"Al inicio de cada campaña, se abre una puerta a una habitación oscura, desconocida. Nunca puedes saber lo que se esconde dentro".

- Adolf Hitler, junio de 1941.

En diciembre de 1940, Hitler tomó la decisión de invadir la Unión Soviética y fijó la fecha para mediados de 1941. Tenía buenas razones para confiar en que el régimen comunista se derrumbaría ante un ataque resuelto. Desde el comienzo de las hostilidades, la Wehrmacht alemana había lograda una brillante sería de victorias sin parangón; Polonia cayó en un mes, Dinamarca en un día; Francia, hasta entonces considerada la potencia más fuerte de Europa, había capitulado en seis semanas, Holanda en seis días; Bélgica, Noruega, Yugoslavia y Grecia necesitaron menos de tres semanas cada una. El poder militar alemán estaba en su apogeo y la palabra Blitzkrieg había entrado en el diccionario.

Stalin, por su parte, necesitó más de tres meses para someter a Finlandia, a pesar de la desproporción de sus fuerzas. El ejército soviético todavía no se había recuperado de las purgas de Stalin de 1937-1938 cuando 400 generales fueron "apartados", incluidos tres mariscales de campo y 13 comandantes de ejército. Así las cosas, Hitler dijo: "Antes de que transcurran tres meses, seremos testigos del colapso de Rusia, como nunca se ha visto en la historia. Sólo tenemos que dar una patada en la puerta principal y el edificio completo de Rusia, podrido, se vendrá abajo".

El 22 de junio de 1941 comenzó la Operación Barbarroja – la invasión de Rusia. Atacaron tres millones de tropas del Eje en tres Grupos de Ejército a lo largo de un frente que se extendía desde el Báltico al Mar Negro: el Grupo de Ejércitos Norte a las órdenes del Mariscal de Campo von Leeb tenía la misión de capturar Leningrado; el Grupo de Ejércitos Sur bajo el Mariscal de Campo von Rundstedt debía capturar Kiev y tomar el Cáucaso; el Grupo de Ejércitos Centro del Mariscal de Campo von Bock, el que nos concierne a nosotros, tenía como objetivo Moscú, con Timoshenko bajo la misión de defender la capital.

En principio, la operación tuvo éxito más allá de los mayores sueños de Hitler. En un día, la Fuerza Aérea soviética fue destruida en tierra, seguido por grandes incursiones terrestres en todos los frentes, acompañadas de rendiciones a gran escala de tropas rusas cercadas. El Grupo de Ejércitos Centro, con sus 48 Divisiones, de las cuales nueve eran blindadas, y respaldado por la Segunda Luftflotte, había alcanzado las afueras de Smolensk el 15 de julio. Equivalía a dos tercios del camino a Moscú y parecía que nada podría evitar que von Bock arrasase el Kremlin en otras tres o cuatro semanas… ¿o algo podría interponerse en su camino?

Cuatro cosas le causaron problemas a von Bock. Primero, su línea de suministro casi había alcanzado su punto de ruptura; segundo, la resistencia rusa se endureció; tercero, sus divisiones de infantería tuvieron problemas para mantener el ritmo de los Panzer y, por último, entró en juego un nuevo aliado ruso: el General Invierno.

Las cosas fueron a peor en noviembre, cuando tres cuartos de millón de experimentados veteranos de Siberia quedaron libres de guarnecer el lejano oriente soviético, gracias a que los espías de Stalin en Tokio descubrieron que las intenciones japonesas consistían en atacar a los Estados Unidos, no a los rusos.

Como Comandante alemán, debes presionar Moscú y tomar un vasto territorio antes de la llegada del invierno.

Como Comandante soviético, debes revivir la Guerra Patriótica y rechazar a los invasores más allá del Dniéper a cualquier precio.

LOS EJÉRCITOS

Los alemanes, *50 bloques*

- Hitler
- 2.° Ejército - 6 bloques (von Weichs) - amarillo
- 4.° Ejército - 5 bloques (von Kluge) – azul claro
- 9.° Ejército - 6 bloques (Strauss) - rosa
- 16.° Ejército - 3 bloques (Busch) - marrón
- 2.° Panzer Gruppe - 7 bloques (Guderian) - rojo
- 3.° Panzer Gruppe - 4 bloques (Hoth) - verde
- 4.° Panzer Gruppe - 4 bloques (Hoepner) - azul
- Revervas alemanas - 12 bloques - blanco
- 2.° Fliegerkorps - (Loerzer) con 4 He-111
- 8.° Fliegerkorps - (von Richtofen) con 2 He-111 y 2 Stuka

Los soviéticos, *70 bloques*

- Stalin
- Mariscal Zhukov
- Frente de Bryansk - 8 bloques (Yeremenko) - verde
- Frente Central - 8 bloques (Kuznetsov) – azul claro
- Frente de Kalinin - 8 bloques (Budyonny) - rojo
- Frente Occidental - 14 bloques (Konev) - azul
- Frente noroccidental - 4 bloques (Sobennikov) -ama rillo
- Reservas soviéticas - 26 bloques – blanco

ABREVIATURAS DE UNIDADES

Pg = Grupo Panzer
FK = Fliegerkorps
DR = Das Reich
TT = Totenkopf
GD = Regimiento Großdeutschland
D = Grupo de Caballería Dovator
E = Grupo de Caballería Ermakov
Sh = Ejército de choque
G = Guardia

ABREVIATURAS

(X.Y) = Véase regla capítulo X.Y
AA = Antiaéreo
RA = Rango Aéreo
FS = Fuego Sencillo
FD = Fuego Doble
FT = Fuego Triple
LD = Línea Defensiva
PM = Punto(s) de Movimiento
RO = Regla Opcional
MF = Movimiento en Ferrocarril
IE = Impulso Estratégico
VL = Valor Logístico
IT = Impulso Táctico
HQ = Cuartel General
LW HQ = Cuartel General de la Luftwaffe
PV = Puntos de Victoria

CRÉDITOS

El concepto básico de **MOSCOW '41** lo desarrolló **Emanuel Santandrea** en 2015, después de más de 35 años jugando a wargames.

Sin embargo, mucha otra gente ha contribuido a desarrollar la versión final. Gracias en especial a:

Davide Del Zenero
Diseño Gráfico

Filip Labarque
Desarrollo del juego y módulo de Vassal

Jim O´Neill
Reglas en inglés y consultor histórico

y Paul Comben, Kevin Duke, Óscar Portugal, Antonio Santandrea.

Páginas y comunidades WEB:

- https://www.facebook.com/VentoNuovoGames/
- Grognard.com
- The Boardgaming Life
- Boardgamegeek
- BigBoardGaming.com
- WargameReviewer
- Consimworld

ÍNDICE

Antiaéreo.....10.10.2, 10.12.3
Apilamiento.....2.7
Ataque Blindado.....10.12.5.2
Blitz.....10.16
Bonus de Absorción.....10.13
Carretera a Leningrado.....10.9
Combate.....10.12
Condiciones de Victoria.....1.7
Disco de Iniciativa.....3.2.1
Explotación.....10.18
Fase Logística.....7.0
Fuego de Artillería.....10.4, 10.12.2
Impulso Estratégico.....11.0
Impulso Táctico.....10.0
Kiev.....13.2
Línea Defensiva.....4.1
Luftwaffe.....10.10
Meteorología.....8.0
Movimiento.....2.6, 4.2.1, 10.8
Potencia de Fuego.....4.2.2
Rango Táctico.....10.3
Refuerzos.....5.0
Ríos.....10.12.5.1
Suministro.....9.0
Terreno.....2.4
Valor Logístico.....7.2.1
Zhukov.....10.6

© VENTONUOVO GAMES 2016

1.0 INTRODUCCIÓN

MOSCOW '41 *es un wargame que cubre la ofensiva hacia Moscú del Grupo de Ejércitos Centro alemán, después de haber derrotado a varios ejércitos soviéticos en las grandes batallas de cerco de la frontera y haber establecido dos cabezas de puente en el río Dniéper.*

Aunque basado en hechos históricos, los dos jugadores pueden modificar el curso de las operaciones, con el jugador alemán tratando de lograr una victoria decisiva antes de la llegada del invierno, y el jugador soviético retirándose combatiendo, mientras espera el mejor momento para lanzar un golpe decisivo contra los invasores.

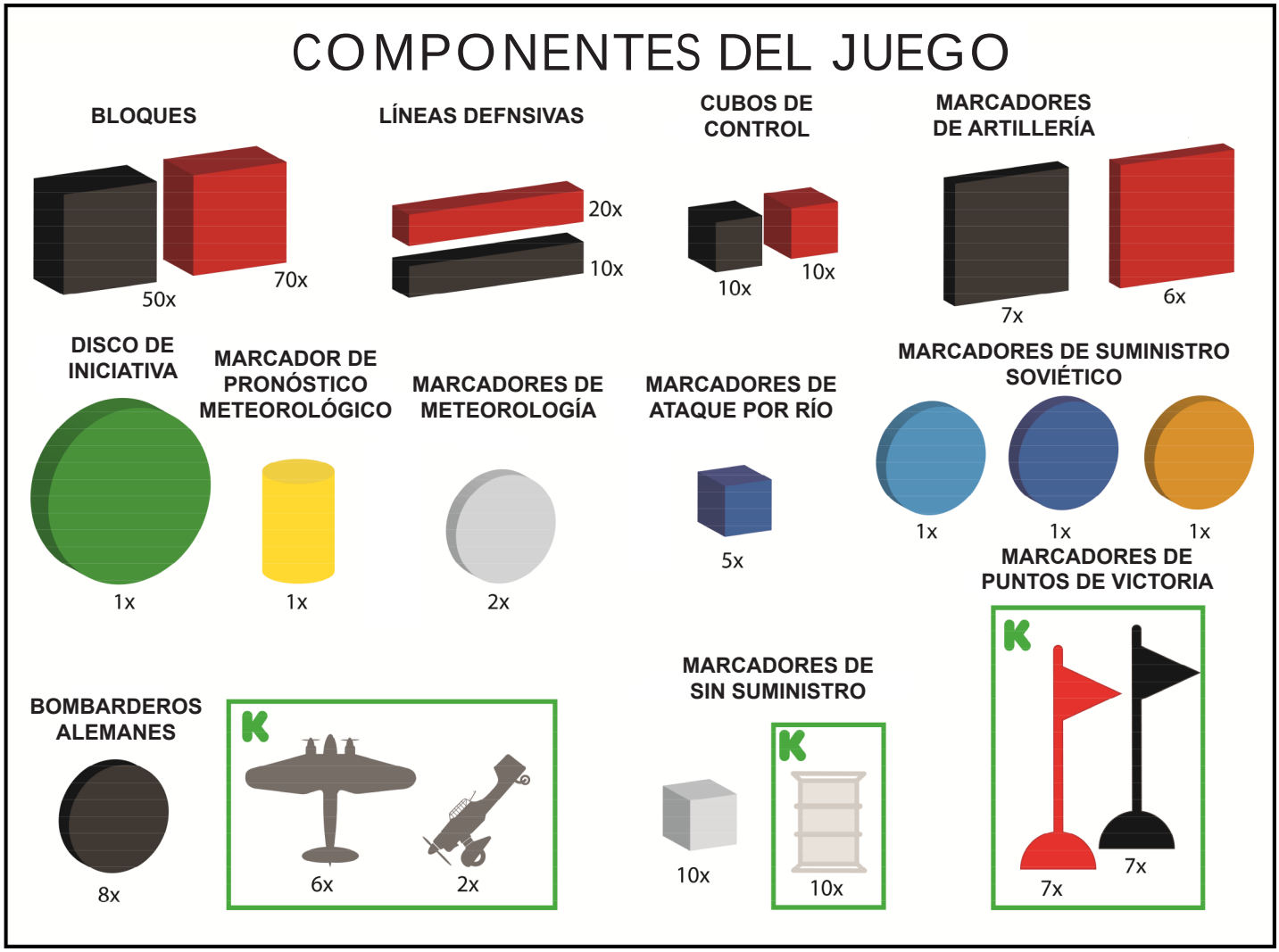
El juego está recomendado para dos jugadores, pero se adapta muy bien al juego en solitario.

Hay un Juego de Campaña, que cubre las operaciones desde julio a diciembre de 1941, y tres escenarios que se ocupan de la fase inicial, intermedia y final, respectivamente, de las operaciones de guerra del Grupo de Ejércitos Centro en 1941 en el Frente Oriental.

1.1 COMPONENTES DEL JUEGO

El juego incluye:

- 1 mapa de juego (cartulina gruesa, laminado 86x62 cm)
- 1 Manual de Reglas (24 páginas)
- 2 Resúmenes de Reglas y Ayudas de Juego
- 2 Órdenes de Batalla/Ayudas para la Preparación de Partida
- 147 pegatinas de PVC
- 120 bloques de madera
- 8 Bombarderos de la Luftwaffe (8 discos negros)
- 85 marcadores de madera: 1 Marcador de Pronóstico Meteorológico (cilindro amarillo); 1 Disco de Iniciativa (disco grande); 2 Marcadores de Meteorología (discos blancos); discos de control de Shlisselburg, Leningrado y Kiev (azul claro, azul y naranja); 13 marcadores de Fuego Artillero (cuadrados de madera, 7 negros y 6 rojos); 20 cubos de Control de Área (10 rojos, 10 negros); 5 marcadores de Cruce de Río (cubos azules); 10 marcadores Fuera de Suministro (cubos blancos); 30 Líneas Defensivas (barras de madera, 10 negras y 20 rojas).



La **Edición Kickstarter** también incluye dos sets de Pegatinas en lugar de uno (Normal + Iconos) y dos Bolsas de Robo.

© VENTONUOVO GAMES 2016

1.2 PEGATINAS

1. Aplica las **14 pegatinas circulares** como sigue:

- las **dos** pegatinas grandes al disco verde grande;
- los **cuatro** Marcadores de Meteorología a los dos discos blancos;
- los 8 Bombarderos a los 8 discos negros.

