

el tiro o si no había ninguna unidad. El jugador soviético no deja escapar la ocasión de burlarse de su oponente por pensar que podría haber una unidad oculta en ese hexágono.

10.04. Una unidad enemiga mueve al mismo hexágono o en las inmediaciones.

Las unidades ocultas en hexágonos de terreno abierto permanecen ocultas hasta que una unidad enemiga se mueve a una distancia de dos o menos hexágonos de unidades ocultas con LV a las mismas. Las unidades ocultas en terreno que proporciona cobertura permanecen ocultas hasta que la unidad enemiga mueva a su hexágono. Las Fortificaciones como Bunkers y defensas mejoradas (18.1) cuentan como cobertura. Los modificadores de la tirada del dado debido a cambios de altura no se aplican como terreno con cobertura. Mira en la hoja resumen de Movimiento y Terreno para una lista completa.

10.1 Movimiento oculto

Los pelotones ocultos (1.1) pueden mover y permanecer ocultos. El movimiento oculto comporta un coste adicional de +3 PA cuando se mueve a terreno de cobertura, y de +6 PA cuando se mueve a terreno que no proporciona cobertura. Se ignoran todos los demás modificadores al movimiento. Ej. Un pelotón de rifles soviético paga 4 PA para mover oculto a un hexágono de bosque.

Los pelotones ocultos pueden mover a o en LV enemiga. Pueden moverse adyacentes a una unidad enemiga y seguir ocultos, siempre y cuando permanezcan en terreno de cobertura. Por tanto, un pelotón oculto sería revelado si moviera a terreno abierto que se encontrara a 2 hexágonos de una unidad enemiga.

Para mover unidades ocultas, un jugador declara qué unidad/es está activando, efectúa la acción y anota la nueva ubicación bien en una hoja de papel, bien en el mapa de control de unidades ocultas, para dejar constancia de ello.

Cuando se activa un pelotón oculto y efectúa un movimiento oculto, el jugador resta el coste en PA del casillero de PA, igual que haría con cualquier otra unidad. En cuanto una unidad oculta pasa a estar usada, la ficha correspondiente se coloca a un lado del mapa con la cara usada boca arriba.

10.2 Ocultar unidades durante el juego

Los pelotones indomnes, siempre y cuando estén fuera de la LV de todas las unidades enemigas, pueden gastar 7 PA por unidad para ocultarse en un hexágono comprendido en un radio de 1 hexágono de su actual posición. Este hexágono también debe estar fuera de la LV enemiga. Los pelotones se retiran del mapa y se toma nota en una hoja de papel de su nueva ubicación. Las unidades pueden ocultarse como grupo utilizando las reglas de activación grupal.

Ya estás listo para jugar el enfrentamiento 3. Juega este enfrentamiento antes de proseguir con la lectura de las reglas.

3ª Parte

En esta parte aprenderás a gestionar los cambios de elevación del terreno de juego, así como el manejo de morteros, artillería y las reglas para utilizar humo, que te permitirá proteger a tus unidades.

11.0 Colinas

Las colinas se representan en el mapa mediante hexágonos con una tonalidad distinta que representan de forma abstracta las diferentes alturas que la componen. Todo el terreno abierto que no pertenezca a una colina se encuentra a altura 0 (A0). Los hexágonos de colina de altura 1 (A1) cuentan con un símbolo ▲ tras la coordenada del hexágono, mientras que los hexágonos de altura 2 (A2) cuentan con dos símbolos ▲▲ tras la coordenada. Una colina que cubra el punto central de un hexágono abarca todo el hexágono, aunque la ilustración no lo haga. Un hexágono pelado de colina sin bosque o edificio se considera terreno abierto. Mover colina arriba supone una penalización de +1 PA al coste del movimiento por cada altura que gane la unidad. Las carreteras no anulan esta penalización.

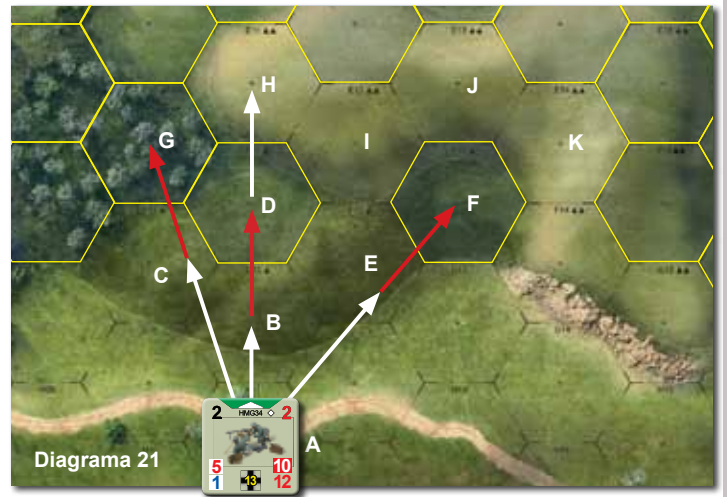
Ej. Diagrama 20. Un pelotón de rifles que mueve del hexágono A a B paga 2 PA (1 PA por terreno abierto normal +1 PA por subir una altura). Si hubiese bosque en el hexágono de mayor altura, el coste sería de 3 PA (2 PA por mover a bosque +1 PA por subir una altura)



11.1 Terreno abrupto

Un hexágono se considera abrupto cuando se produce en él un cambio de 2 alturas. Acceder a dicho hexágono comporta una penalización al movimiento de +2 PA. Los vehículos no pueden mover a terreno abrupto. Ej. Diagrama 20. Los pioneers pueden mover del hexágono F a G, o H, por 3 PA (1 PA por mover en terreno abierto +2 PA por terreno abrupto).

