retirar todas las unidades terrestres organizadas participantes.

En ambos casos, todas las unidades terrestres en retirada deben moverse a cualquier hexágono adyacente amigo sin superar los límites de apilamiento.

La retirada no requiere gastar puntos de movimiento, pero las unidades no pueden retirarse a terreno prohibido.

Cada unidad terrestre en retirada que acaba en una posición en el frente sufre un impacto según la secuencia de impactos de la sección 3.2.1.



Las unidades terrestres desorganizadas, u organizadas incapaces de retirarse como se ha descrito, son destruidas.

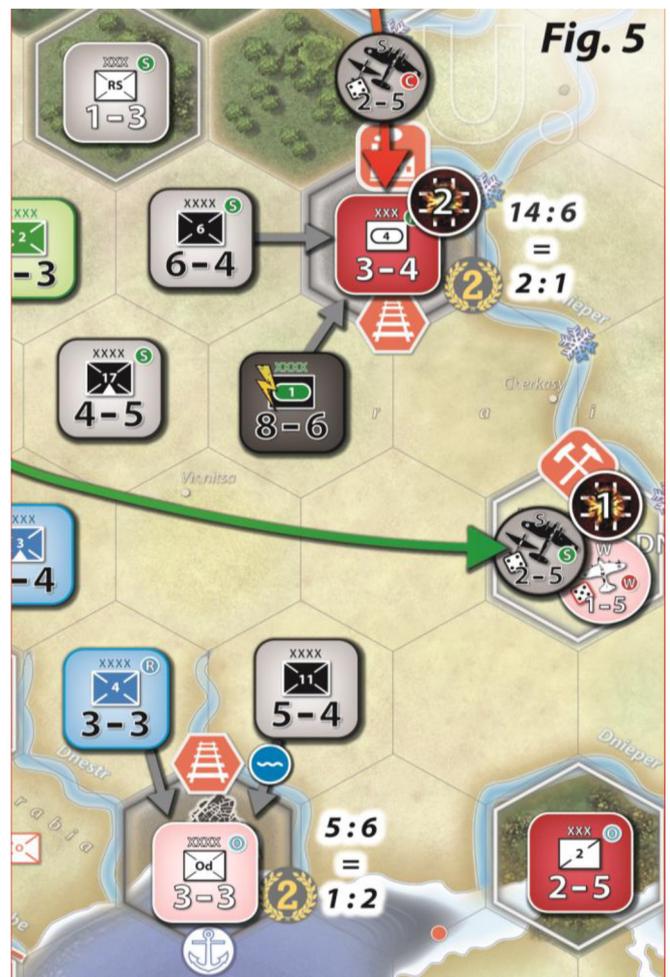
4.5 Avance después del combate

Después de la retirada del defensor, el atacante debe avanzar al hexágono vacío con una de sus unidades terrestres organizadas participantes, si es posible. Avanzar no consume puntos de movimiento, pero las unidades terrestres no pueden exceder el límite de apilamiento ni entrar en terreno prohibido.

Ejemplo (figura 5): El jugador del Eje usa un marcador de combate (combate 2) en Kiev para lanzar un ataque terrestre con las siguientes unidades alemanas de fuerza completa: 1.º Ejército Panzer, el 6.º de infantería y la unidad aérea C desde Vilna (fuera de la imagen, a cinco hexágonos de distancia). Aunque el jugador soviético cuenta con un marcador de reacción aérea para gastar, no tiene unidades aéreas al alcance debido al combate aéreo exitoso previo del Eje (combate 1).

Ambos jugadores calculan y comparan su fuerza terrestre total: 14 para el Eje y 6 para los soviéticos (el 4º cuerpo blindado soviético en cuadro está organizado y dobla su fuerza por defender en terreno urbano).

La proporción inicial del combate terrestre es de 2:1, que se modifica a 4:1 debido a la bonificación por apoyo aéreo del Eje (la unidad aérea C a fuerza completa = 2 saltos de columna a la derecha). El jugador



del Eje obtiene un "2" en el dado, lo que resulta en dos impactos para cada jugador.

El 4º cuerpo blindado soviético (organizado y en cuadro) es destruido y se coloca en la casilla de destruidos a la espera de ser recuperado. El jugador del Eje tiene dos opciones a considerar: aplicar un impacto a cada unidad terrestre o aplicar los dos impactos a una única unidad terrestre. Para capturar Kiev (la ZOC propia sobre un hexágono urbano vacío bajo control enemigo no es suficiente para cambiar su control) y salvaguardar la capacidad blitz del 1.º Ejército Panzer alemán (debe estar organizado y a fuerza completa), el jugador del Eje decide aplicar los dos impactos sobre el 6.º de infantería alemán (pasa a estar en cuadro y organizado) y, a continuación, avanzar con el 1.º Panzer y el 6.º de infantería sobre Kiev. La unidad aérea C alemana permanece en Kiev hasta el aterrizaje de las unidades aéreas después de resolverse todos los combates de la fase.

Ten en cuenta que el jugador del Eje, aun siendo deseable, no podía lanzar un ataque terrestre sobre Odesa debido a que la proporción inicial del combate terrestre era <1:1. La fuerza terrestre total del Eje era 5 (el 11.º de Infantería alemán de fuerza completa reduce

a la mitad dicha fuerza por atacar atravesando un río no helado) y 6 para los soviéticos (la infantería soviética Od en cuadro está organizada y dobla su fuerza por defender en terreno urbano).

A continuación, el jugador del Eje realiza sus dos combates restantes en la zona norte del tablero.

4.6 Aterrizaje de las unidades aéreas

Después de resolver el último combate de la fase, todas las unidades aéreas participantes deben regresar a bases aéreas amigas controladas dentro de su alcance y sin superar los límites de apilamiento. Cualquier unidad aérea incapaz de regresar a un aeródromo es destruida.

