

NO RETREAT!

The Russian Front: 1941-1945

Una Traducción de Javier Palacios

TABLA DE CONTENIDOS

[1.0] INTRODUCCION	1	[9.0] MOVIMIENTO FERROVIARIO	7
[2.0] EQUIPAMIENTO DEL JUEGO	1	[10.0] COMBATE	7
[3.0] PREPARANDO EL JUEGO	2	[11.0] LIMPIAR MARCADORES/UNIDADES	11
[4.0] SECUENCIA DE JUEGO	2	[12.0] COMO GANAR.	12
[5.0] LAS CARTAS	2	[13.0] EVENTOS DE TURNO DE JUEGO	13
[6.0] SUMINISTRO.	3	[14.0] UNIDADES ESPECIALES	15
[7.0] ORGANIZACION.	4	[15.0] REGLAS OPCIONALES	16
[8.0] MOVIMIENTO.	6	[16.0] EJEMPLO COMBINADO DE JUEGO	18

[1.0] INTRODUCCIÓN

No Retreat! es un gran juego de guerra de nivel estratégico para dos jugadores que representa la lucha entre las potencias del Eje y la Unión Soviética en la Segunda Guerra Mundial, desde el comienzo de la Operación Barbarroja el 22 de junio de 1941 (la invasión de Rusia) hasta la rendición final de Alemania en 1945.

Inventario de Partes

• un mapa • dos hojas idénticas de ayuda • una hoja de 88 unidades cuadradas de 2 caras • una hoja de 56 marcadores redondos de dos caras • un libro de Reglas • un libro de Escenarios • 55 Cartas de Evento • Dos dados de 6 caras

En estas reglas se usan estas abreviaturas: CRT:

Tabla de Resultados del Combate

EZOC: Zona de Control Enemiga

MP: Punto de Movimiento

TEC: Tabla de Efectos del Terreno

VP: Punto de Victoria

ZOC: Zona de Control

[2.0] EQUIPAMIENTO DE JUEGO

[2.1] Mapa y Escala del Juego

El mapa de juego representa la parte de la Rusia europea donde ocurrieron las grandes campañas. Existe una rejilla hexagonal para regular el movimiento y la posición de las piezas de juego. Una unidad siempre debe estar situada en un hex específico. Los detalles de las características del terreno se encuentran en la Tabla de Efectos del Terreno.

Cada hex equivale a 100 kilómetros de lado a lado. Cada turno representa dos meses de tiempo real, excepto el primer turno (dos semanas), y en 1945 (un mes).

[2.2] Tablas del Juego

Se proveen varias ayudas de juego para los jugadores con el fin de simplificar e ilustrar ciertas funciones del juego. Estas incluyen las dos Tablas de Resultados de Combate, la Tabla de Efectos del Terreno, el Registro de Turnos de Juego y el Registro de Puntos de Victoria.

[2.3] Piezas del Juego

Las piezas de juego representan unidades militares reales que lucharon en esta campaña. Los números y símbolos en ellas indican su fuerza y su tipo.

El jugador del "Eje" (alemán) controla el Ejército Alemán (gris/verde) y las unidades Aliadas del Eje rumanas/húngaras/italianas/finlandesas (azules). El jugador "Soviético" (ruso) controla todas las unidades soviéticas (marrones/rojas).

También se incluyen marcadores cuadrados (*High Tide*, Clima y Puntos de Victoria) y redondos (*Blitz!*, *Shock!*, *Desorganizada*, *Sin Suministro*, *Turn*, *Objetivo*, *Contragolpe*, *Support* y *Control*) para ayudar a los jugadores a recordar cierta información durante el juego.

Las cinco fichas de la penúltima fila de piezas de juego redondas se usan en el Módulo Solitario publicado en el #26 de la revista C3i Magazine, disponible también en la página temática de este juego en www.gmtgames.com.

Ejemplos de Unidades

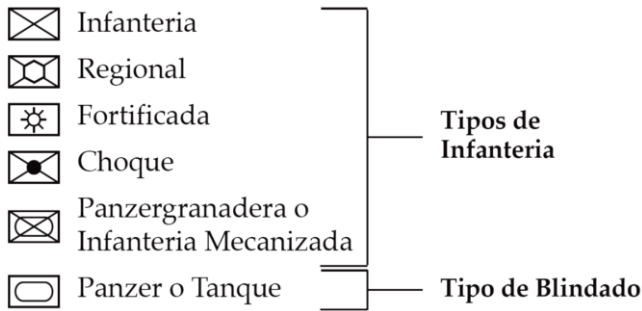
Las unidades (a diferencia de los marcadores) tienen información impresa como se ve debajo, que representa sus capacidades.

Las unidades alemanas tienen todas dos 'pasos' y tienen fuerza completa en su frontal y fuerza reducida en el reverso.

Las unidades rusas empiezan el juego de Campaña como unidades de un solo paso, siendo su lado rojo la versión 'mejorada' de su lado marrón. Más adelante, la mayoría se actualizará a unidades de dos pasos con su lado rojo como fuerza completa y el lado marrón como fuerza reducida.



Símbolos del Tipo de Unidad



La **Fuerza de Combate** mide el valor de una unidad en batalla como expresado en Puntos de Fuerza (SP). Algunas unidades tienen Fuerzas de Combate de color blanco, indicando que normalmente no pueden atacar (pero ver 10.1.2).

La **Capacidad de Movimiento** determina cuán lejos puede mover esa unidad cada turno, medido en Puntos de Movimiento (MP).

Algunas unidades no tienen Capacidad de Movimiento (para ver claramente que son inmóviles) y su Fuerza de Combate está entre **paréntesis** para recordar que tampoco tienen Zona de Control (según la Regla 8.5).

Tamaño y Designación de las Unidades

Todas las unidades alemanas y del Eje representan por lo general ejércitos de 80.000 a 120.000 hombres y su equipo.

Las unidades soviéticas generalmente son Frentes (Grupos de Ejército) de 130.000 a 210.000 hombres y su equipo. Sus unidades de tanques son Ejércitos y una amalgama de suministros y equipo de apoyo de los distintos Frentes.

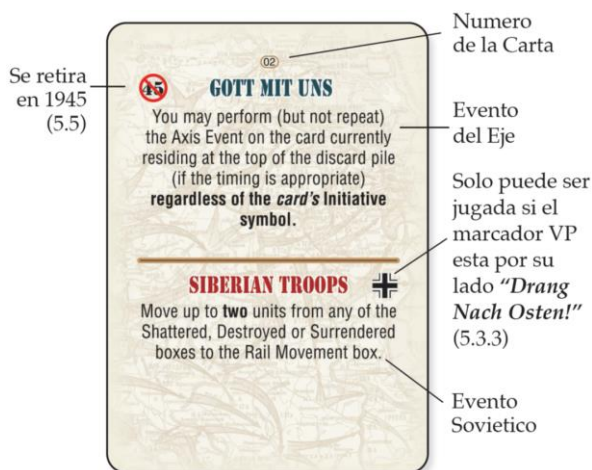
La **ID** de la Unidad es el nombre histórico de esa formación (por ejemplo, Ejército o Frente) y se usa para identificarla.

El Mapa

El mapa está dividido en hexágonos (llamados "hexes" para abreviar), que define la posición de las unidades como los cuadrados de un tablero de ajedrez. El mapa también muestra lugares importantes como ciudades, pantanos, bosques, montañas, ríos mayores y otros.

Las Cartas

Las cartas son un recurso que puede usarse con muchas finalidades, incluyendo la generación de Eventos Aleatorios, o descartes para pagar reemplazos, movimientos ferroviarios o lanzar Contragolpes.



[3.0] PREPARANDO EL JUEGO

Coloca el mapa entre los jugadores. El jugador del Eje se sienta en el lado sur y el jugador soviético en el lado norte. Cada jugador coge una hoja de la Tabla de Resultados del Combate para su bando (también está en el mapa). Luego consulta el libro de Escenarios, elige un escenario y aplica sus instrucciones de preparación y especiales.

[4.0] SECUENCIA DE JUEGO

Cómo Funcionan los Turnos: Cada Turno de juego consiste básicamente en un Turno del jugador del Eje seguido de un Turno del jugador Soviético. En el turno de cada jugador, se realizan varias fases (como movimiento y combate) en una secuencia estricta. Se deben completar todas las acciones de una Fase antes de iniciar la siguiente. Antes de que ambos jugadores lleven a cabo sus respectivos Turnos de Jugador, se realiza una Fase de Mantenimiento mutua que organiza las cosas para el próximo Turno de Juego.

Mi Turno; Tu Turno: El jugador que actualmente lleva a cabo su Turno de Jugador se llama "Jugador Activo". Su oponente se conoce como el "Jugador No-Activo".

Mantenimiento del Nuevo Turno de Juego

A. Avanzar el Marcador de Turnos: Avanza el marcador de Turnos de Juego (*Turn*) en el Panel de Turnos (*Turn Track*) o, si se acaba de completar el turno **28** (o posiblemente el **22** [ver 12.4]), el juego finaliza y se determina al vencedor.

B. Fase de Eventos del Nuevo Turno: Cualquier Evento marcado en el Panel de Turnos para el nuevo Turno (la casilla a la que se acaba de mover el marcador de Turnos de Juego) se anota y, si es aplicable (como la eliminación de una unidad o un Evento VP), también se aplica en ese instante (ver en 13.5 una lista completa y aclaraciones). Los dos jugadores reciben nuevos marcadores *Blitz!* y *Shock*.

C. Fase de Victoria del Nuevo Turno: Si figura un Evento de Turno en letras rojas, los usos ganan inmediatamente un Punto de Victoria (**1VP**).

Cada turno se chequea la Victoria de Objetivo y en los turnos de Muerte Súbita se chequea la Victoria por Muerte Súbita indicados con un símbolo de calavera. En esta Fase del Turno **12** cambia la Iniciativa (12.9).

Turno del Jugador del Eje

1. Fase de Cartas: El Jugador Activo debe descartar hasta quedarse con tan sólo **2** cartas y luego robar **4** cartas más.

2. Fase de Chequeo del Suministro: Se colocan marcadores de desabastecimiento (sin suministro) en las unidades de ambos bandos que **no** puedan trazar una Ruta de Suministro válida en este momento.

3. Fase de Organización: El Jugador Activo recibe Refuerzos, escoge Reemplazos, mejora sus unidades y hace regresar al mapa a sus unidades Dañadas (*Shattered*).

4. Fase de Movimiento: El Jugador Activo puede mover sus unidades en el mapa, incluyendo moverlas fuera del mapa a la Casilla de Movimiento Ferroviario (*Rail Movement Box*).

5. Fase de Combate: Se anuncian todas las Batallas Voluntarias, y luego todas las Involuntarias, y se resuelven según la Secuencia de Batalla en cualquier orden que desee el Jugador Activo.

6. Fase de Retirada de Marcadores/Unidades: Todas las unidades aún desabastecidas (sin suministro), algunos marcadores y las unidades aliadas del Ejército del Eje que se han Rendido son retiradas del mapa.

7. Fase de Bajar del Tren: El Jugador Activo puede poner sus unidades que están en la Casilla de Movimiento Ferroviario (*Rail Movement Box*) de nuevo en el mapa.

Turno del Jugador Soviético

El jugador soviético se convierte en el "Jugador Activo" y repite las siete fases anteriores, en orden, que el jugador del Eje acaba de completar.

[5.0] LAS CARTAS

En la Fase de Cartas de un jugador, se roban cartas, de una en una, de una Pila de Robo. Tras su uso, las cartas jugadas se ponen boca arriba en una Pila de Descartes. La Pila de Robo se vuelve a barajar cuando solo quede **1** Carta en ella (esa carta no se roba), junto con la Pila de Descartes; o cuando lo indique el juego de ciertos Eventos.

No puedes examinar la Pila de Descartes a menos que te lo indique una Carta de Evento.

Momento Apropiado

Los Eventos deben ser jugados cuando sus acciones correspondientes son realizadas con arreglo a la Secuencia de Juego.

Ejemplo: Una carta que te va a dar una mejora de unidad gratis deberás jugarla durante tu propia Fase de Organización, no durante la Fase de Combate de tu oponente.

El juego de cartas en sí es secuencial, es decir, las cartas se resuelven en el orden en que fueron jugadas, a menos que entren en conflicto, en cuyo caso la última carta jugada tiene prioridad.

Ejemplo: El jugador del Eje gana una batalla crucial y juega su carta "General Staff" para sumar un hex adicional (+1) al Avance Después del Combate de todas sus unidades Atacantes. El jugador soviético juega luego su carta "Rasputitsa". Ahora el Avance Después del Combate del Eje está limitado a sólo 1 hex.

Si estas cartas se hubieran jugado en el orden inverso, el Avance del Eje se reduciría a 1 hex por la carta soviética, más +1 hex por la carta del Eje hasta un total de 2 hexes. Por eso, ambas cartas se aplican en el orden jugado.

Si ambos jugadores juegan una carta al mismo tiempo, el jugador cuyo bando tiene la Iniciativa (12.9) la juega antes.

Una Vez Es Suficiente: Como las cartas pueden ser recuperadas de la Pila de Descartes y reutilizadas, aplica esta regla: "El mismo Evento no puede ocurrir dos veces en un mismo Turno de Jugador".

[5.1] Paso de Descartar

La Fase de Cartas comienza con los descartes. Un jugador solo puede retener dos cartas en mano antes de robar, por lo que debe descartar el exceso de cartas en este instante.

[5.2] Paso de Robar

Después de descartar (si se requiere) en el Paso de Descarte, un jugador roba 4 Cartas de la Pila de Robo y las añade a su mano. Las siguientes condiciones pueden afectar a la Cuota de Robo (CR) por turno de un jugador:

–1 Carta Soviética por cada sitio si el Eje controla *Moscow* o los campos petrolíferos (*Oil Fields*) del Cáucaso (en el borde sureste del mapa).

–1 Carta Alemana si los soviéticos controlan los campos petrolíferos (*Oil Fields*) rumanos (cerca de *Bucharest*).

[5.2.1] La Guerra En Dos Frentes: Además, el jugador del Eje debe descartar 1 Carta de su elección al final del Paso de Robar con los Eventos **Rojos** del Turno de Juego (13.4). *Ejemplo: Descarta una carta el Turno #14 (Italy Invaded).* Como recuerdo, puedes poner un marcador de Control redondo del Eje en el panel de turnos del Mapa en esos Turnos con "Evento Rojo".

Nota del Autor: Durante la Campaña, la amenaza de los Aliados en el Oeste era cada vez mayor, lo que obligo a los alemanes a desviar cada vez más recursos del Frente ruso.

[5.3] Eventos

Las cartas tienen texto arriba y abajo de una gruesa línea. El texto encima de la línea con el título gris son Eventos que sólo puede jugar el jugador del Eje, y los Eventos debajo de la línea con el título rojo sólo los puede jugar el jugador soviético. Así, el efecto de cada carta es diferente según quién la tenga en la mano. Las cartas se descartan una vez jugadas.

[5.3.1] Efectos del Evento: Los eventos describen el momento exacto y su uso en la propia carta. Cuando no se indica, el Evento podrá ser ejecutado en cualquier momento.

[5.3.2] Prioridad de los Eventos: Cuando hay conflicto entre el texto del Evento y las Reglas, el texto del Evento tiene prioridad.

[5.3.3] Eventos de Iniciativa: Los Eventos con un símbolo de cruz alemana (*Balkenkreuz*) sólo pueden ser jugados si el marcador VP's está por el lado de iniciativa alemana (*Drang Nach Osten!*).

Los eventos con un símbolo de estrella roja sólo pueden ser jugados si el marcador VP's está por el lado de iniciativa soviética (*Na Berlin!*).

Todos los otros eventos (es decir, los que no tienen estos símbolos) pueden jugarse durante toda la partida.

[5.3.4] Eventos de Movimiento: Cada unidad se puede beneficiar de una sola carta de evento que afecte positivamente al movimiento por turno de jugador (ejemplo: *Panzerblitz!*, *Surprise Attack*, etc.).

[5.4] Otros Usos de las Cartas

Aparte de su uso para activar Eventos, las cartas pueden gastarse (descartarse) para pagar Reemplazos, Movimientos Ferroviarios extras, recuperar Desorganización y lanzar Contragolpes en la Fase de Combate del Jugador Enemigo.