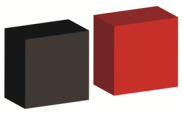
2. Aplica las **133 pegatinas** como sigue:

- los 7 Marcadores de Artillería grises a los 7 cuadrados negros;
- los 6 Marcadores de Artillería rosas a los 6 cuadrados rojos;
- *y **una*** pegatina para cada uno de los 120 bloques de madera:
  - **Alemanes**: 50 pegatinas a los 50 bloques negros;
  - **Soviéticos**: 70 pegatinas a los 70 bloques rojos.

1.3 UNIDADES y BLOQUES

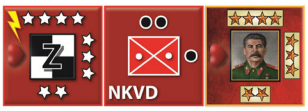
Las unidades están divididas en:

- Líneas Defensivas (barras de madera sin pegatinas);
- Bloques (bloques de madera con una pegatina).



1.4 ESCALA

En **Moscow´41** 1 cm es aproximadamente 10 Km (1:1.000.000); un Turno de Juego representa 1 mes; un Bloque a fuerza completa un Cuartel General (**HQ**), una formación de combate principal (**Bloque de Combate**) o al Líder Supremo (**Líder**).



Además del Juego de Campaña (que dura seis *Turnos*, de julio a diciembre de 1941 y se juega en 1-3 horas) los jugadores también pueden elegir uno de los tres Escenarios.

1.5 NIEBLA de GUERA

Coloca el mapa en el centro de la mesa. El jugador alemán se sienta en el *borde occidental*, mientras que el jugador soviético se sienta frente a él en el *borde oriental*. El juego se juega con ***"Niebla de Guerra"***, por lo tanto, las unidades se ponen de pie con la pegatina encarada hacia el jugador propietario de manera que el jugador enemigo no pueda verlas.

Durante la partida - en ciertos momentos – se pueden revelar algunos Bloques.

1.5.1 Revelando los Bloques

Revelar un Bloque significa mostrarlo, colocándolo bocarriba, de forma que el enemigo pueda verlo con claridad.

Dos HQs alemanes activados (revelados) durante una partida.

1.6 METEORLÓGIA

La Meteorología puede ser Buena (Soleado) o Mala (tanto Lluvia como Nieve). La Meteorología está predeterminada (Soleado) durante todos los Impulsos de julio, agosto y septiembre, mientras que debe determinarse con una tirada de dado a partir del segundo Impulso alemán de octubre (8.0).

1.7 CÓMO GANAR LA PARTIDA

Cada escenario tiene su propias Condiciones de Victoria.

Las Condiciones de Victoria para la Campaña se describen a continuación.

Hay 5 Áreas de Victoria (Smolensk, Tula, Orel, Voronezh y Moscú) y 2 Casillas de Victoria (Leningrado y Kiev) indicadas con un icono de Estrella grande. Cada una proporciona 1 Punto de Victoria (PV) al jugador con su control. La partida se gana de una de las siguientes formas, lo que ocurra primero:

A. Muerte Súbita (es una Victoria Decisiva y la partida finaliza inmediatamente) en el momento en que un jugador tiene **7 Puntos de Victoria**;

B. *Por otro lado*, **al final** de la partida, el jugador con **más Puntos de Victoria** es el ganador (Victoria Margina).

***Ejemplo**: al inicio de la partida los alemanes tienen 1 PV (Smolensk) y los soviéticos 6 (Leningrado, Moscú, Tula, Voronezh, Kursk, Kiev), por lo tanto, si los soviéticos conquistan Smolensk, la partida finaliza inmediatamente con una Victoria Decisiva soviética.*

© VENTONUOVO GAMES 2016

2.0 MAPA DE JUEGO

El mapa está dividido en 175 zonas llamadas Áreas, cada una identificada por un número (del **1** al **171**) con un círculo verde (Área Verde), un círculo amarillo (Área Amarilla), un Icono de Estrella (Área de Victoria) o por un código especial: **16A**, **9A**, **4A** y **2A** (las cuatro Áreas de Preparación alemanas).

Nota: el Área con el logo de la compañía en la esquina sudeste del mapa no es un Área jugable.

2.1 FUENTE DE SUMINISTRO

La **Fuente de Suministro soviética** es cualquier **Borde Rojo** del mapa (norte, este, sur).

La **Fuente de Suministro alemana** es cualquiera de las **4 Áreas de Preparación alemanas**:

2.2 CASILLAS FUERA DEL MAPA

Además, hay **12** Casillas fuera del mapa especiales. Las unidades de estas Casillas siempre se consideran con Suministro.

Rastenburg es la ciudad de Prusia Oriental donde el Führer estableció su Cuartel General (la Guarida del Lobo). En el juego se representa con una Casilla donde se despliega a Hitler, prohibida a cualquier otra unidad.

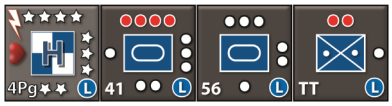
Kiev, uno de los objetivos del Grupo de Ejércitos Sur, se representa con una Casilla en el Borde Sur del Mapa. Ninguna unidad puede entrar allí. El control de Kiev (13.2) proporciona varias ventajas a los alemanes: se elimina el disco naranja y el Borde Sur del Mapa (las 7 Áreas indicadas con un **Icono de Suministro Naranja**) deja de ser una Fuente de Suministro Soviética **y** el **48.°** Cuerpo Panzer se añade a la Reserva de Fuerzas alemana.

Camino a Leningrado, las 10 Casillas en el Borde Norte del Mapa son una abstracción de la ruta del Grupo de Ejércitos Norte alemán, liderado por el 4.° Grupo Panzer de Hoepner, con la misión de tomar la antigua capital zarista. La primera Casilla es Pskov, donde se despliega a Hoepner al inicio, mientras que la última representa a la propia **Leningrado**.

Si los alemanes alcanzan **Shlisselburg**, se elimina el disco azul claro y la mitad oeste del Borde Norte del Mapa (las cinco Áreas con un **Icono de Suministro azul claro**) deja de ser una Fuente de Suministro soviética.

Si los alemanes capturan **Leningrado**, se elimina el disco azul y todo el Borde Norte del Mapa (las cinco Áreas con un **Icono de Suministro azul**) dejan de ser una Fuente de Suministro soviética.

Al inicio de la partida, Hoepner se despliega en la Casilla de Pskov. Durante la partida, sólo Hoepner - y eventualmente los tres Bloques alemanes que le acompañan – pueden mover sobre el Camino a Leningrado y están exentos del Suministro, pero no pueden entrar en cualquier otro Área/Casilla (véase 10.9).



Los cuatro Bloques alemanes de arriba (el HQ Hoepner, el 41.° y 56.° Cuerpos Panzer y la División Motorizada Totenkopf) representan el 4.° Grupo Panzer.

2.3 BONUS DE ABSORCIÓN

El Bonus de Absorción es la habilidad del Defensor de evitar impactos (10.13). Las Ciudades, Áreas de Victoria, Áreas Amarillas y Líneas Defensivas proporcionan Bonus de Absorción.

2.4 TERRENO

Hay 4 tipos de Áreas diferentes: verdes, amarillas, de Victoria y las Áreas de Preparación alemanas.

***Nota**: las carreteras, vías férreas, puentes, lagos (salvo el Lago Ilmen) y las poblaciones – tales como Demyansk – se muestran sólo por exactitud histórica pero no tienen ninguna influencia en el juego.*

2.4.1 Area Verde

Un Área Verde cuenta con un Círculo verde y se considera terreno despejado, fácil para atacar y difícil de defender, por lo que no proporciona

© VENTONUOVO GAMES 2016

Bonus de Absorción. Pueden apilarse un máximo de 4 Bloques por jugador en un Área verde. Entrar en un Área verde cuesta 1 PM.

2.4.2 Área Amarilla

Un Área Amarilla tiene un Círculo Amarillo y se considera terreno difícil, generalmente boscoso, pantanoso o con colinas. Dicho Área sería difícil para atacar y fácil de defender, por lo que proporciona un Bonus de Absorción. En un Área Amarilla se pueden apilar un máximo de 2 Bloques por jugador. Entrar en un Área amarilla cuesta 2 PM.

2.4.3 Área de Victoria

Un Área de Victoria cuenta con una Estrella Amarilla y el jugador que la controla obtiene 1 Punto de Victoria. Un Área de Victoria es un Área urbana muy poblada con edificios de cemento, muy difícil de atacar y muy fácil de defender.

Entrar en un Área de Victoria cuesta 2 PM y el apilamiento es de 2 Bloques por jugador. Un Área de Victoria se considera muy urbanizada y proporciona un Doble Bonus de Absorción.

Hay **5 Áreas de Victoria** en el juego (Smolensk, Kursk, Tula, Vorónezh y Moscú). Controlar **las 5 Áreas de Victoria más Kiev y Leningrado** supone un resultado de **Muerte Súbita**.

2.4.4 Áreas de Preparación alemanas

Las cuatro Áreas de Preparación alemanas: **16A**, **9A**, **4A** y **2A** son las Fuentes de Suministro alemanas y las Áreas donde los Refuerzos alemanes entran en la partida. Se ignora el apilamiento, entrar cuesta 1 PM. Sólo las pueden usar los alemanes, mientras que están prohibidas a los soviéticos (no las pueden atravesar ni el movimiento, ni el suministro, ni el Rango de Mando) y por lo tanto no pueden tener lugar combates.

2.4.5 Ciudad

Algunas Áreas contienen una Ciudad. Una Ciudad tiene un recuadro blanco y el nombre impreso en blanco. Una Ciudad tiene un Bonus de Absorción.

Chernigov y Rommy son dos Ciudades Especiales, indicadas con un pequeño Icono de Estrella y tienen sus nombres impresos en rojo. El control de Chernigov y Rommy tiene un impacto en el control de Kiev (13.2).

2.4.6 Cruce de Rios

Los ríos afectan al combate (pero no al Movimiento). Véase 10.12.5.1. Los bloques que se traban en combate cruzando un Río en un Área recién disputada se marcan con un cubo azul.

2.5 CONTROL DE ÁREA

- Un jugador controla un Área si en dicha Área sólo hay unidades pertenecientes al jugador.
- Si el Área está vacía, el control es de aquel jugador que contó en último lugar con una unidad en el Área. Los Bloques no necesitan detenerse en un Área para cambiar su control.
- Si un Área contiene Unidades de ambos jugadores, el Área es ***disputada***, pero está bajo control del jugador que la controló primero (el *Defensor Original*).

Al comienzo del juego, los alemanes controlan: Rastenburg, la Casilla de Pskov, las cuatro Áreas de Preparación alemanas y las cinco Áreas indicadas con una *Cruz Balcánica*.

Las otras 166 Áreas y 10 Casillas (Kiev + las otras 9 Casillas del *Camino a Leningrado*) están bajo control soviético.

2.5.1 Marcando el Control de Área

Los jugadores pueden usar cubos del color apropiado (rojos para los soviéticos; negros para los alemanes) para indicar el control de Área.

2.6 COSTE EN PUNTOS DE MOVIMIENTO

Entrar en un Área cuesta 1 *o* 2 Puntos de Movimiento (PM):

- Áreas de Preparación alemanas: 1 PM (soviéticos no);
- **Verde:** terreno despejado, **1 PM**
- **Amarillo:** terreno difícil, **2 PM**
- Área de Victoria: terreno muy urbanizado, **2 PM**
- No se permite mover a Rastenburg/Kiev.
- El movimiento en el *Camino a Leningrado* se describe en 10.9

2.7 APILAMIENTO

Salvo las 4 Áreas de Preparación alemanas que tienen apilamiento ilimitado para los alemanes (pero están prohibidas para los soviéticos), el máximo apilamiento *por jugador* en un Área es de 4 Bloques (Área Verde) o 2 Bloques (Área Amarilla/Victoria), *más* 1 Línea Defensiva.

- **Área de Preparación alemana**: Unidades alemanas ilimitadas
- **Área Verde**: 4 Bloques
- **Área Amarilla:** 2 Bloques
- **Área de Victoria**: 2 Bloques

Nota: *El Límite de Apilamiento es por jugador, por lo tanto un Área Verde puede contener hasta 8 Bloques – hasta 4 por jugador – y 1 Línea Defensiva. Las Áreas Amarillas y de Victoria proporcionan Bonus de Absorción (10.13)*

© VENTONUOVO GAMES 2016

Las **12 Casillas** tienen reglas de Apilamiento especiales:

- **Línea Defensiva:** No Permitido
- **Kiev:** No se permiten Unidades;
- **Rastenburg:** sólo Hitler;
- **Casillas del Camino a Leningrado: sólo** los 4 Bloques del 4.° Grupo Panzer.

	Absorción	Apilamiento	PM
Verde	0	4	1
Amarillo	1	2	2
Victoria	2	2	2
Prepración Alemana	0	∞	1

3.0 DEFINICIONES BÁSICAS

Los siguientes términos se usan a lo largo de los diferentes *Impulsos*, *Fases* y *Segmentos* de un *Turno* y se agrupan aquí para evitar reiteraciones.

El juego se divide en *Turnos* que representan aproximadamente 1 mes de tiempo histórico. Un *Turno* está dividido en *Impulsos*. Durante su propio *Impulso*, un jugador puede elegir jugar **una** de las siguientes opciones:

A. un *Impulso Táctico*
B. un *Impulso Estratégico (gastando el Disco de Iniciativa)*
C. *Pasar*

Posteriormente, el otro jugador lleva a cabo su propio Impulso. Después de *Pasar* consecutivamente (una vez cada jugador), los jugadores realizan la Fase Final, después de lo cual el Turno finaliza: el Contador de Turnos se mueve un espacio hacia delante y comienza un nuevo Turno con la Fase de Logística.