Una unidad que dispara a terreno abrupto a otra unidad adyacente no se beneficia de la bonificación a la PF por disparar a corta distancia.



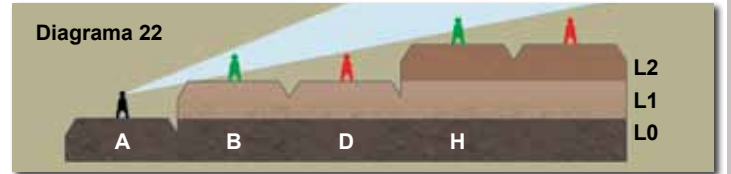
11.2 Bonificaciones por ventaja de altura

Las unidades que se encuentren en una altura mayor y sean atacadas por unidades situadas en una altura inferior reciben un +1 MD. Las unidades que se encuentren en una altura mayor y ataquen a unidades situadas en una altura inferior reciben un +1 a su PF.

11.3 Altura y línea de visión (LV)

Una unidad tiene LV a un hexágono situado a mayor altura si no existen entre ambos puntos obstáculos de igual o mayor altura que el hexágono objetivo. Una unidad tiene LV a un hexágono situado a menor altura si no existen entre ambos puntos obstáculos de igual o mayor altura que el hexágono de la unidad que dispara.

Ej. Diagrama 21. La HMG está a nivel del suelo (A0) y no tiene LV a los hexágonos con borde amarillo. La HMG puede ver al hexágono B (A1), pero no a D, debido al efecto meseta. La HMG tiene LV a los primeros hexágonos de la cima de la colina en A2, de H a K, pero no puede ver más allá de estos.



Ej. Diagrama 22. Aquí vemos un corte lateral de la LV de la HMG del diagrama 21, lo que nos permite apreciar el llamado efecto meseta. A puede ver a B y H, pero no a D.

Todos los bosques y edificios actúan como obstáculos de A1 a efectos de LV. Para calcular la LV, se suman los obstáculos de A1 a la altura de la colina donde se encuentren.

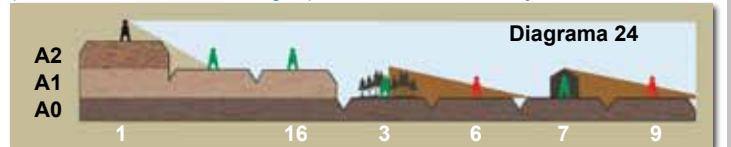
Ej. Diagrama 21. G es un hexágono de colina A1 con bosque, lo que equivale a un obstáculo de A2. Ej. Los bosques o edificios en hexágonos de A0 equivalen a obstáculos de A1.

11.4 Puntos ciegos

Los hexágonos situados directamente detrás de cualquier obstáculo son puntos ciegos y quedan fuera de LV para las unidades ubicadas en alturas superiores (y viceversa).

Ej. Diagrama 23. Hexágono 1 (A2) tiene una LV clara a los hexágonos 2, 3 y 11, pero no tiene LV a los hexágonos 4, 5, 6, 9 y 10, debido a los obstáculos de A1 que se encuentran en el trazado de la LV (bosques 2 y 3, y edificios 7 y 8).

N.D.: Los puntos ciegos simulan cómo aprovechan las unidades los obstáculos del terreno para ocultarse de un enemigo que cuenta con la ventaja de altura.



Ej. Diagrama 24. Aquí vemos el corte lateral de la LV que va de los hexágonos 1 a 9. Ej. Una unidad en el hexágono 16 (A1) tiene LV a 3, pero no pasa de ahí porque el bosque disperso actúa como un obstáculo de A1 y crea un efecto meseta.

12.0 Unidades de mortero

Las unidades de mortero representan equipos de entre 2 y 6 hombres que disparan proyectiles explosivos mediante fuego directo o indirecto. Cuando un mortero puede ver a su objetivo, el disparo es directo. Hay morteros capaces de hacer fuego indirecto por encima de obstáculos a objetivos que no tenga en su LV. Estos morteros tienen el coste en PA para efectuar disparos indirectos señalado entre paréntesis en la ficha.

Para hacer fuego indirecto, la unidad de mortero debe utilizar un hexágono de observación. Se trata de cualquier hexágono situado a una distancia de 2 o menos del mortero y que no esté ocupado por el enemigo. Se considera que la unidad de mortero tiene LV a todos los efectos desde este hexágono.

Ej. Diagrama 25. El mortero puede emplear cualquiera de los hexágonos destacados en el diagrama como hexágonos de observación, puesto que se encuentran en la LV del mortero y a dos hexágonos de su posición. El objetivo del mortero debe estar situado en su arco de fuego y en LV del hexágono de observación.

N.D.: Los morteros enviaban a los alrededores grupos de observadores, encargados de dirigir el fuego de las unidades. Estos equipos se simulan en el juego mediante el hexágono de observación. La proximidad entre el hexágono de observación y el equipo de morteros es necesaria, puesto que el observador tenía que señalar sus direcciones mediante gestos a los morteros. En esta época, eran pocos los morteros asignados a secciones o compañías de infantería que dispusieran de radio. Hay enfrentamientos que alteran esta regla para morteros de mayor calibre, puesto que algunos morteros asignados a las compañías tendían cable telefónico o mantenían contacto por radio.

Los morteros pueden disparar desde bosque y hexágonos de edificio. (Los morteros a menudo desplegaban en patios, callejones o pequeños claros del bosque.)

