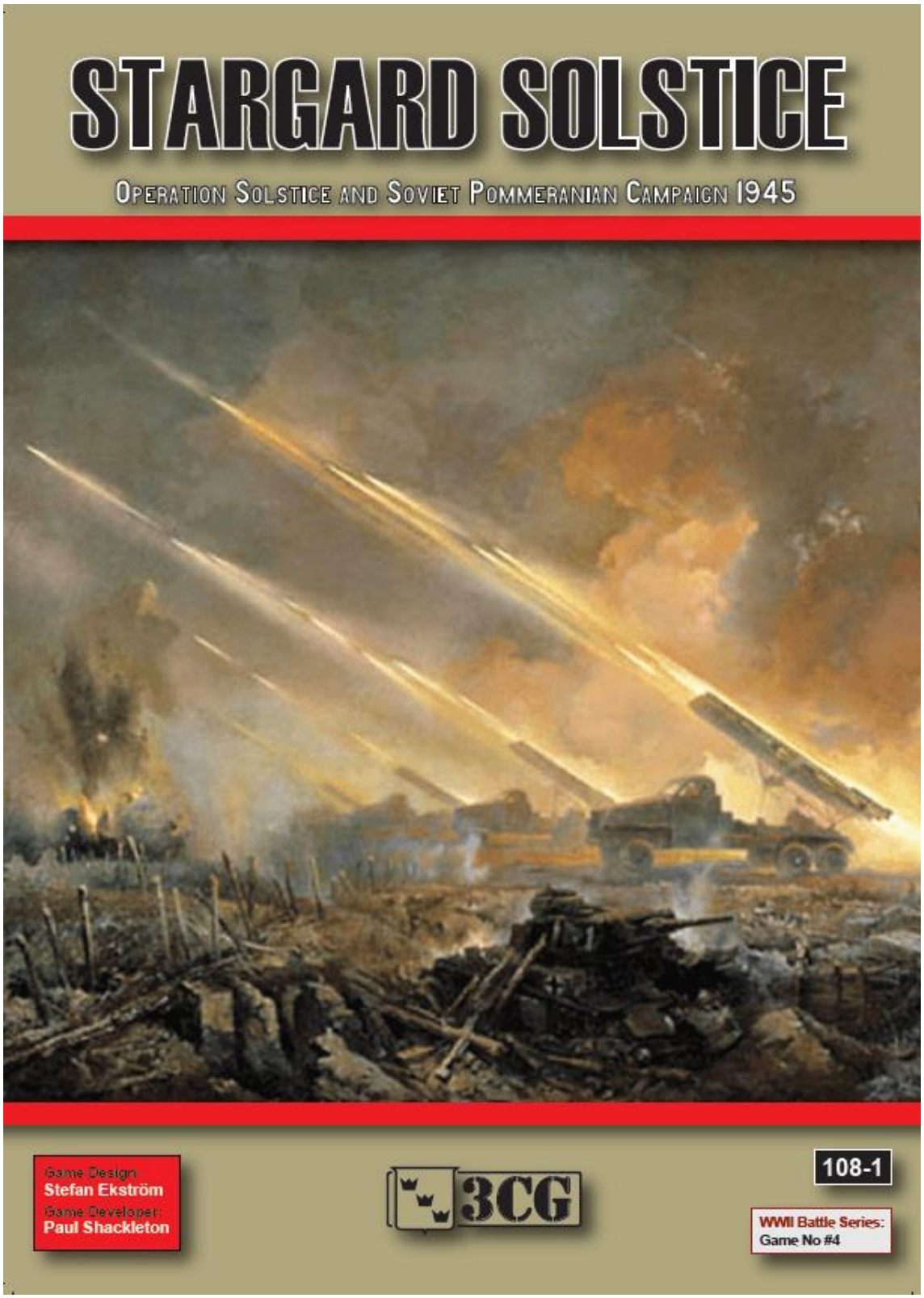

STARGARD SOLSTICE

Operación Solsticio y la campaña soviética en Pomerania, 1945

Stargard Solstice

INTRODUCCIÓN

El juego comienza con una de las últimas ofensivas alemanas de 1945, “Operación Solsticio”. Al principio Guderian había planeado un movimiento de pinza para liberar Küstrin, pero Hitler quiso salvar tropas para retomar Budapest. Esto dio como resultado un cambio en los objetivos para liberar a la fortaleza Arnswalde y tratar de cortar la ruta de suministro soviética hacia Küstrin. El objetivo histórico de los soviéticos fue expulsar a los alemanes de Pomerania y así proteger su flanco derecho mientras se preparan para tomar Küstrin y dar el impulso final hacia Berlín. Stargard Solstice es un juego que recrea esta campaña en Pomerania, desde el 15 de febrero al 6 de marzo de 1945.

1.0 LOS COMPONENTES DEL JUEGO

1.1 LAS REGLAS

1.1.1 ORGANIZACIÓN

Cada grupo mayor de reglas se denomina regla; una parte dentro de una regla es una sección. El número 3.1 se referiría, por ejemplo, a la regla 3, sección 1. Una sección específica puede contener un número de casos relacionados. Los casos dentro de una sección son numerados como en 3.1,1, 3.1.2, etc

1.1.2 EFECTOS ACUMULATIVOS

En todos los casos en donde una unidad esté sujeta a múltiples modificadores, los efectos son acumulativos. Una unidad que esté a la mitad (1/2) por el terreno y a la ½ por el suministro, en combate estará a un cuarto (1/4). Retén las fracciones creadas en este proceso hasta que todos los modificadores hayan sido aplicados, y entonces utiliza la regla de redondeo estándar.

1.1.3 REGLA DE REDONDEO ESTÁNDAR

Cuando dos unidades de combate apiladas en un hex deben dividir (o a un cuarto) sus fuerzas de combate, primero súmalas antes de dividir a la ½ (ó a ¼) y entonces redondea a la baja. Si el resultado es mayor a 7-1, usa la columna 7-1+ de la CRT. Si tú oponente trata de acertar perfectamente la proporción, asegúrate que él sigue la regla de niebla de guerra. Si la proporción final es inferior de 1:2, el ataque es cancelado.

1.1.4 NIEBLA DE GUERRA

Excepto cuando se calcula la proporción para un ataque que se ha comprometido a hacer, un jugador no puede examinar las unidades que compone un apilamiento enemigo. Él puede observar solo la unidad que ocupa la parte superior del apilamiento.

1.2 EL MAPA

El mapa representa las partes de Alemania (hoy Polonia) sobre la que se combatió la campaña histórica. Varias cartas, tablas, registros y casillas están impresas alrededor del mapa. Son: el registro de paso de turnos y la casilla de las unidades aéreas en tierra. Para el jugador alemán hay una casilla contenedora del Cuerpo Tettau, la casilla del Voks, la casilla contenedora de la 6ª Luftflotte, y la casilla de chit alemán extraído. Para el jugador soviético está la casilla contenedora del 16 ejército aéreo y la casilla de chit soviético extraído.

1.2.1 HEXS DEL BORDE DEL MAPA

Todos los hexs son jugables. Incluso el más mínimo trozo de terreno a lo largo del Dammscher See o del río Oder se considera jugable (ver 5.2.5). Destruye a las unidades forzadas a salir del mapa (excepción: ver 14.2).

1.2.2 REGISTRO DE TURNOS

Este registro sobre el mapa suministra un lugar para mantener el control del turno actual, además de suministrar información acerca del número de Chits de mando disponibles y los refuerzos soviéticos. Avanza el marcador un espacio al final de cada turno.

1.2.3 CARTA DE EFECTOS DEL TERRENO (TEC)

La TEC suministra una clave en el mapa y muestra los efectos de los diferentes tipos de terreno sobre el movimiento y combate.

1.2.4 TABLA DE RESULTADOS DEL COMBATE (CRT)

La CRT es usada para resolver combates.

1.2.5 TABLA DE TIRADA DE DADO POR BOMBARDEO (BRT). La BRT se usa para resolver ataques de bombardeo.

1.2.6 CASILLAS DE LA 6ª LUFTFLOTTE & 16 EJÉRCITO AÉREO

Las casillas de fuerza aérea son usadas para mantener a las unidades aéreas alemanas y soviéticas.

1.2.7 CASILLAS SOVIÉTICAS Y ALEMANAS DE CHIT EXTRAÍDO

Estas casillas son usadas para mantener los chits de mando alemanes y soviéticos extraídos.

1.2.8 CASILLA DE EN TIERRA (*GROUNDED*)
Esta casilla es usada para a las unidades aéreas alemanas y/o soviéticas en tierra y en recuperación o reparación (ver 13).

1.2.9 HEXS DE FUENTES DE SUMINISTRO
Los hexs con un símbolo de fuente de suministro negro y blanco son fuentes de suministro para las unidades alemanas, con excepción del hex 44.30 el cuál es una fuente de suministro para el 10SS y el Cuerpo Tettau; los símbolos rojos y blancos son fuentes de suministro para las unidades soviéticas. Las unidades polacas trazan suministro al hex 48.15 (ver 11.2).

1.2.10 CASILLA DEL VOLKSTURM
Esta casilla se usa para mantener a las unidades Volksturm entre colocaciones.

1.2.11 CASILLAS CONTENEDORAS TETTAU & 2ª CABALLERÍA DE LA GUARDIA.
Esas casillas son usadas para mantener a las unidades de Von Tettau y del 2º Cuerpo de Caballería de la Guardia antes de que lleguen por evento aleatorio.

1.3 CARTAS DE AYUDAS AL JUGADOR

En las cartas de ayuda al jugador son las siguientes tablas:

1.3.1 Carta de efectos del terreno (TEC). La TEC suministra las claves del mapa y muestra los efectos de las diferentes características de terreno en el movimiento y el combate.

1.3.2 Tabla de resultados del combate (CRT). La CRT se usa para resolver el combate.

1.3.3 Tabla de tirada de dado por bombardeo (BRT). Se usa para resolver los ataques de bombardeo.

1.3.4 Registro de refuerzos. Las cartas de ayuda del jugador alemán y soviético tienen sus respectivas programa de refuerzos.

1.3.5 Secuencia de juego. Un sumario con la secuencia de juego.

1.3.6 Anotación de turno de juego. Una explicación de la información contenida en el registro de paso de turnos.

1.3.7 Cómo leer las fichas. Una explicación de lo que significan los números y símbolos en las fichas de las unidades.

1.4 CHITS DE MANDO
Los chits de mando se usan para activar HQs, los cuales en el turno permiten a sus unidades de combate controladas mover y atacar. El jugador soviético tiene chits de mando por cada ejército en el juego, mientras que el jugador alemán tiene un chit de mando por cada cuerpo.
También se incluyen en Stargard Solstice tres chits de mando especiales; son excepciones a a los HQs regulares y se manejan de manera diferente (ver 3.1.3). El jugador soviético tiene el 1er. Frente bielorruso y el jugador alemán tiene los chits del 11 ejército y el 3er. Ejército.
Todos los chits de mando alemanes y soviéticos son colocados en la misma taza o taza, desde la cual serán extraídos aleatoriamente, de uno en uno. El registro de turnos especifica cuantos HQs alemanes y soviéticos pueden ser activados una vez que su chit de mando haya sido extraído.