El juego finaliza inmediatamente si un jugador cumple los requerimientos para la Muerte Súbita (véase 1.7), o continúa hasta el final de la Fase Final del último Turno (diciembre).

3.1 FRACCIONES

Las fracciones siempre se redondean hacia abajo. Sin embargo, si se redondea por debajo de 1, el Bloque continúa lanzando 1 dado.

Ejemplo: *7/2 = 3.5 redondeado a 3.*

Ejemplo: *1/2 = 0.5 redondeado a 1.*

3.2 INICIATIVA

El jugador que posee el Disco de Iniciativa es *el jugador con la Iniciativa*. Contar con la Iniciativa proporciona varios privilegios.

3.2.1 Disco de Iniciaiva

El **jugador sin** la Iniciativa es el primero en desplegar las unidades al comienzo de la partida y el primero en decidir qué hacer en la Fase de Logística (véase 7.0).

El **jugador con** la Iniciativa juega el 1er Impulso del Turno. Además, puede gastar el Disco de Iniciativa para:

- jugar un Impulso Estratégico;
- hacer un Movimiento de Explotación (inmediatamente después de un Impulso Táctico).

4.0 UNIDADES

Los Líderes, HQs, Infantería, Caballería, Infantería Motorizada y Tanques se representan con bloques de madera y nos referiremos a ellos como “Bloques”.

Además, ambos jugadores tienen Líneas Defensivas (barras de madera, diez negras para los alemanes y veinte rojas para los soviéticos) y los alemanes cuentan con ocho Bombarderos (discos de madera negros)

4.1 LÍNEAS DEFENSIVAS

Las **Líneas Defensivas** (LD) son representadas con barras de madera y no llevan pegatinas. Las Líneas Defensivas son trabajos de fortificación – incluyendo trincheras, campos de minas, zanjas antitanque y alambradas – con ametralladores, armas antitanque y antiaéreas.

Las LD se proporcionan con un número limitado en el juego (20 rojas para los soviéticos, 10 negras para los alemanes), pero un jugador puede – en cualquier momento – desmantelarlas voluntariamente para construirlas de nuevo.

Una LD se puede construir en cualquier Área controlada y no disputada durante cualquier acción (*Pasar, Acción Estratégica* o *Acción Táctica).*

Para construir una LD, un Bloque de Combate (no un HQ) en lugar de mover – es reducido rotándole 90° (reducción de paso) una vez. No se puede destruir a una unidad para construir una Línea Defensiva. Una Línea Defensiva:

- no puede ni mover ni atacar. Sólo puede defender;
- tiene Fuego Sencillo (**Defensivo**) (impacta con 6);
- tiene 1 Bonus de Absorción, por lo tanto son necesarios **2 impactos** para eliminarla;
- si está Sin Suministro, una LD no es destruida salvo que esté en un Área disputada;
- en Combate, ningún Bloque aliado puede recibir impactos antes de destruir la LD.

© VENTONUOVO GAMES 2016

4.2 BLOQUES

Cada **Bloque** tiene una pegatina con el nombre, el tipo, la Fuerza, la Potencia de Fuego y el código de color que indica su Capacidad de Movimiento. Un Bloque representa:

- el Líder Supremo (Hitler y Stalin);
- HQs (HQs de Frente para los soviéticos más Zhukov; HQs de Ejército, Grupo Panzer y de la Luftwaffe para los alemanes);
- Bloques de Combate: una formación militar principal (Ejército o Cuerpo para los soviéticos, más la División de Infantería Motorizada NKVD; Cuerpos, Divisiones o Brigadas para los alemanes, más el Regimiento Großdeutschland).

Nota: *en el juego, la mayoría de Bloques de Combate soviéticos son formaciones de tamaño Ejército (4 puntos) o Cuerpo (tres puntos), más la División Motorizada NKVD y tres Divisiones de Tanques (dos puntos), mientras que los Bloques de Combate alemanes son Cuerpos (cuatro puntos), Divisiones o Brigadas (dos puntos) más el Regimiento Großdeutschland (un punto).*

4.2.1 Capacidad de Movimiento

Las Líneas Defensivas y los Líderes no pueden mover.

Los Bloques pueden ser rápidos o lentos:

- **Bloques Rápidos:** (pegatina con fondo rojo oscuro para los soviéticos, gris oscuro para los alemanes) tienen 5 PM.
- **Bloques Lentos**: (pegatinas con fondo rosa para los soviéticos y gris para los alemanes) tienen 3 PM.

Nota: *todos los HQs alemanes son Rápidos (salvo los dos HQs de la Luftwaffe) y todos los HQs soviéticos son Lentos (salvo Zhukov). Las Divisiones de Infantería alemanas obtienen 1 PM extra con RO 14.7.*

4.2.2 Potencia de Fuego

La Potencia de Fuego (de una Unidad) es su capacidad de logra un impacto en Combate y está codificado en colores:

●: Fuego Sencillo (FS), sólo impacta con 6;

○: Fuego Doble (FD), impacta con 5 y 6;

●: Fuego Triple (TF), impacta con 4, 5 y 6.

las Estrellas de los HQs ☆ se consideran **blancas, por lo tanto, tienen FD.*

Los HQs LW no tienen Potencia de Fuego en combate terrestre.

4.2.3 Fuerza

Las **Líneas Defensivas** tienen una Fuerza de 1.

La fuerza de los **Bloques** es igual al número de puntos de los Bloques de Combate o el número de estrellas de los HQs, por lo tanto, normalmente oscila desde un máximo de 4 a un mínimo de 1. Los HQs Agotados (Nivel Corazón) no tienen Fuerza.

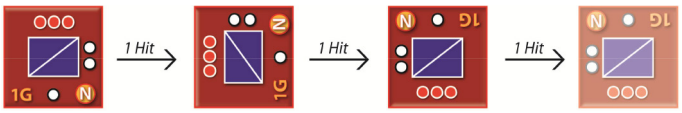
La **Fuerza** se usa para determinar el número de dados lanzados por Bloque.

La **Fuerza de HQ** también se usa para determinar el Radio de Mando del HQ.

La **Fuerza de HQ de la Luftwaffe** se usa para determinar la cantidad de Bombarderos con los que el HQ puede apoyar el combate y su Rango Aéreo.

4.2.3.1 Reduciendo la Fuerza

Cuando un Bloque sufre daño, es reducido (reducción de paso) una vez por *cada impacto* sufrido.



Reducir un Bloque significa rotarlo en contra de las agujas del reloj 90° por cada Impacto. Un Bloque ya reducido a Fuerza Mínima que sufre un Impacto es destruido.

4.2.4 Líderes

Hitler y **Stalin** son los Líderes (Supremos).

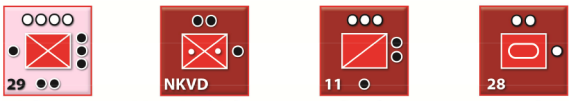
Están restringidos (no pueden mover) a **Rastenburg** y **Moscú** respectivamente y no tienen Potencia de Fuego.

Stalin cuenta para el apilamiento y, si Moscú cae, Stalin muere y los soviéticos no dispondrán de más Fases Logísticas. Hitler no puede ser eliminado.

Los Líderes juegan un papel en la Fase Logística y su Fuerza se usa para calcular el Valor Logístico.

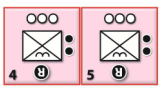
4.2.5 Bloques de Combate

Un Bloque de Combate es una formación de combate principal: Infantería, Infantería Motorizada, Caballería o Tanques.



Infantería *Infantería Motorizada* *Caballería* *Tanque*

Nota: *no hay una distinción entre Infantería Motorizada y Caballería, salvo que los jugadores usen RO 14.6.*

> ***Nota:*** *los 4.° y 5.° Cuerpos Aerotransportados soviéticos no tienen capacidad aerotransportada y actúan en el juego como Infantería regular.*
>
> 
>

4.2.6 HQ

Un HQ no sólo representa al Comandante en sí mismo, sino también a su Estado Mayor y los soldados asociados a él, junto con varios tipos de artillería y unidades de apoyo.

El jugador **alemán** tiene **nueve HQ**:

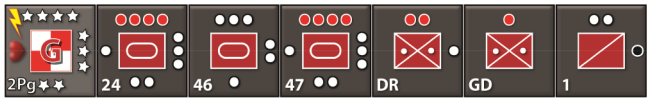
© VENTONUOVO GAMES 2016

• **siete HQ Tácticos** (2, 4, 9, 16, 2Pg, 3Pg, 4Pg):

• **dos HQ de la Luftwaffe** (2 y 8 Fliegerkorps):

El jugador **soviético** tiene **seis HQ Tácticos** representando cinco HQ de Frente (Bryansk, Centro, Kalinin, Noroeste y Oeste) y al Mariscal Zhukov:

Cada Ejército (para los alemanes) y Frente (para los soviéticos) tiene un *código de color característico* que identifica a todos los Bloques de Combate que pertenecen al mismo HQ Táctico.



Ejemplo: *arriba, el 2.°* Grupo Panzer liderado por Guderian comanda tres Cuerpos Panzer (24.°, 46.° y 47.°), la División Motorizada *Das Reich, el Regimiento Motorizado Gross Deutchland y la 1ª División de Caballería.*

Algunos Bloques de Combate de cada bando son "**Blancos**" y no pertenecen a ningún HQ: pueden estar bajo el mando de cualquier HQ Táctico.

Los **HQ Tácticos** son esenciales para mover Bloques de Combate, construir Líneas Defensivas y proporcionar **Fuego de Artillería**.

Los **HQ de la Luftwaffe** alemanes (2FK y 8 FK) no pueden comandar Bloques, construir LD o proporcionar Fuego de Artillería, pero proporcionan **Ataque Aéreo** (10.12.4).

5.0 REFUERZOS

Los Refuerzos pueden llegar de dos maneras:

A. durante la Fase Logística (7.0);
B. jugando el Disco de Iniciativa durante un Impulso Estratégico (11.0 – Opción B).

Los Refuerzos se roban al azar de la Reserva de Fuerzas del jugador en un número igual al Valor Logístico del jugador.

Los **Refuerzos alemanes** entran al juego como sigue:

1. los tres Bloques alemanes "**L**" (pero no otros) en la misma casilla ocupada por Hoepner en el Camino a Leningrado;
2. otros Bloques alemanes en las Áreas de Preparación adecuadas (los Bloques alemanes blancos en cualquiera de estas cuatro Áreas), pero nunca en el Camino a Leningrado.

Los **Refuerzos soviéticos** entran al juego en un Área de Victoria o en un Área que contenga una Ciudad – máximo 1 Bloque por Área y sin sobreapilar – siempre que se cumplan todas las condiciones siguientes:

1. el Área está bajo control propio y no disputada;

2. el Área está con Suministro.

Un Área está con suministro si puede trazar una Línea de Comunicaciones a una Fuente de Suministro válida (9.0).

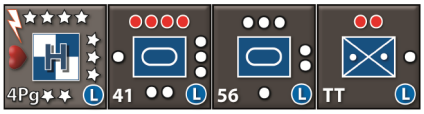
Nota: *si un Refuerzo no se puede desplegar porque no reúne alguna de las condiciones anteriores regresa a la Reserva de Fuerzas (no se elige otro).*

5.1 UNIDADES CON LETRA DE COLOR

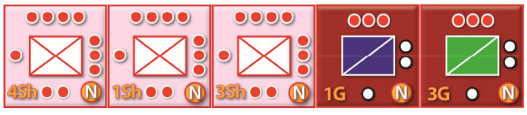
Algunas unidades tienen una *letra blanca* dentro de un *círculo coloreado* en la esquina inferior derecha.

Indica la Bonificación Panzer (48.° Cuerpo Panzer) disponible si **Kiev** está bajo control alemán (13.2):

Indica los 4 Bloques alemanes restringidos al **Camino a Leningrado**:



Indica los 5 Bloques soviéticos que están disponibles al comienzo del Turno de **noviembre**:



Una vez que un Bloque está disponible, se añade inmediatamente a la Reserva de Fuerza apropiada y, desde ese Turno, se puede robar como Refuerzo.

© VENTONUOVO GAMES 2016

6.0 SECUENCIA de JUEGO

1. Fase Logística *(Turnos 2, 3, 4, 5 y 6)*

2. Fase de Impulsos (*primero el jugador con la Iniciativa*)

- Comprobación del Mal Tiempo (*desde el 2º Impulso de octubre*)
- Comprobación del Suministro (*siempre*)
- Segmento de Activación de HQ (*sólo IT*)
- Segmento de Mando (*Siempre*)
- Segmento de Combate (*sólo IT e IE*)
- Segmento Blitz (*sólo IT*)
- Segmento de Desactivación de HQ (*sólo IT*)
- Segmento de Aislamiento (*siempre*)
- Movimiento de Explotación (*jugando el Disco de Iniciativa después de un IT*)

3. Fase Final

Un *Turno* se compone de un número variable de *Impulsos*, desde un mínimo de dos, hasta ilimitados. Cuando comienza un nuevo *Turno*, el jugador con la *Iniciativa* juega el *1er Impulso*, seguido por el otro jugador, y así en adelante.

Un jugador puede:

a. jugar un ***Impulso Estratégico (IE)*** *o*

b. jugar un ***Impulso Táctico (IT)*** *o*

c. ***Pasar***

Después de *Pasar* 2 veces consecutivas (los dos *jugadores*, una cada *jugador*), finaliza el *Turno* y comienza uno nuevo.

7.0 FASE LOGÍSTICA

La *Fase Logística* se lleva a cabo al comienzo de los *Turnos 2, 3, 4, 5* y *6* (no en el *1º*). El jugador sin la *iniciativa* primero, debe elegir:

A. declarar una Pausa Logística
o
B. activar su Líder.

7.1 PAUSA LOGÍSTICA

Si un jugador declara una Pausa Logística, su Líder se regenera al completo (se gira a su Fuerza Completa).