[5.5] Cartas de 1945

15 cartas tienen un número "45" **tachado en Rojo** en la esquina superior izquierda: estas serán retiradas del mazo en 1945, y reemplazadas por 10 cartas "45" en un **círculo Verde**. Las cartas "45" en un **círculo Verde** no van al mazo antes del turno 23, enero de 1945. Añade estas cartas al mazo durante el Procedimiento de Despliegue *Na Berlin!*:

Procedimiento de Despliegue *Na Berlin!*

En la Fase de Mantenimiento al inicio del Turno 23 (enero de 1945), realiza en orden todo lo siguiente:

1. Fuera Lo Viejo: Cada jugador ordena las cartas de su mano y las respectivas Pilas de Robo y Descartes, y retira del juego las 15 cartas "45" **tachadas en Rojo**. Déjalas a un lado, ya no están en juego.

2. Dentro Lo Nuevo: Baraja la Pila de Robo ahora purgada, la Pila de Descartes y las 10 cartas "45" en un **círculo Verde** para formar una nueva Pila de Robo.

3. Tal y Como Estabas: El juego continúa ahora. El jugador del Eje realizará una Fase de Cartas normal al comienzo de su turno.

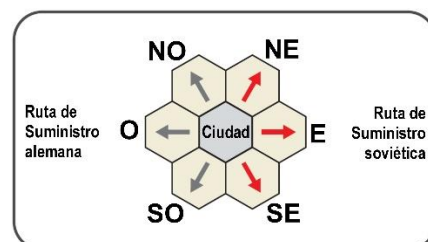
[6.0] SUMINISTRO

Durante esta Fase, ambos jugadores chequean el estado de suministro de cada una de sus unidades en el mapa. Se chequean primero las unidades del Jugador Activo y luego las del Jugador No-Activo. *El momento puede ser importante, ya que las unidades sin suministro pierden inmediatamente su ZOC al ser marcadas; ver 6.4.*

[6.1] Fuentes de Suministro y Ruta de Suministro por Tierra

Una unidad tiene suministro si es capaz de trazar una Ruta de Suministro válida hasta un hex de Ciudad amigo abastecido o hasta un borde amigo del mapa. Una Ruta de Suministro se traza desde la unidad que requiere el suministro, no más larga de 4 hexes de distancia (es decir, no más de 3 hexes de por medio) hasta la Fuente de Suministro.

Ciudades y Suministro: Un hex de Ciudad es "amigo" si una unidad amiga fue la última en entrar o pasar por él, o empezó el escenario como un hex de Ciudad amigo abastecido. Un hex de ciudad está abastecido si es capaz de trazar una Ruta de Suministro válida de longitud ilimitada desde ella misma hasta un borde amigo del mapa. Un "borde amigo del mapa" es el borde oeste (gris) para el Eje, y los bordes este y sur (rojo) para los rusos. La ruta desde una ciudad debe ser en dirección Oeste solo para el Eje (Oeste, Suroeste y Noroeste), y en dirección Este solo para los soviéticos (Este, Sureste y Noreste).



Nota del Autor: Las direcciones exclusivas simulan las capacidades de la "Red Ferroviaria" de cada bando.

Suministro Directo: Una unidad también puede trazar una Ruta de Suministro de no más de 4 hexes directamente desde ella misma hasta un borde amigo del mapa.

[6.2] Fuentes de Suministro Alternativas

Hay tres tipos de Fuentes de Suministro Alternativa: Mares, unidades amigas adyacentes que tienen una Ruta de Suministro por Tierra y Países Menores. Las unidades que usan una Fuente de Suministro Alternativa están abastecidas, pero esto **no** constituye una Ruta de Suministro por Tierra.

Mares como Fuente de Suministro

Una unidad en un hex de costa puede usar el mar como Fuente de Suministro. Las unidades **no** pueden trazar a un mar—deben estar en el hex de costa (se puede trazar Suministro a través de un lado de hex de mar). Se aplican las siguientes restricciones:

Caspian Sea (Mar Caspio): Sólo unidades rusas.

Baltic Sea (Mar Báltico): Las unidades rusas sólo pueden usar el Mar Báltico si *Leningrad* está controlada por Rusia y Abastecida. Las unidades del Eje siempre pueden usar el Mar Báltico.

Black Sea (Mar Negro): Utilizable por ambos bandos. Ten en cuenta que *Sea of Azov* (Mar de Azov) no es una Fuente de Suministro para ninguno de los dos bandos.

Unidades Adyacentes con una Ruta de Suministro por Tierra

Una unidad amiga adyacente que puede, por sí sola, trazar una Ruta de Suministro por Tierra (6.1), puede servir como Fuente de Suministro.

Fuente de Suministro de País Menor

La unidad finlandesa siempre está abastecida en Finlandia (*Finland*) y las unidades yugoslavas están abastecidas en las dos áreas de los Balcanes (*Balkans*).



Ejemplo de Suministro: El 16th Army alemán puede trazar una Ruta de Suministro por Tierra válida de 4 hexes hasta Riga, una ciudad amiga del Eje (6.1); esta Ruta de Suministro debe ser trazada a través de un lado de hex Prohibido del Lago Peipus, lo cual está permitido (6.3).

El 18th Army alemán (1-paso) puede trazar su Ruta de Suministro hasta 16th Army (una unidad adyacente abastecida es una unidad de Suministro Alternativo si puede trazar una Ruta de Suministro por Tierra, según 6.2).

Con Smolensk aislada del Eje, el ejército 4th Panzer alemán no puede trazar una Ruta de Suministro válida (como muestran las flechas amarillas) y por lo tanto se marca con un marcador Sin Suministro. No puede trazar a través del 18th Army en "cadena" hasta el 16th Army, ya que el 18th Army no tiene él mismo una Ruta de Suministro por Tierra.

El Frente Kalinin soviético puede trazar una Ruta de Suministro por Tierra directamente hasta el borde Este del mapa (indicado por el borde rojo). Observa que el ejército Finnish del Eje no proyecta ninguna Zona de Control para obstaculizar esa Ruta de Suministro ya que es una unidad de Fortaleza.

Leningrad también puede trazar una Ruta de Suministro por Tierra: su primer hex sería a través del Lago Ladoga (de nuevo, se puede trazar una Ruta de Suministro a través de hexes Prohibidos, incluyendo este gran hex de Lago), y su segundo hex a través del ocupado por el Frente Kalinin (ya que las unidades amigas anulan las EZOCs a efectos de trazar una Ruta de Suministro; 6.3), y desde allí por la misma ruta que el Frente Kalinin trazó su Ruta de Suministro.

[6.3] Bloqueo de Rutas de Suministro

Una Ruta de Suministro siempre está bloqueada por unidades enemigas, ciudades controladas por el enemigo o las zonas de Finlandia o los Balcanes.

Las Zonas de Control Enemigas (ver 8.5) también bloquean las Rutas de Suministro a menos que haya una unidad amiga en ese hex. Es decir, las unidades amigas anulan las Zonas de Control Enemigas a la hora de trazar una Ruta de Suministro. Las áreas (*Finland*, *Balkans*) o las ciudades bajo control enemigo siempre bloquean las Rutas de Suministro.

Observa que el terreno Prohibido (hexes de Lago, lados de hex de Lago y Mar) **no** bloquea las Rutas de Suministro.

[6.4] Marcadores Sin Suministro

Cuando se encuentra que una unidad está Sin Suministro durante la Fase de Suministro, coloca un marcador 'Sin Suministro' (No ZOC) para indicar su precaria condición.



[6.5] Efectos de Estar Sin Suministro

Una unidad con un marcador 'Sin Suministro' se ve así afectada:

[6.5.1] Organización: Ver 7.0.A: No elegible para el Paso de Giro.

[6.5.2] Movimiento: Su Capacidad de Movimiento se reduce a un máximo de 3MPs y no puede embarcar en tren (9.1).

[6.5.3] Sin Zona de Control: Pierde su Zona de Control para todos los efectos.

[6.5.4] Combate: Nunca recibe un Bonus de Blindados cuando ataca (10.6.3), no puede llevar a cabo un Avance Multi-Hex (10.8.1), otorga a las unidades que atacan su hex dos saltos a la derecha en la CRT y, si es eliminada, va a la Casilla de Unidades Rendidas (10.7.1).

Nota del Autor: No hay penalización por atacar "Sin Suministro"—sólo por defender. Debido a la estructura de la secuencia de juego, ¡tienes un turno para salir de la bolsa creada por tu oponente!

[6.5.5] Eventos: Ciertos Eventos se aplican sólo a las fuerzas Abastecidas. Esto significa que la unidad o, si hay más de una unidad implicada, al menos una unidad del bando receptor, no debe tener un marcador Sin Suministro en ella.

[6.5.6] Limpieza: Las unidades que permanecen Sin Suministro son eliminadas durante la Fase de Limpieza (según 11.1).

[7.0] ORGANIZACIÓN

En esta Fase, se deben realizar los siguientes Pasos en orden:

A. Paso de Girar Unidades: Educar y Mejorar unidades.

B. Paso de Colocación: Reforzar, Reemplazar y Recuperar unidades.

C. Paso de Reorganización: Pagar para eliminar marcadores de Desorganización.

A. El Paso de Girar Unidades

Importante: sólo las unidades que pueden trazar una Ruta de Suministro por Tierra (6.1) pueden ser Mejoradas (7.1) o Modernizadas (7.2).

[7.1] Mejorar Unidades de Fuerza Reducida a Fuerza Completa

Sólo las unidades de dos pasos actualmente en el mapa por su lado reducido pueden ser Mejoradas (giradas) hacia su lado de fuerza completa. El coste para cada unidad es el siguiente:

- El jugador del Eje debe descartar 2 cartas por cada Mejora (excepción: las unidades SS cuestan 1 carta, ver 14.5 y 14.6).

Nota del Autor: Es 'más barato' reemplazar (7.9) un Ejército alemán eliminado que Mejorar uno.

- El jugador soviético sólo debe descartar 1 carta por cada Mejora. (Excepción: Fortalezas, ver 7.5; y unidades de Choque ver 14.7).

Importante: esta regla se aplica a las unidades soviéticas sólo a partir del Turno 17 (ver 7.3); antes de eso, todas las unidades soviéticas No-Fortaleza tienen solamente 1 paso, y como tal **no pueden** ser Mejoradas. Las unidades de Fortaleza pueden ser Mejoradas a partir del Turno 3 (ver 7.5).

[7.2] Modernizaciones Soviéticas Gratuitas (Turnos 6+)



[7.2.0] "Educación" Soviética (Turnos 6+): A partir del Turno 6, el jugador soviético puede Modernizar 1 unidad gratis (es decir, sin coste de carta) por Fase de Organización soviética. Una unidad soviética modernizada se gira por su lado más fuerte, de color rojo.

[7.2.1] "Experiencia" Soviética (Turnos 13-17): Del Turno 13 al Turno 17, el jugador soviético puede Modernizar 1 unidad adicional gratis por Fase de Organización soviética (hasta un total de 2).

[7.2.2] Modernizada, pero Frágil: Incluso después de la Modernización, esas unidades rusas más fuertes (rojas) siguen teniendo 1 solo paso hasta el Turno 17, cuando se convierten en unidades de 2 pasos (ver 7.3, debajo).

Así, como unidades Modernizadas de 1 paso, cuando son eliminadas se colocan en las casillas de Destruídas o Desabastecidas por su lado rojo (de 1 paso) y volverán, cuando son reemplazadas, por ese mismo lado. Sin embargo, se consideran fichas de 2 pasos para ser retiradas a la Caja de Rendidas (ver reglas 10.7.1 y 11.1).

[7.3] Fuerte y Resistente (Turnos 17+)

A partir del Turno 17, las unidades soviéticas dejan de ser "frágiles" (unidades de 1 paso según 7.2.2) y se convierten en unidades "resistentes" (de 2 pasos) con un lado de fuerza completa (rojo) y un lado de fuerza reducida (marrón). Ahora pueden ser "Mejoradas" (ver 7.1, arriba).

Nota del Autor: Por tanto, en el Turno 17, los rusos comienzan a actuar como las unidades multi-paso del Eje. Sin embargo, según la regla 7.9.2 significa que una unidad frágil (roja) de 1 paso que es eliminada en el Turno 16 sería reemplazada por su lado marrón de 1 paso en el Turno 17. En el Paso de Girar Unidades del turno siguiente se podrá aumentar de nuevo con fuerza completa.

[7.4] Unidades de 1-Paso

La mayoría de los ejércitos aliados del Eje y todas las unidades 'Cadre' sólo tienen 1 paso (ver 14.2 y 14.9).



[7.5] Conversión de Fortalezas

También es durante su Paso de Girar amigo que el jugador soviético puede convertir (dar la vuelta) sus unidades de infantería Regional de 1 paso en unidades de infantería Fortificada de 2 pasos, independientemente de su estado de suministro, al coste del descarte de 1 carta si están situadas en la ciudad que les da su nombre, o de 2 cartas en caso contrario; el proceso inverso es gratuito.

B. El Paso de Colocación

[7.6] Colocación de Unidades

Las unidades de Refuerzo, Reemplazo y Recuperación entran en el mapa y se colocan sin coste de MP. Ninguna unidad puede colocarse en Zonas de Control Enemigas (EZOC) (8.5), de este modo:

- Las unidades del Eje se colocan en Ciudades o hexes adyacentes en la Gran Alemania, no en EZOC, y que pueda trazar una Ruta de Suministro por Tierra (6.1).
- Además, las **unidades del Eje en Recuperación (dañadas)** también pueden ser colocadas en cualquier Ciudad controlada por el Eje o hex adyacente en la URSS que no esté en EZOC, que pueda trazar una Ruta de Suministro por Tierra; o en cualquier hex del borde oeste del mapa en la Gran Alemania que no esté en una EZOC.
- Las **unidades soviéticas** se colocan en cualquier Ciudad controlada soviética o hex adyacente que no esté en EZOC, que pueda trazar una Ruta de Suministro por Tierra; o en cualquier hex del borde este o sur del mapa en Rusia que no esté en una EZOC.
- Además, las **unidades soviéticas en Recuperación (dañadas)** también pueden ser colocadas en cualquier Ciudad controlada por los soviéticos o hex adyacente dentro de la Gran Alemania que no esté en EZOC, que pueda trazar una Ruta de Suministro por Tierra.

[7.7] Recuperación de Unidades Dañadas



Todas las unidades amigas en la Casilla de Unidades Dañadas (*Shattered*) son devueltas gratis al mapa. Coloca marcadores de *Desorganización* para indicar que no pueden atacar (según 10.1.1). (Excepción: ver 14.9.4 Localización de Reemplazo 'Cadre').

Observa que una unidad Recuperada vuelve al mapa por el mismo lado de fuerza por el que fue eliminada. Por tanto, una unidad de fuerza completa de 2 pasos se Recupera como una unidad de 2 pasos.

[7.8] Recepción de Refuerzos

Los jugadores reciben unidades como Refuerzos en su Turno de Juego indicado (es decir, según su Número de Refuerzo). Coloca los Refuerzos según 7.6, arriba.

[7.9] Reemplazo de Unidades Destruídas y Rendidas

Para sacar una unidad de la **Casilla de Unidades Destruídas** (*Destroyed Units Box*) y devolverla al mapa (según 7.6), el jugador propietario debe pagar (descartar) 1 Carta de su mano por cada Reemplazo. Excepción: Los Ejércitos de Choque soviéticos cuestan 2 cartas.

De la **Casilla de Unidades Rendidas** (*Surrendered Units Box*), el jugador propietario debe descartar 2 cartas de su mano por cada Reemplazo.

Al colocar una unidad en el mapa desde cualquiera de estas casillas, coloca un marcador de *Desorganizada* sobre la unidad para indicar que no puede atacar voluntariamente en la siguiente Fase de Combate de ese jugador (excepción: ver 14.9.4 Localización de Reemplazo 'Cadre').

Nota del Autor: Las pérdidas de unidades sin suministro suelen ser más costosas de reemplazar y también cuentan como VPs para el otro jugador (12.7).

[7.9.1] Restricción de Reemplazos del Eje: Salvo por el juego de determinadas cartas de Evento, el jugador del Eje no puede Mejorar unidades ni Reemplazar unidades Destruídas o Rendidas antes del Turno 5 ni después del Turno 23 (ver Panel de Turnos).

Nota del Autor: Preparado sólo para una rápida victoria Blitzkrieg en Rusia, el Eje tuvo que reorganizar sus esfuerzos para una lucha más prolongada.

[7.9.2] Fuerza Reducida: Las unidades de 2 pasos siempre vuelven al mapa por su lado de fuerza reducida cuando se traen de vuelta como Reemplazos.