4.7 Mantenimiento

Después de que tomen tierra todas las unidades aéreas, los jugadores realizan la siguiente acción para finalizar la fase:

- **Jugador activo:** Elimina del tablero todos los marcadores de combate usados y restaura a todas las unidades a su orientación normal. Si se ha usado una carta táctica permanece sobre el tablero hasta completar la fase blitz.
- **Jugador inactivo:** Elimina del tablero todos los marcadores de reacción aérea usados.

5.0 Fase blitz



La fase blitz tiene lugar si el jugador activo reúne todas las condiciones siguientes:

- Ha comprado el chit de ofensiva;
- Dispone de al menos una unidad blindada a fuerza completa, con suministro, organizada y con capacidad blitz;
- Se usó la carta estratégica correspondiente.

Unidades participantes. Las siguientes unidades pueden participar en la fase:

- Las unidades blindadas que realizan blitz;
- Unidades aéreas con suministro, adyacentes a una unidad blindada que realiza blitz;
- Unidades terrestres organizadas y con suministro, adyacentes a una unidad blindada que realiza blitz.

A partir de 1942, la distancia de las unidades participantes a una unidad blindada que realiza blitz aumenta desde adyacente a dos hexágonos amigos controlados.

Al comienzo de la fase rota 90° todas las unidades no participantes para evitar que lo hagan por error.

Las unidades participantes llevan a cabo otra fase de movimiento terrestre y ataque, incluso si se han movido y han participado en un combate con anterioridad en el turno. Los jugadores pueden usar el mismo número de marcadores de combate y marcadores de reacción aérea obtenidos durante la fase de desgaste, sin importar cuántos se emplearon en la fase de ataque.

Ejemplo (figura 6): Continuando con el ejemplo anterior, el jugador del Eje ha resuelto todos sus combates, la unidad aérea C alemana regresa desde Kiev hasta cinco hexágonos de distancia y toma tierra en Vilna (fuera de la imagen), la unidad aérea S alemana parte de Krivoy Rog y toma tierra en Kiev a dos hexágonos de distancia, devuelve las unidades terrestres a su orientación normal y concluye su fase de ataque.

Durante la fase blitz, el Eje determina que sólo el 1.º Ejército panzer reúne las condiciones para realizar blitz (tener capacidad blitz, estar organizado, con suministro y a fuerza completa). Al empezar la partida se usó la carta de apoyo **Kleist**. Dado que estamos en 1941, sólo el 6.º de infantería, organizado y con suministro, y la unidad aérea S con suministro, localizados en Kiev, pueden unirse al 1.º Ejército panzer y participar en la fase blitz.



El Eje sopesa sus opciones con las tres unidades de las que dispone para la fase. Pueden mover y atacar de nuevo empleando los cuatro marcadores de combate obtenidos durante la fase de desgaste. El resto de las unidades del Eje no pueden mover o atacar. Los soviéticos pueden reaccionar con el marcador de reacción aérea obtenido en la fase de desgaste.

Ten en cuenta que es imposible combatir contra la caballería 2-5 organizada de Perekop (en pantano, el defensor organizado dobla su fuerza a 4), dado que el Eje no cumple el requerimiento inicial del combate terrestre $\geq 1:1$ porque los blindados no pueden atacar en pantano, y la infantería se vería reducida a 2 por atravesar un río.



En su lugar, teniendo en cuenta que las unidades aéreas soviéticas están fuera de rango, el Eje podría emplear estas tres unidades para atacar Odesa: el 6.º de infantería desde el hexágono ocupado por la infantería rumana, mientras que la unidad blindada (dividida a la mitad) lo haría atravesando el río Bug desde el hexágono costero vacío, para una proporción 8:6, más las bonificaciones por ataque en pinza y apoyo aéreo, que se convierte en un atractivo 4:1 (83% de probabilidades de tomar la ciudad).

6.0 Fase final

6.1 Comprobación de suministro final

El jugador activo comprueba el estado de todas sus unidades, centros de producción y nudos ferroviarios controlados OOS. Elimina el marcador OOS de cualquiera de ellos que pueda trazar suministro de nuevo según la sección 1.3.

Los centros de producción y nudos ferroviarios que permanezcan sin suministro mantienen el marcador OOS.

Las unidades que permanezcan sin suministro sufren inmediatamente 2 impactos y mantienen el marcador OOS salvo que sean destruidas. Si son destruidas se rinden.



Las unidades del Eje que se rinde se mueven a la casilla de Siberia y son eliminadas permanentemente del juego.

Las unidades soviéticas que se rinden se mueven temporalmente a la casilla HIWIS, proporcionando al Eje una bonificación HIWIS, y a continuación pasan a la casilla de destruidas de donde se podrán recuperar en el futuro.

6.2 Comprobación de la victoria

Sigue las instrucciones del escenario para comprobar si se logra una victoria blitz o decisiva. Si el Eje no cumple las condiciones de victoria, voltea el contador de turnos al lado soviético, dando comienzo su turno.

Turno soviético



Realiza el turno soviético igual que turno del Eje, intercambiando los papeles de jugador activo/inactivo.

Después del turno soviético, ambos jugadores comprueban en las instrucciones del escenario las condiciones de victoria operacional o estratégica. Si nadie ha logrado la victoria y quedan más turnos por jugar, desplaza el contador de turnos un espacio y voltéalo para iniciar un nuevo turno del Eje.



TUTORIALES

S.0 Más allá del Dniéper

El escenario comienza con la fase de desgaste del turno 2 del Eje y finaliza en la comprobación de victoria soviética del turno 2. Despliega las unidades según la figura 4. Las unidades RC alemana y 5.º de infantería soviética están desorganizadas. No se muestran la unidad aérea rumana y todas las unidades soviéticas "cercadas" (8 de infantería, 1 blindada y 3 aéreas), que están en la casilla de unidades destruidas.