7.2 ACTIVACIÓN DE LÍDER

Si un jugador decide activar a su Líder, puede:

1. restaurar pasos de HQ;
2. reemplazar pasos de Bloques de Combate;
3. desplegar *Refuerzos*.

Para un jugador, el número disponible de Puntos de Regeneración, Puntos de Reemplazos y de Refuerzos es igual a su Valor Logístico.

Al final, el Líder es reducido.

7.2.1 Valor Logístico (VL)

El Valor Logístico (VL) se usa para determinar:

1. el número de Puntos de Regeneración disponibles durante la Fase Logística;
2. el número de Puntos de Reemplazos disponibles durante la Fase Logística;
3. el número de Bloques de Refuerzo disponibles (o en la Fase Logística o en un Impulso Estratégico);
4. el número máximo de Bloques que se pueden mover durante un Impulso Estratégico o el Movimiento de Explotación.

El Valor Logístico se calcula sumando:

1. la Fuerza del Líder (Hitler/Stalin);
2. el número de HQ no Agotados desplegados en el mapa (incluido los LW HQ);
3. el número de Áreas de PV ocupadas;
4. más 1 para los alemanes por cada 10 Bloques soviéticos que se han rendido, y más 1 para los soviéticos por cada 10 Bloques alemanes rendidos o destruidos.

Tienes que recalcular el VL cada vez que lo vas a usar, no sólo en la Fase Logística.

Ejemplo: *al comienzo del Juego de Campaña, el VL alemán es 8, calculado sumando:*

- Fuerza de Hitler (4);
- el número de HQs alemanes desplegados y no Agotados: Hoepner, Hoth y Guderian (3);
- el número de Áreas de Victoria controladas: Smolensk (1).

7.2.1.1 El Mal Tiempo afecta a la Logística

Con **Lluvia** el Valor Logístico se divide a la mitad.

Con **Nieve** el Valor Logístico se divide a la mitad si el jugador no controla tanto **Moscú como Leningrado** (ambos).

7.2.2 Reemplazando la Fuerza

Reemplazar la Fuerza funciona de forma opuesta a Reducir la Fuerza, por lo tanto, el Bloque se gira en la dirección de las agujas del reloj 90° por paso de Reemplazo. Se lleva a cabo sólo durante la Fase Logística, activando al Líder. La Fuerza de los Bloques no se puede Reemplazar/Regenerar si están en un Área disputada (trabados), ni si están Aislados.

La Fuerza del HQ se Regenera gastando **Puntos de Regeneración**, mientras que la Fuerza de Combate del Bloque es reemplazada gastando **Puntos de Reemplazo**.

© VENTONUOVO GAMES 2016

Se gasta un Punto de Regeneración por cada paso de HQ.

Se gasta un número de Puntos de Reemplazo, de 1 a 3 por paso, dependiendo del color del paso:

● : 1 Punto de Reemplazo;

○ : 2 Puntos de Reemplazo;

● : 3 Puntos de Reemplazo.

Nota: *el número de Puntos de Logística determina el número tanto de Puntos de Reemplazo como de Puntos de Regeneración (AMBOS). No tienes que elegir entre los dos.*

Se reduce al Líder al final de la Fase de Logística.

Ejemplo: *al comienzo del Turno de Noviembre, los alemanes tienen la Iniciativa, por lo tanto los soviéticos deben decidir primero en la Fase de Logística y eligen la Pausa Logística. Stalin se regenera por completo automáticamente y no ocurre nada más. Entonces los alemanes eligen jugar la Fase de Logística. Calculan su VL: Fuerza de Hitler (0, dado que está en el Nivel Corazón) más el número de HQs alemanes desplegados en el mapa no Agotados (4) más los Puntos de Victoria (3) más 2 Puntos de Logística extra por 21 Bloques soviéticos rendidos, por lo que 9 dividido entre 2 (nieva y no controlan Moscú y Lenigrado) = 4.*

Entonces los alemanes tienen:

1. *4 Puntos de Regeneración: pasan un HQ de 3 a 4 (1) y otro HQ del Nivel Corazón a 4 (3);*
2. *4 Puntos de Reemplazo: reemplazan un paso rojo (3) y un paso negro (1);*
3. *y por último roban 4 Refuerzos.*

8.0 COMPROBACIÓN DE LA METEOROLOGÍA

El Tiempo es Soleado (buen tiempo) en julio, agosto, septiembre y durante el primer impulso de octubre.

Más tarde puede cambiar a Lluvia, y después a Nieve (tanto Nieve como Lluvia se consideran Mal Tiempo).

El mal tiempo afecta al Movimiento, el Combate y la Logística.

Lluvia

- Entrar en un Área cuesta 3 PM;
- Todos los Bloques atacantes tienen su Fuerza y Rango (Aéreo/Mando) reducidos a 1;
- El Valor Logístico es dividido a la mitad.

Nieve

- Entrar en un Área cuesta 2 PM;
- Todos los Bloques alemanes Atacantes tiene su Fuerza y Rango (Aéreo/Mando) divididos a la mitad.
- Los ríos están helados (no afectan al combate);
- El Valor Logístico se divide a la mitad, *salvo que el jugador controle tanto Leningrado como Moscú (ambas).*

8.1 DETERMINANDO la METEORLOGÍA

En el primer Impulso de octubre, el jugador soviético coloca el Marcador de Pronóstico Meteorológico (Cilindro amarillo) sobre la casilla "--" del Contador de Pronóstico Meteorológico. Durante el primer Impulso de octubre la Meteorología siempre es buena y no hay tirada de dado.

Durante el **segundo Impulso alemán de octubre**, el jugador soviético mueve el Marcador de Pronóstico Meteorológico 1 espacio a la derecha (sobre el resultado "1") y lanza un dado:

A. con un resultado de 1, la Meteorología cambia a Lluvia. Si es el caso, el Marcador de Pronóstico Meteorológico se mueve de regreso a la casilla "--";

B. con una tirada de dado de 2-6, la Meteorología no cambia y, en el siguiente Impulso alemán, el jugador soviético repite el procedimiento, moviendo el Marcador 1 casilla a la derecha y lanzando un dado (pero ahora la meteorología cambia con una tirada de 1-2, y así en adelante).

En otras palabras, una vez la Meteorología ha cambiado a Lluvia, el siguiente Impulso también será de Lluvia.

A partir del siguiente Impulso, la Meteorología puede cambiar a Nieve, siguiendo el mismo procedimiento descrito anteriormente. Una vez que ha cambiado a Nieve, ¡la Meteorología sigue con Nieve el resto de la partida!

9.0 SUMINISTRO

Al inicio de todos los Impulsos, el jugador activo comprueba el Suministro de todas sus unidades y marca con un cubo blanco aquellas Unidades incapaces de trazar una LdC a una Fuente de Suministro.

Las unidades en el Camino a Leningrado siempre tienen Suministro.

Al final del Impulso, se comprueba el Suministro sólo para las Unidades Aisladas y se aplica el Desgaste de Aislamiento.

© VENTONUOVO GAMES 2016

9.1 COMPROBACIÓN DEL SUMINISTRO

Al inicio de un Impulso (Pasar, Impulso Táctico o Impulso Estratégico), el jugador activo debe **Comprobar el Suministro para todas sus Unidades**.

Las Unidades incapaces de trazar una *Línea de Comunicaciones* (LdC) al comienzo del *Impulso* están *Aisladas* para el *Impulso* completo y se macan con un cubo blanco.

Las **Unidades Aisladas** no pueden:
- construir Líneas Defensivas;
- mover;
- atacar;
- ser activadas;
- recibir reemplazos;
- ser restauradas;

hasta que puedan trazar una LdC en cualquier *Comprobación de Aislamiento (9.3)* futura. Las *Unidades Aisladas* pueden defenderse si son atacadas.

9.2 LÍNEA de COMUNICACIONES

Una Línea de Comunicaciones (LdC) consiste en una ruta de **longitud ilimitada**, que se puede trazar a través de *Áreas* bajo control propio y no disputadas, desde una Unidad o desde un Área hasta una Fuente de Suministro (2.1) válida.

Bajos circunstancias concretas, los bordes del mapa norte y sur pueden dejar de ser Fuentes de Suministro válidas para los soviéticos.

Si los alemanes controlan Kiev, el borde sur completo del mapa deja de ser una Fuente de Suministro para los soviéticos.

Si los alemanes controlan Shlisselburg, la mitad oeste del borde norte deja de ser una Fuente de Suministros para los soviéticos.

Si los alemanes controlan Leningrado, el borde norte completo deja de ser una Fuente de Suministros para los soviéticos.

Una LdC nunca puede cruzar ni finalizar - pero puede empezar - en un Área Disputada (bajo control propio o enemigo).

9.3 COMPROBACIÓN DEL AISLAMIENTO

Al final de su Impulso (Pasar, Impulso Táctico o Impulso Estratégico) el jugador activo debe **comprobar el Suministro sólo para sus unidades Aisladas** (aquellas unidades que fueron marcadas con un cubo blanco en la Comprobación de Suministro inicial).

Las Unidades Aisladas que siguen en ese estado al final del Impulso sufren Desgaste como sigue:

- Los **Bloques** se reducen rotándolos en contra de las agujas del reloj a un nivel de Fuerza inferior (por ejemplo, de 4 a 3 o desde las dos Estrellas al Nivel Corazón) mientras que aquellos que ya están a fuerza mínima se Rinden;
- Las **Líneas Defensivas** son destruidas si están **solas** - *sin un bloque amigo* - en un Área disputada.
- Los **Bloques que se rinden** permanecen eliminados. El jugador alemán obtiene 1 Punto Logístico extra por cada 10 Bloques soviéticos Rendidos, mientras que el jugador soviético gana 1 Punto Logístico extra por cada 10 Bloques alemanes destruidos. Las Líneas Defensivas no cuentan para este total para ninguno de los bandos y se pueden reconstruir.

Nota

Los bloques **soviéticos** destruidos en Combate se pueden reconstruir, mientras que los Bloques soviéticos Rendidos-eliminados durante el Desgaste permanecen eliminados para el resto de la partida.

Todos los Bloques **alemanes** eliminados se consideran destruidos: no pueden reconstruirse y cuentan para los Puntos Logísticos soviéticos extra.

Ejemplo: *al inicio del Impulso soviético, dos Unidades soviéticas y cuatro Líneas Defensivas soviéticas no pueden trazar una LdC válida y se marcan como Aisladas (cubo blanco):*

1. *una LD en Kursk con un Tanque alemán (trabada);*
2. *una LD sola en el Área 20 (destrabada);*
3. *una LD y una Infantería soviética (con 1 paso) en el Área 30 con una Caballería alemana (trabada);*
4. *una LD sola con una Infantería alemana en el Área 40 (trabada);*
5. *la Infantería Motorizada NKVD (con 1 paso) con una LD alemana en el Área 50 (trabada);*

Durante el Impulso, el jugador soviético logra restaurar la LdC a Kursk, por lo que en la Comprobación del Suministro Final la situación es:

1. *la LD en Kursk vuelve a tener Suministro y por lo tanto se elimina el cubo blanco;*
2. *la LD en el Área 20 permanece en juego (con el cubo blanco);*
3. *en el Área 30 la Infantería soviética es eliminada permanentemente, pero la LD permanece en juego (con el cubo blanco);*
4. *en el Área 40 la LD es destruida, pero se puede reconstruir;*
5. *en el Área 50 la NKVD es eliminada permanentemente.*

10.0 IMPULSO TÁCTICO

Para llevar a cabo un *Impulso Táctico*, el jugador activo

© VENTONUOVO GAMES 2016

debe activar al menos 1 **HQ Táctico** (un HQ de la LW no es un HQ Táctico por lo que sólo se le puede activar si antes ha sido activado otro HQ Táctico).

Si el jugador activo tiene en su poder el *Disco de Iniciativa* y está jugando un *Impulso Táctico*, después de haber completado el Impulso Táctico puede gastar el Disco de Iniciativa para jugar un **Movimiento de Explotación (10.18)**.

***Nota:** Puedes activar a Hoepner para hacer un Impulso Táctico, incluso si todavía no hay disponibles Bloques del 4º PzG.*

10.1 SEGMENTO DE ACTIVACIÓN DE HQ

El jugador activo activa cualquier número de sus HQs, pero al menos uno debe ser un HQ Táctico.

Los HQ Aislados no se pueden activar.

Activar un HQ significa que el jugador con su control puede Mover primero hasta su Capacidad de Movimiento completa y entonces Revelarlo (tumbar el HQ de forma que sea visible para el oponente).

***Nota:** cuando se activa, un HQ primero debe mover y después revelarse, no a la inversa, pero se puede revelar sin llegar a moverse.*

Un HQ sólo se puede Activar durante el Segmento de Activación de un Impulso Táctico.

Un HQ no se puede sobreapilar en el Área donde es Revelado, ni se puede Revelar en un Área que contiene Unidades enemigas.

Los HQ alemanes (no los HQ soviéticos) se pueden activar en las Áreas de Preparación alemanas.

Los HQ no se pueden activar en Casillas, con la excepción de **Hoepner** quien se puede activar en cualquier Casilla de el Camino a Leningrado (pero no en ningún otro sitio).

Si un HQ comienza su Impulso en un Área que contiene Unidades enemigas, se puede Activar siempre y cuando se pueda destrabar (+1PM) y mover a un Área amiga, no disputada. Después, también puede continuar Moviendo, siempre que pueda ser Revelado en un Área no disputada, sin exceder su Capacidad de Movimiento.

10.2 HQ TÁCTICO

Cada jugador tiene un número de HQ Tácticos al mando de Bloques específicos:

- 7 HQ Tácticos para los alemanes:
- 6 HQ Tácticos (incluido Zhukov) para los soviéticos.