C. El Paso de Reorganización

[7.10] Reorganización

Los marcadores de *Desorganización* serán retirados de las unidades recién colocadas gratuitamente más tarde en el turno durante la Fase de Limpieza de Marcadores (11.2).

Si el jugador desea convertir a las unidades Desorganizadas inmediatamente en "listas-para-el-combate", descarta **1 carta** en este momento por cada marcador de *Desorganización* eliminado.

[8.0] MOVIMIENTO

Consulta los ejemplos de movimiento en el Libro de Juego que ilustran gran parte de la Regla 8.

Procedimiento

Un jugador puede mover ninguna, algunas o todas sus unidades no-Fuerte (es decir "móviles") mediante cualquier combinación de hexes hasta el límite de su Capacidad de Movimiento impresa, pagando el coste de Puntos de Movimiento (MP) apropiado para entrar en cada hex. Las unidades se mueven de una en una, hex a hex, en cualquier dirección o combinación de direcciones que el jugador desee. Una unidad puede continuar moviendo hasta que haya gastado todos sus MPs, entre en una ZOC enemiga, o el jugador simplemente desee dejar de moverla.

Un jugador no puede mover ninguna unidad del jugador contrario. No está permitido el movimiento enemigo durante tu turno, excepto como resultado de un combate o mediante el juego de algunas cartas de Evento.

[8.1] Capacidad de Movimiento de una Unidad

Una unidad no puede exceder su Capacidad de Movimiento (MA) en su Fase de Movimiento, excepto si lo permite una carta de Evento.

Las unidades no pueden transferir MPs entre unidades o acumularlos entre turnos de juego.

[8.2] Efectos del Clima en el Movimiento

En los **Turnos de Juego de Barro** (*Mud*) (ver Panel de Turnos) todas las unidades con una Capacidad de Movimiento superior a 3 tienen su Capacidad de Movimiento reducida a 3.

En los **Turnos de Juego de Nieve** (*Snow*), todas las unidades con una Capacidad de Movimiento superior a 4 tienen su Capacidad de Movimiento reducida a 4.

[8.3] Efectos del Terreno en el Movimiento

El coste básico para entrar en un hex Claro es de **1MP**. El coste para entrar en otros hexes puede ser mayor, como se indica en la Tabla de Efectos del Terreno (*Terrain Effects Chart* / TEC). A diferencia de muchos otros juegos de guerra, no cuesta MPs extra cruzar lados de hex de Río.

Cuando a una unidad no le quedan suficientes MPs para pagar el coste de entrada a un determinado hex, no podrá hacerlo. Excepción: Una unidad con una Capacidad de Movimiento mayor que cero siempre puede mover un hex, sin importar el terreno u otros costes. Todavía se aplican las reglas relativas a las Zonas de Control Enemigas (8.5.3) y a los hexes y lados de hex Prohibidos.

[8.4] Efectos del Apilamiento en el Movimiento

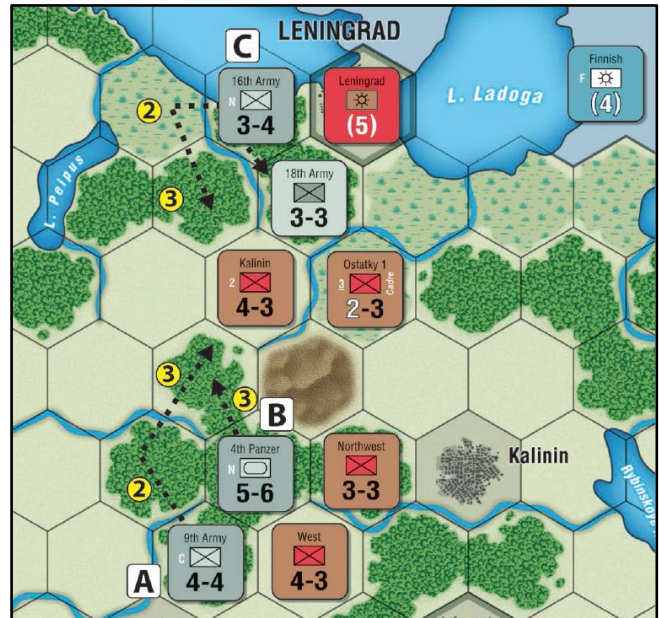
Las unidades amigas nunca pueden entrar en hexes que contengan unidades enemigas. Dentro de los límites de otras reglas de movimiento (por ejemplo, costes del terreno, ZOCs), las unidades amigas pueden entrar y atravesar libremente hexes que contengan otras unidades amigas. Cuando en un hex permanece más de una unidad amiga al final de cualquier Fase, Paso o Batalla, se llama "apilamiento".

[8.4.1] Límites de Apilamiento: El Eje puede apilar hasta 2 unidades por hex. Los soviéticos sólo pueden tener 1 unidad por hex hasta el Turno 11 (cuando obtienen su Bonus de Avance de Tanques [10.8.2 y 13.5]): en ese momento pueden apilar las unidades "Tank" con cualquier otra unidad, pero no con Fortificaciones; luego en 1945 podrán apilar 2 unidades cualesquiera por hex.

[8.4.2] Sólo Unidades: Para el apilamiento sólo cuentan las unidades, no los marcadores informativos.

[8.4.3] Penalización de Sobre-apilamiento: Al final de cualquier Fase o Batalla, el jugador propietario debe poner cualquier unidad sobrante de su elección de ese hex en la Casilla de Unidades Dañadas hasta que se

ajuste al límite de apilamiento (8.4.1), las unidades Sin Suministro o Fortificadas se colocan en la Casilla de Unidades Destruidas.



Ejemplo de Movimiento: Es la Fase de Movimiento del Eje del Turno 4 (un Turno de Juego de Nieve que reduce la MA de todas las unidades a 4). En la Fase de Chequeo de Suministros anterior, se descubre que todas las unidades mostradas están abastecidas.

A pesar del mal tiempo, el jugador del Eje decide realizar un ataque contra la unidad del Frente de Kalinin para intentar eliminarla mientras está rodeada (por unidades del Eje y ZOCs).

Contando las Fuerzas de Combate de sus unidades, el jugador del Eje determina que, si puede reposicionar los ejércitos Panzer 16th, 9th y 4th, podrá reunir un potencial ataque de 15 a 4 (3:1).

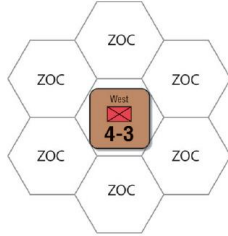
A) Primero mueve el 9th Army por los hexes de Bosque. Las flechas de movimiento y los números remarcados indican cuántos MPs se gastaron para mover hasta ahí. Recuerda, cuesta +1MP salir de una EZOC (8.5.2).

B) Esto permite al ejército 4th Panzer mover a ese mismo hex porque ahora hay una unidad amiga en él; así que el ejército 4th Panzer mueve hábil y directamente de una EZOC a otra (8.5.3). Debe detenerse inmediatamente al entrar en ese hex (porque entró en una EZOC), y gasta 3MPs para llegar hasta ahí (1 para salir de la EZOC y 2 más por entrar en el hex de Bosque adyacente). ¡Observa la importancia de mover las unidades en la secuencia adecuada!

C) El jugador del Eje mueve el 16th Army a continuación y tiene un par de opciones. Podría avanzar hacia el 18th Army de 1 paso por un Punto de Movimiento (el Fuerte no tiene ZOC, recuerda), pero ahí su posición podría volverse endeble, porque siempre existe el peligro de que el jugador soviético pueda girar la unidad Fortificada hacia su lado Regional —esto le daría repentinamente una Zona de Control y le permitiría así cortar el suministro a ese hex. Así que en lugar de eso el jugador del Eje toma el camino a través del Pantano (por 2MPs) y hacia el Bosque. El 18th Army del Eje, de un solo paso, tendrá que valerse por sí mismo. Observa cómo la mayor parte del movimiento del Eje se realiza alrededor de hexes de EZOC y no a través de ellos.

[8.5] Zonas de Control (ZOC)

Los seis hexes del mapa adyacentes a una unidad se denominan Zona de Control de esa unidad (abreviado "ZOC" [Zone of Control]). Los marcadores, las unidades Sin Suministro y las unidades con valores entre paréntesis (*) nunca poseen una ZOC.



Nota del Autor: Esta Zona de Control representa el área fuera del hex que una unidad ocupa físicamente y que puede controlar en virtud de su tamaño, movilidad y proyección de la potencia de fuego.

Las ZOCs de las unidades amigas no estorban de ninguna manera a otras unidades amigas, pero sí restringen a las unidades enemigas. Un hex donde una unidad enemiga ejerza una ZOC es un "hex controlado-enemigo" o hex en "Zona de Control Enemiga" (abreviado: "EZOC").

Las ZOCs no se prolongan a través de lados de hex de Mar o Lago.

[8.5.1] Detiene el Movimiento: Una unidad debe detener su movimiento de ese turno en el instante que entra en una EZOC, sin importar cuántos MPs le quedan.

[8.5.2] Salir de una EZOC: Si una unidad empieza la Fase de Movimiento de su turno en una EZOC, puede salir de ese hex a un coste de **1 Punto de Movimiento adicional (+1MP)** y seguir moviendo.

[8.5.3] Sin Infiltración: Las unidades no pueden mover directamente de un hex de EZOC a otro, a menos que el hex al que entran esté también ocupado por una unidad amiga (donde deberán aún detenerse según 8.5.1). De lo contrario, una unidad deberá primero salir de la EZOC por un hex que no esté en una EZOC y continuar moviendo después.

[8.5.4] Anulan EZOCs: Además de permitir algún movimiento de infiltración limitado (8.5.3), la presencia de una unidad amiga anula los hexes controlados-enemigos a efectos de trazar una Ruta de Suministro (6.3) o al Retirarse (10.7.5).

[8.6] Finlandia

Las unidades alemanas, finlandesas y soviéticas pueden entrar en *Finland* (Finlandia). No hay hexes en *Finland*, así que considera todo el país como un enorme hex adyacente a muchos hexes de Rusia. Dentro de *Finland* se aplican las reglas normales de apilamiento, y las reglas normales de Zona de Control se aplican desde y hacia. Por tanto, las unidades rusas en los tres hexes adyacentes a *Finland* pueden unirse para atacarla. Las unidades alemanas (sólo) pueden entrar libremente en *Finland*, ya que es un aliado del Eje. Se puede trazar el suministro hacia *Finland*, pero no a través de ella.

[8.7] Yugoslavia

Sólo las unidades alemanas y yugoslavas pueden entrar en *West Balkans* o *South Balkans* (Balcanes Occidentales o Balcanes del Sur), pero no antes del Turno de Juego **después** de que los soviéticos capturen el hex *Oil Fields* (Campos Petrolíferos) rumano (13.5).

No hay hexes en estas áreas, así que considera cada una de las áreas de los Balcanes como un enorme hex "Abierto" que está adyacente a muchos hexes de la Gran Alemania (similar a Finlandia, según 8.6). Se aplican las reglas normales de apilamiento dentro de cada una de estas áreas, y se aplican las reglas normales de Zona de Control. Las unidades rusas pueden entrar libremente en Yugoslavia, ya que es un aliado soviético. Se puede trazar Suministro hacia Yugoslavia, pero no a través de ella.

[9.0] MOVIMIENTO FERROVIARIO

En su Fase de Movimiento normal, el jugador puede "Embarcar" (subir al tren) a sus unidades móviles (es decir, no de Fuerte) y colocarlas en la Casilla de Movimiento Ferroviario (*Rail Movement Box*). Las podrá "Desembarcar" (es decir, bajar del tren y reubicarlas en el mapa) en una Fase de Movimiento Ferroviario amiga.

[9.1] Embarcar (Subir al Tren)

Una unidad amiga abastecida por Fase de Movimiento puede ser simplemente recogida gratis y colocada en la casilla de Movimiento Ferroviario (Embarcada) en lugar de cualquier otro movimiento ese turno (si está en un puerto rodeado considera esto una "Evacuación por Mar").

[9.1.1] Movimiento Ferroviario Adicional: Un jugador también puede Embarcar unidades amigas abastecidas en su Fase de Movimiento al coste de descartar **1 carta** por cada una.

[9.1.2] Capacidad Ferroviaria: Cada jugador puede tener un máximo de **3 unidades** en la Casilla de Movimiento Ferroviario.

[9.1.3] Interrupción del Ferrocarril: Durante los Turnos **1 y 2**, el Eje no puede hacer ningún Movimiento Ferroviario, y los soviéticos no pueden comprar capacidad de Movimiento Ferroviario adicional.

Nota del Autor: Para el Eje, esto refleja los problemas que tuvieron para convertir las líneas de ferrocarril rusas al ancho de vía estándar europeo y avanzar sobre las deficientes carreteras rusas. Para los soviéticos, esto representa la gran cantidad de capacidad de transporte desviada para evacuar a los trabajadores y las fábricas a Siberia, además del caos inicial causado por la invasión enemiga.

[9.2] Desembarcar (Bajar del Tren)

En la Fase de Desembarcar del jugador (al final de su turno), puede mover ninguna, algunas o todas sus unidades en la casilla de Movimiento Ferroviario de vuelta al mapa. (Las unidades en la casilla de Movimiento Ferroviario pueden permanecer allí indefinidamente).

Al "Desembarcar", cada unidad se coloca en cualquier hex que no sea una Ciudad Controlada-Enemiga, ni adyacente a una o en una EZOC, y que pueda trazar una Ruta de Suministro por Tierra de un máximo de **3 hexes** (es decir, no más de **2 hexes** entre ambas) hasta una Ciudad Abastecida amiga o borde amigo del mapa.

[10.0] COMBATE

Durante una Fase de Combate amiga, cada unidad puede participar en un ataque contra un hex adyacente ocupado por fuerzas enemigas. Cuando un jugador inicia un ataque entre unidades adyacentes, se produce una batalla (es decir, se completan todos los Pasos del Procedimiento de Batalla). Se lanza el dado y se consulta la CRT (Tabla de Resultados del Combate) del jugador correspondiente para resolver las batallas.

El jugador que inicia un ataque se llamará "atacante" y su oponente se llamará "defensor" en esa batalla (independientemente de la situación general).

Preparación de la Fase de Combate

Una Fase de Combate empieza con el Jugador Activo, y luego el Jugador No-Activo declarando todos los hexes que serán atacados, seguido por la resolución de cada batalla.

[10.1] Declarar Todas las Batallas

Antes de resolver cualquier batalla, ambos jugadores, como se explica más abajo, deben declarar todos los hexes objetivo.

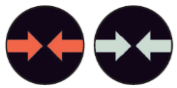


Cualquier hex que contenga fuerzas del Jugador No-Activo que esté adyacente a uno o más hexes que contengan fuerzas del Jugador Activo a través de lados de hex no-Prohibidos es un posible "Hex Objetivo". El jugador atacante pondrá un marcador de 'Objetivo' en cada Hex Objetivo que desee atacar. Los marcadores de *Objetivo* no pueden colocarse en un hex que ya contenga un marcador de *Contragolpe*.

Cada jugador tiene tan solo 5 marcadores de Objetivo/Contragolpe, rojo/negro para los soviéticos y gris/negro para el Eje: es un máximo del juego. Por lo tanto, un jugador no podrá hacer más de 5 Ataques o Contragolpes por Turno de Jugador (o menos si el clima del Turno es de Invierno Largo [13.1]).

[10.1.1] Paso de Ataques Voluntarios: El jugador Activo declara primero, indicando a su oponente todos los Hexes Objetivo que atacará voluntariamente en esa Fase. Las siguientes unidades no pueden participar en ataques voluntarios:

- unidades con un marcador de *Desorganización*
- unidades con una Fuerza de Combate blanca (como infantería Fortificada o unidad Cadre; 14.9).



[10.1.2] Paso de Contragolpes: Una vez que el Jugador Activo ha declarado todos sus ataques voluntarios, el Jugador No-Activo puede declarar Hexes Objetivo adicionales que **deben** ser atacados por el Jugador Activo en esa Fase de Combate (se trata de "ataques involuntarios" y se conocen como Contragolpes).

- El jugador No-Activo debe **descartar 1 carta** de su mano por cada hex objetivo que designe.
- **No** puedes poner un marcador de *Contragolpe* en un hex que contenga sólo unidades de fuerza blanca.
- Las unidades de Fuerza de Combate blanca del Jugador No-Activo **no** pueden participar en un Contragolpe, pero sufrirán todos los resultados de las Retiradas.
- Marca los hexes Objetivo de un Contragolpe con un marcador de *Contragolpe* del jugador No-Activo.
- Los hexes que contienen un marcador de *Objetivo* no pueden ser seleccionados para un Contragolpe.
- Cualquiera de las unidades adyacentes del Jugador Activo puede responder a un Contragolpe, incluyendo unidades Desorganizadas y unidades con Fuerza de Combate blanca.
- Las unidades en hexes objetivo de Contragolpe no reciben modificadores de combate favorables del terreno (es decir, saltos de combate) cuando son atacadas por el Jugador Activo; pero sí se aplican saltos de combate por el Clima.