El Eje dispone del **chit de ofensiva**.



Cartas del Eje: Están en juego Kleist, Guderian e Irán:



Cartas soviéticas: Está en juego Gran guerra patriótica, Sturmovik está en la mano y Katyusha en el mazo:



El Eje debe capturar y mantener las tres ciudades indicadas con un "2" para ganar el escenario. Los soviéticos deben conservar al menos dos de las tres ciudades para ganar el escenario. Cualquier otro resultado es un empate.

S.1 BLITZ IN THE EAST

El Eje debe practicar el movimiento inicial para tomar los tres objetivos y causar grandes pérdidas a los soviéticos, dejando al ejército rojo en shock y con la capacidad de contraatacar mermada. Un buen objetivo es capturar 14 hexágonos soviéticos y eliminar 14 unidades antes de que puedan atacarte.

Como soviético, una vez llega tu turno no hay nada que perder: ¡repele a los invasores de la madre patria!

Inicio: Turno 1 – Fase de movimiento terrestre del Eje.

Final: Turno 1 – Comprobación de la victoria estratégica.

Ciudades de victoria: Riga, Minsk y Lvov

- **Victoria del Eje:** El Eje captura y mantiene las tres ciudades de victoria;
- **Empate:** El Eje captura y mantiene dos de las tres ciudades de victoria;
- **Victoria soviética:** El Eje captura y mantiene una o ninguna de las ciudades de victoria.

Bonificación por ataque sorpresa del Eje: Durante el primer turno del Eje, el jugador del Eje disfruta de una bonificación por ataque sorpresa. La bonificación se aplica a las fases de desgaste, ataque y blitz, y proporciona los beneficios siguientes:

- El Eje obtiene 1 salto de columna a la derecha en la tabla de desgaste durante la fase de desgaste;
- Las unidades aéreas del Eje con fuerza completa impactan con 3+ (en cuadro con 4+) en combate aire-aire;
- El Eje obtiene 1 salto a la derecha en la tabla de combate terrestre para todos los combates de las fases de ataque y blitz.

Despliegue histórico: Como se muestra en el tablero, los símbolos de unidad oscuros se corresponden con la fuerza completa (la mayoría de las unidades del Eje), los símbolos de unidad blancos se corresponden con las unidades en cuadro (todas las unidades soviéticas y algunas del Eje), el 1.º de infantería húngaro de Cluj está inmovilizado  y la infantería alpina Kr finlandesa está desorganizada .

Todas las unidades tienen suministro. Todos los hexágonos jugables fuera de la Unión Soviética e Irán están bajo control del Eje, salvo que sea negado por ZOC soviética (ej., Joensuu).

Cartas. Sólo hay tres cartas disponibles (ten en cuenta que el 1.º Ejército panzer está en cuadro y no puede realizar blitz).



Cartas del eje usadas: Guderian y Kleist.

Carta soviética en su mano: Gran guerra patriótica.

El Eje dispone del **chit de ofensiva:**



ADENDA

RA.1 CAPITULACIÓN DE LOS MENORES DEL EJE

Los menores del Eje capitulan y abandonan el juego inmediatamente bajo las condiciones listadas a continuación. Una vez cumplidas, elimina las unidades correspondientes (salvo que estén en la casilla de Siberia).

-  **Rumania:** los soviéticos capturan Bucarest.
-  **Hungría:** Los soviéticos capturan Budapest.
-  **Finlandia:** Los soviéticos capturan Helsinki O se reúnen las condiciones para el **Día D**. Puede afectar al control del mar Báltico.
-  **Italia:** Se reúnen las condiciones de la carta **Destitución de Mussolini** o Rumania capitula.
-  **Bulgaria:** Los soviéticos capturan Sofía o Rumanía capitula.
-  **Irán:** Los soviéticos capturan Tabriz.
-  **Eslovaquia:** Los soviéticos capturan Bratislava.

RA.2 METEOROLOGÍA Y TERRENO

Meteorología despejada



- **Impacto en el movimiento:** Todos los tipos de terreno salvo el abierto y urbano cuestan 2 PM.
- **Impacto en el desgaste:** La fuerza terrestre de los jugadores activo e inactivo en fortaleza → triplicada.
- **Impacto en el combate:** Las unidades terrestres

defensoras organizadas que no están en terreno abierto → doble de fuerza (triple en fortaleza); unidades terrestres atacando a través de un río → mitad de fuerza.

Meteorología lluviosa



- **Impacto en el movimiento:** Todos los tipos de terreno salvo el urbano cuestan 2 PM.
- **Impacto en el desgaste:** Cada jugador suma su fuerza terrestre total, primero multiplica por tres el valor de las unidades en fortaleza, y divide a la mitad el total. Trata a las unidades aéreas a fuerza completa de ambos jugadores como si estuviesen en cuadro por lo que a la superioridad aérea respecta.
- **Impacto en el combate:** unidades terrestres atacantes → fuerza dividida a la mitad; unidades terrestres organizadas defensoras en terreno no abierto → fuerza doblada (triplicada si está en fortaleza); unidades terrestres atacando a través de un río → fuerza dividida a la mitad.
- Trata a las unidades aéreas a fuerza completa de ambos jugadores como si estuviesen en cuadro por lo que respecta al combate aire-aire y a la bonificación por apoyo aéreo.