Los morteros no pueden disparar a objetivos que estén más cerca de su alcance mínimo, y deben disparar a objetivos situados en su arco de fuego. Los morteros pueden trabarse en combate cerrado, pero no pueden disparar a corta distancia si su alcance mínimo es 2 o más. Las bonificaciones por ventaja de altura para los morteros se calculan a partir de la altura del hexágono de observación, cuando se efectúa fuego indirecto.

12.1 Resolver el fuego de mortero y artillería

Las unidades de mortero y artillería tienen un símbolo de alto explosivo en la ficha, junto a la potencia de fuego, y todos sus ataques se resuelven contra el valor de defensa de flanco de su objetivo (incluidas las unidades ocultas). El defensor obtiene el beneficio de los modificadores MD que proporcione el terreno y las defensas que pueda ocupar (excepción: ráfagas aéreas, 12.2).

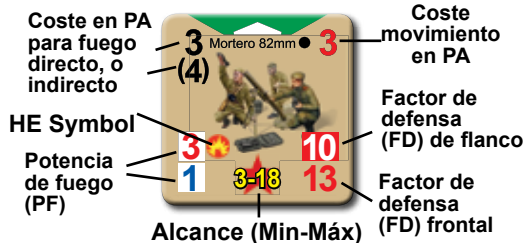
12.2 Ráfagas aéreas de mortero y artillería

Las unidades que ocupen hexágono de bosque (pero no bosque disperso), tengan un FD de flanco no blindado y sufran fuego de mortero y artillería no reciben el +2 MD por bosque.

N.D.: Por lo general, la artillería explotaba al impactar con el suelo. Pero cuando los proyectiles de artillería alcanzan las copas de los árboles, hacen explosión en el aire, provocando una devastadora lluvia de astillas y metralla sobre las unidades situadas en el terreno o refugiadas en pozos de tirador.

12.3 Artillería fuera del mapa (AFM)

Algunas de las cartas de armamento representan artillería fuera del mapa, y cada enfrentamiento específica si éstas están disponibles. La AFM tiene una demora de 1 ronda. El jugador anota en secreto un hexágono objetivo durante la secuencia pre-ronda, para resolver esa salva de artillería durante la siguiente secuencia pre-ronda. El procedimiento para resolver la artillería fuera del mapa es idéntico al del fuego de mortero, excepto que los ataques fuera del mapa se resuelven contra el hexágono objetivo y los 6 hexágonos que lo rodean. (Los hexágonos afectados vienen señalados en las propias cartas.) Se resuelve un ataque individual por cada uno de estos siete hexágonos. Por supuesto, en caso de haber varias unidades en un hexágono, las consecuencias del fuego de artillería se



resolverían individualmente para cada unidad. (Recomendamos que los jugadores descarguen gratuitamente los mapas de planificación del fuego de artillería en www.Academy-Games.com.) Los observadores de artillería vienen especificados por las reglas de despliegue del enfrentamiento. Un observador de artillería solo necesita tener LV cuando se decidan los blancos, no cuando se resuelva el resultado del ataque. Los observadores de la AFM pueden estar ocultos y no tienen por qué revelarse cuando efectúen la observación. Las bonificaciones por ventaja de altura no se aplican a la AFM ni a sus observadores.

N.D.: El fuego de artillería se efectúa desde kilómetros de distancia a objetivos cuyas coordenadas se registraban de antemano, y se llamaba al fuego por radio, teléfono de campaña u otras señales tales como bengalas. Los objetivos se marcaban en los mapas (aunque más a menudo se enganchaban hojas transparentes sobre el propio mapa), y solían ser rasgos identificables del terreno tales como encrucijadas, construcciones o terreno elevado. Los soviéticos solo contaban con apoyo artillero cuando defendían o atacaban una línea de frente fija. En pleno avance, las piezas de artillería con que contase una fuerza soviética solo disparaban a ojo, proporcionando fuerte apoyo artillero. El ejército alemán podía llamar al fuego de la artillería en mitad del avance, utilizando puntos de referencia anotados en un mapa, y lo hacía por radio desde un tanque de mando o un blindado de transporte.

13.0 Humo

El humo se utiliza para crear una pantalla que cubra la posición y el movimiento de una unidad. Cuando se dispara humo, se coloca en el hexágono objetivo un marcador de humo +2 MD. La LV y el fuego pueden partir y terminar en un hexágono que tenga este marcador, pero no pueden atravesarlo. Las unidades que reciban fuego que se origine o termine en un hexágono de humo +2 MD reciben un +2 MD.

Ej. Una unidad objetivo en un marcador de humo +2 MD suma +2 MD a su FD. Ej. Una unidad que dispare desde un hexágono que tenga un marcador de humo +2 MD suma +2 MD a la defensa de su objetivo.

Los marcadores de humo +2 MD niegan el bonus de movimiento en terreno abierto en ese hexágono (14.1).

Al inicio de cada nueva ronda se da la vuelta a todos los marcadores de humo +2 MD a la cara +1 MD, y se retiran del juego todos los marcadores de humo +1 MD.

Los marcadores de humo +1 MD simulan humo dispersado. Estos marcadores afectan a la LV que los atraviesa, pero no bloquean la LV. Las unidades pueden ver y disparar a través de ellos con un +1 MD. Las unidades que reciban fuego que se origine desde, o que atraviese un, o termine en un marcador de humo +1 MD reciben un +1 MD.

Los efectos del humo son acumulativos. Dos marcadores de humo +1 MD en un hexágono actúan como una pantalla de humo +2 MD y bloquean la LV a través del hexágono. Dos marcadores +2 MD suponen un +4 MD en el hexágono, y etc. La LV que atraviese dos hexágonos, ambos con marcadores de humo +1 MD, se considerará bloqueada más allá del segundo hexágono.

