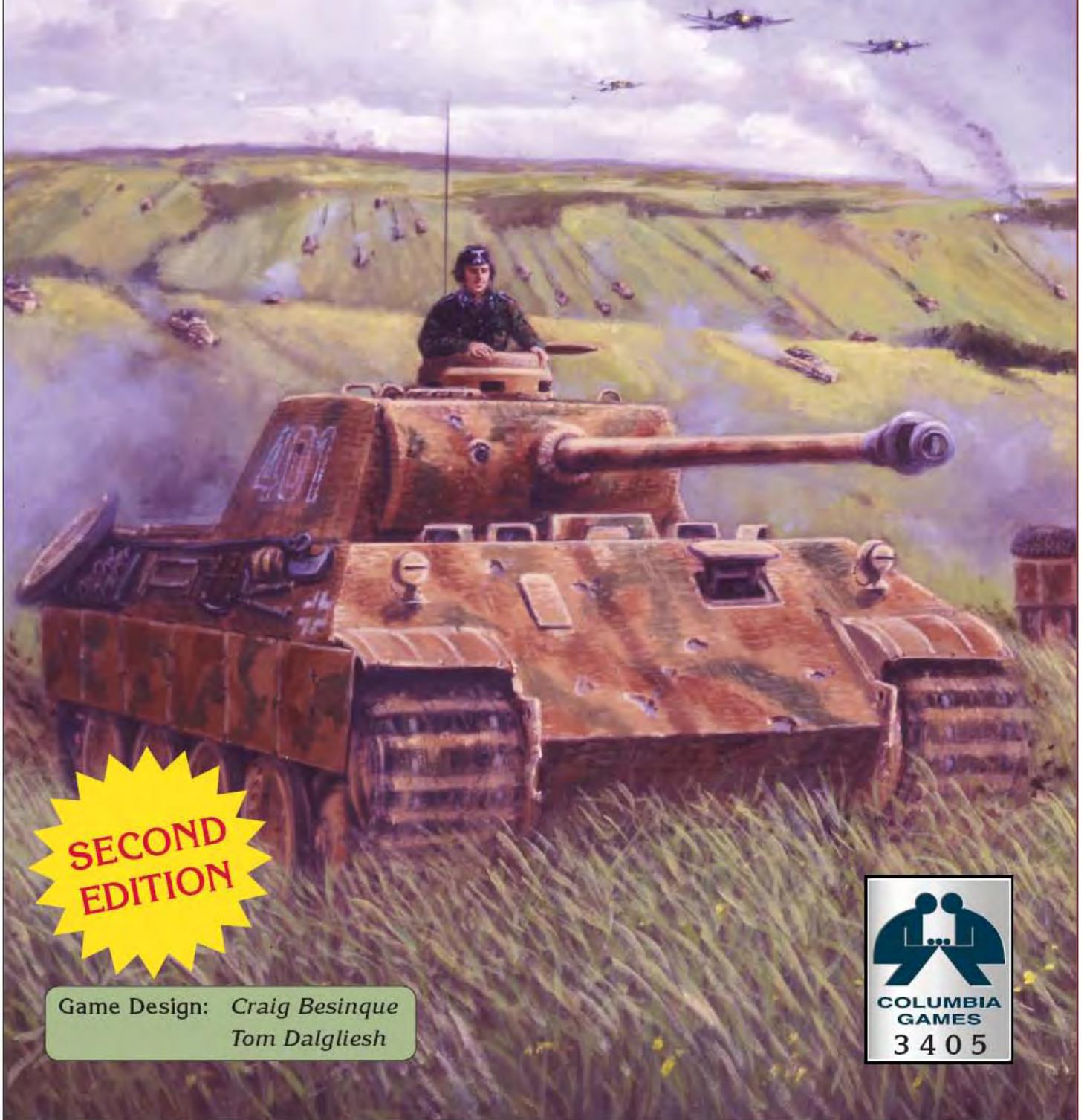


EastFront™

The War in Russia 1941-45



**SECOND
EDITION**

Game Design: *Craig Besinque*
Tom Dalglish



INTRODUCCION

EastFront simula la mayor campaña militar de la historia: el Frente Oriental en la 2ª G. M., 1941-45. Un jugador dirige a las fuerzas alemanas y el otro dirige a los soviéticos.

EL MAPA

El mapa ilustra la mitad oriental del teatro europeo en la Segunda Guerra Mundial. El mapa se divide en hexágonos que en adelante llamaremos "hexes", y que sirven para determinar la localización y el movimiento de las piezas. Los tipos de terreno que afectan al juego son: ríos, bosques, montañas, pantanos, ciudades, puertos y ferrocarriles.

Escandinavia (Finlandia y puntos del norte), **MidEast** (Turquía/Persia y puntos al sur) y el **MedFront** (África del Norte) están fuera del juego. Estas áreas entran en juego en **EuroFront** que retrata la guerra entera en Europa 1939-45.

LAS UNIDADES

Los bloques de madera llamados unidades representan **cuerpos** alemanes (grises) y a **ejércitos** soviéticos (rojos). Debe pegarse una etiqueta adhesiva en cada bloque, que identifica el tipo de la unidad y su fuerza. Las bloques rojos y las de color gris o negro se colocan en los bloques grises.

Las unidades durante la partida se mantienen normalmente "de pie", sobre sus cantos, con sus etiquetas mirando hacia el jugador que las controla. Esto proporciona un mecanismo sencillo pero elegante de **Niebla de Guerra** por el cual los jugadores no pueden ver ni el tipo ni la fuerza de las unidades enemigas.

Los seis tipos básicos de unidades son: Blindadas, Infantería Mecanizada ("Mec"), Infantería, Choque, Caballería y Cuarteles Generales. Cada tipo de unidad tiene un valor de movimiento y un valor de potencia de fuego, estos números no están impresos en las etiquetas.

Los números grandes que rodean al símbolo de cada unidad indican la fuerza de combate, denominada Valor de Combate o VC. Las unidades ganan o pierden fuerza en forma de **pasos** o incrementos de 1 Valor de Combate (VC). La fuerza de una unidad en cada momento es el número que aparece en la parte superior de la unidad cuando ésta está "de pie".

ESCENARIOS DEL JUEGO

A efectos del juego, la campaña del Frente Oriental se divide en escenarios, cada uno de 6 meses de guerra real. Un escenario puede jugarse en una sentada (de 4 a 6 horas), y dos o más escenarios pueden unirse para jugar partidas más largas. El ganador de un escenario se determina con los Puntos de Victoria (PV), que se otorgan mediante los Niveles de Producción actuales y por los pasos de Cuartel General que tenga cada jugador al final de la partida, restando las unidades amigas eliminadas.

Cada escenario tiene un "handicap" o desventaja de puntos de victoria que se suma o se resta de los puntos de victoria del Eje y que sirve para relacionar los puntos de victoria obtenidos por un jugador con los que se obtuvieron históricamente.

TURNOS DE JUEGO

Un mes consiste de un segmento de Producción seguido de dos Quincenas de juego. La Producción consiste en añadir pasos de reemplazo a las unidades en juego, y en la reconstrucción de unidades destruidas en unidades con Valor de Combate 1 o "en cuadros". El control de los objetivos económicos del mapa otorga Puntos de Producción que se usan para "pagar" todo lo anterior. Ambos jugadores producen simultáneamente.

Una Quincena consiste de dos Turnos de Jugador (uno de cada jugador). El Eje juega siempre el primer Turno de Jugador cuando el clima es Seco o Barro. Los soviéticos juegan siempre el primer Turno de Jugador cuando el clima es de Nieve.

El jugador que esté realizando el Turno de Jugador en curso se denomina **Jugador Activo** (el otro jugador se denomina **Pasivo**). Un Turno de Jugador empieza normalmente con la activación de una o más unidades de Cuartel General/HQ. Cada HQ activado, dependiendo de su fuerza en ese momento, ejerce un mando sobre todas las unidades dentro de un Radio de Mando de 0-3 hexes, permitiendo a esas unidades moverse.

COMBATE

Las batallas ocurren cuando ambos jugadores tienen unidades en el mismo hex. Durante el combate, las unidades se revelan al contrincante. Las batallas no se concluyen necesariamente de inmediato. A veces continúan durante varios meses, hasta que un bando es destruido o retrocede. El combate puede suceder en cualquier batalla en curso si el Jugador Activo lo desea, pero es obligatorio en el primer turno de todas las batallas. Todo combate que suceda fuera del Radio de Mando de los HQ del Jugador Activo se resuelve con una desventaja.

Una ronda de combate consiste de un intercambio de fuego, empezando con el fuego aéreo, luego haciendo fuego defensivo y por último el ofensivo. El fuego enemigo produce desgaste en las unidades. Puede haber retiradas forzadas (rechazos) en caso de Asaltos por Río, Aéreos o por Mar.

CLIMA

El clima ejerce una influencia considerable en el juego, afectando a la velocidad de movimiento de las unidades y a la secuencia del turno. El Barro y la Nieve también alteran algunos tipos de terreno, afectando doblemente al movimiento y al combate, y pueden reducir el Radio de Mando de los HQ. Durante la mayor parte de los meses, el Clima siempre es fijo, pero durante la Primavera y el Otoño, es impredecible y se determina tirando un dado.

COMENTARIO

Aunque no está principalmente reconocido en Occidente, la Segunda Guerra Mundial en Europa fue ganada y perdida en el Frente Ruso.

En Noviembre de 1942 la corriente expansiva del Eje se invirtió en El Alamein en Africa del Norte y en Stalingrado en Rusia. Sin embargo, mientras Montgomery cazaba a las fuerzas de Rommel, de un tamaño aproximado a 3 cuerpos, hacia el oeste en el Norte de Africa, el Ejército Rojo empezaba a rechazar entre 45-50 cuerpos alemanes de vuelta hacia Berlín.

En julio de 1943, el Ejército Rojo aplastó la última ofensiva en el Este de Alemania en Kursk, una batalla titánica que involucró miles de tanques y millones de hombres. En el mismo mes los Aliados invadieron Sicilia y derrotaron, en esta escala, a 3 unidades alemanas.

Cuando los Aliados desembarcaron (con cinco Cuerpos) en Francia el Día-D, Alemania había estado retirándose en el Este durante 18 meses. Por aquel entonces, estaba luchando por sobrevivir, no para ganar.

Los Aliados perdieron alrededor de un tercio de millón de hombres luchando contra Hitler. Rusia perdió por encima de los 13 millones, cuarenta veces más.

ESCENARIOS

Los escenarios de **EastFront** son refinados juegos autosuficientes, cada uno con su propia personalidad. Los escenarios están diseñados para ser enlazables, para que pueda jugarse la guerra completa o cualquier segmento. Un juego siempre puede ser continuado en el escenario siguiente cuando se desee.

EL CLIMA

En general, el Clima Seco mantiene las condiciones ideales para el movimiento y el combate, el Barro dificulta a ambos bandos y la Nieve entorpece a los alemanes.

CLARIFICACIONES / ERRATAS DEL MAPA

Grozny es un Hex de Bosque.

Transilvania es parte de Hungría (a partir de junio del 41).

El límite del distrito Militar de Odessa-Kiev que pasa por S'41 está en mala situación (cerca de Lvov). Debe estar entre Jassy y Cernauti en el Río Prut (es decir, Cernauti es el hex más al sur del Distrito Militar de Kiev).

1.0 EL MAPA

1.1 ORIENTACION

El jugador alemán se sienta en el lado occidental del tablero, y el jugador soviético se coloca frente a él. El borde **Oeste** del mapa es un borde "Natal" para el jugador alemán. El borde **Este** es "Natal" para los soviéticos.

Escandinavia (Finlandia y puntos al norte) y **MidEast** (Turquía/Persia y puntos al sur) están fuera del juego (estas áreas entran en juego en **EuroFront**).

1.2 HEXES

El tablero se divide en "hexes" que determinan la ubicación y el movimiento de las unidades. Los hexes parciales de los bordes del mapa y los hexes con parte de tierra y parte de agua son jugables. Los hexes pueden identificarse por las ciudades o poblaciones que contienen, o por una dirección (véanse los puntos cardinales), y por la distancia a la que estén de alguna ciudad o población.

1.3 TERRENO

Los tipos de terreno que afectan al juego se indican a continuación y se resumen también en la **Tabla de Efectos del Terreno**. Un hex o un lado de hex se considera del tipo de terreno que **abunde** más en ese hex o lado de hex (en el caso de los hexes de tierra/mar, sólo se tiene en cuenta el terreno de tierra). El terreno de un **hex** afecta al movimiento, al combate y al "apilamiento" (número máximo de unidades permitidas por hex). El terreno de los **lados de hex** limita el movimiento hacia las batallas (y el movimiento de salida de las batallas), denominado **Límite de Implicación** (6.33).

1.31 CLARO

El terreno claro permite mover sin impedimento. El límite de implicación es de dos (2) unidades por lado de hex, y el límite de apilamiento es de cuatro (4) unidades por hex.

1.32 BOSQUE

El terreno de bosque no impide el movimiento. Las unidades pasivas tienen **defensa doble**: sólo pierden un paso por cada dos impactos que sufran en combate. El límite de implicación es de una (1) unidad por lado de hex y el límite de apilamiento es de cuatro (4) unidades por hex.

1.33 COLINA

El terreno de Colina es igual que el de Bosque.

1.34 PANTANO

Todas las unidades (excepto caballería) deben detenerse al entrar en un hex de Pantano. Las unidades pasivas tienen **defensa doble**. El límite de implicación es de una (1) unidad por lado de hex y el límite de apilamiento es de tres (3) unidades por hex. Todas las unidades disparan en ataque con **FS**. Están prohibidas las invasiones por mar en los hexes de pantano. Cuando el tiempo es de Nieve, los pantanos se congelan, convirtiéndose en **Bosques** (pero el límite de apilamiento no cambia).

1.35 MONTAÑA

Las montañas detienen el movimiento (excepto el de caballería) y otorgan **defensa doble**. El límite de implicación es de una (1) unidad por lado de hex y el límite de apilamiento es de dos (2) unidades por hex. Están prohibidas las invasiones por mar y paracaidistas en las montañas.

Los lados de hex (blancos) **Alpinos** (Alta Montaña) son intransitables.

1.36 RIOS

Los ríos siguen siempre lados de hex. No impiden el movimiento, excepto en cuanto que el límite de implicación es de una (1) unidad. Los intentos de iniciar batallas a través de ríos, denominados Asaltos por Río, están sujetos a Rechazos/Repulse (ver 7.5). Los ríos congelados cuando hay Nieve anulan los Rechazos.

1.37 MARES

Los mares son infranqueables excepto a través de Estrechos o por Movimiento Naval (véase 15.2). Las áreas de mar punteadas muestran encalladeros/shoals o aguas pocas profundas, en las cuales se prohíben las invasiones navales.

1.38 LAGOS

Los hexes y lados de hex de lago son siempre intransitables; nunca se congelan. El Movimiento Naval está prohibido en los Lagos.

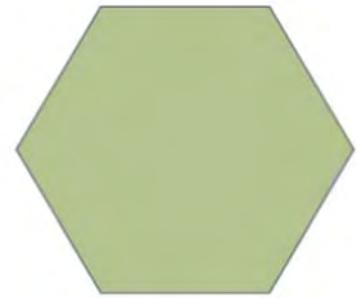
1.39 ESTRECHOS

Los Estrechos (mostrados con flechas de cruce) se tratan como los ríos, sólo que las unidades que cruzan deben **empezar** en un lado y **pararse** en el otro.

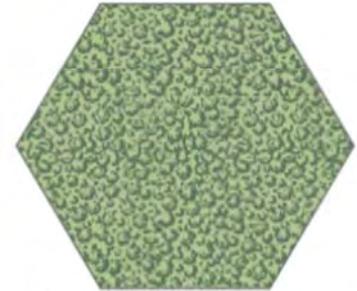
Se pueden trazar líneas normales (de 2 hexes de longitud) de Suministro (10.3) a través de Estrechos así como por los ríos, sin tener en cuenta el control del mar.

Están prohibidos el Movimiento Naval, las Invasiones Navales y el Suministro Naval a través de Estrechos si **cualquier** hex de tierra adyacente está controlado por el enemigo.

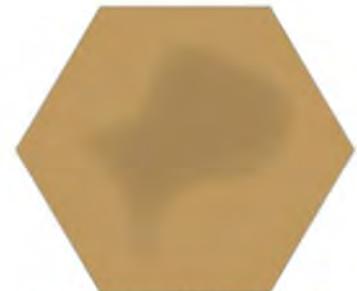
EJEMPLO: El Suministro por mar a través de los estrechos de Kerch desde Rostov a Batumi es imposible si Kerch está controlado por el enemigo.



Hex Claro



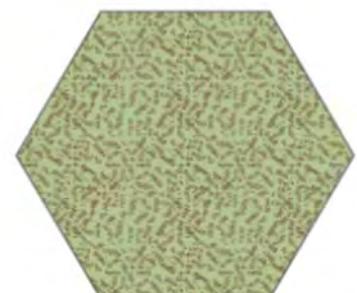
Hex de Bosque



Hex de Montaña



Hex de Pantano



Hex de Colina

1.4 CIUDADES

Las ciudades no afectan al movimiento (este se rige por el tipo de terreno en el hex). En el mapa hay dos tipos de ciudades: Mayores y Menores.

1.41 CIUDADES MAYORES

Grandes puntos negros con números blancos. Todas las unidades que se defiendan en Ciudades Mayores tienen **Defensa Doble** (7.3) y potencia de fuego **FD** o mejor. Las Ciudades Mayores contribuyen al Nivel de Producción del jugador que las controle. En cada Fase de Producción hasta dos unidades de refuerzo o reconstruidas “**en cuadros**” pueden llegar a estas Ciudades Mayores

Ciudades de Victoria. Son las ciudades mayores dentro de cuadrados negros (por ejemplo, Sofía). Los refuerzos y los “cuadros” reconstruidos del Eje pueden llegar a éstas.

1.42 CIUDADES MENORES

Pequeños puntos rodeados por un círculo. No otorgan ventajas defensivas ni de producción. En cada Fase de Producción, hasta un refuerzo o una unidad en cuadros recién reconstruida pueden llegar a estas Ciudades Menores.

1.43 POBLACIONES

Los puntos pequeños de color negro indican poblaciones. No tienen ninguna función en el juego aparte de dar nombres a lugares.

1.44 CIUDADES DE ORIGEN

Cualquier ciudad Mayor o Menor dentro del territorio amigo o Natal (Alemania o URSS). Los refuerzos y las unidades reconstruidas sólo pueden colocarse en Ciudades de Origen. (El **Eje** también en Ciudades de Victoria).

1.45 PUERTOS

Las ciudades costeras con un símbolo de ancla son Puertos, se usan para Movimiento y Suministro Naval si se usan las reglas opcionales de Poderío Naval (15.0).

Los símbolos grandes representan Puertos Mayores. Los símbolos pequeños representan Puertos Menores. Los símbolos **negros** de puerto representan **Bases Navales** que controlan el área de mar adyacente (ver 15.1).

Los Puertos que bordean dos áreas de mar tienen un símbolo de puerto con una doble ancla.

1.46 FORTALEZAS

Las Ciudades/Poblaciones con un hexágono rodeándolas (por ejemplo Sevastopol y Leningrado) son Fortalezas. El combate siempre es obligatorio (excepto el Combate de Blitz) al implicarse frente a una fortaleza controlada por el enemigo (ver 7.15).

Todas las unidades que defiendan en una fortaleza tienen **Defensa Triple** (7.35).

La unidad defensora más grande (sólo) en una fortaleza tiene Potencia de Fuego Triple (**FT**) y recibe **Suministro de Asedio de Fortalezas** (10.5), que le permite sobrevivir indefinidamente (tenga la fuerza que tenga) sin una línea de abastecimiento.

1.5 CENTROS DE RECURSOS

Son Hexágonos de Recurso-Producción en el juego (por ejemplo: Ploesti, Krivoy-Rog, Stalino, y Baku) identificados con el símbolo de un pico (minerales) o una torre petrolífera y un valor de producción.

Cuando estén en el mismo hex que una Ciudad de Producción, el valor de los Recursos se añade al valor de la Ciudad. Los centros de recursos controlados por el Eje producen el **doble** de su valor de producción.

Por ejemplo: Stalino tiene una Ciudad de Producción de valor 2, más un valor de mineral de 1. Esto da un total de 3 puntos de producción para el jugador soviético, o 4 para el alemán (dado que el valor del mineral se doblará si está en manos alemanas).

1.6 LINEAS FERREAS

Las vías férreas principales se indican con líneas de puntos de color rojo. Estas líneas proporcionan una fuente de suministro para las unidades y permiten el redespigüe rápido de unidades mediante Movimiento Ferroviario (9.2).

EL FERROCARRIL DE LA LAGUNA SIVASH: el borde de hex entre Melitopol y Perekop (Crimea) puede usarse sólo para efectuar Movimiento Ferroviario: no se permite el movimiento terrestre por él.

Los hexes de Entrada del Ferrocarril son los hexes del borde del mapa por los que las líneas ferroviarias entran al mapa.

1.7 LIMITE DEL FRENTE

Atravesando los Balcanes está la línea del límite del Frente Occidental. Las reglas del Clima para el Frente Occidental (12.3) se aplican al oeste de esta línea.

Las unidades del Grupo de Ejércitos 'E' del Eje aparecen en juego si las unidades soviéticas cruzan este límite (ver 16.5).

Otras líneas limítrofes del frente aparecen en el mapa en áreas que están fuera del juego de **EastFront** y pueden ignorarse.

1.8 ZONAS Y AREAS

A lo largo de algunos bordes del mapa hay áreas no-hexagonales llamadas Zonas, que contienen **Distritos** (círculos), **Regiones** (cuadrados) y **Rutas** (líneas que los conectan).

En **EastFront**, todas las Zonas están fuera del juego para todos los propósitos. Se usan al jugar con **EuroFront**.

1

Ciudad Mayor

2

Ciudad de Victoria



Ciudad Menor



Población



Fortaleza



Puerto Mayor



Base Naval (Puerto Mayor)



Puerto Menor



Base Naval (Puerto Menor)



Recursos de Mineral



Recursos de Petróleo

CENTROS DE RECURSOS

El valor de los Centros de Recursos se duplica para el jugador del Eje porque eran cruciales para la bloqueada economía alemana, tan falta de recursos.

2.0 LAS UNIDADES

2.1 NACIONALIDAD

Debe pegarse una etiqueta adhesiva en uno de los lados de cada bloque de madera. Se deben examinar previamente los bloques, y luego tapar las pequeñas imperfecciones que pueda haber con la etiqueta. El juego incluye uno o más bloques de sobra.

Las unidades alemanas son los bloques negros con etiquetas grises (negras en el caso de las unidades de las SS). El jugador del Eje también controla cuatro unidades "Satélites del Eje" (Rumana, Húngara, Italiana y Búlgara), las cuales siempre tienen etiquetas de color gris claro.

Las unidades soviéticas son los bloques rojos con etiquetas de color marrón.

2.2 Tipos de unidades

El tipo de cada unidad lo indica el símbolo que hay en el centro de la etiqueta. Hay seis tipos de unidades básicas: blindadas, mecanizadas, infantería, caballería, Choque y Cuartel General o HQ. El tipo de una unidad determina su Velocidad y Potencia de Fuego, tal y como se indica en la tabla.

2.21 UNIDADES BLINDADAS



Las unidades blindadas mueven tres hexes con clima seco y disparan **FD** en ataque y en defensa. Las unidades blindadas representan a unidades con grandes concentraciones de tanques.

2.22 UNIDADES MECANIZADAS



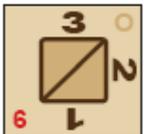
Las unidades mecanizadas mueven tres hexes con clima seco y disparan **FS** en ataque y **FD** en defensa. Representan a unidades con un grado de motorización muy alto y con apoyo adicional de tanques.

2.23 INFANTERÍA



Las unidades de infantería mueven dos hexes con clima seco y disparan **FS** en ataque y en defensa. Las unidades de infantería componen el grueso de los ejércitos alemán y soviético.

2.24 CABALLERÍA



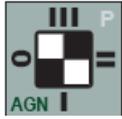
Las unidades de caballería se mueven tres hexes con clima seco y disparan **FS** en ataque y en defensa. Son las únicas que pueden mover a través de hexes de montañas y de pantanos, y mover dos hexes con barro. Sólo tiene caballería el jugador soviético.

2.25 CHOQUE



Las unidades de Choque mueven un hex con cualquier clima, y disparan **FD** en ataque y defensa. Sólo tiene unidades de Choque el jugador soviético. Se trata de tropas de asalto especiales con gran apoyo de artillería.

2.26 Cuarteles Generales



Las unidades **HQ** mueven dos hexes con clima seco y no tienen potencia de fuego. Su utilidad es dirigir el movimiento de las demás unidades.

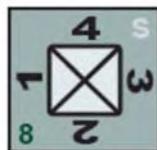
2.3 VALOR DE COMBATE (VC)

En torno al símbolo de cada unidad aparecen una serie de números (generalmente 4, 3, 2 y 1) que representan la fuerza o **Valor de Combate** de la unidad.

Las unidades normalmente se colocan sobre sus cantos, con sus etiquetas mirando hacia su jugador. El Valor de Combate de una unidad en cada momento lo indica el número que tenga en la parte superior. Cuando las unidades entran en combate, se las empuja dejándolas con sus etiquetas boca arriba, de modo que su Valor de Combate siga estando en la parte "superior" según se mira desde la posición de su jugador propietario.

2.4 REDUCCIÓN DE PASOS

La mayoría de las unidades tienen 3 o 4 posibles niveles o "pasos" de VC. Las unidades pueden perder Valor de Combate en batalla y recuperar Valor de Combate por medio de la producción. Cuando las unidades reciben impactos, se las gira en sentido contrario a las agujas del reloj, de modo que su nuevo Valor de Combate (menor) quede en la parte superior. Las unidades que se reduzcan por debajo de su Valor de Combate más bajo se eliminan de la partida, pero pueden volver como Cuadros (11.42).



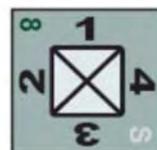
Infantería 4



Infantería 3



Infantería 2



Infantería 1

Tipo de Unidad	Velocidad		
	Seco	Barro	Nieve
	3	1	2
	3	1	2
	2	1	1
	3	2	2
	1*	1*	1*
	1	1	1
	3	1	2
	2	1	1
	2	1	1
	2	1	1
* Sólo Movimiento Supremo			

VELOCIDAD

El número máximo de hexes que puede mover una unidad en cada fase de movimiento y en varias condiciones climáticas.

POTENCIA DE FUEGO

La efectividad ofensiva relativa de la unidad en combate. Las unidades con Potencia de Fuego Doble/FD causan bajas en el enemigo a un ritmo el doble de rápido que las unidades con Potencia de Fuego Simple o Sencilla/FS.

VALOR DE COMBATE

El "VC" de una unidad no sólo depende de su fuerza numérica, si no también de su moral, la calidad de sus mandos, su doctrina militar, etc. Una unidad que sea eliminada no se considera que ha sido "barrida hasta el último hombre", sino que ha perdido su mínima cohesión militar.

TAMAÑO DE LAS UNIDADES

Las unidades alemanas son cuerpos, cada uno de unos 50.000 hombres cuando la unidad está con su fuerza completa. Las unidades satélites del Eje son ejércitos. Las unidades alemanas son reconstruibles hasta un Valor de Combate de 4.

Las unidades de infantería y de Choque soviéticas son ejércitos de varios tamaños, desde 30.000 hasta 80.000 hombres. Todas las demás unidades soviéticas son cuerpos o grupos de cuerpos. La mayoría de las unidades soviéticas se pueden reforzar hasta tener un Valor de Combate de 3VC. Sólo pueden llegar a Valor 4VC las unidades de Guardias y los ejércitos de Choque.

2.5 CODIGOS DE IDENTIDAD

En la esquina inferior izquierda de la etiqueta de cada unidad (colocando la unidad con su fuerza completa) aparece un número de identificación histórica. Las unidades alemanas son cuerpos ("54" significa "54º Cuerpo"). Las unidades satélites y soviéticas son ejércitos (o equivalentes). La "G" significa unidades de Guardias soviéticos.

En la esquina superior derecha de la mayoría de las unidades, se ve un código de despliegue impreso deliberadamente con caracteres suaves. Esta información es relativa al inicio de la guerra en 1939 y se usa cuando se juega **EuroFront**. Los códigos pueden ignorarse para jugar con **EastFront**.

Un código numérico representa el mes de guerra en que la unidad llega al juego. Una sola letra código indica las unidades que empiezan 1939 (excepción Si = Silesia). La letra corresponde a una situación en el orden de las cartas de batalla de **EuroFront**. Un código de dos letras TODAS en mayúsculas, se refiere a un evento durante el juego, como el código XR sobre la unidad italiana (ver 16.4).

2.6 UNIDADES ESPECIALES

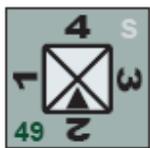
Las unidades de Costa, de Montaña y de Artillería de Asedio/Siege Gun pueden colocarse como fuerzas iniciales en lugar de cualquier unidad de infantería en cualquier escenario.

2.61 EJERCITO DE COSTA



La unidad de Costa soviética es una unidad anfibia con capacidades especiales de movimiento anfibio si se emplean las reglas opcionales de Poderío Naval (ver 15.5). Mueve y lucha como la Infantería pero tiene un coste "en cuadros" más elevado.

2.62 CUERPO DE MONTAÑA



La unidad alemana de Montaña dispara con **FD** (Fuego Doble) en montañas. Mueve como la Infantería pero tienen un coste más elevado.

2.63 CUERPO DE ARTILLERIA DE ASEIDIO (SIEGE GUN)



A partir del escenario de Verano del 42, el 54º Cuerpo alemán tiene agregados los Regimientos de Morteros Pesados 1º y 70º. Dispara Fuego Triple **FT** contra Fortalezas. Los costes de reemplazos no cambian, pero pierde su habilidad especial si es eliminado y reconstruido.

2.64 CUERPOS DE PARACAIDISTAS



La unidad soviética de Paracaidistas tiene capacidades de movimiento y de combate especiales si se usan las reglas de Paracaidistas (ver 14.0). Llega en Dic del 41 y en todos

los escenarios posteriores empieza **eliminada** y disponible para su construcción.

2.65 UNIDADES SS



Las unidades SS alemanas (etiquetas negras) entran a la partida en 1943. Tienen una potencia de fuego mejorada: la unidad acorazada SS dispara **FT** (Fuego Triple), y la unidad

mecanizada dispara **FD** en ataque y **FT** en defensa. Tienen costes de construcción normales para su tipo, pero sólo puede ser reconstruido un paso SS por Producción.

