No hubiera creído que semejante infierno pudiese desatarse sobre la tierra. Los hombres morían, pero no retrocedían.

- Vasily Chuikov, comandante soviético en Stalingrado.

Al empezar la campaña de 1942, Hitler sorprendió a Stalin al no reanudar los ataques sobre Moscú y, en su lugar, desencadenar la operación "*Fall Blau*" para capturar el río Volga y los campos petrolíferos del Cáucaso. La misión de tomar Stalingrado – una ciudad industrial clave para la Unión Soviética que producía casi una cuarta parte de los T-34 totales – recayó, llegado Julio, sobre el 6.° Ejército del General Friedrich Paulus, uno de los ejércitos más experimentados y mejor equipados de la Wehrmacht.

La tenaz resistencia soviética y la escasez generalizada de combustible, retrasaron la planificación alemana para el cruce del río Don, y proporcionaron tiempo a los soviéticos para trasladar refuerzos a Stalingrado y comenzar la fortificación de áreas clave. Hitler complicó aún más las cosas desplazando y comprometiendo ejércitos a lo largo del frente, lo que supuso para el 6.° Ejército tanto una pérdida de tiempo como de capacidad de ataque.

Finalmente, la batalla por la ciudad comenzó el 23 de Agosto después de un bombardeo de saturación con bombas incendiarias por parte de la Luftwaffe, cuando la 16.ª División Panzer alcanzó el río Volga al norte de la ciudad. Durante los días siguientes, el 4.° Ejército Panzer llegado desde el Cáucaso, se unió al 6.° Ejército y completó el cerco desde el sur a una ciudad ahora envuelta en llamas. Los soviéticos tuvieron que transportar la comida, la munición y los soldados a través del Volga, bajo el constante fuego de artillería y el ataque de los Stuka. Llegados a este punto, en Septiembre, el general Anton Lopatin, comandante del 62º Ejército, solicitó abandonar la ciudad.

La respuesta de Stalin no se hizo esperar y nombró a Vasily Chuikov como nuevo comandante de lo que quedaba del 62º Ejército, emitiendo la infame orden "¡Ni un paso atrás!", de cuyo forzoso cumplimiento se encargaron tanto las unidades del NKVD, así como un comisario político llamado Nikita Khrushchev.

La batalla se intensificó, dado que tanto Hitler como Stalin habían convertido Stalingrado en un "pulso de voluntades". Los cañones, tanques, howitzers y bombarderos, combinados con campos de minas, cócteles molotov, lanzallamas y granadas de mano, convirtieron Stalingrado en algo similar al Infierno de Dante. Los alemanes la llamaron "guerra de ratas", dado que los escombros y las alcantarillas se convirtieron en el campo de batalla diario. De noche, desde el aire podían divisarse las ruinas humeantes a 50 kilómetros de distancia, mientras que la luz del día mostraba una nube constante de humo y polvo. A finales del mes de Septiembre, había caído el centro de la ciudad y Chuikov tuvo que desplazar su cuartel general al norte. En el distrito de las fábricas, se transformaron tres grandes complejos industriales en fortalezas infranqueables.

En Octubre comenzó la batalla por las fábricas. La infantería alemana, apoyada por unidades Panzer, cañones de asalto y los pocos bombarderos que aún estaban operativos, se enfrentó con la Guardia soviética, francotiradores, desembarcos de la infantería de marina, así como con tácticas de infiltración. Los alemanes tuvieron éxito capturando la mayor parte del área industrial, dejando a los soviéticos rodeados en tres pequeñas bolsas junto al Volga.

En Noviembre, Paulus lanzó un asalto final, apoyado por 8 batallones de Ingenieros de Asalto. Sin embargo, el 19 de ese mismo mes, la Operación Urano aplastó a los débiles Ejércitos aliados del Eje situados al norte y sur de la ciudad. En tan solo tres días, 250.000 alemanes se vieron atrapados en la ciudad que habían tratado de conquistar durante tres meses. En Febrero, cuando se rindió Paulus, recientemente ascendido a Mariscal de Campo, su número se había reducido a 100.000.

De estos hombres, sólo regresarían a Alemania 5.000, en 1955…

PRÓLOGO

Pocos temas han atraído tanto la atención de los historiadores y de los aficionados a la historia como Stalingrado. Cuando leí por primera vez la novela de Sven Hassel sobre Stalingrado, "General SS", mi aproximación a la historia era más la de un entusiasta que la de un estudioso de ésta. Sin embargo, el que fue el punto de inflexión de la Segunda Guerra Mundial, también resultó serlo para mí. Después de leer este libro, profundicé más en la historia: con wargames, modelos a escala y muchas más lecturas. También me sirvió de incentivo para comenzar a aprender inglés, dado que estábamos en los años setenta, no teníamos Internet y contábamos con pocos documentos históricos en italiano.

Creo que lo primero que me atrajo, incluso siendo niño, fue la visión romántica – a la par que amenazante – de hombres valientes en ambos bandos luchando por valores que iban más allá de la mera ideología política: la patria, el honor, el deber y la camaradería por encima de todo. Pero también me atrajeron las historias de hombres reclutados a la fuerza, luchando desesperadamente porque no tenían elección. Resultó una nueva forma de educación que cambió mi adolescencia, con consecuencias que perduran hoy en día.

Pero cuantas más fuentes leía y comparaba, más preguntas surgían. Muchas de estas preguntas permanecieron sin respuesta, incluso después de la Perestroika y la creciente disponibilidad de la documentación soviética de la época.

Irónicamente, dada mi fascinación por la batalla en la ciudad a orillas del Volga, ninguno de los juegos diseñados por mí con anterioridad presentaba Stalingrado en detalle. Tenía muchas preguntas sin respuesta, y trataba de crear un juego que describiese la batalla como ninguno lo había hecho antes. Y esa era la cuestión. Con tantos juegos dedicados a este tema, ¿por qué diseñar otro? Sabía la respuesta: no lo haría a no ser que tuviera la seguridad de que realmente podría innovar y proporcionar a los jugadores un nuevo enfoque sobre la batalla.

Fue el historiador David Glantz quien me proporcionó las respuestas a preguntas sobre las que había reflexionado durante años. **Stalingrado: Infierno en el Volga** nació después de que la labor de investigación y las obras de David llenaran los espacios en blanco que yo no había podido completar. También fue fuente de nuevas ideas e inspiración, un magnífico conjunto de fotos de reconocimiento aéreo.

Muchas cosas de este juego podrán parecerte nuevas. Esa es mi intención.

Vamos a comenzar con unas cuantas preguntas:

¿Pudieron los alemanes tomar la ciudad? Probablemente sí, sobre todo de haber atacado antes y de haber comprendido mucho antes la necesidad de cambiar/adaptar sus tácticas.

¿Habría cambiado la guerra una victoria alemana? Probablemente no, pero nunca sabremos con seguridad las consecuencias para los soviéticos si este "pulso de voluntades" se hubiera inclinado en la otra dirección.

Pero surgen otras cuestiones:

¿Por qué era tan importante Stalingrado? ¿Cuál habría sido el resultado si el 6º Ejército hubiera evitado la trampa? ¿Habría sido muy diferente si el 6º Ejército hubiera iniciado inmediatamente un intento de ruptura hacia la ayuda proveniente de Manstein? ¿Habrían convertido los alemanes las operaciones "Urano" y "Saturno" en un desastre para los soviéticos, o esa ruptura habría permitido a los soviéticos capturar al Grupo de Ejércitos A antes de que se pudiesen retirar del Cáucaso?

Estas cuestiones representan algunos de los "contrafactuales" de la campaña. Para los alemanes el resultado podría haber sido mucho mejor… ¡o incluso peor!

Hitler, supuestamente, estaba dispuesto a aprobar un intento de ruptura por parte de Paulus cuando Goering, al que se le había ordenado que regresara a Berlín tras haber estado de compras en París, desesperado por llamar la atención, convenció a Hitler de que la Luftwaffe podría proporcionar suministro al 6° Ejército, lo que estaba muy lejos de sus capacidades reales.

Pero el Eje cometió otros errores, incluyendo uno que afecta a mis compatriotas. Los Alpini italianos, tropas de montaña de élite equipadas con mulas y armas ligeras, fueron desplegados en los espacios abiertos de las estepas del Don, en lugar de usarlos en las montañas caucásicas.

Incluso con la nueva labor de investigación, las preguntas superan en número a las respuestas. Por lo tanto, sigamos buscando, sigamos haciéndonos preguntas y (espero) aprendiendo. Todos los que amamos tanto la historia como los juegos, seguiremos explorando, buscando las respuestas sutiles y ocultas. De hecho, en ocasiones puede que encontremos una idea que vaya más allá de las palabras de una página. Observamos detenidamente bloques de madera sobre el terreno de un mapa detallado… pudiendo desvelar la respuesta a otra pregunta.

Confío en que disfrutes de **Stalingrado: Infierno en el Volga** y que también responda a algunas de tus inquietudes. Espero con interés los debates que puedan suscitarse después de su publicación.

Emanuele Santandrea

CRÉDITOS

Módulo de Vassal: Filip Labarque

Análisis Histórico: Paul Comben

y Sergio Alama Carrisio, Jim O'Neill, Óscar Portugal, Antonio Santandrea, Nick Simpson.