Cada MD de humo actúa como un obstáculo de A1.

Ej. Un marcador de humo +2 MD actúa como un obstáculo de A2. Uno de +1 MD actúa como un obstáculo de A1.

El humo nunca daña a las unidades.

13.1 Capacidad de las unidades para desplegar humo

Los morteros iguales o superiores a 8cm, la artillería fuera del mapa y los pelotones de pioneros, pueden desplegar humo, a menos que el enfrentamiento especifique lo contrario. Las demás unidades no pueden desplegar humo a menos que lo permita el enfrentamiento. Los tanques y los cañones capaces de disparar humo pueden escoger como objetivo hexágonos situados dentro del rango de un ataque normal, incluido el alcance a larga distancia. Las unidades de ingenieros solo pueden desplegar humo en su propio hexágono o a 1 hexágono de distancia (9.1.2).

El humo alcanza automáticamente el hexágono al que se ha dirigido. El humo que proceda de la artillería fuera del mapa, el cual debe declararse cuando se anote el hexágono objetivo, afecta al hexágono objetivo y a los seis hexágonos que lo rodean, como si se tratara de un ataque normal de artillería.

A menos que se especifique lo contrario, todo el humo desplegado por las unidades es +2 MD.

Ya estás listo para jugar los enfrentamientos 4 y 5. Juega estos enfrentamientos antes de proseguir con la lectura de las reglas.

4ª Parte

Esta parte incluye reglas para regular el movimiento y combate de los vehículos, además de su capacidad de transporte.

14.0 Movimiento vehicular

Las reglas de movimiento vehicular son idénticas a las que gobiernan a la infantería. Lo que sigue a continuación son reglas adicionales que únicamente atañen a los vehículos. Los vehículos son de tipo oruga (como los tanques) o de ruedas (camiones, coches). Las unidades oruga tienen factor de movimiento azul y las unidades de ruedas tienen factor de movimiento verde en la esquina superior derecha de sus fichas.

14.1 Bonificación de movimiento







Algunos vehículos tienen bonificaciones al movimiento en ciertos tipos de terreno. Estas bonificaciones extra se representan en la ficha por los símbolos de oruga  o ruedas  bajo el coste de movimiento.

Tabla de costes de movimiento vehicular


	Coste adicional en PA por mover a un hexágono	
	De ruedas	Oruga
Terreno abierto	+0 PA	+0 PA Bonif. por 
Carretera/puente	+0 PA Bonif. por 	+0 PA Bonif. por 
Edificio piedra	NP	+3! PA 
Edificio madera	NP	+2 PA 
Terreno cultivado	NP	+0 PA 
Barrera	NP	+1D6 PA
Muro	NP	+1 PA 
Agua	NP	NP
Bosque	NP	+2 PA 
Bosque disperso	+2 PA 	+1 PA 
Marcha atrás	+1 PA 	+1 PA 
Colina arriba	+1 PA	+1 PA

Los costes de movimiento en PA son acumulativos.


- ! = Comprobar inmovilización: 2D6 ≥ 6 a salvo.
-  = Mover un hexágono adicional de terreno abierto, carretera o cultivo.
-  = Mover un hexágono de carretera adicional.
-   = No se recibe bonificación en este hexágono.
- NP= No permitido el acceso.

Un vehículo con uno o varios símbolo/s de bonificación de movimiento en la ficha, que paga por mover a un terreno que liste uno de estos símbolos, puede efectuar un movimiento adicional gratuito por cada símbolo que muestre su ficha. La bonificación de movimiento debe hacerse en terreno que proporcione esa clase de bonificación al movimiento.

Ej. El camión que aparece a la derecha tiene el coste de movimiento

en verde, por tanto está clasificado como «Vehículo de ruedas» en la Tabla de costes de movimiento vehicular. El camión también tiene dos símbolos  de bonificación de movimiento. La tabla muestra que los vehículos de ruedas obtienen bonificación al movimiento por carretera. Si el camión paga 1 PA para mover de un hexágono de carretera a otro, podría mover otros dos hexágonos de carretera gratuitamente.

Ej. El T-34 soviético que aparece a la derecha tiene dos símbolos ).

Su coste de movimiento es azul, así que está clasificado como «Vehículo oruga». Bajo la columna de movimiento de vehículos oruga, tanto en terreno abierto como en carretera, aparece una bonificación al movimiento por . Si el tanque paga por mover a cualquiera de estos terrenos, podría mover gratuitamente otros dos hexágonos en cualquier combinación de estos terrenos. Por ejemplo, el T-34 podría pagar por mover a un hexágono de terreno abierto por 1 PA, y luego aprovechar la bonificación de movimiento para avanzar sobre otro hexágono de terreno abierto, y a continuación a uno de carretera.

Ej. Diagrama 26. **Turno alemán:** El PzIIIe mueve por el camino señalado por las flechas blancas, pagando 1 PA para acceder al primer hexágono. Luego aprovecha la bonificación de movimiento para mover al siguiente hexágono de terreno abierto. Tan solo después del movimiento extra concluye el turno alemán.

Siguiente turno alemán: El Panzer mueve a un hexágono de bosque por un total de 3 PA (1 PA +2 PA por penalización de movimiento a bosque). El bosque no proporciona al tanque una bonificación al movimiento, por lo que concluye su turno.