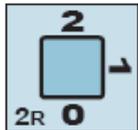
2.66 UNIDADES SATELITES DEL EJE

Las unidades Satélite alemanas (Rumana, Húngara, Búlgara e Italiana) están inicialmente restringidas a su Territorio de Origen (y hexes adyacentes). Las 4 unidades señaladas con una "E" tienen permitido entrar en

Rusia (Expediciones al Frente Oriental) una vez conquistadas Odessa y Sevastopol. (Ver 16.4).

La restricción se aplica permanentemente a cualquier unidad Satélite que haya sido eliminada y reconstruida.

2.67 UNIDADES ESTATICAS

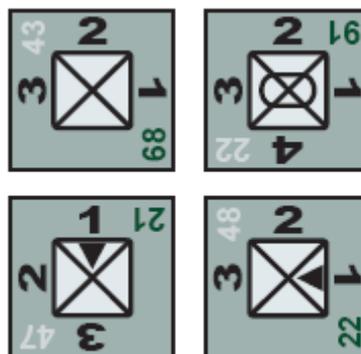


Las unidades estáticas sólo pueden moverse mediante una Orden Suprema (ya sea por movimiento normal de tierra o movimiento estratégico).

Las unidades estáticas tienen un paso "en cuadros" de 0VC. Si se implican en solitario con fuerza cero, son automáticamente eliminadas en combate.

2.68 GRUPO DE EJERCITOS 'E'

Estas 4 unidades alemanas entran en juego si las unidades soviéticas entran en el Frente Occidental (ver 16.5).



ARTILLERIA DE ASEIDIO ALEMANA

La primera unidad de Morteros Pesados contenía gigantescos morteros de asedio en montajes ferroviarios. El mayor, llamado Dora, tenía un calibre de 77,75 cm. y podía disparar proyectiles de hasta cuatro toneladas a una distancia de 27 kilómetros. Este cañón necesitaba de una dotación de 1.600 hombres.

CUERPOS SS ALEMANES

Debido al favoritismo de Hitler, las unidades de las SS siempre recibían en primer lugar y en mayor cantidad el mejor equipo militar. Esto se refleja en la superior potencia de fuego de las dos unidades SS, pero el coste de los pasos que las componen no cambia respecto al de las unidades normales.

SATELITES DEL EJE

Rumania, Hungría e Italia demostraron inteligentemente un interés muy limitado por una guerra ofensiva en el Este. Tras las inmensas pérdidas del primer invierno, Hitler impuso a los jefes de estos países una participación mayor en su cruzada contra los bolcheviques. Las tropas que se enviaron fueron aniquiladas o hechas prisioneras en Stalingrado, tras lo cual los satélites dejaron de participar en la guerra en el Este hasta el momento en que sus propias fronteras se vieron amenazadas.

3.0 COMIENZO DEL JUEGO

3.1 ESCENARIOS

3.1.1 ESCENARIOS DE SEIS MESES

EastFront incluye ocho escenarios individuales, todos de un intervalo de 6 meses. Los escenarios de Verano van desde Junio a Noviembre, los escenarios de Invierno van de Diciembre a Mayo. El tiempo de juego es de 4 a 6 horas (los escenarios de invierno son algo más cortos que los de verano). Al final de todos los escenarios se comprueban las condiciones de Victoria (17.0) para dar un resultado.

3.1.2 ESCENARIOS DE UN AÑO

Jugar dos escenarios consecutivos (Verano-Invierno) iguala las posibilidades de ataque y defensa de ambas partes. El tiempo de juego es de 8-12 horas. Basta con continuar la partida pasado el final del primer escenario, con las siguientes condiciones:

- Se ignoran las fuerzas iniciales y las líneas iniciales del segundo escenario. En lugar de ello, se continúa con las fuerzas presentes en las posiciones que ocupen.
- Se aplican los cambios pertinentes a los Puntos de Producción Básicos. Los cambios aparecen entre corchetes. Por ejemplo, [+10] significa que se añadan 10 Puntos de Producción al Nivel de Producción del jugador correspondiente.
- Se aplican los cambios necesarios en la Potencia de Fuego Aérea, y las reglas especiales del escenario que deban aplicarse.
- Se realiza la Producción del primer mes del nuevo escenario.
- Se continúa la partida en los meses siguientes, comprobándose las condiciones de Victoria al final de la partida como es normal.

3.1.3 PARTIDAS MÁS LARGAS

Debido a la naturaleza modular de los escenarios de **EastFront**, si una partida termina en Victoria Marginal, o si sencillamente les parece demasiado interesante a los jugadores como para abandonarla, éstos siempre pueden continuarla, aplicando el mismo procedimiento que en las partidas de un año.

3.1.4 JUEGO DE CAMPAÑA

También puede jugarse una campaña completa. Se juegan todos los escenarios de Verano e Invierno uno detrás de otro, aplicando las reglas de 3.12. Al final de cada escenario, los jugadores calculan los puntos de victoria y se declara un ganador en el caso de que se haya obtenido una **Victoria Decisiva** (sólo). Si no es el caso, se sigue la partida.

3.2 INICIO DE LA PARTIDA

3.2.1 INICIATIVA

A menos que se especifique otra cosa, en los escenarios de Verano los alemanes despliegan primero y mueven primero, y en los de Invierno son los soviéticos hacen lo mismo. Para ahorrar tiempo, ambos jugadores deberían colocar simultáneamente sus piezas, pero el jugador que las deba colocar en segundo lugar tiene derecho a modificar su colocación a la vista de las del contrario.

3.2.2 FUERZAS INICIALES

Siguiendo la descripción del escenario, los jugadores eligen sus fuerzas iniciales de las fichas disponibles. Las Fuerzas Iniciales se especifican por un número de unidades y un Valor de Combate total para cada tipo de unidades. Es decir, si un escenario indica "Blindadas, 12 unidades con VC 38", el jugador podrá elegir fuerzas de las unidades blindadas que elija, siempre que escoja un total de 12 unidades blindadas y que éstas no sumen un Valor de Combate total mayor de 38. Las unidades de Costa, de Asedio y de Montaña se consideran Fuerzas Iniciales de "Infantería".

Las unidades sobrantes de las piezas disponibles en ese momento (es decir, excluyendo a los futuros refuerzos) empiezan el escenario eliminadas pero disponibles para ser reconstruidas. Dichas unidades **sí** se cuentan a efectos de Puntos de Victoria si no se las reconstruye.

Los escenarios pueden enumerar unidades de refuerzo que entran a la partida en un mes específico.

IMPORTANTE: *en el primer mes de una partida, la producción se omite debido a que estos Puntos de Producción ya se han incluido en las Fuerzas Iniciales.*

3.2.3 LINEAS DE INICIO

En la descripción de cada escenario se incluye un mini-mapa que te indicará la Línea Inicial. Las líneas del frente iniciales de cada escenario de Verano están impresas en el tablero. Ten en cuenta que algunas Líneas Iniciales se aplican a más de un escenario. Por ejemplo, la indicación "S42-S43" significa que esa sección del frente es usada para ambas campañas.

3.2.4 DESPLIEGUE DE FUERZAS

Los hexes justo al este y al oeste de la Línea Inicial del frente de cada escenario son los hexes de la Línea del Frente alemana y soviética. Para empezar cada escenario, los jugadores deben ocupar cada hex de su Línea del Frente con un mínimo de una unidad. Los jugadores pueden colocar fuerzas adicionales en cualquier hex abastecido que se desee, excepto los Cuarteles Generales que no pueden nunca desplegarse en un mismo hex, ni en hexes adyacentes. El escenario Barbarroja (S41) tiene un despliegue histórico opcional.

RECOMENDACIONES DE LOS ESCENARIOS

Recomendamos que los nuevos jugadores se familiaricen con el sistema de juego con el escenario introductorio "Edelweiss". Usa sólo unas pocas unidades y una pequeña parte del mapa pero incorpora la mayoría de los conceptos de las reglas.

Dos jugadores novatos también pueden empezar con el escenario de Verano del 43: Kursk. Necesita un número relativamente igualado de fuerzas y es estratégicamente sencillo.

Un jugador experimentado que desee enseñar a un novato debería jugar con el bando alemán en el escenario de Verano del 44, o con el bando soviético en el escenario de Verano del 41. El novato obtendrá una satisfacción rápida, pero la partida tendrá interés también para el veterano.

4.0 SECUENCIA DEL JUEGO

4.1 MES DE JUEGO

Los escenarios se subdividen en seis **Meses** de partida. Cada mes empieza con la **Producción**, seguido de dos **Quincenas** de juego, formada cada una por un **Turno de Jugador** de cada bando.

4.2 PRODUCCION

Ambos jugadores realizan su producción **simultáneamente**, en el siguiente orden:

- Determinar del Nivel de Producción.
- Añadir pasos de Reemplazo a las unidades en juego.
- Formar y colocar Cuadros.
- Colocar de Refuerzos.

4.3 DETERMINACION DEL CLIMA

Ciertos meses tienen un clima variable. Durante estos meses, cada **Quincena** empieza con una tirada de clima aleatoria (12.0). El clima afecta a la iniciativa (quién jugará primero en la Quincena), al mando sobre las unidades, al movimiento y al combate.

4.4 TURNO DE JUGADOR

El jugador alemán tiene el primer Turno de Jugador con tiempo Seco o Barro. El jugador soviético tiene el primer Turno de Jugador con tiempo de Nieve.

El jugador que protagonice un turno se denomina **Jugador Activo**, y a su contrincante se le denomina **Jugador Pasivo**. Cada Turno de Jugador se divide en **Fases** que deben resolverse en un orden.

4.41 FASE DE MANDO

Para iniciar una fase de Mando, el jugador Activo activa (descubre, boca arriba) cualquier número de HQ que desee.

Los HQ pueden activarse opcionalmente como HQ Blitz (colocar un marcador BLITZ sobre la activación). Los HQ Blitz gastan dos pasos por dirigir una segunda fase (Bliz) de Movimiento y de Combate en ese Turno de Jugador.

4.42 FASE DE MOVIMIENTO

Cualquier unidad dentro del Radio de Mando (5.3) de un HQ activo pueden mover de uno a tres hexes, dependiendo de su velocidad y del terreno por el que se mueva. Las unidades que no estén bajo mando no pueden moverse. Debe terminarse todo movimiento antes de iniciar la Fase de Combate. Tras el movimiento, los HQ se pueden Movilizar (5.41) y Desactivarse, o permanecer activos para el combate (5.42).

Si el HQ Supremo está activo, puede realizarse Movimiento Estratégico Ferroviario o Naval (6.53). El HQ Supremo también puede dirigir el movimiento normal de unidades que no estén bajo mando (6.52).

4.43 FASE DE COMBATE

A opción del Jugador Activo, **puede** haber una ronda de combate en cualquiera o en todas las batallas en curso. El combate es obligatorio en todas las batallas iniciadas en esta Fase de Movimiento y en algunas otras situaciones. Las batallas pueden realizarse fuera del Radio de Mando de los HQ activos, pero en ese caso se resuelven como Combates sin Apoyo, que sólo provocan la mitad de las bajas normales sobre las unidades pasivas y se sufre el total de las bajas causadas por el fuego enemigo.

El Jugador Activo elige los hexes en los que hará Ataques Aéreos (el combate es obligatorio), y luego elige todas las Batallas que quiere entablar. Todas las unidades que haya en esas batallas son entonces reveladas. Las Batallas Activas se resuelven en cualquier orden.

Pasos de una Ronda de Combate:

- Las Batallas del Jugador Activo se resuelven en el orden que se quiera (lo elige el Jugador Activo).
- El Jugador Activo tira el dado para sus Ataques Aéreos (si los hay). Se aplican las pérdidas.
- El Jugador Pasivo tira por el Fuego Defensivo. Se aplican las pérdidas.
- El Jugador Activo dispara Fuego Ofensivo. Se aplican las pérdidas.
- Los HQ activos (excepto los HQ Blitz) se desactivan (pierden un paso y se colocan "de pie"). Los HQ Blitz pierden un paso y siguen activos en las fases Blitz que siguen.

4.44 FASE DE MOVIMIENTO BLITZ

Todas las unidades bajo el mando de un **HQ Blitz** (5.7) pueden **mover** de nuevo, empleando su capacidad de movimiento completa (excepto aquellas que se hayan movido estratégicamente). El HQ propiamente no puede moverse. El Movimiento Blitz debe completarse antes de comenzar la Fase de Combate Blitz. Los HQ Blitz pueden, en este momento, Movilizarse y Desactivarse si se desea.

4.45 FASE DE COMBATE BLITZ

En las batallas dentro de Radio de Mando de un HQ Blitz activo (5.7), puede resolverse otra Ronda de Combate Apoyada. El Combate sin apoyo está permitido en cualquier batalla durante una Fase Blitz. Después de resolver las batallas, los HQ Blitz se Desactivan en su hex actual.

4.46 FASE DE SUMINISTRO

Se comprueba el estado de suministro de las unidades enemigas (sólo de ellas). Toda unidad desabastecida es inmediatamente reducida un paso. Las unidades amigas no se ven afectadas en este momento. Ver 10.0.

EL MES DE JUEGO

PRODUCCION

- Determinación del Nivel de Producción
- Adición de pasos de Reemplazo a unidades en juego
- Formación y colocación de Cuadros
- Colocación de Refuerzos

QUINCENA I

- Determinación del Clima
- Turno del Primer Jugador (Ver debajo)
- (Seco/Barro: Eje; Nieve: Soviético)
- Turno del Segundo Jugador

QUINCENA II

- Repetición del proceso de la Quincena I

EL TURNO DEL JUGADOR

FASE DE MANDO

- Activación de Cuarteles Generales/HQ

FASE DE MOVIMIENTO

- Movimiento de unidades bajo mando
- Movilización de los HQ (opcional)

FASE DE COMBATE

- Ataques Aéreos
- Selección de las Batallas Activas
- Resolución de cada Batalla Activa
 - Ataques Aéreos Ofensivos
 - Fuego Defensivo
 - Fuego Ofensivo
- Desactivación de Cuarteles Generales (reducción de Cuarteles Generales Blitz)

FASE DE MOVIMIENTO BLITZ (si hay)

- Repetición de la Fase de Movimiento

FASE DE COMBATE BLITZ (si la hay)

- Repetición de la Fase de Combate

FASE DE SUMINISTRO

- Prueba de Conexión con Paracaidistas
- Desgaste Enemigo por Desabastecimiento

5.0 CUARTELES GENERALES

5.1 CUARTELES GENERALES

Los HQ son unidades especializadas con la habilidad especial de movilizar las fuerzas amigas y apoyarlas en combate. La "fuerza" de las unidades HQ se llama **Valor de Mando (VM)**, y se expresa con números romanos (por ejemplo, III). Los HQ pierden fuerza al ejercer el mando (también pueden sufrir pérdidas en combate y desgaste por desabastecimiento) y pueden reconstruirse por medio de la producción.

Los alemanes tienen cuatro HQ de Grupos de Ejércitos, la mayoría con un VM máximo de III. Los soviéticos tienen 5 HQ de "Frentes", la mayoría con un Valor de Mando máximo de II. Ambos bandos tienen además un **HQ Supremo** con un VM máximo de III (ver debajo).

Los HQ se mueven, defienden hexes y absorben pérdidas en combate igual que las demás unidades, pero no disparan en el combate terrestre normal. Los HQ no pueden nunca entablar combate voluntariamente con unidades enemigas.

Los HQ tienen un paso Ø. Si un HQ se ve reducido a fuerza Ø, permanecerá en juego con un Radio de Mando **ceró**, lo que significa que sólo puede dirigir a unidades situadas en su mismo hex. Si pierde ese paso, es eliminada, pero luego podrá ser reconstruido como un cuadro con un paso Ø.

5.2 ACTIVACIÓN DE LOS HQ

Durante la Fase de Mando, el jugador Activo puede activar a uno, varios o todos sus HQ revelándolos (los descubren poniéndolos boca arriba). Los HQ implicados en Hexes de Batalla pueden activarse normalmente.

Los HQ inactivos permanecen "de pie", ocultos al enemigo, y pueden mover igual que cualquier otra unidad si están bajo el mando de otro HQ que esté activado.

5.21 DESTACAR LOS HQ

Cuando se activa, un HQ puede **Destacarse** (mover un hex), pero sólo a un hex Amigo (a quien pertenezca al inicio de cualquier Fase determina el control del hex durante toda esa Fase; ver 8.0).

EXCEPCIÓN: los HQ no pueden Destacarse con Barro. En ese caso, sólo pueden activarse en el lugar que ocupen en ese momento.

Los HQ Destacados no pueden implicarse. Los HQ implicados en combate pueden salir del mismo cuando se destacan, pero deben sufrir inmediatamente Fuego de Persecución si su movimiento para Destacarse es una Retirada (ninguna unidad amiga permanece en la batalla - 6.42).

Destacar un HQ puede producir un exceso de apilamiento temporal, pero los límites de apilamiento deben respetarse al final de la próxima fase de Movimiento.

5.3 RADIO DE MANDO

Los HQ activados tienen un Radio de Mando (en hexes) igual a su **Valor de Mando (VM)**. El Radio de Mando no puede trazarse a través de hexes o lados de hex infranqueables ni de hexes controlados por el enemigo (el control de un hex se determina al inicio de la Fase, y dura toda esa fase). Durante una Fase de Movimiento, sólo pueden mover las unidades amigas dentro del Radio de Mando (es decir, que estén "**bajo mando**").

5.4 PAPEL DE LOS HQ

Tras dirigir el movimiento de las unidades, los HQ activados pueden usarse en un papel **Móvil** o de **Combate**, dependiendo de cuando se desactiven.

5.41 HQ MOVIL

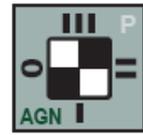
Tras dirigir el movimiento, los HQ Móviles se Desactivan (ver debajo) y luego realizan su movimiento normal de 1-2 hexes (este es adicional al hex que se pueden haber movido para Destacarse). Al estar desactivados durante la Fase de Combate, no pueden proporcionar apoyo en el combate.

5.42 HQ DE COMBATE

Los HQ de Combate ignoran la opción de movilizarse (no mueven). Permanecen activos durante la Fase de Combate para proporcionar Fuerza Aérea y Apoyo de Combate a cualesquiera unidades dentro de su Radio de Mando. Las unidades sin apoyo en combate luchan con la mitad de su efectividad (ver 7.4). Tras el combate, los HQ de Combate se desactivan en los hexes que ocupan.

5.43 DESACTIVACIÓN DE HQ

Cuando un HQ ha terminado de usar su mando, es Desactivado reduciendo en un punto su Valor de Mando y volviendo a colocarlo de pie (oculto al enemigo). **Los HQ Desactivados no pueden mover de nuevo en ese turno (incluyendo el Movimiento Blitz).**



Unidad HQ Alemana

Los alemanes tienen menos HQ que los soviéticos, pero más potentes.

HQ MOVILES

Los HQ Móviles son sobre todo útiles en retiradas, explotaciones y avances en los que la potencia de fuego es algo secundario.

HQ DE COMBATE

Los HQ de Combate son preferibles en batallas en las que el objetivo sea provocar bajas al enemigo u obtener una penetración.

No es necesario que los HQ de Combate sean los mismos que hayan dirigido el movimiento de las unidades. Cualquier HQ activo que tenga dentro de su Radio de Mando a unidades amigas puede darles apoyo de combate.

ACTIVACIÓN DE LOS HQ Ø

La activación de un HQ Ø elimina automáticamente al HQ cuando éste se desactive. Dado el alto coste de reconstruir los cuadros de los HQ, sólo una situación desesperada justificaría esta táctica.

TRANSPORTE FERROVIARIO DE HQ

Los jugadores pueden mover un HQ por ferrocarril bajo el mando del Cuartel General Supremo (SHQ). No se puede activar en el mismo turno en que mueve (el movimiento es posterior al mando).



Radio de Mando de un HQ

La unidad HQ II se destaca un hex y se activa. Tiene un Radio de Mando de 2 hexes, y dirige a todas las unidades de la ilustración excepto a la unidad X (la línea de mando hasta ella está bloqueada por la unidad enemiga que ocupa Stalingrado). Todas las unidades amigas bajo mando pueden mover. Si el HQ no se moviliza, proporcionará apoyo de combate a todas las unidades dentro de su Alcance.

5.5 FUERZA AEREA DEL HQ

Todos los HQ tienen una capacidad de Fuerza Aérea igual a su Valor de Mando actual. Durante el combate, cada HQ activo puede realizar un Ataque Aéreo en una Batalla Activa dentro del Alcance Aéreo (igual al Radio de Mando del HQ, pero que no se ve afectado por el terreno o el bando que controle los hexes). Ver 13.0, Fuerza Aérea, para los detalles.

5.6 HQ SUPREMOS

Cada bando tiene un HQ Supremo (SHQ): el **OKH** en el caso del Eje y el **STAVKA** en el caso soviético. No funcionan como los demás HQ.

5.61 MOVIMIENTOS SUPREMOS

Los HQ Supremos tienen dos Movimientos Supremos por cada punto de Valor de Mando, de modo que un SHQ III tendrá **seis (6) Movimientos Supremos**. Estos movimientos pueden usarse para mover unidades situadas en cualquier lugar del mapa o para mover **estratégicamente** unidades por Ferrocarril o por Mar (ver 6.5).

5.62 MOVILIZACION DEL SHQ

Tras ordenar el movimiento, los SHQ pueden Movilizarse o permanecer activos para dirigir un Ataque Aéreo. Los SHQ pueden movilizarse usando movimiento **normal o estratégico** (ferroviario o naval), y ello no cuenta a efectos de sus “movimientos supremos”. Es posible Movilizar un SHQ más lejos usando Movimientos adicionales Ferroviarios o Navales reservando los Movimientos Supremos para esto.

5.63 ATAQUES AEREOS DEL SHQ

Los HQ Supremos que no se movilizan pueden iniciar un “Ataque Aéreo Estratégico” al **doble** del Alcance Aéreo. Es decir, un HQ Supremo III tiene un Alcance Aéreo de **seis (6) hexes**. La potencia de fuego (13.14) de sus ataques aéreos es la misma que la de los demás HQ.

5.64 APOYO DE COMBATE DEL SHQ

Los HQ Supremos **no pueden** proporcionar Apoyo en los Combates. Las unidades que ellos muevan deben recibir apoyo de otros HQ activados, o combatir sin apoyo.

5.7 MANDO DE BLITZ

Un HQ puede activarse para un **Mando de Blitz**, lo cual se señala con un marcador HQ Blitz. Los HQ Blitz están obligados a gastar **dos** pasos para poder dirigir una segunda fase de movimiento y combate en el mismo Turno de Jugador.

Un HQ Blitz funciona igual que cualquier otro HQ, excepto en que debe permanecer activo (sin movilización) a lo largo de la primera fase de Movimiento y de Combate, para que pueda estar activo en las siguientes fases Blitz.

IMPORTANTE: *los HQ Supremos no pueden ser HQ Blitz.*

Una vez completadas las primeras fases de Movimiento y Combate, los HQ Blitz se reducen un paso y se elimina su marcador de Blitz. En ese momento no podrán mover. Permanecerán activados con fuerza reducida para dirigir unidades durante la **Fase de Movimiento Blitz**. Todas las unidades dentro de su (ahora reducido) Radio de Mando están entonces disponibles para moverse **de nuevo**.

Los HQ Blitz pueden Movilizarse tras el Movimiento Blitz, o quedarse activados para proporcionar Fuerza Aérea y Apoyo durante una Fase de Combate Blitz.

Durante una Fase Blitz, **son** legales los Combates sin apoyo en **cualquier** batalla (pero al menos un HQ Blitz debe estar activado para que haya Fases Blitz).

Los HQ Blitz se desactivan reduciéndolos un segundo paso y volviendo a colocarlos de pie (ocultos al enemigo).

5.8 DESORGANIZACION DE HQ

Con clima de Barro, todos los HQ están Desorganizados. Con Nieve, sólo los HQ alemanes están desorganizados.

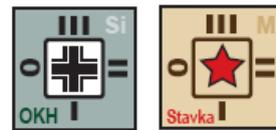
Los HQ desorganizados funcionan con un Valor de Mando un punto menor que su valor real en ese momento. Es decir, un HQ III desorganizado tiene un Radio de Mando de 2 hexes, y sólo 2 puntos de Valor de Mando de Fuerza Aérea. Los **HQ Ø** desorganizados no tienen ninguna capacidad de mando.

EXCEPCION: *Los SHQ localizados en Varsovia (Eje) y Moscú (soviéticos) están exentos de la desorganización producida por el clima.*

FUERZA AEREA DE LOS HQ

La Fuerza Aérea intrínseca de los HQ los dota de una notable capacidad ofensiva, pero sólo cuando se los emplea en Combate.

HQ SUPREMOS



OKH

Stavka

Los HQ Supremos son útiles para dirigir el movimiento de unidades en frentes lejanos o en áreas de retaguardia, y son esenciales para los movimientos estratégicos por ferrocarril o por mar.

BLITZ

Los HQ Blitz permiten la explotación de las penetraciones obtenidas en combate antes de que el enemigo tenga tiempo de reaccionar. Si no se consigue una penetración, puede obtenerse una segunda fase de combate, de modo que siempre se gana algo.

Es importante recordar que, aunque un HQ puede agotarse rápidamente (gastando hasta 4 pasos de mando por mes si hace Blitz en cada turno), sólo puede recuperar un paso por mes, igual que el resto de las unidades.

6.0 MOVIMIENTO

6.1 PROCEDIMIENTO DEL MOVIMIENTO

Todo movimiento está dirigido por un HQ activado. Todas las unidades bajo mando (dentro del Radio de Mando de un HQ activo) pueden moverse. Las demás unidades **no** pueden moverse a menos que estén dirigidas por el HQ Supremo.

Las unidades se mueven individualmente, de hex en hex, y de 1 a 3 hexes, dependiendo de su Velocidad, las condiciones climáticas y el terreno que se atravesase. Todas las unidades excepto las de caballería deben detenerse al entrar en un hex de pantano o de montaña.

Las unidades sólo pueden mover una vez en cada Fase de Movimiento. Las unidades que se mueven estratégicamente no pueden mover de nuevo durante el Movimiento Blitz.

6.2 LIMITES DE APILAMIENTO

No hay límite al número de unidades que pueden atravesar un hex durante el movimiento, pero los Límites de Apilamiento indicados a continuación deben respetarse siempre al final de cada fase de movimiento.

Tampoco hay límite al número de unidades que puede pasar a través de un lado de hex, excepto al entrar o al salir de un Hex de Batalla.

6.21 APILAMIENTO SEGUN TERRENO

El terreno determina el límite de apilamiento en un hex:

Claro:	4 unidades
Bosque/Forest:	4 unidades
Colina/Hill:	4 unidades
Pantano:	3 unidades
Montaña:	2 unidades

En los Hexes de Batalla, las unidades de ambos jugadores pueden ocupar el hex hasta los límites señalados.

6.22 SOBREALPILAMIENTO

Los jugadores no pueden sobreapilar unidades de forma voluntaria.

EXCEPCION: *Los HQ pueden sobreapilarse temporalmente cuando se destacan, siempre que los límites de apilamiento se respeten al final del movimiento.*

Si en un hex se superan los límites de apilamiento debido a un Rechazo (7.51), las unidades sobrantes se consideran Desabastecidas (su propietario elige cuales de sus unidades pierden un VC durante la próxima Fase de Suministro Enemiga).

6.3 IMPLICACION

6.31 IMPLICAR UNIDADES

Una unidad que entra en un hex que contenga unidades enemigas se considera que se está Implicando. Las unidades que se Implican deben **detener** su movimiento en ese hex. Las unidades que entren en un hex que sólo contenga unidades enemigas se considera que están iniciando una nueva batalla, y nos referimos a ellas como Atacantes.

Las unidades Atacantes no deben revelarse al enemigo en el momento en que se impliquen. Esto significa que tanto las unidades Atacantes como las Defensoras estarán de pie al inicio de la Fase de Combate: esto sirve para señalar que se trata de una nueva batalla (lo cual obliga a que lleve a cabo un combate).

Simplemente añadiendo unidades adicionales a una batalla existente (deben respetarse los límites por lado de hex y de apilamiento) no hace que un combate sea obligatorio.

6.32 ABANDONAR UNA BATALLA

Siempre que una unidad abandone de forma voluntaria un Hex de Batalla mediante movimiento normal, se considera que está Abandonando la Batalla. El Abandono de una batalla nunca es forzado por el combate (ver en cambio los Rechazos, 7.51).

Las unidades que Abandonan una batalla sólo pueden mover desde el Hex de Batalla directamente a un hex adyacente Amigo, nunca a un hex adyacente Enemigo o a un hex Disputado. Las unidades son libres entonces de completar su movimiento de modo normal, excepto en que no pueden **nunca** volver a Implicarse con unidades enemigas en esa misma Fase de Movimiento.

Si una unidad implicada no tiene hexes adyacentes amigos a los que ir cuando abandona una Batalla, debe permanecer en ésta.

6.33 LADOS DE HEX DE LAS BATALLAS

Existe un límite al número de unidades que pueden entrar o abandonar una Batalla a través de un Lado de Hex en una Fase de Movimiento (no hay límite en el caso de movimiento a través de lados de hexes en los que no haya batallas).

A través de un lado de hex de terreno Claro pueden pasar un máximo de **dos** unidades para implicarse en una Batalla o para abandonarla por cada Fase de Movimiento. En todos los demás tipos de lados de hex, el límite es de **una** sola unidad por Fase de Movimiento.

Tanto abandonar un hex de batalla como entrar en él cuenta a efectos de estos límites de movimiento a través de los lados de hex. Es decir, si una unidad abandona un lado de hex de bosque, ninguna otra unidad podrá implicarse en esa batalla pasando a través de ese lado de hex en esa fase de movimiento.

Tipo de Unidad	Velocidad		
	Seco	Barro	Nieve
	3	1	2
	3	1	2
	2	1	1
	3	2	2
	1*	1*	1*
	1	1	1
	3	1	2
	2	1	1
	2	1	1
	2	1	1
* Sólo Movimiento Supremo			

EL TERRENO Y EL MOVIMIENTO

En la mayoría de los casos, el terreno de los hexes no afecta al movimiento de las unidades. Las excepciones son los hexes de montaña y de pantano, donde una unidad (salvo la caballería) debe detenerse aunque el hex no esté defendido.

El terreno del lado de hex (a menos que sea intransitable) no tiene efecto en el movimiento excepto cuando un hex está defendido, y es cuando se aplican los límites por lado de hex.

ABANDONAR UNA BATALLA

Las unidades en combate están Implicadas y tienen limitada su capacidad de Abandonar el hex de batalla en la que están.