Meteorología nivosa



- **Impacto al movimiento:** Todos los tipos de terreno salvo el urbano cuestan 2 PM.
- **Impacto en el desgaste:** el jugador soviético activo/inactivo y el jugador del Eje inactivo calculan su fuerza terrestre total como si fuese meteorología despejada; el jugador del Eje activo suma su fuerza terrestre total, primero triplica la fuerza de las unidades en fortalezas, y divide a la mitad el total. Trata a las unidades aéreas a fuerza completa del Eje, activo e inactivo, como si estuviesen en cuadro por lo que la superioridad aérea respecta.
- **Impacto en el combate:** el Eje atacando a unidades terrestres → fuerza dividida a la mitad; unidades terrestres organizadas defendiendo fuera de terreno abierto → fuerza doblada (triplicada en fortaleza); los ríos están congelados (sin influencia); trata a las unidades aéreas de fuerza completa del Eje, atacando y defendiendo, como en cuadro para el combate aire-aire y la bonificación por apoyo aéreo.

Río

- Coste de movimiento adicional: ninguno.
- Impacto en el desgaste: Los hexágonos a los que sólo se puede acceder por lados de hexágono de río no pueden ser elegidos hexágonos de desgaste reclamados.
- Impacto en el combate: Las unidades terrestres atacando con meteorología despejada y lluviosa → dividen su fuerza a la mitad.

Volga inferior: Las unidades del Eje no pueden cruzar el Volga inferior (al sur de Sarátov, representando en azul oscuro).

**Estrecho de Kerch**

- Coste de movimiento: Sin coste adicional de PM. Sólo la infantería y caballería con meteorología despejada o nivosa pueden cruzar el estrecho.
- Impacto en el desgaste: Sólo la infantería y la caballería, con tiempo despejado o nivoso, pueden combatir, retirarse y avanzar a través del estrecho; las unidades de infantería y caballería atacantes → fuerza dividida a la mitad.
- Impacto en el combate: Sólo las unidades de infantería y caballería (fuerza dividida a la mitad) con meteorología despejada o nivosa pueden combatir y avanzar atravesando el estrecho durante las fases de ataque y blitz; sólo las unidades de infantería y caballería con meteorología despejada o nivosa pueden retirarse a través del estrecho durante la retirada después del combate.

Excepciones:

Las unidades blindadas no pueden entrar en hexágonos de terreno difícil;

- Coste de movimiento: Las unidades aéreas sólo gastan 1 PM por hexágono.
- Impacto en el desgaste: Las unidades de infantería alpina del Eje no sufren penalizaciones durante la meteorología nivosa.
- Impacto en el combate: Las unidades blindadas no pueden combatir en hexágonos de terreno difícil; las unidades de infantería alpina del Eje no sufren penalizaciones con meteorología nivosa.

Nota de juego: Si es tu primer juego de simulación histórica, no te sientas abrumado con todos estos efectos del terreno y la meteorología. En una ayuda de juego se representa gráficamente los diferentes efectos del terreno y la meteorología como recordatorio. Por otra parte, el escenario de 1941 comienza con varios turnos de tiempo despejado e impactos mínimos para que te sientas cómodo con el conjunto del juego.

Nota del diseñador: El río Volga tenía un número limitado de pequeños puentes al sur de Sarátov. Los soviéticos dependían en gran medida de barcazas fluviales para el transporte de materiales a lo largo y ancho del río en esta área en particular. Las operaciones del Eje a través del río habrían encontrado importantes dificultades logísticas.

RA.3 RESUMEN DE LAS CARTAS DE EVENTO

El año entre paréntesis se refiere a RO.3: Entrada al azar de las cartas de evento.

Recuerda: cuando se cancela una carta se elimina de la partida.

Cartas del Eje – 11

Guderian (estratégica)

Entrada: En juego.

Efecto: Le permite al 2.º Ejército panzer alemán realizar blitz

Cancelación: Si aún no se ha capturado Moscú y los soviéticos juegan la carta **Interviene el OKH**.

Kleist (estratégica)

Entrada: En juego.

Efecto: Le permite al 1.º Ejército panzer alemán realizar blitz.

Cancelación: Si aún no se ha capturado Rostov y los soviéticos juegan la carta **Interviene el OKH**.

Irán se une al Eje (estratégica)

Entrada: Turno 2 (1941).

Efecto: Los hexágonos iraníes se convierten en jugables inmediatamente – Y – los soviéticos, a partir de su siguiente sub-fase de acopio de puntos de producción, pierden inmediatamente 1 de petróleo por turno.

Cancelación: Los soviéticos controlan Tabriz. Además, el siguiente turno llega el 53.º de infantería (en cuadro) en forma de refuerzo.



Paulus (estratégica)

Entrada: Turno 3 (1941).

Efecto: Los soviéticos no pueden jugar la carta **Interviene el OKH** Y el Eje no puede comprar el chit de ofensiva durante tres turnos hasta el turno 6.

Cancelación: Turno 3, si no se ha usado.

Gustav (táctica)

Entrada: Turno 7 (1942).

Requisitos: Superioridad aérea del Eje.

Efecto: El Eje recibe dos saltos de columna en la tabla de combate terrestre durante 1 combate contra un hexágono urbano sólo durante la fase de ataque (no durante la fase blitz, ya que Gustav es artillería pesada sobre railes).

Fall Blau (estratégica)

Entrada: Turno 8 (1942).

Requisitos: El Eje controla Járkov y Sebastopol.

Efecto: El Eje recibe un chit de ofensiva gratuito y llega a Járkov la infantería RHB (organizada/en cuadro).

Cancelación: Después de completar la sub-fase de gasto de PP y llegada de refuerzos del turno de entrada o al final del turno 9 si no se usó.

Ingenieros (táctica)

Entrada: Turno 9 (1942).

Efecto: El Eje recibe un salto de columna en la tabla de combate terrestre para 1 combate contra un hexágono urbano durante la fase de ataque o blitz.

Manstein (estratégica)

Entrada: Turno 11 (1943).

Efecto: El Eje recibe los ejércitos SS Panzer y 8.º de infantería (ambos organizados y en cuadro) como refuerzos

-Y-

Puede elegir cada turno una unidad panzer de fuerza completa, organizada y con suministro para realizar blitz.