Una vez activado, un HQ Táctico puede:

1. comandar Bloques blancos y Bloques de su color, siempre que se encuentren dentro de su *Rango Táctico y*
2. comandar cualquier Bloque del Área donde es revelado (incluidos otros HQs) *y*
3. proporcionar Fuego Artillero en 1 Batalla de un Área adyacente.

Hoepner no tiene capacidad de Fuego Artillero (salvo que se use RO 14.2).

Zhukov cuenta con habilidades de mando especiales (10.6).

10.3 RANGO TÁCTICO

Un HQ Táctico activo sólo puede comandar unidades dentro de su Rango Táctico (RT).

El Rango Táctico es una ruta continua desde el HQ Táctico hasta el Bloque, que no puede atravesar Áreas bajo control enemigo o disputadas, aunque puede finalizar en ellas.

La longitud del Rango Táctico es igual a su Fuerza:

- 4 Áreas con 4 estrellas;
- 3 Áreas con 3 estrellas;
- 2 Áreas con 2 estrellas;
- 0 Áreas una vez Agotado - *sólo puede comandar unidades en el Área que ocupa una vez revelado*.

El **Mal Tiempo** reduce la Fuerza del HQ, por lo tanto, también su Rango Táctico (a 1 Área con Lluvia, el alemán dividido con Nieve).

***Ejemplo:** durante un Impulso Táctico, el jugador alemán activa a Guderian (con 2 estrellas) el cual mueve destrabándose (+1 PM) desde una Batalla en el Área 95 al Área 100 donde es revelado. Guderian puede comandar cualquier Bloque rojo y blanco en un rango de 2 Áreas desde el Área 100 y cualquier Bloque (incluidos HQs) del Área 100.*

10.4 FUEGO ARTILLERO

Si tiene lugar una Batalla en el mismo Área ocupada por un HQ Táctico (no el HQ LW), el HQ dispara como cualquier otra Unidad y tiene Fuego Doble.

En otro caso, un HQ Táctico activado puede dirigir su Fuego Artillero (Fuego Doble) a **1** Área adyacente que contenga Unidades de ambos jugadores colocando el Marcador de Fuego Artillero adecuado en el Área.

El Fuego de Artillería se resuelve durante el Segmento de Combate de Fuego Artillero.

Los HQ Agotados no tienen ni Potencia de Fuego, ni Fuego Artillero ni AA.

© VENTONUOVO GAMES 2016

El **Mal Tiempo** reduce la Fuerza del HQ, por lo tanto, también el Fuego Artillero (a 1 dado con Lluvia, el alemán divido a la mitad con Nieve).

Hoepner no tiene capacidad de Fuego Artillero (salvo que se use RO 14.2).

10.5 HQ AGOTADO

Los HQ reducidos al Nivel Corazón están Agotados y no tienen Fuerza.

Los HQ Agotados no se tienen en cuenta para calcular el Valor Logístico.

Una vez **Agotado** aún es posible activar el HQ, pero es destruido en el Segmento de Desactivación del HQ y cuenta para los Bloques eliminados.

Además:

- un **HQ Táctico** Agotado no tiene Rango Táctico, ni Fuego Artillero ni Potencia de Fuego (por lo tanto, tampoco Fuego AA) y sólo puede comandar Bloques en el Área que ocupa una vez Revelado;
- Un **HQ de la Luftwaffe** Agotado no se puede activar.

10.6 EL MARISCAL ZHUKOV

El **Mariscal Zhukov** (Z) es un HQ Táctico muy poderoso. Tiene el mando sobre todos los Bloques Soviéticos (incluidos otros HQs) - por lo que el color de Ejército es irrelevante para él. Es el único HQ Rápido y HQ Blitz con el que cuentan los soviéticos.

10.7 ACCIONES DE MANDO

Durante el Segmento de Mando de un Pasar, Impulso Táctico o Impulso Estratégico, los Bloques con suministro pueden ser comandados para llevar a cabo UNA de las siguientes acciones:

- **Mover**
- **Construir una Línea Defensiva**

10.8 MOVIMIENTO

Los Bloques pueden mover si no están *Aislados* (9.3):

A. 1 Bloque si Pasa;
B. un número de Bloques igual al VL durante un Impulso Estratégico;
C. cualquier Bloque en el Rango Táctico de su HQ activo correspondiente durante un Impulso Táctico.

Cuando se mueve un Bloque, debe gastar PM por cada Área en la que entra (1 por Áreas verdes/de Preparación alemanas; 2 por Áreas amarillas/de Victoria).

Cuando se traba (entra en un Área que contiene unidades enemigas), el Bloque debe detenerse.

Cuando se destraba, el Bloque debe gastar 1 PM extra y debe entrar en un Área propia controlada y no disputada, pudiendo entonces continuar moviendo (incluso trabarse de nuevo) hasta su Capacidad Máxima de Movimiento.

Si un Bloque no tiene bastantes PM para llevar a cabo un movimiento, no puede hacerlo. Los Bloques se pueden sobreapilar durante el movimiento, pero no al final. Los límites de apilamiento se comprueban al final de cada movimiento de Bloque.

Por otro lado, si un Bloque de Combate no está ya a Fuerza Mínima y comienza el Impulso en Área propia no disputada (que no contenga ya una Línea Defensiva), puede -en lugar de mover - reducirse para construir una Línea Defensiva (4.1).

10.8.1 Capacidad de Movimiento

Cada Bloque puede mover hasta su máxima Capacidad de Movimiento, expresado en Puntos de Movimiento (PM):

- **Bloques Lentos: 3 PMs**
- **Bloques Rápidos: 5 PMs**

10.9 CAMINO A LENINGRADO

Durante el Segmento de Activación de una Acción Táctica - **no durante un Pasar o Acción Estratégica** - el jugador alemán puede activar a Hoepner en la Casilla que ocupe del Camino a Leningrado.

Entonces, durante el Segmento de Combate, el jugador alemán lanza un número de dados igual a la Fuerza de Hoepner y por cada impacto (a 5/6) Hoepner avanza un número de Casillas hasta el número de Bloques desplegados con él (máximo tres: los 41.° y 56.° Cuerpos Panzer, la División Motorizada TT).

Hoepner no puede proporcionar Fuego Artillero, ni puede hacer Blitz ni Explotación, y su Fuerza total está afectada por el Mal Tiempo.

Una vez Hoepner alcanza la Casilla de Leningrado, Leningrado caerá automáticamente en la siguiente Fase Final.

Ejemplo: *Hoepner (a fuerza completa) está en Novgorod, acompañado por la División Motorizada TT. El jugador alemán declara un Impulso Táctico y activa a Hoepner.*

La Meteorología es Nieve. Durante el Segmento de Combate, lanza dos dados (FD) y logra dos impactos (5 y 6). Sin embargo, Hoepner sólo es acompañado por un bloque, por lo tanto, el avance máximo es 1 Casilla.

Hoepner y la TT mueven a Pushkin. Después, Hoepner es desactivado y reducido a 3 estrellas.

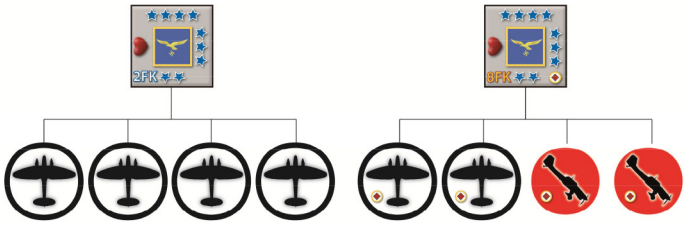
10.9.1 Suministro

Una vez desplegados sobre el Camino a Leningrado,

© VENTONUOVO GAMES 2016

los cuatro Bloques alemanes del 4.° Grupo Panzer siempre se consideran con Suministro.

10.10 HQ DE LA LUFTWAFFE



El jugador alemán puede recibir dos HQ especiales como Refuerzos: los 2.° FK y 8.° FK HQs de la Luftwaffe.

Los HQs de la Luftwaffe (LW) son Bloques Lentos (3 PM) sin Potencia de Fuego en Combate Terrestre. No pueden comandar ningún Bloque alemán, ni ser el único HQ activado jugando un Impulso Táctico.

Un HQ LW sólo se puede mover en un Impulso Táctico Activándose a sí mismo, o por otro HQ activado en el Área que ocupa el HQ LW, o al Pasar o en un Impulso Estratégico. Si se Activa, un HQ LW puede comprometer un número de Bombarderos - hasta el total de su Fuerza - en misiones de Ataque Aéreo sobre cualquier Área disputada dentro de su Rango Aéreo.

El **Rango Aéreo** es igual a la Fuerza del HQ LW Activado y el Rango Aéreo se puede trazar sobre cualquier Área, incluyendo Áreas bajo control enemigo.

Los HQ LW Agotados no se pueden activar.

El **Mal Tiempo** reduce la Fuerza de los HQ LW, por lo tanto, también su Rango Aéreo (a 1 Área con Lluvia, dividido a la mitad con Nieve) y el número de Bombarderos que se pueden comprometer (a 1 con Lluvia, dividido a la mitad con Nieve).

10.10.1 Bombarderos alemanes

Hay dos tipos de Bombarderos alemanes: Heinkel He-111 y Junkers Ju-87 "Stuka".

A los Stuka sólo les puede hacer entrar en acción el 8.° FK.

Cada Bombardero lanza un número de dados igual a la Fuerza del HQ LW al mando.

Los Heinkel He-111 (6x) tienen FD (impactan con 5/6).

Los Stuka (2x) tienen FT (impactan con 4/5/6) y pueden hacer Blitz.

Ejemplo: *el 2.° FK se activa a fuerza completa (4), por lo tanto puede comprometer hasta 4 Bombarderos (todos los cuales deben ser He-111) en cualquier batalla en un Rango Aéreo de 4 Áreas y cada Bombardeo lanza 4 dados e impacta con 5 y 6.*

Los Bombarderos alemanes están sujetos al AA soviético.

10.10.2 Antiaéreos soviéticos (AA)

Cada Unidad soviética (incluidas LD) tienen capacidad Antiaérea (AA). Al AA soviético no le afecta el Mal Tiempo. El AA soviético puede Abortar o Destruir Bombarderos alemanes.

10.11 COMBATE

Las *Batallas* se resuelven en la *Fase de Combate*.

Una Batalla puede tener lugar sólo si un Área contiene Unidades de ambos jugadores (disputada). Se puede apoyar las Batallas con Fuego Artillero/Ataque Aéreo donde hay involucrados Bloques propios, pero no pueden atacar solos.

Una Batalla es obligatoria sólo cuando un Área es recién disputada en el Impulso en curso.

Es decisión del Atacante (jugador activo) resolver o no la Batalla si el Área ya era disputada al comienzo del Impulso.

Los Bloques Aislados y las Líneas Defensivas no pueden atacar. Un Bloque trabado no necesita estar en Rango de Mando para atacar, sólo necesita estar con Suministro.

No hay límite al número de Batallas que se pueden resolver durante un Impulso Táctico o Estratégico.

No se permite trabarse en combate por primera vez o resolver Batallas durante un Pasar/Explotación.

Cuando tienen lugar múltiples Batallas, los jugadores no tienen que revelar los Bloques hasta que dé comienzo la Batalla.

En el Segmento de Combate, el Atacante elige el orden en que se resuelven las Batallas, Área por Área, y las Batallas se resuelven de una en una como se describe a continuación.

10.12 SECUENCIA DE COMBATE

1. Despliegue
2. Fuego Artillero
3. AA del Defensor
4. Ataque Aéreo
5. Combate Terrestre

10.12.1 Despliegue

Ambos jugadores revelan simultáneamente sus Bloques en el Área donde el Atacante declara la Batalla.

10.12.2 Fuego Artillero

Si hay un marcador de Fuego de Artillería en el Área, el Atacante lanza un número de dados igual a la Fuerza del HQ, impactando con cada 5/6.

El Mal Tiempo afecta al Fuego Artillero. Si se activó durante el Segmento de Activación, los HQ con Blitz también pueden proporcionar Fuego Artillero en el Segmento

© VENTONUOVO GAMES 2016

Blitz.

10.12.3 Fuego Antiaéreo

Si hay Bombarderos comprometidos en la Batalla en el Área, el Defensor lanza AA. Cada Unidad (incluidas Líneas Defensivas) lanza UN dado.

La Potencia de Fuego la define el color de los puntos (los HQs tienen FD). Las Líneas Defensivas tienen FS.

Cada impacto es un resultado de Abortado. Dos impactos son un resultado de Destruido. Es elección del jugador alemán convertir dos impactos en dos Abortados o en un resultado de Destruido.

Los Bombarderos Abortados/Destruidos no están disponibles para el Ataque Aéreo y son eliminados del tablero.

Los Bombarderos **Abortados** estarán disponibles a partir del siguiente Impulso, los Bombarderos **Destruidos** estarán disponibles a partir del siguiente Turno.

Ejemplo: *los alemanes envían 4 He-111 y 2 Stuka para hacer Ataque Aéreo sobre un Área atacada por dos Bloques alemanes. Los soviéticos tienen dos Bloques (un tanque y una Infantería, ambos Cuerpos a fuerza completa) y 1 Línea Defensiva. Lanzan para el AA:*

- *la LD lanza 1 dado (FS);*
- *el tanque lanza 1 dado (DF)*
- *el Cuerpo de Infantería lanza 1 dado (FS).*

Logran 3 impactos en total. El jugador alemán decide tomar 2 impactos como un resultado de Destruido (sobre un He-111) y Abortar un He-111. Los 4 Bombarderos restantes (2 He-111 y 2 Stuka) llevan a cabo el Ataque Aéreo (el He-111 tiene FD, el Stuka FT).

10.12.4 Ataque Aéreo

Los Bombarderos que han sobrevivido al AA, pueden atacar ahora a las unidades enemigas en tierra. Cada Bombardero lanza un número de dados igual a la Fuerza del HQ LW al mando. Los He-111 tienen FD, los Stuka FT.