Observe que después de una penetración y una explotación, por ejemplo, que coloque a una unidad amiga controlando hexes en la retaguardia enemiga, es posible "abandonar" una batalla adyacente entrando directamente avanzando a uno de esos hexes.

6.4 RETIRADAS

6.41 RETAGUARDIAS

Todos los jugadores que deseen Abandonar una batalla con **todas** sus unidades deben elegir **una** unidad de Retaguardia, la cual estará sujeta al Fuego de Persecución de todas las unidades enemigas participantes en la batalla.

La Retaguardia debe permanecer en el hex de la batalla durante el movimiento, colocándose **encima** de las unidades enemigas para que se la identifique como Retaguardia. Una vez terminado el movimiento de **todas** las demás unidades amigas, se resuelve el Fuego de Persecución de todas las unidades enemigas del hex sobre la Retaguardia. La Retaguardia (suponiendo que sobreviva al fuego citado) abandona entonces la batalla y completa normalmente su movimiento.

NOTA: si se quiere evitar el proceso de Retirada, al menos una unidad debe permanecer en la batalla durante toda la Fase de Movimiento. El Abandono de una batalla con todas las unidades a la vez que se Implican en ella otras unidades constituye una Retirada y un Ataque (una nueva batalla da comienzo en ese momento, con un combate obligatorio). Esto también puede hacer que el bando Defensor se convierta en Atacante.

6.42 FUEGO DE PERSECUCION

En el Fuego de Persecución, cada unidad que persiga tira un dado por cada punto VC que tenga, igual que en el fuego normal de combate. Sin embargo, la **Potencia de Fuego** de una unidad que persiga no depende de su tipo, si no de su velocidad relativa (en las condiciones de terreno y climatológicas actuales) respecto de la unidad de Retaguardia.

Las unidades perseguidoras **más rápidas** tienen Potencia de Fuego Doble (**FD**). Las unidades perseguidoras **igual de rápidas** que la unidad de Retaguardia tienen Potencia de Fuego Simple (**FS**). Las unidades perseguidoras **más lentas** que la unidad de Retaguardia no pueden disparar. Cada "impacto" que se obtenga reduce la unidad de Retaguardia en 1 VC.

Todas las ventajas defensivas debidas al terreno, tales como Defensa Doble en Bosques, también se aplican al fuego de persecución sobre la Retaguardia. La potencia de fuego de persecución no se ve afectada por el Clima ni por el Terreno.

La eliminación de una unidad de Retaguardia no tiene ningún efecto adicional.

NOTA: Completar todos los demás movimientos antes de resolver la tirada del fuego de persecución.



6.5 MANDO SUPREMO

6.51 MOVIMIENTOS SUPREMOS

Los HQ Supremos no funcionan como los demás HQ. No tienen Radio de Mando, no pueden proporcionar Apoyo en Combate y no pueden hacer Blitz.

En lugar de lo anterior, los HQ Supremos activados tienen dos Movimientos Supremos por cada VM (es decir, un HQ Supremo III dispone de 6 movimientos de ese tipo), los cuales pueden usarse para mover a unidades amigas que estén situadas en **cualquier lugar** del mapa. Las unidades ordenadas no necesitan estar abastecidas.

6.52 MOVIMIENTOS SUPREMOS TERRESTRES

Los Movimientos Supremos pueden usarse para dirigir unidades y que éstas hagan movimientos terrestres **normales**, incluyendo Implicarse, Abandonar una batalla y Retirarse. Siguiendo la regla normal, cada unidad puede moverse sólo **una vez** en cada Fase de Movimiento, pero las unidades que hagan Movimientos Supremos terrestres (no por Ferrocarril) **pueden** además mover de nuevo durante una Fase de Movimiento Blitz si están dentro del Radio de Mando de un HQ Blitz.

6.53 MOVIMIENTO ESTRATEGICO

El Movimiento Estratégico es un movimiento especial a gran velocidad que gasta uno o más Movimientos Supremos para mover a una unidad por ferrocarril o por mar.

- **FERROCARRIL:** las unidades pueden hacer un **Movimiento Ferroviario** de hasta 10 hexes (9.2) por cada Movimiento Supremo.
- **POR MAR:** las unidades pueden hacer un **Movimiento Naval** dentro de la misma área marítima (15.2) por cada Movimiento Supremo.

Las unidades **pueden** hacer múltiples movimientos ferroviarios o marítimos gastando un Movimiento Supremo por cada Movimiento Estratégico, pero **no se pueden** combinar Movimientos Ferroviarios y Navales en un mismo turno. Las unidades movidas estratégicamente no pueden mover ese Turno de nuevo (ni siquiera bajo un Mando Blitz).

Las unidades no pueden **nunca** implicarse en batallas mediante Movimientos Estratégicos. Sí pueden Abandonar una batalla, pero no Retirarse.

FUEGO DE PERSECUCION

PERSEGUIDOR	POTENCIA DE FUEGO
Más Veloz	Doble (FD)
Igual	Sencilla (FS)
Más Lento	Ninguna

RETAGUARDIAS

Las unidades blindadas, mecanizadas y de caballería son retaguardias ideales, ya que su gran velocidad las hace relativamente inmunes al Fuego de Persecución. También son buenas perseguidoras por la misma razón. Con Barro, la caballería es excelente en las persecuciones.

MANDO SUPREMO

Los HQ Supremos pueden dirigir unidades para que se muevan y ataquen con movimiento terrestre, pero recuerda que no proporcionan apoyo en el combate a las unidades terrestres (aunque tienen un alcance mejorado de la fuerza aérea).

Los HQ Supremos pueden mover a unidades Desabastecidas, incluso a unidades que hayan sido "embolsadas". Los HQ normales, a menos que también estén dentro de la misma "bolsa", en general pueden trazar su línea de mando hasta unidades embolsadas.

Parar llevar la cuenta de los Movimientos Supremos que se vayan gastando debe usarse un dado, ya que a menudo se entremezclarán con los movimientos de Cuarteles Generales normales durante el movimiento.

MOVIMIENTOS SUPREMOS

La distinción entre Movimientos Supremos y Movimientos Estratégicos es importante.

Un Movimiento Supremo es cualquier movimiento ordenado por un SHQ, que puede ser un movimiento estratégico por ferrocarril o naval, o simplemente un movimiento normal ordenado por el SHQ.

Un Movimiento Estratégico siempre es un movimiento por Ferrocarril o Naval.

ACTIVACION DEL SHQ

Ordenar Movimientos Supremos dos veces por mes (en ambas Quincenas) es posible pero costoso. El HQ Supremo debe activarse y reducirse en un Valor de Mando cada vez, pero sólo puede recuperar un paso en el turno de Producción.

7.0 COMBATE

7.1 BATALLAS

7.11 HEXES DE BATALLAS

Las Batallas se inician cuando el jugador Activo mueve sus unidades a un hex que sólo contiene unidades enemigas. A éste jugador se le llamará **Atacante**. Un hex que contenga unidades amigas y enemigas se define como **Hex de Batalla**.

7.12 ATACANTE Y DEFENSOR

ORIGINALES

El jugador que inicie una batalla se denomina **Atacante Original** en tanto que dicha batalla continúe. El otro jugador será el **Defensor Original**. La distinción entre Atacante Original y Defensor Original es muy importante, ya que el último mantiene el **control** del Hex de Batalla a efectos de suministro (entre otros) hasta que se Retire o sea eliminado. Para mantener esta distinción, las unidades del Defensor Original se colocan siempre de pie en el Hex de Batalla tras el combate, mientras que las del Atacante Original permanecerán descubiertas (boca arriba).

7.13 ASIGNACION DE ATAQUES AEREOS

Los HQ tienen una fuerza aérea intrínseca (ver 13.0). Al inicio de una Fase de Combate, cada HQ Activado puede asignar un Ataque Aéreo a cualquier batalla dentro de su Alcance Aéreo. Esto debe hacerse antes de que se active la batalla (mientras el Defensor Original está aún de pie y oculto). No se puede asignar más de **un** Ataque Aéreo a cada Batalla en cada Fase de Combate.

Los Ataques Aéreos se asignan colocando un marcador de Ataque Aéreo en el Hex de Batalla que se desee. El marcador debe tener el mismo valor que el Valor de Combate que tenga el Ataque Aéreo.

7.14 BATALLAS ACTIVAS

Las Batallas Activas son aquellas en las que habrá combate en la Fase de Combate en curso. El jugador Activo indica qué batallas se activan empujando hacia delante (dejándolas boca arriba) a todas las unidades no reveladas, de modo que el lado de su Valor de Combate en ese momento quede apuntando hacia el enemigo (ver diagrama).

En general, el combate es opcional. El Jugador Activo puede activar alguna, todas o ninguna de las batallas, teniendo siempre en cuenta que las que se libren más allá del Radio de Mando de un HQ activado se resolverán como Combates Sin Apoyo (véase 7.4).

7.15 COMBATE OBLIGATORIO

Hay tres casos en los que el combate es obligatorio, y esas batallas deben activarse y librarse.

- **Nuevas Batallas:** cuando se ha iniciado una nueva batalla por un Ataque durante la Fase de Movimiento precedente, debe librarse al menos **una ronda** de combate. Estas batallas se consideran activas automáticamente. El movimiento de nuevas unidades a una batalla ya existente no obliga al combate, pero deben revelarse si pertenecen al Atacante Original.

- **Batallas con Ataques Aéreos:** si se asigna un Ataque Aéreo a una Batalla, el combate en ella es obligatorio (debe haber unidades amigas terrestres presentes).

- **Batallas con Fortalezas:** en Sevastopol o en Leningrado, el combate es obligatorio para el Atacante Original (pero opcional para el Defensor Original). Las Batallas con Fortalezas deben activarse en cada Turno de Jugador del Atacante Original, incluso si esto produce un Combate Sin Apoyo (no se pueden producir impactos).

EXCEPCION: el Combate con Fortalezas no es obligatorio durante las Fases de Combate Blitz.

7.2 RONDAS DE COMBATE

7.21 RESOLUCION DEL COMBATE

Se realiza una "Ronda de Combate" en cada Batalla Activa, de batalla en batalla y en el orden que desee el Jugador Activo (de norte a sur es un buen método). Al terminarse esta Ronda de Combate, las unidades del Defensor Original de la batalla se deben colocar de pie de nuevo.

7.22 SECUENCIA DE FUEGO

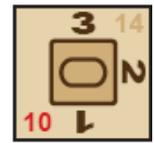
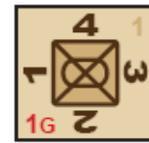
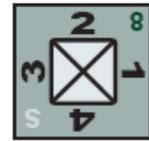
En cada Batalla Activa, una ronda de combate se resuelve como sigue:

- El jugador **Activo** realiza un Ataque Aéreo (si es que lo hay) y se aplican las bajas.
- El jugador **Pasivo** realiza Fuego Defensivo y se aplican las bajas.
- El jugador **Activo** realiza Fuego Ofensivo y se aplican las bajas.
- Las unidades del **Defensor Original** se vuelven a colocar de pie, lo que indica el final de la Ronda de Combate de esa batalla. Se resuelve entonces la siguiente Batalla Activa (si hay alguna).

7.23 CONTRAATAQUES

Las batallas pueden continuarse de un turno de Jugador al siguiente. En cada turno de Jugador, el Jugador Activo puede elegir Activar o no la batalla. Si se activa la batalla, los beneficios derivados del terreno sólo se aplican al jugador pasivo durante esa ronda de combate.

EXCEPCION: las ventajas del Terreno de una Fortaleza sólo se aplican al Defensor Original.



BATALLA ACTIVA

Una Infantería con 4VC y una Mecanizada con 4VC se enfrentan a una unidad de Infantería enemiga con 4VC.

FUEGO SENCILLO / DOBLE / TRIPLE

Los términos "Fuego Sencillo", "Fuego Doble" y "Fuego Triple" pueden llevar a confusión. La potencia de fuego **no** es el número de dados que se tiran (esto viene determinado por el Valor de Combate), si no que es el resultado o resultados que causan impactos (con **Fuego Sencillo** se impacta con un **6**, con **Fuego Doble** se impacta con un **5** o un **6**, y con **Fuego Triple** se impacta con un **4**, un **5** o un **6**).

ATACAR E IMPLICARSE

Debe hacerse una clara distinción entre implicarse y atacar. Entrar/Salir de un hex de batalla es implicar/abandonar. Atacar es implicarse en una nueva batalla.

ATACANTE Y DEFENSOR ORIGINALES

Debe hacerse una clara distinción entre el Atacante Original y el Defensor Original, y el "atacante" y el "defensor" en una ronda de combate determinada.

El Defensor Original controla el Hex de Batalla (a efectos del mando, suministro, etc.) a lo largo de toda la batalla.

Cuando el Defensor Original de una batalla sea el Jugador Activo, puede querer contraatacar e iniciar combate en ese turno, lo cual concede al Atacante Original las ventajas del Fuego Defensivo y del terreno, según se explica en 7.23.

Por ejemplo, si el Defensor Original de una Ciudad Mayor elige activarse en una batalla, el Atacante Original obtendrá Fuego Defensivo Doble y tendrá Defensa Doble. El Defensor Original tendrá Fuego Ofensivo Normal y sacrificará las ventajas de la Defensa Doble en esa Ronda de Combate.

BATALLAS DURADERAS

Las batallas no se suelen resolver en una Ronda de Combate. A menudo duran varios Turnos de Jugador, incluso varios meses. Los jugadores deben aprender a gestionar varias batallas simultáneamente a lo largo de la línea del frente durante un tiempo continuado, llevando refuerzos a las batallas más importantes, retirándose antes de sufrir una derrota total en otras, manteniendo reservas para taponar agujeros en el frente, y contraatacando al enemigo cuando éste sea débil.

7.3 FUEGO DE COMBATE

7.31 EJECUCION DEL FUEGO

Para realizar un Ataque Aéreo, Fuego Ofensivo o Fuego Defensivo, cada unidad "dispara" una vez, en el orden que desee su jugador. Para "disparar" con una unidad, se tira un dado por cada Valor de Combate (se tira 3 dados para las unidades con 3VC). Dependiendo de la Potencia de Fuego de la unidad, algunos resultados de los que se obtengan con el dado resultarán en "impactos" que reducirán el Valor de Combate de las unidades enemigas en la Batalla.

7.32 POTENCIA DE FUEGO

Las unidades con Potencia de Fuego Sencilla (FS) obtienen "impactos" con un 6. La infantería y la caballería disparan normalmente con Fuego Sencillo.

Las unidades con Potencia de Fuego Doble (FD) obtienen "impactos" con 5 o 6. Las unidades blindadas y de Choque disparan normalmente Fuego Doble. Por tanto, una unidad Blindada con 3VC tirará tres dados y cada 5 o 6 que consiga producirán un "impacto" sobre el enemigo.

El terreno puede modificar la Potencia de Fuego de las unidades.

- Todas las unidades en Pantanos disparan sólo FS cuando hacen Fuego Ofensivo.
- Todas las unidades en Ciudades Mayores tienen al menos FD cuando hacen Fuego Defensivo.
- Todas las unidades de montaña disparan siempre FD en terreno de Montaña.
- La unidad defensora más grande (sólo del Defensor Original) en una Fortaleza tiene Potencia de Fuego Triple (obtienen impactos con 4, 5 o 6) en Fuego Defensivo.

La potencia de fuego de los Ataques Aéreos puede ser FS, FD o FT, dependiendo del bando y del escenario (ver 13.14).

7.33 APLICACION DE BAJAS

Por cada impacto obtenido, normalmente se reduce un paso de una unidad enemiga (1VC). Las unidades activas en combate siempre aplican pérdidas completas. Las unidades defensoras (pasivas) en combate podrían sólo tener que aplicar pérdidas parciales debido al terreno y otros beneficios (ver: 7.34, Defensa Doble).

Las bajas deben aplicarse a las unidades **más fuertes** (con mayor Valor de Combate) presentes en el momento del disparo. El jugador propietario puede elegir cual de varias unidades con el mismo Valor de Combate sufrirá cada baja. Cuando una unidad con Valor de Combate 1 (o un HQ de nivel Ø) recibe un impacto, se la elimina, pero puede reconstruirse como un Cuadro durante la Producción (11.0).

7.34 DEFENSA DOBLE

En **bosque, colina, pantano o montaña**, en **ciudades mayores** y en cualquier terreno en los turnos de **Barro**, las unidades que se defiendan (pasivas) tienen Defensa Doble, lo que significa que sólo sufren la pérdida de un VC por cada **dos** impactos que consiga contra ellas el enemigo en la Ronda de Combate.

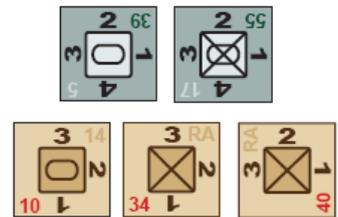
Los "medios impactos" que se obtengan se acumulan desde los Ataques Aéreos hasta el combate normal, y desde el fuego de una unidad a otra dentro de la misma Ronda de Combate. Una unidad que haya sufrido medio impacto **debe** sufrir el siguiente medio impacto. Los medios impactos sobrantes al final de una Ronda de Combate se anulan.

7.35 DEFENSA TRIPLE

En las Fortalezas, las unidades del Defensor Original (sólo) tienen Defensa Triple (por ejemplo contra Ataques Aéreos y Fuego Ofensivo). Esto significa que pueden sufrir la pérdida de 1VC por cada **tres** impactos. Una unidad que haya recibido un tercio de impacto **debe** recibir también el siguiente tercio de impacto hasta que sufra un impacto completo. Los impactos parciales sobrantes al final de una Ronda de Combate se anulan. La Defensa Triple también se da cuando las unidades defensoras con Defensa Doble son atacadas por unidades en un Combate Sin Apoyo (7.4).

EJEMPLO DE COMBATE

Una batalla se inicia en terreno Claro entre tres unidades soviéticas defensoras (Blindada 3VC, Infantería 3VC e Infantería 2VC) y dos unidades alemanas (Blindada 4VC y Mecanizada 4VC). Como se trata de una batalla nueva, el combate es obligatorio.



COMBATE DEL ATAQUE AÉREO

El jugador alemán tiene un Ataque Aéreo con Valor de Combate 2 con Fuego Triple. Esto se resuelve primero. Tira dos dados, y suponiendo unos resultados de 3 y 5, obtiene un impacto. El jugador soviético debe aplicar ese impacto a una unidad con 3VC, y naturalmente elige la unidad de Infantería 3VC, que queda reducida a 2VC.

FUEGO DEFENSIVO

El jugador soviético tira entonces con las tres unidades defensoras. La unidad Blindada 3VC (FD) obtiene un impacto <2, 3 y 6>, y las dos unidades de infantería 2VC (FS) obtienen otro impacto <2, 4 y 3, 6>. El primer impacto se aplica en la unidad Mecanizada 4VC y el segundo a la unidad Blindada 4VC.

FUEGO OFENSIVO

El alemán, que tiene apoyo en el combate por un HQ activo, dispara ahora. La unidad Blindada 3VC obtiene dos impactos con FD <3, 5 y 5>, y la unidad Mecanizada 3VC falla con FS <3, 4 y 5>. El primer impacto debe aplicarse a la unidad Blindada soviética 3VC (la unidad más fuerte), y el segundo a cualquiera de las unidades, ya que todas tienen 2VC.

Así concluye la Fase de Combate. Las tres unidades soviéticas (Blindada 2, Infantería 2 e Infantería 1) se colocan entonces de pie para señalar que son los Defensores Originales.

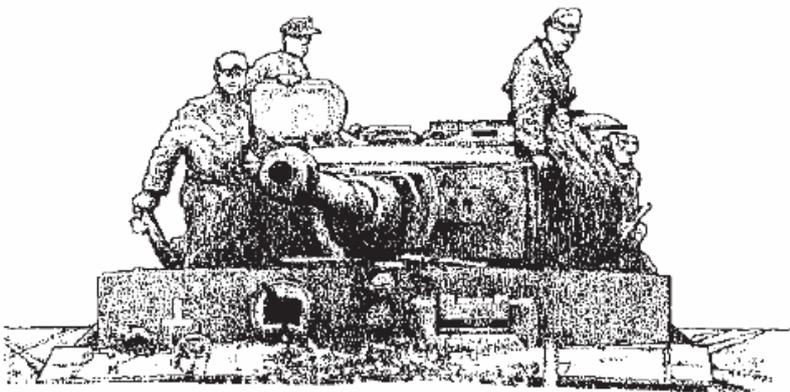
DEFENSA DOBLE

Solamente las unidades pasivas en una Ronda de Combate reciben el beneficio de la Defensa Doble o Triple (cuando se deba aplicar).

Ejemplo: el jugador alemán inicia una batalla por la ciudad de Stalingrado. El combate es obligatorio en esa ronda. El jugador soviético tiene Fuego Defensivo y Defensa Doble. En el siguiente Turno de Jugador, el jugador soviético añade dos unidades más al hex y opta por contraatacar. En esa ronda, el jugador alemán tendrá Fuego Defensivo y Defensa Doble (y no el jugador soviético).

REGISTRO DE MEDIOS IMPACTOS

Girar una octava parte una ficha puede ser un buen método para indicar temporalmente que ha recibido "medio impacto".



7.4 COMBATE SIN APOYO

Durante la Fase de Combate, el Jugador Activo puede optar por combatir en una batalla fuera del Radio de Mando de uno de sus HQ activos. A esto se le denomina **Combate Sin Apoyo**. En esas batallas, las unidades defensoras (pasivas) tienen Defensa Doble.

El Combate sin Apoyo contra las unidades que ya tengan **Defensa Doble** proporciona **Defensa Triple** a esas unidades (pasivas).

El Combate sin Apoyo está permitido durante una Fase de Combate Blitz, y es obligatorio cuando las unidades Blitz atacan fuera del Radio de Mando.

El Combate Ofensivo sin apoyo contra Fortalezas es **ineficaz**, pero obligatorio. Los atacantes no pueden producir impactos, pero el defensor de mayor tamaño sigue teniendo **FT** para el Fuego Defensivo.

IMPORTANTE: un jugador puede implicarse en un Combate sin Apoyo sin activar **ningún HQ** en ese turno. Obviamente, no habrá movimiento, pero sí que es posible resolver una ronda de combate en las batallas que elija el jugador activo, y también se comprueba el estado de suministro de las unidades enemigas.

7.5 ASALTOS POR RÍOS

Cuando **todas** las unidades atacan (empiezan una batalla) a través de lados de hex de río, se considera que están haciendo un **Asalto a través de un Río**. El la ronda de combate inicial, es posible el Rechazo, que obligará a la "retirada" de una o más unidades atacantes.

Los hexes de Asalto por Río deben señalarse durante el movimiento para que en el combate se siga un procedimiento especial.

7.51 RECHAZOS

Los Asaltos por Ríos se resuelven durante el Fuego Defensivo. Tras resolver el Ataque Aéreo que pueda haber, las unidades defensoras disparan y obtienen impactos normalmente, pero cada '1' o '2' que se obtenga también **Rechaza** a una unidad atacante, obligándola a retirarse de vuelta al otro lado del río, al hex desde el que se haya implicado. Los Rechazos no son Retiradas; no hay Fuego de Persecución.

Los Rechazos se aplican a las unidades atacantes **más débiles** (con menor Valor de Combate); en caso de empate el jugador atacante elige. Todos los "impactos" se aplican a los atacantes que no hayan sido rechazados, si es posible. Los atacantes que no hayan sido rechazados realizan entonces Fuego Ofensivo.

El Rechazo sólo se aplica a la Ronda de Combate inicial de los Asaltos por Río. Las unidades atacantes que no hayan sido rechazadas formarán una **Cabeza de Puente** y desde ese momento la batalla se resuelve igual que cualquier otra.

Si se ataca simultáneamente a través de río y a través de lados de hexes que no sean de río, **no** se considerará como un Asalto de Río, y no hay posibilidad de Rechazo.

7.52 RÍOS CONGELADOS

Cuando el clima es de Nieve los ríos se congelan. Los ataques a través de ríos congelados no son Asaltos por Río y no pueden ser rechazados. Sin embargo, el límite de implicación de una unidad por lado de hex sí que se mantiene.

7.53 ASALTOS DE RÍO CON BARRO

Con clima de Barro, los asaltos por Ríos son rechazados con mayor facilidad (1-3).

7.54 ASALTOS COMBINADOS

Los Asaltos Combinados ocurren cuando todos los atacantes llegan mediante alguna forma de asalto (Río/Mar/Aire). En un Asalto Combinado, el número de Rechazo aplicable **más bajo** se aplica a **todas** las unidades asaltantes.

APOYO EN EL COMBATE

El Apoyo en Combate de un HQ activado representa el apoyo logístico de las unidades atacantes. Elementos como artillería, factor aéreo, adecuada planificación y suministros aumentan enormemente la efectividad de las operaciones ofensivas. Sin Apoyo en el Combate, el atacante debe esperar grandes bajas a cambio de pobres resultados.

CRUCE DE RÍOS (EJEMPLO)

Un jugador realiza un Asalto por Río a través de dos lados de hex de río con una unidad blindada 3VC y otra unidad de infantería 4VC. La unidad defensora es una unidad de infantería 4VC. Después realizar un Ataque Aéreo y recibir un impacto, el jugador Defensor (pasivo) dispara con su unidad (ahora 3VC) y obtiene <1, 4 y 6>, lo que significa un impacto y un Rechazo. La unidad blindada 3VC, más débil, es rechazada, y el impacto debe sufrirlo la unidad de infantería 4VC. Ésta pasaría entonces a resolver su Fuego Ofensivo.

ASALTOS COMBINADOS

Ejemplo: una unidad Paracaidista 3VC realiza un Asalto Aéreo para Apoyar un Asalto por Río protagonizado por dos unidades de infantería con 3VC y 4VC. Normalmente, los Asaltos por Río son rechazados con un '1' o un '2', pero como un Asalto Aéreo sólo puede ser rechazado con un '1', sólo se aplica dicho número más bajo de Rechazo. Suponiendo que hay una unidad defensora 4VC y que su tirada es <6, 1, 5 y 2>, sólo obtendrá un impacto y un Rechazo, en lugar de un impacto y dos Rechazos. El Rechazo afecta entonces a la unidad Paracaidista 3VC o a la unidad de Infantería 3VC (a la unidad de Valor de Combate más bajo que prefiera su jugador), y el impacto debe aplicarse a la unidad de Infantería 4VC.

Por tanto, los atacantes consiguen formar una Cabeza de Puente con dos unidades, mientras que si no hubieran gozado del apoyo de los paracaidistas, ambas unidades de infantería hubieran sido rechazadas.



8.0 CONTROL DE HEXES

8.1 CONTROL DE HEXES

El control del hex se determina al **principio** de cada fase (Mando, Movimiento, Combate, Suministro y Producción) y **permanece sin cambiar** a lo largo de esa fase. Este detalle es **sumamente importante** a la hora de jugar.

El control de los hexes se determina por la posición de las unidades (y sus Zonas de Control) al inicio de cada fase. El movimiento **a través** de un hex, por sí mismo, no afecta al control del mismo [para ganar el control de un hex, las unidades deben permanecer en el hex o adyacentes (8.2) hasta que comience una fase].

8.2 ZONAS DE CONTROL

Las unidades **no implicadas** tienen una Zona de Control (ZdC) que se proyecta a los hexes adyacentes no ocupados. Las ZdC no se ejercen a través de ríos ni lados de hexes infranqueables. Las unidades **Desabastecidas** y las unidades **Implicadas** no tienen ZdC.

8.3 ESTADO DEL CONTROL DE HEXES

Los hexes pueden ser Amigos, Enemigos o Disputados.

8.31 HEXES AMIGOS

Un hex ocupado sólo por unidades amigas, o dentro de la ZdC no disputada de unidades amigas. Los Hexes de Batalla son amigos del Defensor Original.

8.32 HEXES ENEMIGOS

Se define como cualquier hex que sea “amigo” para el oponente.

8.33 HEXES DISPUTADOS

Un hex no ocupado sobre el que ambos bandos ejerzan una ZdC se considera **Disputado**.

8.34 CONTROL PREVIO

Los hexes que en un momento dado no estén ocupados ni en una ZdC siguen siendo amigos del último bando que los controlara. Esta regla requiere un poco de memoria, pero su aplicación práctica suele ser muy sencilla.

8.4 EFECTOS DEL CONTROL

El control del hex no afecta al movimiento normal: las unidades pueden mover libremente por y a través de hexes Disputados y hexes Enemigo vacíos. Sin embargo, el control de los hexes tiene efectos cruciales como estos:

- **Mando:** los HQ pueden Destacarse sólo a hexes amigos. El Radio de Mando puede trazarse a través de hexes Amigos o Disputados, nunca a través de hexes Enemigos.
- **Abandono de Batallas:** las unidades sólo pueden Abandonar una batalla pasando directamente a hexes amigos.
- **Movimiento Estratégico:** las unidades pueden mover estratégicamente (por ferrocarril o por mar) sólo a o a través de hexes Amigos.
- **Suministro Terrestre:** las líneas de suministro terrestres pueden trazarse a través de hexes Amigos o Disputados, pero nunca a través de hexes Enemigos.
- **Líneas Ferroviarias:** las líneas ferroviarias pueden trazarse a través de hexes Amigos, nunca a través de hexes Enemigos ni Disputados.

CONTROL DE HEXES

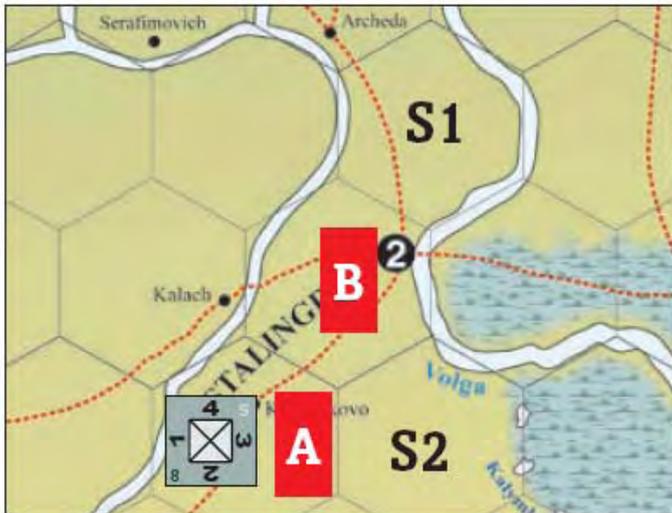


CONTROL DE HEXES

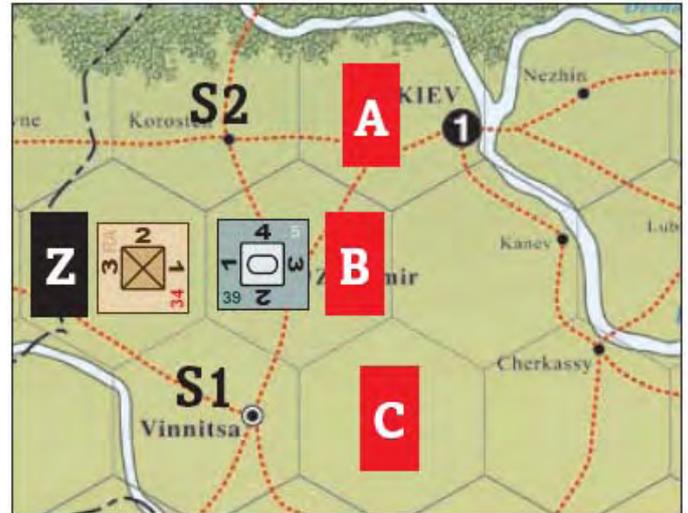
Las unidades soviéticas A y B controlan sus propios hexes, igual que la unidad alemana Z. Los hexes S1, S2 y S3 están dentro de la ZdC de la unidad A y son Amigos para el jugador Soviético. Los hexes D1 y D2 están Disputados, dentro de las ZdC de las unidades A y Z. Los hexes G1 y G2 son hexes Enemigos (para el jugador Soviético). G1 **no** es un hex Disputado, ya que la ZdC de la unidad soviética B no se extiende a través del río.