Batallón de tanques pesados (táctica)

Entrada: Turno 13 (1943).

Requisitos: Meteorología despejada.

Efecto: El Eje recibe un salto de columna en la tabla de combate terrestre para 1 combate contra un hexágono de terreno abierto durante la fase de ataque o blitz.

Zitadelle (estratégica)

Entrada: Turno 14 (1943).

Requisitos: El Eje controla Járkov y Sebastopol.

Efecto: El Eje obtiene un chit de ofensiva gratuito.

Cancelación: Después de completar la sub-fase de gasto de PP y llegada de refuerzos del turno de entrada o al final del turno 15 si no se usó.

Festung (estratégica)

Entrada: Turno 22 (1944).

Efecto: Berlín y Breslavia se convierten inmediatamente en fortalezas.

Cartas soviéticas – 17

Gran Guerra Patriótica (estratégica)

Entrada: En mano.

En el turno 1 soviético, el jugador soviético puede usar la carta renunciando a recibir y gastar PP en dicho turno.

- O -

El jugador soviético puede descartar la carta y comenzar a recibir y gastar PP en el turno 1.

Efecto de Gran Guerra Patriótica: El jugador soviético:

1. Acopia y gasta PP a partir del turno 2;
2. Gasta 1 recurso menos por cada unidad terrestre recuperada; 
3. Reorganiza sin coste de PP a las unidades terrestres desorganizadas, con suministro, que no están en la línea del frente; 
4. Si se compró el chit de ofensiva, reorganiza sin coste de PP 2 unidades terrestres desorganizadas, con suministro, que no estén en la línea del frente; 
5. Puede realizar combates en la columna 1:2;
6. Comprar el chit de ofensiva vale el doble para el resto de la partida. 

Cancelación: Turno 1 si el jugador soviético declina usarla; o si la usó y el Eje captura Moscú, el final lo determina una tirada de dado.

Ejemplo: El Eje captura Moscú en el turno 4 → el Eje tira el dado inmediatamente y obtiene un "3" → la Gran Guerra Patriótica finaliza al concluir el turno 7 (4+3).

En cualquier otro caso, la carta se cancela al final del turno 10.



Coloca el marcador (GPW) en el turno final como recordatorio.

Sturmovik (estratégica)

Entrada: Turno 1 (1941).

Efecto: Recupera unidades aéreas.

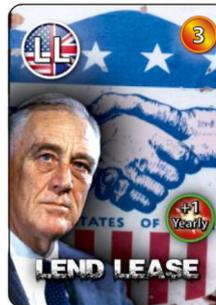
**Katyusha** (táctica)

Entrada: Turno 2 (1941).

Efecto: Los soviéticos reciben un salto de columna en la tabla de combate terrestre para 1 combate durante la fase de ataque o blitz.

Préstamo y arriendo (Estratégica)

Entrada: Turno 3 (1941).



Efecto: Los soviéticos reciben recursos extra durante la sub-fase de acopio de PP de cada turno como sigue:

- 1941 + 1 recurso
- 1942 + 2 recursos
- 1943 +3 recursos
- 1944 +4 recursos
- 1945 +5 recursos

Se reduce en 1 recurso como máximo por turno si el Eje controla cualquiera de los tres hexágonos del préstamo y arriendo O cualquiera de estos tres hexágonos no puede trazar una ruta de suministro hasta Siberia.

Pearl Harbor (estratégica)

Entrada: Turno 4 (1941).

Efecto: Los soviéticos reciben la infantería "Kal" (este turno)

- Y -

la infantería "Sta" (siguiente turno) como refuerzos a fuerza completa.

Interviene el OKH (estratégica)

Entrada: Turno 5 (1942).

Efecto: Elimina inmediatamente la carta **Guderian** si el Eje no ha capturado Moscú hasta ahora.

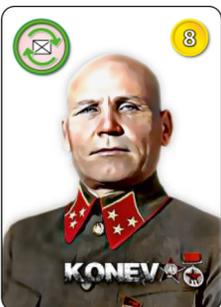
Elimina inmediatamente la carta **Kleist** si el Eje no ha capturado Rostov hasta ahora.

Cancelación: Se elimina del juego cuando el jugador del Eje juega la carta **Paulus** o el Eje captura Moscú y Rostov.

Guardia roja (táctica)

Entrada: Turno 7 (1942).

Efecto: Los soviéticos obtienen un salto de columna en la tabla de combate terrestre durante 1 combate en la fase de ataque o blitz.

Konev (estratégica)

Entrada: Turno 8 (1942).

Efecto: Los soviéticos pueden reabastecer unidades de infantería.

Zhukov (estratégica)

Entrada: Turno 9 (1942).

Efecto: Los soviéticos reciben el 1.º Ejército blindado de la Guardia (con capacidad blitz) como refuerzo a fuerza completa

- Y -

Puede reabastecer unidades blindadas.

Zhukov (estratégica)

Entrada: Turno 9 (1942)

Efecto: Los soviéticos reciben el 1.º Blindado de la Guardia (con capacidad blitz) como refuerzo a fuerza completa

- Y -

Puede reabastecer unidades blindadas.

**Urano** (estratégica)

Entrada: Turno 10 (1942).

Efecto: Los soviéticos reciben un chit de ataque gratuito.

Cancelación: Después de completar la sub-fase de gasto de PP y entrada de refuerzos del turno de entrada.

- O -

Al final del turno 11 si no se usó.

Asalto aerotransportado (táctica)

Entrada: Turno 13 (1943).

Efecto: Los soviéticos ignoran las penalizaciones por río en 1 combate durante la fase de ataque o blitz.

Destitución de Mussolini (estratégica)

Entrada: Turno 14 (1943).