Nota del Autor: ¿Por qué pagar para que tus unidades sean atacadas y renunciar a las ventajas del terreno? Oportunidad o desesperación—puedes tener unidades Sin Suministro intentando escapar, querer alejar unidades de un ataque inminente o buscar castigar a una unidad débil que se aventuró demasiado lejos (con la esperanza de sacar un resultado de combate CA).

[10.2] Orden de Combate

Todas las batallas anunciadas se resuelven en el orden que desee el jugador Activo. Cada batalla debe resolverse por completo antes de empezar la siguiente. Todos los hexes adyacentes a tus unidades y que contengan marcadores de *Objetivo* y *Contragolpe* deben ser atacados, si es posible.

Preparación de la Batalla

[10.3] Condiciones de Combate

Qué unidades son seleccionables para el combate.

[10.3.1] Prerrogativa del Atacante: El jugador Activo decide qué unidades atacantes atacarán qué Hexes Objetivo, en la combinación que desee, siempre que todos los Hexes Objetivo marcados sean atacados.

[10.3.2] Combinar Unidades en una Batalla: Las unidades atacantes de dos o más hexes pueden combinar sus Fuerzas de Combate y realizar una única batalla juntas. Las batallas pueden incluir cualquier número de unidades atacantes y Hexes Objetivo.

[10.3.3] Adyacencia: Para resolver un ataque como una sola batalla, todas las unidades atacantes deben estar adyacentes a todos los Hexes Objetivo.

[10.3.4] Una Batalla por Unidad: Ninguna unidad puede atacar más de una vez por Fase de Combate amiga, y ningún Hex Objetivo puede ser objeto de más de una batalla por Fase de Combate (sin incluir resultados de Contraataque/CA; ver 10.7.2).

[10.3.5] Ataques con Múltiples Unidades: Unidades atacantes en un solo hex pueden atacar uno o más Hexes Objetivo en una sola batalla. Observa que, si una o más de estas unidades ataca, esto no obliga a participar a ninguna de las otras unidades del Jugador Activo apiladas o adyacentes a ella(s).

[10.4] Fuerza de Combate de las Unidades

La Fuerza de Combate de una unidad es unitaria; **no** puede repartirse entre diferentes batallas en una misma Fase.

Las unidades que están apiladas juntas **no** están obligadas a participar en la misma batalla cuando una de ellas ataca (o Contraataca; 10.7.2), pero todas las unidades en un Hex Objetivo deben defender juntas.

[10.5] Pasos en una Batalla

Las batallas se llevan a cabo a través del Procedimiento de Batalla. Estos pasos deben completarse para cada ataque en el orden exacto que se indica a continuación:

Procedimiento de Batalla

1. Paso de Fuerza: Suma las Fuerzas de Combate de (respectivamente) las unidades atacantes y las unidades defensoras.



2. Paso de Implicación: Primero, el atacante (sólo) puede anunciar la implicación de **marcadores de Apoyo de Combate** (*Blitz!* o *Shock!*) a la batalla (si tiene alguno disponible). Luego el atacante, seguido por el defensor, pueden jugar cada uno **una carta de Evento** que es usada durante la batalla, antes de que se lance el dado. Observa que el defensor toma su decisión después del atacante, con pleno conocimiento de las decisiones de implicación del atacante.

3. Paso de Columna de Ratio Inicial: Divide la fuerza del atacante por la fuerza del defensor y exprésalo como una ratio de probabilidades (atacante:defensor). Redondea esta ratio hacia abajo para ajustarla a una de las columnas de ratios de la CRT (Tabla de Resultados de Combate). Ésta será la "Columna de Ratio Inicial".

Ejemplo: 12 Puntos de Fuerza atacan a 9; la ratio es de 1,33 a 1, que se redondea a un simple 1:1. Si el atacante hubiera podido reunir 14 contra 9, la ratio habría sido 3:2. Esta simple proporción determina la Columna de Ratio Inicial utilizada en la CRT del atacante.

4. Paso de Columna de Ratio Final: “Salta” de Columna de Ratio Inicial (determinada arriba) según los efectos del terreno, el clima, marcadores de Apoyo, blindados o carta(s) de Evento en esa batalla para determinar la Columna de Ratio Final utilizada. Todos los efectos son acumulativos y sólo se aplica el “Salto” neto.

Ejemplo: Un 2:1 con tres Saltos a la derecha y uno a la izquierda acabaría siendo un 4:1.

5. Paso de Tirada del Atacante: El jugador atacante lanza un dado de 6 caras y relaciona su resultado con la Columna de Ratio Final para obtener el Resultado del Combate.

6. Paso de Aplicar Resultado. Una vez conocido el Resultado del Combate, se aplica ahora. Esto puede dar lugar a la repetición de los pasos anteriores debido a un Contraataque, a la pérdida de un paso de unidad o a la eliminación en cualquiera de los bandos, o a una Retirada seguida de un Avance Después del Combate.

[10.6] Saltos de Ratio de Combate

Cuando se calcula la Columna de Ratio Final (según el **Paso 4**, arriba), se aplican los siguientes casos:

[10.6.1] Efectos del Terreno: Los Saltos debidos a los efectos del terreno se basan en el hex del defensor o si todas las unidades atacan a través de los lados de hex indicados en la TEC.

El bonus de combate defensivo “Objective Hexside” (lado de hex de Objetivo) **sólo** se aplica a la unidad que está en el propio Hex Objetivo.

Si en el mismo Combate se está atacando más de **1** hex, el defensor elige uno que será utilizado para los efectos de la TEC.

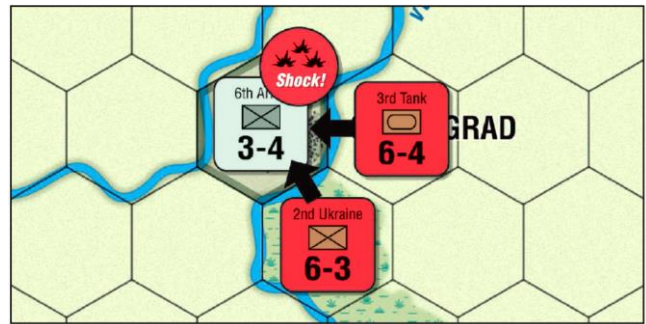
[10.6.2] Marcadores de Apoyo: Cuando están disponibles para un jugador, se puede asignar un máximo de **1** **marcador Blitz!** del Eje o **Shock!** ruso a una batalla cuando ese jugador es el atacante (incluso en una situación de Contraataque). Proporcionan un Salto de Columna a la derecha. Excepción: En el primer turno de Nieve de la partida (Turno 4 o 5), los marcadores **Shock!** rusos proporcionan **2** Saltos a la derecha (ver 13.1). Para ayudarte a recordarlo, pon un marcador de Control soviético en el Turno 4 del panel de turnos del mapa.

- Los marcadores de *Apoyo* no pueden ser utilizados para asistir en un ataque realizado exclusivamente por unidades Sin Suministro.
- Los marcadores de *Apoyo* no permanecen en el mapa. Vuelven a la casilla “Unused Markers Holding Box” (Marcadores No Usados) después de su uso.
- Los marcadores de *Apoyo* no pueden conservar de un Turno de Juego a otro. Si no se usan en el turno que se reciben, se pierden.



[10.6.3] Bonus de Blindados: Cuando una fuerza atacante incluye una unidad de tipo blindado y está atacando a unidades de tipo infantería (excepto infantería mecanizada) en un hex de Claro durante un turno de juego Claro o de Nieve, el atacante recibe un **salto a la derecha**.

- Los ataques blindados contra otras unidades de tipo blindado o infantería mecanizada no reciben este bonus.
- Este bonus sólo puede aplicarse una vez por batalla, sin importar cuántas unidades de tipo blindado participan en la batalla.
- Este bonus sólo se aplica cuando una unidad de tipo blindado es la atacante en una batalla, nunca cuando es la defensora (pero sí se aplica cuando una unidad de tipo blindado está en situación de Contraataque).
- Este bonus se aplica sólo durante turnos de juego Claros y de Nieve.



Ejemplo de Combate: El 6th Army alemán en Stalingrad está siendo atacado por el Ejército 3rd Tank y el Frente 2nd Ukraine rusos en un turno de juego de Nieve. Los rusos implican un marcador Shock! en la batalla, y ningún jugador juega cartas.

La Ratio Inicial es 12:3, que se reduce exactamente a la columna de ratio 4:1 en la CRT soviética. Durante el Paso de Ratio Final (#4), los saltos ocurren como sigue:

El atacante implicó un marcador de Apoyo al Combate en la batalla (1 Dcha). La fuerza del defensor se encuentra en un hex de Ciudad (1 Izda) y es a través de lados de hex de Objetivo (1 Izda).

Ten en cuenta que, como todas las unidades atacantes también están atacando a través de lados de Río, esto normalmente causaría otro (tercer) salto a la izquierda. Pero como es un turno de juego de Nieve, a efectos del combate los ríos en esencia “desaparecen”, por lo que no proporcionan ningún salto de combate.

El efecto neto será que la ratio 4:1 de esta batalla salta una columna a la izquierda, por lo que se hará la tirada en la Ratio 3:1.

[10.6.4] Límites de Ratio: Siempre que una ratio inicial (antes del salto) o final (después del salto) sea superior a **6:1**, se tratará como **6:1**. Cuando la ratio es inferior a **1:3**, no se determina ninguna Columna de Ratio Inicial y se convierte en un resultado **CA automático**, al igual que las ratios finales inferiores a **1:3**.

Ejemplo: 24 Puntos de Fuerza rusos atacan a una unidad aliada del Eje que tiene sólo 2 Puntos de Fuerza y que está en un hex de Ciudad. La ratio inicial sería de 24:2, o 12:1, que se convierte en un 6:1 (la columna máxima antes de cualquier salto). Esto Salta 1 columna a la izquierda gracias al terreno del defensor y el ataque se resuelve en la columna 5:1.

[10.7] Explicación de los Resultados del Combate

Los resultados de los combates aparecen en la Tabla de Resultados de Combate de cada jugador de las hojas de Ayuda del jugador. La aplicación de esos resultados se explica con más detalle a continuación:

RESULTADOS DE BATALLA

– = Batalla Indecisa: Sin Efecto

CA = Contraataque: El defensor puede lanzar inmediatamente un Contraataque. Vuelve a calcular la Ratio; **sin** modificadores de Terreno (10.7.2).

CB = Contragolpe: El jugador Activo coloca uno de sus marcadores de *Contragolpe* en uno de los hexes de sus propias unidades que están actualmente atacando. Estos marcadores no se eliminan en la Fase de Limpieza de Marcadores/Unidades de ese bando, sino que se resuelven como es habitual en la Fase de Combate del otro bando en el siguiente Turno de Jugador (10.7.3).

DR = Defensor Retirada: El defensor Retira sus unidades **2 hexes**. Las unidades atacantes pueden Avanzar Después del Combate si las unidades defensoras se retiraron o el hex es completamente desocupado por unidades cuadradas después de perder pasos. Es un ‘Sin Efecto’ si el Hex Objetivo tiene una unidad de Fuerte en él (10.7.4).

DS = Defensor Dañado: El defensor retira sus unidades **2 hexes** y, si no son destruidas, las coloca en la casilla de Unidades Dañadas (*Shattered Units Box*). Las unidades atacantes pueden Avanzar Después del Combate si las unidades defensoras se retiraron o el hex es completamente desocupado por unidades cuadradas después de perder pasos. (Trata este resultado como un resultado 'EX' si el Hex Objetivo tiene una unidad de Fuerte en él).

DD = Defensor Destruído: El defensor retira sus unidades 2 hexes y luego cada unidad defensora pierde **1 paso**. Si el Hex Objetivo tiene una unidad de Fuerte en él, las unidades defensoras no se retiran. Las unidades atacantes pueden Avanzar Después del Combate si las unidades defensoras se retiraron o el hex es completamente desocupado por unidades cuadradas después de perder pasos.

EX = Intercambio: Ambos bandos pierden **1 paso**. Ningún bando se retira ni avanza.

Los turnos de los jugadores podrían comenzar con algunos marcadores de *Contragolpe* ya colocados, lo que significa que:

A) Estas unidades enemigas deberán ser atacadas si permanecen unidades amigas adyacentes a ellas en la Fase de Combate; o

B) Esas unidades amigas adyacentes tendrán que alejarse durante su Fase de Movimiento para evitar esas Batallas: El *Contragolpe* entonces no tendrá efecto. ¡Esto puede ser una gran decisión!

[10.7.1] Pérdida de Pasos: Algunos resultados hacen que el defensor (DD) o ambos bandos (EX) pierdan un paso. Cuando esto ocurre, una unidad de fuerza completa de **2 pasos** es reducida (girada) por su lado de fuerza reducida, o una unidad de **1 solo paso** es eliminada (pero ver la regla 14.9 Unidades *Cadre*). Cuando hay opción de elegir, el jugador propietario determina cuál de sus unidades en esa batalla sufre la pérdida de un paso.

La mayoría de las unidades **Eliminadas** se colocan en la Casilla de Unidades Destruídas (*Destroyed Units Box*) o, si la unidad tenía un marcador Sin Suministro en el instante de su eliminación, se coloca a cambio en la Casilla de Unidades Rendidas (*Surrendered Units Box*). Algunas unidades de **1 paso** se colocan en el Panel de Turnos cuando son eliminadas (por ejemplo, la mayor parte de las aliadas del Eje y todas las unidades *Cadre* [14.0]).

[10.7.2] Contraataques: Un resultado **CA** significa que el defensor puede tratar el resultado de la batalla como 'Sin Efecto' y darla por finalizada en ese punto o llevar a cabo un Contraataque.

Si el defensor contraataca, retira cualquier marcador de Apoyo y descarta las cartas jugadas en esa batalla, y retrocede al **Paso 1** del Procedimiento de Batalla; es decir, inicia una nueva batalla repitiendo todos los Pasos. Esta nueva batalla debe incluir exactamente las mismas unidades que en la batalla inicial, sólo que esta vez, el jugador que contraataca se convierte en el atacante (el otro jugador es el defensor) y **no** se usan modificadores de salto por terreno (pero todavía se aplican otros efectos del terreno que anulan los saltos de blindados y avances de múltiples hexes).

- **Unidades No Involucradas:** En estas batallas puede ocurrir que sólo algunas unidades de un hex sean (contra)atacadas, pero otras no. Eso está permitido, sin embargo, sólo las unidades participantes se ven afectadas por todos los resultados del combate; las unidades "no involucradas" sólo sufrirán los resultados de Retirada.

- Un Contraataque puede llevar a otro contraataque, y así sucesivamente hasta que se produzca algún otro resultado. Estos también se llevan a cabo según esta regla.

[10.7.3] Contragolpes (Contraataques Involuntarios): Un *Contragolpe* (10.1.2) del Jugador No-Activo requiere un ataque involuntario del Jugador Activo como respuesta y es similar a un Contraataque normal en el que el defensor (es decir, el Jugador No-Activo) no recibe modificadores de salto por el terreno, pero:

- El jugador Activo es el atacante y el Hex Objetivo es el que está indicado por un marcador de *Contragolpe* (ver 10.1.2).

- Las unidades Desorganizadas y con Fuerza de Combate blanca pueden participar en estos *Contragolpes*, pero si salen victoriosas nunca pueden Avanzar Después del Combate (10.8).
- Recuerda que un *Contragolpe* requerido por la CRT (resultado **CB**) se resolverá en el siguiente Turno de Jugador: el jugador **Activo** (siempre) coloca uno de sus marcadores de *Contragolpe* en una de sus unidades, a elección del propietario; incluso durante un Contraataque (**CA**).

Nota del Autor: Los *Contragolpes* colocados por el descarte de **Cartas** son "Maniobras de Distracción" efectuadas por el defensor, que obligan al Jugador Activo a atacar. Los que se colocan con un resultado **CB** en la Tabla de Combate (los que se resuelven al turno siguiente) son avances parciales realizados por el atacante que obligarán al otro jugador a retirarse, o a hacer frente a la amenaza atacándolo.