RADIO DE MANDO

El Radio de Mando siempre puede trazarse a través de cualquier hex que contenga una unidad Amiga de pie o una ZdC amiga.



La unidad soviética A está implicada con la unidad alemana de forma que ninguna unidad tiene una ZdC. La unidad soviética B en Stalingrado proyecta una ZdC sobre 2 hexes adyacentes (S1, S2) pero no por los ríos o en el hex ocupado (batalla).



Las unidades B y Z son los Defensores Originales (de pie) y controlan sus hexes de batalla. Las unidades en ambas batallas no tienen ninguna ZdC. Las unidades A y C controlan sus propios hexes y todos los adyacentes desocupados (excepto aquéllos a través de los ríos). La unidad B puede abandonar la batalla hacia cualquier hex adyacente excepto a la otra batalla. La unidad de blindados alemana no puede abandonar la batalla en absoluto. Si la Infantería soviética no estuviera, los hexes S1 y S2 estarían disputados (por la ZdC de la unidad Z), pero la unidad de blindados no podría aún abandonar la batalla hacia allí.

9.0 LINEAS FERROVIARIAS

9.1 LINEAS FERREAS

9.11 HEXES DE ENTRADA DEL FERROCARRIL

Se definen como los hexes en que una Línea Ferroviaria entra en el mapa por un borde del mismo.

9.12 CONTROL DE LA LINEA FERREA

Una Línea Ferroviaria es **amiga** en tanto que se extiende dentro del territorio amigo a partir de un Hex de Suministro de Origen (ver la barra lateral). Las Líneas Ferroviarias quedan bloqueadas por hexes Enemigos o Disputados. En caso de duda, el **Extremo de la Línea Férrea** puede señalarse con un marcador de Extremo de Línea Férrea/Railhead al inicio de cada fase.

Las Líneas Férreas amigas pueden trazarse hasta llegar a Hexes de Batalla **amigos**, pero nunca atraviesan Hexes de Batalla.

9.2 MOVIMIENTO FERROVIARIO

El Movimiento Ferroviario es una forma de Movimiento Estratégico, sólo posible cuando el HQ Supremo está activado. Cada Movimiento Estratégico gasta un Movimiento Supremo (ver 6.5).

9.21 MOVIMIENTO FERROVIARIO

Un Movimiento Ferroviario consiste en mover una unidad que esté en una Línea Férrea amiga diez (10) o menos hexes yendo siempre por Líneas Férreas amigas. Las unidades pueden hacer múltiples Movimientos Ferroviarios (para mover más de 10 hexes), pero cada Movimiento Ferroviario consume un Movimiento Supremo.

Las unidades no pueden mover estratégicamente y normalmente en una misma fase de movimiento. Por tanto, para hacer un Movimiento Ferroviario, una unidad debe empezar la fase de movimiento situada en un hex de ferrocarril, debe mover sólo por hexes de ferrocarril amigos, y debe terminar su movimiento en un hex de ferrocarril amigo.

IMPORTANTE: *las unidades no pueden implicarse empleando Movimiento Ferroviario.*

9.22 ABANDONO DE UNA BATALLA POR FERROCARRIL

Aunque las unidades no pueden Implicarse mediante Movimiento Ferroviario, sí **pueden** Abandonar una Batalla con Movimiento Ferroviario, saliendo de un Hex de Batalla **amigo** (las líneas férreas amigas no se extienden a los hexes de Batalla enemigos). Abandonar Batallas mediante una línea férrea cuenta normalmente a efectos del límite de movimiento por cada lado de hex. Las unidades de Retaguardia no pueden nunca Retirarse mediante Movimiento Ferroviario.

9.3 SUMINISTRO FERROVIARIO

Un hex está Abastecido por ferrocarril cuando una Línea Férrea amiga llega **hasta** el hex. Recuerde que las Líneas Férreas llegan (aunque no atraviesan) hasta los hexes de Batalla **amigos**.

9.31 SUMINISTRO NAVAL / FERROVIARIO

Las Líneas Marítimas (ver 15.3) que se extiende a través de los mares entre puertos amigos pueden proporcionar Suministro Naval al conectar segmentos amigos de Líneas Férreas.

Un hex está abastecido por Ferrocarril/Mar cuando tiene Suministro Ferroviario, Suministro Naval o una combinación de ambos.

Las Ciudades y Centros de Recursos requieren Suministro Ferroviario y Naval para producir.

9.4 EXTREMO DE LINEA FERREA

Los marcadores de Extremo de Línea Férrea (Railheads) pueden colocarse al inicio de cualquier fase para indicar cuán lejos llega el control de las distintas Líneas Férreas.

9.5 MOVIMIENTO FUERA DEL MAPA POR FERROCARRIL

Los jugadores pueden mover por fuera del mapa entre hexes de Entrada Ferroviarios del borde del mapa natal (sólo).

Se considera que las unidades mueven por fuera del mapa 2 hexes ferroviarios por cada hex del borde entre los dos hexes de Entrada Ferroviarios.

El movimiento ferroviario fuera del mapa puede combinarse libremente con el movimiento ferroviario normal contando los hexes ferroviarios como de costumbre. El movimiento no puede acabar fuera del mapa; si no se dispone de los suficientes movimientos ferroviarios para volver a entrar, no puede llevarse a cabo el movimiento.

Las reglas de movimiento ferroviarias normales se aplican (las unidades pueden abandonar batallas pero no pueden implicarse, etc.).

SUMINISTRO DE ORIGEN

EJE: Borde Occidental del Mapa.

SOVIETICO: El Borde Oriental del Mapa. Baku también actúa como una fuente de suministro soviética porque se conecta por mar con Krasnovodsk en el Borde Oriental del Mapa.

ESTRECHO DE KERCH

Es importante señalar que no hay una Línea Férrea de un lado a otro de los Estrechos de Kerch, por lo que no es posible el Suministro ni el Movimiento Ferroviarios a través de dichos estrechos.

SUMINISTRO FERROVIARIO/NAVAL Y PRODUCCION

Una ciudad aislada no puede producir materiales de guerra de forma efectiva. Equipar a una unidad de combate requiere una gran variedad de productos y/o recursos proporcionados en grandes cantidades y generalmente provenientes de varias fuentes.

10.0 SUMINISTRO

10.1 ESTADO DE SUMINISTRO

Las unidades en juego están, bien Abastecidas, o bien Desabastecidas. Para estar **Abastecida**, una unidad debe ser capaz de trazar una Línea de Suministro Terrestre hasta una Línea Férrea/Marítima en el momento en que se haga la prueba de Suministro. Las unidades que no puedan hacerlo se consideran **Desabastecidas**.

10.2 CHEQUEO DE SUMINISTRO

El Estado de Suministro de una unidad se determina durante la Fase de Suministro enemiga, y **no se altera** hasta la siguiente Fase de Suministro (las unidades abastecidas llevan suficiente material con ellas como para que les dure hasta la siguiente prueba de Suministro). Esto es **sumamente** importante para jugar.

10.3 LINEAS DE SUMINISTRO

Las Líneas de Suministro Terrestre conectan una unidad a una Fuente de Suministro Ferroviaria/Marítima. No pueden tener una longitud de más de **dos hexes**. Las Líneas de Suministro Terrestres pueden trazarse a través de hexes amigos (incluyendo hexes de batalla amigos) o de hexes Disputados. No pueden trazarse a través de hexes Enemigos ni a través de terreno infranqueable.

10.4 DESGASTE POR DESABASTECIMIENTO

Durante la Comprobación **enemiga** del Suministro, cada unidad **amiga** que se determine como Desabastecida pierde inmediatamente un paso. Las unidades con 1VC (o Estáticas y HQ con 0VM) son eliminadas.

10.5 ABASTECIMIENTO DE FORTALEZAS

Los Hexes de Fortaleza proporcionan Suministro de Fortaleza a la unidad defensora **más grande** (sólo del **Defensor Original**) que está exenta de sufrir Desgaste por Desabastecimiento. El dueño puede elegir cual de las unidades con igual fuerza (VC) recibirá Suministro de Fortaleza, pero todas las demás unidades sufren el normal desgaste por desabastecimiento.

Durante la producción, **no se pueden** añadir pasos a las unidades que dependen del Suministro de Fortaleza.

10.6 SUMINISTRO DE LAS CABEZAS DE PLAYA

Las Cabezas de Playa colocadas tras las invasiones Anfibias pueden también proporcionar una fuente limitada de Suministro, incluso cuando estén implicadas en Batallas Ofensivas. Ver 15.52.

ESTADO DE SUMINISTRO

Como el Estado de Suministro sólo se evalúa una vez en cada Quincena (en la Fase de Suministro enemiga) y no se altera a partir de ese momento, estar Abastecido no es lo mismo que disponer de una Línea de Suministro.

Por tanto, una unidad Abastecida puede perder su Línea de Suministro pero seguir Abastecida (tiene ZdC, no sufre Desgaste) durante un tiempo considerable, durante todo el turno amigo y la mayor parte del Turno enemigo (hasta que se comprueba el Suministro). Por tanto, las unidades abastecidas pueden usar sus ZdC para bloquear Líneas de Suministro o Líneas Férreas enemigas, ¡Incluso aunque ellas mismas no tengan una Línea de Suministro!

En cambio, una unidad Desabastecida que recupere su Línea de Suministro, no recuperará su Estado de Abastecimiento hasta el siguiente Chequeo del Suministro.

Producción: para añadir pasos de reemplazo, una unidad debe tener una Línea de Suministro en ese momento (determinar esto en ese instante ya que el control del hex puede cambiar durante las fases de Suministro y Política).

LINEAS DE SUMINISTRO

Las Líneas de Suministro Terrestres siempre pueden trazarse a través de hexes que contengan unidades amigas **de pie**, y a través de hexes vacíos en ZdC amigas.

DESGASTE DE DESABASTECIMIENTO

Las unidades activas que se muevan a un lugar desabastecido para cortar las líneas de abastecimiento enemigas no sufren este Desgaste inmediatamente, pero en cambio las unidades enemigas que queden desabastecidas de esta manera sufren desgaste de inmediato.

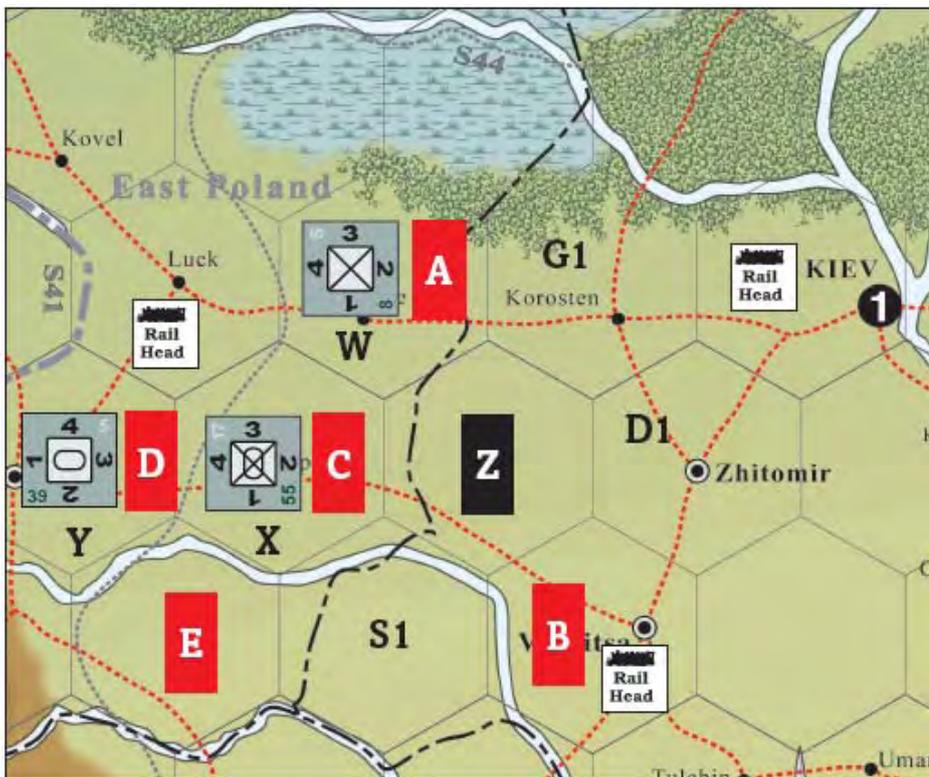
EJEMPLO DE SUMINISTRO

Los alemanes acaban de mover, pasando la unidad Z desde Cernauti para cortar las comunicaciones ferroviarias a través de G1 y D1. Los Extremos de Líneas Férreas soviéticas quedan entonces en Kiev y en Vinnitsa. G1 es un hex controlado por los alemanes (la unidad soviética A está implicada y no tiene ZdC), D1 es un hex Disputado (dentro de las ZdC de las unidades Z y B), y S1 es un hex soviético (la unidad Z no tiene ZdC a través del Río).

Las unidades soviéticas C y E pueden trazar Suministro a través de S1 hasta el Extremo de Línea Férrea de Vinnitsa.

La unidad D está demasiado lejos y está desabastecida. La unidad A no puede trazar una Línea de Suministro a ningún Extremo de Línea Férrea y también está desabastecida. Ambas unidades perderán un paso durante la siguiente Fase de Suministro alemana.

Las unidades alemanas W, X e Y están obviamente abastecidas, junto a su Extremo de Línea Férrea en Luck. La unidad Z no puede trazar una Línea de Suministro que llegue a Luck a través de las batallas defensivas del soviético. Sin embargo, como el Suministro sólo se comprueba para las unidades enemigas, dicha unidad permanece abastecida hasta la siguiente Fase de Suministro Soviética.



11.0 PRODUCCION

11.1 FASE DE PRODUCCION

Al inicio de cada mes (excepto al inicio de cada partida), los jugadores realizan, independiente y simultáneamente, una Fase de Producción:

- Determinan el Nivel de Producción.
- Añaden Pasos de Reemplazo a unidades en juego.
- Forman y colocan Cuadros.
- Colocan Refuerzos (si los hay).

11.2 NIVEL DE PRODUCCION

El Nivel de Producción es la suma de la Producción Básica, de las Ciudades y de los Recursos. El Nivel de Producción inicial de cada bando se indica en cada escenario. Según se conquistan o se pierdan Centros de Producción, el Nivel de Producción vigente se ajusta en el Registro de Producción/*Production Track* para reflejar estos cambios.

11.3 PUNTOS DE PRODUCCION

Cada mes los jugadores reciben Puntos de Producción (PP) equivalentes a su Nivel de Producción actual.

Los Puntos de Producción se gastan para construir los VC de las unidades (incluyendo los HQ), o añadiendo pasos de Reemplazo a unidades en juego, o reconstruyendo unidades eliminadas en Cuadros. Los PP sin usar durante la Producción se pierden.

11.31 PP BASICOS

Ambos bandos reciben Puntos de Producción Básica (automática) cada mes, los cuales representan la producción realizada fuera del mapa. La producción básica cambia de unos a otros escenarios, según se detalla en la Tabla de Producción Básica.

11.32 PP POR CIUDADES

Las Ciudades Mayores tienen un valor de producción (el número en blanco dentro de un círculo negro) que representa el número de PP que producen cada mes. Para que una Ciudad de Producción produzca PP, debe tener Suministro Ferroviario/Marítimo (ver 9.3). Las ciudades que estén en un hex en batalla pero que sigan estando abastecidas por ferrocarril/mar pueden producir.

11.33 PP POR RECURSOS

Los Centros de Recursos (símbolos de petróleo o de minas) que se controlen también producen Puntos de Producción mensualmente. También pueden estar en una batalla, pero deben estar abastecidos por ferrocarril/mar para producir.

Como la economía alemana estaba tan necesitada de recursos, los Centros de Recursos producen el doble de Puntos de Producción para los alemanes. Por ejemplo, Ploesti, un centro petrolífero con un valor de 4PP, en realidad produce 8PP para el jugador alemán (si éste lo controla).

NOTA: Las Ciudades y Recursos en áreas de fuera del mapa de juego no producen Puntos de Producción.

PRODUCCION SIMULTÁNEA

Si se resuelve la producción de ambos bandos simultáneamente, se acelera el juego y se consigue un beneficioso grado de desconocimiento sobre el enemigo, ya que al estar cada jugador resolviendo su producción, no tendrá tiempo de fijarse en la producción de su contrincante.

SECUENCIA DE PRODUCCION

La secuencia de producción asegura que los pasos de reemplazo no puedan añadirse inmediatamente a los Cuadros recién formados ni a refuerzos recién llegados.

PRODUCCION BASICA

La industria soviética que se trasladó a los Urales ya estaba otra vez en funcionamiento para el invierno de 1942. La producción alemana aumentó a lo largo de 1943 debido a la nacionalización de la economía de guerra promovida por *Albert Speer*, pero después descendió debido a la campaña de bombardeo aliada.

DATOS ECONOMICOS

Los valores de producción de **Eastfront** se basan en "The Economic Geography of the USSR", una traducción al inglés de un libro de texto universitario soviético escrito en 1937. Este libro proporciona información increíblemente detallada sobre la producción de las ciudades soviéticas en aquel momento.

Al asignar los valores de los puntos de producción, se ha dado más valor al acero y al hierro, la metalurgia, la energía y la producción química. El mayor peso se ha concedido a la producción de aleaciones de hierro y maquinaria.

CARTA DE PRODUCCION BASICA (PPs)

Escenario	S41	W41	S42	W42	S43	W43	S44	W44
Soviéticos	0	6	12	20	20	20	20	20
Eje	30	30	40	40	50	50	40	30

11.4 CONSTRUIR UNIDADES

11.41 REEMPLAZOS

Durante la Producción, los jugadores pueden añadir **un paso** a cualesquiera unidades no implicadas del mapa, siempre que tengan una **Línea de Suministro** (10.3) en ese momento.

No se pueden añadir reemplazos a nuevos cuadros o a refuerzos en el mismo mes en que aparezcan.

NOTA: no se puede reconstruir más de 1 paso SS al mes.

11.42 CUADROS

Durante la Producción, pueden formarse Cuadros (unidades con 1VC) a partir de unidades eliminadas. El coste en PP de un Cuadro se indica en la columna de Cuadros de la **Tabla de Coste de las Unidades**.

NOTA: una vez eliminadas, las unidades satélites del Eje quedan restringidas a operar en sus países respectivos para el resto de la partida (la unidad del 8º Ejército Italiano no puede reconstruirse de ningún modo, ya que al estar restringida a operar en Italia, queda fuera del mapa del juego).

Si el 54º Cuerpo Alemán (infantería) es reconstruido, ya no dispondrá de Fuego Triple contra Fortalezas.

Los Cuadros de los HQ se tratan igual que las demás unidades, excepto en que su paso más bajo es "Ø". Por tanto, la reconstrucción del cuadro de un HQ eliminado cuesta 20PP, y cada paso adicional cuesta 10PP. Los costes de los HQ alemanes aumentan bajo determinadas circunstancias.

11.43 COSTE DE LOS REEMPLAZOS

Véase la Tabla de Coste de las Unidades.

11.5 REFUERZOS

Los Refuerzos son nuevas unidades que deben entrar a la partida, según se indica en cada escenario y las cartas de despliegue de batalla (OB). Cuando llegue el mes de Producción en que esté prevista su llegada, se colocan en el mapa según se indica en 11.6.

11.51 LLEGADA ANTICIPADA

El mes de llegada de una unidad de refuerzo puede adelantarse un mes (por Producción) reduciéndola en 1VC o si se paga el coste de producción de la formación de su **cuadro**.

11.52 DISOLVER UNIDADES

Durante la Producción, los jugadores pueden eliminar voluntariamente unidades amigas. Estas no se pueden reconstruir hasta la siguiente Producción.

11.6 COLOCAR CUADROS Y REFUERZOS

Los nuevos cuadros y refuerzos previstos pueden llegar en:

- Ciudades Natales (1.44)
- Ciudades de Victoria (sólo el Eje)
- Hexes de Entrada de Ferrocarril del borde natal del mapa

Los lugares de llegada deben de tener Suministro Ferroviario/Marítimo y no en batalla.

En una Ciudad Menor o Hex de Entrada de Ferrocarril puede llegar un máximo de **una** nueva unidad por Producción, o **dos** por cada Ciudad Mayor.

NOTA: los refuerzos cuya fecha de llegada sea el primer mes del escenario que se está jugando deben colocarse siguiendo las mismas reglas durante la colocación inicial del escenario.

TABLA DE COSTE DE LAS UNIDADES				
TIPO DE UNIDAD	EJE		SOVIETICOS	
	PASO	CUADRO	PASO	CUADRO
	8	12	4	8
	6	9	3	6
	4	6	2	4
	•	•	3	6
	3	2	•	•
	•	•	3	6
	•	•	2	6
	5	8	•	•
	•	•	6	12
	10 ¹	20 ¹	10 ¹	20 ¹
1. El coste de los HQ aumenta bajo ciertas circunstancias (ver 16.2 y 16.6).				

REEMPLAZOS

Las unidades sólo se pueden reconstruir un paso por mes, debido a que reconstruir una unidad necesita de tiempo (entrenamiento) además de equipamiento.

COSTES DE LOS CUADROS

El coste de los cuadros es mayor para reflejar el precio de tener que reformar unidades completamente destruidas en combate. Es mucho más fácil reconstruir una unidad cuando su infraestructura (organización, servicios de apoyo, mandos, etc.) está intacta. Los cuadros alemanes son más baratos (en relación con el coste de los pasos) debido a la superioridad de su entrenamiento y de sus mandos.

ESTATICAS

Las unidades estáticas Rumanas y Búlgaras son las únicas unidades de este tipo en **EastFront** (hay más en **WestFront**). Su coste de Cuadro es más bajo que el coste de sus pasos porque el valor del Cuadro es 0VC.



12.0 CLIMA

12.1 EL CLIMA EN EASTFRONT

En los meses de Junio a Septiembre siempre hay clima **Seco**. Octubre y Noviembre tienen clima variable. En los meses de Diciembre a Febrero siempre hay **Nieve**. Marzo es variable, Abril siempre tiene clima de **Barro** y Mayo vuelve a ser variable (ver la Hoja de Registro del Juego/*Game Record*).

En los meses de clima variable (octubre, noviembre, marzo y mayo), cada **Quincena** comienza con una tirada del dado por el Clima. Cada jugador tira un dado: la suma de los dados (par o impar) determina el clima que habrá en esa Quincena (ver la Tabla del Clima en la barra lateral). En la segunda **Quincena** de cada uno de estos meses, se tiran de nuevo los dados y el clima puede cambiar.

12.2 EFECTOS DEL CLIMA

12.21 INICIATIVA

El jugador alemán tiene el primer Turno de Jugador en los turnos de clima Seco o Barro. El jugador soviético tiene el primer Turno de Jugador en los turnos de Nieve.

12.22 DESORGANIZACION DE LOS CUARTELES GENERALES

Los HQ Desorganizados funcionan un nivel por debajo de su Valor de Mando nominal.

BARRO: todos los HQ alemanes y soviéticos están **Desorganizados** (ver 5.8). Los HQ no pueden **Destacarse** un hex para activarse.

NIEVE: todos los HQ alemanes (sólo ellos) están **Desorganizados**. Los HQ pueden Destacarse.

EXCEPCIÓN: Los SHQ *Supremos* ubicados en Varsovia (Eje) y Moscú (soviéticos) están exentos de desorganización debida al clima.

12.23 MOVILIDAD DE LAS UNIDADES

BARRO: reduce la velocidad de todas las unidades a 1 hex por Fase de Movimiento (excepto la caballería, que puede mover dos hexes).

NIEVE: reduce la velocidad de todas las unidades en 1 hex por Fase de Movimiento (excepto la de las unidades de Choque, que siguen moviendo 1 hex).

12.24 TERRENO

BARRO: las reglas sobre los Pantanos (incluyendo las de límite por lado de hex) se aplican también donde haya terreno Claro y de Bosque (excepto en que el límite de apilamiento sigue siendo 4). Con Barro siempre se aplica la Defensa Doble (o superior).

Cuando haya Barro, **todas** las unidades disparan **ofensivamente** con FS en **todo** tipo de hex (excepciones: la Fuerza Aérea y los Cañones de Asedio).

La **potencia de fuego** de los Ataques Aéreos **no** se ve afectada por el **Barro** (aunque el Valor de Mando de los HQ puede verse reducido por la desorganización).

El clima de Barro aumenta las posibilidades de **Rechazo de un Asalto por Río a 1-3**.

NIEVE: se aplican las reglas de Bosque allí donde haya terreno de Pantano (excepto en que el límite de apilamiento sigue siendo 3). La nieve también congela los ríos, cancelando los rechazos de los Asaltos por Río (aunque el límite por lado de hex sigue siendo de 1).

12.3 EL CLIMA EN WESTFRONT

Hacia el oeste de la línea límite del Frente (1.7), se aplica el clima para el Frente Occidental, que se determina separadamente y es a menudo diferente del clima del Frente Oriental.

El clima del Frente Occidental es **Seco** desde Marzo a Octubre, variable en Noviembre, **Barro** de Diciembre a Enero, y variable en Febrero. El clima se determina como en 12.1.

OPCIONAL: El tiempo del Frente Occidental se puede ignorar hasta que las unidades soviéticas entren en el Frente Occidental.

TIEMPO FRENTE ESTE

MES	SECO	BARRO	NIEVE
OCT	PAR	IMPAR	•
NOV	•	IMPAR	PAR
MAR	•	IMPAR	PAR
MAY	PAR	IMPAR	•

TIEMPO FRENTE OESTE

MES	SECO	BARRO	NIEVE
NOV	PAR	IMPAR	•
FEB	PAR	IMPAR	•

VARIABILIDAD DEL CLIMA

Al usarse el sistema de determinación del clima aleatoriamente, ningún jugador puede afectar al resultado: es pura suerte.

CAMBIOS CLIMATOLOGICOS

Cuando el clima cambia a Nieve, los soviéticos obtienen 2 Turnos de Jugador seguidos. Cuando el clima cambia de Nieve a Barro, el alemán obtiene dos Turnos de Jugador seguidos. El doble turno de un jugador puede llevar al desastre a un contrincante que no se haya preparado, tal y como casi les sucedió a los alemanes en Moscú en 1941. ¡Prepárate con antelación!

CONSIDERACIONES SOBRE EL APILAMIENTO

Los cambios en el terreno debidos al clima no reducen los límites de apilamiento.



13.0 FUERZA AEREA

13.1 FUERZA AEREA DEL HQ

Los HQ tienen recursos aéreos adjuntos. Durante el combate, cada HQ activado puede realizar un Ataque Aéreo en una Batalla Activa dentro de su Alcance Aéreo. La Fuerza Aérea propia no puede atacar a la enemiga, y las unidades terrestres no pueden devolver el fuego de los Ataques Aéreos.

13.11 ALCANCE AEREO

El Alcance Aéreo es igual al Radio de Mando, excepto que no se ve interrumpido por los hexes controlados por el enemigo o el terreno infranqueable.

Los HQ Supremos activados durante el Combate pueden iniciar un Ataque Aéreo con Alcance Aéreo doble. Es decir, un HQ Supremo III tendrá un Alcance Aéreo de seis (6) hexes. El Valor de Combate de ese Ataque Aéreo (13.14) no cambia.

13.12 VC DE LOS ATAQUES AEREOS

El Valor de Combate del HQ que dirija un Ataque Aéreo determina la fuerza del mismo. Se tira un dado por cada HQ. La fuerza aérea de un HQ no puede dividirse en múltiples Ataques Aéreos.

13.13 ELECCION DEL OBJETIVO

Los Ataques Aéreos sólo pueden hacerse en Batallas que se vayan a librar en esa misma Fase de Combate. Sólo se puede aplicar un Ataque Aéreo a cualquier Batalla en cada Fase de Combate.

Todos los Ataques Aéreos deben asignarse antes de que las unidades defensoras de alguna batalla se revelen y empiece el combate. Se coloca un marcador de Ataque Aéreo de la misma fuerza que el HQ activo en el hex de batalla elegido. Es decir, si se trata de un HQ II, se coloca un marcador de Ataque Aéreo '2' en el hex de la Batalla.

13.14 POTENCIA DE FUEGO AEREA

La potencia de fuego (FS, FD o FT) de un Ataque Aéreo depende del período de la guerra (escenario), aumentando para los soviéticos y disminuyendo para los alemanes según pasa el tiempo.

El terreno y el clima **no afectan** a la Potencia de Fuego de los Ataques Aéreos (pero sí se aplica la Defensa Doble).

13.15 REALIZAR ATAQUES AEREOS

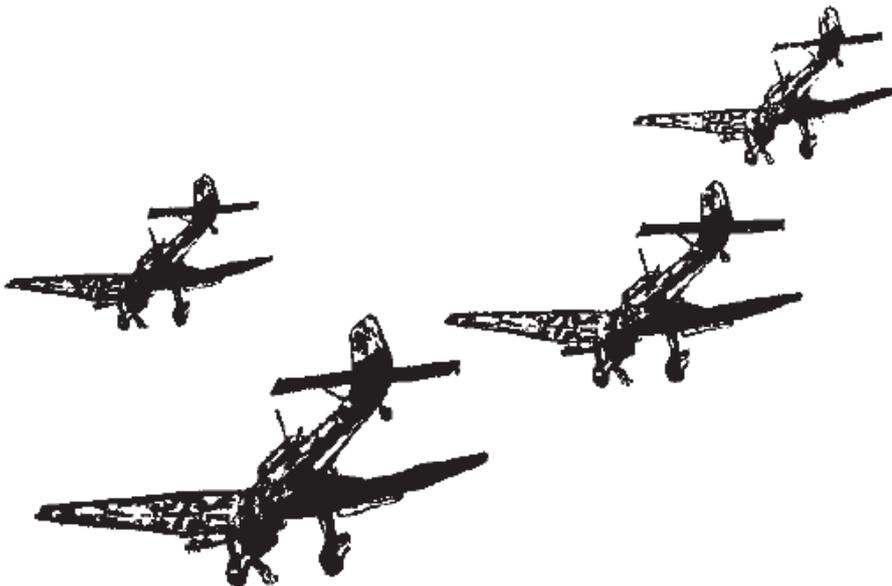
Los Ataques Aéreos se realizan antes del Fuego Defensivo. Se tira un dado por cada VC del Ataque Aéreo.