Efecto: Durante cada fase de comprobación de la victoria soviética, los soviéticos lanzan un dado hasta que concurren estas dos condiciones:

Tirada de dado ≥ 3 : Elimina el ejército Panzer SS salvo que esté en Siberia u OOS. Si está OOS, elimina el ejército Panzer SS una vez recupere el suministro;

Tirada de dado ≥ 4 : Italia se rinde.

Rokossovsky (estratégica)

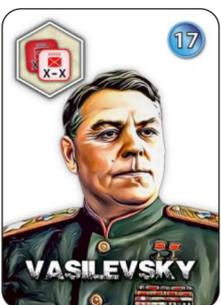
Entrada: Turno 16 (1943).

Efecto: Los soviéticos reciben el 2.º Ejército blindado de la Guardia (con capacidad blitz) como refuerzo a fuerza completa.

- Y -



Puede mejorar unidades de caballería en cuadro a unidades blindadas a fuerza completa.

Vasilevsky (estratégica)

Entrada: Turno 17 (1944).

Efecto: Los soviéticos pueden apilar 2 unidades terrestres en un hexágono.

YAK-3 (Estratégica)

Entrada: Turno 18 (1944).

Efecto: Los soviéticos pueden reaprovisionar unidades aéreas.

**D-Day** (Estratégica)

Entrada: Turno 19 (1944).

Requisitos: Control soviético de Leningrado.

Efecto: Durante cada comprobación de victoria soviética, los soviéticos lanzan un dado hasta que se obtenga el siguiente resultado:

Tirada de dado ≥ 4 : Finlandia se rinde.

Bagration (Estratégica)

Entrada: Turno 20 (1944).

Efecto: Los soviéticos reciben un chit de ofensiva gratuito.

Cancelación: Después de completar la sub-fase de gasto de PP y llegada de refuerzos del turno de entrada.

- O -

Al final del turno 21 si no se usó.

ESCENARIOS**S.2 OPERACIÓN BARBARROJA**

Una vez hayáis jugado los dos tutoriales y os hayáis familiarizado con las mecánicas del juego, es el momento de embarcarse en la mayor operación terrestre de la historia. No uséis aún las reglas opcionales.

Como el Eje, trata de mantener en marcha la ofensiva. Tienes dos formas de ganar la partida: rápidamente, controlando la terna de ciudades del turno (véanse las condiciones de victoria blitz del Eje más adelante), y teniendo éxito en la tirada del dado, o con un dominio operacional final, ocupando 21 objetivos en la última comprobación de victoria soviética. Sea cual sea tu intención, sigue infligiendo pérdidas a los soviéticos y capturando territorios.

Como soviético, respira hondo y ten en cuenta que el Eje necesita tanto suerte como un espectacular éxito para ganar la partida. Intercambia espacio por tiempo de forma eficiente evitando ataques directos y manteniendo organizados tus flancos. Una vez comience a caer la nieve, busca oportunidades para asestar un golpe decisivo sobre alguna línea del Eje debilitada.

Comienzo: Turno 1 – Fase de movimiento terrestre del Eje. El Eje conserva 3 recursos y 2 de petróleo.

Final: Turno 4 – Comprobación de victoria soviética.

Condiciones de victoria: El Eje puede lograr una victoria blitz en 1941. Ambos jugadores pueden lograr una victoria operacional.



Tan pronto como el Eje controle una de las 12 ciudades mencionadas

a continuación, coloca el marcador del Eje sobre la ciudad como recordatorio. Elimina el marcador del Eje si los soviéticos liberan la ciudad.

Victoria blitz del Eje: La victoria depende de si el Eje captura las **ciudades de la terna/botín de guerra**

1 **Turno 1:** El Eje controla Riga, Minsk y Lvov y obtiene un 1 en un dado.

2 **Turno 2:** El Eje controla Smolensk, Kiev y Odesa y obtiene una tirada ≤ 2 .

3 **Turno 3:** El Eje controla Leningrado, Tula y Járkov y obtiene una tirada ≤ 3 .

4 **Turno 4:** El Eje controla Moscú, Rostov y Sebastopol y obtiene una tirada ≤ 4 .

Ejemplo: durante la comprobación de victoria del Eje del turno 1, el Eje controla Riga, Minsk y Lvov, pero obtiene un 2 en el dado. Durante la comprobación de victoria del Eje del 2º turno, el Eje controla Smolensk, Kiev y Odesa, pero obtiene un 6. Durante la comprobación de victoria del Eje del turno 3, el Eje controla Leningrado, Tula y Járkov y obtiene un 1.

Victoria operacional: Suma el valor de todas las ciudades del mapa controladas por Eje que cuentan con un símbolo de victoria de botín de guerra/blitz durante la fase de victoria soviética del turno 4.



- **Victoria operacional del Eje:** ≥ 21
- **Empate:** 12 – 20
- **Victoria operacional soviética:** ≤ 11

Ejemplo: durante la comprobación de victoria soviética del turno 4, el Eje controla Riga (1), Minsk (1), Lvov (1), Smolensk (2), Kiev (2), Odesa (2), Járkov (3) y Rostov (4) para un total de 16. La partida finaliza en empate.

Bonificación del Eje por botín de guerra: El Eje, después de capturar una ciudad con botín de guerra, obtiene +1/+2/+3/+4 recursos al comienzo de la siguiente sub-fase de acopio de PP del Eje, bajo las condiciones siguientes:



Sólo se aplica la primera vez que se captura en 1941;

Las ciudades con botín de guerra deben estar bajo control y con suministro terrestre en el momento del acopio de PP.

Bonificación por ataque sorpresa del Eje: Como se describe en el escenario S.1.

Despliegue histórico: Como se describe en el escenario S.1.

Cartas usadas por el Eje: Guderian y Kleist.

