

Königsberg '45

The Soviet attack on East Prussia, 1945

1.0 INTRODUCCIÓN

Königsberg representa la lucha en Prusia Oriental y áreas adyacentes de Polonia, desde el 13 de enero al 1 de febrero de 1945. Cada turno representa 2 días. Las unidades son en su mayor parte divisiones y brigadas para el alemán, y cuerpos y brigadas para el soviético.

2.0 LOS COMPONENTES DEL JUEGO

Königsberg incluye los siguientes componentes:

- * Un mapa de 22 X 34.
- * Una plancha de fichas.
- * Este libro de reglas.
- * Una carta/cubierta de ayuda al jugador.

2.1 LAS REGLAS

Cada grupo mayor de reglas se denomina regla; una parte dentro de una regla es una sección. Una sección específica puede contener un número de casos relacionados, que podrían ser identificados como 3.5.1, 3.5.2, etc. La tabla de contenidos está localizada en el reverso del libro de reglas.

2.1.1. Efectos acumulativos.

En todos los casos en donde una unidad esté sujeta a múltiples modificadores a su fuerza, los efectos son acumulativos. Una unidad que esté a la mitad (1/2) por el terreno y a la 1/4 por el suministro, en combate estará a un cuarto (1/4).

2.1.2. Regla del redondeo estándar.

Cuando unidades involucradas en un combate deben dividir la mitad (o a un cuarto), sus fuerzas de combate, primero suma todas las fracciones y después redondea a la baja.

2.1.3. Niebla de guerra (opcional)

Excepto cuando se calcula la proporción para un ataque que se ha comprometido a realizar, un jugador no puede examinar las unidades que componen un apilamiento enemigo. Puede observar solo la unidad que ocupa la parte superior del apilamiento (o marcador si es aplicable). Un jugador no puede cancelar un ataque después de anunciarlo (a menos que no se consiga una proporción en la tabla de, al menos, 1-2).

2.1.4. Frentes soviéticos.

El jugador soviético tiene dos frentes, el 2º Bielorruso y el 3º Bielorruso. Estos frentes tienen fichas con colores ligeramente diferentes. Tienen límites distintos en cuanto a la cantidad de fichas (*Chits*) de mando que

pueden ser extraídos en cada turno, impreso esto en el registro de paso de turno. Sus cuarteles generales (HQs) no pueden mandar a unidades de otros frentes, incluyendo unidades independientes de otros frentes. Las unidades aéreas de los dos frentes solo pueden apoyar ataques de su propio frente. Las unidades de los dos frentes pueden apilarse juntas. Es posible un juego de tres jugadores, con dos jugadores soviéticos, cada uno comandando su frente, contra un jugador alemán.

2.1.5. Preparación del juego.

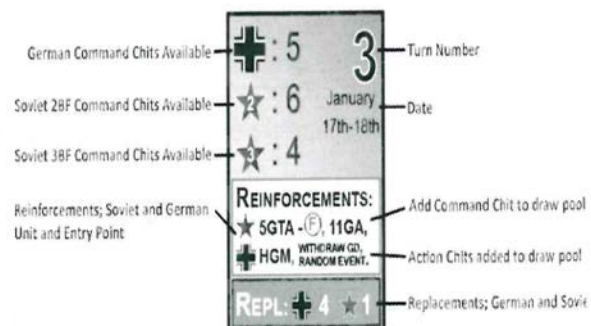
Los jugadores seleccionan su bando (alemán o soviético) y colocan sus unidades de acuerdo a la colocación (ver sección 15.0). Coloca el marcador de turnos en el turno 1 del registro de turnos. Coloca las unidades aéreas soviéticas en sus respectivas casillas de ejército aéreo y la unidad aérea alemana en la casilla de la Luftwaffe. Continúa colocando las unidades de la *Volksturm* en la casilla de la *Volksturm*. Los jugadores también necesitarán una copa o recipiente para extraer las fichas de mando y acción desde allí. Coloca todas las fichas de mando y acción que no tienen un número de turno en ellas en la copa al comienzo del juego.

2.2. EL MAPA

El mapa representa las partes de Prusia Oriental y Polonia sobre la que se combatió la campaña histórica. La escala del mapa es aproximadamente de 8 km por hex. Varias cartas, tablas, registros y casillas están impresas alrededor del mapa.

2.2.1. Registro de turnos.

Este registro sobre el mapa suministra un lugar para mantener el control del turno actual, Avanza el marcador un espacio al final de cada turno.



2.2.2. Carta de efectos del terreno (TEC).

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

2.2.3. Tabla de resultados del combate (CRT).

La CRT es usada para resolver combates.

2.2.4. Casillas de la Luftwaffe y del ejército aéreo soviético.

Estas casillas son usadas para mantener a las unidades del 1º y 4º ejércitos aéreos y a la unidad aérea alemana.

2.2.5. Casilla de la Volksturm (milicias populares).

La casilla es usada para mantener a las unidades de la Volksturm entre la colocación.

2.2.6. Registros de activaciones soviéticas y alemanas.

Estas casillas son usadas para mantener a las fichas de mando alemanas y soviéticas extraídas. Casilla 1 para la primera ficha extraída, etc.

2.2.7. Casilla de base aérea.

Esta casilla se usa para mantener en tierra y reacondicionar o reparar a las unidades aéreas soviéticas y/o alemanas.

2.2.8. Casilla de la Gröss Deutschland (División Panzer "Gran Alemania).

La casilla de la "Gran Alemania" (GD) es usada para mantener a la totalidad de las cuatro unidades de la GD y la ficha de mando cuando GD cuando ha sido extraída la unidad.

2.2.9. Hexágonos de fuentes de suministro.

Los hexs con un símbolo de fuente de suministro negro y blanco son fuentes de suministro para las unidades alemanas; los símbolos rojos y blancos son fuentes de suministro soviéticas y los símbolos de suministro negro y rojo cambian de mano entre los soviéticos y alemanes durante el juego.

2.2.10. Puentes.

Un río cruzado por una carretera o vía férrea es un lado de hex de río con puente. Un puente cancela todos los efectos sobre el movimiento, el combate y las ZOCs de un río. Por el contrario, un lado de hex de río no cruzado por una carretera o vía férrea es un lado de hex de río sin puente.

2.3. FICHAS DE MANDO

Las fichas de mando son utilizados para activar cuarteles generales (HQs) específicos, los cuales en el turno permiten a las unidades de combate mover y atacar. Hay una ficha de mando por cada HQ en el juego. Todas las fichas de mando alemanas y soviéticas son colocadas en la misma copa o taza, desde la cual serán extraídas aleatoriamente, de una en una. El registro de turnos especifica cuántos

cuarteles generales (HQs) pueden ser activados, una vez que su ficha de mando haya sido extraída. Hay límites separados para los dos frentes soviéticos.

Ejemplo: En el turno 3, los alemanes podrían activar los primeros 5 HQs cuya ficha de mando haya sido extraída de la copa. El sexto y siguientes HQs no podrían ser activados en ese turno.

2.4. FICHAS DE MANDO ESPECIALES

2.4.1. Fichas de frentes soviéticos.

El jugador soviético tiene dos fichas de frente del 2º BR y otras dos del 3º BR; llegan en momentos diferentes durante el juego (ver sección 4.1.2).

2.4.2. La ficha HGM alemana.

El jugador alemán tiene la ficha HGM, que permite comandar cualquier cuerpo que desee. Esta representa las acciones del mismo Reinhardt (ver sección 4.1.3).

2.5. FICHAS DE ACCIÓN

Königsberg contiene fichas blancas de acción. Cada ficha de acción tiene una o ambas insignias nacionales, señalando el bando afectado. Las fichas de acción con un turno indicado en ellas, se añaden a la copa en el turno indicado. Las fichas de acción no cuentan contra el número de fichas de mando activadas extraídas por turno. Sin embargo, una vez que se extraigan todas las fichas de mando para ese turno, entonces ninguna ficha más será extraída, por lo que las fichas de acción pueden permanecer en la copia de extracción. Todas las fichas de acción extraídas retornan a la copa de extracción durante la siguiente secuencia de avance de turno (excepción: ver retirada y retorno de la GD).