Edición en Castellano

Traducción: Óscar Portugal

Revisión: Draco Ideas

© VENTONUOVO GAMES 2018

INTRODUCCIÓN

Stalingrado: Infierno en el Volga es un juego basado en la Batalla de Stalingrado. La batalla dio comienzo el 23 de Agosto, prolongándose hasta el 20 de Noviembre, cuando se inició la Operación Urano, que traería consigo la destrucción del 6° Ejército.

En el Modo Solitario (predeterminado), el jugador controla al bando alemán, mientras que el bando soviético está bajo el control de un algoritmo de inteligencia artificial (IA).

El juego también se puede jugar en cualquier combinación de uno o dos jugadores alemanes y un jugador soviético o IA. Gran parte de este manual se refiere al Modo Solitario, aunque también se incluye un anexo que cubre los otros tres modos de juego.

Colocar las Pegatinas

Coloca las pegatinas de las Unidades alemanas en los bloques negros y las pegatinas de las Unidades soviéticas en los bloques rojos.

Niebla de Guerra

Coloca el mapa en el centro de la mesa. El jugador (o jugadores) alemán se sienta junto al *borde occidental*, mientras que el jugador soviético (de haberlo) lo hace frente a él/ellos junto al *borde oriental*. Los bloques de madera representan a las Unidades históricas empleadas durante la Batalla de Stalingrado. El juego cuenta con *"Niebla de Guerra"*, que se consigue por medio de estos bloques, al colocarlos en posición vertical con las pegatinas encaradas hacia el jugador que los controla, de manera que el otro bando no pueda verlas.

Durante la partida, algunos bloques se pueden tumbar boca arriba, revelando la Unidad. A la hora de revelar los bloques, se colocarán boca arriba, con la parte superior encarada hacia el oponente. Esto tiene lugar durante la fase de Confrontación de un combate (véase la imagen siguiente). Ocultar un bloque significa volver a ponerlo en posición vertical una vez se ha resuelto el combate.

Tres bloques alemanes atacan a dos bloques soviéticos, ambos apilamientos se revelan durante el combate.

EL JUEGO

El juego se desarrolla en turnos alternos, con los alemanes jugando en primer lugar y los soviéticos en segundo lugar, hasta que finaliza la partida. La partida finaliza al **final de un turno** si un bando reúne las condiciones para una Victoria Decisiva, **o inmediatamente** si se roba la última Carta soviética. Ten en cuenta que la Carta OKH cambia las condiciones de victoria alemanas.

CÓMO SE GANA LA PARTIDA

Victoria Decisiva alemana:

A. Los alemanes controlan los seis Hexágonos de Refuerzos soviéticos, ***o bien***

B. No quedan Unidades soviéticas en el mapa.

Victoria Decisiva soviética:

A. Ha destruido 10 Unidades alemanas (cada una de las cinco Unidades marcadas con una "R" cuenta el doble), ***o bien***

B. Inmediatamente cuando se roba la última Carta del mazo soviético.

CONCEPTOS BÁSICOS

El mapa representa la ciudad de Stalingrado y sus suburbios, en una escala de 1: 33.000 (1 cm = 330m). A efectos de juego, el borde izquierdo del mapa desde el punto de vista del jugador alemán, representa el norte, y el borde superior, al otro lado del Volga el este, etc… El área de juego se representa con 109 hexágonos. Al comienzo de la partida, los alemanes controlan los cuatro hexágonos denominados W, X, Y y Z, mientras que los soviéticos controlan los hexágonos restantes (los numerados del 1 al 105).

El control de un hexágono cambia tan pronto como una Unidad entra en un hexágono bajo control enemigo (durante el Movimiento o Avanzando después del Combate). Si un hexágono se queda vacío, no se pierde el control.

© VENTONUOVO GAMES 2018

TIPOS DE HEXÁGONOS

En el juego hay tres tipos de hexágonos:

- **Hexágono Despejado**: es un hexágono sin grandes edificios o terreno abrupto. Se permite el Movimiento Largo. No hay tirada de Ruinas. El Combate es simultáneo. Se permite la Bonificación por Armas Combinadas y Blitz (beneficios de Hoth).

- **Hexágono Difícil** (*línea interior marrón*): es un hexágono con terreno abrupto como bosques, barrancos y colinas, pero sin grandes edificios. No se permite el Movimiento Largo. No hay tirada de Ruinas. El Combate es simultáneo.

- **Hexágono Urbano** (*círculo blanco*): es un hexágono con grandes edificios. No se permite el movimiento largo. Provoca la tirada de Ruinas. El defensor lanza primero el dado en el Combate.

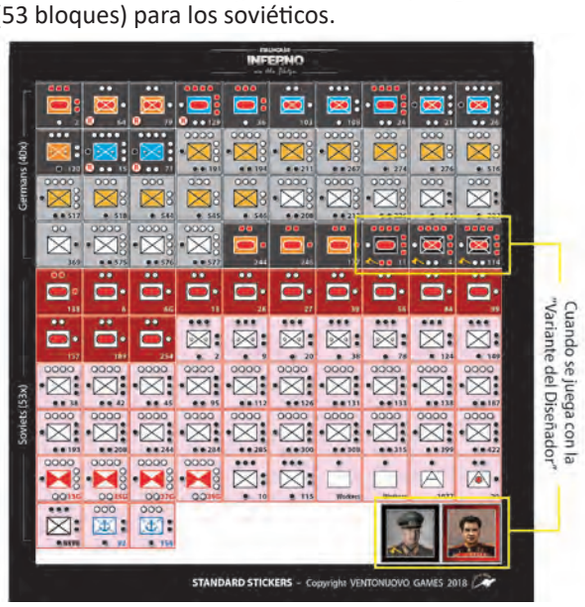
	M. Largo	Combate	Ruinas	Hoth
Despejado	**Sí**	**Sim**	-	**Sí**
Difícil	-	**Sim**	-	-
Urbano	-	**D**	**Sí**	-

APILAMIENTO

El Apilamiento máximo es de cuatro Unidades por hexágono. Un Apilamiento es un grupo de una a cuatro Unidades en el mismo hexágono.

LAS UNIDADES

Cada unidad representa un regimiento o batallón para los alemanes (40 bloques), y una división, brigada o batallón (53 bloques) para los soviéticos.



*Además, dos **bloques de gran tamaño** representan al general alemán Erhard Raus y al general soviético Vasily Chuikov, que se usan cuando se juega **"Variante del Diseñador"** (véase la página 18).*

Hay dos tipos de Unidades: **Tanques** e **Infantería**.

*Las Unidades alemanas **Panzer**, ***Panzergrenadier*** e **Infantería Motorizada** obtienen la capacidad Blitz una vez que Hoth está en juego.
Los ***Panzergrenadier*** alemanes son una formación mixta de Infantería y Panzer. Pueden recibir impactos tanto de los Francotiradores como de las Armas Antitanque soviéticas, pero obtienen los dos beneficios de Hoth (Blitz y Armas Combinadas).

Los **Tanques**, **Infantería Motorizada** y **Batallones de Trabajadores** soviéticos no cuentan con habilidades especiales;
*La **Infantería de Marina** soviética cuenta con la habilidad especial de **desembarco**;
*La **Guardia Soviética**, **el 1077°** Regimiento Antiaéreo **y la 20ª Brigada Antitanque** obtienen habilidades especiales cuando se juega ***"Variante del Diseñador"***.

Fuerza

La Fuerza de una Unidad viene dada por el número de puntos – de 1 a 4 – que se muestran en los lados de la Unidad, de forma que con cada lado del bloque se representa un Paso. Las Unidades lanzan tantos dados como su Fuerza actual (por ejemplo: una Unidad con 3 puntos en el lado superior de su bloque lanzará 3 dados).

Potencia de Fuego

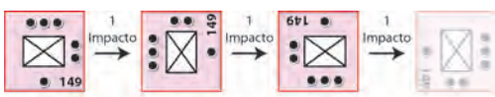
La Potencia de Fuego determina la capacidad de la Unidad para lograr un impacto con cada dado que lanza. La Potencia de Fuego se representa con el color de los puntos de esa Unidad:
- Negro (Fuego Sencillo; FS): Impactan con 6;
- Blanco (Fuego Doble; FD): Impactan con 5 y 6;
- Rojo (Fuego Triple; FT): Impactan con 4, 5 y 6.

Nota: *las unidades de arriba tienen la misma Fuerza (3), pero diferente potencia de fuego.*

© VENTONUOVO GAMES 2018

Reducir la Fuerza

Cada impacto que se recibe en combate reduce la Fuerza, rotando la Unidad 90° en sentido antihorario. Las Unidades que ven reducida su fuerza por debajo de su Fuerza mínima, son destruidas. Las Unidades soviéticas destruidas regresan a su casilla de Refuerzos apropiada. Las Unidades alemanas destruidas se eliminan permanentemente del juego y se colocan en el Registro de Bajas alemanas. Cuentan para la Victoria soviética.