1.5 MARCADORES
Los siguientes marcadores son usados en este juego:

1.5.1 MARCADOR DE TURNO
Este es colocado en el registro de turnos para recordar el actual turno en progreso.

1.5.2 MARCADORES DE FUERA DE MANDO
Esos pueden ser usados cuando un jugador siente la necesidad de marcar las unidades que están fuera del alcance del mando de su HQ parental. Las versiones gris y marrón de esos marcadores se suministran para las unidades alemanas y soviéticas respectivamente.

1.5.3 MARCADORES FUERA DE SUMINISTRO/AISLADOS
Las unidades que están sin suministro tienen un marcador “fuera de suministro” sobre ellas. Su reverso se usa cuando esta pasa a estar aislada (ver 11).

1.5.4 MARCADORES FIJADAS (PINNED)
Las unidades de combate sufriendo un resultado en el bombardeo de “P” se marcan con un marcador PINNED (ver 8.1.2 & 8.5).

1.5.5 MARCADORES DE PUNTOS DE VICTORIA (VPs)
Estos marcadores muestran los hexs que otorgan al jugador soviético puntos de victoria. El número superior (si tiene uno) indica el turno para girar el marcador y el número inferior indica los VPs ganados (ver 14.3.1). Esto se hace al final del turno.

2.0 SECUENCIA DE JUEGO

El juego sigue las fases indicadas más abajo. Esta secuencia de fases constituye un turno, y debe ser repetido hasta que se llegue al último turno o se alcance una victoria por muerte súbita, lo cual finaliza inmediatamente el juego (ver 14).

FASE DE UNIDAD AÉREA
Segmento de retorno de la unidad recuperada o reparada.
Segmento de reacondicionamiento de la unidad en tierra.
FASE DE EVENTO ALEATORIO
Segmento de tirada de dado en la tabla de evento aleatorio.
FASE DE MANDO
Segmento de mando
Segmento de movimiento
Segmento de combate
FASE DE SUMINISTRO
FASE DE REFUERZO
Segmento de refuerzo
Segmento de reemplazo soviético (turnos 4-8)
Segmento de despliegue de la Volksturm
FASE FINAL DEL TURNO
Segmento de marcador VP.
Segmento de avance de turno.

2.1 FASE DE UNIDAD AÉREA
2.1.1 SEGMENTO DE RETORNO DE LA UNIDAD RECUPERADA
Todas las unidades aéreas en la sección "Refit" (recuperada), de la casilla en tierra retornan a su respectiva casilla de la Luftwaffe o ejército aéreo.

2.1.2 SEGMENTO DE REACONDICIONAMIENTO DE LA UNIDAD EN TIERRA.
Todas las unidades aéreas en la sección en tierra "*Grounded*", de la casilla en tierra son movidas a la sección "Refit" (reparada o recuperada).

2.2 FASE DE EVENTO ALEATORIO
2.2.1 SEGMENTO DE TIRADA DE DAO EN LA TABLA DE EVENTOS ALEATORIOS.
Cualquier jugador tira un 1d6 y consulta el resultado en la tabla de evento aleatorio (ver 19).

2.3 FASE DE MANDO
2.3.1 SEGMENTO DE MANDO
Un chit de mando es extraído al azar desde la taza. El jugador a quién pertenece este chit pasa a ser el jugador activo; el jugador activo libremente activa el HQ subordinado al chit de mando extraído. Esto activa las unidades de combate amigas aplicables dentro del alcance de mando del HQ (ver 3.2 y 3.3.3). Excepción: En el turno 1, el primer chit de mando es automáticamente el chit del 3er. Cuerpo Panzer SS.

2.3.2 SEGMENTO DE MOVIMIENTO
El jugador activo tiene la opción de mover sus unidades activadas.

2.3.3 SEGMENTO DE COMBATE
El jugador activo puede atacar a unidades enemigas usando sus unidades activadas. Repite esos segmentos hasta que todos los chits de mando permitidos (de acuerdo con el TRT) hayan sido extraídos y activados. Cuando se hace esto, lleva a cabo la fase de suministro.

2.4 FASE DE SUMINISTRO
Ambos jugadores determinan el estado del suministro de sus unidades (ver 11). Cualquier unidad que esté sin suministro es marcada con marcadores de "sin suministro" (OOS) o "aislamiento".

2.5 FASE DE REFUERZOS
Ambos jugadores reciben cualquier refuerzo para el turno actual (ver cartas de ayuda al jugador y 15.3). Coloca las unidades de combate en el mapa y añade cualesquiera chits de mando o chits de acción a la taza de extracción. Los jugadores pueden mover sus refuerzos (ver 7.1.1).

2.5.1 SEGMENTO DE REEMPLAZO SOVIÉTICO
El jugador soviético despliega sus puntos de reemplazo de acuerdo a la regla 7.3. No pueden ser colocados en una EZOC.

2.5.2 SEGMENTO DE DESPLIEGUE DE LA VOLKSTURM
El jugador alemán despliega sus unidades de Volksturm en cualquier pueblo/población o ciudad al menos a 5 hexs de cualquier unidad soviética. Ellos no pueden ser apilados juntos ni colocadas detrás de las líneas soviéticas.

2.6 FASE FINAL DEL TURNO
2.6.1 SEGMENTO DE MARCADOR VP
Gira cualquiera de los marcadores indicando este turno.

2.6.2 SEGMENTO DE AVANCE DE TURNO
Avanza el marcador de turno a la siguiente casilla en el registro de turnos, retira todos los marcadores "*Pinned*", coloca todos los chits de mando disponibles dentro de la taza de extracción y retorna a la fase de unidad aérea.

3.0 MANDO

Las unidades de combate deben ser activadas por un HQ para mover y atacar a otras unidades.

3.1 EJECUCIÓN DEL MANDO

3.1.1 EXTRACCIÓN DE CHITS DE MANDO
En la fase de mando, los chits de mando son extraídos al azar de uno en uno desde la taza; el jugador que lo haga no importa. Chequea el registro de turnos para ver cuántos HQs de cada bando pueden ser activados ese turno. El propietario del chit extraído pasa a ser el

jugador activo. El jugador activa, y activa el HQ perteneciente al ejército (soviético) o cuerpo (alemán) extraído; el HQ puede ahora activar todas las unidades bajo su mando y dentro de su alcance de mando para mover y/o combatir. Una vez que todas las unidades aplicables han movido y/o combatido, el jugador entonces coloca el chit de mando extraído con el frontal hacia arriba dentro de su casilla de chit extraídos.

3.1.2 ACTIVACIÓN HQ
Un chit de mando extraído activa un HQ siempre que este tenga el mismo ID de mando o siga las reglas de 3.1.4 y 3.1.5 hasta el límite permitido por turno de juego. Una vez se alcance este límite, no podrán ser activados más chits de mando en ese turno.

3.1.3 RESTRICCIONES
NUNCA podrás activar la misma formación de ejército o cuerpo dos veces seguidas. Si se extrae el mismo HQ que eligió cuando extrajiste el chit de mando especial en el segmento previo, colócalo de vuelta en la taza y extrae uno nuevo. Podrás usarlo más tarde pero no consecutivamente (ver 3.1.4, 3.1.5 y 7.2.1).

3.1.4 CHIT DEL 1er FRENTE BIELORRUSO SOVIÉTICO.
Como el resto de chits de mando, los chits de mando especial (1er. BR soviético y 11º y 3er. Ejércitos alemanes) están disponibles cada turno una vez en juego y cuentan contra el número de chits permitidos a cada jugador. El chit del 1er. Frente Bielorruso soviético activa cualquier HQ (a elección del jugador soviético) y adicionalmente activa al 2º cuerpo de caballería de la Guardia (cuando haya entrado vía 19.15).

3.1.5 CHITS ALEMANES DEL 3er y 11º EJÉRCITOS.
El chit del 11 ejército alemán (turnos 2-3) y el chit del 3er. Ejército alemán (turnos 4-10) pueden activar cualquier HQ en el mapa (a elección del jugador alemán). Cuando es activado, el chit del 3er. Ejército también permite a dos unidades independientes mover en cualquier lugar del mapa (incluso fuera de mando) usando el movimiento regular o de ferrocarril.

3.2 CUARTELES GENERALES (HQs)
Los cuarteles generales (HQs) representan el escalón más alto de las formaciones que tomaron parte históricamente en la campaña. Los HQs no son unidades de combate. Un alcance de mando reemplaza a las fuerzas de ataque y defensa de las unidades de combate regular; este alcance determina el número de hexs sobre los cuáles el HQ puede comandar las unidades de su ejército.

3.3 HQS Y EJECUCIÓN DEL MANDO
El HQ elegido correspondiente al chit extraído es activado.

3.3.1 ACTIVACIÓN DE UNIDAD DE COMBATE
Un HQ activado puede activar a <u>todas</u> las unidades de combate bajo su mando (se muestra compartiendo el mismo color de unidad, por ejemplo, las unidades comandadas por el HQ alemán Stell II tienen un color blanco de unidad y el 61 Ejército soviético son amarillas), así como dos (2) unidades independientes. Todas las unidades deben estar dentro de su alcance de mando. Los HQs no pueden activar otros HQs (excepción 3.1.4 & 3.1.5).
Las unidades pueden ser activadas más de una vez por turno siempre que estén dentro del alcance de mando del HQ activado. Las unidades independientes pueden así ser activadas múltiples veces por turno siempre que en cada ocasión estén dentro del alcance de mando del HQ activado.

3.3.2 UNIDADES INDEPENDIENTES
Estas unidades se identifican por su ausencia de números divisionales y/o color del HQ. Cada HQ seleccionado puede activar un máximo de 2 unidades independientes en alcance.

3.3.3 ALCANCE DE MANDO
El alcance de mando es medido en términos de hexs, contados desde la unidad HQ. Un HQ con un alcance de mando de “10” puede así activar unidades de combate amigas hasta 10 hexs de distancia (9 hexs intermedios). Cuenta el hex de la unidad, pero no el hex ocupado por el HQ. Determina el alcance de mando en el instante en el que el HQ es activado: una unidad de combate puede ser activada solo si está dentro del alcance de mando del HQ activado en ese momento. Las unidades de combate activadas pueden más tarde salir del alcance de mando del HQ como resultado del movimiento, la retirada o el avance después del combate. En el turno 1, todas las unidades comienzan en mando.

3.3.4 LIMITACIONES AL ALCANCE DE MANDO
El estado del suministro, las unidades enemigas y las ZOCs enemigas (EZOCs) no tienen efecto sobre el alcance de mando.

3.3.5 FUERA DE MANDO
Una unidad fuera de mando no puede mover o atacar, pero se defiende por si misma normalmente.

4.0 ZONAS DE CONTROL (ZOCs)

Las ZOCs representan la habilidad de una unidad para inhibir el movimiento enemigo alrededor de ellas. Las ZOCs de las unidades enemigas se denominan EZOCs. Las ZOCs amigas no tienen efecto sobre las unidades amigas.

4.1 EFECTOS DE LAS ZOC
Las unidades pagan +2 MPs por entrar y otros +2 por salir de una EZOC. Esos costes extras son acumulativos. Dados los MPs, las unidades puieden mover directamente desde EZOC a EZOC y pueden mover dentro y fuera cualquier número de EZOCs.