Ej. Diagrama 26. **Turno alemán:** El PzIIIe mueve por el trazado amarillo, pagando 1 PA para mover a terreno abierto. El turno alemán ha terminado, puesto que el bosque no le supone una bonificación al movimiento. **Nuevo turno alemán:** El Panzer mueve por 3 PA a bosque. Termina su turno.

Una acción de movimiento de una unidad incluye todos los movimientos que resulten de posibles bonificaciones. **Debe completarse toda la acción de movimiento, antes de que concluya el turno del jugador.** Por tanto, en los ejemplos anteriores, el oponente no podrá efectuar su turno hasta que se completen y paguen todos los movimientos además de las bonificaciones que deriven de ellos.

N.D.: El coste de movimiento de una unidad tiene en cuenta el tiempo que supuso dar las órdenes, comprobar los mapas, la observación de los alrededores, etc. La capacidad de movimiento de una unidad


es una abstracción de estos procesos. Aunque un camión lleno de hombres podía alcanzar los 100 Km/h, rara vez lo hacía por las fangosas carreteras llenas de baches de Rusia.


14.2 Carreteras

Las carreteras anulan las restricciones de hexágono y los costes de movimiento del terreno que cubra el centro de un hexágono. Por tanto, un vehículo de ruedas, que por lo general sufre restricciones para entrar en hexágono de bosque, puede seguir una carretera que se adentre en él, pagando únicamente el coste de movimiento de carretera.

Las unidades deben seguir el trazado de las carreteras de hexágono en hexágono para poder beneficiarse de la bonificación de carretera. Los puentes funcionan como carreteras sobre masas de agua.

Ej. Diagrama 26. El PzIIIe mueve de un hexágono de bosque a uno de carretera, pagando otros 3 PA. Únicamente al mover del primer hexágono de carretera al siguiente puede beneficiarse del movimiento por carretera a través de bosque.

Ej. Diagrama 27. El tanque T-34 con dos símbolos  puede mover un total de tres hexágonos de terreno abierto colina arriba. El T-34 mueve 3 hexágonos de terreno abierto colina arriba. El coste total es de 3 PA (1 PA por el movimiento +1 PA por cada altura ganada colina arriba). El movimiento de tres hexágonos cuenta como una sola acción, y un oponente no podría reaccionar hasta que el tanque coronase la colina.

Atascos: Los vehículos de ruedas que entren en un hexágono de carretera cuando hay otros vehículos presentes en ella no reciben bonificación de .

14.3 Hexágonos ocupados por el enemigo

Los vehículos pueden mover a, y a través de, hexágonos ocupados tanto por unidades amigas como por enemigas. Si los vehículos mueven a través de un hexágono sin detenerse, el oponente no podrá trabarlos en CC.

14.4 Marcha atrás

Una unidad puede recular a cualquiera de sus hexágonos de flanco, pagando una penalización de movimiento de +1 PA, que se suma al coste normal del terreno. **Las bonificaciones de movimiento no se aplican** cuando el vehículo se mueve marcha atrás.

14.5 Inmovilización de vehículos

Los vehículos pueden inmovilizarse cuando mueven por determinados tipo de terreno, tales como edificios de piedra o pantano. Después de avanzar sobre un terreno a cuyo coste de movimiento le siga un signo de exclamación «!» en la Tabla de costes de movimiento vehicular, el vehículo deberá comprobar si ha sufrido inmovilización. El jugador debe tirar 2D6 y obtener un 6 o más para impedir que su unidad quede inmovilizada. Puede modificar esta tirada con PAM.

Los vehículos inmovilizados no pueden pivotar, pero los tanques pueden girar la torreta para disparar fuera de su arco de fuego (15.4).

Los vehículos de ruedas inmovilizados podrán volver a mover tras ser remolcados por otros vehículos de ruedas u oruga. Los vehículos oruga tan solo pueden ser remolcados por otros vehículos oruga y no reciben bonificaciones al movimiento.

Los vehículos que se vieron inmovilizados debido al terreno podrán volver a mover tras ser remolcados fuera de él. Pero un vehículo inmovilizado debido a un marcador de impacto siempre permanece inmovilizado.

15.0 Factor de defensa y potencia de fuego de blindados

Hasta ahora solo hemos considerado unidades no blindadas, como por ejemplo pelotones de infantería y diversas clases de equipos de armas de apoyo. Estas unidades no blindadas tienen factores de defensa (FD) impresos en rojo en sus fichas. Estas unidades suelen disparar balas o municiones de alto explosivo, señaladas en sus fichas con valores de PF impresos en rojo.

Coste en PA para disparar. El círculo indica que tiene torreta

Potencia de fuego (PF) Ametralladora y Alto Explosivo (rojo)
Perforante de blindado (azul)



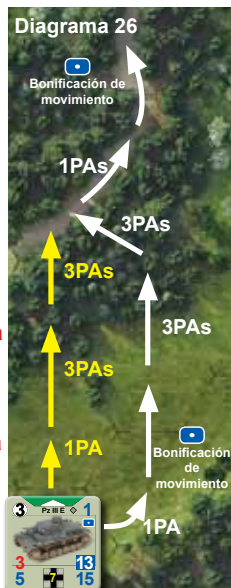
Coste en PA para mover
Bonificación movimiento oruga

FD de flanco (azul)

FD frontal (azul)

Alcance

El FD frontal y de flanco de una unidad blindada figuran impresos en azul en su ficha. De igual forma, hay ciertas unidades amunicionadas con munición perforante de blindado. La PF perforante de blindado aparece en azul en sus fichas. La PF azul solo puede dispararse a unidades con factor de defensa azul.