Carta en la mano soviética: Gran Guerra Patriótica.

Entrada de cartas de evento: Roba las siguientes seis cartas en el turno indicado:



El Eje dispone del **chit de ofensiva:**



S.3 LA CAMPAÑA RUSA

Una vez has jugado los tres primeros escenarios y te has familiarizado con las mecánicas del juego, ha llegado el momento de embarcarse en la mayor operación terrestre de la historia. Puedes jugar la campaña con o sin reglas opcionales.

Como el Eje, trata de mantener la presión sobre los soviéticos. Puedes ganar la partida de dos formas: con un golpe decisivo controlando la terna de ciudades del turno y logrando una tirada de dado exitosa, o con el dominio operacional capturando ≥ 21 puntos durante la última comprobación de victoria soviética. Ambas opciones requieren causar bajas significativas al ejército soviético mientras se capturan vastas extensiones de territorio enemigo.

Como soviético, respira hondo y ten en cuenta que el Eje necesita tanto tener suerte como un éxito espectacular para ganar la partida. Intercambia espacio por tiempo de forma eficiente evitando ataques directos y manteniendo organizados tus flancos. Una vez comience a caer la nieve, busca oportunidades para asestar un golpe decisivo sobre alguna línea del Eje debilitada.

Comienzo: Turno 1 – Fase de movimiento terrestre del Eje. El Eje conserva 3 recursos y 2 de petróleo.

Final: Turno 28 – Comprobación de victoria soviética.

Condiciones de victoria: El Eje puede lograr una victoria blitz en 1941, y ambos jugadores pueden alcanzar la victoria operacional al final de 1941 (véase S.2).

Si no se logra nada de lo anterior, la partida continúa hasta que cualquiera de los dos bandos alcanza una victoria decisiva o estratégica.

- **Victoria del Eje:** El Eje controla tres de las siguientes ciudades: Sebastopol, Moscú, Leningrado, Bakú y Stalingrado durante la comprobación de victoria soviética de los turnos 10, 16, 22 o 28 o el Eje controla cuatro de las ciudades anteriores durante cualquier comprobación de victoria de cualquier turno.



- **Victoria soviética:** Los soviéticos ganan si capturan Berlín o obtienen > 9 puntos de victoria. Los soviéticos logran un punto de victoria por cada unidad del Eje que se rinde y por el control de las siguientes ciudades (máximo nueve puntos): Kírov, Sarátov, Tabriz, Bucarest, Sofía, Helsinki, Bratislava y Viena.



- **Estancamiento:** Finaliza el turno 28 soviético y nadie ha logrado la victoria.

Bonificación por ataque sorpresa del Eje: Fase de ataque y desgaste del turno 1 del Eje (no la fase blitz).

Operación München: Durante el turno 1 del Eje, el 11.º Ejército alemán y las unidades rumanas no pueden combatir.



Despliegue histórico del Eje: Como se describe en el escenario S.1.

Despliegue alternativo soviético: como se describe en el escenario S.1, pero el jugador soviético puede desplegar sus cuatro unidades blindadas en cualquier hexágono vacío adyacente al hexágono de inicio original.



Cartas del Eje usadas: Guderian y Kleist.

Carta soviética en mano: Gran Guerra Patriótica.

Llegada de cartas de evento: Según indique el número de la carta.

Bonificación del Eje por botín de guerra: El Eje, después de capturar una ciudad con botín de guerra, obtiene +1/+2/+3/+4 recursos al comienzo de la siguiente sub-fase de acopio de PP del Eje bajo las condiciones siguientes:



- Sólo se aplica la primera vez que se captura en 1941;
- Las ciudades con botín de guerra deben estar bajo control y con suministro exclusivamente por hexágonos terrestres controlados hasta una fuente de suministro en el momento del acopio de PP.

El Eje dispone del **chit de ofensiva:**



REGLAS OPCIONALES

RO.1 Cooperación de los menores del Eje

Nota del diseñador: Los menores del Eje, aunque estaban aliados con Alemania y apoyaban la guerra en el este, generalmente estaban menos capacitados, en ocasiones rivalizaban entre ellos, y con frecuencia priorizaban sus objetivos nacionales por encima de todo. Las restricciones listadas a continuación ayudan a plasmar en el juego esta realidad.

Suministro. Las unidades de los menores del Eje tienen suministro si pueden trazar una línea de hexágonos bajo control aliado hasta sus capitales nacionales (Bucarest para Italia).

Producción. El Eje sólo puede reorganizar, reaprovisionar, recuperar o mejorar 1 unidad menor del Eje por turno (total, no por menor del Eje) hasta el turno 5. Esta restricción aumenta a 2 desde el turno 6 en adelante.

Desgaste. Las unidades menores del Eje en el frente no sufren más de 1 impacto durante la fase de desgaste hasta que todas las unidades alemanas del frente han recibido un impacto.

Participación de las unidades aéreas

- **Fase de desgaste:** Para determinar la superioridad aérea, las unidades aéreas del Eje deben estar al alcance de unidades terrestres del frente de la misma nacionalidad.

- **Fases de ataque y blitz:** Las unidades aéreas del Eje sólo pueden proporcionar apoyo terrestre en combates con unidades terrestres de la misma nacionalidad.

RUMANIA

Unidades rumanas:

- Sólo pueden mover y combatir en Rumania y la Unión Soviética (al sur de la línea del límite de los menores del Eje).
- Nunca pueden apilarse con unidades húngaras al final del movimiento. Cualquier unidad obligada a retirarse o cambiar de base a un hexágono ocupado por unidades húngaras es destruida.
- Nunca pueden participar en el mismo combate con unidades húngaras durante las fases de ataque y blitz.

HUNGRÍA

La caballería Rp húngara se puede mejorar al 2.º de infantería húngaro, no antes del turno 6.