4.2 UNIDADES CON CAPACIDAD DE ZOC
Las unidades con una fuerza de combate de ataque impresa de 1 ó más tienen ZOCs.

4.2.1 UNIDADES SIN ZOC
Las unidades con una fuerza de combate de ataque de cero y los HQs no ejercen ZOC.

4.2.2 HEXS ZOC
La ZOC de una unidad de combate regular se extiende dentro de todos aquellos hexs adyacentes a esta dentro de los cuales podría mover durante el movimiento regular.

4.3 ZOC Y REFUERZOS
Los refuerzos no pueden entrar en el mapa directamente dentro de EZOCs. Las unidades amigas no niegan las EZOCs a efectos de colocación (ver 6.0).

4.4 RETIRADAS Y EZOCs
Retira un paso de un apilamiento que se retire dentro de una EZOC. Los apilamientos retirándose pierden un paso en total, no un paso por unidad. Esto es por cada EZOC que se entre en base de hex por hex.

4.5 ZOC Y SUMINISTRO
Las EZOC bloquean las líneas de suministro (ver 11.1). Las unidades amigas niegan las EZOCs en sus hexs SOLO a efectos de suministro.

4.5.1 UNIDADES SIN SUMINISTRO Y ZOCs
Las unidades sin suministro continúan ejerciendo ZOC de la manera normal.

4.6 LIMITACIONES DE ZOC
- Una unidad puede atacar unidades enemigas adyacentes en hexs dentro de los cuáles esta pudiera mover en movimiento regular.
- Las EZOCs no prohíben el avance después del combate (ver 10).
- Múltiples EZOCs no tienen efecto adicional.
- Las ZOC amigas no tienen efecto sobre las EZOCs; los hexs pueden tener ZOC amiga y EZOC simultáneamente.
- Las EZOCs no se extienden a través de ríos mayores (incluso en un puente), dentro de hexs de agua o a través de lados de hexs no pasables o a través de lados de hexs impasables.

5.0 MOVIMIENTO

En el segmento de movimiento, el jugador activo puede mover su HQ activado y las unidades de combate comandadas y las unidades de combate hasta que él quiera, dentro de la capacidad de movimiento de cada unidad y de cualquier otra restricción aplicable.

5.1 MOVIMIENTO REGULAR
El jugador activo puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades comandadas. Las unidades son movidas de una en una. El movimiento de una unidad debe ser completado antes de que otra unidad pueda ser movida.

5.1.1 CAPACIDAD DE MOVIMIENTO
Cada unidad tiene una capacidad de movimiento (MA) en la ficha. Una unidad no puede gastar más puntos de movimiento (MPs) de los que permite su capacidad de movimiento (excepción: avance después del combate. Ver 10). Una unidad puede que no sea capaz de mover incluso ni un hex.

5.1.2 USO DE PUNTOS DE MOVIMIENTO
Calcula el movimiento usando puntos de movimiento. Para entrar en un hex adyacente, una unidad debe gastar el coste MP indicado por la TEC para el hex (y el lado de hex si corresponde) más cualquiera de los costes de EZOC aplicables. El jugador debe mantener un control del número de puntos de movimiento gastados por cada unidad a medida que se mueve.

5.2 EFECTOS DEL TERRENO SOBRE EL MOVIMIENTO
De acuerdo con los efectos del terreno en la carta de movimiento (TEC), cada hex y lado de hex cuestan MPs. Una unidad debe pagar el coste total en MP requerido para entrar en un hex antes de que entre (excepción: Ver 5.5.1). Cualquier cantidad de símbolos de terreno (por ejemplo, humedal -*swamps*- o bosque) dentro del hex determina su coste.

5.2.1 CARRETERAS
Las unidades pueden usar las carreteras solo cuando siguen una ruta continua a lo largo de

la carretera para entrar en un determinado hex. Dichas unidades pagan el coste del movimiento por carretera e ignoran el coste en MP del hex entrado o el lado de hex cruzado.

5.2.2 LADO DE HEX DE RÍO MENOR SIN PUENTE
Para cruzar un lado de hex de río menor sin puente, una unidad debe gastar un MP adicional, así como el coste regular en MP por el hex entrado.

5.2.3 LADO DE HEX DE RÍO MAYOR SIN PUENTE
Cruzar un lado de hex de río mayor sin puente está prohibido. A efectos del juego solo el río Oder es definido como mayor.

5.2.4 LADO DE HEX DE RÍO CON PUENTE
Un lado de hex de río cruzado por un icono de puente es un lado de hex de río con puente. En cambio, un lado de hex de río sin un icono de puente, es un lado de hex de río sin puente. Cruzar un lado de hex de río con puente niega los costes de movimiento por río de arriba.

5.2.5 TERRENO RESTRICTIVO
El terreno coloreado en gris (por ejemplo, las islas entre el este y oeste del Oder), cuenta como terreno restrictivo. Las unidades no pueden entrar o cruzar el terreno restrictivo a menos que sea negado por una Roll-Bahn (autopista), carreteras, pistas o líneas ferroviarias. Hexs 02.12, 03.14, 04.16, 04.17, 05.16 y 05.17 con hexs de tránsito -las unidades pueden pasar a través de ellos, pero NO pueden detenerse en ese hex.

Nota histórica: Esto significa que el jugador alemán puede impedir que el jugador soviético cruce el Oder y se apodere de Stettin con la cuidadosa colocación de un par de unidades. Esto es intencional, ya que había considerables fuerzas alemanas al oeste del Oder no representadas en el juego que habrían sido rápidamente desplegadas para impedir que los soviéticos lo cruzaran.

5.2.6 TERRENO PROHIBIDO
Una unidad no puede mover fuera del mapa (excepción: ver 12.2), dentro de un hex de agua, o a través de un lado de hex impasable. Cualquier unidad forzada a hacerlo es eliminada.

5.3 RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO
Las unidades no pueden entrar en hexs enemigos ocupados. Excepción: una unidad de combate (con una fuerza de ataque mayor de cero) puede arrollar a un solitario HQ enemigo simplemente entrando en el hex (ver 12.2.6).

Una unidad no puede entrar en un hex si tiene insuficientes MPs restantes, incluso si este fuera el primer hex en el que entra.
Solo las unidades amigas mueven durante una fase amiga, aunque los resultados del combate pueden forzar a las unidades enemigas retirarse.
Las capacidades de movimiento son independientes y el gasto de una unidad no afecta a otras unidades. Una unidad no puede guardar MPs no usados ni transferirlos a otra unidad.
Las unidades fijadas (Pinned) no pueden mover. Las unidades aisladas tienen su factor de movimiento a la mitad.

5.3.1 EL BORDE DEL MAPA
El borde del mapa es un “límite duro”. Destruye a las unidades que son forzadas a cruzarlo (excepción: ver 14.2).

5.4 MOVIMIENTO ESTRATÉGICO
Una unidad que usa movimiento estratégico paga un coste reducido en lugar del coste del terreno MP normal. Ver la carta de efectos del terreno.

5.4.1 RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO ESTRATÉGICO
La unidad debe usar movimiento estratégico durante su movimiento completo. Debe, por lo tanto, comenzar en un hex de carretera.
Una unidad nunca puede exceder el límite de apilamiento en cualquier momento mientras que se realiza el movimiento estratégico, por ejemplo, pasando a través de un hex de carretera ya ocupado por dos unidades amigas (incluyendo HQs).
La unidad no debe comenzar ni finalizar en una EZOC, ni puede entrar en una EZOC durante su movimiento. Las unidades del Cuerpo Tettau y del 2º cuerpo de caballería de la guardia no pueden usar el movimiento estratégico al entrar vía tabla de eventos aleatorios (ver 19.1.5). No hay movimiento estratégico soviético en el turno 1 (ver 12.1).

Nota histórica: El ataque alemán coincidió con que las fuerzas soviéticas estaban muy fuera de posición y al final de una larga línea de suministro tras el avance de estos últimos desde el Vístula.

5.4.2 LIMITACIONES ALEMANAS DE COMBUSTIBLE
En caso de que el jugador alemán mueva cualquier unidad vía movimiento estratégico en cualquier fase de los turnos 1-10, el número de chits de mando que tiene en el siguiente turno (o en ese turno en el caso del turno 10) es reducido en uno (máximo).

Nota histórica: Suministrar al ejército alemán combustible adecuado era cada vez más difícil para esta etapa de la guerra.

5.5 MOVIMIENTO FERROVIARIO
Todas las unidades que entren como refuerzos pueden usar el movimiento ferroviario.

5.5.1 USANDO MOVIMIENTO FERROVIARIO PARA ENTRAR
Los refuerzos pueden ser colocados en hexs ferroviarios que puedan trazar una ruta de ferrocarril continua, no bloqueada por EZOCs o unidades enemigas (incluyendo HQs) al punto de entrada dónde debería haber entrado.

5.5.2 MOVIMIENTO FERROVIARIO Y EZOC.
Una unidad moviendo por ferrocarril se detiene cuando entra en una EZOC. No puede entrar y salir de una EZOC durante el mismo turno. Puede bien mover y entrar en una EZOC O salir de una EZOC y finalizar su movimiento no adyacente a una unidad enemiga.

5.5.3 RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO FERROVIARIO
La unidad debe usar el movimiento ferroviario durante su movimiento completo. Una unidad nunca podrá exceeder el límite de apilamiento del hex en cualquier momento mientras se realiza el movimiento ferroviario.

5.6. ARROLLAMIENTO
Las unidades HQ pueden ser arrolladas, pero solo si ellas están solas en el hex. Esto puede ocurrir durante el movimiento regular o cuando se retiran o avanzan después del combate. La unidad de combate simplemente entra en el hex del HQ y el HQ es forzado a relocalizarse (ver 12.2.6).

5.7 MOVIMIENTO FUERA DEL MAPA
No hay movimiento fuera del mapa.

6.0 APILAMIENTO

Un apilamiento ocurre cuando un hex contiene más de una unidad. Un máximo de dos unidades de combate (sin importar su estado) y un HQ pueden ocupar un hex. Las unidades nunca pueden exceder los límites de apilamiento en cualquier momento.

6.1 PROCEDIMIENTO
Cumplir con el apilamiento a lo largo de cada fase y también en el instante en el que una unidad finaliza su movimiento, retirada o avance después del combate (excepción: ver 5.4.1).

6.1.1 MARCADORES
Los marcadores del juego (*Pinned*, etc) nunca afectan al apilamiento.

6.2 SOBRE-APILAMIENTO
Los refuerzos pueden sobreapilarse inicialmente en la colocación, pero deben ser apiladas legalmente en el final de esa fase. Si una unidad excede el límite de apilamiento en el último hex de una retirada, debe intentar retirarse un hex adicional. Si esto no lo puede hacer legalmente, será eliminada.

6.2.1 PENALIZACIÓN POR SOBRE-APILAMIENTO
En un hex donde ha ocurrido un sobre-apilamiento, la unidad más fuerte (valor de ataque) debe perder 1 paso y retirarse un hex. Si esta no puede hacerlo, será eliminada.