Reduciendo la Fuerza

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Retira los dos bloques grandes y las tres Unidades alemanas marcadas con un hacha amarilla (sólo se usan si se juega **"Variante del Diseñador"**).
2. Coloca la fábrica roja en el hexágono 7, las cuatro placas rojas (muelles) en los hexágonos 9, 15, y dos en el 13.
3. Coloca las dos Infanterías de Marina en la Reserva de Refuerzos de Infantería de Marina.
4. Divide las 51 Unidades soviéticas restantes en dos grupos: Infantería (38) y Tanques (13).
5. Selecciona al azar 6 de los 13 Tanques soviéticos y ponlos boca abajo en la Reserva de Refuerzos Blindados*.
6. Mezcla las 4 Infanterías de la Guardia Soviética con 18 Infanterías soviéticas seleccionadas al azar y ponlas (22) boca abajo en la Reserva de Refuerzos de Infantería*.
7. Mezcla los 7 Tanques y 16 Infanterías restantes y sin mirar, despliégalas al azar, una Unidad por hexágono y con Fuerza también al azar, en los 23 hexágonos marcados con un icono rectangular de Despliegue rosa.
8. Separa las Unidades de Infantería alemanas Blancas y Amarillas.
9. Despliega a Fuerza completa los Regimientos 2°, 15° y 79° en el hexágono W; el 120° Regimiento y una Infantería amarilla, seleccionada al azar, en el hexágono X; y finalmente despliega dos Infanterías Amarillas, seleccionadas al azar, en el hexágono Y.
10. Coloca las 30 Unidades alemanas restantes boca abajo en la Tabla de Refuerzos como sigue: 6 Infanterías Blancas, seleccionadas al azar, en la última columna (una por cada fila), y las otras 24, en las 24 casillas restantes;
11. Baraja el mazo alemán y roba tres Cartas para formar la mano alemana;
12. Baraja el mazo soviético y colócalo boca abajo.

**o en la Bolsa de Reservas apropiada*

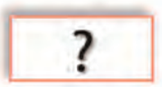
© VENTONUOVO GAMES 2018

EL MODO SOLITARIO

En el Modo Solitario, **Stalingrado: Infierno en el Volga** es un juego en solitario totalmente funcional donde el jugador alemán debe tomar la ciudad de Stalingrado tan pronto como le sea posible. El bando soviético sigue un algoritmo lógico, donde la Inteligencia Artificial toma todas las decisiones y el jugador (alemán) sólo tiene que mover/robar las Unidades/Cartas soviéticas siguiendo el criterio descrito a continuación, sin revelar las Unidades/Cartas soviéticas hasta la fase de Confrontación durante el Combate.

Despliegue Aleatorio

Cuando el jugador alemán tiene que Desplegar en el tablero una Unidad soviética al azar (generalmente en un Hexágono de Refuerzos soviético, o en un Hexágono de Combate), debe seleccionar al azar una Unidad soviética de la Reserva de Refuerzos apropiada (si hay que Desplegar una Infantería, tomará al azar una Infantería de la Reserva de Infantería; si es un Blindado, la tomará al azar de la Reserva de Blindados), sin mirar la pegatina de la Unidad seleccionada.



Dado que las Unidades soviéticas siempre se Despliegan con su Fuerza al azar, el jugador tiene que girar aleatoriamente el bloque (sin mirar la pegatina) antes de colocarlo en posición vertical con la pegatina encarada hacia el otro lado (oculta).

Por su parte, las Unidades alemanas siempre entran en juego (en el despliegue inicial o como Refuerzos) a Fuerza Máxima.

Ajustar la Fuerza Soviética

Cuando se revela una Unidad soviética durante el combate con su Fuerza sin puntos, la Unidad se ajusta inmediatamente a su Fuerza mínima.

Ajustando la Fuerza

Ejemplo: *Se revela una Infantería soviética que no muestra ninguna Fuerza (uno de sus cuatro lados), por lo que se ajusta inmediatamente a su Fuerza mínima (1 paso).*

Robar Cartas

Cuando se roban Cartas para la IA soviética, el jugador no debe mirarlas. Robará la Carta superior del mazo soviético y la colocará en el borde oriental del mapa (es la mano soviética).

Cuando la IA soviética tiene que jugar una Carta, el jugador baraja la mano soviética (sin mirar) y coge una Carta al azar, colocándola boca abajo en el tablero hasta la fase de Confrontación durante el combate.

Mover un Apilamiento

Después de lazar un dado por cada Hexágono con el Mayor Apilamiento (véase "Acciones Soviéticas", más adelante en las reglas), la IA soviética tratará de mover una Unidad del Apilamiento de acuerdo con el Compás soviético. Para ello, el jugador elige aleatoriamente una de las Unidades del Apilamiento y la mueve al hexágono adyacente sin revelarla, usando el Compás para determinar la dirección.

El Compás Soviético

El Compás Soviético proporciona la dirección a la que debe intentar mover una Unidad del Apilamiento (elegida al azar si el Apilamiento cuenta con más de una Unidad). El Compás es un hexágono central rodeado de seis hexágonos numerados: el resultado del dado determina a cuál de esos hexágonos se mueve la Unidad con relación a su propio hexágono. *Véase el ejemplo de la página 12.*

Captura de un Hexágono de Refuerzos Enemigo

Cada vez que un bando captura un Hexágono de Refuerzos enemigo (en el juego hay nueve: 3, 7, 9, 13, 15, 19, X, Y y Z), el bando que logra la captura, roba inmediatamente una Carta de su mazo.

LAS ACCIONES

Stalingrado: Infierno en el Volga es un juego que se desarrolla en una serie de turnos – alternándose entre el bando alemán y el soviético. Los alemanes juegan el primer turno y sólo pueden llevar a cabo una de las siguientes Acciones durante cada uno de ellos:

1. Pedir Refuerzos.
2. Hacer UN Movimiento Largo.
3. Hacer hasta DOS Movimientos Cortos.
4. Hacer UN Ataque Rápido.
5. Hacer UN Ataque Planificado.

Si la acción que se lleva a cabo incluye un Ataque (Rápido o Planificado), se sigue la Secuencia de Combate para resolver el Ataque. Después de completar el turno alemán con una Acción, se hace lo propio con el turno soviético y su acción.

El juego es asimétrico: los alemanes pueden elegir entre cinco acciones diferentes, mientras que los soviéticos están sujetos al algoritmo del juego para realizar una de sus dos acciones disponibles.

© VENTONUOVO GAMES 2018

ACCIONES ALEMANAS

1. PEDIR REFUERZOS

El jugador alemán roba una Carta de su mazo y lanza seis dados. Cada uno de estos dados se coloca, de uno en uno, sobre la Unidad disponible (boca abajo) más a la izquierda en la fila de la Tabla de Refuerzos que se corresponde con la tirada del dado. El jugador alemán coge todas las Unidades que tienen un dado sobre ellas.

Ejemplo: *El jugador alemán obtiene un 2, un 3, un 4 y tres 5. Por lo tanto, obtiene la Unidad más a la izquierda de la segunda fila, la Unidad más a la izquierda de la tercera fila, la Unidad más a la izquierda de la cuarta fila y las tres Unidades más a la izquierda de la quinta fila.*

El jugador alemán despliega todas las Unidades Azules en el Hexágono Azul (Z), y todas las Unidades Amarillas en los dos Hexágonos Amarillos (X e Y en cualquier combinación). Las Unidades Blancas se pueden desplegar en cualquier combinación de los hexágonos X, Y, Z. Las Unidades no pueden superar el máximo Apilamiento permitido, que es de cuatro Unidades por hexágono.

Las Unidades que no se pueden desplegar debido al Límite de Apilamiento (o porque los soviéticos controlan el Hexágono de Refuerzos alemán) regresan a la Tabla de Refuerzos alemanes, empezando por la fila a la que le queda menos Unidades, o aquella de numeración más baja (1-6) si a dos o más filas les resta el mismo número de Unidades.

Si se coloca un dado en una casilla vacía (porque no quedan Unidades), el jugador alemán debe Eliminar a la Unidad afectada (la que se muestra a la derecha de cada fila), incluso si la acaba de coger en esta fase. Esta unidad regresa de vuelta a su espacio asignado en la tabla. Si por cualquier motivo no se puede Eliminar la Unidad, el dado no tiene efecto. Después de que una Unidad haya sido Eliminada de este modo, ya no puede regresar al mapa de nuevo y el resto de las tiradas de dados que afecten a la fila no tendrán efecto a la hora de eliminar unidades.

Ejemplo: *La primera fila está vacía y los alemanes piden Refuerzos. Dos de los dados del jugador obtienen un resultado de 1. Como la primera fila está vacía, los alemanes tienen que Eliminar del juego al 64° Regimiento Panzergrenadier y colocarlo boca arriba (para indicar que esta unidad ha sido eliminada del juego) sobre su icono en la última columna de la primera fila. Si esta Unidad no está en el mapa (porque todavía no se ha Desplegado, o bien porque ya ha sido Destruida) no ocurre nada. El segundo 1 que se obtuvo no tiene efecto, lo mismo que ocurrirá con todos los resultados que afecten a la fila 1 de aquí en adelante, en lo que a eliminación de unidades se refiere.*

MOVIMIENTO

Separar Bloques de un Apilamiento que se desplaza es una ***Fragmentación***, y si un Apilamiento finaliza su movimiento en un hexágono con otro Apilamiento (sin superar el máximo permitido) es una ***Consolidación***.

2. UN MOVIMIENTO LARGO

Un Apilamiento alemán en un Hexágono Despejado que no está adyacente a un Apilamiento soviético, puede mover hasta **dos Hexágonos Despejados** siempre que estos no estén a su vez adyacentes a un Apilamiento soviético. El primer hexágono al que se entra puede contener un Apilamiento alemán, pero éste no puede participar del movimiento, y se ignora el límite de Apilamiento mientras se atraviesa el hexágono. No se permite la Fragmentación, la Consolidación ni el Combate.