El 1.º de infantería húngaro deja de estar inmovilizado si los soviéticos entran en Hungría o en 1943 si los soviéticos controlan Kiev.



Unidades húngaras:

- Sólo pueden mover y combatir en Hungría, Yugoslavia y la Unión Soviética (al sur de la línea del límite para los menores del Eje).
- Nunca se pueden apilar con unidades rumanas al final del movimiento. Cualquier unidad forzada a retirarse a un hexágono ocupado por unidades rumanas es destruida.
- No pueden participar en combates con unidades rumanas durante las fases de ataque y blitz.

FINLANDIA

Hasta que el Eje controle Leningrado:

- Las unidades alemanas no pueden entrar en Finlandia.
- Las unidades finlandesas sólo pueden combatir dentro de la **zona de ataque finlandesa (FAZ)**. La FAZ consiste en



Finlandia, Viborg y la Carelia soviética al norte del río Svir y al oeste de la ruta del préstamo y arriendo (en el mapa, el borde de la FAZ se representa con iconos hexagonales con la bandera finlandesa).

Ten en cuenta que, independientemente de quién controle Leningrado, las unidades finlandesas pueden mover a cualquier lugar dentro de Finlandia y la Unión Soviética al norte de la línea del límite para los menores del Eje.

Una vez Leningrado está bajo control alemán, la FAZ se expande al área del mapa dentro de la Unión Soviética al norte de la línea del límite para los menores del Eje.

ITALIA

La infantería italiana CSIR puede mejorarse al 8.º de infantería alpina italiana, no antes del turno 6.



La unidad italiana sólo puede mover y combatir en Rumania, Hungría, Albania, Grecia, Yugoslavia y la Unión Soviética (al sur de la línea del límite para los menores del Eje).

RO.2 Primer invierno del Eje

Nota del diseñador: Confiando en que la Operación Barbarroja duraría pocos meses e ignorando la dureza del invierno ruso, el *Oberkommando des Heers* (OKH) no estaba preparado para la transición a las operaciones del crudo invierno de noviembre de 1941. Para agravar las cosas para el Eje, el invierno ruso del 41-42 también fue el más frío en 100 años. Las restricciones listadas a continuación ayudan a plasmar esta realidad en la partida.

Penalizaciones adicionales por frío extremo.



Sólo durante los turnos 4 y 5, las unidades del Eje al este de la línea del frío extremo sufren los efectos del tiempo nivoso y las siguientes penalizaciones adicionales:

- **Impactos al desgaste:** El jugador del Eje activo suma su fuerza terrestre, triplicando primero el valor de las unidades en fortalezas, y reduce a un cuarto el total; el jugador del Eje inactivo suma su fuerza terrestre, triplicando primero el valor de las unidades en fortalezas, y divide el total a la mitad.

- **Impactos al combate:** El Eje atacando unidades terrestres → fuerza reducida a un cuarto; el Eje defendiendo con unidades terrestres → fuerza dividida a la mitad.



Las unidades del Eje de infantería alpina y todas las unidades soviéticas tratan el frío extremo como meteorología nivosa.

RO.3 Entrada al azar de las cartas de evento

Las cartas de evento, en lugar del llegar en un turno concreto, están disponibles en un año determinado robándose al azar. El resumen anterior de las cartas de evento (RA-3) incluye el año de disponibilidad entre paréntesis y la carta cuenta con un código de color para indicar el turno. Se siguen aplicando todas las reglas de RA.3, con las siguientes excepciones:

- Ambos jugadores tendrán un mazo de cartas con las cartas disponibles.
- Al comienzo del nuevo año, el jugador activo añadirá las nuevas cartas del año a su mazo y lo barajeará.
- El jugador activo, salvo que se indique lo contrario en el resumen de las cartas de evento, devuelve las cartas usadas a su mazo (no a su mano) y lo baraja de nuevo.

RO.4 Camino de la vida

Nota del diseñador: A comienzos de septiembre de 1941 el Grupo de Ejércitos Norte había cercado Leningrado, y parecía que el hambre empujaría lentamente a la ciudad a la rendición. Sin embargo, de manera extraordinaria, la ciudad resistió y sobrevivió 900 días gracias a una ruta de suministro especial abierta a través del lago Ladoga.

Las unidades soviéticas sitiadas en Leningrado pueden trazar suministro a través del lago Ladoga de la siguiente manera.

Ruta de suministro por el lago Ladoga. Si Leningrado está sitiada (rodeada por unidades del Eje de manera que no puede trazar suministro terrestre), sólo las unidades aéreas y terrestres soviéticas situadas en la ciudad pueden trazar suministro a través del lago Ladoga hasta Novaya Ladoga, y a partir de

ahí a través de una línea de hexágonos bajo control propio hasta Siberia.

Otros efectos. Durante el asedio a Leningrado, su fábrica no produce recursos y los soviéticos no pueden reabastecer o mejorar unidades en Leningrado, ni desplegar refuerzos o unidades recuperadas (como ocurre con el suministro marítimo).



RO.5 Niebla de guerra

Nota del diseñador. Los planes y las operaciones militares rara vez logran éxitos totales. Nadie puede controlar las decisiones del enemigo o las circunstancias a largo plazo. Siempre existe la posibilidad de la sorpresa y los cálculos erróneos. Las restricciones listadas a continuación ayudan a trasladar estas circunstancias al juego.

Efecto de la niebla de guerra. Realiza el siguiente procedimiento después de determinar la superioridad en la fase de desgaste:

1. Cada jugador lanza un dado.
2. Compara las dos tiradas. El bando con la tirada más alta obtiene 1 salto de columna favorable en la tabla de desgaste (hacia la derecha para el jugador activo y hacia abajo para el jugador inactivo). El empate no tiene efecto.