6.3 RESTRICCIONES AL APILAMIENTO
Las unidades soviéticas y alemanas nunca podrán apilarse en el mismo hex. Excepción: arrollamiento (ver 12.2.6). Los HQs no cuentan contra los límites de apilamiento, pero un HQ no podrá estar apilado con otro HQ. Si, a través de una retirada, 2 o más HQs finalizan apilados en el mismo hex, recoloca al HQ que mueva dentro del hex más cercano (ver 12.2.2).

6.3.1 APILAMIENTO DE UNA UNIDAD SIN CAPACIDAD DE ZOC
Si un jugador apila a una unidad sin capacidad de ZOC sobre una unidad que sí tiene ZOC, el apilamiento al completo cuenta como si no tuviera ZOC.

7.0 REFUERZOS

Los refuerzos son unidades que entran en el juego después de que comience el juego. Se suministra con el juego un programa de refuerzos (ver 15.3 y cartas de ayuda al jugador). Colócalas dentro del hex que contenga su área de entrada designada, y comienza su movimiento desde allí. Los refuerzos son tratados como en suministro y en mando al entrar.

7.1 APILAMIENTO
Los refuerzos pueden sobreapilarse en la colocación en el mapa (ver 6.2).

7.1.1 CAPACIDAD DE MOVIMIENTO
La colocación de refuerzos no cuesta MPs. Las unidades tienen una MA completa en la colocación y tienen una fase de movimiento al entrar, en la cual son capaces de usar movimiento regular, estratégico o ferroviario según sea aplicable.

7.1.2 ZONAS DE CONTROL ENEMIGAS (EZOCs)
Los refuerzos no pueden ser colocados sobre unidades enemigas, ni dentro de EZOCs. Las unidades amigas no niegan las EZOCs a efectos de colocación de refuerzos. Si unidades enemigas o sus ZOCs ocupan el hex de entrada del refuerzo a lo largo del borde del mapa, los refuerzos llegarán dentro de 10 hexs de su hex de entrada a lo largo del mismo borde del mapa. Si la entrada ocurriera dentro del mapa (no en un borde del mapa), y ese hex estuviera bloqueado, la unidad puede entrar dentro de 5 hexs del hex designado inicialmente, siguiendo las restricciones previamente mencionadas.

7.1.3 RESTRICCIONES
Los refuerzos que no puedan entrar en el mapa en ninguna circunstancia se consideran eliminadas.

7.2 CHITS DE MANDO DE REFUERZO
Los chits de mando correspondientes a cualquier HQ que llegue como refuerzo en este turno, se colocan en la copa de extracción, listo para el siguiente turno.

7.2.1 CHITS DE MANDO ESPECIALES
Los chits de mando especiales entran como refuerzos. No tienen HQs propios asignados en el mapa (ver 3.1.4 & 3.1.5). Colócalos dentro de la copa de extracción, listos para el siguiente turno.

7.3 REEMPLAZOS
El jugador soviético comprueba el número de sus reemplazos recibidos en los turnos 4-8 en la CRT. Los reemplazos solo pueden ser usados para reconstruir pasos perdidos en las unidades de dos pasos. Las unidades de un único paso son permanentemente eliminadas y no pueden tener reemplazos gastados en ellas. Los reemplazos no pueden ser acumulados, y deben ser usados en el turno que lleguen.

7.3.1 REEMPLAZOS SOVIÉTICOS
Cuesta 1 punto de reemplazo (PR) reconstruir un paso no mecanizado y 2PR un paso mecanizado. Una unidad soviética no mecanizada de dos pasos puede retornar de estar previamente eliminada a volver con fuerza completa en un turno, a un coste de 2RPs. Los pasos mecanizados solo pueden ser reemplazados un paso por turno.

7.3.2 RECONSTRUIR UNIDADES CON REEMPLAZOS
Las unidades anteriormente en la pila de muertos, reconstruidas con reemplazos, entran en el juego en o adyacente al HQ que la controla. Si el HQ no está en el mapa, coloca la unidad en cualquier fuente de suministro soviética. La 11 brigada de tanques de la Guardia solo puede ser reconstruida por el HQ Konstantinov.

7.3.3 REEMPLAZOS Y EZOC
Las unidades reconstruidas con reemplazos no pueden ser colocadas en EZOCs.

7.3.4 REEMPLAZOS ALEMANES
El jugador alemán no tiene programa de reemplazos, pero puede recibir uno a través de la tabla de eventos aleatorios (ver 19.1.13).

Nota histórica: Tanto los soviéticos como los alemanes se estaban quedando sin hombres en esta etapa de la guerra; Los reemplazos soviéticos representan principalmente la reparación de nuevos equipos que históricamente fueron para recuperar pérdidas del 2º ejército de tanques de la Guardia, que habían sufrido al comienzo de la ofensiva alemana.

8.0 COMBATE

En el segmento de combate, el jugador activo puede atacar unidades de combate enemigas adyacentes a sus unidades de combate activadas. Hexs vacíos o HQs solitarios no pueden ser atacados. Un jugador nunca será forzado a atacar, aunque las unidades deben defender si son atacadas. El jugador activo es denominado atacante en el segmento de combate, mientras que el otro jugador es el defensor, con independencia de la situación global.

8.1 RESULTADOS DEL COMBATE
La tabla de resultados del combate da los resultados que afectan tanto al atacante (A) como al defensor (D). El defensor siempre ejecuta primero su resultado. Los posibles resultados son:

- = Sin efecto
D = El resultado afecta al defensor
A = El resultado afecta al atacante
 # = Número de pasos perdidos
r# = Número de hexs para ser retirados
A#/D# = El resultado afecta tanto al atacante como al defensor
P = Fijado (Pinned)

Ejecuta el resultado inmediatamente al determinarlo. Después de ejecutarlo, pasa a otro combate.

8.1.1 RESULTADOS DE COMBATE DOBLE
Los resultados Ar/D1 y A1/Dr afectan a ambos jugadores. El defensor puede negar la primera retirada (ver 9.5) y/o primera pérdida (ver 8.7)

dependiendo del terreno. El atacante siempre debe ejecutar el resultado primero.

8.1.2 FIJADO (*PINNED*)
Cualquier ataque contra una unidad fijada recibe un desplazamiento a la derecha de +1 a la derecha en la CRT. Las unidades Pinned no pueden atacar o mover, pero pueden defender normalmente.

8.2 PROCEDIMIENTO DE COMBATE
Los combates son resueltos de uno en uno, en el orden que el atacante desee, de acuerdo con el siguiente procedimiento:

1. Declara el hex a atacar y con qué unidad(es).
2. Determina la fuerza total atacante y defensora, posiblemente modificada por suministro, aislamiento y estar fijada(*pinned*); calcula la proporción del combate y modifícala si es necesario (por ejemplo, por terreno, empleo de unidad aérea).
3. Lanza un dado 1d6.
4. Aplica el resultado del combate.
5. Ejecuta los ataques restantes en el orden deseado, siguiendo los puntos 1 a 5 de arriba.

8.3 RESTRICCIONES AL COMBATE
8.3.1 DIRECCIÓN DEL ATAQUE
Cualquier número de unidades activadas pueden atacar en un único combate y los ataques pueden hacerse desde cualquier dirección o conjunto de direcciones. Las unidades apiladas juntas podrían atacar hexs diferentes, pero ninguna unidad puede contribuir a más de un ataque (y ninguna unidad defendiendo puede ser atacada más de una vez) por segmento de combate.

.

8.3.2 DEFINIENDO UNIDADES DEFENDIENDO
Combina todas las unidades en un hex en una única fuerza defensora. El defensor no puede retirar unidades en un hex bajo ataque. Las unidades dentro de un apilamiento no pueden ser atacadas individualmente –los apilamientos siempre defienden juntos.

8.3.3 UNIDADES CON VALOR DE COMBATE CERO
Las unidades con un valor de combate cero pueden participar en un combate con otras unidades que no tienen un valor “0”. Mientras que ellas no añaden nada a la fuerza de combate, sí que pueden ayudar a absorber pérdidas de pasos y pueden avanzar después del combate.

8.4 DETERMINACIÓN DE LA PROPORCIÓN
Totaliza la fuerza de ataque modificada y divide por la fuerza de defensa total modificada; esto produce la proporción del combate. Aplica la regla del redondeo estándar (ver 1.1.3) a los totales y expresa los dos números como una proporción, atacante a defensor.

8.4.1 FACTORES QUE AFECTAN
Varios factores pueden afectar a las fuerzas de ataque y defensa:

- Las unidades sin suministro dividen a la mitad sus fuerzas de ataque y defensa.
- Las unidades aisladas dividen a la mitad tanto su fuerza de ataque, defensa y movimiento.
- Los efectos del terreno (ríos mayores y menores) son acumulativos con los efectos del suministro.
- El estado Pinned desplaza el ataque una columna a la derecha.
- Las unidades aéreas pueden ser añadidas al ataque después de que las proporciones hayan sido calculadas.

8.5 BOMBARDEO
El intento de bombardeo puede ocurrir solo como resultado de la tabla de eventos aleatorios.

8.5.1 PROCEDIMIENTO
Cuando ocurre un bombardeo, tira 1d6 y compara el resultado con la tabla de bombardeo, que indica el número de ataques. Elige una unidad objetivo, tira un dado y compara el resultado con la columna de bombardeo en la CRT. Un ataque de bombardeo solo puede hacerse sobre una unidad en un hex adyacente a una unidad de combate propia y solo puede hacerse un intento por objetivo.

8.6 PÉRDIDAS DE PASOS
Los pasos permiten a una unidad recibir daños en forma de incrementos. El lado de la ficha desplegada muestra la fuerza que en ese momento tiene la unidad. Las unidades con fuerza completa que toman un paso de pérdidas son giradas a su reverso y pasan a su lado de fuerza reducida. Las unidades con fuerza reducida que tomen una pérdida de pasos son destruidas y retiradas del juego. No todas las unidades tienen dos pasos.

8.6.1 PRIMERA PÉRDIDA DE PASOS
Cuando un resultado reclama una pérdida de pasos, el primer paso a retirar debe provenir de la unidad con el lado más fuerte que participó en ese combate. La unidad más fuerte significa aquella con la fuerza de ataque impresa más alta (para el atacante) y la fuerza de defensa (para el defensor). Si dos unidades tienen igual fuerza, elige el jugador propietario.

8.6.2 LOCALIZANDO PÉRDIDAS DE PASOS ADICIONALES
Cualquier pérdida de paso adicional más allá del primero se puede distribuir entre cualquiera de las unidades involucradas del bando a discreción del propietario.

8.6.3 UNIDADES DE UN ÚNICO PASO
Algunas unidades tienen solo un paso, identificables por tener impreso solo un lado. Cualquier pérdida de paso tomado por estas unidades las elimina.

8.6.4 ELIMINADAS
Todas las unidades eliminadas son retiradas del mapa, pero algunas pueden retornar vía reemplazos (ver 7.3).

8.7 NEGANDO EL RESULTADO DE LA PRIMERA PÉRDIDA DE PASOS
Unidades defendiendo localizadas en una ciudad ignora cualquier primer resultado de pérdidas de la CRT. Las unidades tomando múltiples pérdidas pueden ignorar la primera pérdida, pero debe tomar el resto de las pérdidas adicionales de manera normal (ver 9.5, negando resultados de retirada).