[10.7.4] Unidades de Fuerte: Cuando el Hex Objetivo contiene una unidad de infantería Fortificada, estos resultados cambian:

- Un resultado **DR** se convierte en uno 'Sin Efecto',
- Un resultado **DS** se convierte en uno **EX**, e
- Ignora la parte de Retirada de un resultado **DD** para todas las unidades en el Hex Objetivo.



Ejemplo de Resultado de Combate de Contragolpe

Este ejemplo de juego ayudará a explicar las dos situaciones de *Contragolpe*—las colocadas por el defensor en la Fase de Combate enemiga, y las colocadas por un Resultado de Combate.

Es primavera de 1942. El jugador alemán está tratando de "limpiar" la línea del frente alrededor de Leningrado para un futuro asalto a la ciudad. Tiene ataques, uno contra el Frente *Volkhov*, usando los Ejércitos **9th**, **16th** y **18th**; además de otro contra el Frente *Northwest*, usando el **4th Army** y el **3rd Panzer**. El jugador ruso descarta una carta y pone un marcador de *Contragolpe* en su Frente *1st Baltic*, forzando al enemigo a atacarlo con el **4th Army**, dispersando de este modo la fuerza del Eje (no es más que un ataque de distracción). Observa que no puede poner un marcador de *Contragolpe* en el Frente *Leningrad*, ya que esta unidad tiene un valor de Fuerza Blanco (regla 10.1.2, punto 2).

El ataque contra *Volkhov* tiene una ratio de **3:2**, una tirada de **3** da un resultado **CB**. El alemán coloca un marcador de *Contragolpe* en el **9th Army**—se resolverá el turno siguiente. Contra el Frente *Northwest* el jugador alemán también tiene un **1:1** (habría sido **2:1** si no fuera por el *Contragolpe* del Frente *1st Baltic*). Una tirada de **1** produce un **CA**. Sintiendo afortunado, el jugador soviético devuelve el ataque al ejército **3rd Panzer** con ratio **1:2** (recuerda que el terreno defensivo no cuenta en un Contraataque). Un **5** resulta en otro **CB**, por lo que se coloca de nuevo la ficha sobre la unidad del Eje. Observa que un marcador de *Contragolpe* generado por un combate siempre se coloca encima de las unidades del Jugador Activo.

El último ataque, contra el Frente *1st Baltic* con una ratio **1:2** (sin terreno defensivo en una batalla de Contragolpe), saca un **1**—¡otro **CA!** El Contraataque Soviético tiene como resultado un **EX**. El *4th Army* se gira y el frente *1st Baltic* se coloca mostrando su lado rojo en la casilla de Unidades Destruídas (antes del Turno 17 las unidades soviéticas que no son de Fuerte no tienen dos pasos).



Arriba se muestra la situación al inicio del turno del jugador soviético. Tendrá que atacar a las dos unidades del Eje que tienen los marcadores de Contragolpe si tiene alguna unidad amiga adyacente a ellas, pero los defensores no obtendrán los beneficios defensivos del terreno (ver regla 10.1.2, último punto). Observa que el Fuerte de Leningrado, aunque sea una unidad de fuerza blanca, puede atacar al *9th Army* porque el alemán está debajo de un marcador de Contragolpe.

Considera que un Contragolpe generado por el defensor en la Fase de Combate del oponente es un contraataque de distracción/desgaste, mientras que un resultado **CB** en la Tabla de Resultados de Combate es un avance parcial del Atacante que deberá ser enfrentado por el Defensor en su propio turno.

[10.7.5] Retiradas: Cuando se requiera una Retirada, el defensor debe alejar sus unidades **2** hexes de la batalla (es decir, no pueden zigzaguear y acabar retirándose a sólo un hex de distancia), hacia una Fuente de Suministro amiga si es posible, dentro de estas restricciones:

- Excepción: Una unidad que entra en Finlandia (8.6) o en los Balcanes (8.7) se detiene allí y se considera que ha cumplido su retirada de 2 hexes.
- Las unidades no pueden retirarse a hexes que contengan unidades enemigas, a través de lados de hex Prohibidos o fuera del mapa.
- Las unidades no pueden retirarse a hexes de EZOC a menos que haya una unidad amiga en ese hex (las unidades amigas anulan las EZOC a efectos de retirada).
- Las unidades pueden atravesar y acabar su retirada apiladas con unidades amigas, pero si se produce una situación de sobre-apilamiento, deberá ser resuelta (ver 8.4.3).
- Retirarse **no** consume MPs; tú sólo cuentas los hexes.

Recuerda, los Fuertes y las unidades apiladas con ellos nunca se retiran; ignoran la parte de Retirada de los resultados **DR** y **DD**.

Si a una unidad se le prohíbe retirarse, es eliminada a cambio (ver 10.7.1).

[10.7.6] Dañada: Las unidades que sufren un resultado **DS** deben retirarse antes de ser enviadas a la casilla de Unidades Dañadas. Si no pueden hacerlo, son eliminadas a cambio (10.7.1).

[10.8] Avance Después del Combate

Tras la retirada o salida del mapa de las unidades defensoras después de aplicar un resultado de combate **DR**, **DS** o **DD**, si el Hex Objetivo fue completamente desalojado, las unidades atacantes (no-Fortificadas) pueden Avanzar Después del Combate.

Esto significa que las unidades atacantes pueden entrar en el hex recién desocupado del defensor y puede que más allá.

- Un Avance Después del Combate **no** consume MPs, y las EZOCs **no** lo afectan de ningún modo; tú sólo cuentas los hexes.
- Un número de unidades atacantes supervivientes hasta el límite de apilamiento (8.4.1) siempre puede avanzar y permanecer en un hex recién evacuado de una unidad defensora.
- Las unidades Desorganizadas y con Fuerza de Combate blanca nunca pueden Avanzar Después del Combate (10.7.3).

[10.8.1] Avance Multi-Hex: Aunque el primer hex al que se avanza debe ser el hex recién evacuado de una unidad defensora, las unidades pueden avanzar un segundo hex dentro de las siguientes restricciones:

- Las unidades no pueden hacer un avance multi-hex a hexes que contengan una unidad enemiga, a través de lados de hex Prohibidos, fuera del mapa o mientras haya Barro.
- Las unidades pueden atravesar y acabar su avance multi-hex apiladas con unidades amigas, pero si se produce un sobre-apilamiento, debe resolverse (ver 8.4.3).
- Las unidades que avanzan varios hexes no necesariamente han de seguir la ruta de retirada de las unidades defensoras. Después de ocupar el hex recién evacuado del defensor, las unidades que avanzan múltiples hexes son libres de ir a cualquier hex adyacente que no esté prohibido.
- **Importante:** Las unidades deben detener su Avance Después del Combate inmediatamente después de entrar en un hex de Montaña, Bosque o Pantano. Cruzar un lado de hex de Río no detiene un Avance Después del Combate (ver la TEC).

Ejemplo: Si el hex recién desalojado por el defensor es un hex de Bosque, entonces no se puede realizar un Avance Después del Combate multi-hex. Las unidades que avanzan tendrían que detener su avance en ese hex.

[10.8.2] Bonus de Avance Blindado: Las unidades alemanas de tipo Blindado cuyo Avance Después del Combate no haya sido detenido en su segundo hex por consideraciones del terreno pueden, sólo en turnos de tiempo **Claro**, seguir y avanzar un tercer hex. Las unidades de tipo Blindado soviéticas adquieren esta capacidad a partir del Turno 11 (ver regla 13.5).

[11.0] FASE DE LIMPIEZA DE MARCADORES/UNIDADES

En la Fase de Mantenimiento las unidades Sin Suministro vuelven a chequear su estado de suministro, y se retiran del mapa las unidades que se rinden y los marcadores.

[11.1] Reabastecimiento o Rendición

Todas las unidades con marcadores Sin Suministro trazan de nuevo el suministro, primero las unidades del Jugador Activo y luego las del Jugador No-Activo. Las que siguen sin poder trazar una Ruta de Suministro válida son eliminadas (es decir, retiradas del mapa). Las fichas de **2** pasos se colocan en la casilla de Unidades Rendidas (*Surrendered Units Box*), incluso si actualmente muestran su lado de **1** paso, y las fichas de **1** paso siguen las instrucciones de su reverso. Las que pueden ahora trazar una Ruta de Suministro permanecen en el mapa. Las unidades con suministro al inicio de esta fase no se ven afectadas.

[11.2] Limpieza de Marcadores

Elimina todos los marcadores Sin Suministro, Desorganización (gratis, a diferencia de 7.10), Blitz! y Shock! de sus actuales lugares y devuélvelos a la casilla de Marcadores No-Usados (*Unused Markers Holding Box*).

[11.3] Salida del Juego de Aliados del Eje

En la Fase de Eventos del Turno 15, el *8th Army* italiano es retirado del juego (Italia se rinde). Si una unidad rusa roja ocupa los campos petrolíferos (*Oil Fields*) rumanos (adyacentes a *Bucharest*), ambos ejércitos rumanos son retirados del juego.

[12.0] CÓMO GANAR

Un juego de campaña de *No Retreat!* se puede ganar de varias maneras diferentes:

- capturando y manteniendo Hexes Objetivo (12.1), o
- ganando VPs para una Muerte Súbita (12.2), Victoria Total soviética (12.3) o Victoria Operacional alemana (12.4), o
- matando a Hitler (12.5), o
- si para el último turno no ha ocurrido nada, gana el jugador del Eje.

Los escenarios tienen su propia lista de Condiciones de Victoria.

[12.1] Victoria por Objetivos

Victoria Objetivos del Eje: Durante cualquier Fase de Victoria cuando tiene la Iniciativa (12.9), el Eje gana si controla (12.7.1) y puede trazar suministro (6.0) hasta **tres de los cinco** hexes Objetivo grises alemanes (como *Moscow*). Cuando pierda la Iniciativa (a partir del turno **12**), necesitan controlar **cuatro** hexes de Objetivo alemán en su lugar.

Victoria Objetivos Rusos: Los rusos ganan si controlan y pueden trazar suministro (6.0) a **tres de los cuatro** hexes Objetivo rojos soviéticos (como *Berlin*).

Si estas dos cosas ocurren en el mismo turno, gana el bando con la Iniciativa.

[12.2] Victoria por Muerte Súbita



Durante la Fase de Victoria del Nuevo Turno de Juego en los turnos de Muerte Súbita (indicados por un símbolo de calavera en el Panel de Turnos), un jugador podría ganar inmediatamente. Los jugadores chequean el Panel de Puntos de Victoria (*Victory Point Track*) y el bando con la Iniciativa (12.9) gana inmediatamente si tiene **más VPs** que el número que muestra el símbolo de su bando para el turno de juego indicado.

Ejemplo: Es la Fase de Victoria del Turno 6 y el jugador del Eje tiene la Iniciativa. Buscando la indicación "T6" (Turno 6) en la casilla "23" del Panel VP, el jugador del Eje obtendría una Victoria inmediata por Muerte Súbita si tuviera en ese momento 24VPs o más.

Durante la Fase de Victoria que empieza el Turno **12**, se ejecuta el Evento de Iniciativa y el marcador de Iniciativa se gira desde su lado *'Drang Nach Osten!'* del Eje hacia su lado *'Na Berlin!'* soviético. En este turno, ambos jugadores chequean la Victoria por Muerte Súbita; el Eje **antes** de girar el marcador y los Soviéticos **después** de girarlo y de recalcular los VPs (ver 12.7).

[12.3] ¡Victoria Total Soviética!

Si el jugador soviético tiene **34VPs** o más en cualquier Fase de Victoria, gana la partida automáticamente.

[12.4] Victoria Operacional Alemana

Si al final del Turno **22** no se ha llegado a ninguna de las formas de ganar anteriores, se realiza un chequeo de Victoria Operacional al inicio del Turno **23**.

Compara la casilla en el Panel VP del marcador *'High Tide'* del Eje (ver 12.8) con la casilla actual que contiene el marcador VP *'Na Berlin!'*. VP. El resultado de esta comparación se usa ahora para ver si el juego continúa en **1945** o no, de la siguiente manera:

Procedimiento de Continuación del Juego en 1945

Si el marcador *'High Tide'* del Eje está en una casilla de **mayor** valor, el jugador del Eje gana inmediatamente la partida.

Si el marcador *'Na Berlin!'* está en una casilla de **igual o mayor** valor, el juego continúa en **1945**. Sigue los pasos que se indican a continuación:

1. Duración: El juego continúa en 1945 (Turnos **23–28**).

2. Reajuste del Marcador VP: Reajusta el marcador de Evento Redondo en función a la diferencia de VPs entre los marcadores cuadrados *'Na Berlin!'* soviético y *'High Tide'* del Eje.

3. Sólo Nuevo Mapa: Sólo los hexes del mapa de la Gran Alemania valen ahora puntos para la Victoria por Muerte Súbita: calcula el nuevo total VP de la ficha *'Na Berlin!'* usando sólo esos hexes.

4. Reconfigurar las Cartas de Evento: Como en el punto 5.5, arriba.

[12.5] Matar a Hitler

Si los rusos eliminan la unidad *'Berlin Garrison'*, habrán matado a Hitler y ganado la partida.



[12.6] Fin del juego

Si los soviéticos no han ganado la partida al final del Turno **28**, gana el jugador del Eje.

[12.7] Sistema de Puntuación VP

Los jugadores ganan VPs por el control de ciertos hexes y por hacer que las unidades enemigas se rindan. Adicionalmente, se pueden ganar VPs mediante Eventos. Consulta la Tabla de VPs del mapa para ver los VPs específicos. Nota: en este juego no se conceden VPs acumulables "cada turno".

[12.7.1] Control de Hexes VP: Un hex de Punto de Victoria está "controlado" por un bando si sus unidades fueron las últimas en atravesarlo u ocuparlo.

[12.7.2] Control de Finlandia: el área *Finland* está controlada si tienes una unidad amiga no-Cadre, no-Eje Menor (incluida la finlandesa) dentro de ese país y la mantienes allí. Así que eso significa: **1)** eliminar a las fuerzas enemigas en ella, **2)** ocupar ese país, y **3)** mantener dicha ocupación.

[12.7.3] Hexes Objetivo: Excepto por el **1VP** de la Ciudad o de los Campos Petrolíferos en ellos, los Hexes Objetivo no valen ningún VP adicional, pero ver 12.1.

[12.7.4] Marcadores VP: El marcador redondo *'Event VPs'* se usa para llevar la cuenta de los VPs netos ganados por causar rendiciones y los VPs otorgados por los Eventos; nunca puede ser superior a **6VPs** (los puntos en exceso se pierden). El marcador *'VPs'* cuadrado (de 2 caras): A) muestra qué bando tiene la Iniciativa (ver 12.9), y B) muestra los VPs totales para el jugador con la Iniciativa (se determinan sumando los VPs por controlar hexes a los VPs que marca el marcador *'Event VPs'*).

[12.7.5] Mantener un Recuento VP Actual: Es importante mantener un recuento de VPs actualizado. Debe hacerse una revisión completa en cada Fase de Victoria.

VPs por Evento/Rendición (Turnos 1-28):

+1VP: por cada unidad del jugador **sin** la Iniciativa enviada a la casilla de Unidades Rendidas.

–1VP: por cada unidad del jugador **con** la Iniciativa enviada a la casilla de Unidades Rendidas.

+/-1VP: por cada carta jugada como **Evento** que afecta a los VPs.

+1VP (solo soviético): por cada Evento de "otro teatro de guerra" del Turno de Juego. *Ejemplo: "D-Day", "Battle of the Bulge", etc.*

VPs en el Mapa 1941-44 (Turnos 1-22):

+1VP: por cada hex Controlado de Ciudad o Campo Petrolífero en todo el mapa.

+1VP: por Controlar *Finland*.

VPs en el Mapa 1945 (Turnos 23-28):

+1VP: por cada hex Controlado de Ciudad o Campos Petrolíferos en la Gran Alemania (sólo).

[12.8] Funcionamiento de los Marcadores VPs

El marcador cuadrado VPs siempre refleja la puntuación actual del bando **con la Iniciativa**. Este es un concepto importante. Cuando está por el lado del Eje, sólo refleja la puntuación del Eje; cuando está por el lado soviético, sólo refleja la puntuación soviética, ¡incluyendo el valor del marcador *'VPs'* redondo!

Ejemplo: En el Turno 5 el Eje tiene la Iniciativa. Los soviéticos recuperan una de sus ciudades perdidas (colocando un marcador de Control en ella como recordatorio hasta el próximo recuento de VPs, momento en el que ese marcador de Control sería eliminado) y por tanto ganan 1VP. Como el marcador 'VPs' refleja actualmente la puntuación del Eje, el marcador 'Drang Nach Osten!' retrocede una casilla para reflejar la reconquista de la ciudad.