2.5.1. Fichas de acción de bombardeo soviético.

El jugador soviético tiene las dos fichas de bombardeo de frentes soviéticos, uno por el 2ºBR y otro para el 3ºBR. Cuando se extrae una ficha de bombardeo, lanza un dado (1d6) y compara el resultado con la tabla de bombardeo, la cual indicará el número de ataques 2:1 que puede hacer el frente. **Ignora los desplazamientos por bosque o pantano.** Un ataque de bombardeo solo puede ser hecho contra una unidad alemana en un hex adyacente a una unidad soviética del frente correcto. El mismo hex no puede ser el objetivo dos veces. La misma unidad puede ser dos veces objetivo si se retira dentro de un hex que entonces está sujeto a otro ataque de bombardeo. Los resultados del bombardeo se ven afectados por los pueblos, poblaciones y

ciudades. No son afectados por líneas defensivas o líneas *Festung*.

2.5.2. Ficha de acción de evento aleatorio.

Cuando se extrae esta ficha de acción, se lanzan dos dados (2d6) y el resultado se compara con la tabla de eventos aleatorios (en el reverso de las reglas). Al instante se aplica el resultado, antes de proceder con la siguiente extracción de ficha.

2.5.3. Ficha de acción sin combustible.

Todas las unidades mecanizadas alemanas con fuerza completa que muevan después de que se haya extraído la ficha "NO GAS", pierden automáticamente un paso durante su segmento de movimiento. Las unidades mecanizadas con fuerza reducida no se ven afectadas ni las unidades con fuerza completa que mueven por ferrocarril.

2.5.4. Retirada de la GD.

Cuando se extrae esta ficha de acción especial, retira inmediatamente del juego las unidades del cuerpo GD del mapa (si no ha sido ya destruido), y colócalas en la casilla GD. El cuerpo GD consiste de las siguientes 4 unidades: HQ GD, GD Fus, GD batallón acorazado y GD división. Retira la ficha de mando de la GD. Una vez actuado, la ficha de acción especial de retirada de la GD nunca retornará a la copa de extracción.

2.5.5. Retorno de la GD.

El anterior cuerpo GD retirado retorna al juego vía punto de entrada B (las unidades eliminadas no retornan; las unidades reducidas retornan reducidas. Si lo único que pervive aún es el HQ, entonces volverá el HQ por sí mismo). Una vez actuado, la ficha de acción especial de retorno de la GD no volverá a la taza de extracción. Cuando se extrae, trata la llegada de la GD como un refuerzo regular, con su propia fase de movimiento. Añade la ficha de mando de la GD a la copa de extracción, si es aplicable, y esta podrá ser activada con normalidad en el mismo turno (ten en cuenta que si se extrae la ficha "Retorno de la GD" sin que la GD haya sido retirada, esa ficha se ignora y retorna a la copa de extracción durante la siguiente secuencia de avance de turno).

2.6. MARCADORES

Los siguientes marcadores son usados en este juego:

2.6.1. Marcador de turno.

Este es colocado en el registro de turnos para recordar el actual turno en progreso.

2.6.2. Puntos de victoria (VPs)

Usa la ficha VP para registrar los objetivos VPs tomados.

2.6.3. Fuera de suministro/aislados.

Las unidades que están fuera de suministro tienen un marcador "sin suministro" sobre ellas. El reverso se usa cuando la unidad pasa a estar aislada.

2.6.4. Límite de activación.

Son tres los marcadores suministrados a los jugadores para marcar el número de activaciones para el turno, en su registro de activaciones sobre el mapa, si ellos eligen hacerlo en vez de estar mirando el registro de turnos.

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

El juego procede siguiendo las fases indicadas más abajo.

FASE DE BOMBARDEO (solo en el primer turno).

FASE DE UNIDAD AÉREA

Segmento de retorno de la unidad reacondicionada (o reparada)

Segmento de reacondicionamiento de la unidad en tierra.

FASE DE REFUERZO

Segmento de refuerzo

Segmento de reemplazo

Segmento de despliegue de la *Volksturm*.

FASE DE MANDO

Segmento de mando

Segmento de movimiento

Segmento de combate

FASE DE SUMINISTRO

FASE FINAL DEL TURNO

Segmento de retorno de la *Volksturm*

Segmento de victoria por muerte súbita

Segmento de avance del turno

FASE DE BOMBARDEO (solo el primer turno): El jugador alemán comienza con dos tiradas 1d6 en la tabla de bombardeo; el resultado es igual al número de intentos de bombardeos en la proporción 2:1. El jugador alemán puede entonces resolver esos ataques. El jugador soviético sigue con dos tiradas 1d6 por frente en la tabla de bombardeo; el resultado es igual al número de intentos de bombardeo en la proporción 2:1. El jugador soviético entonces resuelve esos ataques.

NOTA: Durante esta fase solo, las unidades a dos hexs de distancia de unidades amigas, pueden ser objetivos. Ambos jugadores tienen un modificador de -1 en sus respectivas tiradas de ataques de bombardeo en todos los ataques en esta fase.

Aclaración: Los bombardeos, tanto en la fase de bombardeo del primer turno como posteriormente, por una ficha de acción soviética o por la tabla de eventos aleatorios, solo pueden afectar a la unidad defendiendo. No hay unidad terrestre atacando en este ataque. Cualquier requerimiento para un ataque por estar adyacente del bombardeo, o a dos hexs en el bombardeo inicial, es solo a efectos de observación.

4.0 MANDO

Todas las unidades de combate deben ser activadas por un HQ para mover y atacar a otras unidades (excepción: ver ficha 4.1.3). Un HQ puede ser activado más de una vez en un turno, siempre que se sigan las siguientes reglas.

4.1. FASE DE MANDO.

4.1.1. Extracción de ficha de mando.

En la fase de mando, las fichas de mando son aleatoriamente extraídas una por una de la copa; quién lo haga no importa. Chequea el registro de turnos para ver cuántos HQs pueden ser activados en ese turno. El propietario de la ficha extraída pasa a ser el jugador activo, y activa el HQ correspondiente a esa ficha de mando. El HQ activado puede ahora activar todas las unidades de su formación y dentro de su alcance de mando para mover y atacar. Una vez que todas las unidades aplicables han movido y/o atacado, el jugador entonces coloca la ficha de mando extraída cara arriba dentro de su registro de activaciones, en la primera casilla vacía disponible.

4.1.2. Las fichas de mando de los 2ºBR y 3ºBR soviéticos.

Las fichas de los 2ºBR y 3ºBR soviéticos activan cualquier 1 HQ bajo su mando (a elección del jugador soviético). Como con todas las otras fichas de mando, ellas están disponibles cada turno una vez en juego, y cuentan contra el número de activaciones permitidas en cada turno por el frente de los jugadores soviéticos.

4.1.3. La ficha de mando del HEERESGRUPPE MITTE alemán (HGM)

La ficha de mando alemana HGM activa cualquier 1 HQ (a elección del jugador alemán). Como con todas las otras fichas de mando, está disponible cada turno una vez en juego, y cuentan contra el número de activaciones permitidas en cada turno al jugador alemán. Cuando es activado, el HGM también permite a dos unidades independientes en cualquier lugar del mapa (incluso si están fuera de mando), mover. Pueden usar movimiento regular, movimiento

estratégico o movimiento ferroviario. Esas dos unidades no pueden atacar.

4.2. HQs & EJECUCIÓN DEL MANDO.

El HQ correspondiente a la ficha de mando extraída, es activado.