9.0 RETIRADAS

Como resultado de algunos resultados del combate, el jugador propietario puede ser requerido para retirar sus propias unidades.

9.1 PROCEDIMIENTO DE RETIRADA
9.1.1 LONGITUD
Las retiradas son dadas en números de hexs que las unidades afectadas deben retirarse.

9.1.2 RETIRÁNDOSE A TRAVÉS DE EZOCs
Cada hex conteniendo una EZOC entrada por el apilamiento en retirada le cuesta a ese apilamiento un paso. Esta pérdida es en adición al resultado del combate. Si un apilamiento debe entrar en una EZOC, el apilamiento pierde un paso en total, no por unidad. Las unidades amigas no niegan las EZOCS para estos efectos.

9.1.3 RETIRADAS Y TERRENO
Las retiradas son siempre dadas en hexs, no en puntos de movimiento. Excepto donde el terreno prohibitivo evita la retirada, el terreno no tiene efecto en la longitud de la retirada.
Para clarificar las retiradas y ríos:

- Las retiradas sobre un río menor están permitidas.
- Las retiradas sobre el río mayor Oder no están permitidas, a menos que haya un puente.

9.1.4 RETIRANDO APILAMIENTOS
Las unidades retirándose pueden permanecer juntas o retirarse usando rutas separadas, a discreción del jugador propietario.

9.2 DIRECCIÓN DE RETIRADA
Cada hex de la ruta de retirada debe estar más lejos que el anterior del hex de la unidad original (p.e. el segundo hex retirado está a dos hexs de distancia del hex del combate).

9.2.1 OBJETIVO PRIMARIO
La unidad debe retirarse hacia la fuente de suministro amiga más cercana, si es posible. Si hay dos equidistantes, será a elección del jugador propietario (excepción: 10SS y Cuerpo Tettau -ver 11.2.4).

9.2.2 OBJETIVO SECUNDARIO
Si es posible, la unidad debe esforzarse por evitar retirarse dentro de una EZOC. Las unidades pueden violar esta regla para satisfacer 9.1.2 o 9.1.3 y aquellas reglas tienen preferencia.

9.3 REGLAS DE RETIRADA ESPECIALES

9.3.1 HQs Y RETIRADAS
Un HQ apilado con unidades de combate en el comienzo de un combate debe retirarse con ellas si son forzadas a retirarse como resultado de este combate. Los HQs siempre finalizan las retiradas en modo movimiento.

9.3.2 ARROLLANDO HQs DURANTE LA RETIRADA
Una unidad de combate retirándose puede arrollar a un HQ enemigo solitario simplemente entrando en el hex, dentro de las restricciones de 8.9.

9.4 RESTRICCIONES DE RETIRADAS
Las unidades solo pueden retirarse dentro o a través de hexs en los cuales podrían mover esas unidades durante el movimiento regular. Las unidades que no pueden retirarse por esta razón deben perder un paso por hex que el apilamiento no pueda retirarse. El jugador propietario selecciona la unidad que toma esa pérdida.

9.5 NEGANDO EL PRIMER RESULTADO DE RETIRADA
Las unidades defendiendo localizadas en un pueblo (*village*), o ciudad (*city*) ignoran el primer incremento de un resultado de retirada.

9.5.1 BENEFICIO SOLO PARA EL DEFENSOR
Una unidad atacante que recibe un resultado AR (atacante se retira) mientras ocupan un hex de pueblo o ciudad no se benefician de la regla de arriba -se retiran normalmente.

10.0 AVANCE DESPUÉS DEL COMBATE

En cualquier momento en el que un ataque deje vacante el hex defensor, las unidades atacantes pueden ocupar el hex. El avance después del combate es opcional; el atacante puede avanzar todas, algunas o ninguna de sus unidades atacantes, sujetas a los límites de apilamiento. El hex original del defensor debe ser el primer hex del avance. Mientras que avancen después del combate, las unidades avanzando no gastan MPs y las EZOC son ignoradas.

10.1 UNIDADES DEFENDIENDO
El defensor no puede avanzar después del combate cualquiera que sea el resultado.

10.2 HQs
Los HQs pueden avanzar después del combate con la unidad/unidades en su apilamiento.

10.2 UNIDADES MECANIZADAS
Cuando el defensor se retira, las unidades de combate mecanizadas (aquellas con un factor de movimiento amarillo) pueden avanzar hasta dos hexs. Las unidades mecanizadas que participaron en el mismo combate pueden finalizar su avance en diferentes hexs, aplicando las restricciones normales. (excepción: 11.3.3).

10.3.1 MECANIZADAS Y TERRENO
Una unidad mecanizada que cruza un lado de hex de río sin puente o entra en un pueblo o ciudad en el primer hex de su avance después del combate, deben detenerse y no pueden avanzar un segundo hex.

10.4 UNIDADES NO MECANIZADAS
Las unidades no mecanizadas solo pueden avanzar un hex.

10.5 RESTRICCIONES AL AVANCE
Ninguna unidad puede avanzar dentro de un hex dentro del cual no pudiera mover en movimiento regular.

10.5.1 RÍOS MAYORES
Ninguna unidad puede avanzar después del combate sobre un lado de hex de río mayor sin puente.

11.0 SUMINISTRO Y AISLAMIENTO

Durante la fase de suministro, ambos jugadores chequean cada una de sus unidades para determinar si existe una línea de suministro. Si no puede ser trazada ninguna línea de suministro, marca a la unidad con un marcador de “sin suministro” (OOS). Si, en una fase de suministro posterior, una línea de suministro puede ser trazada para dichas unidades, el jugador propietario retira el marcador “OOS”. Si la unidad aún está OOS y ya tiene un marcador “OOS”, esta unidad pasará a estar aislada, y el marcador de “OOS” es girado a su lado “aislado”. Si la unidad ya tiene un marcador de aislado, no sufre ninguna penalización.

11.1 TRAZANDO LÍNEAS DE SUMINISTRO
Una línea de suministro es una ruta libre de unidades enemigas y EZOCs trazada entre una unidad y la fuente de suministro de su bando. Generalmente, las líneas de suministro pueden ser cualquier longitud de hexs contiguos, siempre que esta siga terreno claro, Roll-Bahn, carreteras, pistas, ferrocarril o unidades amigas.

11.1.1 RESTRICCIONES DEL SUMINISTRO
Una línea de suministro no puede cruzar lados de hexs de río mayor sin puente, lados de hexs de terreno impasable o lados de hex de agua, a menos que el hex/lado de hex sea cruzado por un puente. La ruta no puede ir a través de hexs ocupados por unidades enemigas o EZOCs. Recuerda que las unidades amigas niegan las EZOCs en sus hexs SOLO a efectos de suministro. Si la ruta está bloqueada, y no hay otra ruta disponible -el jugador puede chequear todas las rutas de suministro potenciales -marca la unidad OOS.

11.1.2 TIEMPO DE DURACIÓN DEL SUMINISTRO
Después de un trazado satisfactorio, las unidades están “en suministro” hasta la siguiente fase de suministro, con independencia del cambio de circunstancias. Por el contrario, las unidades OOS deben esperar hasta (al menos) la siguiente fase de suministro para chequear de nuevo el estado del suministro.

11.2 FUENTES DE SUMINISTRO
11.2.1 FUENTES DE SUMINISTRO SOVIÉTICAS
El jugador soviético debe trazar suministro a cualquiera de las fuentes de suministro soviéticas marcadas en el borde del mapa (rojo/blanco) (excepción: 1er. Ejército polaco, ver 11.2.2).

11.2.2 FUENTE DE SUMINISTRO DEL 1ER. EJÉRCITO POLACO
El 1er. Ejército polaco debe trazar suministro a la fuente de suministro del ejército polaco en el borde del mapa (símbolo de suministro marrón/rojo en el hex 48.15).

11.2.3 FUENTE DE SUMINISTRO ALEMANA STETTIN
El jugador alemán traza suministro a cualquiera de las fuentes de suministro alemanas en los bordes del mapa (negro/blanco). (Excepción: 10SS y Cuerpo Tettau, ver 11.2.4).

11.2.4 FUENTE DE SUMINISTRO ALEMANA KOLBERG
El jugador alemán debe trazar suministro para las unidades 10SS y Cuerpo Tettau a la fuente de suministro en Kolberg (símbolo de suministro azul/blanco en el hex 44.30).

11.2.5 FESTUNGS
Las Festungs otorgan suministro para las unidades alemanas apiladas con ellas (ver 12.3).

Nota histórica: Estas diferentes fuentes de suministro sirven para representar las diferentes bases de suministro de varias fuerzas, las cuales también determinarán la ruta de retirada mientras recurren a sus respectivas líneas de comunicación.

11.3 EFECTOS DEL SUMINISTRO
11.3.1 SIN SUMINISTRO (OOS)
Las unidades OOS tienen su fuerza de ataque y defensa a la 1/2. Su capacidad de movimiento no se ve afectada. Un HQ con un marcador OOS al final de la fase de suministro es relocalizado (ver 12.2.2).

11.3.2 AISLAMIENTO
Las unidades aisladas tienen su fuerza de ataque, fuerza de defensa y la capacidad de movimiento a la ½. Un HQ OOS hace a todas sus unidades de mando OOS. Cuando un HQ OOS pasa a estar aislado, también lo hacen todas sus unidades en mando.

11.3.3 MECANIZADAS Y OOS/AISLADAS
Las unidades mecanizadas solo pueden avanzar 1 hex después del combate si están OOS o aisladas.

11.4 SUMINISTRO EN EL TURNO 1
En el comienzo, todas las unidades en el mapa están en suministro.

12.0 REGLAS ESPECIALES

12.1 REGLAS ESPECIALES DEL 1ER. TURNO
El punto localizado en el mando soviético del turno 1 [´**1***´] significa que el jugador soviético solo puede extraer un chit en este turno. El asterisco (*) significa que el jugador soviético puede activar todos los ejércitos que son atacados (vía ataque regular y/o bombardeo) durante el turno 1 directamente después de que la actual activación alemana haya finalizado. Cada ejército soviético solo puede ser activado una vez (como es usual), bien por este proceso de reacción o por la selección regular del chit de mando.
Si los alemanes atacan a una unidad soviética cuyo HQ no está actualmente sobre el mapa, ese HQ (y su chit de mando que le acompaña) llega en la fase de refuerzo de ese turno.

Ejemplo: Si el 3er. Cuerpo Panzer SS ataca tanto al 61 Ejército como al 2º Ejército de tanques de la Guardia, el jugador soviético, después de completar el turno del 3er. Cuerpo Panzer SS, activa cada uno de esos ejércitos de la manera usual. Comienza con el primero atacado en el turno alemán. Después de eso, extrae los chits de manera normal. En este ejemplo, los chits de mando del 61 ejército y del 2º ejército de Tanques de la Guardia se ponen a un lado cuando se extraen más tarde en el turno.

Nota de juego: Todas las unidades comienzan en mando. Todas las unidades comienzan en suministro. No hay movimiento estratégico soviético permitido en el turno 1.