10.12.5 Combate Terrestre

El Defensor siempre lanza antes que el atacante, salvo que el defensor esté bajo Ataque Blindado.

10.12.5.1 Trabándose a traves de Ríos

Si el Área es recién disputada durante este Impulso, cualquier Bloque atacante que se ha trabado en el Área cruzando un Río (marcado con un cubo azul) lanza sólo 1 dado.

No afecta al Fuego Artillero ni al Ataque Aéreo (ni a los Bloques que se han trabado sin cruzar un Río, o si el Área no acaba de ser recién trabada en combate este Impulso).

10.12.5.2 ¡Ataque Blindado!

El Defensor está bajo Ataque Blindado si, después del paso de Ataque Aéreo, se reúnen las siguientes cuatro condiciones:

1. La Meteorología es buena:
2. la *Batalla* tiene lugar en un Área verde;
3. el Defensor no tienen una Línea Defensiva/Ciudad;
4. el Atacante tiene al menos un **Tanque** y el defensor no cuenta con Tanques;

Efecto: el atacante lanza antes que el Defensor.

El Ataque Blindado no se aplica si el Área es recién disputada este Impulso y todos los Tanques atacantes se han trabado en combate a través de Ríos.

10.13 BONUS DE ABSORCIÓN

El Bonus de Absorción es la capacidad del Defensor para absorber impactos sin sufrir daño, gracias al terreno abrupto, un Área controlada de Ciudad/Victoria o una Línea Defensiva propia.

El Bonus de Absorción es acumulativo y el Defensor puede tener hasta 3 Bonus Defensivos por Área.

El Atacante nunca obtiene Bonus de Absorción.

El Defensor obtiene automáticamente al menos **1** Bonus de Absorción en:

1. un Área amarilla (controlada o no);
2. un área controlada con una Ciudad (2 Bonus de Absorción en un Área de Victoria controlada);
3. un Área controlada con una Línea Defensiva.

En ninguna de las 12 Casillas se obtienen Bonus de Absorción.

Nota: *el total de impactos obtenido en una batalla se aplican a este Bonus de Absorción. Por lo tanto, si un ataque incluye bombarderos, artillería y combate terrestre, el Bonus de Absorción se aplica contra el número total de impactos logrados por el atacante.*

10.14 APLICANDO LAS PÉRDIDAS

Los Bloques Defensores no pueden recibir impactos antes de ser destruida la LD.

El daño reduce primero a los Bloques más fuertes. Si dos o más Bloques tienen la misma Fuerza, el jugador con el control elige cómo aplicar las Pérdidas a sus propios Bloques.

El **Atacante** nunca puede reclamar un Bonus de Absorción, por lo que todos los Impactos sufridos se traducen en Daño.

Por otra parte, para el **Defensor**, los impactos pueden absorberse en el orden listado anteriormente en los puntos 1 a 3 y, sólo después, los Bloques Defensores pueden sufrir daño, 1 Impacto/Daño.

© VENTONUOVO GAMES 2016

10.14.1 Los Bloques más Fuertes

Si un Bloque tiene más *puntos* (o *estrellas*) que los otros, el Bloque es el más fuerte y se le aplican los impactos hasta que es reducido. Entonces se realiza la comprobación de nuevo para ver qué Bloque es el más fuerte.

Cuando varios Bloques tienen la misma fuerza, los *impactos* se pueden repartir entre los Bloques.

Ejemplo: *Dos Tanques alemanes de 4 puntos entran en Vyazma (un Área amarilla con una Ciudad = 1+1 Bonus de Absorción) defendida por un Bloque soviético y una Línea Defensiva (1 Bonus de Absorción) para un total de 3 Bonus de Absorción.*

En la Fase de Combate los alemanes descubren que el bloque soviético es un HQ en Nivel Corazón. Los soviéticos lanzan 1 dado (por la LD) y logran 1 impacto reduciendo uno de los dos Tanques alemanes a 3 (a elección del dueño). A continuación, los alemanes lanzan 7 dados y logran 3 impactos: el primero lo absorbe el Terreno, el segundo lo absorbe la Ciudad, el tercero lo Absorbe la Línea Defensiva.

En el caso de haber habido un cuarto impacto, éste habría destruido la Línea Defensiva, mientras que se habría necesitado uno más (¡el quinto!) para eliminar un HQ soviético.

10.14.2 Distribuyendo los Impactos en Exceso

Si todas las Unidades del jugador en el Área son destruidas, pero no se han llegado a adjudicar todos los Impactos, los Impactos en exceso se pierden.

10.14.3 Unidades Destruidas

Las unidades destruidas en Combate o eliminadas durante la Fase Final de Desgaste, se eliminan del mapa.

Los **Bombarderos alemanes Destruidos** se colocan en la casilla específica del Orden de Batalla (OdB) soviético y no vuelven a estar disponibles hasta el siguiente Turno.

Los **Bombarderos alemanes Abortados** se colocan en la casilla específica el OdB alemán y están disponibles a partir del siguiente Impulso alemán.

Las **Líneas Defensivas** destruidas siempre se pueden reconstruir.

Los **Bloques alemanes** destruidos son eliminados permanentemente y se colocan en la casilla específica del OdB soviético. El jugador soviético recibe 1 Punto Logístico extra por cada **10 Bloques alemanes eliminados**.

Los **Bloques soviéticos** destruidos se añaden a la Reserva de Fuerzas soviética y pueden regresar al juego como Refuerzos.

Los **Bloques soviéticos rendidos**, sin embargo, son eliminados permanentemente y se colocan en la casilla específica del OdB alemán. El jugador alemán recibe 1 Punto Logístico extra por cada **10 Bloques soviéticos eliminados**.

10.15 RONDAS DE COMBATE ADICIONALES

La Batalla en un Área sólo dura 1 ronda.

Si todas las Unidades de un jugador han sido destruidas, oculta los Bloques restantes.

Excepción: Los Bloques Rápidos Atacantes que han despejado un Área Verde permanecen visibles para indicar que pueden realizar Blitz.

Si el Área continúa disputada, los Bloques en origen Atacantes permanecen visibles, mientras que los Bloques en origen Defensores se ocultan.

10.16 SEGMENTO BLITZ

Durante un Impulso Táctico - no si se Pasa o durante un Impulso Estratégico - y después de haber resuelto todas las Batallas, los Bloques de Combate Rápidos (no los HQs) pueden mover y atacar de nuevo (Blitz) bajo circunstancias concretas.

Un BLoque no puede realizar Blitz dos veces en el mismo Impulso.

En el Segmento Blitz, cualquier **Bloque de Combate Rápido** (no los HQs) puede mover 1 PM para entrar en un Área verde no disputada, sin importar si el control es propio o enemigo, si se reúnen todas las condiciones siguientes:

1. Ha participado en una Batalla en un Área verde;
2. El Área ha sido despejada de Unidades enemigas;
3. El Bloque está al alcance de un HQ apropiado, activado y con capacidad Blitz.

Sólo hay tres HQs Blitz, indicados con un **icono de Rayo amarillo: Zhukov, Guderian** y **Hoth**.

No se permite hacer Blitz con Mal Tiempo, al Pasar/Explotación/Impulso Estratégico, en el Camino a Leningrado, en un Área amarilla ni en Área de Victoria.

Si al realizar Blitz un Bloque Rápido mueve a un Área bajo control enemigo, es obligatorio resolver el Combate y si dicho Área está adyacente a un HQ activo que hace Blitz, el HQ puede apoyar el Combate con su **Fuego de Artillería**, incluso si ya ha proporcionado Fuego de Artillería en el Segmento de Combate.

Además, los **Stuka** (no los He-111) que han sobrevivido al Combate anterior, pueden seguir a los Bloques Rápidos y también apoyar el Combate Blitz.

Nota: *en el Segmento Blitz, un Bloque de Combate Rápido no puede mover a un Área que ya estaba disputada al inicio del Segmento Blitz.*

© VENTONUOVO GAMES 2016

10.17 SEGMENTO DE DESACTIVACIÓN DE HQ

Cuando se han resuelto todas las Batallas (Blitz incluidas), cada HQ activado se reduce (rotándole *en contra de las agujas del reloj* 90º) **y** desactiva poniéndole en pie para que quede oculto.

Los **HQ Agotados** son destruidos mientras se desactivan.

Nota: *Sí, puedes activar un HQ en nivel corazón, ¡pero sólo una vez! Si el HQ es soviético se puede reconstruir, los alemanes no y cuentan para los Bloques alemanes eliminados.*

10.18 MOVIMIENTO DE EXPLOTACIÓN

Sólo **después de un Impulso Táctico**, (por lo tanto, después del Segmento de Desactivación de HQ) el jugador activo puede **gastar el Disco de iniciativa** (colocándole en el mapa) para llevar a cabo un Movimiento de Explotación.

Durante el Movimiento de Explotación, el jugador activo puede mover un número de **Bloques Rápidos** (incluidos HQs) hasta su Valor Logístico, siempre que no se encuentren Aislados (marcados con un cubo blanco).

Durante el Movimiento de Explotación no se permite trabarse, ni construir Líneas Defensivas, ni resolver Batallas.

El jugador **alemán** sólo puede jugar la Explotación con **Buen Tiempo**, no con Mal Tiempo.

El jugador **soviético** puede jugar la Explotación con **Buen Tiempo** y también con **Nieve**, pero **no** con **lluvia**.

11.0 IMPULSO ESTRATÉGICO

Si el jugador activo tiene el Disco de Iniciativa, en lugar de Pasar o jugar un Impulso Táctico, puede gastar el Disco de Iniciativa para jugar un Impulso Estratégico.

En un Impulso Estratégico, el jugador puede elegir entre una de las siguientes opciones:

Opción A: mover un número de Bloques no Aislados hasta su *Valor Logístico* y entonces, en el Segmento de Combate, resolver cualquier número de Batallas. Los Bloques pueden mover (y los Bloques de Combate pueden reducirse para construir LD).

Los HQs pueden mover, pero **NO** ser revelados, durante un Impulso Estratégico, por lo tanto, no pueden proporcionar Apoyo Artillero/Aéreo, pero pueden mover e incluso trabarse en combate.

Nota: *por los motivos anteriores, puede ocurrir que un HQ mueva a un Área ocupada por unidades enemigas y pueda estar involucrado en una Batalla.*

Ejemplo: *el jugador soviético elige un Impulso Estratégico, Opción A. Gasta el Disco de Iniciativa colocándole en el mapa.* ***NO*** *se pueden activar HQs (pero pueden mover). Primero comprueba el Suministro para todas sus Unidades (Bloques y Líneas Defensivas). Las unidades Aisladas no pueden realizar ninguna acción. A continuación, calcula el Valor Logístico: Stalin está Agotado (cuenta como 0), tiene tres HQs desplegados en el mapa (pero uno está Agotado mientras que dos tienen 2 Estrellas), controla 4 Áreas de Victoria y ha eliminado 12 unidades alemanas: por lo tanto, su VL es 7. Entonces 7 Bloques pueden realizar una acción:*

- *el HQ con 2 estrellas y tres Bloques de Combate mueven para trabar combate con tres Bloques enemigos en el Área 1 (verde);*
- *una Infantería en un Área controlada y no disputada no se mueve y es reducida para construir una Línea Defensiva;*
- *uno de sus HQ Agotado se destraba desde el Área 4;*
- *un Tanque mueve al Área 4, ya disputada;*

A continuación, durante la Fase de Combate, debe resolver la Batalla obligatoria del Área 1 (mientras que elige no resolverla en el Área 4).

Posteriormente, el Disco de Iniciativa va al jugador alemán.

O

Opción B: pide Refuerzos, eligiendo al azar un número de Bloques de su Reserva de Fuerzas hasta su Valor Logístico y desplegándolos a fuerza completa (los Reducidos soviéticos a Fuerza Mínima) como sigue:

- Los Bloques **alemanes** en un Área de Preparación alemana apropiada, los Bloques de Combate alemanes "L" sólo en la Casilla que ocupa Hoepner;

- los Bloques **soviéticos** en cualquier Área controlada, con suministro y no disputada que contenga una Ciudad o sea un Área de Victoria (máx. 1 unidad/Área, sin sobreapilar).

Si no se puede desplegar un Refuerzo, regresa a la Reserva de Fuerzas.

No se pueden mover Bloques, ni construir LD, ni activar HQs. Se puede resolver cualquier número de Batallas.

Posteriormente, el Disco de Iniciativa pasa al otro jugador.

12.0 PASAR

Cuando un jugador **Pasa**, puede mover un máximo de 1 Bloque hasta su Capacidad de Movimiento máxima sin trabarse en combate (puede destrabarse) y no se permite Combatir.

Por otro lado, en lugar de mover, puede reducirse un

© VENTONUOVO GAMES 2016

Bloque de Combate (no un HQ) para construir una Línea Defensiva.

Si se juega con la RO 14.4, un Bloque puede realizar Movimiento en Ferrocarril.

Después de Pasar dos veces consecutivas, finaliza la Fase de Impulsos y los jugadores llevan a cabo la Fase Final.

13.0 FASE FINAL

La Fase Final se realiza al final de cada Turno en el orden siguiente:

1. Regreso de los Bombarderos alemanes;
2. Comprobación del control de Kiev;
3. Comprobación del Control de Leningrado.

13.1 BOMBARDEROS

Todos los Bombarderos alemanes destruidos vuelven a estar disponibles.

13.2 KIEV

Si durante la Fase Final los alemanes controlan Chernigov y Rommy, Kiev pasa a control alemán (efecto permanente) y el jugador alemán:

- obtiene **1 Punto de Victoria** permanentemente;
- añade el **48.° Cuerpo Panzer** a su Reserva de Fuerza;
- se elimina el disco naranja; el **borde sur del mapa** deja de ser una Fuente de Suministro soviética válida.