Ejemplo: *El Apilamiento alemán del hexágono "1" mueve hasta el hexágono "3" llevando a cabo un Movimiento Largo. Recuerda que un Movimiento Largo no permite ni la Fragmentación ni la Consolidación, que sólo puede comenzar desde un hexágono que no esté adyacente a un Apilamiento soviético y que no debe pasar o finalizar adyacente a un Apilamiento soviético, o atravesar o finalizar en un Hexágono Difícil/Urbano.*

3. HASTA DOS MOVIMIENTOS CORTOS

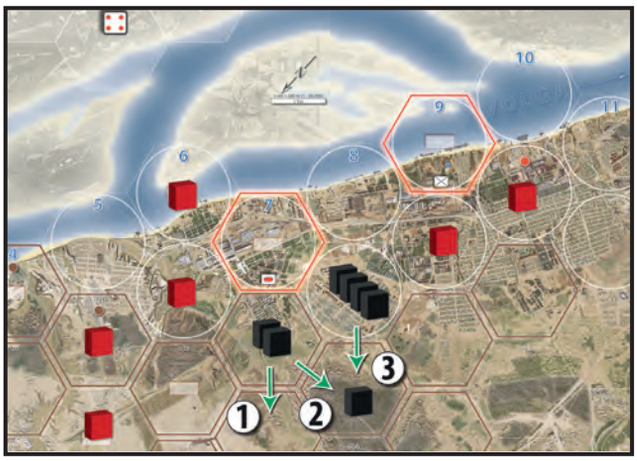
Hasta dos Apilamientos y/o partes de Apilamiento alemanes pueden mover a hexágonos adyacentes (o a un hexágono adyacente) que no se encuentren adyacentes entre sí, o que no contengan Apilamientos soviéticos. Se permite la Fragmentación y la Consolidación, pero no el Combate.

© VENTONUOVO GAMES 2018

Cuando se usa esta Acción, el jugador alemán puede elegir no mover Unidades, lo que supone pasar este turno.

Ejemplo: *En la imagen superior, el único Apilamiento alemán que puede hacer un Movimiento Corto es el Apilamiento ③ y/o ④ hacia el hexágono indicado con flechas verdes, ya que un Movimiento Corto no puede finalizar en un hexágono adyacente a un Apilamiento soviético. Los Apilamientos ① y ② están fijados.*

Las mismas restricciones (número de Apilamientos, Límite de Apilamiento y enemigos adyacentes) se aplican también al movimiento de dos Apilamientos diferentes – o partes de un Apilamiento – y a cualquier Consolidación o Fragmentación subsiguiente.



Ejemplo: *En la imagen superior, el Apilamiento alemán de la izquierda sólo puede hacer un Movimiento Corto al noroeste ① o al oeste ②. El Apilamiento alemán de la derecha sólo puede hacer un Movimiento Corto al noroeste ③. El Apilamiento alemán de la izquierda podría mover una (Fragmentación) o ambas unidades al noroeste ① y/o al oeste ②. El Apilamiento alemán de la derecha podría mover de una a tres Unidades al noroeste ③ como un solo Movimiento Corto, pero no podría mover a las cuatro Unidades debido al Límite de Apilamiento (ya hay un bloque en el hexágono de destino). Las Unidades del Apilamiento alemán de la izquierda podrían mover al oeste ② y las Unidades del Apilamiento alemán de la derecha podrían mover al noroeste ③ en dos Movimientos Cortos, pero de nuevo, no se podrían mover más de tres Unidades a este hexágono debido al* Límite de Apilamiento.

4. UN ATAQUE RÁPIDO

Es un ataque donde se sacrifica el tiempo de la planificación a cambio de la velocidad de ejecución, con el objetivo de explotar una oportunidad.

El jugador alemán mueve un Apilamiento que no se encuentra adyacente a ningún Apilamiento soviético hasta un hexágono que está adyacente a un Apilamiento soviético, con la intención de llevar a cabo un Ataque Rápido. Sólo se puede dirigir contra UN Apilamiento soviético adyacente, y todas las Unidades alemanas del Apilamiento deben participar en el Ataque. Se permite la Fragmentación y Consolidación (sin violar los límites de Apilamiento). En este último caso, el Apilamiento en movimiento debe Consolidarse y atacar con las Unidades que ya se encontraban adyacentes al objetivo (véase el siguiente ejemplo). Un Apilamiento que comienza su turno adyacente a un Apilamiento soviético no puede hacer un Ataque Improvisado salvo que se Consolide con el Apilamiento que se está moviendo durante la Acción. A los alemanes no se les permite usar una Carta durante un Ataque Rápido.

Los Ataques Rápidos no desencadenan Tiradas de Ruinas.

Ejemplo: *En la imagen superior, el Apilamiento C es el único que puede llevar a cabo un Ataque* Rápido *dado que los Apilamientos A y B comienzan el turno situados adyacentes a Apilamientos soviéticos.*

El Apilamiento C puede hacer un Ataque Rápido de dos formas:

① Puede Consolidarse con el Apilamiento A, y el nuevo Apilamiento podría atacar al Apilamiento soviético adyacente.

② Puede mover en la otra dirección y atacar al Apilamiento soviético adyacente.

Recuerda que durante un Ataque Rápido sólo puede atacar un Apilamiento, debe incluir a las Unidades que acaban de mover y no puede comenzar el turno adyacente a ningún Apilamiento soviético, salvo que haya una Consolidación, como se describió con anterioridad.

© VENTONUOVO GAMES 2018

5. UN ATAQUE PLANIFICADO

Se trata de un tipo de acción ofensiva caracterizada por el despliegue planificado y coordinado de potencia de fuego y capacidad de maniobra para acercarse y destruir, o capturar al enemigo.

Si se juega esta acción, no hay movimiento (y por lo tanto no hay Fragmentación ni Consolidación). El jugador alemán puede escoger un Apilamiento soviético adyacente a uno o más Apilamientos alemanes, y llevar a cabo un Ataque contra él, con algunos o todos los Apilamientos alemanes adyacentes. El jugador alemán también puede jugar una Carta de su mano. El jugador alemán puede elegir qué Apilamientos protagonizarán el Ataque, pero todas las Unidades de los Apilamientos seleccionados deben Atacar. Un Ataque Planificado puede generar Ruinas.

Ejemplo: *Cada uno de los dos Apilamientos alemanes puede realizar un Ataque Planificado contra los Apilamientos soviéticos ① o ②, pero no ambos en el mismo turno. Ten en cuenta que, en esta situación, ningún Apilamiento alemán puede llevar a cabo un Ataque Rápido, dado que al comienzo de la ronda de combate todas las Unidades Apiladas y las Unidades atacantes ya estaban adyacentes a un Apilamiento soviético – por lo que no ha habido Consolidación.*

Ejemplo: *En la imagen superior, el jugador alemán está declarando un Ataque Planificado desde los cuatro Apilamientos que rodean al muelle del hexágono "9". Todas las Unidades de cada Apilamiento atacante deben atacar al hexágono objetivo.*

SECUENCIA DE COMBATE

La Secuencia de Combate es idéntica para ambos bandos, pero mientras que el jugador alemán sólo puede hacer un Ataque por turno, el bando soviético puede llevar a cabo hasta seis. Los Combates soviéticos se resuelven en un orden determinado, y cada Combate se resuelve completamente antes de iniciar el siguiente.
Una vez realizado un Ataque, se declara el Combate y se sigue la siguiente secuencia:

1. El bando soviético **debe** jugar una Carta al azar de la mano soviética, si hay alguna disponible, y conservarla boca abajo hasta la fase de Confrontación. Esta Carta se juega obligatoriamente, incluso si los soviéticos son los atacantes;
2. Si se resuelve un Ataque Planificado alemán, el jugador alemán **puede** seleccionar una Carta a su elección boca abajo, para jugarla;
3. Confrontación: se revelan simultáneamente las Cartas y Unidades de ambos bandos involucradas en el Combate.
4. Se ajusta la Fuerza de las Unidades soviéticas.
5. Se aplica el efecto de la Carta soviética.
6. Se aplica el efecto de la Carta alemana, si se jugó alguna.
7. Se descartan las Cartas de Apoyo usadas.
8. Fuego de Oportunidad soviético (de estar disponible, se necesita a Chuikov).
9. Tirada de Ruinas (sólo si es un Ataque Planificado alemán sobre un hexágono Urbano).
10. Combate Cercano. Se realiza simultáneamente, salvo:

    A. En Hexágono Urbano: el Defensor siempre lanza los dados primero.

    B. En Hexágono Despejado: los alemanes pueden lanzar los dados primero si está en juego Hoth y está disponible la Bonificación por Armas Combinadas.
11. Avance después del Combate (obligatorio si vence el Atacante; al menos una Unidad tiene que Avanzar).
12. Blitz, si es posible (sólo está disponible para el bando alemán, pero necesita a Hoth).
13. Se ocultan las Unidades.