Nota de juego: El jugador alemán debe sopesar las ventajas y desventajas relativas de atacar a más de un ejército soviético en el primer turno. Las pruebas de juego revelaron muchos resultados potenciales diferentes según la escala de los ataques alemanes.

12.2 CUARTELES GENERALES (HQs)
12.2.1 PÉRDIDAS EN COMBATE
Los HQs nunca sufren pérdidas de pasos y no pueden ser eliminados como resultado de un combate o un arrollamiento. Sin embargo, un HQ debe ser relocalizado si todas las unidades de combate apiladas con esta en el comienzo de un combate son eliminadas como resultado de este combate, ya sea debido a la pérdida de pasos, imposibilidad para retirarse o retirarse dentro de una EZOC.

12.2.2 RELOCALIZACIÓN
El HQ es retirado de su actual hex e inmediatamente colocado de vuelta al mapa por su propietario. La distancia de relocalización debe ser la más corta posible, mientras que se cumplan los siguientes requerimientos:

1) Al menos 5 hexs de distancia desde el hex en el cual el HQ estaba localizado;
2) Lo más cerca de una fuente de suministro amiga.
3) No en una EZOC.
4) Ser capaz de trazar una línea de suministro a una fuente de suministro amiga.

Un HQ con un marcador OOS al final de una fase de suministro es relocalizada. Si el HQ no puede ser legalmente relocalizado, entra como un refuerzo en el siguiente turno en una fuente de suministro perteneciente a ese jugador.

12.2.3 RETIRADAS
Un HQ apilado con unidades de combate en el comienzo de un combate, deben retirarse con ellas si son forzadas a retirarse como resultado de este combate.

12.2.4 AVANCE DESPUÉS DEL COMBATE
Un HQ apilado con unidades de combate en el comienzo de un combate, pueden avanzar con ellas, a elección del atacante, si ellas avanzan después de este combate. Esta puede avanzar dos hexs si está apilada con unidades mecanizadas avanzando dos hexs.

12.2.5 RETIRADA DE HQ
Un HQ (y su correspondiente chit de mando) es retirado del juego si se le indica por la tabla de eventos aleatorios.

12.2.6 HQs SOLITARIOS Y ARROLLAMIENTOS
Los HQs solitarios pueden ser arrollados por fuerzas de combate enemigas en el movimiento acompañando el segmento de refuerzo, el segmento de movimiento regular y como parte de la retirada y el avance después del combate. Las unidades enemigas deben tener los MPs para entrar en el hex; estar adyacente no es suficiente.

12.3 FESTUNGS (fortalezas)
No pueden mover, están siempre en suministro e ignoran los resultados de retirada. Las unidades en el mismo apilamiento deben retirarse de manera normal. Las Festungs otorgan suministro para cualquier unidad alemana apiladas bajo ellas. Si están apiladas sobre el marcador de Festung, la unidad no está automáticamente en suministro.

12.4 VOLKSTURM
Hay 4 unidades de combate en el juego marcadas como Volksturm. Cuando son perdidas en combate, estas no son retiradas del juego para siempre, sino que en vez de eso se colocan en la caja “Deutscher Volksturm”. Durante el segmento de despliegue del Volksturm, el jugador alemán puede libremente colocarlas en cualquier hex de pueblo o ciudad alemán controlado al menos a 5 hexs de cualquier unidad soviética. No pueden ser colocadas detrás de la línea del frente soviético, ni apiladas juntas o con otras unidades alemanas.

12.5 2º CUERPO DE CABALLERÍA DE LA GUARDIA SOVIÉTICO
El 2º cuerpo de caballería de la Guardia (3ª, 4ª y 17ª divisiones de caballería) solo pueden ser comandadas y movidas cuando se extraiga el chit “1er. Frente Bielorruso” (1 BRF) (ver 3.1.4). Cuando es extraído el chit 1BRF, el jugador soviético puede activar cualquier ejército libremente a su elección (excepción: ver 3.1.3) Y el 2º Cuerpo de caballería de la Guardia. El 2º Cuerpo de caballería de la Guardia debe haber entrado primero en el juego, inmediatamente después de la llegada del Cuerpo Von Tettau por evento aleatorio.

12.6 INFORME ZHUKOV
El jugador soviético puede retirar un chit de mando soviético durante la fase de mando y colocarlo a un lado en los turnos de juego 8 y 9. Este chit retirado es mantenido oculto del jugador alemán. El Chit es colocado de vuelta junto con el resto durante el final de la fase de turno. Si se desea, el mismo chit puede ser retirado en ambos turnos aplicables. Por cada turno que el jugador soviético ejerce esta opción, pierde 1VP al final del juego. La ficha de Zhukov (-1VP/-2VP) es incluida como recordatorio.

Nota de juego: Esta regla es incluida para mitigar las más extremas posibilidades inherentes en la extracción aleatoria de chit de mando; Al tomar un mayor control de sus ejércitos, el jugador soviético necesita capturar más hexs VP.

13.0 UNIDADES AÉREAS

El jugador alemán tiene 4 y el jugador soviético tiene 2 unidades aéreas. Sin embargo, cada bando solo puede desplegar un máximo de cuatro (4) puntos de ataque aéreo en cualquier turno. Todas las unidades aéreas tienen dos valores. Cada unidad tiene hasta dos valores, +2 en el lado frontal (ATAQUE COMPLETO) y un +1 en su reverso (ATAQUE NORMAL).

Nota de juego: Puede parecer extraño que los alemanes tuvieran "más" apoyo aéreo en esta etapa de la guerra; sin embargo, estaban operando desde aeródromos locales y, por lo tanto, pudieron realizar más misiones mientras que los aviones soviéticos estaban en proceso de redespliegue después del avance de 300 millas desde el Vístula en poco más de dos semanas

13.1 ATAQUE AÉREO
Durante un segmento de combate, el jugador atacante puede apoyar cualquier combate en curso, justamente colocando una unidad aérea sobre la unidad objetivo. El jugador puede libremente seleccionar para llevar a cabo un

ATAQUE NORMAL (+1) o un ATAQUE COMPLETO (+2). El número indicado en la unidad aérea es el número de desplazamientos a la derecha en la CRT con que la unidad aérea contribuye al ataque después de que las proporciones hayan sido calculadas. Un máximo de **dos** unidades aéreas puede ser usada durante el mismo ataque sobre la misma unidad(es).

13.1.1 ATAQUE NORMAL Y COMPLETO
Una unidad aérea que ha usado un ATAQUE COMPLETO pasa a estar en tierra (*Grounded*). Sin embargo, una unidad aérea que acaba de ser usada para ATAQUE NORMAL simplemente retorna a la base y es colocada en el lado "recuperado" (*Refit*) de la casilla de tierra (*Grounded*).

13.2 UNIDADES AÉREAS EN TIERRA
Una unidad aérea pasa a estar en tierra en cualquiera de estas dos formas: Por eventos aleatorios o si un jugador ha usado el ataque completo.

13.2.1 PROCEDIMIENTO
Una unidad aérea que ha pasado a tierra es colocada en el lado "*Grounded*" de la casilla en tierra (*Grounded*). En el siguiente segmento de reacondicionamiento de la unidad aérea, la unidad aérea es movida al lado recuperado o reparado (*Refit*) de la casilla.

13.2.2 RETORNAR AL JUEGO
Todas las unidades aéreas colocadas en el lado "Refit" de la casilla en tierra retornan a su respectiva casilla de unidad aérea durante el siguiente segmento de retorno de unidad reacondicionada.

14.0 CÓMO GANAR EL JUEGO

14.1 PUNTOS DE VICTORIA (VPs)
En el comienzo del juego el jugador alemán controla todos los hexs de VPs (ver 14.3.1). Cuando una unidad de combate soviética (no HQs) entra en un hex de VP, el jugador soviético recoge el marcador VP con su lado correcto (de acuerdo con la fecha histórica del marcador). Al final del juego, el jugador soviético totaliza su número de VPs, añadiendo cualquier VP de 19.1.3 (Defender el Reich) y de este total se restav los VPs causados por 12.6 y 16.1. Finalmente resta cualquier VP alemán (solo disponible con la regla opcional 16.2 & 16.4) para obtener la puntuación final. Compara esta cantidad con lo que se especifica en las condiciones de victoria (ver 14.3).

14.1.1 RESTRICCIONES HEX DE VICTORIA
Solo las unidades de combate que cumplan esos criterios pueden controlar hexs VP. Debe:
1 extender una ZOC
2 tener un valor de defensa de "1" o más.
Para controlar un hex VP, el hex en cuestión pertenece al bando que lo controló más recientemente. Los HQs no cambian el control de un hex de victoria.

14.1.2 REGLAS ESPECIALES ARNSWALDE & BAHN
Las ciudades de Bahn y Arnswalde fueron declaradas "Festungs" (fortalezas) a la llegada de los soviéticos, y muchos soldados soviéticos estaban ocupados en el asedio de ambas. Si el jugador alemán en cualquier momento del juego crea con éxito una línea de suministro libre de EZOC dentro de esas ciudades, gira el marcador VP de su total VP más alto al más bajo. La existencia de una línea de suministro, libre de unidades enemigas y sus ZOCs a Arnswalde y Bahn es calculada en el segmento de marcador VP. Esto representa la liberación de los refugiados cuyo rescate era el objetivo para la operación.

14.2 VICTORIA POR MUERTE SÚBITA
Las unidades deben estar en suministro y no aisladas. Si no ocurre esto nunca, determina el ganador usando las condiciones de victoria en 14.3.

14.2.1 VICTORIA POR MUERTE SÚBITA ALEMANA
Si el jugador alemán mueve 3 unidades con capacidad de ataque fuera del mapa a través de la línea de suministro Landsberg (15.01 (D) a 35.01 (E)) durante los turnos de juego 1, 2 o 3, el juego finaliza inmediatamente con una victoria alemana por muerte súbita. La EZOC no rompe la línea de suministro Landsberg, las unidades deben salir físicamente. Las tres unidades deben ser del 3er. Cuerpo SS (no unidades independientes) y ser mecanizadas. El coste en MP por el hex de salida es el mismo que el hex actualmente ocupado por la unidad alemana. Se pueden aplicar los costes reducidos por carretera, pero una unidad no puede usar el movimiento estratégico para salir del mapa. Además, antes de que esas unidades salgan, los alemanes deben haber liberado de manera exitosa el asedio de Arnswalde (así, crear una línea de suministro libre de EZOCs a esta ciudad -ver 14.1.2).

Nota histórica: La línea de suministro a Landsberg fue crucial para el asedio soviético de Küstrin. Este fue uno de los objetivos de la Operación Sonnenwende. El desbaratamiento adicional a las líneas de suministro soviéticas podría haber dado como resultado un retraso significativo en la siguiente fase del asalto a Berlín.

14.2.2 VICTORIA POR MUERTE SÚBITA SOVIÉTICA
Si el jugador soviético ocupa cualquiera de los hexs de victoria de Stettin (03.18, 04.18, 04.19, 05.18) con una unidad de combate en suministro en cualquier momento, el juego finaliza inmediatamente con una victoria soviética por muerte súbita.

Nota histórica: Una cabeza de puente suministrado en la orilla oeste del Oder habría sido un desastre para los alemanes.