Aclaración: Si pierdes un HQ, la penalización para tus tropas de ese mando es que no pueden ser activadas, a menos que sean una de esas pocas unidades alemanas que son tanto independientes como parte de un mando, y por lo tanto aún podrían ser activadas como unidades independientes.

4.2.1. Activación de unidad de combate.

Un HQ soviético activado puede activar a todas las unidades de combate bajo su mando (las unidades tienen una barra coloreada que se corresponde al color del HQ), así como a dos unidades de combate independientes; un HQ alemán activado hace lo mismo, pero puede activar a tres unidades de combate independientes; todas las unidades deben estar dentro de su alcance de mando.

4.2.2. Unidades independientes.

Las unidades sin barra coloreada son independientes (las unidades independientes alemanas están también codificadas en color, con un tono de gris más claro). Las unidades independientes pueden ser activadas más de una vez por turno; pueden ser activadas como unidades independientes cada vez que están dentro del alcance de mando de un HQ activado, hasta los límites de la sección 4.2.1. El jugador alemán tiene cuatro unidades que son independientes y que forman parte de una formación: GD tiene tres unidades y la HG una. Estas unidades pueden ser activadas por su propio HQ de formación y funcionan normalmente como unidades no independientes si lo hacen así; o pueden ser activadas como unidades independientes **por cualquier otro HQ alemán**. Así, por ejemplo, si se activa el HQ GD, podría activar a las unidades GD y a otras tres unidades independientes.

4.2.3. HQ de la 7 Panzer alemana.

El HQ del 7 Panzer alemán no tiene unidades bajo su mando directo (codificadas con color). Podrá comandar a 5 unidades independientes dentro de su alcance de mando.

4.2.4. El alcance de mando.

El alcance de mando es expresado en términos de hexs, contados desde la unidad HQ. Un HQ con un alcance de mando de "4" puede así activar unidades de combate amigas hasta 4 hexs de distancia. Determina el alcance de mando en el instante en el que el HQ es activado: una unidad de combate solo

puede ser activada si está dentro del alcance de mando de un HQ adecuado en ese momento. Las unidades de combate activadas pueden más tarde salir del alcance de mando del HQ durante el movimiento o el combate.

4.2.5. Limitaciones al alcance de mando.

Los alcances de mando no se extienden a través de hexs de agua o a través de lados de hexs de agua. Se extienden a través de un hex de río mayor sin puente. El estado del suministro, las unidades enemigas, y las zonas de control enemigas (EZOCs) no tienen efecto sobre el alcance de mando.

4.2.6. Fuera de mando.

Cualquier unidad que no esté dentro del alcance de mando cuando el HQ es activado, se considera "fuera de mando". Una unidad fuera de mando no puede mover o atacar. Una unidad está fuera de mando sólo mientras sea resuelta la activación de su HQ. Esto no persiste a lo largo del turno y no tiene efecto sobre el estado del suministro o la fuerza de defensa.

5.0 ZONAS DE CONTROL (ZOCs)

Las zonas de control (ZOCs) representan la habilidad de una unidad para inhibir el movimiento enemigo, las retiradas y el suministro alrededor de ellas. Las ZOCs de las unidades enemigas se denominan "zonas de control enemigas" (EZOCs). Una unidad ejerce una ZOC dentro de todos los hexs adyacentes (excepciones: ver 5.6, 5.2).

5.1. EFECTOS DE LAS ZOCs

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

5.2. UNIDADES CON CAPACIDAD DE ZOC

Las unidades con una fuerza de combate de ataque impresa (no defensa) de "1" o más tienen ZOCs.

5.2.1. Unidades sin ZOC.

Los HQs, las guarniciones y la Volksturm no ejercen ZOC.

5.3. ZOC Y REFUERZOS

Los refuerzos no pueden ser colocados directamente dentro de EZOCs. Las unidades amigas no niegan las EZOCs a efectos de colocación de los refuerzos.

5.4. RETIRADAS Y EZOCs

Retira un paso de un apilamiento que se retire dentro de una EZOC. Los apilamientos

retirándose pierden un paso en total, no un paso por unidad. Esto es por cada EZOC en las que se entre, en una base de hex a hex.

5.5. ZOC Y SUMINISTRO

Las EZOCs bloquean las líneas de suministro. Las unidades amigas niegan las EZOCs en sus hexs SOLO a efectos de suministro.

5.5.1. Las unidades sin suministro y las ZOCs.

Las unidades sin suministro continúan ejerciendo ZOC de manera normal.

5.6. LIMITACIONES DE ZOC.

Las EZOCs no se extienden dentro de hexs de agua o a través de lados de hexs de agua o a través de ríos mayores sin puente.

6.0 MOVIMIENTO

En el segmento de movimiento, el jugador activo puede mover su HQ activado y las unidades de combate comandadas hasta que quiera, dentro de la capacidad de movimiento de la unidad y de cualesquiera otras restricciones aplicables.

4.1 CÓMO MOVER LAS UNIDADES

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

Aclaración: las unidades HQs no son mecanizadas (simplemente no estaban listadas).

6.1.1. Capacidad de movimiento.

Cada unidad tiene una capacidad de movimiento (MA) en la ficha. Una unidad no puede gastar más puntos de movimiento (MPs) de los que se indica en su capacidad de movimiento (excepción: avance después del combate. Ver regla 9.6).

6.1.2. Uso de puntos de movimiento.

Para entrar en un hex adyacente, una unidad debe gastar el coste en MP indicado en la TEC para el hex (y lado de hex, si es aplicable), más cualquier coste por EZOCs aplicables. Las unidades mecanizadas pagan un coste de movimiento más alto por algunos terrenos (ver TEC). La unidad puede incluso no ser capaz de mover un único hex si los costes son mayores que su capacidad de movimiento.

6.2 EFECTOS DEL TERRENO SOBRE EL MOVIMIENTO

De acuerdo con la carta de movimiento de efectos del terreno (TEC), cada hex y lado de hex cuestan MPs.

6.2.1. Carreteras.

Las unidades pueden usar las carreteras solo cuando siguen una ruta continua a lo largo de la carretera para entrar en un determinado hex. Dichas unidades pagan el coste del movimiento por carretera e ignoran los costes en MP del hex entrado o el lado de hex cruzado.

6.2.2. Lado de hex de río menor sin puente.

Para cruzar un lado de hex de río menor sin puente, una unidad debe gastar un MP adicional, así como el coste regular en MP por el hex entrado. Mueve a través del río pero debe entonces detenerse **y no puede ir más allá en el actual segmento de movimiento**. Ten en cuenta que si cruza por una carretera o línea de ferrocarril, el lado de hex es un lado de hex de río con puente y el coste de 1 MP y detenerse después de cruzarlo **NO** se aplicaría.

6.2.3. Terreno restrictivo.

Las unidades no pueden mover fuera del mapa bajo ninguna circunstancia, dentro de un hex de agua, o a través de lados de hexs de agua. Las restricciones de combate y movimiento con respecto a los lados de hexs de agua, solo se aplican a lados de hex completamente cubiertos por agua. Si hay algún terreno entre los hexs, este no es un lado de hex de agua. *Ejemplo: hexs 1227 y 1327 están conectados por terreno, y así una unidad puede mover entre los dos hexs.*

Aclaración: cualquier bosque en un hex, más allá de unos pocos píxeles verdes, es un hex de bosque. Así, el hex 1142 es un hex de bosque.

6.3. RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO

Las unidades no pueden entrar en hexs enemigos ocupados. Excepción: una unidad de combate (con una fuerza de ataque mayor de cero) puede arrollar a un HQ enemigo solitario simplemente entrando en el hex, el HQ es eliminado. Esto puede ser realizado durante el movimiento regular, el movimiento estratégico o durante el avance o la retirada después del combate.

6.4 MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

Una unidad usando una carretera para entrar en un hex de carretera adyacente gasta solo ½ MP si comienza el segmento de movimiento en un hex de carretera y solo mueve a lo largo de la carretera la totalidad de su movimiento.