Los "Impactos" se obtienen más o menos fácilmente, según la Potencia de Fuego del Ataque Aéreo (FS, FD o FT) y se aplican inmediatamente a las unidades pasivas que haya en el hex. Se aplican todas las ventajas defensivas debido al terreno y el tiempo (como, por ejemplo, Defensa Doble en bosques). Los impactos "parciales" causados por los Ataques Aéreos se "acumulan" hasta que se resuelva el combate terrestre normal.

NOTA: como el Alcance Aéreo puede atravesar hexes controlados por el enemigo, los Ataques Aéreos pueden hacerse contra Batallas que se vayan a resolver como Combates Sin Apoyo. Igual que sucede con los ataques de este tipo de las unidades terrestres, la efectividad se reduce a la mitad.

13.16 DESORGANIZACION DE LA FUERZA AEREA

Los HQ se Desorganizan (5.8) bajo ciertas circunstancias. La Desorganización de un HQ reduce su Valor de Combate efectivo (y por tanto su Alcance Aéreo y el Valor de Combate de sus Ataques Aéreos) en un punto, pero la Potencia de Fuego (FS, FD o FT) no se ve afectada.



FUERZA AEREA

ESCENARIO	EJE	SOVIETICO
S 41	TRIPLE	SIMPLE
W 41	DOBLE	SIMPLE
S 42	DOBLE	SIMPLE
W 42	DOBLE	DOBLE
S 43	DOBLE	DOBLE
W 43	SIMPLE	DOBLE
S 44	SIMPLE	TRIPLE
W 44	NADA	TRIPLE

ALCANCE AEREO

El Alcance Aéreo se reduce con el Valor de Combate de los HQ, ya que la capacidad de concentrar una fuerza aérea considerable a una distancia determinada depende más de la logística y el apoyo que de la autonomía de los aviones.

FUERZA AEREA EN WESTFRONT

El Cuartel General del Eje localizado en el Frente Occidental también usa la misma Potencia de Fuego Aéreo en el Frente Oriental contra los soviéticos.

14.0 PARACAIDISTAS (Opc.)

14.1 PARACAIDISTAS

El cuerpo de paracaidistas soviético tiene capacidad para Asaltos Aerotransportados. Está disponible como refuerzo en diciembre de 1941; en todos los escenarios posteriores empieza eliminado pero disponible para ser reconstruido.

14.2 HQ DE PARACAIDISTAS

Cualquier HQ (o SHQ) puede ordenar un Asalto Aerotransportado gastando **toda** su capacidad de mando (incluyendo la fuerza aérea) para ese Turno de Jugador (marcar con el marcador de HQ Paracaidista). El HQ Paracaidista debe estar ya ubicado en el mismo hex que las unidades de Paracaidistas ordenadas (no puede Destacarse). Los HQ de Paracaidistas que hagan Blitz deben ordenar dos Saltos Paracaidistas, uno en cada fase.

14.3 HEXES DE LANZAMIENTO DE LOS PARACAIDISTAS

Durante la Fase de Movimiento, la unidad paracaidista puede saltar desde el aire a cualquier hex (que no sea de Montaña) dentro del Alcance Aéreo normal del HQ de Paracaidistas.

NOTA: cuando una unidad paracaidista está dirigida por el HQ STAVKA, el Alcance Aéreo es doble.

14.4 ASALTOS AEREOS

El ataque de una unidad paracaidista a un hex ocupado por el enemigo, si es una nueva batalla, se define como **Asalto Aéreo**. Estos asaltos se tratan igual que los Asaltos por Río (7.5), excepto en que el Paracaidista sólo es rechazado si el resultado de la tirada es 1. Si la unidad paracaidista es rechazada, debe sufrir la pérdida automática de 1VC (además de las pérdidas normales que haya sufrido por fuego defensivo) y debe volver al hex del que ha partido.

Los lanzamientos paracaidistas sobre batallas ya **existentes**, o los que se combinen con ataques terrestres normales (no asaltos) no se consideran Asaltos Aéreos (no es posible rechazarlos).



14.41 ASALTOS COMBINADOS

Cuando un lanzamiento de paracaidistas se combina con un Asalto por Río y/o por Mar, el número necesario para rechazar a **todos** esos asaltos se reduce a 1. Ver 7.53.

14.5 COMBATE CON PARACAIDISTAS

Los paracaidistas en tierra se mueven y combaten como la infantería normal, excepto con Fuego Ofensivo **FS** y con Fuego Defensivo **FD**. Los Paracaidistas no reciben apoyo de combate de su HQ Paracaidista, pero pueden recibir apoyo de otro HQ de Combate activado hasta el que puedan trazar una línea de mando.

14.6 REUNION DE LOS PARACAIDISTAS

La unidad paracaidista queda Dispersa cuando se lanza desde el aire (se la coloca boca abajo para indicar este estado), lo cual significa que no altera el control de ningún hex, ni siquiera el que ocupa. La dispersión dura todo el Turno del Jugador que haya lanzado la unidad, hasta la Fase de Suministro **amiga**. La dispersión **no** afecta a la unidad paracaidista en el combate, pero los paracaidistas Dispersos no pueden moverse (por ejemplo, Movimiento Blitz).

Al inicio de la Fase de Suministro **amiga** (antes de que las unidades **enemigas** comprueben su estado de suministro), se comprueba la posible **Reunión** de la unidad paracaidista (este es el único momento en que se comprueba el estado de una unidad amiga en esta fase). La Reunión permite a la unidad sobrevivir y dejar de estar dispersos.

Durante la comprobación de la Reunión de Paracaidistas, los paracaidistas Dispersos deben cumplir una de las siguientes condiciones para efectuar la Reunión.

- Estar localizados **en un hex amigo**.
- **Adyacentes a un hex amigo no-implicado** a través de terreno transitable.
- Localizados en un hex enemigo (batalla) **con otras unidades "de tierra" amigas** (que no sean paracaidistas lanzados).

La **Reunión** es el **único** método para sobrevivir a un lanzamiento de paracaidistas. Si tiene lugar la Reunión, la unidad paracaidista se recupera de su Dispersión y recupera el control normal del hex que ocupa y una **ZdC** sobre los hexes adyacentes. En caso contrario, la unidad paracaidista será **eliminada**.

Observar que la obtención de suministros para la unidad de paracaidistas no tiene en este sentido ninguna importancia. Por ejemplo, saltar en un puerto tras las líneas enemigas **no** es suficiente para conseguir Reunirse y asegurar su supervivencia. Los paracaidistas lanzados deben hacer contacto con unidades de "tierra" amigas, incluso si las unidades de tierra están a su vez desabastecidas.



Paracaidistas Soviéticos

RECHAZO DE LOS PARACAIDISTAS

Apenas un 20-30% de los hombres de un cuerpo paracaidista saltan en paracaídas. El trabajo de los paracaidistas es asegurar los aeródromos para permitir que el resto de las tropas aterricen en planeadores y transportes aéreos. Un rechazo de paracaidistas indica que la oleada inicial no ha conseguido asegurar los aeródromos necesarios y que la operación se ha cancelado. La pérdida de 1VC refleja la pérdida de los paracaidistas que ya han llegado al suelo.

ASALTOS COMBINADOS

Los asaltos con paracaidistas son muy útiles para apoyar Asaltos por Ríos y Navales debido a que minimizan la posibilidad de rechazo de todas las unidades asaltantes, además que añadir una unidad adicional al asalto, consecuentemente reduciendo la posibilidad de un rechazo total.

DISPERSION DE LOS PARACAIDISTAS

Debido a la dispersión, los paracaidistas no alteran el control de los hexes en el turno en que saltan (si no fuera así, ello permitiría que las unidades en Blitz abandonaran una batalla "hacia delante" hacia un hex en el que hubieran saltado unidades paracaidistas amigas), y tampoco cortan las vías férreas ni de abastecimiento enemigas, a menos que se hayan Reunido con otras unidades amigas antes del final del Turno.

REUNION DE LOS PARACAIDISTAS

Las unidades de paracaidistas tienen una dotación logística especialmente ligera, sobre todo en lo que se refiere a armamento pesado y munición. Saltar con paracaidistas en posiciones avanzadas para desorganizar al enemigo y con la esperanza de reunirse (en un movimiento blitz o con una invasión naval simultánea), es una aventura arriesgada.

15.0 PODERIO NAVAL (OPC.)

15.1 CONTROL DEL MAR

Cada área de mar tiene una Base Naval. Un jugador sólo puede mover, abastecerse o invadir por mar si la Base Naval es amiga. Las bases navales están indicadas en el mapa por el símbolo de un ancla en negro. Los Puertos Mayores (símbolos grandes) se indican en **negrita**. Los puertos con dos mares (que bordean dos zonas de mar) tienen un símbolo de doble ancla.

- **Mar Báltico Oriental:** controlado por **Danzig**. Otros puertos bálticos son Königsberg, Memel y Ventspils.
- **Golfo de Finlandia:** controlado por **Tallinn**. Leningrado es el otro único puerto.
- **Golfo de Riga:** Controlado por **Riga**. Otro puerto es Ventspils.
- **Mar Negro Occidental:** controlado por **Sevastopol**. Otros puertos son Burgos, Varna, Constanza, Odessa y Nikolaev.
- **Mar Negro Oriental:** controlado por **Batumi**. Otros puertos son Sevastopol, Kerch y Novorossiysk.
- **Mar de Azov:** controlado por **Rostov**. Otros puertos son Mariupol y Kerch.
- **Mar Caspio Norte:** controlado por **Astrakán**. Otros puertos son Baku, Guryev y Marach Kala.
- **Mar Caspio Sur:** controlado por **Baku**. No hay otros puertos en el juego.

15.2 MOVIMIENTO NAVAL

El Movimiento Naval (igual que el Ferroviario) es un Movimiento Estratégico, sólo posible cuando se activa al HQ Supremo. Un jugador puede hacer un Movimiento Naval por cada Movimiento Supremo gastado.

Las unidades que ya estén situadas en un puerto amigo pueden mover por Mar a través de una o más zonas de mar adyacentes **controladas** para ir a otro puerto amigo (donde no puede haber una batalla). Cada área de mar que se cruce gasta un Movimiento Naval.

Las unidades no pueden **Implicarse** usando Movimiento Naval. Sí pueden **Abandonar** una batalla, pero no **Retirarse** (véase sin embargo 15.6).

15.21 CAPACIDAD DEL PUERTO

La capacidad de los puertos menores es de 1, lo que significa que sólo puede entrar o abandonarlos 1 unidad en cada Turno de Jugador por medio de Movimiento Naval. La capacidad de los puertos mayores es de 2.

15.3 SUMINISTRO POR MAR

Las Líneas Marítimas (Líneas Marítimas de Suministro) conectan puertos amigos a través de mares controlados. Por tanto, una Línea Férrea amiga puede llegar desde un borde natal del mapa a un puerto amigo, luego pasarse por una Línea de Suministro Marítima a otro puerto amigo, donde continúa otra Vía Férrea.

El término de Línea Férrea/Marítima significa que se trata de una Línea Férrea que contiene dicha conexión por mar. Las fuentes de producción necesitan una Línea Férrea/Marítima para producir.

15.31 SUMINISTRO DE ASEDIO

Las Líneas de Suministro Marítimas, igual que las Férreas, pueden trazarse **hasta** pero **no** a través de un Hex de Batalla amigo. Por tanto, una Línea de Suministro Marítima termina en un puerto implicado.

Los puertos implicados en una batalla sólo pueden dar soporte a una unidad, a nivel en Cuadros. Las unidades que se defiendan en Sevastopol y Leningrado reciben Suministro de Fortaleza (10.5) en lugar de Suministro de Asedio.

15.4 INVASIONES NAVALES

Las Invasiones Navales permiten mover desde un puerto a través de Áreas de Mar controladas hasta llegar a **cualquier** hex de costa (no necesariamente un puerto amigo). Las Invasiones Navales en hexes de Montaña o Pantano están prohibidas.

Las Invasiones **no** son Movimientos Estratégicos: exigen el gasto de **toda** la capacidad de mando de movimiento de un HQ dedicado a ello para ese turno.

15.41 MANDO DE INVASION

Durante la Fase de Mando, un jugador puede activar uno o más Cuarteles Generales para una Invasión Naval. Los Cuarteles Generales de las invasiones tienen que estar en un puerto al inicio de la Fase de Mando (no pueden destacarse a ellos) y deberían marcarse con un marcador de **HQ de Invasión**.

Cada HQ de Invasión dirige el movimiento de una unidad tipo infantería desde el puerto del HQ hasta cualquier hex de costa (que no sea de Montaña, Pantano o Rompiente) dentro de la misma Área de Mar. El HQ de Invasión no puede dirigir ningún otro movimiento, pero puede proporcionar Apoyo de Combate en batallas dentro de su Radio de Mando (el cual, para los HQ de Invasión, sólo se puede trazar a través de hexes o lados de hex de mar) y Ataques Aéreos.

Los HQ de Invasión pueden hacer **Blitz**, lo que les permite invadir con una segunda unidad desde el puerto de invasión hasta el mismo u otro hex de invasión (marcar de antemano con el marcador de Asalto Naval si es diferente). Un HQ de Invasión Blitz no puede elegirse para dirigir unidades normalmente durante la Fase Blitz, si no que tiene que funcionar como HQ de Invasión durante todo el Turno de Jugador (no pueden cambiar a mando normal o Paracaidista durante la fase Blitz).

IMPORTANTE: es posible invadir hexes más allá del Radio de Mando del HQ de Invasión, pero cualquier batalla que hubiera se consideraría combate sin apoyo y no tendría apoyo aéreo.

PODERIO NAVAL

El poderío naval tiene un efecto menor en **EastFront**, aunque los soviéticos realizaron pequeños desembarcos en Crimea en 1943, y los alemanes abastecieron a la bolsa del Grupo de Ejércitos Norte en la Península de Courland en 1944-45.

Estas reglas son una versión simplificada del sistema completo que aparece en el juego **EuroFront** (cuyas reglas pueden usarse si se desea).

Alemania controló el Mar Báltico (excepto el Golfo de Finlandia) durante toda la guerra. La Flota Soviética del Mar Negro tenía su base en Sevastopol, pero se retiró a Batumi cuando los alemanes tomaron esa ciudad en 1942.

MOVIMIENTO NAVAL

Ejemplo 1: los soviéticos controlan Sevastopol, Rostov y Batumi. Con el STAVKA activado, una unidad soviética en Odessa se mueve por mar hasta Rostov. Esto cuenta como tres movimientos marítimos, dado que se cruzan tres áreas marítimas.

Ejemplo 2: los alemanes desean mover una unidad desde Danzig hasta Tallinn por movimiento estratégico pero carecen de una línea ferroviaria directa. Controlan el Mar Báltico, y al ocupar también Tallinn, también controlan el Golfo de Finlandia. Eligen mover por vía marítima a través de dos áreas de mar controladas hasta Tallinn (dos movimientos marítimos). Desembarcar una unidad en Tallinn no sería posible si este hex estuviera implicado en una batalla con los soviéticos.

SUMINISTRO POR MAR

Ejemplo 1: los alemanes controlan Sevastopol y Rostov. Las unidades alemanas han cruzado los Estrechos de Kerch hasta Novorossiysk. Pueden trazar una Línea de Suministro Terrestre hasta el extremo de línea ferroviaria de Kerch, pero no pueden trazar una Línea de Suministro Naval desde Kerch a Novorossiysk debido a que no controlan el Mar Negro Oriental.

Ejemplo 2: los alemanes empiezan el invierno de 1944 con 8 unidades aisladas (sin línea de suministro terrestre) en la península de Courland al oeste de Riga. Como aún controlan Danzig, controlan también el Mar Báltico, y pueden trazar Suministro Naval hasta el puerto de Ventspils.

AREAS MARITIMAS EN EASTFRONT

En **EastFront**, las Áreas Marítimas en el Ártico, Mediterráneo y Cuencas del Océano Índico están fuera del juego.

El Eje no tiene ninguna capacidad de Poderío Naval en el Mar Caspio.

15.42 MOVIMIENTO DE INVASION

No están permitidas las invasiones por mar a Montañas ni Pantanos, ni pasar a través de estrechos no controlados ni rompientes (por ejemplo Perekop en el Mar de Azov).

Aunque es posible realizar múltiples invasiones marítimas simultáneamente (cada una dirigida por un HQ de Invasión distinto), sólo **una** unidad puede Invadir por Mar a cada hex de costa **defendido** por el enemigo en cada Fase de Movimiento (sí está permitido que haya ataques de tierra y de paracaidistas simultáneamente). Los hexes **no-defendidos** pueden ser invadidos por mar con más de una unidad.

Hasta que un puerto sea capturado, sólo se pueden llevar a la costa unidades adicionales por medio de Invasiones Navales adicionales. Una vez que se haya capturado un puerto y no se libre una batalla en él, las unidades pueden desembarcar de forma más segura por medio de Movimiento Estratégico Naval.

15.43 ASALTOS NAVALES

Las Invasiones Navales que inicien batallas se denominan **Asaltos Navales** y están sujetos a un posible **Rechazo**, igual que los Asaltos por Río y Paracaidistas. Durante la primera ronda del Fuego Defensivo, una unidad es rechazada por cada tirada de **1, 2 o 3** que se saque (además de las bajas que se obtengan).

Una unidad rechazada debe regresar a su puerto de embarque. Todos los Asaltos por Río, un ataque terrestre simultáneo desde lados de hex que no son de río eliminan la posibilidad de Rechazo, y Asaltos Combinados (7.53) con Paracaidistas reduce la posibilidad de Rechazos a **1**.

15.5 EJERCITO DE COSTA

El Ejército de Costa soviético es una unidad anfibia con una capacidad de desembarco mejorada. Sólo es Rechazada con una tirada de **1 o 2** al hacer Asaltos Navales (otras unidades 1-3). Tiene además una **Cabeza de Playa** (*Beachhead* [BH]) asociada que le puede servir de fuente de suministro en el hex invadido. Puede Retirarse por medio de una **Evacuación Naval** con velocidad de persecución de "2".

NOTA: a diferencia de las unidades anfibias, el Ejército de Costa soviético no recibe Potencia de Fuego FD en su Cabeza de Playa.

15.51 CABEZAS DE PLAYA (BH)

Cuando el Ejército de Costa desembarca por medio de una Invasión Naval, su marcador BH asociado puede desplegarse en el hex invadido (incluso aunque se trate de un hex de Batalla enemigo) durante cualquier Fase de Suministro soviética posterior, suponiendo que el Ejército de Costa siga estando presente.

La Cabeza de Playa sólo puede desplegarse si está "Lista/Ready". A partir del **Invierno de 1941**, empieza todos los escenarios en estado de "Preparación/Prep" (boca abajo). Durante la producción, puede pasar al estado de "Lista" (boca arriba) si se paga un coste de **20PP**. Si es eliminada, puede volver al estado de "Preparación" por **20PP**.

Las Cabezas de Playa sirven como fuente de suministro para las unidades amigas en el hex, incluso si el hex contiene una batalla y es controlado-enemigo. Siempre que **no** esté en una Batalla, una BH desplegada funciona como un puerto menor temporal: una unidad puede mover por Mar hacia ella o desde ella. Sin embargo, las Líneas Férreas no pueden nunca trazarse desde una Cabeza de Playa, y no pueden lanzarse desde una Cabeza de Playa Invasiones Navales.

Una vez desplegada, la BH no puede moverse. Puede ser eliminada voluntariamente y devuelta al estado de "Preparación" durante la Producción (pero no puede pasar a "Lista" en esa misma Producción). Si unidades enemigas entran en el hex de BH y no hay unidades amigas con ella, es eliminada.

15.52 SUMINISTRO DE BH

La BH otorga suministro a todas las unidades soviéticas que haya en su hex (incluso aunque se trate de un hex de batalla enemigo). Si el hex es amigo (incluso aunque esté en batalla), las unidades que haya en todos los hexes adyacentes pueden trazar su línea de suministro hacia la BH.

Las unidades dependientes de la BH para abastecerse pueden recibir reemplazos durante la Producción (si no están implicadas), pero al **doble** de su coste normal.

15.6 EVACUACIONES NAVALES

La Evacuación Naval es lo contrario de una Invasión. Una unidad (implicada o no) puede mover por mar desde cualquier hex de costa hasta un puerto amigo si es dirigida por un HQ de Invasión situado en el puerto objetivo. Si se está Retirando, la unidad sufre Fuego de Persecución como si tuviera una velocidad de "1" (el Ejército de Costa Soviético tiene una velocidad de retirada de "2").

INVASIONES NAVALES

Ejemplo: los soviéticos controlan Sebastopol, de modo que controlan el Mar Negro Occidental. Un HQ soviético II y un ejército de infantería están situados en Sebastopol. El HQ está activado como HQ de Invasión, y el ejército de infantería se mueve por mar para invadir Constanza, en ese momento controlado por el Eje pero sin defensa.

Al capturar un puerto, los soviéticos han establecido una Línea de Suministro Naval hasta Constanza (y las líneas férreas que emanan de allí), de modo que Constanza se convierte en fuente de suministro soviética y en una grave amenaza para Bucarest y para el petróleo de Ploesti.

ASALTOS ANFIBIOS

Ejemplo: los soviéticos controlan Batuni y tienen un HQ II y un ejército en Novorossyisk. Los alemanes ocupan Sebastopol, Kerch y Simferopol.

En lugar de atacar Kerch a través de los estrechos por medio de un Asalto por Río, los soviéticos (sin pensar) optan por invadir Simferopol por mar. El ataque aéreo de su HQ de Invasión obtiene un impacto sobre el ejército defensor alemán, reduciéndolo a 2VC. La unidad alemana realiza Fuego Defensivo y obtiene un 2 y un 6, consiguiendo un Rechazo y un impacto. El ejército soviético pierde un paso y regresa a Novorossyisk (donde el oficial al mando es fusilado rápidamente).

CABEZAS DE PLAYA

Las unidades que invaden hexes que no sean de puerto sin una Cabeza de Playa están desabastecidas hasta que una se pueda trazar hasta ellas una línea de suministro normal. Hasta ese momento, están sujetas a sufrir desgaste por desabastecimiento durante la Fase de Suministro enemigo.

EVACUACIONES NAVALES

Una Evacuación Naval es el único método para Abandonar una Batalla o Retirarse de un hex de costa que no sea un puerto. En un puerto amigo, en cambio, puede usarse el Movimiento Naval normal para Abandonar una Batalla. Sin embargo, si lo que se quiere hacer es retirarse, siempre es necesaria la Evacuación. La Evacuación Naval es obligatoria si se quiere Abandonar o Retirarse de un puerto enemigo, pero sólo si dicha Retirada provoca Fuego de Persecución.

EJERCITO DE COSTA SOVIETICO

En mayo de 1942, esta unidad anfibia escapó relativamente indemne por mar del asedio de Odessa hacia Sebastopol. Esta unidad tiene una velocidad de "2" para las Evacuaciones Navales.

16.0 OBJETIVOS ESTRATEGICOS

La captura de estos objetivos puede tener efectos políticos, económicos o militares.

16.1 RENDICION DE SATELITES

Debido al rápido avance del Ejército Rojo hacia Los Balcanes en 1944, Rumania, luego Bulgaria y finalmente Hungría, cambiaron de bando.

Empezando en el Invierno de 1942, el control soviético de hexes dentro de **Rumania**, **Bulgaria** o **Hungría** puede producir que ese Satélite del Eje pida la paz. Para iniciar una fase del Suministro soviética, los soviéticos pueden tirar los dados para la Rendición del Satélite, suponiendo que al menos un hex nacional esté controlado por el soviético. Si la tirada es MENOR QUE el número de hexes nacionales controlados por el soviético MÁS las unidades nacionales eliminadas, el Satélite se rinde.

RESULTADO: Una unidad nacional que no esté en una Zdc del Eje deserta a los soviéticos (se coloca por su reverso). Todas las otras unidades nacionales se eliminan y no se reconstruyen. El control del territorio no se altera. Este efecto es irreversible.

16.11 CONQUISTA DE SATELITES

Después de la Rendición, si ninguna unidad del Eje permanece dentro del territorio nacional al final de cualquier turno soviético, todo el territorio nacional pasa a estar bajo control soviético.

16.2 SUMINISTRO DE PETROLEO DEL EJE

El Talón de Aquiles de Alemania fue el petróleo, y aproximadamente el 40% de su producción venía de Ploesti. Tras su captura por los soviéticos en septiembre de 1944, la disponibilidad de combustible se deterioró rápidamente desde ese momento, especialmente para la Luftwaffe.

RESULTADO: si Alemania no controla Ploesti (o se pierde el suministro por mar o ferrocarril hasta allí), los pasos de los HQ alemanes cuestan +5PP y los cuadros de los HQ cuestan +10PP.

EXCEPCION: El control del Eje de Baku (con Suministro por Ferrocarril/Mar) proporciona una fuente de petróleo alternativa, cancelando el efecto anterior.

16.3 PRESTAMO Y ARRIENDO

Los materiales del préstamo-arriendo, sobre todo camiones y raciones del ejército, que llegaban a Murmansk contribuyeron en un 5% aproximadamente al esfuerzo de guerra de Rusia. Si no existe ninguna comunicación ferroviaria entre la Zona del Ártico y la Zona Oriental, los soviéticos pierden esta contribución al esfuerzo de guerra.

RESULTADO: Si la ruta del Préstamo-Arriendo está cortada, la Producción Básica soviética disminuye en 5PP.

16.4 LIBERACION DE SATELITES

Hitler dio gran importancia a la toma de Sebastopol, la fortaleza más poderosa del mundo, y Odessa la mayor base de la Flota soviética del Mar Negro. Hitler temía un ataque aéreo o anfibio hacia Rumania contra los importantísimos campos petrolíferos de Ploesti. Por ello, se situaron importantes fuerzas de guarnición para contrarrestar dicha amenaza.

En **EastFront**, los ejércitos Satélites del Eje están restringidos normalmente: ya que deben permanecer dentro, o en hexes adyacentes a su territorio de origen. Sin embargo, bajo ciertas condiciones, algunas unidades Satélites, Expediciones designadas, pueden mover libremente.

RESULTADO 1: la captura alemana de **Odessa** libera al 3º Ejército Rumano de la Restricción de permanecer a un hex o menos de la Rumania de 1939.

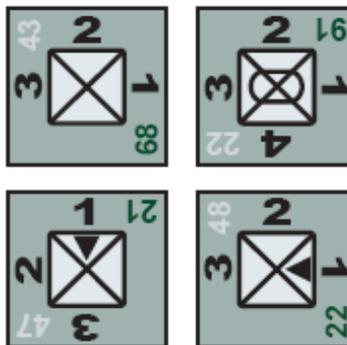
RESULTADO 2: La captura de **Sebastopol** por los alemanes libera a las **otras tres** unidades expedicionarias satélites del Eje de la restricción de permanecer a un hex o menos de sus países de origen (el 8º Ejército Italiano puede aparecer como un refuerzo 3VC en la siguiente Producción).

Si Odessa o Sebastopol vuelven a ser tomadas por los soviéticos, **todas** las unidades satélites volverán a quedar Restringidas (las unidades fuera de sus áreas quedarán desabastecidas).

16.5 GRUPO DE EJERCITOS 'E'

El Grupo de Ejércitos 'E' del Eje ocupaba el sur de los Balcanes después de su conquista, pero no tomó parte alguna en la guerra en Rusia. Cuando los soviéticos irrumpieron en los Balcanes en 1944, este Grupo de Ejércitos abandonó sus posiciones en Grecia y Albania y se dirigió hacia el norte para escapar del aislamiento y ayudar en la defensa de Croacia.

RESULTADO: Si las unidades soviéticas entran en el Frente Occidental (cruzan la línea limítrofe del frente), el Grupo de Ejércitos 'E' (las unidades que se muestran debajo empiezan con esos VC) se activa y se coloca en el mapa en los puertos de Albania y Grecia (máximo una unidad por hex) durante la siguiente Producción, después de lo cual estas unidades operan normalmente.



BORDES NATALES DEL MAPA

El borde del mapa Oriental es el borde natal del jugador soviético, el borde del mapa Occidental es el borde natal del jugador del Eje.

WESTFRONT Y EUROFRONT

Las reglas de la Llanura Húngara y del Grupo de Ejércitos 'E' operan con el síndrome del "borde del mundo" de una manera simple pero abstracta.

Nuestro juego hermano **WestFront** elimina la necesidad de esas reglas aumentando el campo de juego hacia el oeste. **WestFront** cubre la guerra en el oeste desde la invasión de Sicilia (S'43) hasta el final, incluso la posibilidad de una invasión Aliada de la península Ibérica.

EuroFront introduce en el juego los Urales, Escandinavia, Oriente Medio y Africa del Norte, junto con todas las naciones y fuerzas militares que supone involucrar esto. También se han introducido las naciones, fuerzas y reglas diplomáticas necesarias para cubrir los primeros años de guerra (1939-43), completando el retrato de la Segunda Guerra Mundial en Europa.

16.6 SUMINISTRO DE PETROLEO SOVIETICO

El esfuerzo de guerra soviético también dependía mucho de la producción de petróleo.

RESULTADO: Si los soviéticos pierden Baku o el Suministro por Ferrocarril/Mar hacia él, el coste de los HQ soviéticos aumenta en 5PP (los cuadros en +10 PP).

16.61 RUTA NAVAL DE PETROLEO SOVIETICA

La Ruta Naval Petrolífera Soviética va desde Baku hasta Guryev por mar, y de allí hasta la Zona Oriental (Siberia) por ferrocarril.

RESULTADO: Si los soviéticos pierden el uso de esta ruta (pero mantienen por más tiempo la ruta ferroviaria/marítima desde Baku hasta los Urales a través de Krasnovodsk), pierden 5PP de Producción Básica.