14.3 CONDICIONES DE VICTORIA

Las condiciones de victoria se basan en la posesión soviética de VPs.

NIVEL DE VICTORIA	VPs Requeridos
Victoria triunfante soviética	17+
Victoria abrumadora soviética	14-16
Victoria mayor soviética	7-13
Victoria menor soviética	5-6
Empate	2-4
Victoria propagandística alemana	1 o menos

14.3.1 HEXS VP
Las siguientes ciudades son los hexs de VPs y su valor en VP (antes/en o después del turno de captura histórico).
Greifenhagen (03.11); Bahn* (07.05) – 3*/1* VP; Altdamm (07.16); Gollnow (12.23); Pyritz (13. 07) - 2/1 VP; Stargard (17.14) - 3/1 VP; Naugard (19.27) - 2/1 VP; Daber (24.24) -2/1 VP; Arnswalde* (26.08) - 5*/ 1* VP; Labes (32.26) - 2/1 VP; Schievelbein (36.30); Dramburg (37.21) - 2/1 VP; Falkenburg (42.22); Bad Polzin (44.30);
(Para Ver 12.1.22*

14.3.2 OTRAS FUENTES DE VP SOVIÉTICOS
El jugador soviético recibe 1VP por cada unidad restante en la fase final del turno después de que se haya obtenido con el dado "Defender el Reich". Las unidades alemanas afectadas son: 10SS, 4SS, 233 infantería, divisiones de granaderos Führer Begleit & Führer. Esta penalización no se aplica si cualquiera de esas unidades ha sido sacada como parte de 14.21 o han sido previamente destruidas.

15.0 COLOCACIÓN

Los jugadores seleccionan su bando (alemán o soviético) y colocan sus fuerzas de acuerdo con las instrucciones de colocación de abajo. Coloca todos los refuerzos en su correcto turno de llegada en su respectiva carta de ayuda al jugador, las unidades aéreas en sus respectivas casillas y coloca el marcador de turno en el turno 1. Todas las unidades comienzan con fuerza completa, en suministro, en mando y dentro de los límites de apilamiento.

15.1 ALEMANES:
Stell II HQ (04.18), Pommern VLKSTM (01.06), Klein/Den (03.07), ll/26FJ/Den (08. 08), PzJG54/9FJ, PzJG53/9FJ, PzJG51/9FJ, 9J/9FJ, 9P/9FJ, FJzbV//9FJ (w/i 1 de 04.11), 1/26FJ/9FJ (04.14), Engel/Den (06.07), Festung Bahn, KG Schmeling (07.05), 6J/DEN (10.08), EaU Stettin, Pyritz II VLKSTM (13.07), Rein/Den (14.09), Hessen I VLKSTM (12.09), Hessen II VLKSTM (12.08)
39 Pz HQ (10.13), 44Pz/233, 142/233, 139/233, 144P/233, 144J/233 (w/i 1 de 16.17), 44A/233 (17.15), 22/10SS (10.16), Lang/10SS, 10A/10SS (13.16), 21/10SS (12.16), 10P/10SS, 10J/10SS (11.16), Stug/10SS (14.15), 4Pz/4SS (11.13), 8/4SS (12.14), 4A/4SS (12.15), 7/4SS (10.12), 69/28SS (17.11), 70/28SS (20.12), 28J/28SS (18.12), 28P/28SS (20.11)
3SS PZ HQ (27.15), Oehms/27SS, 27J/27SS (22.13), Rehman/27SS, 27P/27SS (23.12), 503SS (25.16), Festung Arnswalde, Voigt (26.08), HvS/11SS, (25.12), 23/11SS, 11A/11SS (24.12) 24/11SS, Schulz-Streek (26.12), 102Pz/FB (30.19), 673J/FB (29.18), 120P/FB (32.16), 100/FB (30.15), Klotz/23SS (23.19), 49/23SS (25.18), 23J/23SS (24.19), Sülberg (29.11), Schäfer (30.13)
Munzel HQ (16.15), 911/FG (29.22), 101Pz/FG (41.18), 124P/FG (29.23), 99/FG (42.16), 951P (16.13), 100/104PJ (15.13), 4J/104PJ (14.16), 2J/104PJ (17.14), 3J/104PJ (18. 15), 1A/104PJ (19.15), 5Jag/104PJ (14.13), 281P/281, 368/281, 322/281, 418/281 (w/i 1 de 36.21)
10SS HQ (39.21), Kausch (40.21), Scha/z402 (38.15), Kohl/z402 (32.14), Mens/z402 (40.15), Hard/z402 (34.14), 56J/5J (48.24), 75J/5J (47.22), 5P/5J (48.23), FHJ3/LEH (46.18), FHJ1/LEH (44.18), FHJ4/LEH (47.18), FHJ2/LEH (42.17)
Cuerpo Tettau: Véase el evento 19.1.5
UNIDADES AÉREAS DE INICIO: En el comienzo y disponibles 1/JG y Rudel; en el comienzo y en tierra 2JG & 3JG (en tierra, *Grounded*)

15.2 SOVIÉTICOS:
2 GT A HQ (16.05), 19M/1M (11.06), 35M/1M (06.05), 37M/1M (02.05), 219T/1M (08.06), 6GT (13.03), 79GT (19.08), 18 ENG (12.02), 33G/9GT, 65GT/9GT (13.05), 47GT/9GT, 50GT/9GT (14.07), 48GT/12GT

(14.11), 66GT/12GT (17.08), 49GT/12GT (16.09), 34GR/12GT (15.11)

61 A HQ (29.06), 85T (26.09), 38 ENG (25.02), 212/80 (24.10), 356/80 (27.08), 75G/9G, 152 (21.09), 415/9G (30.12), 12G/9G (33.12), 23/89 (28.10), 311/89 (23.08), 397/89 (40.13), 11 GdT (30.09).

Konstantinov HQ, 14GC/7GC, 15GC/7GC, 16GC/7GC w/I 1 de (31.10) 119UR/7GC (26.07)

47 A HQ (38.06), 143/129 (23.01), 60/125 (35.03), 185/77 (13.04), 76/125 (38.13), (Unidades polacas): 4/1 (45.14), 2/1 (44.16), 1C/1 (45.17), 6/1 (47.17), 1T/1 (45.15)

2 Cuerpo GC: Véase el Evento 19.1.5

INICIO UNIDAD AÉREA: 6 GA (Ejército Aéreo 16)

15.3 REFUERZOS

TURNO 1

ALEMÁN: 11Pz AOK Chit de extracción, 1/1Mar (A)

SOVIÉTICO: 47 A Chit de extracción, 88GT (D), 132/129 (D), 364/7, 265/7, 207/79, 115UR (F), 1 A HQ, 1/1 (G)

TURNO 2

ALEMÁN: 234P/163, 310/163, 307/163, 324/163, 234J/163 (Desembarcados del tren en hex 37.21).

SOVIÉTICO: 1 A Chit de extracción, 3 Sh A Chit de extracción, 146/7 (E), 3 Sh A HQ, 260/129 (F), 3/1, 1 Eng/1, 2 Eng/1 (G),

TURNO 3

SOVIÉTICO: 1 BRF Chit de extracción, 328/77 (D), 8MR/9T, 95T/9T, 23T/9T, 108T/9T, 36GT/9T, 2AES (E), 25 Eng, 150/79, 171/79, 33/12G, 52G/12G, 23G/12G (F), 4T (G)

TURNO 4

ALEMÁN: 3Pz AOK chit de extracción

SOVIÉTICO: 9GA (unidad aérea), 234/77 (C)

TURNO 6

SOVIÉTICO: 175/125, 18 ENG, 70GT (C)

TURNO 7

SOVIÉTICO: 1 GT A Chit de extracción, 1 GT A HQ, 64GT, 19, 17ENG, 40GT/11GT, 44GT/11GT, 45GT/11GT, 27GR/11GT, 19GM/8G,20GM/8GM,21GM/8GM,1GT/8GM 8GMC/8GM, 48GT (D)

TURNO 8

ALEMÁN : 2/1Mar, 1P/1Mar, 4/1Mar, 210 (B)

16.0 REGLAS OPCIONALES

Las siguientes reglas pueden ser añadidas si ambos jugadores están de acuerdo, por ejemplo si están jugando jugadores de diferente experiencia.

16.1 ÓRDENES DE LA STAVKA

El jugador soviético puede retirar un chit de mando soviético durante la fase de mando y lo coloca a un lado en los turnos 2 y 3. Este chit retirado se mantiene oculto del jugador alemán. El chit es colocado de vuelta con los otros durante la fase final de turno. Si se desea, el mismo chit puede ser retirado en ambos turnos aplicables. Por cada turno en el que el jugador soviético ejerce esta opción, pierde 1VP al final del juego. Se incluye una ficha Stavka (-1VP/-2VP) como recordatorio.

Nota de juego: Esta regla opcional, obviamente enlaza con 12.6, Informe Zhukov, pero aquí le da al jugador soviético una respuesta mejor manejada al ataque alemán. Ambas reglas también pueden ser usadas si son jugadores de diferente experiencia.

16.2 VARIANTE DE MUERTE SÚBITA ALEMANA

Antes de comenzar el juego, los jugadores pueden decidir usar la siguiente regla en vez de la 12.2, muerte súbita alemana.

Si el jugador alemán levanta el sitio de Arnswalde con éxito, y saca tres unidades antes del final del turno, en vez de finalizar el juego en ese pnto, inmediatamente el jugador alemán obtiene 3VPs. Esta cantidad será reducida del total soviético al final del juego.

Nota de juego: Esto significará que se garantiza que el juego durará los diez turnos completos para ver la efectividad de la contraofensiva del jugador soviético independientemente del éxito del jugador alemán.

16.3 LA 234 DIVISIÓN DE INFANTERÍA SOVIÉTICA

La división de infantería soviética 234/77, inicialmente parte del 47 Ejército, quedó bajo el mando del 61 Ejército alrededor del 1 de marzo (turno 8). Si los jugadores desean este nivel de precisión, reemplaza la primera unidad con la 234/80 (marcada con un asterisco) en la fase de reemplazo del turno 7. La 234/80 reemplaza a la 234/77 exactamente -localización, estado de suministro, si está girada, etc. Si la 234/77 está en ese momento eliminada no tiene lugar el intercambio.

16.4 RETIRADA RETRASADA DEL 39 CUERPO PANZER

En el comienzo del turno 5, obtiene el jugador soviético ½ VP si la retirada del 39 Cuerpo Panzer (y las divisiones FG y FB) no

se ha desencadenado por la tabla de eventos aleatorios, y continua obteniendo ½ VP por turno hasta que sea retirada. Así, si el 39 Cuerpo Panzer nunca es retirado, el jugador soviético habría ganado 3 VPs en el final del juego antes de que se consideren los puntos de las localizaciones de hexs de victoria. Redondea las fracciones al alza en el final del juego.

Nota de juego: El momento de la retirada del 39 Cuerpo Panzer puede ser crucial para el rendimiento general de los soviéticos - incluso su presencia un turno más puede tener un gran impacto. Esta regla opcional significa que el jugador alemán todavía tendrá que trabajar duro para detener cualquier ruptura soviética significativa para ganar su victoria o un empate en caso de que tenga uno o dos turnos extra con el Cuerpo de 39 Cuerpo Panzer. Los marcadores se incluyen para actuar como recordatorio de estos premios VP.