RUINAS

En un Hexágono Urbano las ruinas proporcionan al defensor Defensa Doble (el atacante tiene que lograr dos impactos para poder infligir uno al defensor). Las ruinas sólo se pueden generar en Hexágonos Urbanos (máximo un marcador de Ruinas por hexágono), de dos modos:

A. Una Carta Antiaérea soviética (hay cuatro).

B. Un Ataque Planificado alemán con una Tirada de Ruinas "exitosa".

© VENTONUOVO GAMES 2018

La Tirada de Ruinas tiene éxito si la suma de tres D6 es mayor que 18, después de añadir los siguientes modificadores acumulativos:

– El modificador de ruina (+1/+2/+3) indicado en la Carta alemana jugada (de haberla);

– +1 por cada hexágono desde el que están Atacando los alemanes (+1/+2/+3/+4/+5/+6);

– +1 por cada Unidad alemana Atacante Panzer/Panzergrenadier.

Si el resultado es superior a 18, se coloca inmediatamente y de forma permanente, un Marcador de Ruinas en el Hexágono Urbano. No se pueden colocar más de 15 Marcadores de Ruinas (en 15 de los 27 Hexágonos Urbanos del juego); cualquier otra Tirada de Ruinas se ignora.

Ejemplo: *En la imagen siguiente, el jugador alemán decide llevar a cabo un Ataque Planificado sobre el hexágono "9" (Hexágono Urbano) desde cuatro Apilamientos distintos (+4) con dos Unidades Panzer (+2) y dos Unidades Panzergrenadier (+2), apoyado por la Carta Heinkel 111 (+3), para un Modificador de Ruinas total de +11. Por lo tanto, una tirada de 3D6 de 8+ generaría Ruinas. El Marcador de Ruinas se coloca después de aplicar cualquier efecto de la Carta alemana.*

COMBATE CERCANO

Las Unidades lanzan el mismo número de dados que su Fuerza (número de puntos), con su Potencia de Fuego (resultado que necesitan para impactar) definido por el color de dichos puntos.

Durante el Combate Cercano, ambos bandos lanzan los dados simultáneamente, sumando el total de sus impactos. Cada Unidad lanza el dado una vez por combate.

Cada impacto (teniendo en cuenta el posible efecto de las Ruinas) causa la Reducción de la Unidad enemiga más fuerte. Qué Unidad es la más fuerte, y por lo tanto recibirá el siguiente impacto, puede variar si se infligen varios impactos al mismo Apilamiento en el mismo combate. Si dos Unidades tienen la misma Fuerza, el jugador alemán elige qué Unidad se Reduce.
Hay dos excepciones al Combate simultáneo:

1. En un Hexágono Urbano, el defensor lanza los dados primero y sus impactos se aplican inmediatamente al atacante **antes** de que éste lance los dados con las Unidades que hayan sobrevivido al fuego del defensor (de haberlas).

2. Un atacante alemán lanza los dados primero y aplica inmediatamente los impactos si el Combate tiene lugar en un Hexágono Despejado, Hoth está en juego y está disponible la Bonificación por Armas Combinadas.

Ejemplo: *Cuatro Unidades soviéticas (ocho puntos) se defienden en un Hexágono Urbano contra 16 Unidades alemanas (32 puntos).*

Dado que se defienden en un Hexágono Urbano, las cuatro Unidades soviéticas lanzan los dados primero (cinco dados FS, tres dados FD – recuerda que las Unidades soviéticas se leen desde su perspectiva), y todos los impactos se aplican inmediatamente a los atacantes.

A continuación, los alemanes lanzan los dados con sus unidades supervivientes. Ten en cuenta que hay un Marcador de Ruinas en el hexágono (Defensa Doble).

Nota: *El fuego de un Apilamiento de Unidades defensoras nunca crea Ruinas ni se aplica la bonificación (Defensa Doble) al atacante que recibe dicho fuego.*

AVANCE DESPUÉS DEL COMBATE

Si no quedan Unidades en el hexágono defensor, el atacante debe ocupar el hexágono vacío con al menos una de las Unidades Atacantes que hayan sobrevivido (el resto puede permanecer en su hexágono). Si el bando soviético era el atacante, la Unidad soviética que Avanza debe ser la más fuerte (en número de puntos – a elección del alemán en caso de empate). Los soviéticos no pueden Avanzar con más de una Unidad. Pueden Avanzar hasta cuatro Unidades alemanas, en cualquier combinación, de entre los Apilamientos Atacantes.

OCULTAR LAS UNIDADES

Al finalizar el Combate, las Unidades reveladas que han sobrevivido al combate se ocultan colocándolas verticalmente sobre el tablero, de cara a su propietario.

ACCIONES SOVIÉTICAS

La IA soviética se rige por el siguiente algoritmo, que compara el **numero de Hexágonos con el Mayor Apilamiento** (el hexágono o hexágonos con el Apilamiento que contiene un mayor número de Unidades, pudiendo ser de una a cuatro Unidades) con el **numero de Hexágonos de Refuerzos soviéticos bajo su control** (3, 7, 9, 13, 15, 19):

1. Si los soviéticos controlan al menos UN Hexágono de Refuerzos soviético, pasa al punto **2**; en caso contrario,

© VENTONUOVO GAMES 2018

roba una Carta del mazo soviético, añádela a la mano soviética y ve al paso **5**.

2. Comprueba cuál es el Hexágono con el Mayor Apilamiento.
3. Cuenta por separado el número de Hexágonos con el Mayor Apilamiento y los Hexágonos de Refuerzos soviéticos bajo su control.
4. Si el número de Hexágonos con el Mayor Apilamiento soviético es:
   - **A.** Mayor que el número de Hexágonos de Refuerzos soviéticos bajo su control, los soviéticos llevan a cabo una Acción de Refuerzos.
   - **B.** Igual o inferior al número de Hexágonos de Refuerzos soviéticos bajo su control, los soviéticos realizan una Acción de Movimiento.
5. Finaliza el turno soviético y se pasa al siguiente turno alemán.

***Nota**: X, Y y Z son Hexágonos de Refuerzos alemanes, por lo que no se tienen en cuenta para este procedimiento.*

A. ACCIÓN DE REFUERZOS SOVIÉTICA

Los soviéticos Despliegan las siguientes Unidades de las Reservas de Refuerzos de Infantería/Blindados en cada Hexágono de Refuerzos soviético bajo su control – seleccionadas al azar y con Fuerza aleatoria (¡no las mires!), en este orden:

en el hexágono 3 y después en el hexágono 19.

en el hexágono 9 y después en el hexágono 15.

en el hexágono 13

en el hexágono 7.

El número máximo de Unidades que pueden recibir los soviéticos tras realizar esta acción, es nueve (seis Infanterías y tres Blindados).

Robar Cartas

Si el Hexágono de Refuerzo ha alcanzado su Límite de Apilamiento, los soviéticos roban una Carta (excepción: si ya hay tres Unidades en los hexágonos 3, 13 o 19, sólo se Despliega una Infantería y no se roba Carta).

En el momento en que haya que desplegar un tipo de Unidad y su Reserva se encuentre vacía, los soviéticos roban *una Carta por cada Unidad* no disponible.

***Ejemplo:** Los soviéticos necesitan recibir Blindados en los hexágonos 3 y 19, pero la Reserva de Blindados está vacía. Los soviéticos robarán una Carta por cada uno de los Blindados que no puedan recibir (en este caso dos Cartas).*

***Ejemplo:** Ya hay dos Infanterías de Marina en el tablero; si se necesita recibir una tercera, los soviéticos roban una Carta.*

B. ACCIÓN DE MOVIMIENTO SOVIÉTICA

Los soviéticos lanzan un dado por cada uno de sus Hexágonos con el Mayor Apilamiento. A medida que se hace la tirada, cada dado se coloca en el Hexágono con el Mayor Apilamiento correspondiente.

Orden de las Tiradas de Dados

Se empieza por el hexágono más al norte (o el más cercano al Volga si dos o más hexágonos están en la misma latitud) y se continúa hacia el sur.

***Ejemplo:** Los soviéticos tienen tres Hexágonos con el Mayor Apilamiento (7, 9 y 25) con 3 Unidades cada uno. El orden de tirada es: primero el 7 (el situado más al norte), el 9 y, a continuación, el 25 (dado que el 9 y el 25 están en la misma latitud, pero el 9 está más próximo al Volga).*

***Nota**: Se puede lanzar un máximo de seis dados, ya que los soviéticos pueden tener bajo su control un máximo de seis Hexágonos de Refuerzos soviéticos (los Hexágonos de Refuerzos alemanes X, Y y Z no se tienen en cuenta). Si el número de Hexágonos con el Mayor Apilamiento es siete o más, los soviéticos siempre realizan una Acción de Refuerzos.*

Una vez que los soviéticos han lanzado los dados para todos los Hexágonos con el Mayor Apilamiento, se resuelve cada tirada de dado empezando por la tirada más baja (1) hasta la más alta (6). Las tiradas de dados pueden desencadenar Movimiento, robo de Carta o un Ataque Rápido. Se tiene que resolver cada tirada de dado, incluso si cambia el número de Unidades del hexágono.

Movimiento

Por cada tirada de dado de 2 a 6, elige una Unidad al azar del Apilamiento y muévela a un hexágono adyacente que se corresponda con la tirada de dado en el Compás soviético. Por favor, ten presente las excepciones expuestas a continuación.

Robo de Carta

Hay tres circunstancias bajo las cuales los soviéticos roban una Carta en lugar de realizar un Movimiento:

A. Si dos o más tiradas de dados son iguales, los soviéticos roban una Carta por cada tirada de dado repetida y no mueven ninguna Unidad desde esos hexágonos con tirada repetida.