N.D.: Cuando se desarrollaron los valores de PF y FD de los tanques, la penetración y el grosor del blindaje no fueron los únicos en tenerse en cuenta. Esto hubiera generado valores distorsionados. La dirección de tiro, la cohesión de la tripulación, el mantenimiento, la cadencia de fuego, la inclinación del blindaje, el grosor del mismo, la penetración de los proyectiles, la calidad del acero, el acceso por radio, la velocidad de movimiento y otros se consideraron para que el sistema arrojase resultados de combate históricos. El T-34 soviético superaba cualquier otro tanque alemán disponible a mediados de 1941, sin embargo, su tripulación no estaba bien adiestrada, el comandante del tanque tenía un campo de visión limitado y disponían a bordo de escasa munición perforante, la transmisión se averiaba a los pocos días de partir y no abundaban las piezas de recambio. Estos y otros factores proporcionaron a los alemanes la ventaja de eliminación de tanques de 7 a 1. Los alcances de las fichas de eliminan las distancias a las cuales solían disparar las unidades, no sus distancias máximas. Por ejemplo, el Panzer III 50L tenía un alcance de más de 1800 metros, ¡pero destruyó a cerca del 70% de sus víctimas a menos de 500 metros!

15.1 Múltiples tipos de objetivo

Una unidad que dispara a un hexágono con múltiples unidades cuyos factores de defensa sean de colores distintos tira contra cada una con el apropiado color de PF.

Ej. El tanque T-34, mostrado más abajo, efectúa un disparo a un hexágono ocupado por un tanque y un pelotón de infantería. Contra el tanque, el T-34 utiliza la PF 7 azul. Contra el pelotón utiliza la PF 5 roja.

15.2 Impactos vehiculares

Los impactos vehiculares se resuelven de manera similar a los impactos que sufre la infantería (7.4 y 7.5).

 Destruído (x1): • Retirar de inmediato del mapa la unidad afectada.	 Armamento Dañado	 Armamento dañado (x2): • La PF azul o la roja sufren daños dependiendo del color del símbolo.
 Inmovilizado	 Daños Leves	 Daños leves (x4): • Las características de la unidad no se ven afectadas de ningún modo, pero los daños son psicológicos.
 Pánico	 Aturdido	 Aturdido (x2): • La unidad no puede mover, disparar o efectuar ninguna acción aparte de reagruparse. • Se necesita un 9 para reagrupar.
 Contenido	 Dorso del marcador. El dorso de todos los marcadores muestra la misma ilustración.	

⊗ = Habilidad perdida. En negro cuando pierde todas; azul o rojo se aplican solo a sus municiones respectivas.

N.D.: A veces los vehículos no pueden reagruparse porque la mayor parte del daño recibido es de naturaleza física y es imposible efectuar reparaciones en plena batalla.

15.3 Efectos del alcance

Los alcances de los vehículos, y su efecto en la PF, se gestionan de forma igual al caso de las unidades de infantería, cubierto por la regla 7.7.

15.4 Vehículos con torreta

Algunos vehículos, como los tanques, tienen torreta, lo cual viene indicado por el círculo blanco en que se inscribe el coste en PA para disparar. La torreta del cañón puede girar 360 grados sin que el vehículo cambie su encaramiento. Por tanto, los vehículos con cañones con torreta son las únicas unidades capaces de disparar a objetivos que se encuentren fuera de su arco de fuego, lo que pueden hacer sumando **2 PA/PAM adicionales** al coste del disparar. El encaramiento del tanque no cambia cuando dispara fuera de su arco y hacerlo **no** constituye una acción adicional. Los vehículos con torreta que disparan fuera de su arco efectuando una acción de oportunidad o mediante una carta de acción de mando no tienen que pagar los 2 PA/PAM adicionales.

N.D.: La mayoría de los tanques mantenían un arco de fuego de 120 grados. Si el tanque se veía amenazado por el enemigo, la tripulación procuraba encarar la amenaza, para ofrecer el menor bulto posible con su parte más blindada, lo que también protegía su motricidad. A menudo



la táctica doctrinal se veía superada por el puro estrés psicológico, y la tripulación caía presa del pánico tras encajar disparo tras disparo en el flanco. Los cañones auto propulsados eran piezas de artillería montadas en la carrocería de un tanque. No tenían torreta, su movilidad era reducida y debían pivotar todo el vehículo para seguir a un objetivo. Incluimos en las mecánicas del sistema de combate esta característica de un modo que permitiese ahorrar reglas complejas. La velocidad de rotación, el adiestramiento de la tripulación y la velocidad de reacción, además de la visibilidad del mando y las capacidades de selección de tiro se computan en el coste en PA para disparar de cada tipo de unidad todo esto forma parte del cálculo a partir del cual surgió el coste en PA para disparar. Esto le impedía adquirir al objetivo con la facilidad de un tanque, algo integrado en las mecánicas del juego, prescindiendo de reglas complicadas. La consecuencia es que los cañones auto propulsados tienen que efectuar una acción separada para pivotar, con tal de disparar fuera de su arco de fuego.

15.5 Vehículos descubiertos

Los vehículos descubiertos tienen un recuadro blanco con borde rojo en torno al FD de flanco azul. Este FD azul se considera rojo cuando el vehículo es atacado por artillería, fuego de mortero, cartas de armamento de alto explosivo o ataques CC por parte de pelotones. Estos atacan a los vehículos descubiertos con su PF roja.

Ej. El PzJg 35R tiene FD 13 si le ataca en CC un pelotón soviético (Los caza tanques todavía pueden atacar con el PF azul).