17.0 NOTAS DE DISEÑADOR

Razonamiento de diseño

La construcción de este juego comenzó cuando leí acertca de los esfuerzos de la 11SS Nordland durante 1944 y 1945. Me topé con la "Operación Solsticio" (*Sonnenwende*) por casualidad y pensé que podría hacer un pequeño juego al respecto. Pero siendo yo, pronto se convirtió en algo más grande y de repente había incluido la campaña soviética de Pomerania Oriental. Debo admitir que incluir la Batalla por los altos de Seelow también se me pasó por la cabeza. Por suerte, me detuve en el momento adecuado.

Empiezo repitiendo lo que escribí en mi juego de Narva: "Algunas cosas que pensé que debía mencionar de inmediato para que no crearan un gran debate más adelante: La colocación no es 100% históricamente correcta".

He tratado de recrear las posiciones iniciales lo mejor que pude. El OOB soviético era fácil de identificar y el alemán lo que encontré en copias de los diarios de guerra. Pero el número de grupos de trabajo, unidades de bloqueo, Volksturm etc., hace la fuerza de la unidad en este juego muy difícil de evaluar a pesar de que el bando soviético tenía una ventaja de 3:1 en personal y un 5:1 en tanques, la moral alemana hace que sus unidades sean tan fuertes como son. Como la mayoría de las unidades alemanas llegaron a la escena durante el 14-15 de febrero, hay un poco de colocación libre limitada en este juego.

En ningún orden en particular, los cuatro mosqueteros de este proyecto contribuyeron en gran medida a cerrarlo.

Jan Larsson siempre voluntarioso como primer probador incluso cuando mis proyectos apuntan en todas direcciones, un ancla cuando se trata de encontrar fallas importantes y un estratega maestro.

Ola Palmquist, por patear verbalmente mi trasero del sofá y verlo terminado; un jugador maravillosamente agresivo que encontró un bucle que todos echamos de menos y un espléndido escritor de reportajes de batalla.

David Larsen proporcionó un análisis brillante y evaluación del juego mientras hacía las pruebas; un hombre fiable en la detección de reglas necesitadas de clarificación.

Y finalmente, Paul Shackleton que ha mantenido la antorcha alta y ha hecho un brillante trabajo en desarrollo; grandes sugerencias siendo respetuoso con mi creación y tanto para la historia como para el relato.

Caballeros, ha sido un honor. Espero tener la suerte de volver a trabajar contigo.

Stefan Ekstrom

Créditos:

Diseñador: Stefan Ekstrom
Desarrollador: Paul Shackleton
Pruebas de juego: Michael Hopkins, David Larsen, Jan Larsson, Roger Miller, Christian Nilsson, Ola Palmquist, Paul Shackleton

18.0 FUENTES CONSULTADAS

19.0 EVENTOS ALEATORIOS

En la fase de eventos aleatorios, cualquier jugador tira un dado 1d6 y consulta el resultado en la tabla de eventos aleatorios. Si el evento primario ha ocurrido en el turno previo, ejecuta el evento secundario.

19.1 EXPLICACIÓN DEL EVENTO ALEATORIO

19.1.1 BOMBARDEO SOVIÉTICO (O) ALEMÁN

Permite a los jugadores soviético y alemán (dependiendo del jugador afectado) llevar a cabo intentos de bombardeo de acuerdo con el procedimiento de bombardeo (ver 8.5).

19.1.2 406 CUERPO VOLKS ART.

Cuenta como un intento de bombardeo ordinario alemán con la restricción de que so objetivo necesita estar adyacente a cualquier unidad bajo el mando del Stell II.

19.1.3 DEFENDER EL REICH

Cuando ocurre este evento, todas las unidades

de las divisiones 10SS, 4SS, 28SS, Führer Begleit, Führer grenadier y 233, y el HQ del 39 Cuerpo Panzer (y su chit de extracción) deben mover fuera del mapa vía Stettin antes del final de la fase final de turno del siguiente turno. Inmediatamente retira el chit de extracción del 39 Cuerpo Panzer de la copa. Ninguna unidad bajo el 39 Cuerpo Panzer, FB (3ªSS) y las divisiones FG (Cuerpo Munzel) pueden atacar más. El alcance de mando del HQ Munzel se reduce ahora de "8" a "6" (reemplaza la ficha con la versión reducida). Cada vez que el jugador alemán extrae un chit de la copa en la posterior fase de mando, con independencia del cuerpo, puede llevar a cabo un movimiento regular (incluyendo el movimiento ferroviario pero no el movimiento estratégico) con las unidades del 39 PzK, la FB (3ªSS) y las divisiones FG (Cuerpo Munzel) siguiendo todas las reglas del alcance de mando. El jugador alemán tiene 2 turnos para retirar todas las divisiones (este turno cuando ocurrió el evento y el siguiente). Cuando las unidades alcancen el hex 07.16, son recogidas y retiradas del mapa. Si el jugador alemán falla en hacer esto, en la fase final del turno en el turno después de que el evento fue extraído, cualquier unidad restante en el mapa se sacan y son retiradas del juego. El jugador soviético gana 1VP por unidad.

Nota histórica: Estas unidades fueron retiradas por orden expresa de Hitler; cualquier fallo en hacerlo de la manera oportuna, se habría castigado con severidad.

19.1.4 2º EJÉRCITO DE TANQUES DE LA GUARDIA SIN COMBUSTIBLE
Todas las unidades pertenecientes al 2º Ejército de tanques de la Guardia, tienen prohibido el uso del movimiento estratégico hasta el siguiente turno, debido a la escasez de combustible.

19.1.5 LA RETIRADA DEL CUERPO TETTAU
Las unidades BÄRW y el HQ entra en el juego vía punto de entrada H; las unidades POM vía punto de entrada I.
Al entrar en el mapa, el jugador alemán debe tirar 1 dado por unidad (excepción: no tires el dado por la unidad HQ).
1= la unidad es Perdida
2-4= la unidad entra por su lado reducido
5-6= la unidad entra con fuerza complete.

Cuando se extrae, trata la llegada de las unidades como un refuerzo regular (pero el movimiento estratégico no está permitido) con su propia fase de movimiento. Inmediatamente después del movimiento de esas unidades, el jugador soviético introduce el 2º cuerpo de caballeria de la Guardia en el punto de entrada H, y conduce un movimiento regular (pero el movimiento estratégico no está permitido). Finalmente, añade el chit de mando Tettau a la copa de extracción, y si es extraído, puede ser activado normalmente en el mismo turno.

Nota histórica: El Cuerpo Tettau mantenía la línea del frente adyacente al 2º Frente Bielorruso soviético al este fuera del mapa. La naturaleza aleatoria de su llegada y su fuerza variable refleja su retirada defensiva cada vez más caótica hacia el oeste a medida que el frente de Pomerania colapsaba.

19.1.6 FUEGO ANTIAÉREO (AA) SOVIÉTICO CERTERO
Retira la unidad aérea alemana Rudel de la partida para el resto del juego.

19.1.7 **FUEGO ANTIAÉREO (AA) ALEMÁN CERTERO**
Retira la unidad aérea soviética 6GA de la partida para el resto del juego.

19.1.8 FUEGO ANTIAÉREO (AA) SOVIÉTICO MEJORADO
Retira la unidad aérea alemana 3JG de la partida para el resto del juego.

19.1.9 EL GENERAL WENCK SE QUEDA DORMIDO
El jugador alemán solo puede extraer 4 chit este turno en vez de los usuales 5.

Nota histórica: El comandante de la ofensiva fue gravemente herido en un accidente de coche mientras conducía de vuelta de una conferencia en Berlín. Se perdió la iniciativa en el mando y el ímpetu.

19.1.10 OPERACIÓN AÉREA ABORTADA
Ambos jugadores deben mandar a tierra una unidad aérea, primeramente una desde la casilla aérea, o si ninguna está disponible, una desde el lado recuperada "Refit" de la casilla en tierra "Grounded".

19.1.11 RASPANDO EL DEPÓSITO
El jugador alemán recibe 1 punto de reemplazo no mecanizado para ser dado a una unidad en el mapa (no previamente destruida o retirada) en suministro y en mando, la cuál no esté en una EZOC.

19.1.12 SORPRESA ALEMANA
El jugador alemán recibe un "+1" para el primer ataque seleccionado por el 3er. Cuerpo Panzer SS en el primer turno.

Nota histórica: Aunque los soviéticos estaban al tanto de la mayoría de las unidades alemanas en su frente, el diario de guerra del 2º Ejército de tanques de la Guardia revela cómo la escala del contraataque del 3er. Cuerpo Panzer SS les cogió desprevenidos.

19.1.13 LOS MECÁNICOS HACEN MARAVILLAS

Ambos jugadores reciben 1 punto de reemplazo mecanizado para gastar en una unidad mecanizada en el mapa, en suministro, en mando y no en una EZOC.

Nota de juego: Cuatro marcadores se incluyen como recordatorio de los eventos aleatorios, que deberán ser colocados en el registro de paso de turnos cuando ocurren. Son el "fuego antiaéreo (AA) soviético certero", "fuego antiaéreo (AA) alemán cetrero", "retirada del Cuerpo Tettau" y "Defender el Reich".

TABLA DE EVENTOS ALEATORIOS			
Turno	**Dado**	**Evento primario**	**Evento secundario**
	1-3	Bombardeo alemán	
1	**4-5**	Sorpresa alemana	
	6	Operación aérea abortada	
	1	2º GTA sin combustible	
	2	Bombardeo soviético	
2	**3-4**	Bombardeo alemán	
	5	Operación aérea abortada	
	6	Fuego AA soviético certero	
	1	Bombardeo alemán	
	2-4	Wenck se queda dormido	
3	**5**	Operación aérea abortada	
	6	Bombardeo soviético	
	1	406 Volks art. K	
4	**2-6**	Defender el Reich	
	1	406 Volks art. K	
	2	Defender el Reich	Fuego AA alemán certero
5	**3**	Defender el Reich	Operación aérea abortada
	4-5	Defender el Reich	Mecánicos hacen maravillas
	6	Bombardeo soviético	
	1	Fuego AA alemán certero	406 Volks art. K
	2	406 Volks art. K	
6	**3**	Defender el Reich	Mecánicos hacen maravillas
	4	Defender el Reich	Operación aérea abortada
	5	Bombardeo soviético	
	6	Fuego AA soviético mejorado	
	1-2	Retirada del Cuerpo Tettau	
	3-4	Defender el Reich	Retirada del Cuerpo Tettau
7	**5**	Retirada del Cuerpo Tettau	
	6	Fuego AA soviético certero	Bombardeo soviético
	1	406 Volks art. K	
8	**2-5**	Retirada del Cuerpo Tettau	Bombardeo soviético
	6	Bombardeo soviético	
	1	Raspando el depósito	
9	**2**	406 Volks art. K	
	3-4	Retirada del Cuerpo Tettau	Bombardeo soviético
	5-6	Bombardeo soviético	
	1	406 Volks art. K	
10	**2**	Operación aérea abortada	
	3-6	Bombardeo soviético	