16.7 LA LLANURA HUNGARA

A la par que los soviéticos se dirigen hacia el norte de los Balcanes, encontrarán el borde occidental en Yugoslavia. La Llanura Húngara, la cuenca del Danubio y meseta de Bohemia continúan hacia el oeste fuera del mapa, y el Eje debe mantener un frente allí para prevenir la marcha soviética sobre Alemania.

Por consiguiente, por cada hex del borde occidental desde Belgrado hasta Cracovia (inclusive) ocupado solamente por unidades soviéticas, el Eje debe quitar una unidad del mapa.

Si los soviéticos ocupan sólo uno de tales hexes al final de cualquier fase, la unidad de Eje no implicada más cercana (medido en hexes, a opción del jugador del Eje para unidades igualmente distantes) es retirada del juego y colocada fuera del mapa adyacente al hex del borde ocupado por los soviéticos (esto simula la formación de un frente continuo fuera del mapa entre el borde del mapa y los Alpes).

La unidad del Eje retirada debe permanecer allí mientras los hexes del borde permanezcan ocupados por los soviéticos. Si los soviéticos abandonan el hex, la unidad retirada aparece allí al inicio de la próxima fase de mando del Eje.

16.8 LA LLANURA POLACA

En Febrero de 1945, después de meses de preparación, los soviéticos irrumpieron por el Vistula, (la última buena línea de defensa de Alemania en el este) y vertió un diluvio implacable sobre las llanuras de Polonia. Aunque aún quedaba la sangrienta batalla por Berlín, la guerra en el Este estaba efectivamente decidida.

La sola ocupación soviética de cualquier hex en el borde noroccidental de Cracovia (Krakow) provoca la Victoria soviética final en el Juego de Campaña y en el Escenario de Invierno del 44 (W'44). Ver 17.4.

SUMINISTRO DE PETROLEO RUSO

Baku producía el 76% del petróleo soviético [en 1937], y la producción de petróleo de pre-guerra soviética se empequeñeció frente a la alemana por 4:1. La atracción de Hitler por el Cáucaso no era irracional, simplemente demasiado ambiciosa.

CONSIDERACIONES DE JUEGO DE LOS BORDES DEL MAPA

Los nuevos refuerzos del Eje y las unidades en cuadros reconstruidas pueden llegar a hexes (no si están implicados) del borde occidental (natal). El movimiento ferroviario por fuera del mapa del Eje (9.5) también está permitido entre los hexes de entrada ferroviarios del borde occidental (natal); pero no puede usarse para entrar en hexes implicados.

BAKU

Estos efectos de las reglas 16.6 y 16.61 no son acumulativos. La Ruta Marítima del Petróleo será cortada por la conquista del Eje de Guryev o Astrakhan y esto activa la penalización de los 5PP Básicos.

Si el Eje toma realmente Baku, la penalización de la PP Básica ya no se aplica; en cambio los soviéticos pierden 10PP, el Eje gana 20PP y el coste de los HQ soviéticos aumenta según la regla 16.6.



17.0 VICTORIA

17.1 PUNTOS DE VICTORIA

Al final de un escenario, la victoria se determina calculando los Puntos de Victoria (PV) obtenidos. Cada bando determina sus PV por el siguiente procedimiento:

1. **PP.** Se anota el Nivel de Producción actual (en puntos de producción).
2. **VM de los HQ.** Se suman 2 puntos de victoria por cada Valor de Mando de los HQ amigos en juego. Se restan 4 puntos de victoria por cada HQ amigo eliminado.
3. **Unidades Eliminadas.** El Eje resta 2PV por cada unidad alemana (o satélite) eliminada, y 1PV por cada unidad **Expedicionaria** Satélite restringida (2PV por el 8º Ejército Italiano, ya que éste está eliminado). También se resta 1PV por cada unidad alemana desabastecida. Los soviéticos se restan 1PV por cada unidad soviética eliminada.

*NOTA: los escenarios posteriores al verano de 1941 pueden empezar con algunas unidades eliminadas (es decir, las que no estén ni en las Fuerzas Iniciales ni en los Refuerzos). Si no se reconstruyen durante la partida, estas unidades **sí cuentan** como eliminadas a efectos de la Victoria.*

4. Se suma o se resta el handicap del escenario al jugador alemán.

17.2 HANDICAPS

En todos los escenarios se ofrece un Handicap para el jugador alemán, positivo o negativo. Por ejemplo, en Barbarroja (Verano del 41) tiene un handicap de -40, y en el escenario de Verano de 1944 el Handicap es de +50. El Handicap indicado se suma o se resta a los puntos de victoria del **Eje** antes de comparar los puntos alemanes con los soviéticos.

17.3 NIVELES DE VICTORIA

Los Niveles de Victoria (Decisiva, Mayor, Marginal o Empate) se basan en la **diferencia** entre los dos Puntos de Victoria Totales ajustados, tal y como se indica en la Tabla del Nivel de Victoria.

- **Victoria Decisiva** significa que se gana la guerra inmediatamente.
- La **Victoria Mayor** es probablemente suficiente para ganar la guerra.
- La **Victoria Marginal** otorgaría al bando que la consiga una ventaja significativa, aunque no necesariamente permanente.

17.31 PUNTOS DE TORNEO (PT)

En las partidas de campeonatos en las que se tengan que evaluar varias partidas, el valor de cada resultado se indica en la tabla bajo la indicación de Puntos de Torneo.

17.4 VICTORIA EN EL JUEGO DE CAMPAÑA

Cuando se está jugando el Juego de Campaña, al final de cada escenario, los jugadores calculan los Puntos de Victoria, y declaran un vencedor del juego si se obtiene una **Victoria Decisiva** (sólo).

En caso contrario, el juego continúa hacia el siguiente escenario.

Si el juego dura hasta el invierno de 1944, usar las Condiciones de Victoria de ese escenario.

Niveles de Victoria		
Diferencia de PV	Resultado	Puntos de Torneo
0-5	Empate	1/1
6-15	Marginal	2
16-25	Mayor	3
26+	Decisiva	5

¿QUIÉN VA GANANDO LA GUERRA?

Las condiciones de victoria dependen deliberadamente de factores que los jugadores no pueden saber con precisión, por ejemplo el número de pasos HQ que cada bando tiene en juego. Los jugadores no pueden nunca saber con exactitud los puntos que les faltan para ganar; lo que sí se sabe es que todos los puntos que consigan les serán de ayuda.

NIVELES DE VICTORIA

Recomendamos que los empates, e incluso las victorias marginales, se sigan jugando en el siguiente escenario.

EJEMPLO DE VICTORIA (BARBARROJA)

El jugador soviético tiene un Nivel de Producción de 50, seis HQ con un total de 6VM y 10 unidades eliminadas.

Puntos de Victoria: 50 + 12 - 10 = 52

El jugador del Eje tiene un Nivel de Producción de 70, cinco HQ con un total de 9VM y una unidad eliminada.

Puntos de Victoria: 70 + 18 - 2 = 86

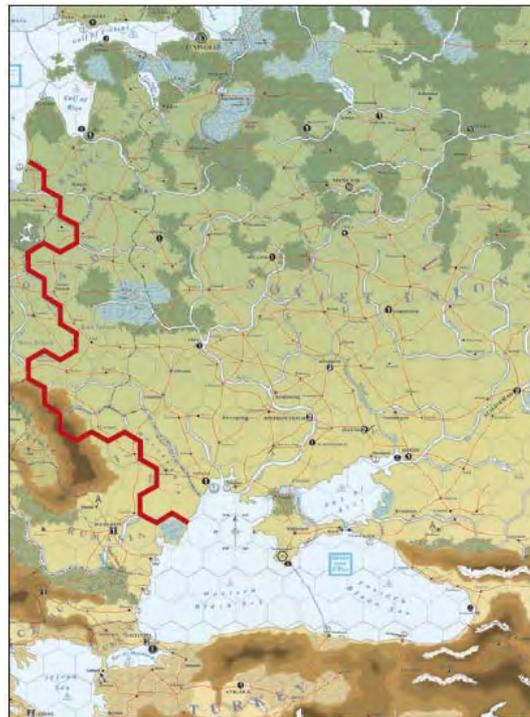
Como en este escenario el Eje tiene un Handicap de -40, los puntos de victoria finales obtenidos por el Eje son:

86 - 40 = 46

La diferencia entre los dos bandos es por tanto de 6 a favor del jugador soviético. Esto se traduce en una Victoria Marginal soviética (2 Puntos de Torneo).



Verano de 1941 BARBARROJA La Invasión de Rusia



EJE	Unidades	VC
HQ	5	13
Blindadas	10	37
Mec	1	3
Infantería	25	94
Inf. Sat.	7	17
Estát. Sat.	2	2
Producción	54	
F. Aérea	FT	
Handicap	-40	

Soviéticos	Unidades	VC
HQ	6	13
Blindadas	7	14
Mec	7	14
Infantería	30	76
Choque	•	•
Caballería	4	4
Producción	64	
F. Aérea	FS	

REFUERZOS DEL EJE		
JUL '41	40 PZR CPS	ARMOR 4
AUG '41	42 CPS	INFANTRY 4
SEP '41	16 CPS	INFANTRY 4
OCT '41	59 CPS	INFANTRY 4
Nov '41	50 MOT CPS	MECH 4

REFUERZOS SOVIETICOS		
Nov '41	1 SHOCK	SHOCK 4
Nov '41	2 SHOCK	SHOCK 4

REGLAS ESPECIALES DEL VERANO DE 1941

1A) OPCION DE DESPLIEGUE HISTORICO

Véase la carta de Orden de Batalla más adelante.

1B) OPCION DE DESPLIEGUE LIBRE

SOVIÉTICOS: Despliegan **primero** (mueve segundo). Se despliegan todas las unidades de los Distritos Militares en los hexes de la Línea del Frente. El resto de las fuerzas soviéticas puede desplegarse donde se desee, excepto en que toda Ciudad Principal debe contener al menos una unidad (dos en el caso de Leningrado y tres en el caso de Moscú).

Bryansk	Minsk	Dnepropetrovsk
Stalino	Moscow (3 unidades)	Tblisi
Kalinin	Odessa	Tula
Kharkov	Riga	Voronezh
Kiev	Rostov	Yaroslavl
Stalingrad	Leningrad (2 unidades)	Zaporozhye

EJE: Despliega **segundo** (pero mueve primero) al oeste de la línea inicial. Todos los hexes de la Línea del Frente deben ocuparse.

2) COMIENZO TARDIO

Ambos bandos tienen **sólo un** Turno de Jugador en junio de 1941.

3) SORPRESA DEL EJE

Todos los HQ soviéticos están **Desorganizados** durante junio de 1941 (que sólo consiste de una Quincena o Turno). Además, los asaltos del Eje a través de ríos **no** están sujetos a un posible Rechazo (pero el límite de implicación de una unidad por lado sigue vigente).

4) SATELITES DEL EJE

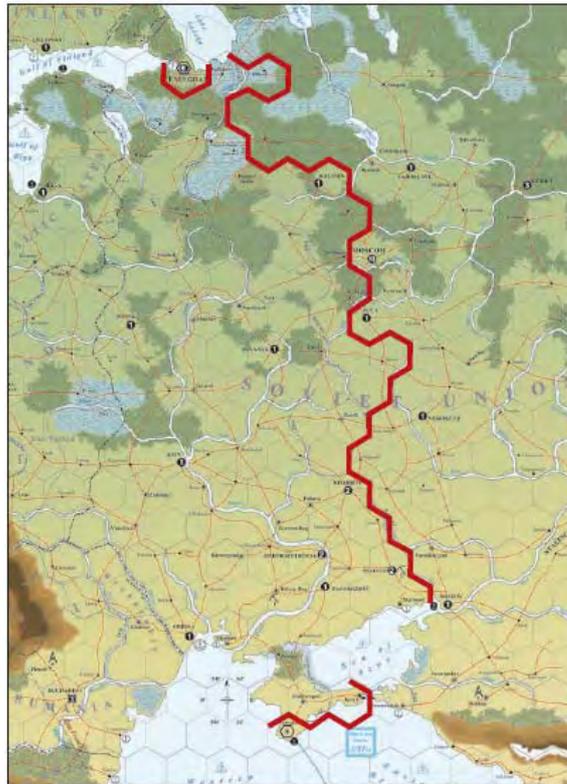
Todas las unidades Satélites están restringidas a estar dentro o adyacentes a su territorio de origen. Las Expediciones Satélite pueden liberarse bajo condiciones específicas. Ver 16.4. En Junio de 1941, las unidades Húngaras no pueden mover ni ninguna unidad alemana puede entrar en Hungría.

NOTAS DEL ESCENARIO DE VERANO DE 1941

Barbarroja es un escenario inestable, y tal vez el más difícil para los principiantes, especialmente en el bando soviético. Con sus HQ desorganizados, el despliegue inicial soviético es crítico (su reacción inicial debe pensarse con calma). Aunque realice un buen despliegue, el ejército de primera línea soviético será duramente castigado por el enemigo. Aunque esto puede ser desmoralizador, las bazas soviéticas (unidades baratas e invierno) siguen aún en su poder.



Invierno de 1941 OPERACION 'TIPHOON' La Contraofensiva de Moscú



EJE	Unidades	VC
HQ	5	10
Blindadas	11	30
Mec	2	6
Infantería	27	96
Inf. Sat.	7	17
Estát. Sat.	2	2
Producción	71	[+0]
F. Aérea	FD	
Handicap	-25	

Soviéticos	Unidades	VC
HQ	6	10
Blindadas	1	2
Mec	2	4
Infantería	28	76
Choque	2	8
Caballería	4	12
Producción	49	[+6]
F. Aérea	FS	

REFUERZOS DEL EJE		
JAN '42	61 CPS	INFANTRY 3
MAR '42	23 CPS	INFANTRY 3
MAY '42	53 MOT CPS	MECH 3

REFUERZOS SOVIETICOS		
DEC '41	3 SHOCK	SHOCK 4
DEC '41	4 SHOCK	SHOCK 4
DEC '41	4 PARA CPS	PARA 1
APR '42	1 GDS TANK	Gds ARMOR 1
APR '42	2 GDS TANK	Gds ARMOR 1
MAY '42	3 GDS TANK	Gds ARMOR 1
* Comienza W'41 en una Ciudad de Origen		

REGLAS ESPECIALES DE INVIERNO DE 1941

1) PARALISIS INVERNAL DEL EJE

A lo largo de este escenario, los pasos de los HQ del Eje cuestan 15PP cada uno, y los Cuadros de los HQ alemanes cuestan 30PP.

En condiciones de Nieve durante el Invierno de 1941, todas las unidades del Eje reducen su movimiento terrestre a un hex y sólo tienen Fuego Ofensivo FS (el Fuego Defensivo y el Movimiento Ferroviarios permanecen normales).

RECUERDE: los HQ del Eje están también Desorganizados en los meses de Nieve.

2) PV POR AGOTAMIENTO DEL EJE

Se otorga 1 Punto de Victoria de bonificación a los soviéticos por cada paso HQ del Eje que haya por debajo de la fuerza máxima posible (14VM) al final del Invierno de 1941.

3) LENINGRADO

Observe que Leningrado empieza el escenario sin Suministro Ferroviario y no cuenta a efectos de la Producción Soviética.

4) SATELITES DEL EJE

El 3º Rumano se libera de la restricción (Odessa ha sido capturada). Todas las otras unidades Satélites permanecen restringidas, pero las Expediciones pueden ser liberadas. Ver 16.4.

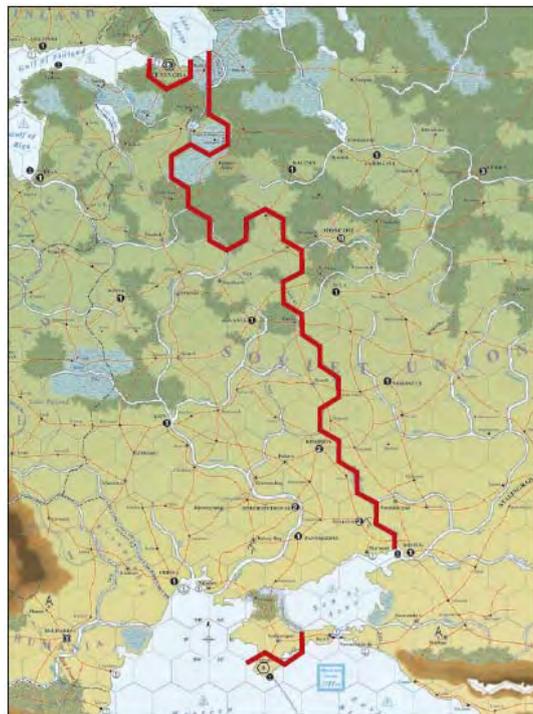
NOTAS DEL ESCENARIO W'41

Tras recibir un duro castigo durante todo el verano, los rusos tuvieron su primera oportunidad de cambiar las cosas. Con el Eje paralizado por el invierno y los ejércitos de choque en juego, el Ejército Rojo se transforma en un tigre.

El Eje verá muy difícil realizar ninguna maniobra a gran escala debido al coste de los HQ y a la desorganización. El Eje puede conformarse con defender el territorio (y sus expectativas para 1942), pero le resultará muy difícil defenderse en terreno abierto.



Verano de 1942 OPERACION 'BLUE' La Ofensiva hacia Stalingrado



EJE	Unidades	VC
HQ	5	12
Blindadas	11	38
Mec	3	10
Infantería	30	92
Inf. Sat.	7	17
Estát. Sat.	2	2
Producción	80	[+10]
F. Aérea	FD	
Handicap	-30	

Soviéticos	Unidades	VC
HQ	6	11
Blindadas	4	8
Mec	4	8
Infantería	28	88
Choque	4	12
Caballería	4	10
Producción	56	[+6]
F. Aérea	FS	

REFUERZOS DEL EJE		
JUN '42*	27 Cps	INFANTRY 3
* Comienza S'42 en una Ciudad de Origen		

REFUERZOS SOVIETICOS		
JUN '42*	5 GDS TANK	Gds ARMOR 1
JUL '42	6 GDS TANK	Gds ARMOR 1
* Comienza S'42 en una Ciudad de Origen		

REGLAS ESPECIALES DE VERANO DE 1942

1) ARTILLERIA DE ASEDIO ALEMANA

A partir de este escenario, los Cañones de Asedio alemanes están adjuntos al 54° Cuerpo. Ver 2.63.

2) VOLKHOV

Volkhov es un Hex de Batalla del Eje. Ambos jugadores deben desplegar al menos una unidad allí. El Eje es el Defensor Original.

3) LENINGRADO

Observe que Leningrado empieza el escenario sin Suministro Ferroviario y no cuenta para la Producción Soviética indicada.

4) SATELITES DEL EJE

El 3° Rumano se libera de la restricción (Odessa ha sido capturada). Todas las otras unidades Satélites permanecen restringidas. Sin embargo, las tres Expediciones restantes pueden liberarse si se captura Sebastopol. Ver 16.4.

NOTAS DEL ESCENARIO S'42

Los soviéticos tienen un ejército mejorado, pero siguen entre la espada y la pared: Moscú, Leningrado y el Cáucaso están todos al alcance de las ofensivas del Eje. El ejército alemán es tan peligroso como antes, y dispone de todo un verano para conseguir la victoria en cualquier parte.

COMENTARIO HISTORICO DEL VERANO 1942

El Verano de 1942 fue un momento decisivo para Alemania. Los soviéticos se estaban haciendo más fuertes y astutos. América estaba convirtiendo Inglaterra en un campo militar. La Némesis de Alemania, la guerra en dos frentes, ya asomaba por el futuro. Rusia tenía que ser derrotada rápidamente.

La debilidad económica alemana en petróleo atrajo a Hitler hacia el Cáucaso Sur. Cuando los soviéticos se desplegaron fuertemente delante de Moscú, su frente sur fue despedazado con rapidez, pero esta vez se retiraron antes de ser embolsados.

Hitler una vez más jugó con el plan, variando el objetivo principal entre Stalingrado y el Cáucaso. Stalingrado se convirtió finalmente en el objetivo principal, y allí los alemanes perdieron su ventaja en la guerra de movimientos y se enfrentaron a los rusos en igualdad de condiciones. Mientras tanto, Stalin acumulaba pacientemente sus reservas detrás el Don y del Volga. Los que habían matado con la Blitzkrieg iban a morir por ella ahora a manos de sus enemigos.



Invierno de 1942 OPERACION 'URANO' La Controfensiva de Stalingrado



EJE	Unidades	VC
HQ	5	10
Blindadas	11	35
Mec	3	8
Infantería	31	94
Inf. Sat.	8	21
Estát. Sat.	2	2
Producción	83	[+0]
F. Aérea	FD	
Handicap	-15	

Soviéticos	Unidades	VC
HQ	6	12
Blindadas	7	16
Mec	5	12
Infantería	28	84
Choque	4	12
Caballería	4	12
Producción	62	[+8]
F. Aérea	FD	

REFUERZOS DEL EJE		
FEB '43	2 SS PZR Cps	SS ARMOR 4

REFUERZOS SOVIETICOS (NINGUNO)

REGLAS ESPECIALES DE INVIERNO DE 1942

1) SORPRESA SOVIETICA

El Eje despliega primero en este escenario. Los soviéticos conservan su primer movimiento normal debido a la nieve.

2) STALINGRADO

Stalingrado empieza el escenario como un Hex de Batalla soviético (Defensor Original soviético). Los alemanes deben desplegar cuatro unidades (incluyendo una blindada) con una fuerza total de 12VC o más en Stalingrado (boca arriba).

3) LENINGRADO

Ten en cuenta que Leningrado empieza el escenario sin Suministro Ferroviario y no cuenta en la Producción Soviética.

Volkhov es un Hex de Batalla del Eje.

Recuerde: los HQ del Eje están Desorganizados en los meses de Nieve.

4) SATELITES DEL EJE

Todas, las 4 unidades Expedicionarias Satélites están liberadas, (Odessa y Sebastopol han sido capturadas). Todas las demás Unidades Satélites están restringidas. Ver 16.4.

NOTAS DEL ESCENARIO W'42

El Eje está excesivamente extendido e impedido por los problemas que les causa en el mando el clima de nieve. El jugador del Eje debe evitar un embolsamiento decisivo de Stalingrado.

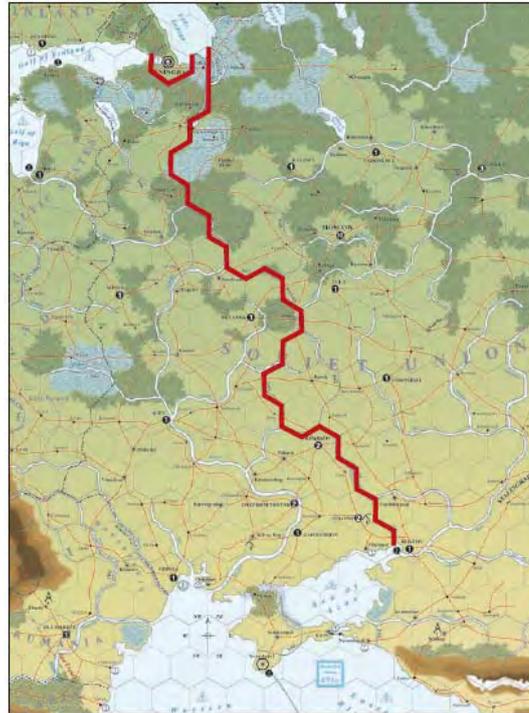
Rostov es un objetivo atractivo debido al número de unidades alemanas dependientes de él para abastecerse. Si el Eje se defiende en el Don tenazmente, una retirada general posterior puede tener éxito. La estrategia soviética es buscar un punto débil en el frente, entrar con Blitz y avanzar sin piedad. Los alemanes no tienen los pasos de HQ ni el Alcance de Mando necesarios para maniobrar debidamente.

COMENTARIO HISTORICO DE INVIERNO 1942

Todo el mundo conoce la batalla de Stalingrado. Frío. Hambre. Sufrimiento. Alemania perdió un cuarto de millón de hombres junto con su arrogancia. Apenas unos pocos de los 90.000 prisioneros alemanes volvieron a su país. Hitler sacrificó al 6º Ejército para sacar al 1º Ejército Panzer del Cáucaso y salvar su ala sur. Los soviéticos no ganaron la guerra en Stalingrado, pero la supremacía militar alemana se desvaneció.



Verano de 1943 OPERACION 'CIUDADELA' La Batalla de Kursk



EJE	Unidades	VC
HQ	5	12
Blindadas	12*	42
Mec	3	12
Infantería	29	90
Inf. Sat.	7	12
Estát. Sat.	2	2
Producción	90	[+10]
F. Aérea	FD	
Handicap	-10	

* Incluye la unidad 1SS Blindada

Soviéticos	Unidades	VC
HQ	6	14
Blindadas	11	32
Mec	6	18
Infantería	29	94
Choque	4	10
Caballería	4	8
Producción	64	[+0]
F. Aérea	FD	

REFUERZOS DEL EJE		
JUL '43*	3 SSPZR Cps	SS MECH 3
* Comienza S'43 en una Ciudad de Origen		

REFUERZOS SOVIETICOS (NINGUNO)

REGLAS ESPECIALES DE VERANO DE 1943

1) COMIENZO TARDIO

Este escenario empieza en Julio, no en junio como sería normal. Si se sigue la partida desde el Invierno del 42, se usan las reglas del Verano de 1943 (Fuerza Aérea, etc.) normalmente.

2) FUERZAS SATELITES

Todas las unidades satélites están restringidas, y deben permanecer dentro o junto a Rumania (1939), Bulgaria y Hungría (el 8º Ejército Italiano está eliminado y no puede ser reconstruido).

Esto también se aplica en todos los escenarios posteriores.

3) VOLKHOV

Volkhov es un Hex de Batalla del Eje.

4) LENINGRADO

Hay que tener en cuenta que Leningrado empieza el escenario sin Suministro Ferroviario y no cuenta en la Producción Soviética.

NOTAS DEL ESCENARIO S'43

Kursk es un escenario de ataque. Ambos bandos tienen capacidad ofensiva más o menos similar. Existen numerosas estrategias viables. Los jugadores deberán dominar la capacidad de gestionar simultáneamente varias batallas a lo largo del frente para obtener el éxito. Diviértete.

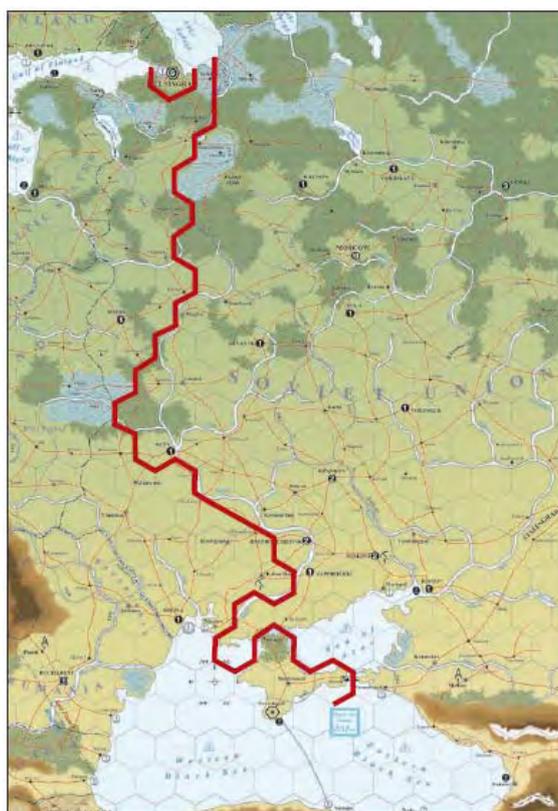
COMENTARIO HISTORICO DEL VERANO 1943

Hitler era un jugador. Se lo jugó todo en Kursk y perdió de mala manera al ser sus planes conocidos por el Corro Rojo. De todas maneras, eran unos planes equivocados, y las nuevas armas-maravilla, los Pantera y los Tigre, resultaron decepcionantes en acción debido a problemas en sus motores.

Los soviéticos estaban preparados con el antídoto contra la Blitzkrieg: defensa intercomunicada en profundidad y con reservas móviles. La batalla se tragó a las fuerzas acorazadas alemanas que podían haber neutralizado las futuras ofensivas soviéticas. Sin ellas, la línea alemana en el sur del frente se desintegró y los soviéticos avanzaron hacia el Dnieper y más allá.



Invierno de 1943 CRISIS EN UCRANIA El Rodillo Ruso



EJE	Unidades	VC
HQ	5	10
Blindadas	12*	38
Mec	4**	10
Infantería	30	92
Inf. Sat.	7	14
Estát. Sat	2	2
Producción	79	[+0]
F. Aérea	FS	
Handicap	+10	

* Incluye 1 unidad SS Blindada

** Incluye 1 unidad SS Mecanizada

REFUERZOS DEL EJE (NINGUNO)

REGLAS ESPECIALES DE INVIERNO 1943

1) FUERZAS SATELITES

Todas las unidades satélites están restringidas, y deben permanecer dentro o junto a Rumania (1939), Bulgaria y Hungría (el 8º Ejército Italiano está eliminado y no puede ser reconstruido).

2) VOLKVOV Y EL SALIENTE DEL DNEIPER

Volkhov y Kremenchug W1 son Hexes de Batalla del Eje. Los soviéticos deben desplegar al menos una unidad en cada hex (boca arriba).

3) LENINGRADO

Hay que tener en cuenta que Leningrado empieza el escenario sin Suministro Ferroviario y no se ha contado en la Producción Soviética.

NOTAS DEL ESCENARIO W'43

Esta es una continuación de Kursk en condiciones de clima invernal. El Eje sabe que no podrá compensar sus pérdidas. Los rusos son algo más fuertes, pero no les importan las bajas. El mando alemán sigue estando desorganizado con nieve, pero al menos sus HQ ya no cuestan puntos adicionales. La confianza soviética se dispara a medida que los alemanes libran una tenaz retirada a través de la helada Ucrania.

Soviéticos	Unidades	VC
HQ	6	12
Blindadas	11	24
Mec	7	16
Infantería	28	90
Choque	4	14
Caballería	4	10
Producción	74	[+0]
F. Aérea	FD	

REFUERZOS SOVIETICOS (NINGUNO)

COMENTARIO HISTORICO DE INVIERNO 1943

En el invierno de 1943, la superioridad soviética en hombres y material era cada vez más obvia. Ya no había posibilidad real de que los alemanes pudieran ganar la guerra en el Este, y apenas una débil esperanza de que pudieran escapar a un desastre total.