N.D.: Muchos cañones auto propulsados están descubiertos y no tienen blindaje en la parte trasera, lo cual los hace muy vulnerables a las granadas de mano, la metralleta de la artillería y el fuego que pueda recibir por el flanco.



15.6 Cobertura que ofrecen los vehículos

Todos los vehículos aportan +1 MD por cada vehículo a todos los pelotones amigos no transportados situados en el mismo hexágono. Los pelotones no tienen por qué moverse con cautela cuando se mueven en grupo con estos vehículos.

Ej. Un pelotón de rifles y un tanque avanzan en grupo hacia una posición enemiga. El pelotón no está siendo transportado, así que se coloca debajo del tanque mientras avanzan y recibe un +1 MD gracias a la cobertura que ofrece el tanque.

16.0 Carros y camiones

Los carros y camiones representan vehículos diseñados para transportar por carretera otras unidades y suministros. Tienen su movimiento impreso en verde, lo que hace que circulen bien por carretera.

Los camiones tienen PF -2 y un alcance de 0, por tanto pueden trabarse en CC, pero con escasa fuerza. Los carros nunca pueden atacar. Los carros y camiones no pueden reclamar hexágonos de victoria. Una vez destruidos, no ajustan a la baja el marcador de PAM en el casillero de puntos disponibles, pero sí cuentan a efectos de PV.



16.1 Vehículos de transporte blindado

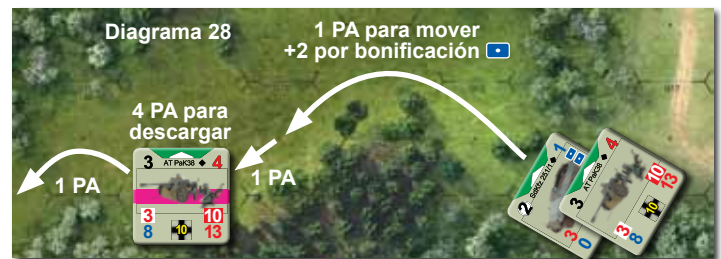
Los vehículos de transporte blindado representan vehículos diseñados para el transporte y la protección de otras unidades. Todas las unidades transportadas por un transporte con un +2 inscrito dentro de un escudo rojo reciben +2 MD. Los cañones remolcados y las unidades de mortero también reciben esta bonificación, puesto que los servidores del cañón montan en el vehículo. Se aplican todas las demás reglas de transporte.

Se resuelve el fuego entrante simultáneamente contra el transporte blindado y cualquier unidad que transporte. Los ataques se resuelven de forma individual para cada unidad. Si el transporte blindado es destruido, las unidades transportadas siguen acogiéndose para ese ataque al +2 MD que les proporciona el transporte blindado.



17.0 Cargar, transportar y descargar unidades

Todos los vehículos pueden transportar una unidad de infantería o remolcar un cañón (excepción: los vehículos pueden transportar al mismo tiempo un pelotón de rifles alemán y una LMG dado que, históricamente, estas unidades formaban un pelotón). El vehículo debe hallarse en el mismo hexágono que la unidad o unidades que desea transportar y utiliza una acción grupal para pagar el coste de terreno abierto de la unidad que se disponga a cargar. Mientras sea transportada, la ficha de la unidad se coloca sobre la ficha del vehículo, encarada en la misma dirección. Las unidades transportadas no se benefician de la cobertura que ofrece el vehículo que las transporta (excepción, consultar 16.1, blindados de transporte). Un vehículo y la unidad transportada tienen que realizar acciones de movimiento grupal para mover pero



solo se paga el coste de movimiento del vehículo. Un vehículo no sufre penalización de movimiento por mover cargado y se sigue beneficiando de todas las bonificaciones. Las unidades transportadas no pueden disparar. Para descargar la unidad transportada, el vehículo debe pagar, con una acción grupal, el coste de movimiento en terreno abierto de la unidad. La unidad descargada se coloca debajo del vehículo, encarada en cualquier dirección.

Ej. Diagrama 28. Turno alemán: Un transporte blindado 251 transporta (remolca) una pieza PaK38 con la que realiza un movimiento grupal por 1 PA de tres hexágonos de terreno abierto. **Siguiente turno alemán:** El 251 avanza por 1 PA en un solo hexágono. **Siguiente turno alemán:** El 251 descarga el PaK38 por 4 PA. **Siguiente turno alemán:** El 251 mueve al oeste, después de lo cual tanto el cañón como el 251 quedan usados. Nuevo ej. Diagrama 28. El transporte blindado 251 remolcó al PaK38 la ronda anterior, pero se quedó sin PA antes de poder descargarlo. Esta ronda, el alemán empieza descargando el PaK38 por 4 PA. El PaK38 y el transporte blindado 251 siguen no usados, puesto que han descargado efectuando una acción de mando. En su siguiente turno, el alemán activa el transporte blindado y empieza a efectuar acciones con él. El PaK38 sigue no usado y podría activarlo de nuevo durante esa ronda.

Ej. Diagrama 29. Un transporte blindado 251 transporta un pelotón de rifles y mueve por 1 PA junto a una unidad de rifles soviética.

Siguiente turno alemán: El transporte blindado dispara a quemarropa por 2 PA, impactando al soviético. **Siguiente turno alemán:** El pelotón de rifles abandona el vehículo por 1 PA. **Siguiente turno alemán:** Por 2 PA, ambas unidades forman un grupo de fuego (9.1.2) para atacar al soviético con VA 7 [PF 3 por el 251 +1 PF por el pelotón de rifles +3 distancia corta (7.7.2)].