13.3 LENINGRADO

Si durante la Fase Final los alemanes controlan Leningrado, ésta pasa a control alemán (efecto permanente) y el jugador alemán:

- obtiene **1 Punto de Victoria** permanentemente;

- se elimina el disco azul: el **borde norte del mapa** deja de ser una Fuente de Suministro soviética válida;

- los cuatro Bloques del 4.° Grupo Panzer se añaden a la Reserva de Fuerzas alemana.

13.3.1 SHLISSELBURG

Ten en cuenta que, si el jugador alemán controla Shlisselburg, inmediatamente (no en la Fase Final) elimina el disco azul claro y la parte occidental del borde norte del mapa deja inmediatamente de ser una Fuente de Suministro soviética.

14.0 REGLAS OPCIONALES

La RO 14.1 es útil para aprender a jugar, el resto añaden realismo y sabor histórico y se pueden usar selectivamente para equilibrar el juego entre jugadores con diferente experiencia.

RO 14.1 IGNORA EL COLOR DEL EJÉRCITO

Cualquier HQ Táctico (no un HQ LW) - una vez activo - puede comandar cualquier Bloque propio (de cualquier color) dentro de su Rango Táctico.

Zhukov mantiene su función de mando especial incluso sobre otros HQs soviéticos.

RO 14.2 ZHUKOV y HOEPNER

Con esta regla, tienen lugar dos cambios importantes en el juego:

1. **Hoepner** puede desplegarse en el mapa y deja de estar restringido al Camino a Leningrado. Además, ahora puede proporcionar Fuego de Artillería y puede hacer Blitz (sólo en el mapa);
2. **Zhukov** se puede desplegar en la Casilla de Leningrado.

Hitler suspende las operaciones en Leningrado

Al Pasar o durante un Impulso Estratégico, el jugador alemán puede mover los Bloques del 4.° Grupo Panzer (Hoepner, la División SS Tottenkopf, el 41.° y 56.° Cuerpos Panzer) a cualquier Área bajo control alemán, con suministro y no disputada del mapa, si se cumplen las siguientes dos condiciones:

1. los cuatro bloques mencionados antes ya han sido desplegados sobre el Camino a Leningrado;

2. no se sobreapilan.

El jugador alemán puede elegir qué Bloques despliega y dónde. Una vez Hoepner es desplegado en el mapa - manteniendo su fuerza - es capaz de proporcionar Fuego de Artillería/Blitz/Explotación como cualquier otro HQ Rápido Blitz.

Una vez han sido desplegados en el mapa, los Bloques del 4.° Grupo Panzer no se pueden llevar de vuelta al Camino a Leningrado.

Stalin envía a Zhukov a defender Leningrado.

Si se roba a Zhukov de la Reserva de Fuerzas soviética, en lugar de desplegarse en el mapa puede desplegarse en el Camino a Leningrado. Es el único modo en que Zhukov puede colocarse en

© VENTONUOVO GAMES 2016

la Casilla de Leningrado. Zhukov no puede salir de la Casilla de Leningrado y se considera con Suministro mientras permanezca allí.

Mientras Zhukov esté en la Casilla de Leningrado, el HQ no tiene las funciones de Fuego de Artillería/Blitz/Explotación en el juego y no tiene mando sobre cualquier otro Bloque soviético, pero la Potencia de Fuego del 4.° Grupo Panzer alemán es reducido a Fuego Sencillo mientras trata de avanzar sobre el Camino a Leningrado.

Al Pasar o en un Impulso Estratégico, Zhukov puede ser llevado de vuelta al mapa y desplegarse - manteniendo su fuerza - en cualquier Área bajo control soviético, no disputada y con suministro adyacente a Moscú. Una vez ocurrido esto, nunca podrá volver a la Casilla de Leningrado, pero recupera todas sus habilidades especiales.

RO 14.3 MOSCÚ

Si Moscú (Área 63) está bajo control soviético y no disputada, Moscú es una Fuente de Suministro soviética válida.
Se suma al resto de Fuentes de Suministro soviéticas.

RO 14.4 MOVIMIENTO EN FERROCARRIL

Sólo si se Pasa o durante un Impulso Estratégico (no durante un Impulso Táctico) el jugador activo puede Mover por Ferrocarril un Bloque no Aislado (no una Línea Defensiva) cualquier distancia desde, a través y a un Área propia no disputada (no se puede trabar ni destrabar de un combate).

Si se Pasa, sólo se puede Mover por Ferrocarril un Bloque, mientras que durante un Impulso Estratégico se pueden mover tantos Bloques como el VL. Otros Bloques se pueden mover de forma normal, hasta el límite anterior y en cualquier combinación de ambos.

Nota: *Las vías férreas representadas en el mapa sólo se muestran por exactitud histórica y no tienen ninguna relación con esta regla.*

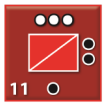
Ejemplo: *el VL alemán es de 7. En un Impulso Estratégico, el jugador alemán puede comandar cuatro Bloques para hacer Movimiento en Ferrocarril, dos Bloques para hacer movimiento normal y un Bloque para construir una Línea Defensiva.*

RO 14.5 VENTISCA

A partir del 2º Impulso alemán de diciembre, la Meteorología cambia a Ventisca. La Ventisca se trata como Nieve, excepto que:

La Fuerza de los Bloques alemanes (el número de dados a lanzar) se reduce a: ½ cuando defienden y a ¼ cuando atacan.

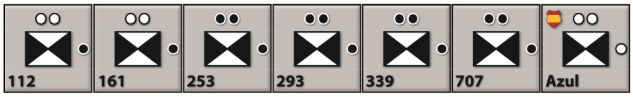
RO 14.6 MEJORA DEL MOVIMIENTO DE LA CABALLERÍA



La **Caballería** paga 2 PM en lugar de 3 PM por cualquier Área a la que entre con Tiempo Lluvioso. Esta habilidad especial la obtienen las siete Caballerías soviéticas y la 1ª División de Caballería alemana.

RO 14.7 DIVISIONES DE INFANTERÍA ALEMANAS

Las seis **Divisiones de Infantería alemanas** se consideran aún Bloques Lentos para cualquier propósito, pero ahora cuentan con **4** PM en lugar de 3.



Además, la División Azul no sufre penalizaciones por Nieve (y sólo es dividida a la mitad si ataca con Ventisca).

RO 14.8 OPERACION CRUSADER

En la Fase Final de Noviembre, los dos HQs LW y los ocho Bombarderos alemanes se eliminan permanentemente.

Nota: *históricamente, desde noviembre de 1941, el 2.° y 8.° Fliegerkorps de la 2.° Luftflotte fueron retirados de Rusia y enviados al Mediterráneo para contrarrestar la renovada ofensiva británica en el Norte de África que forzó al Afrika Korps de Rommel a regresar a El Algeila.*

PREPARACIÓN DE LOS ESCENARIOS

Hay tres Escenarios (*Más allá del Dniéper, Operación Tifón y el Último Aliento de la Wehrmacht*) y un Juego de Campaña (*El Camino a Moscú*) incluidos en este juego.

Mientras que los tres escenarios son relativamente fáciles de jugar y se pueden finalizar en 30-60 minutos, la campaña completa requiere más inversión de habilidad, experiencia y tiempo.

Para la Preparación, primero se agrupan los Bloques por nacionalidad (color del bloque), a continuación, por *color de Ejército/Frente* y entonces - salvo que se especifique lo contrario - se eligen al azar y se despliegan en las Áreas del mapa, como se indica en la Reglas de Preparación del Escenario.

Los Bloques se despliegan, sin sobreapilarse, con la Fuerza indicada en cada escenario (normalmente un número entre 1 y 3 entre paréntesis, salvo que sea a Fuerza Completa o los

© VENTONUOVO GAMES 2016

Bloques soviéticos cuyo primer paso es marcado con una Ⓡ, **Reducidos**, que se despliegan a Fuerza Mínima).

En cada Área controlada se puede desplegar un máximo de una Línea Defensiva.

1. MÁS ALLÁ DEL DNIÉPER

En julio de 1941, el OKW ordenó al Grupo de Ejércitos Centro, compuesto en ocasiones por 51 a 62 divisiones y que estaba bajo el mando del Mariscal de Campo F. Bock, rodear a las tropas soviéticas que defendían la línea del Zapadnaia, Dvina y Dniéper, para tomar Vitebsk, Orsha y Smolensk y abrir una ruta hacia Moscú.

Comienzo del Escenario: Fase de Impulsos de julio.

Meteorología: Bueno.

Iniciativa: Alemania.

Preparación del Escenario: como se describe en el Juego de Campaña.

Duración del Escenario: el escenario comienza con la Fase de Impulsos de julio y finaliza en la Fase Final de julio, salvo que haya primero una Muerte Súbita.

Reglas especiales: durante el escenario corto, cada jugador puede usar el **Disco de Iniciativa sólo una vez**.

Condiciones de Victoria especiales: el juego finaliza inmediatamente (Muerte Súbita) con una Victoria alemana si se cumple cualquiera de las dos condiciones siguientes:

a. se despliegan dos Líneas Defensivas en Yelnia y Yartsevo (una en cada una);
b. los alemanes controlan tanto Chernigov como Romny.

Cualquier otro resultado es una Victoria soviética.

2. OPERACIÓN TIFÓN

Después de haber tomado Kiev y rodeado Leningrado, Hitler concentró todas sus mejores divisiones, incluidos tres Ejércitos completos y tres Grupos Panzer, para infringir el golpe final y decisivo a los soviéticos. El objetivo natural para la última gran ofensiva de 1941 era Moscú, que Stalin rechazó abandonar ordenando a sus mejores generales defenderla a toda costa.

Comienzo del Escenario: Fase Logística de octubre.

Meteorología: Bueno. Tirada de dado desde el 2º Impulso alemán de octubre.

Valor Logístico: dividido a la mitad con Barro; dividido a la mitad para los alemanes con Nieve.

Iniciativa: Alemania.

Preparación del Escenario: a lo largo de la Línea Discontinua blanca, los soviéticos controlan todas las Áreas al este del frente, los alemanes controlan todas las Áreas al oeste, más Rastenburg y las cuatro Áreas alemanas de Preparación.

Los soviéticos despliegan primero, los alemanes juegan el primer Impulso.

Suministro soviético: Kiev y **Shlisselburg** están bajo control alemán, por lo tanto, la mitad occidental de los bordes norte y sur del mapa ya no son Fuentes de Suministro válidas para los soviéticos. **Leningrado** está bajo control soviético (coloca el disco azul sobre Leningrado), pero el Camino a Leningrado no está en juego y el jugador alemán no puede conquistar Leningrado.

Duración del Escenario: el escenario comienza con la Fase Logística de octubre y finaliza en la Fase Final de diciembre, salvo que Alemania logre la victoria antes.

Condiciones de Victoria especiales: el juego finaliza inmediatamente con una victoria alemana si estos controlan Moscú. Cualquier otro resultado es una victoria soviética.

Reglas especiales: los cuatro Bloques del 4.° Grupo Panzer más el 48.° Cuerpo Panzer se despliegan en el mapa. Hoepner tiene Potencia de Fuego Artillera.

SOVIÉTICOS

VL=12 (Stalin=2; HQs desplegados no agotados=5; Puntos de Victoria= Leningrado, Moscú, Tula, Kursk y Voronezh, 5; Bloques alemanes eliminados=0, 0).

Reserva de Fuerzas: diez Bloques de Combate (cinco azules, cuatro blancos y 1 rojo - robados al azar) están

© VENTONUOVO GAMES 2016

destruidos (pero se pueden reconstruir) y están en la Reserva de Fuerzas soviética.

En noviembre, se añaden a la Reserva Soviética cinco Bloques marcados con una "N".

Bloques Eliminados: se han rendido 12 Bloques soviéticos (los ocho Bloques del Frente Centro - incluido el HQ - más cuatro Bloques de Combate blancos, robados al azar) y no se pueden reconstruir.

Preparación: despliegue soviético, todos con **fuerza "2"**:

- Stalin y Zhukov en Moscú;
- Frente Noroeste (NW) en el Área 18;
- Frente Kalinin (K) en el Área 45;
- Frente Oeste (W) en el Área 70;
- Frente Bryansk (B) en el Área 117.

Los siguientes Bloques se roban al azar.

Los Bloques blancos se despliegan a **fuerza mínima** si son Reducidos, o a **fuerza máxima** en caso contrario.

Los Bloques amarillos, rojos, azules y verdes se despliegan a fuerza mínima:

- los tres Bloques amarillos: uno en cada Área 4, 15, 17;
- los seis Bloques rojos: uno en el Área ocupada por el HQ "K" y los otros cinco - uno en cada - en cualquier Área adyacente;
- los siete Bloques azules: uno en el Área ocupada por el HQ "W" y los otros seis - uno en cada - en cualquier Área adyacente.
- los seis Bloques verdes: uno en el Área ocupada por el HQ "B" y los otros cinco - uno en cada - en cualquier Área adyacente;
- 15 Bloques blancos (algunos pueden ser **Reducidos**, los otros a **fuerza completa**): nueve en cualquier Área a lo largo del frente, los otros seis - uno en cada - en Tula, Kursk, Voronezh, Kaluga, Kalinin y Naro Forminsk.
- por último, 10 Líneas Defensivas rojas en cualquier Área bajo control soviético, sin importar si está o no ocupada por un Bloque.

ALEMANIA

VL=14 (Hitler=2; HQs desplegados no agotados=9; Áreas de Victoria controladas= Kiev y Smolensk, 2; Bloques soviéticos eliminados=12, 1).