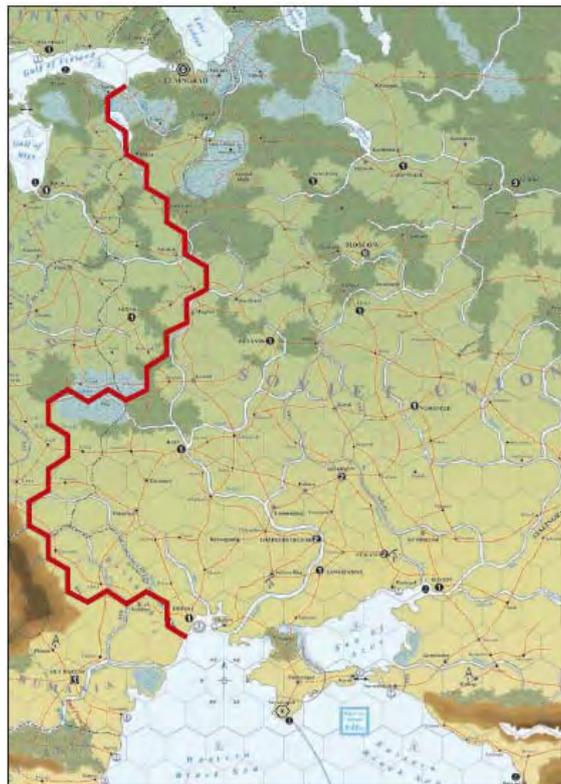
La mayor parte de la acción transcurrió en el sur. Los soviéticos se lanzaron desde sus cabezas de puente en el Dnieper y castigaron duramente a los desmoralizados alemanes. Avanzaron a través de Ucrania occidental, embolsando núcleos de resistencia alemanes que, sin embargo, rara era la vez que no conseguían escapar. El invierno terminó con la liberación de Odesa y Sebastopol, la línea del frente ya en el norte de Rumania y a la vista de los Cárpatos.

En el norte, los soviéticos consiguieron por fin romper el cerco alemán sobre Leningrado, acabando con una tragedia de 900 días caracterizada por el horror y el heroísmo de dos millones de ciudadanos. Tras un inicio de campaña animado, el Grupo de Ejércitos Norte consiguió reagruparse y formar una línea defensiva a lo largo del Lago Pskov. En el centro, todo estaba en calma.

Una calma angustiosa.



Verano de 1944 OPERACION 'BAGRATION' Destrucción del Grupo de Ejércitos Centro



EJE	Unidades	VC
HQ	5	12
Blindadas	12*	36
Mec	4**	12
Infantería	29	86
Inf. Sat.	7	20
Estát. Sat.	2	2
Producción	66	[-10]
F. Aérea	FS	
Handicap	+50	

Soviéticos	Unidades	VC
HQ	6	14
Blindadas	12	34
Mec	7	22
Infantería	30	94
Choque	4	15
Caballería	4	12
Producción	82	[+0]
F. Aérea	FT	

* Incluye 1 unidad SS Blindada

** Incluye 1 unidad SS Mecanizada

REFUERZOS DEL EJE (NINGUNO)

REGLAS ESPECIALES DE VERANO DE 1944

1) FUERZAS SATELITES

Todas las unidades satélites están restringidas, y deben permanecer dentro o junto a Rumania (1939), Bulgaria y Hungría (el 8º Ejército Italiano está eliminado y no puede ser reconstruido).

2) OBJETIVOS ESTRATEGICOS

Las reglas de objetivos estratégicos (ver 16.0) sobre la Rendición de Satélites, Ploesti y el Grupo de Ejércitos 'E' pueden ser relevantes en este escenario.

3) ORDEN DE HITLER "RESISTIR O MORIR"

El jugador del Eje no puede activar ningún HQ en el primer turno de este escenario. Comenzar con el turno del jugador soviético.

NOTAS DEL ESCENARIO S'44

Este escenario es de alguna forma la imagen espejo de Barbarroja: un juego muy abierto y con mucho movimiento. El Eje debe emplear una mezcla creativa de tácticas defensivas, desde una defensa cerrada hasta una huida total, desde una línea fuerte hasta una defensa en profundidad. Los soviéticos aprenden de los problemas que el Eje quisiera tener de nuevo; las frustraciones de superioridad global sobre un ajustado presupuesto en HQ.

REFUERZOS SOVIETICOS (NINGUNO)

COMENTARIO HISTORICO

En junio de 1944, los aliados acababan de desembarcar en Normandía. La ofensiva soviética de invierno les colocó en una posición desde la que amenazaban penetrar a través de la brecha de Lvov hasta el Báltico, dejando aislados a los Grupos de Ejércitos Centro y Norte, o avanzar hacia Rumania.

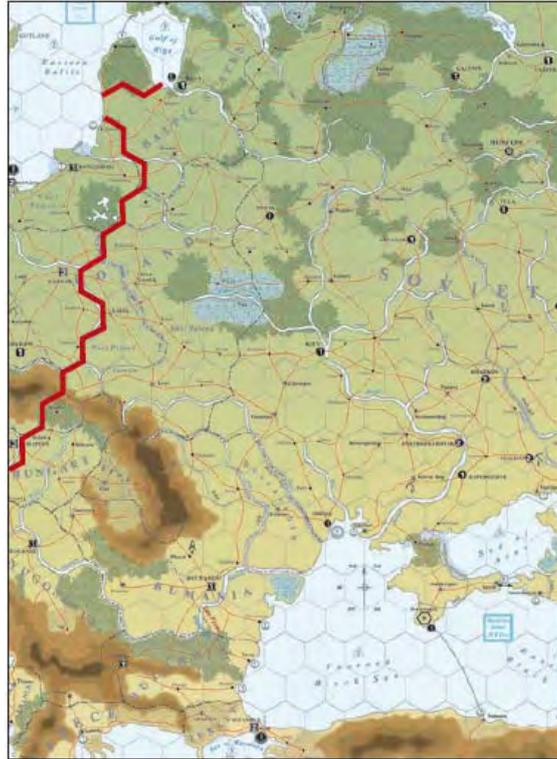
En lugar de las alternativas citadas, el Ejército Rojo atacó por Bielorrusia, aniquilando al Grupo de Ejércitos Centro y llegando a cortar la retirada al Grupo de Ejércitos Norte. El frente norte se estabilizó finalmente cerca de la antigua frontera con Prusia, con el Grupo de Ejércitos Norte en Courland.

En el centro, los soviéticos avanzaron lenta y trabajosamente hacia el Vístula. Tras un rechazo inicial cerca de Varsovia, estabilizaron la línea en el centro. En el sur, el tío José ya había puesto el ojo en los Balcanes para sus planes de posguerra. Una ofensiva soviética en mitad del verano irrumpió en Rumania (que cambió de bando) atrapando a las fuerzas alemanas allí establecidas. Según las guarniciones alemanas en Grecia y Hungría se retiraban rápidamente hacia el norte, los rusos se encaminaron hacia Budapest a través de las llanuras húngaras.

Al llegar el invierno los Aliados estaban en el Rin y los rusos en el Vístula. Alemania se aferraba desesperadamente a sus últimas líneas defensivas viables en ambos frentes. Alemania necesitaba un milagro. Este no sucedió.



Invierno de 1944 EL AVANCE SOBRE BERLIN El Final en el Este



EJE	Unidades	VC
HQ	5	10
Blindadas	10*	18
Mec	4**	12
Infantería	26	50
Inf. Sat.	•	•
Estát. Sat.	45	[-10]
Producción	NINGUNA	
F. Aérea	N/A	

* Incluye 1 unidad SS Blindada

** Incluye 1 unidad SS Mecanizada

Soviéticos	Unidades	VC
HQ	6	12
Blindadas	12	34
Mec	7	22
Infantería	29	92
Choque	4	15
Caballería	4	12
Inf. Sat.	3	5
Producción	89	[+0]
F. Aérea	FT	

REFUERZOS DEL EJE (NINGUNO)

REGLAS ESPECIALES DE INVIERNO 1944

1) COURLAND

El Eje debe desplegar al menos ocho unidades (Incluyendo el HQ del Grupo de Ejércitos Norte) al norte de línea inicial de la Península de Courland (cerca de Riga). Estas unidades están aisladas del frente principal y se abastecen por mar vía Ventspils mientras Danzig esté controlado por los alemanes y no esté implicado.

2) LOS BALCANES

Se activan las unidades del Eje del Grupo de Ejércitos 'E' y se incluyen en las Fuerzas de Salida enumeradas anteriormente.

Las Rendiciones Rumana, Húngara y Búlgara han ocurrido, y una unidad de cada nacionalidad está luchando ahora con el bando soviético.

3) LA LLANURA HUNGARA

Los soviéticos deben ocupar los 3 hexes soviéticos al norte de Belgrado a lo largo del borde occidental del mapa. Deben ponerse al lado 3 unidades del Eje como oposición fuera del mapa. Ver 16.7.

4) SUMINISTRO DE PETROLEO DEL EJE

Como Ploesti ya está controlado por los soviéticos, los HQ del Eje cuestan 15PP por paso y 30PP por reconstruir los cuadros. Ver 16.2.

REFUERZOS SOVIETICOS (NINGUNO)

5) VICTORIA EN EL INVIERNO DE 1944

Se ignora el procedimiento de cálculo de puntos de victoria normal. La victoria se determina en el primer mes en que los soviéticos son los únicos en ocupar cualquier hex del borde occidental del mapa al norte de Cracovia (Krakow).

Enero: victoria mayor soviética

Febrero: victoria marginal soviética

Marzo: empate.

Abril: victoria marginal del Eje.

Mayo: victoria mayor del Eje.

NOTAS DEL ESCENARIO W'44

Este escenario es el clásico paseo de un bando. Puede ser útil para jugar en solitario, o para seducir a un principiante a los placeres de los juegos de guerra. En caso de emergencia, puede servir para recuperar una autoestima perdida.

Como juego en solitario, juega con los soviéticos y no hagas prisioneros. Haz por los alemanes lo poco que pueda hacerse, y luego aprovéchate de sus debilidades para tragarte a su ejército en las llanuras de Polonia. ¡Nos vemos en Berlín!

NOTA: Los mapas para nuestro juego **WestFront**, que simulan la guerra en el Oeste de Europa, se une con los mapas de **EastFront**. Berlín está en los mapas de **WestFront**, a sólo 3 hexes fuera del mapa.



Escenario Introductorio OPERACION 'EDELWEISS' Atrapados en el Cáucaso



EJE	Unidades	VC
HQ	2	5
Blindadas	4	16
Mec	1	3
Infantería	6*	21
Producción	28	
F. Aérea	FD	
Handicap	N/A	



Soviéticos	Unidades	VC
HQ	2	5
Blindadas	1	3
Mec	1	3
Infantería	7	15
Choque	1	3
Caballería	1	--
Producción	30	
F. Aérea	FS	

* Incluye 1 unidad de Montaña

REGLAS ESPECIALES DE EDELWEISS

1) ESCENARIO TUTORIAL

Este escenario fue diseñado para enseñar la mayoría de las reglas de **Eastfront** rápida y fácilmente a los jugadores. El despliegue viene dado por las tablas de abajo y mostrado en el diagrama de la siguiente página. Las unidades soviéticas **L** y **M** están disponibles como cuadros. Stalingrado es un hex de batalla (los soviéticos son los Defensores Originales).

El jugador soviético se sienta mirando al Norte en los diagramas del escenario. El Escenario empieza en la segunda mitad de Julio de 1942.

La secuencia del turno se describe, fase por fase con referencias a las reglas entre paréntesis. Se aconseja a los jugadores preparar las fuerzas y seguir la descripción, moviendo las unidades según se indique. Este escenario ha sido deliberadamente preparado para enseñar las reglas del juego.

Los alemanes hacen una ruptura inicial y ponen rumbo hacia las montañas del Cáucaso pero dejan debilitado su flanco alrededor de Stalingrado y sufren cuando los soviéticos liberan un ataque de blitz demoledor, atrapando a una gran fuerza.

FUERZAS DEL EJE		
Z	MARIUPOL	INFANTERIA 4VC
Y	VOROSHILOVGRAD	INFANTERIA 4VC
X	KAMENSKO	BLINDADA 4VC
W	KAMENSKO	BLINDADA 4VC
V	KAMENSKO	BLINDADA 4VC
U	KAMENSKO	HQ II (AG "A")
T	KAMENSKO E1	MONTAÑA 3VC
S	KAMENSKO E1	INFANTERIA 3VC
R	KALACH	INFANTERIA 3VC
Q	KALACH	BLINDADA 4VC
P	VOROSHILOVGRAD	OKH 3VM
O	STALINGRAD	MEC 4VC
N	STALINGRAD	INFANTERIA 4VC

FUERZAS SOVIÉTICAS		
A	ROSTOV	INFANTERIA 3VC
B	ROSTOV E1	INFANTERIA 2VC
C	ROSTOV E2	MEC 3VC
D	ROSTOV SE1	INF Gds 3VC
E	KOTELNIKOVO	INFANTERIA 2VC
F	STALINGRAD	INFANTERIA 2VC
G	STALINGRAD E1	CHOQUE 3VC
H	STALINGRAD E1	BLIND Gds 3VC
I	MAIKOP	HQ II VM
J	TBILISI	INFANTERIA 3VC
K	MOSCOW	STAVKA 3VM
L	CUADRO (construible)	CAB (1VC)
M	CUADRO (construible)	INF (1VC)

JULIO II TURNO DEL EJE

FASE DE MANDO

El jugador del Eje activa el Grupo del Ejércitos "A" (HQII) en Kamensko (la unidad U) planeando lanzar ataques hacia el Sur.

FASE DE MOVIMIENTO

Las unidades Z, Y, X y W atacan Rostov. Aunque una de las unidades está atacando por un río, al menos una unidad no lo hace, para que el ataque **no** sea un ataque de río [7.5].

Las unidades V y T intentan un ataque por río a Rostov E1. Una unidad cruza cada lado de hex que es el máximo permitido.

La unidad S intenta un ataque por río desde Kamensko E1 a Rostov E2. Las unidades Q y R intentan un ataque por río desde Kalach a Kotelnikovo. La unidad Q mueve a través de Kamensko E1 y luego por el río para que una unidad cruce cada lado de hex.

El HQ alemán no se moviliza [5.41] y permanece activo. Sus 2VM de ataque aéreo se asignan a Rostov.

FASE DE COMBATE

LA BATALLA POR ROSTOV

- **Ataque Aéreo:** se ruedan 2 dados con Fuego Doble (FD). Las tiradas son <4, 5>. El 5 es un impacto pero como Rostov es una Ciudad Mayor, la unidad defensora A recibe sólo un medio-impacto [7.34].
- **Fuego Defensivo:** La Infantería 3 (la unidad A) rueda <1, 5, 6>, anotando dos impactos. Aunque la infantería normalmente tiene sólo Fuego Simple (FS), tienen Fuego Doble (FD) al defender Ciudades Mayores [7.32]. Los impactos se aplican a las unidades de infantería Z e Y que se reducen a 3VC.
- **Fuego Ofensivo:** Las unidades blindadas X y W disparan rodando <3, 2, 5, 3> y <1, 4, 3, 6> - un impacto cada una. La infantería soviética recibe dos medios impactos (ahora con $1^{1/2}$ VC). Las unidades de infantería del Eje (Y y Z) ruedan <1, 4, 6> y <2, 5, 6>. La Infantería ataca con Fuego Simple (los 6 son impactos). La infantería soviética recibe dos medio impactos (ahora $1/2$ VC). Sin embargo, como la ronda del combate ha terminado, la infantería soviética se restaura a 1VC.

La unidad soviética se pone de pie (defensor original); las alemanas no lo son.

LA BATALLA POR ROSTOV E1

- **Fuego Defensivo:** La Inf.2VC (la unidad B) rueda <3, 5, 6>, anotando un impacto. El impacto se aplica a la unidad blindada V que es la unidad más grande [7.33]. No se ha obtenido ningún Rechazo.
- **Fuego Ofensivo:** La unidad blindada V rueda 3 dados <3, 5, 5> eliminando a la unidad soviética B con dos impactos. El cuerpo de montaña atacante no tiene ninguna necesidad de disparar.



EL DIAGRAMA MUESTRA LA PREPARACION INICIAL. LAS LETRAS DE LAS UNIDADES SE CORRESPONDEN CON LA TABLA. LOS MOVIMIENTOS DEL EJE DE JULIO II SE MUESTRAN CON FLECHAS NEGRAS. LOS MOVIMIENTOS SOVIETICOS DE JULIO II SE MUESTRAN CON FLECHAS GRISES.

BATALLA POR ROSTOV E2

- **Fuego Defensivo:** la Mecanizada 3VC (la unidad C) rueda <2, 4, 5>, anotando un impacto (los Mecanizados defienden con FD) y un Rechazo. La infantería atacante (la unidad S) se reduce a 2VC y es rechazada [7.51] por lo tanto no hay fuego ofensivo.

BATALLA POR KOTELNIKOVO

- **Fuego Defensivo:** La Infantería 2VC (la unidad E) rueda <2, 4>, no anotando ningún impacto pero rechazando a la Infantería más débil (la unidad R) de vuelta a Kalach.
- **Fuego Ofensivo:** La blindada 4VC (la Unidad Q) rueda <1, 2, 3, 6> anotando un impacto que reduce al defensor a 1VC.

El jugador del Eje decide no activar la batalla de Stalingrad. Ya que las batallas existentes de combates del turno anterior no son obligatorias [7.15].

El HQ del Eje permanece en Kamensko y se pone de pie con I VM.

FASE DE SUMINISTRO

Todas las unidades soviéticas están abastecidas (no hay desgaste).

JULIO II TURNO RUSO

FASE DE MANDO

El jugador soviético activa el Stavka (fuera del mapa, en Moscú). Ahora pueden mover hasta 6 unidades en cualquier parte del mapa [6.5].

FASE DE MOVIMIENTO

La unidad J (Tbilisi) mueve 7 hexes por ferrocarril hasta Armavir. La Unidad de infantería D mueve 2 hexes hasta Maikop. La unidad Mecanizada C mueve a Kotelnikovo para reforzar la batalla. La unidad de Choque G mueve un hex a Stalingrad SE1. La unidad HQ I mueve 11 hexes (usando 2 movimientos Supremos) por ferrocarril hacia Stalingrad E1.

Los soviéticos deciden no realizar combates en ninguna batalla. El combate no es obligatorio en batallas que existen desde un turno anterior [7.15]. La fase de combate por tanto se omite. El Stavka se coloca de pie con 2VM

FASE DE SUMINISTRO

Todas las unidades del Eje están abastecidas.

PRODUCCION DE AGOSTO PRODUCCION DEL EJE

La producción del Eje es de 28PP. Se gastan 10PP en el HQ en Kamensko (la unidad U) aumentándolo a II VM. La infantería en Kalach (la unidad R) se aumenta a 4VC costando 4PP. La infantería en Kamensko E1 (la unidad S) se aumenta a 3VC costando 4PP. La blindada en Rostov E1 (la unidad V) se aumenta a 4VC costando 8PP. Son incapaces de usar sus 2 últimos PP, que se pierden.

PRODUCCION SOVIETICA

La producción soviética es de 30 PP. 10PP se gastan en el SHQ (Stavka) en Moscú (la unidad K) aumentando a III VM. El ejército de choque en Stalingrad SE1 (la unidad G) se aumenta a 4VC costando 3PP. La blindada de Guardias en Stalingrado E1 (la unidad H) se aumenta a 4VC costando 4PP. La infantería de Guardias en Maikop (la unidad D) se aumenta a 4VC costando 2PP. Se construye en Batumi una caballería en cuadros que cuesta 6PP (la unidad L). Una infantería en cuadros que cuesta 4PP se construye en Grozny (la unidad M). 1PP restante se pierde.

AGOSTO I TURNO DEL EJE FASE DE ACTIVACION

El jugador del Eje activa el OKH (la unidad P en Voroshilovgrad). Hasta 6 unidades, en cualquier parte del tablero pueden mover.

FASE DE MOVIMIENTO

La unidad blindada V avanza tres hexes hasta Maikop (ataque por río). La unidad de Montaña T mueve a Krasnodar. La unidad de infantería S avanza dos hexes hasta Salsk E1. La unidad blindada W abandona la batalla [6.32] de Rostov hasta Rostov E1 y luego mueve a Kropotkin. La unidad blindada X abandona la batalla de Kamensko (porque el lado de hex del río de Rostov-Rostov E1 se ha usado) y mueve hacia Salsk NE1. El HQ (la unidad U) en Kamensko avanza dos hexes hasta Salsk. El OKH no se moviliza. Su ataque aéreo se asigna a Maikop [5.63].

FASE DE COMBATE

BATALLA DE MAIKOP (SIN APOYO)

- **Ataque Aéreo:** se ruedan 3 dados <4, 5, 6> anotando dos medios impactos (batalla sin apoyo - los HQ Supremos no pueden proporcionar apoyo de combate) sobre la Infantería de Guardias que se reduce a 3VC.
- **Fuego Defensivo:** La Infantería 3VC (la unidad D) rueda <3, 5, 6>, anotando un impacto que reduce la Unidad blindada V a 3VC.
- **Fuego Ofensivo:** La unidad blindada V falla en la tirada <3, 2, 4>.

La unidad soviética se ha puesto de pie como Defensor Original del hex. La alemana permanece boca arriba.

BATALLA POR KOTELNIKOVO (SIN APOYO)

- **Fuego Defensivo:** La Mecanizada 3 (la unidad C) rueda <1, 5, 6>, anotando dos impactos sobre la unidad blindada. La unidad de infantería E rueda <3> y falla.
- **Fuego Ofensivo:** La unidad blindada Q falla rodando <2, 3>.

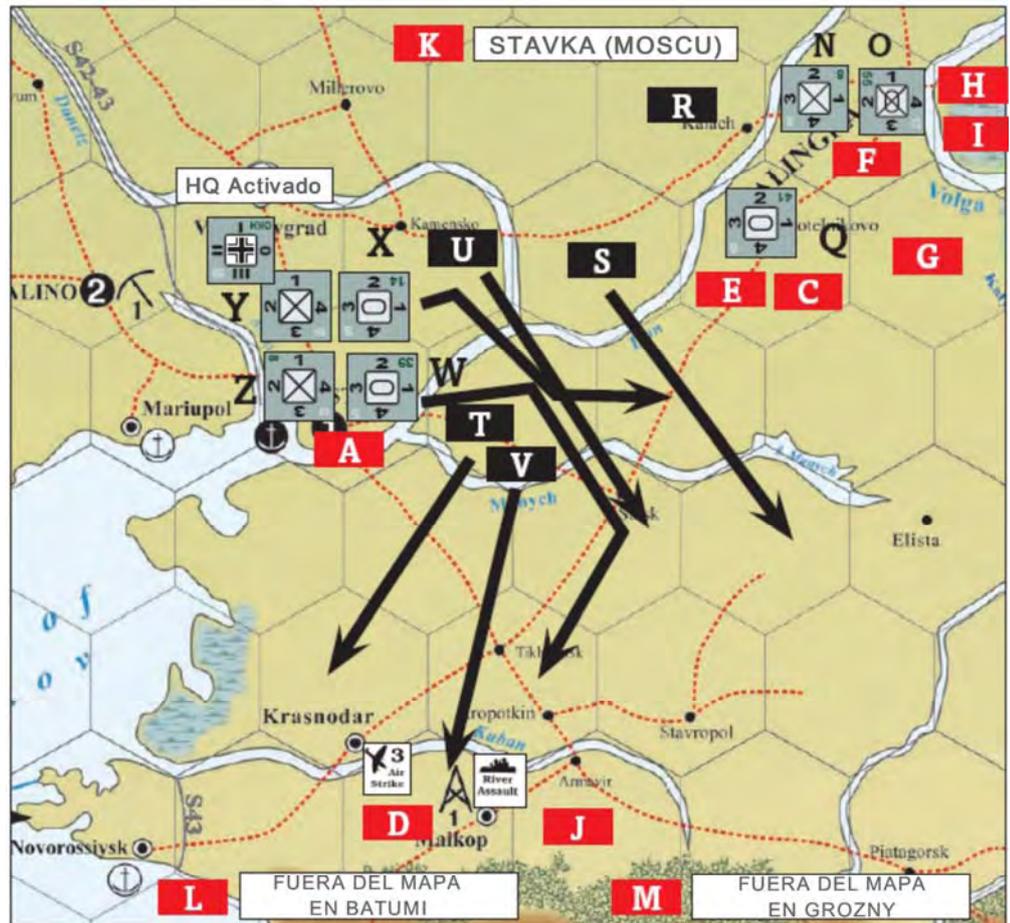
Las unidades soviéticas se ponen de pie como los Defensores Originales del hex. Los alemanes permanecen boca arriba. El OKH se coloca de pie con 2VM.

FASE DE SUMINISTRO

La unidad soviética en Rostov está desabastecida y recibe la pérdida de 1VC que la elimina [10.4]. La producción soviética también se reduce en 1PP y la producción del Eje aumenta 1PP ya que Rostov tiene Suministro Ferroviario.

AGOSTO I TURNO RUSO

Los soviéticos pasan para preservar los pasos de los HQ. Ningún movimiento se permite. El estado de suministro de las unidades del Eje todavía debe comprobarse pero todas están abastecidas ya que la línea ferroviaria que pasa por Rostov la controla el Eje.



EL DIAGRAMA MUESTRA LA POSICIÓN DESPUÉS DE LA PRODUCCIÓN DE AGOSTO. LOS MOVIMIENTOS DEL EJE DE AGOSTO I SE MUESTRAN CON FLECHAS NEGRAS. LOS SOVIÉTICOS PASAN EN AGOSTO I.

AGOSTO II 1942 TURNO DEL EJE

FASE DE MANDO

El jugador del Eje activa el HQ II VM en Salsk (la Unidad U) y despliega un hex [5.21] hasta Kropotkin. Todas las unidades en el radio de 2 hexes están bajo mando. Se pone un marcador **Blitz** en el HQ.

FASE DE MOVIMIENTO

La unidad de infantería T en Krasnodar mueve dos hexes a Novorossiysk para afianzar el puerto. La unidad blindada W se implica en Maikop. Éste no es un ataque por río porque ya había una batalla. Las unidades X y S atacan a la unidad sobre Armavir (ataque por río). Las unidades Y y Z en Rostov mueven respectivamente a Salsk y Salsk NE1. (Idealmente la unidad R debería mover para implicarse en Kotelnikovo pero está fuera del radio de mando). El ataque aéreo se asigna a Maikop.

FASE DE COMBATE

BATALLA POR MAIKOP

- **Ataque Aéreo:** se ruedan 2 dados <3, 6> anotando un impacto sobre la infantería (la unidad D) que se reduce a 2VC.
- **Fuego Defensivo:** La Infantería 2VC (la unidad D) falla rodando <2, 5>.
- **Fuego Ofensivo:** Las unidades blindadas V y W ruedan <3, 1, 6> y <2, 3, 5, 5> eliminando a la infantería defensora (la unidad D) y derrochando un acierto.

BATALLA POR ARMAVIR

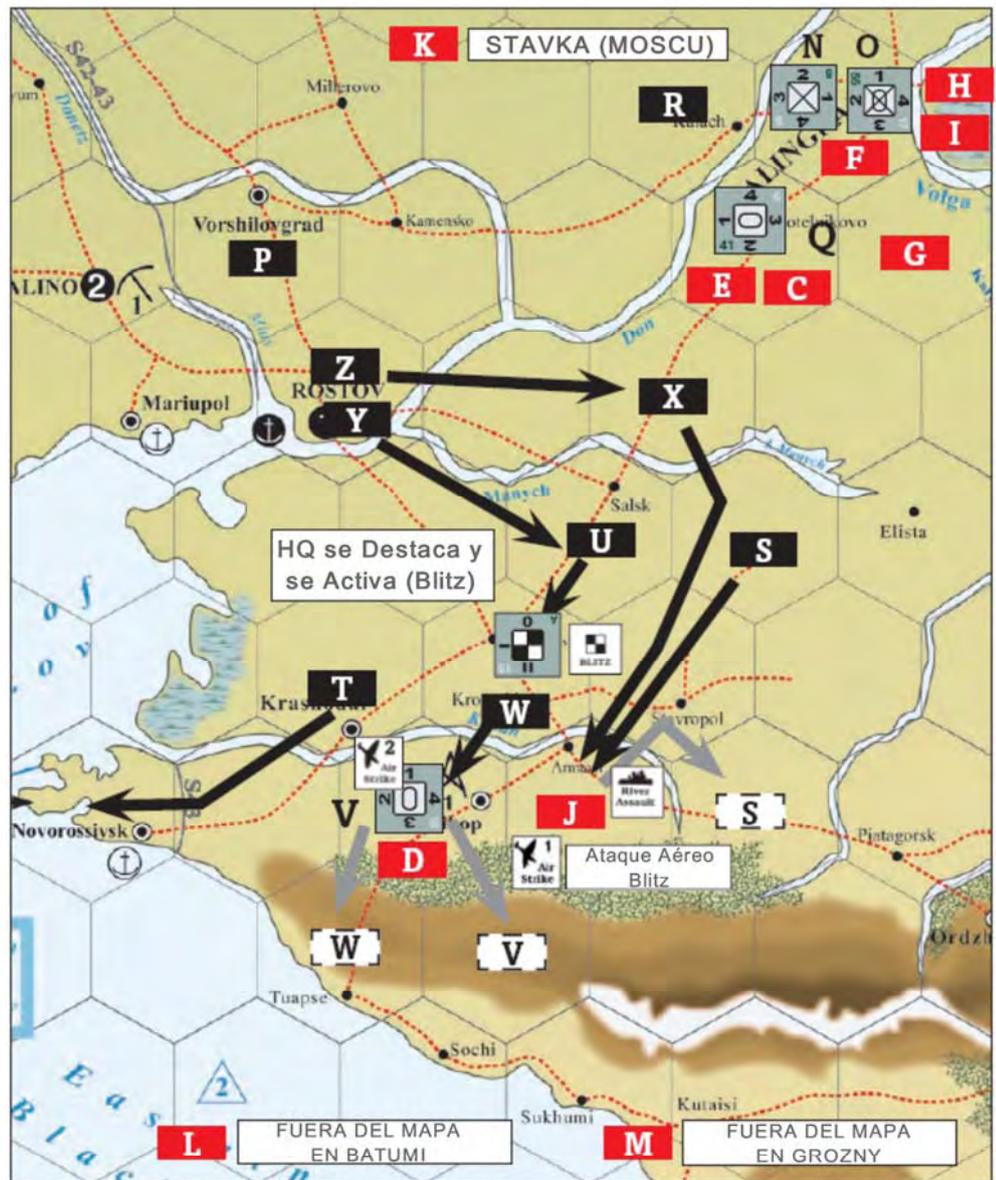
- **Fuego Defensivo:** La Infantería 3VC (la unidad J) rueda <3, 5, 6> anotando un impacto (pero ningún rechazo) sobre la unidad blindada X.
- **Fuego Ofensivo:** La unidad blindada X rueda <2, 4, 6> anotando un impacto sobre la unidad de infantería J que se reduce a 2VC. La unidad de infantería S falla, rodando <1, 4, 5>.