6.4.1. Restricciones al movimiento estratégico.

(1) La unidad no debe comenzar ni finalizar en una EZOC, ni puede entrar en una ZOC durante cualquier parte de su movimiento.

(2) Las vías de ferrocarril no pueden ser usadas para movimiento estratégico.

(3) Una unidad nunca podrá exceder el límite de apilamiento en cualquier momento mientras está llevando a cabo el movimiento estratégico, por ejemplo, una unidad de combate pasando a través de un hex ya ocupado por dos unidades de combate, o un HQ pasando a través de otro HQ mientras esté usando movimiento estratégico.

6.5. MOVIMIENTO FERROVIARIO.

Una unidad con una capacidad de movimiento mayor de 0, no en EZOC, comenzando su movimiento en un hex de ferrocarril, puede mover una distancia ilimitada a lo largo de vías de ferrocarril. Dicha unidad se detiene cuando entra en una EZOC, o si la línea de ferrocarril está físicamente bloqueada por una unidad sin ZOC, como un HQ, *Volksturm* o guarnición, y se detiene adyacente a dichas unidades. Una unidad no puede combinar movimiento ferroviario con otras formas de movimiento.

7.0 APILAMIENTO

Un apilamiento ocurre cuando un hex contiene más de una unidad. Un máximo de dos unidades de combate (tanto con fuerza completa como reducida) y un HQ pueden ocupar un hex. Se han de cumplir los límites de apilamiento al final de cada fase y en el instante en el que una unidad finaliza su movimiento, retirada o avance después del combate.

7.1 SOBRE-APILAMIENTO

Los refuerzos y unidades reconstruidas pueden sobre-apilarse inicialmente en la colocación, pero deben estar apiladas legalmente en el final de esa fase. Si una unidad excede el límite de apilamiento en el último hex de una retirada, debe intentar retirarse un hex adicional. Si esto no puede hacerse legalmente, será eliminada. Si a través de la retirada, dos o más HQs finalizan apiladas en el mismo hex, retira al HQ un hex adicional. Si esto no es posible, es eliminada.

8.0 REFUERZOS

Coloca los refuerzos dentro del hex que contenga su designación de área de entrada. Los refuerzos son tratados como en suministro y en mando al entrar, y tienen una fase de movimiento regular al entrar, siendo capaces de usar bien el movimiento regular, el estratégico o el ferroviario, según sea aplicable. *NOTÁ: Asegúrate de bloquear las líneas ferroviarias con tus unidades o tú oponente podría ser capaz de colocar refuerzos en profundidad por detrás de tus*

líneas. También pueden hacer esto en movimiento ferroviario, por supuesto.

8.0.1. Apilamiento.

Los refuerzos pueden sobre-apilarse en la colocación siempre que se dividan durante esa fase.

8.0.2. Capacidad de movimiento.

Colocar refuerzos no cuesta MPs. Los refuerzos tienen su capacidad de movimiento completa en la colocación.

8.0.3. Zonas de control enemigas (EZOCs).

Los refuerzos no pueden ser colocados en unidades enemigas ni dentro de EZOCs. Las unidades amigas no niegan las EZOCs a efectos de la colocación de refuerzos.

NOTA: Si unidades enemigas ocupan el hex de entrada de los refuerzos, o lo tienen cubierto por una EZOC, los refuerzos llegan dentro de 10 hexs de su hex de entrada, a lo largo del mismo borde del mapa.

Aclaración: El jugador alemán coloca y mueve los refuerzos antes que el jugador soviético.

8.0.4. Restricciones.

Los refuerzos que no pueden entrar en el mapa bajo cualquier circunstancia, se consideran eliminados.

8.1. FICHAS DE MANDO DE REFUERZOS.

Las fichas de mando correspondientes a los HQs que llegan en ese turno, son colocadas en la copa de extracción.

8.1.1. Fichas de mando especiales.

Las fichas de mando del 2º Frente BR, 3er Frente BR y el HGM entran como refuerzos. No tienen unidades HQs en el mapa de su pertenencia, pero funcionan como se describe en 4.1. Colócalos en la copa de extracción en su turno de entrada. *NOTA: Varios ejércitos comienzan con sus HQs sobre el mapa durante la colocación inicial, pero sus fichas de mando entran en el juego como refuerzos. Por ejemplo, el 43 ejército y el 2º ejército de la Guardia soviéticos, que llegan en el turno 2.*

9.0 COMBATE

En el segmento de combate, el jugador activo puede atacar unidades de combate enemigas adyacentes a sus unidades de combate activadas. Hexs vacíos o HQs solitarios en un hex no pueden ser atacados. Un jugador nunca será forzado a atacar, aunque las unidades deben defender si son atacadas.

9.1 RESULTADOS DEL COMBATE

La tabla de resultados del combate (CRT) da los resultados que afectan tanto al atacante (A) como al defensor (D), o a ninguno. El defensor

siempre ejecuta primero su resultado. Los posibles resultados son:

D	El resultado afecta al defensor
A	El resultado afecta al atacante
#	Número de pasos perdidos
r#	Número de hexs para ser retirados
*	El atacante debe tomar este resultado si el defensor no se retira (porque el defensor esté en un pueblo, población, ciudad o detrás de una línea defensiva o línea Festung). Si los defensores se retiran pero son destruidos en el acto (por ejemplo, entrando en una EZOC), esto cuenta como una retirada, y por lo tanto, el resultado no afecta al atacante.

Ejemplo: Un resultado D1r2 significaría que el defensor debe perder un paso y retirarse dos hexs.

9.2. RESTRICCIONES AL COMBATE

9.2.1. Dirección del ataque.

Cualquier número de unidades pueden atacar un único hex, y los ataques pueden ser realizados desde cualquier dirección o conjunto de direcciones. Las unidades apiladas juntas podrían atacar hexs diferentes, pero ninguna unidad puede contribuir a más de un ataque.

9.2.2. Definiendo el objetivo defensor.

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

9.2.3. Unidades con valor de combate 0.

Las unidades con un valor de combate cero pueden participar en un combate con otras unidades que no tienen un valor "0". Mientras que ellas no añaden nada a la fuerza de combate, sí que pueden ayudar a absorber pérdidas de pasos y pueden avanzar después del combate (excepción: las unidades con capacidad de movimiento 0 no pueden avanzar).

9.3. DETERMINACIÓN DE LA PROPORCIÓN

Totaliza la fuerza de ataque modificada y divide por el total de la fuerza de defensa modificada; esto produce la proporción del combate. Aplica la regla del redondeo estándar (ver sección 2.1.2) para los totales y expresa los dos números como un ratio o proporción, atacante a defensor. Varios factores pueden afectar a las fuerzas de ataque y defensa:

- (1) Las unidades sin suministro tienen sus fuerzas de ataque a la mitad (1/2).
- (2) Las unidades aisladas tienen a la mitad tanto su fuerza de ataque como la de defensa.

(3) Los efectos del terreno (ríos mayores y menores sin puente que dividen a la ½ la fuerza de ataque), son acumulativos con los efectos del suministro.

9.3.1. Características del terreno.

Cuando son ocupados por las unidades defensoras, algunos tipos de terreno suministran desplazamientos favorables de la proporción del combate (ver TEC). Un desplazamiento cambia la columna que va a ser usada en la CRT por una columna. Los efectos del terreno son acumulativos.

Por líneas *Festung* y defensivas, el jugador alemán (sólo) recibe el beneficio si todos los atacantes están atacando a través del lado de hex aplicable. Si una unidad alemana es atacada a través de una combinación de líneas *Festung* y líneas defensivas, trátalo como si fuera atacada a través de un *Festung*.

Las restricciones del combate y el movimiento con respecto a los lados de hexs de agua, solo se aplican a lados de hexs que estén completamente cubiertos por agua. Si hay algún terreno entre los hexs, este no es un lado de hex de agua.