B. Si no se puede realizar el Movimiento porque en esa dirección el hexágono no es jugable (los jugables son aquellos indicados con una letra W, X, Y y Z, o los números del 1 al 105), porque no quedan Unidades para mover en el hexágono, o porque el hexágono en esa dirección ya está ocupado por cuatro Unidades soviéticas, los soviéticos roban una Carta.

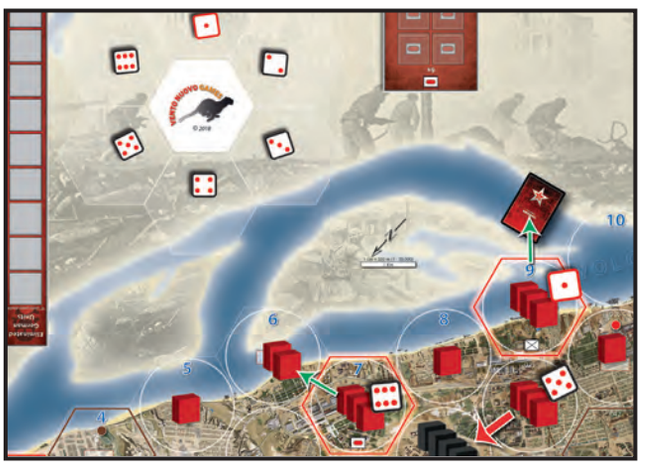
C. Si la tirada de dado es de 1, salvo que genere un Ataque Rápido Soviético (*véase más adelante*), los soviéticos roban una Carta.

***Ejemplo:** Si se lanzan 6 dados con resultado de 1, 1, 6, 6, 3 y 1, los soviéticos roban cinco Cartas (tres Cartas por los 1 y dos Cartas por los 6) y mueven una Unidad desde el hexágono que obtuvo el 3. Las cinco Cartas se añaden a la mano soviética.*

© VENTONUOVO GAMES 2018

Ataque Rápido Soviético

Si no se puede realizar un movimiento porque un Apilamiento alemán ocupa el hexágono, el Apilamiento soviético debe realizar un Ataque Rápido (se resuelve el combate antes de proceder a resolver la siguiente tirada de dado de movimiento). En un Ataque Rápido Soviético, el Apilamiento soviético debe Atacar al Apilamiento alemán y debe jugar una Carta, elegida al azar de la mano soviética, mientras que los alemanes no pueden jugar ninguna Carta (los alemanes sólo pueden jugar una Carta cuando llevan a cabo un Ataque Planificado Alemán).



Ejemplo: *Los soviéticos lanzan los dados para los hexágonos 7, 9 y 25 (los tres Hexágonos con el Mayor Apilamiento). Las tiradas son de 6 para el hexágono 7, 1 para el 9 y 5 para el 25, colocándose cada dado sobre el hexágono correspondiente a modo de recordatorio. A continuación, empezando por el resultado más bajo (1), los soviéticos resuelven las tiradas de dados, de una en una:*

1. *El 1 conlleva el robo de una Carta del mazo soviético, añadiéndola a su mano.*

2. *El 5 obliga a mover hacia un Apilamiento alemán, provocando un Ataque Rápido. Durante el Combate los soviéticos juegan una Carta al azar de su mano (que incluye a la Carta que se acaba de añadir), y si el Combate elimina al Apilamiento alemán del hexágono en disputa, la Unidad soviética con más puntos de fuerza (a elección del jugador alemán si más de una Unidad soviética tienen la misma Fuerza) debe Avanzar al hexágono;*

3. *El 6 obliga a mover una Unidad elegida aleatoriamente desde el hexágono 7 hasta el hexágono 6.*

MAZOS DE CARTAS

Tanto el mazo soviético como el alemán cuentan con Cartas de Líder y de Apoyo. Cuando se resuelve una Carta soviética, ten en cuenta que debes resolver su efecto completo antes de pasar a la Carta alemana. Cuando una Carta requiere del lanzamiento de dados, cada impacto se aplica inmediatamente. No existe un tamaño máximo para la mano de cartas. Las Cartas de Líder se colocan boca arriba junto al tablero en el lado correspondiente a su jugador.

Cartas de Líder Alemanas

Una Carta de Líder Alemana se pone en juego inmediatamente después de ser robada y su efecto es permanente. Se pueden poner en juego a la vez varias Cartas de Líder.

Paulus: Los alemanes doblan el número de Cartas que roban, tanto cuando piden Refuerzos como cuando conquistan un Hexágono de Refuerzos.

Hoth: Los alemanes obtienen la habilidad de usar la Bonificación por Armas Combinadas y el Movimiento Blitz.

Bonificación por Armas Combinadas
Cuando tiene lugar una batalla en un Hexágono Despejado, en el que los alemanes cuentan tanto con Infantería como con Blindados, y los soviéticos no, los alemanes pueden usar la Bonificación por Armas Combinadas. Los ***Panzergrenadier*** se consideran una formación mixta de Panzer e Infantería. Siempre se benefician de esta bonificación, incluso atacando en solitario, mientras que el resto de las Unidades alemanas necesitan una de cada clase para poder aplicar la bonificación.

Efecto: En Combate Cercano, los alemanes lanzan los dados antes que los soviéticos, aplicándose inmediatamente los impactos. A continuación, los soviéticos lanzan los dados con sus unidades supervivientes. Esta bonificación se puede aplicar tanto atacando como defendiendo.

Movimiento Blitz
Después de completar el *Avance después del Combate* a un Hexágono Despejado, cada Unidad Blitz alemana (fondo oscuro) que haya Avanzado puede mover de nuevo a cualquier Hexágono Despejado adyacente libre de Unidades enemigas. El Apilamiento se puede dividir y mover a cuatro Hexágonos Despejados diferentes, incluso dejando el hexágono original vacío.

© VENTONUOVO GAMES 2018

Nota: *Las Unidades Blitz alemanas (Panzer x4, Panzergrenadier x6 e Infantería Motorizada x3) son las únicas Unidades capaces de realizar Blitz, pero sólo si está en juego Hoth. Las Unidades Blindadas soviéticas (x13) no cuentan con funciones especiales en el juego (no pueden realizar Blitz).*

Von Richthofen: A partir de ahora los alemanes **siempre** lanzan el doble de dados con las Cartas de ataque aéreo (Heinkel 111 y Stuka). El Modificador para Ruinas de estas Cartas (+2 y +3) **también** se dobla (a +4 y +6).

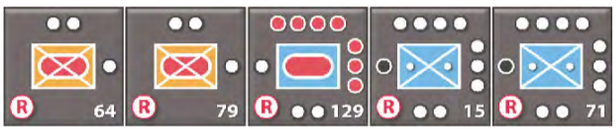
Linden: A partir de este momento el jugador alemán tiene permitido jugar más de una Carta de Ingenieros durante un Ataque Planificado Alemán, acumulándose también el Modificador para Ruinas de las Cartas. Junto a las Cartas de Ingenieros no se pueden jugar otras Cartas.

El jugador alemán también puede jugar la Carta del 672° de Ingenieros (no se puede jugar a no ser que Linden esté en juego).

OKH: Modifica las Condiciones de Victoria alemanas como se indica a continuación. Para lograr la Victoria, el jugador alemán debe cumplir al menos **una** de las siguientes condiciones al **final** de un turno:

A. Ha destruido todas las Unidades soviéticas del mapa, ***o bien***

B. Los 19 hexágonos desde el 1 al 19 están bajo control alemán.



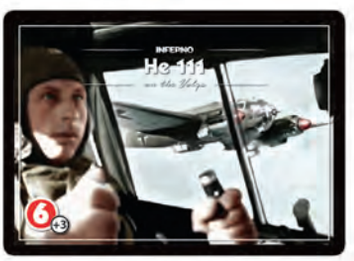
La partida también puede alargarse. Cuando se agota el mazo soviético, el jugador alemán puede jugar un turno adicional por cada una de las cinco Unidades marcadas con una "R" que han sido eliminadas del juego y puestas en la Tabla de Refuerzos alemanes. Cada Unidad "R" eliminada después de que se agote el mazo soviético permite un turno adicional.

Se pueden jugar hasta cinco turnos extra (dado que hay cinco Unidades alemanas marcadas con una "R").

© VENTONUOVO GAMES 2018

Cartas de Apoyo Alemanas

Los alemanes *pueden* jugar *una* Carta de Apoyo durante un Ataque Planificado Alemán (no en un Ataque Rápido o defendiendo). Se resuelven inmediatamente todos sus efectos (incluyendo los impactos y la Reducción de Fuerza) y la Carta se descarta. Mientras que las Cartas de Francotirador y PAK no requieren de una tirada de dado e ignoran las Ruinas, el resto de las Cartas de Apoyo alemanas tienen FT (impactan con 4+) e incrementan las posibilidades de crear Ruinas, añadiendo un modificador de +1 a +3.

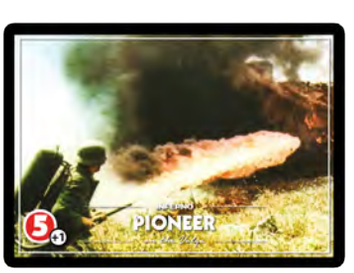


Heinkel 111 (x4): 6 dados (FT); +3 a la Tirada de Ruinas.

Stuka (x4): 5 dados (FT); +2 a la Tirada de Ruinas.