El marcador 'VPs' redondo se usa para reflejar la puntuación neta actual de los Eventos que afectaron a los VPs y de la pérdida de unidades Rendidas (12.7.4). El valor del marcador 'VPs' redondo sumado (o restado) a los VPs ganados por controlar hexes debe ser siempre igual al total mostrado por el marcador 'VPs' cuadrado.

Ejemplo: El Eje tiene la Iniciativa en el Turno 10. Los VPs de Eventos anteriores incluyen tres Eventos rojos de Turno de Juego (-1VP del Eje cada uno) y dos cartas de Eventos soviéticos jugadas antes (-1VP del Eje por cada una). Los soviéticos tenían una carta de Evento del Eje previamente jugada que les costó 1VP (que, como el Eje tiene la Iniciativa, se computa como +1VP del Eje). Tres unidades rusas se han Rendido (+3VPs para el Eje, aunque dos de las unidades han sido reemplazadas).

Por lo tanto, el marcador Event VPs redondo habría marcado -5VPs concedidos por Eventos soviéticos, +1VP por un Evento del Eje, y +3VPs ganados por Rendiciones soviéticas: un total de -1 contra la Iniciativa del Eje que colocaría el marcador por su lado soviético en la casilla 1 del Panel VP.

Si el Eje tuviera 14VPs por controlar hexes (como se determina al revisar el mapa), entonces, durante la determinación del total de VPs, restarías el -1VP que muestra el marcador 'Event VPs' redondo de los VPs ganados por el control de hexes (14-1), el marcador 'Drang Nach Osten!' retrocedería de la casilla 14 a la casilla 13.

PUNTOS DE VICTORIA (VPs) Y EL MARCADOR 'VPs'

[12.9] Iniciativa

El marcador VPs cuadrado tiene dos lados, un lado del Eje (*Drang Nach Osten!*) y un lado soviético (*Na Berlin!*). La Iniciativa pertenece al jugador cuyo lado del marcador VPs cuadrado está actualmente cara arriba.

[12.10] Cambiando la Iniciativa

La Iniciativa pertenece al Eje hasta el Turno 11. Durante la Fase de Victoria del Turno 12, ocurren las siguientes cosas:

- Comprueba si el jugador del Eje ha ganado una Victoria por Muerte Súbita (12.2). Si no,
- Coloca el marcador *High Tide* del Eje en la casilla actualmente ocupada por el marcador VPs del Eje, a continuación
- Si está por el lado alemán, retira el marcador *Event VPs* redondo del Panel VP, ya que su valor se reinicia a cero (0) en este instante; si está por el lado soviético, se queda como está, luego
- Gira el marcador VPs por su lado soviético (donde la Iniciativa permanece durante el resto de la partida). Ajústalo para reflejar la puntuación actual del jugador soviético (12.7) y después chequea si el jugador soviético ha ganado una Victoria por Muerte Súbita (12.2).



[13.0] EVENTOS DE TURNOS DE JUEGO

Al realizar la Fase de Mantenimiento de un turno de juego, los Eventos del Panel de Turnos (y otras características de interés, como el clima, la disponibilidad de marcadores de Apoyo, el chequeo de Victoria por Muerte Súbita, etc.) se registran o anotan (cuando tienen un efecto duradero) o se aplican (si su efecto es inmediato, ocurren una sola vez).

[13.1] Clima

Para revisar y resumir los efectos del clima:

En los turnos de juego **Claros** (*Clear*):

- No hay efectos especiales.

En los turnos de juego de **Barro** (*Mud*):

- Todas las unidades disponen de un máximo de **3MPs**.
- No hay saltos por Bonus Blindado (10.6.3) en el combate.
- No está permitido el Avance Después del Combate Multi-Hex (10.8.1)— las unidades sólo pueden avanzar al hex desalojado por el defensor.

En los turnos de juego de **Nieve** (*Snow*):

- El jugador alemán usa la Tabla de Combate soviética para todos sus ataques.
- El primer turno de Nieve de la partida (será el turno **4** o **5**), los marcadores *Shock!* proporcionan **2** Saltos a la derecha en vez del **1** habitual.
- Todas las unidades disponen de un máximo de **4MPs**.
- Los ríos 'se congelan' y no tienen ningún efecto (es decir, no proporcionan ningún Salto de combate debido al terreno).
- Todos los ataques del Eje, no finlandeses, contra unidades rusas sufren **1** Salto de columna a la izquierda dentro de la URSS (**2** en el Turno 5).
- Está permitido el Avance Después del Combate multi-hex, pero **no** el Bonus de Avance Blindado (es decir, hay un límite de **2** hexes de Avance Después del Combate).



Turnos de Juego de Invierno Largo: Cuando hay turnos consecutivos de Nieve, el segundo (y posiblemente el tercer) turno seguido de Nieve se conoce como turno de **Invierno Largo**. Coloca el marcador 'Long Winter' en cualquier parte del mapa como recordatorio. En lugar del clima de Nieve, entran en efecto los efectos del Invierno Largo (debajo) para esos turnos de juego:

- El jugador alemán usa la Tabla de Combate soviética para todos sus ataques.
- No hay saltos de Bonus Blindado (10.6.3) en combate.
- No está permitido el Avance Después del Combate Multi-Hex (10.8.1), las unidades sólo pueden avanzar al hex desalojado por el defensor.
- El jugador del Eje sólo puede usar **3** marcadores de 'Objetivo' (por lo que sólo podrá hacer tres ataques como máximo).
- Todas las unidades disponen de un máximo de **4MPs**.
- Los ríos 'se congelan' y no tienen ningún efecto (es decir, no proporcionan ningún Salto de combate debido al terreno).
- Todos los ataques del Eje, no finlandeses, contra unidades rusas sufren **1** Salto de columna a la izquierda dentro de la URSS (**2** en el Turno 5).

[13.2] Muerte Súbita

En la Fase de Victoria de cada turno de juego marcado con un símbolo de *Calavera*, chequea una Victoria por Muerte Súbita (12.2).

[13.3] Marcadores de Apoyo

El jugador del Eje recibe una cantidad de marcadores *Blitz!*, y el jugador soviético una cantidad de marcadores *Shock!* al principio de ese turno, tal y como indican sus símbolos en el Panel de Turnos.

Ejemplo: Al principio del Turno 5, el jugador del Eje recibe 0 marcadores Blitz! y el jugador soviético recibe 3 marcadores Shock!

Estos marcadores representan un entrenamiento, doctrina, táctica y liderazgo superiores, además de elementos de sorpresa, poder aéreo, concentraciones de artillería, apoyo logístico, etc.

[13.4] Eventos de Turno de Juego

En estos turnos, tiene lugar un evento importante en otro teatro de la 2GM y los rusos ganan **1VP** al inicio de ese Turno de Juego durante la Fase de Victoria (según 12.7.4). Además, en esos turnos, el jugador del Eje debe descartar **1 carta** de su elección al final del paso de robo (5.2).

[13.5] Efectos del Turno de Juego

El texto de las casillas de los turnos de juego refleja estos efectos tal y como se explican (según el número del turno de juego) a continuación:

1-2 – Movimientos Ferroviarios Limitados: Durante los Turnos **1 y 2**, el Eje no puede hacer ningún Movimiento por Ferrocarril; y el soviético no puede comprar ningún Movimiento extra (9.1.3), pero aún se le permite hacer su único Movimiento gratis por Ferrocarril.

1-4 – Sin Reemplazos del Eje: Durante los turnos **1 a 4**, el jugador del Eje no puede descartar cartas para Reemplazar o Mejorar unidades (7.1). Sólo determinadas cartas de Evento podrán ser usadas por el Eje para estos propósitos en los cuatro primeros Turnos de Juego.

3 – Empieza la Fortificación Soviética: A partir de este turno, y durante el resto de la partida, las unidades de infantería regionales soviéticas (de **1** paso) que puedan trazar una Ruta de Suministro (6.1) pueden ser modernizadas a unidades de infantería Fortificada (de **2** pasos) (7.5). En este turno, si la unidad Regional *Sevastopol* está desplegada en *Sevastopol*, llega por su lado rojo de Fortaleza.

Otras unidades soviéticas no pueden ser modernizadas antes del Turno **6**, ni convertirse en unidades de **2** pasos antes del Turno **17**.

5 – Empiezan los Reemplazos Alemanes: El jugador del Eje puede empezar a descartar cartas para Reemplazar o Mejorar sus unidades durante su Fase de Organización (7.0).

5 – Penalización de Dos Saltos contra los Soviéticos: En este turno de *Clima de Nieve*, el jugador del Eje pierde **2 Saltos** a la izquierda cuando ataca a las unidades soviéticas en vez de **1** como es habitual.

6 – Empieza la Modernización Gratis de 1 Unidad Soviética: A partir de esta Fase de Organización, el jugador soviético recibe la modernización de **1** unidad gratis (*Educación*) por turno (7.2).

8-9 – Alemanes +1 Carta: Durante su Fase de Cartas, el jugador del Eje recibe una carta de Evento extra (sólo en esos turnos).

11 – Soviéticos Ganan el Bonus de Avance para Tanques: Durante su turno de jugador, las unidades de tanques (*Tank/Tk.*) soviéticas empiezan a ganar el Bonus de Avance Blindado (10.8.2).

11 – Apilamiento de Tanques Soviéticos: Durante su turno de jugador, las unidades de Tanques soviéticas pueden empezar a apilarse con otras unidades excepto con Fortificaciones (8.4.1).

12 – Na Berlin!: Durante la Fase de Victoria, la Iniciativa cambia al bando soviético (12.10).

13 – Empiezan las 2 Modernizaciones Gratis Soviéticas: A partir de esta Fase de Organización, el jugador soviético recibe una segunda modernización de unidad gratuita (*Experiencia*) por turno (7.2.1).

15 – Salida del Ejército ‘8th Italian’: Independientemente de su localización, esta unidad es inmediatamente recogida y retirada del juego (ver 11.3). Si ha sido eliminada o no tiene actualmente Suministro (traza ahora), el jugador del Eje roba **1 Carta** menos este turno. ¡Italia acaba de rendirse a los Aliados!

16 – Salida del Ejército ‘2nd Panzer’: Independientemente de su localización, esta unidad es inmediatamente recogida y retirada del juego. Si ha sido eliminada o no tiene actualmente Suministro, el jugador del Eje roba **1 Carta** menos este turno.

17 – Las Unidades Soviéticas Tienen Dos Pasos: Todas las unidades soviéticas (excepción: unidades *Ostatky* y *Fortified Front*) tienen ahora **2** pasos (7.3).

18 – Salida del Ejército ‘SS Panzer’: Independientemente de su localización, esta unidad es inmediatamente recogida y retirada del juego. Si ha sido eliminada o no tiene actualmente Suministro, el jugador del Eje roba **1 Carta** menos este turno.

18 – Stop Modernización Soviética: Las unidades soviéticas ya no disponen de Modernizaciones por “Experiencia” (7.2.1), pero conservan las de “Educación” (7.2.0).

20 – Alemanes Sólo Tres Objetivos: A partir de ahora, el jugador del Eje sólo puede utilizar **3** marcadores de Objetivo por turno (en lugar de los **5** habituales).

21 – Soviéticos Ganan Una Carta Extra: Desde este momento, el jugador soviético se beneficia del Robo de **1 Carta** extra por Fase de Cartas hasta el final de la partida.

23 – Empieza el Apilamiento Soviético: Los soviéticos pueden ahora apilar **2** unidades cualesquiera por hex.

23 – Defensas del Reich: Las unidades *Berlin Garrison* y *Volkssturm* aparecen en sus Ciudades marcadas como Refuerzos. El jugador del Eje sólo robará **1 carta de Evento** este turno. Ten presente el Límite de Apilamiento (8.4).

23+ – Regreso de la ‘SS Panzer’: La unidad *SS Panzer* retirada en el Turno **18** puede reaparecer como unidad de refuerzo alemana con fuerza completa (**2** pasos) en un Turno de Juego de **1945** al coste de **2VPs**, pagaderos durante la Fase de Organización del Eje.

24 – Fin de las Mejoras Alemanas: Los alemanes ya no pueden Mejorar sus unidades (7.1) durante el resto de la partida.

26 – Alemanes Sólo Un Objetivo: A partir de ahora el jugador del Eje sólo puede usar **1** marcador de Objetivo por turno.

28 – Retira ‘Berlin Garrison’: Retira del juego la unidad *Berlin Garrison* alemana; si puede trazar un Suministro Directo (6.1) no se considerará eliminada por los soviéticos.

GG – Gran Alemania Invasión: El turno posterior a que una unidad soviética **Roja** cruce la frontera entre *U.S.S.R.* y *Greater Germany / Rumania*, las unidades alemanas marcadas como unidades de Refuerzo “**GG**” aparecen en cualquier ciudad de *Greater Germany*. Ten presente el Límite de Apilamiento (8.4).



Las dos unidades de Refuerzo GG húngaras se colocan en hexes vacíos, controlados por el Eje, que puedan trazar una Ruta de Suministro por Tierra y en un radio de **4** hexes de *Budapest*.

Oil – Ploesti Capturado: El turno posterior a que los soviéticos controlen por primera vez el hex *Oil Fields* rumano, Rumania se rinde y las unidades *Panzer no-SS* alemanas pierden sus Bonus Blindado (10.6.3) y de Avance (10.8.2). Además, entran en juego las unidades marcadas como Refuerzos “**Oil**” y son colocadas por el jugador que las controla como sigue:

- Las unidades **Group E** y **Group F** alemanas se colocan en hexes vacíos controlados por el Eje que puedan trazar una Ruta de Suministro por Tierra y en un radio de **4** hexes de *Bucarest* y/o dentro del área *Western Balkans* (sólo, no *Southern Balkans*). Ten presente el Límite de Apilamiento (8.4).



- La unidad aliada-soviética **Rumanian** se coloca por su lado de fuerza reducida (**1** paso) en un hex vacío, controlado por los soviéticos, que pueda trazar una Ruta de Suministro por Tierra y en un radio de **2** hexes de dicho hex *Oil Fields*.



- Los dos ejércitos **yugoslavos** se colocan por su lado de Fortaleza, juntos o por separado, en las áreas *Western* y/o *Southern Balkans*.



Observa que el jugador del Eje puede posicionar sus unidades de tal manera que uno de estos ejércitos yugoslavos tenga que llegar en una situación de apilamiento insostenible y ser así eliminado inmediatamente; esto es intencionado y está permitido.



Varsovia – Polonia ‘Liberada’: El turno posterior a que los soviéticos controlen *Warsaw* por primera vez, la unidad **soviética-aliada Polish** de 1 paso se coloca en un hex vacío que pueda trazar una Ruta de Suministro por Tierra y en un radio de 2 hexes de *Warsaw*.

[14.0] REGLAS/UNIDADES ESPECIALES

Vamos a revisar y resumir los efectos de algunas unidades especiales y tipos de unidades:

[14.1] Unidades Regionales/Fortificadas



Las unidades de Infantería Regional pueden ser Modernizadas de la forma habitual (7.1) a unidades Fortificadas de 2 pasos a partir del Turno 3 (13.5) al coste de descartar 1 carta si son modernizadas en la ciudad que lleva su nombre, o 2 cartas en caso contrario. Pueden retomar a su lado de Infantería Regional de 1 paso, ya sea perdiendo 1 paso en combate o mediante una reversión voluntaria durante la Fase de Organización soviética (7.5).

Las unidades Fortificadas **no** pueden atacar voluntariamente (10.1.1), pero pueden usar su Fuerza de Combate para responder a un **Contragolpe** (10.1.2).

La unidad *Finnish* tiene 2 pasos, permanece Fortificada en ambos niveles de paso, nunca puede salir o retirarse fuera de *Finland*, y ahí (sólo) siempre está abastecida.



Las unidades Fortificadas alemanas se retiran permanentemente del juego cuando son eliminadas (como se indica en sus reversos). Siempre deben sufrir la primera pérdida en combate.

[14.2] Aliados del Eje

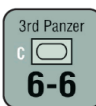
Excepto la unidad *Finnish*, las unidades aliadas del Eje sólo tienen 1 paso. Algunas unidades se retiran del juego cuando:

- Italia se rinde en el Turno 15 (11.3).
- Rumanía se rinde cuando una unidad rusa entra en el hex *Oil Fields* en *Rumania* (11.3).
- Las unidades húngaras lucharán hasta el final.