9.3.2. Restricciones.

Si la proporción final del combate es menor de 1-2 una vez hayan sido aplicados los efectos del terreno, el ataque NO es posible y se cancela. Si este es mayor de 7-1, el combate es resuelto en la columna 7-1 de la CRT. También, si la fuerza de defensa total en un hex es reducida a "0" por el redondeo a la baja, el combate es resuelto en la columna 7-1 de la CRT, con independencia de cualquier desplazamiento potencial por terreno.

Aclaración: Si un ataque es 7-1 o mayor, se resuelve en la tabla 7-1; no hay tabla 7-1+.

9.4. PÉRDIDAS DE PASOS

Las unidades con fuerza completa que toman un paso de pérdidas son giradas a su reverso y pasan a su lado de fuerza reducida. Las unidades con fuerza reducida que tomen una pérdida de pasos son destruidas y retiradas del juego. No todas las unidades tienen dos pasos. Los HQs no tienen un paso, ya que no son una unidad de combate.

9.4.1. Primera pérdida de paso.

Cuando un resultado reclama una pérdida de pasos, el primer paso a retirar será de la unidad más fuerte de ese bando que participó en ese combate. La unidad más fuerte significa la fuerza de ataque más alta impresa (para el atacante), y la fuerza de defensa más alta impresa (para el defensor). Si dos unidades tienen la misma fuerza, elige el jugador propietario.

9.4.2. Pérdidas múltiples de pasos.

Más allá del requerimiento de que la unidad más fuerte tome el primer paso de pérdidas, cualquier pérdida adicional podrá ser distribuida como desee el jugador propietario. No hay requerimiento de que cada unidad tome un paso de pérdidas antes de que cualquier unidad tome una segunda.

9.4.3. Unidades de un solo paso.

Algunas unidades solo tienen un paso. Esas unidades están impresas en un solo lado. Un único paso de pérdidas elimina a dichas unidades.

9.4.4. Negando el primer paso de pérdidas.

Las unidades localizadas en una población, ciudad, o una unidad alemana atacada solamente a través de líneas *Festung*, ignoran el primer resultado de pérdidas de la CRT. Las unidades tomando pérdidas múltiples pueden ignorar la primera pérdida, pero deben asumir cualquier pérdida adicional normalmente.

Ejemplo: Una unidad defendiendo en la ciudad de Insterburg es atacada y se obtiene un resultado D1r. Sin embargo, como está colocada en un hex de ciudad, el resultado de pérdidas es negado (como el resultado de retirada, ver sección 9.5.7). Habiendo sido un D2r, la unidad solo tomaría un paso de pérdidas, pero no se retiraría.

9.5. RETIRADAS

El jugador propietario retira sus propias unidades, el defensor en primer lugar. Las unidades no pueden retirarse a través de unidades enemigas (excepción: una unidad de combate en retirada puede arrollar a un HQ enemigo solitario, simplemente entrando en el hex. Las prioridades en la retirada se indican más abajo, en orden de preferencia.

9.5.1. Restricciones del terreno.

Las unidades pueden retirarse solo dentro o a través de hexs en los cuáles podrían mover durante el movimiento. Las unidades que no pueden completar su retirada por cualquier razón, deben perder un paso por hex que el apilamiento no pueda retirarse. El jugador propietario puede libremente seleccionar las unidades que toman esas pérdidas de pasos.

9.5.2. Longitud.

Las retiradas son dadas en números de hexs que las unidades afectadas deben retirarse. Cada hex de la ruta de retirada debe de estar más lejos del hex original de la unidad (así, el segundo hex de la retirada es dos hexs de distancia del hex del combate). Las unidades que no puedan completar su retirada completa deben perder un paso por hex que el apilamiento no pueda retirarse. El jugador

propietario selecciona libremente qué unidad tomará esa pérdida.

9.5.3. Retiradas dentro de EZOCs.

Si es posible, la unidad no debe retirarse dentro de una EZOC. Si la unidad debe retirarse dentro de una EZOC, deberá retirarse dentro en el menor número posible. Cada hex que contenga una EZOC entrada por una unidad retirándose, cuesta a la unidad que se retira un paso. Esta pérdida es en adición al resultado del combate. Si un apilamiento debe hacerlo, el apilamiento pierde un paso en total por EZOC entrada, no por unidad. La unidad más fuerte en el apilamiento toma la pérdida: fuerza de defensa si el defensor se retira, y fuerza de ataque si el atacante se retira. Las unidades amigas **no** niegan las EZOCs para estos efectos.

9.5.4. Dirección de la retirada.

Las unidades alemanas deben retirarse hacia el norte u oeste si es posible. Las unidades soviéticas deben retirarse hacia el sur o este si es posible. Ver diagrama en la carta/cobertura que viene en el juego (el mapa está inclinado, por lo que esas direcciones no son exactas y, por lo tanto, el diagrama). No hay penalización por no ser capaces de retirarse en la dirección apropiada.

9.5.5. Retiradas y unidades de movimiento cero.

Algunas unidades tienen una capacidad de movimiento de 0. Estas unidades toman todos los resultados de retirada como pérdidas, a menos que estén localizadas en un pueblo, población o ciudad, en cuyo caso la primera retirada sería negada, y el resto de resultados de retirada darían lugar a una pérdida por cada hex no retirado. Las unidades con capacidades de movimiento apiladas con unidades con capacidad de movimiento "0", se retiran normalmente. Los requerimientos para retirarse no son cancelados por las unidades con puntos de movimiento "0" tomando pérdidas, porque estas no pueden retirarse.

9.5.6. Retirando apilamientos.

Las unidades retirándose pueden permanecer juntas como un apilamiento o retirarse usando rutas diferentes, a discreción del jugador propietario. Si una unidad excede el límite de apilamiento en el último hex de una retirada, debe intentar retirarse un hex adicional. Si no puede legalmente hacerlo, será eliminada. Si a través de la retirada, dos o más HQs finalizan apilados en el mismo hex, retira al HQ un hex adicional. Si no puede hacerlo, será eliminada.

9.5.7. Resultado negando la primera retirada.

Las unidades localizadas en un pueblo (*village*), población (*town*) o ciudad (*city*), o una unidad alemana atacada solamente a través de líneas Festung, ignoran el primer incremento de un resultado de retirada. Ten en cuenta que las unidades atacando en pueblos, poblaciones y ciudades tienen su primera retirada negada también. *Ejemplo: Una unidad defendiendo en la ciudad de Elbing es atacada y se obtiene un resultado Dr. Sin embargo, como está colocada en un hex de ciudad, el resultado es negado. Habiendo sido un Dr2, la unidad debería tener que retirarse 1 hex, ya que solo el primer hex de la retirada es negado.*

9.5.8. Negando todos los resultados de retirada.

Las unidades alemanas atacadas solamente a través de líneas defensivas, ignoran todos los resultados de retirada.

9.5.9. Tipos de terrenos combinados.

Si una unidad(es) alemana en un pueblo es atacada solamente a través de líneas Festung o líneas defensivas, se aplican los efectos de la línea Festung o línea defensiva, y el pueblo es ignorado. Si una unidad(es) alemana en una población o ciudad es atacada solamente a través de líneas Festung o líneas defensivas, la primera pérdida es negada, y todas las retiradas son negadas.

9.6. AVANCE DESPUÉS DEL COMBATE

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

9.6.1. Restricciones al avance.

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

9.6.2. Unidades defendiendo.

El defensor no puede avanzar después del combate.

9.6.3. Unidades mecanizadas.

Cuando el defensor se retira o es eliminado, las unidades de combate mecanizadas (solo), pueden avanzar hasta dos hexs. Las unidades mecanizadas que participaron en el mismo

combate pueden finalizar su avance en diferentes hexs, aplicando las restricciones normales del apilamiento.