Preparación: los alemanes despliegan a Hitler (a fuerza "2") en Rastenburg, los nueve HQs como sigue:

- 2.° HQ LW (2) en el Área 53;
- 8.° HQ LW (2) en el Área 127;
- 16.° Ejército (2) en el Área 28;
- 9.° Ejército (2) en el Área 42;
- 4.° Ejército (2) en el Área 90;
- 2.° Ejército (2) en el Área 114;
- 3.° Grupo Panzer (3) en el Área 67;
- 4.° Grupo Panzer (3) en el Área 101;
- 2.° Grupo Panzer (3) en el Área 154;
- Toda la Infantería marrón, rosa, azul claro y amarilla se despliegan - robadas al azar - una (a fuerza máxima en el Área ocupada por el HQ) y el resto - una en cada - en cualquier Área adyacente (a fuerza "2").
- Todos los Bloques azules, verdes y rojos se despliegan - robados al azar y a fuerza máxima - en el Área ocupada por su HQ o en cualquier Área adyacente.
- Nueve Bloques blancos - robados al azar - desplegados a fuerza "2" en cualquier Área a lo largo del frente.

Bloques eliminados: ninguno.

Luftwaffe: están disponibles los ocho Bombarderos.

Reserva de Fuerzas: tres Bloques blancos robados al azar.

Líneas Defensivas: despliega cinco Líneas Defensivas negras en cualquier Área bajo control alemán a lo largo del frente.

3. EL ÚLTIMO ALIENTO DE LA WEHRMACHT

A mediados de noviembre, el Ejército alemán acecha a las puertas de Moscú, pero está llegando el General Invierno - uno de los más fríos del siglo. Los alemanes han establecido puntos de partida y confiaban en rodear Moscú y finalizar la guerra antes de Navidad.

Sin embargo, los soviéticos contaban con grandes masas de reservas a lo largo de la línea del frente y estaban preparados para lanzar una tremenda contraofensiva de invierno.

Comienzo del Escenario: Fase de Impulsos de noviembre.

Meteorología: Nieve.

Valor Logístico: dividido a la mitad con Nieve para los alemanes.

Iniciativa: Alemania.

Preparación del Escenario: a lo largo de la Línea discontinua roja, los soviéticos controlan todas las Áreas al este de la línea del frente, los alemanes controlan todas

© VENTONUOVO GAMES 2016

las Áreas al oeste, más Rastenburg y las cuatro Áreas de Preparación alemanas.

Ten en cuenta que las cuatro Áreas marcadas con un Icono de Estrella rojo están bajo control soviético y cada una contiene una Línea Defensiva roja - pero están disputadas, por lo tanto, cada una debe contener al menos un Bloque alemán.

Suministro soviético: Kiev y **Shlisselburg** están bajo control alemán, por lo tanto, la mitad occidental de los bordes norte y sur del mapa ya no son Fuentes de Suministro válidas para los soviéticos. **Leningrado** está bajo control soviético (coloca el disco azul sobre Leningrado), pero el Camino a Leningrado no está en juego y el jugador alemán no puede conquistar Leningrado.

Duración del Escenario: el escenario comienza con la Fase de Impulsos de noviembre y finaliza en la Fase Final de diciembre, salvo que Alemania logre la victoria primero.

Condiciones de Victoria especiales: el juego finaliza inmediatamente con una victoria alemana si los alemanes controlan Moscú. Cualquier otro resultado es una victoria soviética.

Reglas Especiales: durante este escenario corto cada jugador puede usar el Disco de Iniciativa sólo una vez al mes.

Los cuatro Bloques del 4.° Grupo Panzer más el 48.° Cuerpo Panzer se despliegan en el mapa. Hoepner tiene Potencia de Fuego Artillera.

SOVIETICOS

VL=13 (Stalin= 4; HQ desplegados no agotados; = 5; Puntos de Victoria = Leningrado, Moscú, Tula y Voronezh, 4; Bloques alemanes eliminados= 0, 0).

Bloques eliminados: 19 Bloques soviéticos (los ocho Bloques del Frente Central - incluido el HQ - más 11 Bloques de combate blancos, elegidos al azar) rendidos que no se pueden reconstruir.

Reserva de Fuerzas: cinco Bloques de Combate blancos - elegidos al azar - están en la Reserva de Fuerzas del Orden de Batalla soviético.

Preparación

1. Stalin en Moscú a Fuerza completa;
2. Frente (2) Noroeste (NW) en el Área 32;
3. Frente (2) Kalinin (K) en el Área 36;
4. Frente (2) Oeste (W) en el Área 74;
5. Frente (2) Bryansk (B) en el Área 137;

Zhukov y los cinco Bloques marcados con una "N" se despliegan después que los otros Bloques, como se describe en el punto 8.

6. Los siguientes Bloques de Combate se escogen al azar y se despliegan a Fuerza mínima como sigue:
   - Los tres Bloques amarillos: uno en cada Área 4, 15 y 17;
   - Los siete Bloques rojos: uno en cada Área 20, 31, 33, 34, 35, 36 y 37;
   - Los doce Bloques azules: uno en cada Área 49, 50, 61, 62, 73, 74, 75, 76, 85, 96, 108 y 121;
   - Los seis Bloques verdes: uno en cada Área 122, 135, 147, 159, 170 y 171.
7. Cuatro Líneas Defensivas se despliegan en las cuatro Áreas disputadas (4, 15, 17, 31) y seis en cualquier otro Área controlada soviética;
8. Por último, el jugador soviético despliega a su elección, en cualquier Área controlada (incluso cualquiera de las cuatro Áreas disputadas), sin importar si está ocupada o no por un Bloque:
   - Zhukov y los cinco Bloques "N", los seis a fuerza complete;
   - Los siete Bloques blancos: a **fuerza mínima** si son Reducidos, a **fuerza completa** si no lo son.

ALEMANIA

VL=11/2 (Hitler agotado en Rastenburg; HQ desplegados no agotados= 7; Áreas de Victoria= Kiev, Kursk y Smolensk, 3; Bloques soviéticos eliminados= 19, 1).

Bloques eliminados: ninguno.

Luftwaffe: disponible (pero ambos HQ LW agotados).

Reserva de Fuerzas: ninguna.

Preparación: los alemanes despliegan a Hitler (fuerza mínima) en Rastenburg, los 7 HQs como sigue:

- 16.° Ejército (2) en el Área 14;
- 9.° Ejército (3) en el Área 58;
- 4.° Ejército (3) en el Área 84;
- 2.° Ejército (3) en el Área 117;
- 3.° Grupo Panzer (3) en el Área 59;
- 4.° Grupo Panzer (3) en el Área 71;
- 2.° Grupo Panzer (4) en el Área 134;
- 2.° HQ LW (0) en el Área 71;
- 8.° HQ LW (0) en el Área 93;
- Toda la Infantería marrón, rosa, azul claro y amarilla se despliega - robada al azar - una (a fuerza "3" en el Área ocupada por su HQ) y el resto en cualquier Área adyacente (a fuerza "2");

© VENTONUOVO GAMES 2016

Todos los Bloques azules, verdes y rojos se despliegan - a elección del jugador alemán y a fuerza "3" (el DR, Cav, Lehr y TT a fuerza "2", el GD a fuerza "1") - en el Área ocupada por su HQ, o en cualquier Área adyacente;

Cuatro Bloques blancos - robados al azar - se despliegan a fuerza "2", bocarriba (dado que el soviético controla las Áreas) en cada Área 4, 15, 17 y 31;

Los ocho Bloques blancos restantes - a elección del jugador alemán - se despliegan a fuerza "2" en cualquier Área controlada.

Líneas Defensivas: despliega cinco Líneas Defensivas negras en cualquier Área bajo control alemán a lo largo del frente (no en las cuatro Áreas disputadas, dado que están bajo control soviético).

JUEGO DE CAMPAÑA
EL CAMINO A MOSCÚ
JULIO - DICIEMBRE DE 1941

En julio de 1941, Hitler no contemplaba Moscú como una prioridad y consideraba que destruir los ejércitos soviéticos le conduciría a la victoria, por lo que las fuerzas de von Bock consumieron un tiempo precioso apoyando los esfuerzos de los otros grupos de ejército contra Leningrado y Kiev, con maniobras de cerco con las que capturaron decenas de miles de prisioneros.

Cuando su atención regresó a Moscú, la ciudad se había convertido en una fortaleza, la meteorología rusa había traído la infame Rasputitsa y a continuación llegó un invierno inusualmente frío, incluso para Rusia.

A esto hay que añadir que la red de espionaje de Stalin proporcionó una gran información, que liberaría 50 divisiones del Lejano Oriente. Llegarían justo a tiempo.

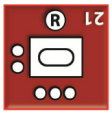
En términos de juego, los soviéticos deben ganar tiempo a lo largo del verano sin perder demasiadas unidades ni VP. Si pueden contener lo suficiente la furia alemana en verano, en los últimos turnos harán muy difícil el objetivo alemán.

Los alemanes deben decidir entre ir directamente a por Moscú o tomar ventaja de los beneficios de los esfuerzos secundarios, mientras se enfrentan al azar de sus refuerzos que les obliga a ser flexibles y hacer lo mejor posible según vengan dadas.

La Campaña empieza en la Fase de Impulsos de julio y continúa hasta la Fase Final de diciembre, salvo que se produzca primero un resultado de Victoria por Muerte Súbita (1.7).

El despliegue lo realizan primero los soviéticos, posteriormente los alemanes.

Primero se agrupan los Bloques por nacionalidad (color del bloque: soviético/rojo y alemán/negro), posteriormente por *color de Ejército/Frente*, entonces - salvo que se indique lo contrario - se escogen al azar y se despliegan en el mapa en Áreas con el icono y color apropiados, una unidad por icono.



Los Bloques se despliegan a **Fuerza Completa**, **salvo** los Bloques soviéticos cuyo primero paso contiene una Ⓡ (**Reducidos**) que lo hacen a Fuerza Mínima.

Meteorología: Bueno. Tirada de dado desde el 2º Impulso alemán de octubre.

Iniciativa: Alemania.

Control de Área: los alemanes controlan Rastenburg, Pskov, las cuatro Áreas de Preparación alemanas más las Áreas 66, 67, 89, 90 y 100. El resto de Áreas/Casillas están bajo control soviético y los soviéticos colocan los tres discos de suministro en Shlisselburg (azul claro), Leningrado (azul) y Kiev (naranja).

SOVIETICOS

VL=12 (Stalin=4; HQ desplegados no agotados= 2; Puntos de Vitoria= Kiev, Kursk, Leningrado, Moscú, Tula y Voronezh, 6; Bloques alemanes eliminados= 0, 0).

Bloques eliminados: ninguno.

Reserva de Fuerzas: 29 Bloques (todos los Bloques azules, rojos y verdes - incluidos los HQs - más Zhukov) están en la Reserva de Fuerzas soviética; los **cinco** Bloques que contienen una "N" estarán disponibles a partir de noviembre.

El despliegue soviético:

1. Los cinco Bloques soviéticos marcados con una "**N**" en el espacio adecuado del Orden de Batalla;
2. **Zukhov**, las unidades **azules** (12 Bloques de Combate más el HQ "W"), **verdes** (seis Bloques de Combate más el HQ "B") y **rojas** (siete Bloques de Combate más el HQ "K") en la **Reserva de Fuerzas** soviética en el Orden de Batalla.
3. Las cinco **Líneas Defensivas soviéticas** - una en cada - en las Áreas 68, 70, 80, 88 y 81;
4. **Stalin** en Moscú;
5. Los HQs soviéticos "**NW**" y "**C**" en el Área 28 y 128 respectivamente.
6. Los tres Bloques soviéticos de **Ejércitos Blancos** (4 puntos) en el Área 46, 63 y 73.
7. Los dos **Cuerpos Aerotransportados** en el Área 41 y 91 (a fuerza mínima - Reducidos).
8. Los tres Cuerpos amarillos, siete azul claro y 18 blancos (20 de Infantería y ocho tanques) sobre el icono específico del mapa. De estos 28 Bloques, 14 (once Infanterías y tres Tanques) son Reducidos, los cuales son elegidos y desplegados al azar.

© VENTONUOVO GAMES 2016

ALEMANIA

VL=8 (Hitler=4; HQs desplegados no agotados= 3; Puntos de Victoria= Smolensk, 1; Bloques soviéticos eliminados= 0, 0).

Bloques eliminados: ninguno.

Reserva de Fuerzas: 28 Bloques están en la Reserva de Fuerzas (el HQ marrón, los dos HQ LW, once Bloques de Combate blancos, tres Bloques de Combate rosas más el HQ, tres Bloques de Combate amarillos más el HQ, dos Bloques de combate azul claro más el HQ y los tres Bloques de Combate azules); **1** (el 48.° Cuerpo Panzer) estará disponible si Kiev está bajo control alemán.

El despliegue alemán (todos a fuerza máxima):

1. **Hitler** en Rastenburg
2. **Hoepner** en Pskov (Camino a Leningrado);
3. Un Tanque verde, una Infantería Motorizada en el Área 66;
4. **Holth** en el Área 67 con un Tanque verde;
5. **Guderian** en el Área 89 con un Tanque rojo y una Infantería Motorizada roja;
6. Un Tanque rojo y una Infantería Motorizada en el Área 90;
7. Una Caballería roja y un Tanque rojo en el Área 100;
8. Las dos Infanterías marrones en el Área de Preparación 16A;
9. Dos Infanterías rosas en el Área de Preparación 9A;
10. Dos Infanterías azul claro en el Área de Preparación 4A;
11. Dos Infanterías amarillas en el Área de Preparación 2A;
12. El **48.° Cuerpo Panzer** en el icono específico adyacente a la Casilla de Kiev;
13. Los 28 Bloques restantes van a la **Reserva de Fuerzas alemanas**.

*En total, de 70 Bloques soviéticos, están en juego **36**, **29** están en la Reserva de Fuerzas (**5** estarán disponibles desde noviembre); de 50 Bloques alemanes, **21** están en juego, **28** están en la Reserva de Fuerzas alemana (**1** estará disponible cuando Alemania controle Kiev).*

Para cualquier consulta: emanuele@ventonuovo.net

© VENTONUOVO GAMES 2016