Cuando son eliminadas por combate o suministro, esas unidades de 1 paso se ponen en el Panel de Turnos para que lleguen como refuerzos gratuitos, tal y como se indica en su reverso.

Observa que esto significa que estas unidades no van nunca a la casilla de Unidades Rendidas, ni su rendición supondrá 1VP para el oponente.

[14.3] Unidades de Tipo Blindado



Representan grandes formaciones de tanques. Están en desventaja cuando mueven a través de terreno difícil (tienen sus propios Costes de Movimiento “Blindado” en la Tabla de Efectos del Terreno), pero reciben las siguientes ventajas en las batallas:

- Un Salto de 1 columna a la derecha cuando ataca (o contraataca) a la mayoría de las unidades de tipo infantería en un hex **Claro** durante un turno de juego sin Barro (10.6.3).
- Un hex adicional de Avance Después del Combate en turnos de clima **Claro** (10.8.2).

[14.4] Infantería Mecanizada



Son formaciones mejor motorizadas con capacidades anti-blindadas añadidas. Mueven como unidades de tipo infantería (es decir, pagando los Costes de Movimiento “Others” [Otros] de la Tabla de Efectos del Terreno).

Cuando defienden en combate, el atacante no puede recibir el Bonus de Ataque Blindado (10.6.3) contra ellas.

[14.5] Ejército SS Panzer Alemán

Esta unidad representa a tropas alemanas de élite mejor equipadas.



- Esta unidad **siempre** recibe el Bonus de Ataque Blindado (10.6.3) en todas las circunstancias y en sus dos niveles de paso. Las excepciones por tipo de unidad enemiga, terreno o clima **no** se aplican.
- Siempre que esta unidad ataca (o contraataca), debe asumir la pérdida de paso requerida por un resultado **EX**.
- Cuesta 1 carta girarla por su lado frontal.

[14.6] Unidad SS Panzergranadera

Esta unidad *SS Grenadier* alemana tiene propiedades defensivas especiales similares a las de tipo ofensivo de la unidad *SS Panzer*.



- Esta unidad **siempre** recibe 1 Salto de Columna a la izquierda cuando defiende (sólo).
- A no ser que esté atacando junto con la unidad *SS Panzer*, la unidad deberá asumir cualquier pérdida de paso requerida en combate, ya sea atacando o defendiendo.
- Cuesta 1 carta girarla por su lado frontal.

[14.7] Unidades de Choque Rusas

Estas dos unidades representan una concentración de tropas de asalto y artillería.



- Mientras este lado de la unidad esté boca arriba, recibe siempre 1 Salto de combate a la derecha cuando ataca (o contraataca) contra cualquier tipo de unidad enemiga, en cualquier tipo de terreno o clima.
- Siempre que esta unidad ataca (o contraataca), debe asumir la pérdida de paso requerida por un resultado **EX**.
- Cuesta 2 cartas reemplazarla o girarla por su lado de color rojo.

[14.8] Ejército Yugoslavo

Las dos unidades del ejército yugoslavo sólo se pueden girar hacia o desde su lado de ficha de Fuerte cuando se encuentren en una de las dos áreas Balcánicas del mapa (que representan el terreno escarpado y montañoso desde donde han operado estos partisanos durante años). También roban su suministro de esas dos áreas.



[14.9] Unidades ‘Cadre’

Las unidades *Kampfgruppe* (KG) alemanas y *Ostarky* (remanentes) rusa se denominan en conjunto unidades ‘Cadre’ (Célula). Las unidades *Cadre* representan una mezcla de unidades provisionales y remanentes de un Ejército, reunidas como formaciones de “reserva” para tapar una brecha reciente en la línea de combate y/o como un cuerpo veterano alrededor del cual se puede reformar una unidad regular.



Las unidades *Cadre* sólo tienen 1 paso y **no** pueden iniciar ataques voluntarios (10.1.1), pero pueden participar en Contraataques y hacer frente a los Contragolpes (10.1.2).

[14.9.1] Llegada del Refuerzo ‘Cadre’: Cuando se reciben como refuerzo, las unidades *Cadre* no se colocan en el mapa, sino que se añaden a la casilla de “Unidades Cadre Disponibles” (*Cadre Units Available Box*) para su posterior colocación, y para recordarlo tienen subrayado su turno de entrada como refuerzo.

[14.9.2] Colocación en el Mapa: Las unidades *Cadre* en la casilla de Unidades Cadre Disponibles son colocadas voluntariamente en el mapa por su propietario en un hex donde una unidad amiga (no-Cadre) con valores de fuerza en ambos lados de su ficha acaba de ser eliminada (10.7.1) para cumplir el requisito de perder un paso a causa de un resultado **DD** o **EX** antes de la retirada. La salida del mapa de una unidad no-Cadre por cualquier otro medio (imposibilidad de retirarse, falta de suministros, etc.) no permite colocar una unidad *Cadre* en el hex de esa unidad eliminada.

[14.9.3] Retirada del Mapa: Cuando por cualquier motivo se retira del mapa (excepto para Embarcar para Movimiento Ferroviario, 9.1; o Reemplazo, 14.9.4)—como resultar Dañada, la unidad *Cadre* se coloca en el Panel de Turnos para llegar algún turno futuro como un Refuerzo tal y como lo indica el reverso de su ficha. Si ya hay una unidad *Cadre* amiga programada para llegar como refuerzo en la siguiente casilla del Panel de Turnos, dicha unidad *Cadre* se coloca a cambio en la próxima casilla del Panel de Turnos donde no haya ya una unidad *Cadre* prevista por llegar. Es decir, las unidades *Cadre* de cada jugador llegan a un ritmo de 1 por Turno de Juego, como máximo.

Observa que esto significa que ninguna unidad *Cadre* irá a la casilla de Unidades Rendidas, ni anotará 1VP para el oponente.

[14.9.4] Lugar de Reemplazo: Las unidades que son Reemplazadas según 7.7 y 7.9 (sólo, no los Refuerzos) pueden, además de las localizaciones establecidas en la Regla 7.1, colocarse también en un hex en el que haya una unidad *Cadre* amiga que pueda trazar una Ruta de Suministro por Tierra (6.1) hasta un borde amigo del mapa. Cuando se coloca en dicho hex, esa unidad *Cadre* es retirada del mapa y colocada en el Panel de Turnos según 14.9.3, y la unidad colocada no recibe ningún marcador de *Desorganización*.

Nota: En efecto, esa unidad eliminada es “reconstruida” en el frente en torno a una formación Cadre superviviente.

[14.10] Unidad de Tierra de la Luftwaffe



Esta unidad funciona como una unidad alemana, excepto que, si es eliminada debido al combate o al suministro, se coloca en el Panel de Turnos para que llegue como un refuerzo gratuito, tal y como se indica en su reverso.

[14.11] Unidades Volkssturm



Las unidades *Volkssturm* alemanas de 1 paso representan las fortificaciones apresuradas y la movilización de los ciudadanos para la defensa a ultranza de su Madre Patria.

Habilidad Especial: Cuando un hex defensor contiene una unidad de *Volkssturm*, trata un resultado **DR** (Retirada del Defensor) como uno **‘Sin Efecto’** (como si la unidad *Volkssturm* fuera Infantería Fortificada). Sin embargo, después de aplicar esta conversión del resultado de combate, la unidad *Volkssturm* es eliminada permanentemente del juego (incluso si está apilada con una unidad ordinaria de Fuerte).

Nota del Autor: Esto implica que las unidades enemigas atacantes no podrán Avanzar Después del Combate (10.8, porque el resultado del combate fue, tras la conversión, un ‘Sin Efecto’). Pero también, cualquier unidad apilada con una unidad Volkssturm eliminada de esta manera, permanece en su lugar después de esa batalla, sin verse afectada por su resultado.

[14.12] Reserva Estratégica Soviética

El jugador soviético puede crear Reservas Estratégicas.



[14.12.1] Procedimiento: Al final de cualquier Fase de Movimiento soviética (a partir del Turno 4), el jugador soviético puede colocar el marcador de Reserva Estratégica encima de cualquier unidad soviética con Suministro (se chequea ahora), y luego poner ambas fichas en la casilla de Movimiento Ferroviario (puede ser movida entre las unidades de esa casilla de un turno a otro durante la Fase de Movimiento soviética).

[14.12.2] Efecto: La unidad marcada como “en la reserva estratégica” puede regresar al mapa al final de cualquier Fase de Desembarcar futura del jugador, del Eje o soviético (igual que lo haría al Bajar del Tren; 9.2).

Ejemplo: Podría desembarcar al final de la próxima Fase de Desembarcar del Eje, o de la próxima Fase de Desembarcar soviética.

[14.13] Marcadores de Ayuda y Marcadores Recordatorios

Estos marcadores “Recordatorios” se utilizan para ayudar a los jugadores a recordar determinadas condiciones de juego futuras o en curso:

El marcador **‘-1/-2 Card Draw’** (-1/-2 Robo de Carta) puede colocarse en el Turno de Juego actual del Panel de Turnos para recordar que un bando está robando menos cartas en ese turno (por ejemplo, los soviéticos roban -1 carta si *Moscow* está bajo control del Eje).



El marcador **‘No Sudden Death’** (No Muerte Súbita) puede colocarse en el siguiente turno de juego de Muerte Súbita del Panel de Turnos para recordar que se ha jugado una carta de Evento que cancela ese Chequeo de Victoria por Muerte Súbita.



Los marcadores **‘Scorched Earth’** y **‘Defensive Works’** aparecen en el mapa, y su uso se explica a través de algunas cartas de Evento (ver cartas #07 y #41).



Marcadores de Control

Los marcadores de Control son útiles en las siguientes formas:



- Para indicar qué Objetivos han cambiado de control ese turno, recordándote que debes ajustar el total de Puntos de Victoria al final de ese turno.
- Es posible que quieras mantenerlos en los Objetivos que controlas en todo momento.
- Colócalos en las unidades recientemente movidas para recordarte que no pueden ser movidas de nuevo ese turno.

[14.14] Clima Variable



El clima en los Turnos de Marzo/Abril, Septiembre/Octubre y Noviembre/Diciembre, de 1941 a 1944 (sólo) puede variar de lo que está impreso en el Panel de Turnos.

[14.14.1] Preparación: Asegúrate de incluir las cartas #32-#35 en el mazo. Coloca los tres marcadores de Clima en sus turnos actuales y futuros disponibles en el Panel de Turnos por su lado de clima coincidente.

Ejemplo: Al comienzo del Juego de Campaña, el marcador Sept/Oct se colocaría en la casilla del Turno 3 por su lado ‘MUD’ (Barro), el marcador Nov/Dec en la casilla del Turno 4 por su lado ‘SNOW’ (Nieve) y el marcador Mar/Apr en la casilla del Turno 6 por su lado ‘MUD’ (Barro).

[14.14.2] Está en Manos de Dios: El Evento “Play Immediately” (Jugar Inmediatamente) de una carta de clima sólo se produce cuando esa carta ha sido revelada directamente desde la Pila de Robo y no puede ser ignorada o cancelada por el juego de otro Evento.

[14.14.3] Efectos del Clima: Aplica los efectos climatológicos apropiados para el turno de juego actual en función del estatus de su marcador de Clima.

[15.0] REGLAS OPCIONALES

Estas Reglas Opcionales añaden un mayor detalle y realismo o pueden ser utilizadas para equilibrar el juego; a expensas de una mayor complejidad. Los jugadores son libres de emplear alguna(s) o todas ellas de mutuo acuerdo.

[15.1] Unidades ‘Abteilung’ (Destacamento)



Una vez por juego, en cualquier Fase de Refuerzos del Eje en o después del Turno 8, el jugador del Eje puede retirar permanentemente del juego un **Ejército de Infantería 4-4 alemán** abastecido y reemplazarlo por las 2 unidades de **Destacamento de Infantería 3-3** puestas boca abajo en la casilla de Unidades Dañadas, y el **Destacamento de Infantería Mecanizada 2-5** en la casilla de Unidades Rendidas. Este proceso cuesta 1 Punto de Victoria de Evento en total y no es reversible.

Históricamente, el 11º Ejército alemán se fragmentó para reforzar diferentes sectores del frente, principalmente alrededor de Leningrado.

[15.2] Unidades 'Fortified Front' (Frente Fortificado)



Una vez por juego durante cualquier Fase de Refuerzos del Eje en o después del Turno 5, el jugador soviético puede retirar permanentemente del juego un **Frente de Infantería 4-3 ruso** abastecido, no apilado, y reemplazarlo por estas **2 unidades de Frente Fortificado 3-2** que se colocan en la casilla de Unidades Dañadas. Este proceso cuesta **1 Punto de Victoria de Evento** en total y no es reversible.

Cuando son eliminadas debido al combate o al suministro, esas unidades de **1** paso se colocan en el Panel de Turnos para que lleguen como refuerzos gratuitos, tal y como se indica en sus reversos.

Los soviéticos crearon muchas "Áreas Fortificadas" durante la guerra para contener algunos sectores del Frente.

[15.3] Apoyo de Combate Local ('Support')



Estos marcadores representan recursos locales adicionales que pueden ser asignados a Ejércitos o Frentes específicos. Empiezan la partida por un lado y se giran por el otro en el

Turno 11, como se ve en las fichas.

[15.3.1] Qué Unidades Pueden Recibir Apoyo: El jugador Activo puede añadir el marcador de Apoyo de Combate a cualquier unidad amiga con suministro al final de su Fase de Movimiento.

[15.3.2] Añadir Apoyo de Combate a una Unidad Amiga: Para añadir apoyo de combate a una unidad amiga, basta con poner el marcador encima de ella una vez finalizada su Fase de Movimiento.

[15.3.3] Cantidad de Apoyo Recibido: El Eje comienza con el marcador por su lado **+2**, por lo que se suman **2 Puntos de Fuerza** adicionales a esa unidad. Los soviéticos empiezan la partida con el marcador por su lado **+1**, por lo que se suma **1 Punto de Fuerza** adicional a la unidad apoyada.

[15.3.4] Retirada de Marcadores de Apoyo: Cada marcador moverá y permanecerá con su unidad asignada hasta la siguiente Fase de Movimiento de la unidad, a menos que esa unidad sea eliminada: entonces se retira del mapa y se deja a un lado para volver a utilizarla el próximo turno.

[15.3.5] Pérdida de Pasos: Los Marcadores de Apoyo de Combate no son unidades y no pueden ser utilizados para la pérdida de pasos.

[15.4] Clima No Variable

Cuando se usa esta Regla Opcional, si un jugador roba un Evento Climático, simplemente ignora ese evento, descarta la carta y roba una de reemplazo (como indica el texto en rojo). O simplemente ignórala durante el año crítico de **1941**, y úsala después.

Nota del Autor: El Clima Variable podría a veces tener un impacto muy significativo en el juego. Por tanto, no es recomendable para juegos competitivos a "nivel de torneo".

[15.5] Avance del Contragolpe

Si al final de una Fase de Combate hay unidades no-Activas todavía debajo de marcadores de *Contragolpe* (es decir, no fueron atacadas porque no había ninguna unidad Activa adyacente a ellas al comienzo de la Fase de Combate), pueden Avanzar **1** hex.

[15.6] Sin Rendición

La regla de la Muerte Súbita (12.2) se modifica como sigue:

- Si el bando con la Iniciativa (12.9) tiene tantos VPs como el número que muestra el símbolo de su bando para el Turno de Juego indicado, el otro jugador debe inmediatamente descartar **1 carta** al azar, si tiene.
- Si el bando con la Iniciativa (12.9) tiene **1VP** más que el número que muestra el símbolo de su bando para el Turno de Juego indicado, el otro jugador debe inmediatamente descartar **1 carta** al azar, si tiene, y robar **1 carta** menos (**-1**) el próximo turno.

- Si el bando con la Iniciativa (12.9) tiene **2** o más VPs que el número que muestra el símbolo de su bando para el Turno de Juego indicado, el otro jugador debe inmediatamente descartar **1 carta** al azar, si tiene, y robar **2** cartas menos (**-2**) el próximo turno.

Un jugador **no** puede dejar de robar más de dos cartas de esta manera (puede usar los marcadores para recordar la reducción del robo de cartas), y el juego continúa.

Nota del Autor: Por lo tanto, el juego ya no puede terminar por Muerte Súbita. Esto afectará al juego básico, pero asegurará que la competición dure más tiempo entre jugadores de diferentes niveles de experiencia.

[15.7] La Carta de Evento 'Joker'

Esta carta siempre estará en la mano de uno de los jugadores, y **no** cuenta para el límite de la mano de cartas.