9.6.4. Unidades mecanizadas y el terreno.

Una unidad mecanizada que cruza un lado de hex de río sin puente o entra en una población o ciudad en el primer hex de su avance después del combate, debe detenerse y no puede avanzar un segundo hex.

9.6.5. HQs.

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

9.6.6. Arrollamiento.

Una unidad de combate avanzando puede arrollar a un HQ enemigo solitario, simplemente entrando en su hex.

11.0 SUMINISTRO Y AISLAMIENTO

Durante la fase de suministro, ambos jugadores chequean cada una de sus unidades para determinar si existe una línea de suministro. Si no puede ser trazada ninguna línea de suministro, marca a la unidad con un marcador de "sin suministro" (*Out of Supply*). Si la unidad está sin suministro y ya tiene un marcador de "sin suministro", pasa a estar aislada, y el marcador de "sin suministro" será girado a su lado "aislamiento". Si la unidad ya tiene un marcador de aislamiento, no sufre más penalizaciones por ello. Si, en una fase de suministro posterior, puede ser trazada una línea de suministro para esas unidades, el jugador propietario retira el marcador de "sin suministro" o "aislamiento".

10.1. TRAZANDO LÍNEAS DE SUMINISTRO

Una línea de suministro es una ruta libre de unidades enemigas y EZOCs trazada desde una unidad a una fuente de suministro de su bando. Los primeros cuatro hexs de una línea de suministro pueden estar en cualquier terreno pasable. El resto de la línea de suministro deben ser hexs de carretera o ferrocarril (puede ser una combinación de hexs de carretera y ferrocarril), o haber alcanzado una fuente de suministro con sus primeros 4 hexs de trazado.

10.1.1. Restricciones del suministro.

Una línea de suministro no puede cruzar lados de hexs de río mayor sin puente o lados de hexs de agua, a menos que el hex/lado de hex esté cruzado por una carretera o por una línea de ferrocarril. La ruta no puede ir a través de hexs ocupados por unidades enemigas o sus ZOCs. Recuerda que las unidades amigas niegan las EZOCs en sus hexs a efectos de suministro.

10.1.2. Duración del suministro.

Después de un trazado satisfactorio, las unidades están "en suministro" hasta la siguiente fase de suministro, con independencia de si cambian las circunstancias. Por el contrario, las unidades sin suministro deben esperar hasta (al menos) la siguiente fase de suministro para chequear de nuevo el estado del suministro.

10.2 FUENTES DE SUMINISTRO

El jugador soviético puede trazar suministro a cualquiera de las fuentes de suministro soviéticas marcadas en los bordes del mapa (rojo/blanco). El jugador alemán puede trazar suministro a cualquiera de las fuentes de suministro alemanas marcadas en los bordes del mapa (negro/blanco), así como la ciudad de Königsberg.

10.2.1. Las fuentes de suministro disputadas.

Las fuentes de suministro disputadas (negro/rojo) comienzan como fuentes de suministro alemanas. Una vez conquistadas por el jugador soviético, pasaran a funcionar como fuentes de suministro soviéticas para el resto del juego, incluso si son recuperadas posteriormente por los alemanes.

10.2.2. Königsberg.

El jugador alemán debe ser capaz de trazar una línea de suministro vía la Autobahn y el hex 2931 ó 2831, entre Königsberg y Elbing, ya que de lo contrario Königsberg es considerada como centro de suministro limitado, hasta que se restablezca una línea de suministro válida.

10.2.3. Centro de suministro limitado.

Las unidades usando Königsberg como fuente de suministro limitado, pasan a estar sin suministro, pero nunca pasará a estar aislada. Las unidades trazando de vuelta a Königsberg de esta manera, tienen una línea de suministro de 10 hexs, chequeado este durante la fase de suministro. La línea de suministro puede estar en cualquier tipo de terreno pasable.

10.3 SIN SUMINISTRO

10.3.1. Efectos de la falta de suministro.

Las unidades sin suministro tienen su fuerza de ataque a la mitad (1/2). Su fuerza de defensa y la capacidad de movimiento no se ven afectadas.

10.3.2. Aislamiento.

Las unidades aisladas tienen su fuerza de ataque, fuerza de defensa y la capacidad de movimiento a la ½.

10.3.3. Las unidades de movimiento cero y el suministro.

Las unidades con movimiento cero nunca pasarán a estar sin suministro.

11.0 REGLAS ESPECIALES

11.1. REGLAS ESPECIALES DE HQs.

11.1.1. Retiradas.

Un HQ apilado con unidades de combate en el comienzo de un combate, debe retirarse con ellas si son forzadas a retirarse por causa de este combate.

11.1.2. Avance después del combate

Un HQ apilado con unidades de combate en el comienzo de un combate, puede avanzar con ellas, a elección del atacante, si ellas avanzan después del combate. Puede avanzar dos hexs si está apilada con unidades mecanizadas que avancen dos hexs.

11.1.3. Retirada.

Un HQ (y su correspondiente ficha de mando), es retirado del juego bajo las siguientes circunstancias:

- (1) Si no hay unidades de combate amigas sobre el mapa asignadas a ese HQ, y sin unidades independientes dentro del alcance de mando del HQ al final de un segmento de reemplazo;
- (2) Si es perdido en combate, en el caso por ejemplo de que todas las unidades con las que está apilada sean eliminadas. Esto incluye combates de bombardeo.
- (3) Si es arrollada (ver abajo).

Los HQs NO pueden ser reconstruidos. El efecto de la pérdida del HQ es que no hay HQ para activar a sus unidades; por lo tanto nunca moverán o atacarán de nuevo.

11.1.4. HQs solitarios y arrollamientos.

Los HQs solos pueden ser arrollados por fuerzas de combate enemigas en el movimiento que acompaña al segmento de refuerzo o segmento de reemplazo, el segmento de movimiento regular y como parte de la retirada y el avance después del combate. La unidad enemiga debe tener los MPs para entrar en el hex; estar adyacente no es suficiente. *NOTA: Una importante táctica a usar es que los HQs se defiendan con unidades de combate amigas.*

11.2. REEMPLAZOS

Ambos jugadores chequean sus respectivos números de reemplazos para el turno en cuestión en el registro de turnos (TRT). Los reemplazos pueden ser usados para reconstruir pasos perdidos para unidades en suministro sobre el mapa, o unidades eliminadas reconstruidas. Puedes reemplazar

un paso perdido mientras estén en EZOC. A las unidades con un paso y a las unidades con una capacidad de movimiento de "0" no se les puede dar reemplazos. Los reemplazos no pueden ser acumulados y deben ser usados en el turno que llegan. El jugador alemán asigna primero sus reemplazos.

11.2.1. Reemplazos soviéticos.

El coste por reconstruir tanto un paso no mecanizado como mecanizado soviético es 1 reemplazo. Una unidad soviética puede retornar de estar previamente eliminada a fuerza plena en un turno, a un coste de 2 puntos de reemplazo. O con fuerza parcial a un coste de 1.

11.2.2. Reemplazos alemanes.

El coste por reconstruir un paso no mecanizado alemán es de 1 punto de reemplazo. Un paso mecanizado requiere, sin embargo, 2 puntos de reemplazo para reemplazarlo. Una unidad alemana no puede retornar de estar previamente eliminada a fuerza completa en un turno; tendría que retornar a su fuerza reducida y ser reconstruida en un turno futuro.

11.2.3. Colocando unidades reconstruidas.

Las unidades reconstruidas deben ser colocadas en el hex con el HQ de las unidades. El hex debe estar en suministro. Las unidades independientes pueden ser colocadas con HQs amigos. Las unidades reconstruidas pueden ser colocadas en EZOCs. Después de que la unidad sea colocada, podrá inmediatamente mover usando el movimiento regular, el movimiento estratégico o el movimiento ferroviario. Las unidades reconstruidas pueden sobre-apilarse, pero deberán estar legalmente apiladas después de su movimiento.