Con el juego se proporcionan dos miniaturas de metal representando un Heinkel 111 y un Stuka, que se pueden desplegar en el hexágono bajo el ataque aéreo para añadir vistosidad.

Howitzer (x4): 6 dados (FT); +2 a la Tirada de Ruinas.



Ingenieros [*Pioneer*] (x4): 5 dados (FT); +1 la Tirada de Ruinas.

Francotirador [*Sniper*] (x3): Reduce en un paso a la Unidad de Infantería soviética más fuerte, en caso de empate la elige el jugador alemán, e ignora las Ruinas.

PAK (x2): Reduce en un paso a la Unidad Blindada soviética más fuerte, en caso de empate la elige el jugador alemán, e ignora las Ruinas.

Cartas de Líder Soviéticas

Las Cartas soviéticas, una vez robadas, se mantienen ocultas en la mano soviética hasta que se eligen y juegan al azar durante un Combate. Cuando se juega una Carta de Líder soviética (sólo ocurre durante el combate), la Carta de Líder se pone en juego inmediatamente y su efecto es inmediato y permanente. Puede haber varias Cartas de Líder en juego al mismo tiempo.

Chuikov: A partir de ahora los soviéticos <u>siempre</u> realizan Fuego de Oportunidad cuando defienden y los Ataques Rápidos Soviéticos pasan a ser siempre Ataques Planificados.

Fuego de Oportunidad

En un Combate en el que los soviéticos son los defensores, después de resolver y descartar las Cartas, cada Unidad soviética adyacente a <u>cada</u> Apilamiento alemán atacante – incluyendo aquellos en el hexágono atacado – lanza un dado (FS). Cada impacto que se logra se aplica inmediatamente a los alemanes. Las Unidades soviéticas que realizan Fuego de Oportunidad no se revelan durante este paso.

© VENTONUOVO GAMES 2018

Ataque Planificado

Cuando un Apilamiento soviético realiza un Ataque Rápido contra un Apilamiento alemán durante la Acción de Movimiento soviética, **todos** los Apilamientos soviéticos adyacentes a ese Apilamiento alemán se unen al ataque. Los soviéticos siguen sin generar Ruinas.
Un Apilamiento soviético puede participar en varios Ataques Planificados durante un turno, si es elegible para ello.

Ejemplo: *En la imagen de la página 12, cuando el resultado de 5 provoca que el Apilamiento soviético del hexágono 25 Ataque al Apilamiento alemán del hexágono 24, los dos Apilamientos soviéticos de los hexágonos 7 y 8 (adyacentes al Apilamiento alemán que es atacado) se unen automáticamente al Ataque gracias al Ataque Planificado de Chuikov.*

Zaytsev: Cuando se juega una Carta de Francotirador soviética, se aplica como si se hubiese jugado dos veces, por separado.

Khrushchev: A partir de ahora cada Unidad soviética recibe una bonificación de impacto (+1 para impactar) en Combate, incluyendo el Fuego de Oportunidad. Este efecto no se aplica a las Cartas de Apoyo soviéticas. Además, cada resultado de 1 que obtenga una Unidad soviética en sus tiradas - incluyendo el Fuego de Oportunidad -, pero no las Cartas soviéticas, cuenta como un impacto contra las Unidades soviéticas reveladas, y se resuelve inmediatamente. Si se eliminan todas las Unidades soviéticas reveladas por haber obtenido resultados de 1, se resuelven el resto de los pasos del Combate salvo el Combate Cercano.

Nota: *Cuando se aplica la Bonificación de Impacto de Khrushchev al Fuego de Oportunidad, el dado impacta con 5 y 6, no sólo con el 6 habitual. Sin embargo, cada resultado de 1 se considera un impacto sobre las Unidades soviéticas.*

Cartas de Apoyo Soviéticas

En todos los combates (tanto atacando como defendiendo) se juega una Carta de Apoyo soviética seleccionada al azar de su mano, salvo que ésta esté vacía. Se resuelven inmediatamente todos sus efectos (incluyendo los impactos y la Reducción de Fuerza) y se descarta la Carta. Las Cartas de Apoyo soviéticas no requieren de la tirada de dados, salvo *Ametralladora Tommy* y *Flotilla Fluvial del Volga*.

Ametralladora Tommy [*Tommy Gunner*] (x2): Dos dados (FD).

Flotilla Fluvial del Volga [*Volga River Flotilla*] (x5): Lanza tres dados.

Si el hexágono soviético* es un hexágono de costa (del 3 al 19), estos tres dados representan el fuego de apoyo (FD) de lanchas cañoneras.

Si el hexágono soviético* no es de costa, despliega una Unidad de Infantería de Marina con Fuerza al azar en el hexágono indicado por la suma de los tres dados (el Hexágono de Desembarco), pero sólo en el caso de que el hexágono no esté ocupado por una Unidad alemana (puede estar bajo control alemán y vacío).

Si el Hexágono de Desembarco está bajo control soviético y se ha alcanzado el límite de apilamiento, o si no hay disponible Infantería de Marina, roba otra Carta y añádela a la mano soviética. Si el Hexágono de Desembarco tiene Unidades enemigas, la Carta no tiene efecto.

AA (x4): Si se jugó una Carta de Ataque Aéreo alemana se cancela su efecto (incluyendo el Modificador para Ruinas) y se coloca inmediatamente un Marcador de Ruinas en el hexágono indicado en la Carta (el hexágono 7 en esta Carta).

© VENTONUOVO GAMES 2018

Francotirador [*Sniper*] (x5): Reduce en un Paso la Unidad de Infantería alemana más fuerte (incluidas la Infantería Motorizada y Panzergrenadier), se ignoran las Ruinas y en caso de empate la Unidad la elige el jugador alemán.

Anti-tanque [*Anti-tank*] (x2): Reduce en un Paso la Unidad Panzer/Panzergrenadier alemana más fuerte, se ignoran las Ruinas y en caso de empate la Unidad la elige el jugador alemán.

Infiltración [*Infiltration*] (x4): Despliega una unidad de Infantería elegida al azar*.
Si el hexágono ya tiene ha alcanzado el límite de apilamiento, o no hay infantería disponible, roba otra Carta y añádela a la mano soviética.

T-34 Atrincherado [*T-34 dug in*] (x3): Despliega una Unidad Blindada elegida al azar*.
Si el hexágono ya ha alcanzado el límite de apilamiento, o no hay Blindados disponibles, roba otra Carta y añádela a la mano soviética.

* Siempre en el hexágono controlado por los soviéticos, es decir en el hexágono del defensor si han sido atacados, o en el hexágono del atacante si los soviéticos han lanzado el Ataque.

ANEXO: OTROS MODOS DE JUEGO

EL MODO COOPERATIVO

En el modo Cooperativo, DOS jugadores alemanes deben capturar la ciudad de Stalingrado antes de que de comienzo la Operación Urano (se agote el mazo soviético).
Un jugador controla el 6° Ejército alemán (Unidades Amarillas) y el otro jugador controla el 4° Ejército Panzer (Unidades Azules).

Partida cooperativa con el bando alemán

REGLAS ADICIONALES

1. Un Apilamiento alemán NO puede contener Unidades Amarillas y Azules (puede contener Unidades Amarillas y Blancas, o Unidades Azules y Blancas).

2. Un Apilamiento alemán que contiene al menos una Unidad Amarilla, se considera un Apilamiento Amarillo.

3. Un Apilamiento alemán que contiene al menos una Unidad Azul, se considera un Apilamiento Azul.

4. Un apilamiento alemán que contiene sólo Unidades Blancas no está bajo el control de ningún jugador alemán hasta que una unidad Amarilla/Azul se une al Apilamiento.

5. El jugador Amarillo juega el primer turno, a continuación, alterna los turnos alemanes con el jugador Azul. El jugador Amarillo también controla las Cartas de Apoyo alemanas iniciales y hace las tiradas de dados defensivas de los Apilamientos Blancos.

6. **El resto** de las Cartas de Apoyo alemanas pertenecen al jugador que las roba, sin que las pueda usar el otro jugador.

7. Las Cartas de Líder alemanas, una vez que están en juego, afectan a los dos jugadores – sin importar quién las robó o quién las jugó.

8. En sus turnos, los jugadores alemanes eligen libremente una de las cinco acciones alemanas.

© VENTONUOVO GAMES 2018

9. Cuando se Piden Refuerzos, las Unidades se distribuyen y Despliegan como siempre, con la excepción de que las Unidades Blancas se tienen que Desplegar en los Hexágonos de Refuerzos cuyo color corresponda con el jugador que pidió Refuerzos, hasta que estos hexágonos alcancen el límite de apilamiento. Sólo entonces pueden Desplegarse las Unidades Blancas en los Hexágonos de Refuerzos del otro jugador.

10. La única forma en que pueden cooperar los dos jugadores durante la partida es durante la ejecución de un Ataque Planificado (cuando uno de los jugadores accede a atacar junto al otro al mismo objetivo). El ataque también puede incluir el apoyo de Apilamientos Blancos, siempre que haya al menos un Apilamiento atacante perteneciente al jugador alemán "con el turno/activo".

11. Cuando finaliza la partida, además de aplicarse las Condiciones de Victoria normales, gana la partida el jugador alemán que controla más Hexágonos de Refuerzos soviéticos.

EL MODO 1 vs. 1

En este modo, un jugador controla a los alemanes y otro a los soviéticos.