El bando con la Iniciativa empezará una partida o escenario con su posesión, con el color de su bando visible cara arriba.

Cuando el propietario utiliza la carta, la gira por el otro lado y se la da a su oponente.

Nota del Autor: Esta regla ayuda a reciclar el mazo de Eventos más rápido, consiguiendo así más variedad de cartas y oportunidades.

[15.8] Unidad 'Rezervy' (Reserva)

Esta unidad aparece en la casilla de Unidades Rendidas en la Fase de Refuerzos del Turno 5.

- Se apila gratis y **no** cuenta para el límite de apilamiento normal soviético.
- Si no se apila con una unidad al final de una Fase de Movimiento, se pone en la casilla de Unidades Dañadas.
- Se construye de nuevo como una unidad soviética normal.
- No tiene valor de combate y no puede atacar voluntariamente, pero puede usarse para perder un paso de combate.

Nota del Autor: Esto representa grandes concentraciones de unidades en un hex que normalmente no es posible representar usando las reglas de apilamiento del juego. También puede usarse como herramienta de equilibrio de juego para ayudar a un jugador soviético que tenga dificultades para mantener sus Ciudades Fortificadas.

[15.9] Marcador 'Drop' (Paracaidistas/Partisanos)



Esta unidad aparece en la casilla de Movimiento Ferroviario soviética durante la Fase de Refuerzos del Turno 4. Puedes ponerla en el mapa en la Fase de Desembarcar soviética, encima de cualquier unidad del Eje dentro de la URSS que esté adyacente a una unidad soviética abastecida en turnos de Nieve, Invierno Largo o Barro.

- Cuando se coloca en el mapa, se gira por su lado "Desorganizada": la unidad del Eje se verá afectada por él como un marcador normal de *Desorganización*.
- A continuación, se retira del juego en la Fase de Limpieza de Marcadores del Eje, y llegará como refuerzo **4** turnos más tarde.

Nota del Autor: Esta regla simula la desorganización causada por ocasionales operaciones aerotransportadas y por la actividad partisana detrás de las líneas alemanas.

[15.10] Fichas Redondas del Juego en Solitario

Las cinco fichas redondas de la última fila de piezas de juego se utilizan con un Módulo en Solitario publicado en el número **26** de la revista C3i, disponible también en la página temática de este juego en:

www.gmtgames.com.

[16.0] EJEMPLO COMBINADO DE JUEGO

Es el comienzo de la Fase de Movimiento alemana del Turno 2. El jugador del Eje planea abrirse paso a través del centro con ratios altas, y luego usar el Avance Después del Combate para envolver sólidamente Kiev (y, con suerte, hacer que la unidad soviética ahí se consuma y muera en un estado sin suministro durante el turno del jugador soviético), rodear Odessa y atacar a esa unidad para que no tenga ruta de retirada y eliminarla antes de que el jugador soviético pueda evacuarla en su turno mediante Movimiento Ferroviario (bueno, Movimiento por Mar en este caso). El jugador del Eje mueve sus unidades como se muestra a continuación, estableciendo sus dos ataques previstos:



Pero el jugador soviético también sabe leer el mapa y ve hacia dónde se encamina esto. No se ve bien para sus unidades alrededor de Kiev, así que juega su carta de Evento *'Maskirovka'* para traer inmediatamente una unidad rusa embarcada al mapa. Quiere colocarla en el hex al sureste de Kiev (adyacente a los Frentes Central y Bryansk) para evitar que sus líneas de suministro se vuelvan precarias y aportar algo de poder de fuego de Contragolpe si la oportunidad lo permite.

El jugador del Eje tiene suerte, sin embargo, ya que tiene en su poder la carta de Evento *'Inexperienced Soviet Officers'*, que, tras reflexionar un poco, decide usar para cancelar la carta del jugador soviético. El jugador soviético refunfuña y devuelve su unidad a la casilla de Movimiento Ferroviario.

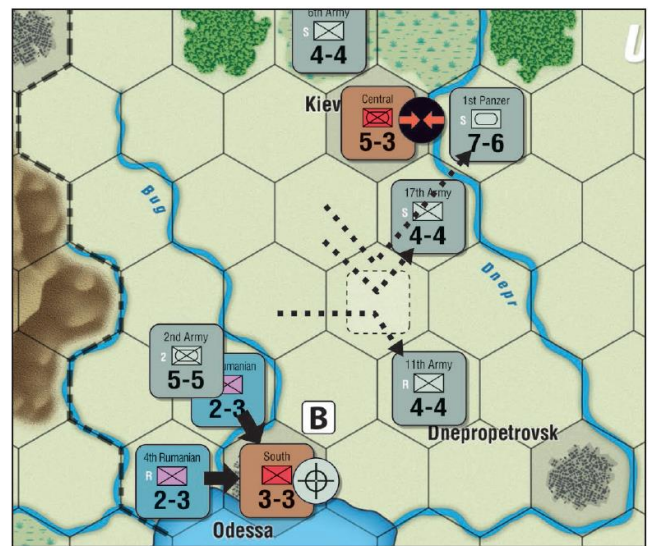
Dada por finalizada esta tensión, comienza la Fase de Combate del Eje y el jugador del Eje designa al frente soviético Bryansk (A) y al frente South (B) como Hexes Objetivo.

Al ver que Kiev no es un Hex Objetivo del Eje, el jugador soviético percibe que el jugador del Eje va a intentar envolver tanto Kiev como Odessa, dejando que su unidad del frente Central en Kiev muera por falta de suministros. Como perder 1VP y tener que pagar 2 cartas para rescatar a su mejor unidad de la casilla de Unidades Rendidas en un futuro no es muy deseable, el jugador soviético lanza un Contragolpe, descartando 1 carta para activar al frente Central en Kiev como Hex Objetivo. Intenta poner al jugador del Eje en un dilema forzando un contraataque involuntario. Descarta su carta de Evento *'Stavka'* y coloca un marcador de Contragolpe en el frente Central. Resignado a su destino, el jugador del Eje empieza a recalcular las posibilidades en torno a Kiev y echa otro vistazo a su propia mano de cartas. En ella encuentra su carta *'Gott Mit Uns'* (Dios está con nosotros) y luego ve el Evento *'Erich von Manstein'* encima de la Pila de Descartes del reciente descarte del jugador soviético (que fue el Evento del Eje en esa misma carta de Evento *'Stavka'* [Nota del traductor: en realidad el Evento alemán *'Erich von Manstein'* está junto con el Evento ruso *'New Conscripts'* no con el Evento *'Stavka'*]). Es una situación de juego de cartas ideal y el jugador del Eje la aprovecha.

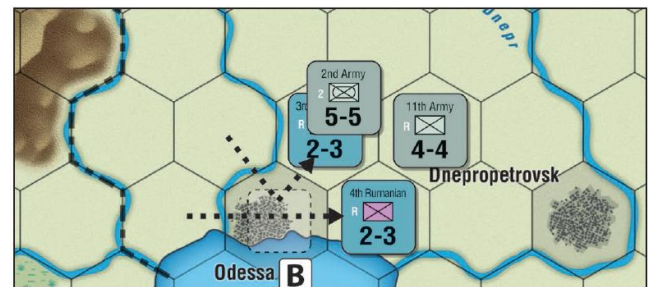
“¡Ok, perfecto!”, exclama el jugador del Eje. “Creo que Erich va a tener que duplicar la fuerza de una unidad alemana. Déjame pensar en cuál...”

El jugador alemán decide que von Manstein será usado en el norte en su crucial ataque a Smolensk este turno y no aparecerá en nuestras batallas en Ucrania.

Según sus planes en el sur, el jugador del Eje procede primero con su gran ataque (A) en el centro de la línea contra el frente Bryansk soviético, cuyo éxito (y el Avance Después del Combate) influirá en gran medida en las demás batallas cercanas. Su ratio de fuerza es de 15:3 (5:1). Observa que no hay ningún salto a la derecha por Bonus de Blindado (10.6.3) ya que el Hex Objetivo incluye un tipo de unidad Blindada o Infantería Mecanizada. El jugador del Eje lanza en la columna 5:1 de la Tabla de Resultados de Combate alemana. Una tirada de 3 da un resultado DS, y el frente Bryansk se retira 2 hexes y se coloca en la casilla de Unidades Dañadas. El jugador del Eje avanza sus unidades después del combate como se muestra (con su blindado usando su Bonus de Avance para mover un hex adicional, según 10.8.2) para aislar Kiev. Los dos Ejércitos 4-4 pueden trazar directamente hasta ellas, y el Ejército Panzer puede trazar hasta una Fuente de Suministro Alternativa (6.2)—el Ejército 4-4 abastecido adyacente a su propio hex como se ve aquí abajo.

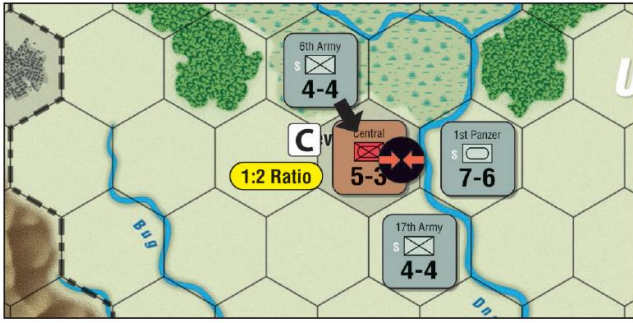


Esto deja al jugador del Eje con dos Hexes Objetivo de los que ocuparse. Tiene un marcador *Blitz!* que no se necesita urgentemente para las batallas en el norte, pero opta por no utilizarlo en su siguiente ataque, que decide que será contra el frente South en Odessa (B). Con una ratio de 9:3 (es decir, 3:1), y 2 saltos a la izquierda (2 Izda), uno por el terreno de Río y otro por el de Ciudad, el jugador alemán saca un 5, que con una ratio de 3:2 da un resultado DR, justo lo que quiere el jugador del Eje. Sin lugar al que retirarse, el frente South se coloca en la casilla de Unidades Destruídas, y las unidades del Eje avanzan a través de Odessa.



Esto deja al 6th Army 4-4 alemán para hacer un contraataque involuntario contra el Contragolpe del frente Central soviético en Kiev (C). La ratio 4:5 del atacante se convierte en un ataque de ratio 1:2. Sabiendo que no hay saltos por terreno en un Contraataque, el jugador del Eje podría utilizar su marcador *Blitz!* disponible para aumentar la ratio a 1:1, pero de nuevo decide no hacerlo.

¿Por qué? Porque espera un resultado indeciso para mantener a la unidad soviética en ese sitio, de tal manera que quede Sin Suministro (y, con suerte, sea retirada del mapa en ese estado) en el próximo turno del jugador soviético.



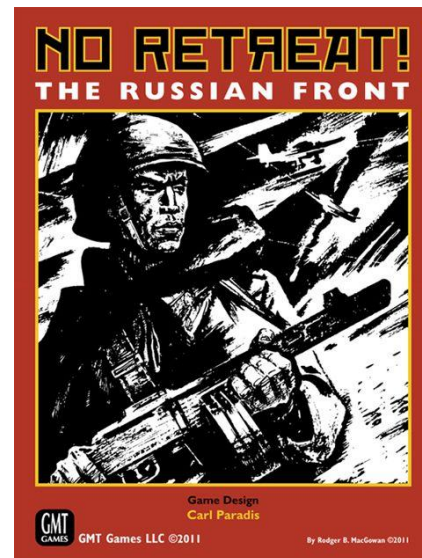
El jugador del Eje lanza su ataque con ratio 1:2 y la tirada es un 1, dando un resultado **CA**. El jugador soviético aprovecha la oportunidad para lanzar su propio Contraataque con ratio de 5:4 (1:1), como se ve en la siguiente imagen.



Esperando sacar un 6, el jugador soviético lanza el dado y saca un 3 y obtiene un resultado **CB** (Contragolpe): Tendrá que poner un marcador de *Contragolpe* del color del Eje encima del 6th Army alemán (ya que es la unidad Activa), y el Contragolpe deberá ser resuelto el próximo turno, en la Fase de Combate soviética, como un Contragolpe "normal pagado con carta". ¡Nada bueno! Desesperado, y a pesar de sus escasas probabilidades de éxito (aunque una tirada de 5 ayudaría, ya que enviaría su frente *Central* a la casilla de Unidades Destruídas en vez de a la de Unidades Rendidas), el jugador soviético utiliza su última carta de Evento, 'Heroes of the Soviet Union', y vuelve a lanzar el dado. Esta vez saca un 2 da un resultado **CA**. El jugador del Eje renuncia a hacer un Contraataque y la batalla termina ahí.

Отступать нельзя!

¡NI UN PASO ATRÁS!



Índice

Aliados del Eje	11.3, 14.2	Marcadores Recordatorios	14.13
Apilamiento	8.4	Marcadores Sin Suministro	6.4
Apoyo de Combate Local	15.3	Marcadores Shock!	10.5
Avance Después del Combate	10.8	Marcadores VP	12.7.4, 12.8
Bloqueo de Rutas de Suministro	6.3	Mejorar Unidades de Fuerza Reducida	7.1
Bonus de Avance Blindado	10.8.2	Modernización (Educación)	7.2
Campos Petrolíferos	5.2, 8.7, 11.3, 13.5, 14.2	Movimiento Ferroviario	9.0
Capacidad de Movimiento	2.3, 8.1	<i>Na Berlin!</i>	5.5, 12.2, 12.4, 12.9
Carta de Evento Joker	15.7	Paso de Descarte	5.1
Cartas de 1945	5.5	Paso de Robo	5.2
Clima	8.2, 13.1, 14.14	Puntos de Victoria	12.9
Clima Variable	14.14, 15.4	Recuperación (de Unidades Dañadas)	5.4, 7.7
Colocación de Unidades	7.6	Reemplazos	5.4, 7.6, 7.9, 7.9.2, 13.5
Columna de Ratio Inicial	10.5	Refuerzos	7.6, 7.8
Columna de Ratio Final	10.5	Reorganización	7.10, 15.9
Cómo Ganar	12.0	Retiradas	10.7.5
Combate	10.0	Reglas Opcionales	15.0
Contraataque	10.7, 10.7.2	Rendición (y Unidades Rendidas)	7.9, 10.7.1, 11.1, 12.7
Contragolpes	10.1.2, 10.7, 10.7.3	Reserva Estratégica (Soviética)	14.12
Conversión de Fortalezas	7.5	Resultados de Combate	10.7
Dañada	7.7, 10.7, 10.7.6	Ruta de Suministro por Tierra	6.1
Efectos de Estar Sin Suministro	6.5	Salto de Ratio de Combate	10.6
Eventos	5.3, 5.4, 6.5.5	Turnos de Invierno Largo	13.1
Eventos Iniciativa (Balkenkreuz, Estrella)	5.3.3	Unidad Rezervy (Reserva)	15.8
Eventos de Turno de Juego	13.4	Unidades Cadre	14.9
EZOC (Zona de Control Enemiga)	8.5	Unidades de Choque (Soviéticas)	14.7
Finlandia	8.6, 12.7.2	Unidades del Destacamento Abteilung	15.1
Fuentes de Suministro	6.1, 6.2	Unidades Fortificadas (Fuerte)	10.7.4, 14.1, 15.2
Fuentes de Suministro Alternativas	6.2	Unidades de Infantería Mecanizada	14.4
Fuerte y Resistente	7.3	Unidades Kampfgruppe: Ver <i>Unidades Cadre</i>	
Fuerza de Combate	2.3, 10.4, 10.5	Unidad Luftwaffe	14.10
Hexes Objetivo	12.7.3	Unidades Regionales	7.5, 13.5, 14.1
Hitler	12.5	Unidades SS	14.5, 14.6
Iniciativa	12.9, 12.10	Unidades Tipo Blindado (Salto Blindado)	14.3
Marcador Drop (Paracaidistas/Partisanos)	15.9	Unidades de Un Paso	7.4
Marcador High Tide	12.4	Unidades Volkssturm	14.11
Marcadores Blitz!: Ver <i>Marcadores de Apoyo</i>		Victoria por Muerte Súbita	12.2, 13.2, 15.6
Marcadores de Apoyo	10.5, 10.6.2, 13.3	Victoria por Objetivos	12.1
Marcadores de Control	14.13	Yugoslavia y Ejército Yugoslavo	8.7, 13.5, 14.8
Marcadores de Desorganización	7.7, 7.9, 7.10	Zonas de Control	6.3, 8.5

**UNA TRADUCCION DE
JAVIER PALACIOS**