FASE DE MOVIMIENTO BLITZ

El marcador Blitz se quita y el HQ se reduce a 1 VM (el HQ no puede mover). Todas las unidades dentro del nuevo radio de mando de 1 hex pueden mover ahora.

La unidad blindada W mueve a Tuapse pero debe detenerse al entrar en las montañas. La unidad blindada V adelanta a Tuapse E1, dónde debe detenerse en las montañas. La unidad de infantería S abandona la batalla de Stavropol y mueve hasta Armavir E1 para cortar el suministro de la unidad J. El HQ asigna su ataque aéreo a Armavir.

El Blitz permite un avance hacia las montañas del Cáucaso para amenazar Batumi (que controla el Mar Negro Oriental, Tbilisi (Ciudad Mayor) y Baku (el Petróleo).



EL DIAGRAMA MUESTRA LA POSICIÓN ANTES DEL TURNO DE AGOSTO II. LOS MOVIMIENTOS DEL EJE DE AGOSTO II SE MUESTRAN CON FLECHAS NEGRAS. LOS MOVIMIENTOS BLITZ DEL EJE SE MUESTRAN CON FLECHAS GRISAS Y UNIDADES PUNTEADAS.

FASE DE COMBATE BLITZ BATALLA POR ARMAVIR

- **Ataque Aéreo:** se tira 1 dado <6> anotando un impacto en la infantería, reduciéndola a 1VC.
- **Fuego Defensivo:** La Infantería 1VC (la unidad J) rueda <6> anotando un impacto en la unidad blindada X que se reduce a 2VC.
- **Fuego Ofensivo:** La unidad blindada X rueda <4, 4> y falla.

El HQ se reduce a 0VM y se desactiva en Kropotkin.

FASE DE SUMINISTRO

La unidad soviética J está desabastecida y se reduce 1VC quedando eliminada. Con la captura del petróleo de Maikop, la producción soviética se reduce en 1PP y la del Eje aumenta en 2PP [1.5].

AGOSTO II 1942 TURNO SOVIÉTICO

FASE DE MANDO

El jugador soviético activa el HQ en Stalingrado E1 (la unidad I) y se destaca un hex hasta Kotelnikovo E1. Los soviéticos deciden hacer Blitz y colocan un marcador de Blitz.

FASE DE MOVIMIENTO

La unidad de Choque G en Kotelnikovo E1 se implica en Kotelnikovo. La unidad blindada H mueve a la batalla en Kotelnikovo. El HQ aplica su ataque aéreo sobre Kotelnikovo.

BATALLA POR KOTELNIKOVO

- **Ataque Aéreo:** se ruedan 2 dados <1, 6> anotando un impacto sobre la blindada que se reduce a 1VC.
- **Fuego Defensivo:** La unidad blindada Q rueda <6> anotando un impacto en la unidad de Choque G.
- **Fuego Ofensivo:** La unidad blindada H rueda <2, 4, 4, 6> anotando un impacto que destruye a la unidad defensora. Las otras tres unidades no necesitan disparar.

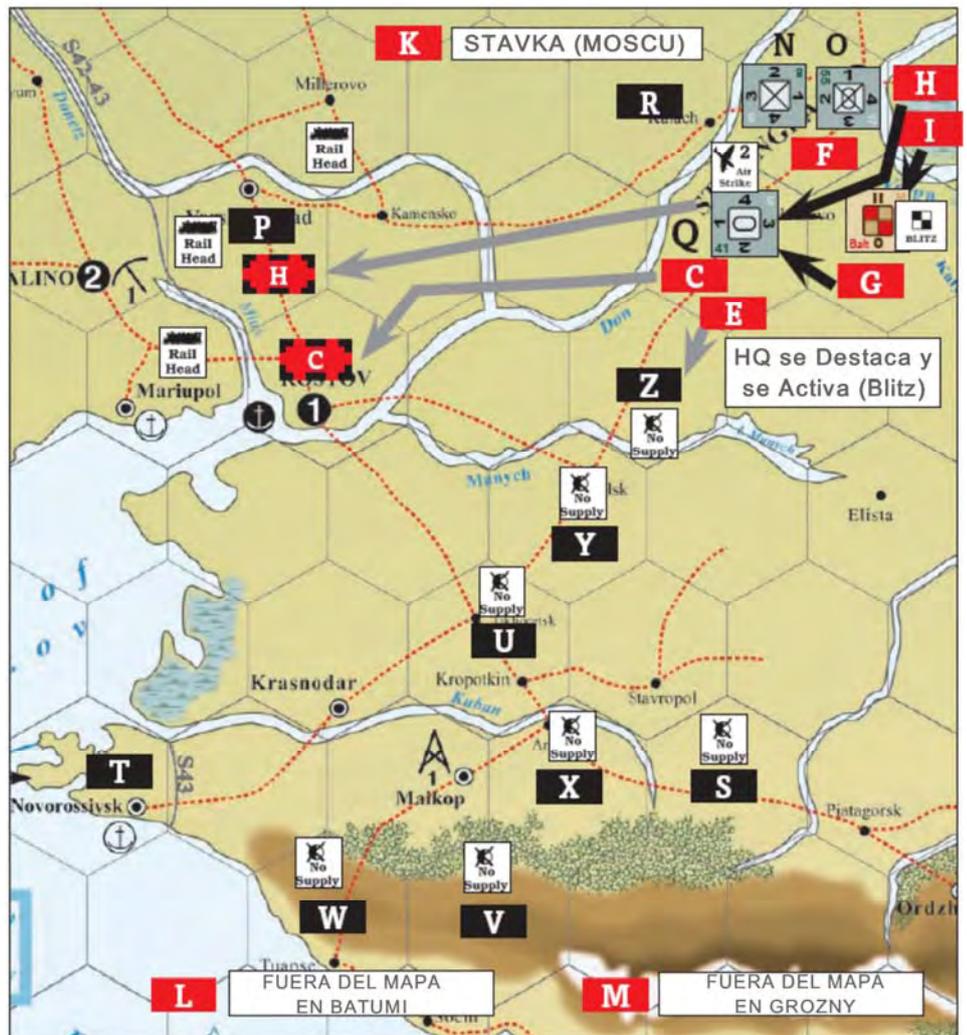
FASE DE MOVIMIENTO BLITZ

El marcador Blitz se quita y el HQ se reduce a 1 VM. La unidad blindada H mueve tres hexes para atacar al SHQ del Eje. La unidad Mecanizada C mueve para capturar Rostov. Estas unidades no tienen ninguna línea de suministro actualmente (más de 2 hexes hasta una línea ferroviaria amiga) pero permanecen abastecidas de momento, e infligirán un daño mayor sobre las fuerzas del Eje si quedan aisladas.

La unidad de Choque G ataca en Rostov E2. El HQ se reduce a 0VM, se desactiva y se moviliza hasta Stalingrado E1.

FASE DE COMBATE BLITZ BATALLA POR ROSTOV E2 (SIN APOYO)

- **Fuego Defensivo:** La unidad de infantería Z rueda <1, 2, 6> anotando un impacto en la unidad de choque G que se reduce a 2VC.
- **Fuego Ofensivo:** La unidad de Choque G rueda <1, 2> y falla.



EL DIAGRAMA MUESTRA LA POSICIÓN DESPUÉS DEL BLITZ DEL EJE EN AGOSTO II. LOS MOVIMIENTOS SOVIÉTICOS DE AGOSTO II SE MUESTRAN CON FLECHAS NEGRAS. LOS MOVIMIENTOS BLITZ SOVIÉTICOS SE MUESTRAN CON FLECHAS GRISES Y UNIDADES PUNTEADAS. SE MUESTRAN LOS EXTREMOS DE LÍNEAS FERROVIARIAS Y LAS UNIDADES AISLADAS POR EL MOVIMIENTO BLITZ SOVIÉTICO.

FASE DE SUMINISTRO

La mayoría de las unidades del Eje al sur del Don River (las unidades W, V, X, S, U, Y, Z, N, O) están desabastecidas (no tienen una línea de Suministro de 2 hexes hasta un Extremo de Línea Ferroviario amiga). Todas estas unidades se reducen 1VC. El HQ con 0VM es eliminado.

El Eje no puede usar el Suministro Naval porque Batumi (que controla el Este del Mar Negro) está bajo control soviético. Sin embargo la unidad T en Novorossiysk está abastecida desde el Extremo de Línea Ferroviario de Kerch (no mostrado). La unidad R está abastecida porque está a dos hexes del Extremo de Línea Ferroviario del Eje de Millerovo.

Las fuerzas del Eje lo tendrán complicado para evadirse de esta bolsa. El OKH ha sido implicado y no puede ser reconstruido durante la producción. Permanece con 2VM, limitando la cantidad de movimiento para el próximo turno. El OKH podría activarse en el hex de batalla y mover algunas unidades a hexes adyacentes a Novorossiysk donde podrían recibir suministro.

La marcha ofensiva hacia Baku se ha convertido en un desastre.

S'41 ORDEN DE BATALLA HISTORICO



DISTRITO MILITAR DE LENINGRADO

HQ-II Frente de Leningrado **Leningrado**
 23 Ejército Infantería 3 Leningrado
 10 TkCps Blindada 2 Leningrado

DISTRITO MILITAR DEL BALTICO

HQ-II Frente del Báltico **Riga**
 50 Ejército Infantería 2 Riga
 12 TkCps Blindada 1 Riga
 8 Ejército Infantería 3 Frente
 11 Ejército Gds Infantería 4 Frente
 3 MkCps Gds Mec. Gds 2 Frente

DISTRITO MILITAR DEL OESTE

HQ-II Frente Oeste **Minsk**
 13 Ejército Infantería 3 Minsk
 4 MkCps Gds Mec. Gds 2 Minsk
 3 Ejército Infantería 3 Frente
 10 Ejército Gds Infantería 4 Frente
 4 Ejército Infantería 2 Frente
 6 CavCps Caballería 1 Frente
 11 TkCps Blindada 2 Frente

DISTRITO MILITAR DE KIEV

HQ-II Frente Ucrania **Ternopol**
 37 Ejército Infantería 3 Ternopol
 5 CavCps Caballería 1 Ternopol
 16 Ejército Infantería 3 Kiev
 6 MkCps Mecanizada 2 Kiev
 5 Ejército Infantería 3 Frente
 6 Ejército Gds Infantería 4 Frente
 26 Ejército Infantería 2 Frente
 12 Ejército Infantería 3 Frente
 4 TkCps Blindada 3 Frente
 8 TkCps Blindada 2 Frente
 9 TkCps Blindada 2 Frente

DISTRITO MILITAR DE ODESSA

HQ-II Frente Sur **Vinnitsa**
 7 MkCps Mecanizada 2 Vinnitsa
 Ejército de Costa Infantería 1 Odessa
 2 MkCps Gds Mec. Gds 2 Frente
 18 Ejército Infantería 2 Frente
 9 Ejército Infantería 3 Frente
 2 CavCps Caballería 1 Frente

RESERVA ESTRATEGICA

HQ-III STAVKA **Moscú**
 24 Ejército Gds Infantería 4 Moscú
 7 TkCps Blindada 2 Moscú
 22 Ejército Gds Infantería 4 Vitebsk
 1 Gds Mk Mec. Gds 2 Vitebsk
 20 Ejército Gds Infantería 4 Smolensk
 21 Ejército Gds Infantería 4 Gomel
 5 MkCps Mecanizada 2 Gomel
 19 Ejército Gds Infantería 4 Cherkassy

EJERCITOS DE RESERVA

27 Ejército	Infantería 1	Kalinin
28 Ejército	Infantería 1	Tula
31 Ejército	Infantería 1	Yaroslavl
33 Ejército	Infantería 1	Rostov
34 Ejército	Infantería 1	Kharkhov
38 Ejército	Infantería 1	Dnepropetrovsk
40 Ejército	Infantería 1	Bryansk
51 Ejército	Infantería 1	Sevastopol
1 CavCps	Caballería 1	Stalino

- * **TkCps** = Cuerpo de Tanques
- * **MkCps** = Cuerpo Mecanizado
- * **CavCps** = Cuerpo de Caballería
- * **ParaCps** = Cuerpo Paracaidista
- * **Gds** = Guardias
- * **Mec** = Mecanizada

REFUERZOS SOVIETICOS		
Nov '41	1 SHOCK	SHOCK 4
Nov '41	2 SHOCK	SHOCK 4
DEC '41	3 SHOCK	SHOCK 4
DEC '41	4 SHOCK	SHOCK 4
DEC '41	4 PARA CPS	PARA 1
APR '42	1 GDS TANK	Gds ARMOR 1
APR '42	2 GDS TANK	Gds ARMOR 1
MAY '42	3 GDS TANK	Gds ARMOR 1
JUN '42	5 GDS TANK	Gds ARMOR 1
JUL '42	6 GDS TANK	Gds ARMOR 1

DESPLIEGUE HISTORICO SOVIETICO

Despliega Primero, Mueve Segundo.

Los Distritos Militares (DM) están indicados de Norte a Sur. Excluyendo el Distrito Militar de Leningrado, éstos dividen la Línea del Frente Soviética (los triángulos rojos en el mapa) en sectores. Todas las unidades del "Frente" deben desplegarse dentro de sus sectores respectivos en los hexes de la Línea del Frente. Todos los hexes de la Línea del Frente deben ser ocupados.

Las unidades situadas en Ciudades específicas deben desplegarse dentro o en un hex adyacente de esa ciudad.

Nota: Las unidades Gds (Guardias) son unidades de 4 pasos.

ERRATA: El límite de Distrito Militar Odessa-Kiev para S'41 está mal situado (cerca de Lvov). Debe estar entre Jassy y Cernauti en el Río Prut (es decir, Cernauti es el hex más al sur del Distrito Militar de Kiev).

GRUPO DE EJERCITOS NORTE

AG Norte	HQ III
41 Cuerpo Panzer	Blindada 4
56 Cuerpo Panzer	Blindada 3
1 Cuerpo	Infantería 4
38 Cuerpo	Infantería 4
26 Cuerpo	Infantería 4
10 Cuerpo	Infantería 4
28 Cuerpo	Infantería 3
2 Cuerpo	Infantería 4

GRUPO DE EJERCITOS CENTRO

OKH	HQ III
AG Centro	HQ III
24 Cuerpo Panzer	Blindada 4
39 Cuerpo Panzer	Blindada 4
57 Cuerpo Panzer	Blindada 4
46 Cuerpo Panzer	Blindada 3
47 Cuerpo Panzer	Blindada 4
5 Cuerpo	Infantería 4
6 Cuerpo	Infantería 4
8 Cuerpo	Infantería 3
20 Cuerpo	Infantería 4
7 Cuerpo	Infantería 4
9 Cuerpo	Infantería 4
12 Cuerpo	Infantería 3
13 Cuerpo	Infantería 4
43 Cuerpo	Infantería 3

GRUPO DE EJERCITOS SUR

AG Sur	HQ III
14 Cuerpo Panzer	Blindada 4
48 Cuerpo Panzer	Blindada 3
3 Cuerpo Panzer	Blindada 4
55 Cuerpo Motorizado	Mecanizada 3
17 Cuerpo	Infantería 4
29 Cuerpo	Infantería 4
35 Cuerpo	Infantería 3
44 Cuerpo	Infantería 4
4 Cuerpo	Infantería 4
52 Cuerpo	Infantería 4
49 Cuerpo de Montaña	Montaña 4

GRUPO DE EJERCITOS DE RUMANIA

AG "A"	HQ I
11 Cuerpo	Infantería 4
30 Cuerpo	Infantería 4
54 Cuerpo	Infantería 3
3 Ejército Satélite Rumano	Infantería 3 (E) *
4 Ejército Satélite Rumano	Infantería 4 (E) *

* Estas unidades están Restringidas.

OTROS SATELITES RESTRINGIDOS

1 Ejército Satélite Búlgaro	Infantería 1
2 Ejército Satélite Búlgaro	Estática 1
1 Ejército Satélite Húngaro	Infantería 2
2 Ejército Satélite Húngaro	Infantería 4 (E)
3 Ejército Satélite Húngaro	Infantería 2
1 Ejército Satélite Rumano	Infantería 1
2 Ejército Satélite Rumano	Estática 1

**REFUERZOS DEL EJE**

JUL '41	40 PZR CPS	ARMOR 4
AUG '41	42 CPS	INFANTRY 4
SEP '41	16 CPS	INFANTRY 4
OCT '41	59 CPS	INFANTRY 4
Nov '41	50 MOT CPS	MECH 4
JAN '42	61 CPS	INFANTRY 3
MAR '42	23 CPS	INFANTRY 3
MAY '42	53 MOT CPS	MECH 3
JUN '42	27 CPS	INFANTRY 3
FEB '43	2 SS PZR CPS	SS ARMOR 4
JUL '43	3 SS PZR CPS	SS MECH 3
EL EJE CAPTURA ODESSA: 3R RUMANO LIBERADO		
EL EJE CAPTURA SEBASTOPOL: 4R RUMANO LIBERADO 2H HUNGARO LIBERADO LLEGA EL 8I ITALIANO		
LOS SOVIETICOS ENTRAN EN EL FRENTE OESTE: ACTIVAR EL GRUPO DE EJERCITOS "E" (AG "E"); 21 MONTAÑA, 22 MONTAÑA, 86 INFANTERIA Y 91 MECANIZADA		

DESPLIEGUE HISTORICO DEL EJE

Despliega Segundo, Mueve Primero.

Los Grupos de Ejércitos (enumerados de Norte a Sur) dividen la Línea del Frente del Eje (los triángulos negros en el mapa) en cuatro sectores.

Todas las unidades del Eje deben desplegarse dentro de sus sectores de Grupo de Ejércitos respectivos, en la Línea del Frente o en hexes adyacentes.

Todos los hexes de la Línea del Frente deben ser ocupados.

Importante: Las unidades Húngaras no pueden mover en Junio de 1941.

INDICE

FUERZA AEREA, 13.0

- Alcance Aéreo, 13.11
- Ataque Aéreo CV, 13.12
- Asignación de Ataques, 7.13
- Desorganización, 13.16
- Ejecución, 13.15
- Potencia de Fuego, 13.14
- At. A. Estratégicos, 13.11
- Blancos, 13.13

ASALTOS, 7.5

- Asaltos Aéreos, 14.4
- Asaltos Combinados, 7.54
- Asaltos por Río, 7.5
- Asaltos Navales, 15.43

BATALLAS, 7.1

- Hexes de Batalla, 7.11
- Lados de Hex, 6.33

CABEZAS DE PLAYA, 15.51

MANDO BLITZ, 5.7

- Combate Blitz, 4.45
- Movimiento Blitz, 4.44

CABEA DE PUENTE, 7.51

CUADROS, 11.42

- Construcción, 11.52
- Despliegue, 11.6

JUEGO DE CAMPAÑA, 3.14

CIUDADES, 1.4

- Ciudades de Origen, 1.44
- Ciudades Mayores, 1.41
- Ciudades Menores, 1.42

EJ. DE COSTA, 2.61, 15.5

COMBATE, 7.0

- Fase Combate, 4.43
- Rondas de Combate, 7.2
- Valor de Combate, 2.3
- Contraataques, 7.23
- Potencia de Fuego, 7.32
- Fuego de Unidades, 7.31
- Pérdidas, 7.33
- Combate Obligatorio, 7.15
- Paracaidistas, 14.5
- Resolución, 7.21
- Secuencia de Fuego, 7.22
- Combate Sin Apoyo, 7.4

DEFENSA

- Defensa Doble, 7.34
- Defensor Original, 7.12
- Defensa Triple, 7.35

DISOLUCION, 11.52

ABANDONO, 6.32

- Por Ferrocarril, 9.22
- Por Mar, 15.2

IMPLICACION, 6.31

FORTALEZAS, 1.46

- Combate de Fortalezas, 7.15
- Suministro Fortaleza, 10.5
- Cañones de Asedio, 2.63

HANDICAPS, 17.2

CUARTEL GENERAL, 5.1

- Activación, 5.2
- Fuerza Aérea, 5.5
- Blitz, 5.7
- HQ de Combate, 5.42
- Radio de Mando, 5.3
- Desactivación, 5.43
- Destacar HQ, 5.2
- Límites de Despliegue, 3.24
- Desorganización, 5.8
- HQ Móviles, 5.41
- HQ Supremo, 5.6

CONTROL DE HEXES, 8.1

- Hexes Disputados, 8.33
- Efectos, 8.4
- Hexes Enemigos, 8.32
- Hexes Amigos, 8.31
- Control Previo, 8.34
- Zonas de Control, 8.2

CIUDADES NATALES, 1.44

INVASIONES, 15.4

- Cabezas de Playa, 15.51
- Ejército de Costa, 15.5
- Mando, 15.41
- HQ de Invasión, 15.41
- Límites, 15.42
- Asaltos Navales., 15.43

ESTRECHO DE KERCH, 1.39

LAGOS, 1.38

MAPA, 1.0

- Hexes Jugables, 1.2
- Terreno, 1.3

MONTAÑA, 1.34

- Cuerpo de Montaña, 2.62

MOVIMIENTO, 6.0

- Mando, 6.1
- Abandono de Batallas, 6.32
- Implicación, 6.31
- Fase de Movimiento, 4.42
- Retiradas, 6.4
- Velocidad, 6.1

BARRO, 12.2

- Defensa, 7.34
- Desorganización del HQ
- Desorganización, 12.22
- Iniciativa, 12.21
- Velocidad de Unidad, 12.23

PARACAIDISTAS, 14.0

- Asaltos Aéreos, 14.4
- Combate, 14.4
- Dispersión, 14.6
- Hexes de Lanzamiento, 14.3
- HQ Paracaidista, 14.2
- Reunión, 14.6

TURNO DE JUGADOR, 4.4

PLOESTI, 16.2

PUERTOS, 1.45

- Bases Navales, 15.1
- Capacidad del Puerto, 15.21

PRODUCCION, 11.0

- Producción Básica, 11.31
- Ciudad de Producción, 11.32
- Nivel de Producción, 11.2
- Fase de Producción, 11.1
- Puntos de Producción, 11.3
- Refuerzos, 11.5
- Reemplazos, 11.41
- Recursos Producción, 11.33

FUEGO PERSECUCION, 6.42

LINEAS FERREAS, 1.6, 9.0

- Abandonos, 9.22
- Control, 9.12
- Líneas Fuera del Mapa, 9.5
- Hexes de Entrada, 9.11
- Movimiento Ferroviario, 9.2
- Suministro Ferroviario, 9.3
- Origen del Suministro, 9.12

REFUERZOS, 11.5

- Grupo Ejércitos E, 16.5
- Despliegue, 11.6
- Llegada, 2.5, 3.22, 11.6

REEMPLAZOS, 11.5

- Construir Unidades, 11.51
- Cuadros, 11.52
- Coste de Reemplazos, 11.53

RECHAZOS, 7.51

CENTROS DE RECURSO, 1.5

RESTRICCIONES, 2.66

RETIRADAS, 6.4

- Fuego Persecución, 6.42
- Retaguardias, 6.41

RIOS, 1.36

- Asaltos por Río, 7.51
- Helada, 7.52
- Efectos del Barro, 7.53

PANZERS Y MEC SS, 2.65

SATELITES

- Conquista, 16.11
- Rendición, 16.1
- Liberación, 16.4
- Unidades, 2.66

ESCENARIOS, 3.0

PODERIO NAVAL, 15.0

- Control, 15.1
- Evacuaciones, 15.6
- Invasiones, 15.4
- Capacidad del Puerto, 15.21
- Movimiento Naval, 15.2
- Suministro Naval, 15.3

SECUENCIA DE JUEGO, 4.0

SEVASTOPOL, 16.4

CAÑONES DE ASADIO, 2.63

NIEVE

- Desorganización HQ, 12.22
- Efecto de la Iniciativa, 12.21
- Efectos del Pantano, 12.24
- Velocidad de Unidad, 12.23

APILAMIENTO

- Límites, 6.21
- Sobreapilamiento, 6.22

COMIENZO DEL JUEGO, 3.0

- Fuerzas, 3.22
- Iniciativa, 3.21
- Líneas de Salida, 3.23

MOVIMIENTO ESTRAT., 6.53

- Movimiento Ferroviario, 9.2
- Movimiento Naval, 15.2

OBJETIVOS ESTRAT., 16.0

- Grupo Ejércitos E, 16.5
- Suministro Petróleo Eje, 16.2
- Llanura Húngara, 16.7
- Préstamo y Arriendo E, 16.3
- Llanura Polaca, 16.8
- Sumin. Petróleo Ruso, 16.6
- Rendición de Satélite, 16.1

SUMINISTRO, 10.0

- Desgaste, 10.4
- Suministro Asedio Fort., 10.5
- Suministro Ferroviario, 9.3
- Suministro Naval, 15.3
- Líneas de Suministro, 10.3
- Suministro de Origen, 9.12
- Fase de Suministro, 4.46

HQ SUPREMO, 5.6

- Ataques Aéreos, 5.63
- Mando, 6.5
- Movilización, 5.62
- Mov. Supremos, 5.61, 6.51

TERRENO, 1.3

UNIDADES, 2.0

- Construcción, 11.4
- Valor de Combate, 2.3
- Despliegue, 3.24
- Disolución, 11.52
- Potencia de Fuego, 2.2, 7.32
- Códigos de Identidad, 2.5
- Nacionalidad, 2.1
- Velocidad, 2.2
- Tipos, 2.2

COMBATE SIN APOYO, 7.4

VICTORIA, 17.0

- Handicaps, 17.2
- Niveles, 17.3
- Puntos de Torneo, 17.31
- Puntos de Victoria, 17.1

CLIMA, 12.0

- Determinación, 12.1
- Efectos, 12.2
- Clima West Front, 12.3

WESTFRONT, 12.0

- Grupo Ej. E, 16.3
- Clima, 12.3

TABLAS Y CARTAS DE JUEGO

EL MES DE JUEGO

PRODUCCIÓN

- Determinar el Nivel de Producción
- Añadir los pasos de Reemplazo a las unidades en juego
- Construir y desplegar los Cuadros
- Desplegar cualquier Refuerzo

QUINCENA I

- Determinación del Clima
- Turno del Primer Jugador (ver debajo)
(Eje: Seco/Barro; Soviético: Nieve)
- Turno del Segundo Jugado

QUINCENA II

- Repetir Procedimiento de la Quincena I

TURNO DE JUGADOR

FASE DE MANDO

- Activar los HQ

FASE DE MOVIMIENTO

- Mover las unidades bajo mando
- Movilizar los HQ (opcional)

FASE DE COMBATE

- Señalar Blancos de los Ataques Aéreos
- Seleccionar las Batallas Activas
- Resolver Cada Batalla Activa
- Ataques Aéreos Ofensivos
- Fuego Defensivo
- Fuego Ofensivo
- Desactivar los HQ (reducir HQ Blitz)

FASE DE MOVIMIENTO BLITZ (si existe)

- Repetir la Fase de Movimiento

FASE DE COMBATE BLITZ (si existe)

- Repetir la Fase de Combate

FASE DE ABASTECIMIENTO

- Verificación de Reunión Paracaidista (si es aplicable)
- Desgaste por Desabastecimiento del Enemigo

DATOS DE LAS UNIDADES									
TIPO DE UNIDAD	VELOCIDAD			POTENCIA DE FUEGO	PP DEL EJE		PP SOVIETICOS		
	SECO	BARRO	NIEVE		PASO	CUADRO	PASO	CUADRO	
BLINDADA	3	1	2	FD	8	12	4	8	
MEC	3	1	2	FS/FD ²	6	9	3	6	
INFANTERIA ¹	2	1	1	FS	4	6	2	4	
CABALLERIA	3	2	2	FS	•	•	3	6	
CHOQUE	1	1	1	FD	•	•	3	6	
PARACAIDISTA	2	1	1	FS/FD ²	•	•	6	12	
MONTAÑA	2	1	1	FS ³	5	8	•	•	
DE COSTA	2	1	1	FS	•	•	2	6	
ESTATICA ⁴	1	1	1	FS	3	2	•	•	
HQ	2	1	1	•	10†	20††	10	20	
1 Incluye Infantería Satélite y Cañones de Asedio 2 Ofensivo / Defensivo 3 Fuego Doble (FD) en terreno de Montaña 4 Sólo Movimiento Supremo					† 15 En Invierno de 1941 †† 30 En Invierno de 1941				

EFECTOS DEL TERRENO					
TERRENO	APILAMIENTO	LADO DE HEX	MOVIMIENTO	POTENCIA FUEGO	DEFENSA
CLARO	4	2	NORMAL	NORMAL	NORMAL
BOSQUE/COLINA	4	1	NORMAL	NORMAL	DOBLE
PANTANO	3	1	STOP	FS OFENSIVO	DOBLE
MONTAÑA	2	1	STOP	NORMAL	DOBLE
RIO	N/A	1	NORMAL	N/A	N/A
CIUDAD MAYOR	N/A	N/A	N/A	FD DEFENSIVO (o mejor)	DOBLE
FORTALEZA	N/A	N/A	N/A	FT DEFENSIVO*	TRIPLE**
* SOLO LA UNIDAD MAS GRANDE ** SOLO DEFENSOR ORIGINAL					

EFECTOS DEL CLIMA				
CLIMA	TERRENO	MANDO	MOVIMIENTO	COMBATE
SECO	Normal	Normal	Normal	Normal
BARRO	Bosque/Claro/Colina = Pantano Rechazo Asalto por Rio = 1 a 3	HQ Desorganizados No pueden Destacarse	1 hex (Caballería 2 hexes)	FS Ofensivo / Defensa DD
NIEVE	Pantano = Bosque Rios Helados (No Rechazos)	HQ del Eje Desorganizados	1 hex menos de lo normal	Normal

PRODUCCION BASICA (PP)									
Escenario	S41	W41	S42	W42	S43	W43	S44	W44	
	Básica	0	6	12	20	20	20	20	
	Salida	64	49	56	62	64	74	82	89
	Básica	30	30	40	40	50	50	40	30
	Salida	54	71	80	83	90	79	66	37

CONTROL DE HEXES			
ACTIVIDAD	Amigo	Disputado	Enemigo
Desplegar un HQ en el Hex	SI *	NO	NO
Mover a un Hex	SI	SI	SI
Implicarse en el Hex	SI	N/A	SI
Abandonar Batalla hacia un Hex	SI *	NO	NO
Mover por Ferrocarril	SI *	NO	NO
Trazar L. Suministro Ferroviario	SI **	NO	NO
Trazar Lineas de Suministro	SI	SI	NO
Trazar el Mando	SI	SI	NO
* NO si contiene una Batalla ** A un hex de batalla, pero no a través			