Partida 1 vs. 1

El jugador alemán sigue las reglas de Alemania del Modo Solitario y el jugador soviético usa las reglas que se describen a continuación. El jugador soviético puede ver la Fuerza de sus Unidades y las Cartas de su mano.

Jugador Soviético

En su turno, el jugador soviético sigue la siguiente secuencia:

1. Comprueba el Hexágono con el Mayor Apilamiento (el hexágono o hexágonos con el Apilamiento que contiene un mayor número de Unidades, pudiendo ser de una a cuatro Unidades).

2. Cuenta el número de Hexágonos con el Mayor Apilamiento y los Hexágonos de Refuerzos soviéticos bajo su control.

3. Si el número de Hexágonos con el Mayor Apilamiento es mayor que el número de Hexágonos de Refuerzos soviéticos bajo su control, el jugador soviético debe llevar a cabo una Acción de Refuerzos. Si el número es igual o menor, el jugador soviético **elige** entre realizar una Acción de Movimiento O BIEN una Acción de Robo.

Acción de Refuerzos

Si el número de Hexágonos con el Mayor Apilamiento es mayor que el número de Hexágonos de Refuerzos soviéticos bajo su control, el jugador soviético debe realizar la Acción de Refuerzos como se describe en las reglas del Modo Solitario de la página 11.

Nota: *Si el jugador soviético no puede recibir el tipo de Unidad requerida (porque el Hexágono alcanzó el Límite de Apilamiento o porque se ha quedado sin ese tipo de Unidad), en su lugar roba una Carta.*

Acción de Movimiento

El jugador soviético puede llevar a cabo una Acción de Movimiento si el número de Hexágonos con el Mayor Apilamiento es igual o inferior al número de Hexágonos de Refuerzos soviéticos bajo su control. Cuando se realiza una Acción de Movimiento, el jugador soviético debe mover una sola Unidad desde CADA Hexágono con el Mayor Apilamiento a un hexágono adyacente válido. La Unidad puede mover o Atacar "retrocediendo", es decir, en la dirección "1" del Compás soviético. El orden del Movimiento y la Unidad que mueve son elegidos por el jugador soviético.

Durante la Acción de Movimiento, cualquier Hexágono con el Mayor Apilamiento puede, en lugar de mover, declarar un Ataque Rápido (como se describe en la página 12) a un hexágono adyacente con un Apilamiento alemán. Si está en juego Chuikov, se convertirá en un Ataque Planificado y deberán atacar todos los Apilamientos soviéticos adyacentes al Apilamiento alemán.

Acción de Robo

El jugador soviético puede elegir llevar a cabo una Acción de Robo si el número de Hexágonos con el Mayor Apilamiento es igual o inferior al número de Hexágonos de Refuerzos soviéticos bajo su control.

Cuando realiza una Acción de Robo, el jugador soviético no mueve ninguna Unidad desde ningún hexágono. En su lugar, roba la Carta superior del mazo y finaliza su turno.

Combate

La secuencia de Combate es la misma que en el Modo Solitario con las excepciones siguientes:

– El jugador soviético no está obligado a jugar una Carta durante el Combate;

– El jugador soviético puede elegir qué Carta quiere jugar.

© VENTONUOVO GAMES 2018

EL MODO 2 vs. 1

En este modo para tres jugadores, dos jugadores controlan a los alemanes y un tercer jugador controla a los soviéticos.

Partida con 3 jugadores

Los jugadores alemanes usan las reglas del Modo Cooperativo y el jugador soviético usa las reglas del Modo 1 vs. 1.

VARIANTE DEL DISEÑADOR

La Variante del Diseñador es un conjunto de reglas adicionales que se pueden usar en cualquiera de los Modos de Juego (Solitario, Cooperativo, 1 vs. 1, 2 vs. 1). Estas reglas se han diseñado para poner las cosas incluso más interesantes, proporcionando a ambos bandos (alemán y soviético) ventajas al azar, pudiéndose jugar con cuatro niveles de dificultad diferentes.

NIVEL NORMAL

Antes del paso 1 del Despliegue, el jugador alemán lanza dos dados (uno para los soviéticos y otro para los alemanes). Cada bando obtiene inmediatamente un número de Ventajas (elegidas al azar) igual a la tirada del dado.

Ejemplo: *El jugador alemán lanza un dado para los soviéticos y obtiene un 4, a continuación, lanza otro dado para los alemanes y el resultado es un 2. Los soviéticos tendrán 4 Ventajas y los alemanes sólo 2. Los soviéticos y alemanes escogen al azar 4 y 2 Ventajas respectivamente del siguiente listado.*

❶ **Paulus**	① **Chuikov**
❷ **Hoth**	② **Khrushchev**
❸ **Von Richthofen**	③ **Zaytsev**
❹ **Linden**	④ **Infantería de Marina Potenciada**
❺ **OKH**	⑤ **Retraso en el Despliegue de las Divisiones**
❻ **6ª Panzer**	⑥ **Guardia Inmortal**

Ventajas de Líder: *Alemanas de la* ❶ *a la* ❺*, soviéticas de la* ① *a la* ③**.**

Cuando se eligen estas ventajas, se pone encima del mazo la Carta de Líder correspondiente (en orden aleatorio si son más de una).

6ª División Panzer

Cuando se piden Refuerzos, tan pronto como la fila inferior (6) de la Tabla de Refuerzos esté vacía y se obtenga un 6, se despliega a Erhard Raus – comandante de la 6ª División Panzer – en la casilla correspondiente de la Tabla de Refuerzos, y las tres Unidades de la 6ª División pasan a ser Refuerzos disponibles. Coloca estas tres Unidades como se describe en la página 7 para las "*Unidades que no se pueden desplegar debido al Límite de Apilamiento*". Estas Unidades se consideran Unidades Blancas.

Chuikov

Cuando se roba la Carta de Chuikov, se lanzan tres dados y se suman los resultados. Se coloca el Bloque extragrande de Chuikov en el hexágono correspondiente (donde se establece su Cuartel General), pero sólo si está bajo control soviético. De no ser así, o si los alemanes entran en el hexágono más adelante durante la partida, se descarta la Carta de Chuikov y finalizan inmediatamente todos sus efectos. El Bloque de Chuikov no se puede mover.

La Guardia Inmortal

Si una o más de estas Unidades entran en Combate, se ajustan a su Fuerza máxima inmediatamente después del paso de Confrontación del Combate. Lo harán al comienzo de cada Combate salvo que sean destruidas.

Infantería de Marina Reforzada

Las Unidades de Infantería de Marina soviéticas siempre se Despliegan con su valor máximo de Fuerza.

Retraso en el Despliegue de las Divisiones Soviéticas

Durante el paso 6 del despliegue, mezcla las 4 Infanterías soviéticas de la Guardia con 18 Divisiones de Infantería soviéticas de 4 puntos de Fuerza en lugar de las 18 Infanterías seleccionadas al azar. Estas Unidades se siguen Desplegando con Fuerza aleatoria.

NIVEL FÁCIL ALEMÁN

Los alemanes comienzan la partida con Paulus, Hoth y Richthofen en la mano alemana. Además, Linden y el OKH se extraen del mazo alemán antes de barajarlo: Linden se coloca en la parte superior del mazo (será la primera Carta

© VENTONUOVO GAMES 2018

alemana que se robe), mientras que el OKH se pone debajo del mazo (será la última Carta alemana que se robe).

NIVEL FÁCIL SOVIÉTICO

Antes de barajar el mazo soviético, se extraen del mismo las tres Cartas de Líder, posteriormente se colocan al azar en la parte superior del mazo (serán las tres primeras Cartas soviéticas que se roben). Recuerda que estas Cartas no entran en juego hasta que las juegan los soviéticos durante un Combate.

NIVEL IMPOSIBLE ALEMÁN

Usa las reglas del Nivel Fácil soviético además de las siguientes reglas.

Fortificaciones Soviéticas

Después del paso 3 del despliegue se colocan cinco Discos (tres Marrones y dos Rojos), los Marrones en los hexágonos 4, 21 y 28 y los Rojos en los hexágonos 26 y 32.

Son fortificaciones que proporcionan una bonificación de +1 a las tiradas de Combate Cercano y Fuego de Oportunidad realizadas por las Unidades de estos hexágonos. Esta bonificación NO se aplica si los soviéticos están atacando desde uno de estos hexágonos.
Si los alemanes entran en uno de estos cinco hexágonos, se destruye el Marcador de Fortificación y se elimina permanentemente del juego.
Como los hexágonos 26 y 32 son Hexágonos Urbanos, también es posible colocar un Marcador de Ruinas (Disco Blanco).

Estos cinco discos representan las posiciones defensivas de las colinas "Gran Seta" (4), "Pequeña Seta" (21) y el Mamayev Kurgan (28), así como el Alto Horno Martin (26) y el Elevador de Grano (32).

1077° Regimiento Antiaéreo *y* 20ª Brigada Anti-tanque

Estas Unidades se consideran Unidades de Infantería normales a todos los efectos, salvo después de resolver el paso 4 de la Secuencia de Combate:

- El Regimiento Antiaéreo anula cualquier Carta alemana de Ataque Aéreo;
- La Brigada Anti-tanque reduce automáticamente a la Unidad Panzer/Panzergrenadier alemana de mayor tamaño en un paso, ignorando las Ruinas y eligiendo el alemán en caso de empate.

Algoritmo de la Inteligencia Artificial Soviética