11.2.4. Reemplazos y sin suministros.

Las unidades que están sin suministros no pueden ser reconstruidas. Las unidades reconstruidas no pueden ser colocadas con un HQ que esté sin suministros.

11.3. VOLKSTURM

(1) Son 4 las unidades de la *Volksturm* en el juego, pero el jugador alemán solo puede comenzar con dos de ellas. Las otras dos pueden ser añadidas al pool disponible como resultado de un evento aleatorio.

(2) Las unidades de la *Volksturm* comienzan en la casilla de la *Volksturm*. Durante el segmento de despliegue de la *Volksturm* el jugador alemán puede libremente colocarlos en cualquier hex de ciudad, población o pueblo alemán controlado al menos a 3 hexs de cualquier unidad soviética. No pueden apilarse

juntos. La definición de control es una localización que no que comienza el juego detrás de las líneas soviéticas y/o no haya sido atravesada por unidades soviéticas.

(3) Si una unidad de la *Volksturm* es perdida en combate, retorna a la casilla de la *Volksturm*, lista para ser colocada en el siguiente turno. *La Volksturm retorna cada turno a la casilla Volksturm en la fase de retorno de la Volksturm, al final de cada turno. Ninguna permanece en el mapa.*

11.4. CRUCERO PESADO ADMIRAL HIPPER

(1) El *Admiral Hipper* llega en el turno 8 en *Frische Haff* y permanece allí por el resto del juego.

(2) La unidad solo puede tener como objetivo hexs hasta 2 hexs de distancia desde el *Frische Haff*.

(3) Cualquier HQ dentro del alcance (*Frische Haff* cuenta como un gran hex) del *Admiral Hipper* puede activarlo y usar su fuerza de ataque en un combate. Ésta solo puede ser activada una vez por turno.

(4) El *Admiral Hipper* no puede retirarse o tomar cualquier tipo de pérdidas.

11.5. Los HQs del 55 y 6 cuerpos alemanes.

Los cuerpos 6 y 55 mantuvieron la línea del frente, adyacentes a los frentes 2º y 3º bielorrusos soviéticos. Para reflejar su misión defensiva, los HQs de ambos cuerpos no pueden ser movidos hasta que sean liberados. Las unidades asignadas a esos HQs no pueden ser movidas fuera del alcance de mando del HQ hasta que sus HQs sean liberados. Las unidades independientes activadas por esos HQs pueden mover normalmente. Tan pronto como los soviéticos hayan acumulado 2 VPs en cualquier lugar del mapa o que los HQs han estado en un hex que ha sido atacado, el HQ y sus unidades son inmediatamente liberadas de esta restricción y pueden mover libremente. El HQ y sus unidades son liberadas de esta restricción en el turno 6 de juego, si ellos no han sido liberados previamente.

12.0 UNIDADES AÉREAS

El jugador alemán tiene una unidad aérea y el jugador soviético tiene siete. Cada unidad aérea tiene dos valores, +2 en el frontal (ATAQUE TOTAL) y un +1 en su reverso (ATAQUE NORMAL).

12.1 ATAQUE AÉREO

Durante un segmento de combate, el jugador atacante puede apoyar a cualquier combate colocando la unidad(es) aérea sobre la unidad(es) objetivo, moviendo la unidad(es) aérea desde la casilla de ejército aéreo (soviético) o desde la casilla de la Luftwaffe

(alemán), localizadas en el mapa. El jugador puede elegir llevar a cabo un ATAQUE NORMAL (+1) o un ATAQUE TOTAL (+2). El número indicado en la unidad aérea es el mismo número de desplazamientos a la derecha con el que la unidad aérea contribuye al combate. Un máximo de 2 unidades aéreas pueden ser usadas en el mismo combate.

12.1.1. Ataque normal y total.

Una unidad aérea que ha usado un ATAQUE TOTAL es colocada en el lado en tierra (*Grounded*) de la casilla de base aérea en el mapa. Sin embargo, una unidad aérea que ha usado un ATAQUE NORMAL es colocada en el lado "reacondicionar" o reparar (*Refit*) de la casilla de base aérea.

12.2. RECUPERACIÓN DE UNIDADES AÉREAS.

12.2.1. En tierra (*Grounded*).

En el siguiente segmento de reacondicionamiento de unidad en tierra, la unidad aérea es movida al lado "reacondicionada –reparada" (*Refit*) de la casilla de base aérea.

12.2.2. Reacondicionamiento (reparación).

En el siguiente segmento de retorno de la unidad reacondicionada (reparada), la unidad aérea es movida a la respectiva casilla de ejército aéreo o Luftwaffe.

12.3 RESTRICCIONES DEL EJÉRCITO AÉREO

El 2ºBR y el 3ºBR solo pueden usar aquellas unidades aéreas asignadas a ellos. Las unidades nunca podrán ser re-localizadas a la otra casilla de ejército aéreo, incluso si todas las unidades de un ejército aéreo están en tierra (*Grounded*).

12.4 3º y 18º EJÉRCITOS AÉREOS

Estas dos unidades (marcadas con un dado) originalmente pertenecían al 1er. Frente Báltico, y funcionan de una manera diferente al resto de unidades aéreas. Comienzan el juego plenamente operativas en la casilla del 1er ejército aéreo. Si llevan a cabo un ATAQUE TOTAL o un ATAQUE NORMAL, son manejadas como cualquier unidad aérea ordinaria. Sin embargo, cuando van desde la parte reacondicionada o reparada (*Refit*) a la casilla de ejército aéreo durante el segmento de retorno de la unidad reacondicionada, se hace necesaria una tirada de dado. Solo una tirada de dado de "6" permite a la unidad retornar. Si no se obtiene un "6", la unidad permanece en el lado de reacondicionamiento (*Refit*) de la casilla de base aérea, hasta el siguiente turno, cuando se vuelve a lanzar el dado.

13.0 CÓMO GANAR EL JUEGO

13.1 PUNTOS DE VICTORIA (VPs)

En el comienzo del juego el jugador alemán controla todos los VPs. Todas los marcadores de control de victoria deberían ser colocadas en sus hexs mostrando el lado alemán. Cuando una unidad de combate soviética (no HQ), entra en un hex de VP, gira la ficha de control de victoria al lado soviético.

Aclaración: Los niveles de victoria para este juego se expresan en la cantidad de VPs que mantiene el alemán al final del juego. Así, si el alemán mantiene solo 3, será una victoria aplastante soviética. Los alemanes ganan manteniendo 8.

13.2 VICTORIA POR MUERTE SÚBITA

Si el jugador soviético ocupa el hex de Königsberg o Elbing en el final de cualquier turno con una unidad en suministro, el juego finaliza en una victoria por muerte súbita. Si esto no ocurre nunca, determina la victoria usando las condiciones de victoria indicadas más abajo.

13.2.1. Condiciones de victoria.

Las condiciones de victoria se basan en la posesión **alemana** de los hexs de VPs:

- 1-3 VPs Aplastante victoria soviética
- 4-6 VPs Victoria mayor soviética
- 7 VPs Victoria histórica soviética
- 8-9 VPs Victoria menor alemana
- 10-12 VPs Victoria mayor alemana
- 13-14 VPs Victoria aplastante alemana

13.2.2. Hexs de VPs.

Las siguientes localizaciones son los hexs de VPs y tienen sus nombres en rojo, y cada una vale 1 punto: **Insterburg-1836, Lötzen-1329, Königsberg-2932, Allenstein-2220, Schröttersburg-1902, Thorn-3203, Kulm-3507, Graudenz-3409, Marienwerder-3413, Bartenstein-2327, Elbing-3420, Mielau-1811, Braunsberg-3225 y Wehlau-2233.**

14.0 REGLAS OPCIONALES

14.1. REGLAS OPCIONALES.

14.1.1. Regimiento SS Böhme.

(Marcada con un asterisco *). Fue un regimiento de motocicletas estacionado en Königsberg en el comienzo del juego.

14.1.2. División zbV KG Mikosch.

(Marcada con un asterisco *). Fue una unidad formada apresuradamente en Pillau justo antes del avance soviético. Si la unidad alcanzó alguna vez el nivel divisional, yo no lo he

encontrado, pero como ellos comenzaron como un KG y actuaron como una ZbV, recibieron el título completo. Introduce Mikosch por su fuerza reducida en el área de entrada C en el segmento de refuerzos siguiente a que una unidad esté dentro de 5 hexs de Königsberg.

14.1.3. La 20 Panzer.

La 20 División Panzer estaba históricamente en Prusia Oriental, pero en proceso de reconstrucción y recuperación, y nunca entró en combate. Los jugadores pueden con esta opción colocar la unidad en el hex 1323.

15.0 COLOCACIÓN

La colocación es listada por la identificación de la unidad. R indica que la unidad se coloca por su lado reducido (color): indica la banda de color de las unidades.

3BF Soviético (unidades soviéticas con el color más claro).

- 43 Ejército (negro):** 90 en 2143; 103 en 1943.
- 39 Ejército (rojo):** 28G (tanques), 113 en 1144; 152 en 1044; 94, 5G, 39HQ en 1043.
- 5 Ejército (verde):** 2G (tanques), 45 en 1140; 72, 65, 5HQ en 1039.
- 28 Ejército (azul):** 3G, 218 (tanques) en 1137; 20, 128, 28HQ en 1036.
- 2 Ejército de la Guardia (naranja):** 60, 153 (tanques) en 0935; 13G, 2GHQ en 0936; 11G en 0835.
- 11 Ejército de la Guardia (gris):** 36G en 0838; 120 (tanques), 8G EN 0738, 16G, 11GHQ en 0739.
- 31 Ejército (rosa):** 71 en 0534; 34, 44, 31HQ en 0434.
- Unidades independientes (sin banda de color):** 1 (tanques) en 0735; 2G (tanques) en 0840, 43G (tanques) en 0741.

2BF Soviético (unidades soviéticas con el color más oscuro).

- 70 Ejército (verde):** 96, 70HQ en 0506; 47 en 0606; 114 en 0507.
- 65 Ejército (púrpura):** 105, 65HQ en 0308; 46 en 0408; 18 en 0309.
- 2 Ejército de Choque (SH) (rojo):** 88, 116 en 0709; 108, 30G en 0710; 2SH HQ en 0609.
- 48 Ejército (azul):** 29 en 0811; 42 en 0812; 53, 48HQ en 0712.
- 3 Ejército (gris):** 41, 34, 3HQ en 0613; 40 en 0514.
- 49 Ejército (azul oscuro):** 121, 124, 49HQ en 0516; 70 en 0416.
- Unidades independientes (sin banda de color):** 1G en 0708; 8G en 0410; 23G en 0312, 8 en 0213, 3G (6-4-8) en 0214.

Alemanes (unidades gris oscuro).

9 Cuerpo (azul oscuro): 56 en 1342; 561 en 1542; 548 en 1841; 551 en 2142; 286 en 2441; 9HQ en 1939.

26 Cuerpo (púrpura): 549 en 1338; 349 en 1339; 1 en 1340; 69 en 1341; 26HQ en 1838.

Cuerpo Herman Göring (HG) (marrón): 1HG (tanques) en 1636 (esta unidad es de un gris más claro), 2HG en 1435-R; 61 en 1337; HG HQ en 1833.

41 Panzerkorps (blanco): 21 en 1233; 28 en 1234; 50 en 1032; 367 en 0832; 170 en 0732, 41PzK HQ en 1031.

6 Cuerpo (rojo): 558 en 0531; 131 en 0330; HAN en 0327; 541 en 0325; 6HQ en 0626.

55 Cuerpo (azul): 203 en 0322; 562 en 0321; 547 en 0620, 55HQ en 0722.

20 Cuerpo (naranja): 209 (tanques) en 1111; 292 en 0814; 14 en 0815; 102 en 0918; 20HQ en 1016.

23 Cuerpo (amarillo): 129 en 1013; 299 en 1012; 7 en 1010; 5 en 1008; 23HQ en 1213.

27 Cuerpo (verde oscuro): 35 en 0908; 252 en 0907; 542 en 0906; 27HQ en 1206.

28 Cuerpo (verde claro): 607 en 3040-R.

Infantería independiente alemana (unidades gris claro): 23 en 1427; 605 en 1628-R; 10 en 1826; HAU en 2026; 401 en 2931-R; 83 en

1519-R, 461 en 2516-R; 627 en 1409; 73 en 0905.

Mecanizadas independientes alemanas (gris más claro con vehículos): Cuerpo GD (negro): GD (tanques) en 1635; GD (semioruga) en 1416; GD Fus (camión) en 1517; GD HQ en 1625.

18 en 1321, 5, 505 en 1739; 277 en 1540; 259 en 1539; 279 en 1538; 232 en 1232; 102 en 0728; 185 en 0919; 904 en 1015; 909 en 0915; 507 en 1209; 276 en 1208; 7 en 1408, 190 en 1106; 24 en 2925; 7PZ HQ en 1915.

Guarniciones alemanas: **Thorn** en 3203; **Kulm** en 3507; **Graud** en 3409; **Elbing** en 3420; **Königsberg** en 2932, **Lotzen** en 1329.

Aclaración: La unidad 15SS con una "R" en su esquina superior derecha entra en el juego vía tabla de eventos aleatorios.

TABLA DE EVENTOS ALEATORIOS

2	Refuerzos alemanes. Tira 1D6. 1-3= 15SS entra en A. 4-6 28 cuerpo entra en D. Si uno ya está en juego, la otra unidad sale al juego.
3	Movimiento gratis. Activa a cualquier HQ alemán. Todas las unidades activadas pueden mover, pero no pueden atacar.
4	Bombardeo alemán. El jugador alemán puede llevar a cabo un único combate de bombardeo en 2-1 en un hex adyacente a sus unidades.
5	Refugiados. El siguiente HQ extraído tiene a todas sus unidades activadas ralentizadas por los refugiados. Reduce las capacidades de movimiento en uno y no hay movimiento estratégico. El movimiento ferroviario no se ve afectado.
6	Mal tiempo. Mueve todas las unidades aéreas desde sus casillas en el lado de reacondicionamiento (<i>Refit</i>) a la casilla "en tierra" (<i>Grounded</i>). Mueve todas las unidades aéreas en las casillas de ejércitos aéreos y de la Luftwaffe a la casilla de reacondicionamiento (<i>Refit</i>).
7	Atrocidad soviética. Incrementa la volksturm disponible en 1 (ponlo en la casilla del mapa). El máximo es cuatro por turno).
8	Mal tiempo. Mueve todas las unidades aéreas desde sus casillas en el lado de reacondicionamiento (<i>Refit</i>) a la casilla "en tierra" (<i>Grounded</i>). Mueve todas las unidades aéreas en las casillas de ejércitos aéreos y de la Luftwaffe a la casilla de reacondicionamiento (<i>Refit</i>).
9	Refugiados. El siguiente HQ extraído tiene a todas sus unidades activadas ralentizadas por los refugiados. Decrece las capacidades de movimiento en 1 y no hay movimiento estratégico. El movimiento ferroviario no se ve afectado.
10	Interferencia de Stalin. Los frentes soviéticos pierden dos activaciones inmediatamente: Lanza un 1D6. 1-3= 2º Frente BR, 4-6= 3er Frente BR.
11	Bombardeo soviético. El jugador soviético puede llevar a cabo un único combate de bombardeo en 2-1, en un hex adyacente a sus unidades.
12	Llegada temprana soviética. El 19 ejército soviético entra en F.