17.1 Disparar a unidades transportadas

El resultado de un ataque se considera simultáneo contra el vehículo y el FD de flanco de cualquier unidad que pueda transportar. Los ataques se determinan por separado para cada unidad. Tanto el vehículo como la unidad transportada se benefician del modificador de terreno del hexágono. Si un transporte resulta destruido, la unidad transportada superviviente se coloca en el mapa, encarada en la misma dirección que encaraba el vehículo antes de ser destruido. Las unidades transportadas no reciben daño adicional si el vehículo es destruido.

Ej. Diagrama 30. **Turno alemán:** El transporte blindado 251/1 lleva un pelotón de infantería con movimiento grupal, avanza procedente del sur y ambas unidades disponen de 6 PA en su activación compartida (9.0).

Turno soviético: El antitanque de 45mm soviético se activa y gasta 3 PA para disparar simultáneamente al vehículo y la unidad que transporta. Tiene PF 6 azul contra el VD 13 azul del transporte blindado. Necesita un 7 para impactar (FD 13 -6 PF) y un 11 para destruirlo, obtiene un 11 y destruye al transporte blindado. El alemán coloca la unidad destruida en el casillero PAM. A continuación, el AT dispara con PF 3 contra VD 13 (FD 11 +2 MD gracias al transporte blindado), pero falla. **Turno alemán:** Diagrama 31. El pelotón de rifles avanza por 2 PA al edificio de madera.

Turno soviético: El AT dispara al PzIIIh por 3 PA con PF 7 azul contra el VD 17 del tanque, y falla. Conserva 1 PA en su casillero de PA. **Turno alemán:** El pelotón avanza sobre el hexágono ocupado por el AT, moviendo con cautela por 2 PA. **Turno soviético:** El AT podría disparar en CC a la infantería alemana, pero su PF rojo está inscrito en un recuadro blanco, por lo que sufre una penalización de -2 a la PF. La adyacente unidad de Asalto soviética podría disparar al hexágono, pero podría perjudicar al AT. El jugador soviético decide dar por usado el AT y activar la unidad de Asalto, ajustando el marcador de PA a 7. El pelotón



de Asalto se mueve con cautela por 2 PA al hexágono con las unidades trabadas en CC. **Turno alemán:** Diagrama 32. Ahora el alemán puede trabarse en CC con una (7.7.3) de las dos unidades soviéticas, y decide disparar con PA al pelotón de Asalto, porque constituye la mayor amenaza. Gasta sus últimos 2 PA, más 1 PAM. El alemán tiene PF 6 roja contra el FD 11 de flanco de la unidad de Asalto. Necesita un 5 para impactar y un 9 para matar. Obtiene un 6, y el soviético extrae un marcador que contiene contenida. Por lo general el resultado del impacto se mantendría en secreto y el marcador se mantendría boca abajo. **Turno soviético:** El pelotón de Asalto no puede reagruparse cuando comparte hexágono con una unidad enemiga, así que opta por efectuar una acción PA de disparo sobre la unidad alemana con PF 6 roja (PF 4 +4 bonificación CC -2 penalización por estar contenida) contra el VD 11 alemán. El soviético necesita un 5 para impactar y un 9 para eliminar. Modificará esta tirada con 1 PAM, por tanto necesita 4 para impactar y 8 para matar. Obtiene un 9 y el pelotón de rifles alemán se retira del juego y se coloca en el lugar que le corresponda del casillero PAM alemán.

Ya estás listo para jugar el enfrentamiento 6. Juega este enfrentamiento antes de proseguir con la lectura de las reglas.

5ª Parte

Esta parte trata sobre fortificaciones y obstáculos.

18.0 Fortificaciones y obstáculos

Las fortificaciones incluyen defensas apresuradas, búnkeres y trincheras. Los obstáculos incluyen alambradas, barreras y minas terrestres. Todas se representan por fichas que se colocan en el mapa. No puede haber más de 1 ficha de cada tipo de fortificación u obstáculo en un hexágono, exceptuando las defensas apresuradas.

Las fortificaciones y obstáculos no bloquean la LV.

18.1 Fortificaciones: trincheras, búnkeres y defensas apresuradas

Los enfrentamientos empiezan con las fichas de trinchera y búnker presentes en el mapa. No pueden construirse durante el transcurso del juego, a menos que el enfrentamiento especifique lo contrario. Las unidades que ocupan una fortificación se colocan debajo de la ficha y reciben el beneficio acumulativo del MD de terreno y el MD de la fortificación (7). El MD de la fortificación figura en la esquina inferior derecha de la ficha de fortificación.

18.1.1 Trinchera Los pelotones pueden ocuparlas, incluidos morteros, pero no los vehículos o los cañones. Los vehículos de ruedas no tienen permitido el acceso a los hexágonos de trinchera. Los tanques no pueden aprovechar la bonificación de movimiento para acceder a un hexágono de trinchera.

Las unidades que ocupen trincheras pueden encargar cualquier ataque proveniente de cualquier dirección y recibir un +2 MD negro de todas direcciones. Los MD negros son efectivos contra ataques con PF azul o roja. Un número ilimitado de unidades pueden colocarse debajo de una trinchera.

18.1.2 Búnker Además de los pelotones, las piezas antitanque y de artillería pueden ocupar los búnkeres si lo permite el enfrentamiento. Los morteros no pueden disparar estando en un búnker. Los búnkeres tienen encaramiento rojo, de modo que no pueden pivotar durante la partida. Las unidades en un búnker encaran en la misma dirección del búnker. Las unidades enemigas fuera del arco de fuego del búnker pueden disparar a las unidades dentro del búnker, pero las unidades en el búnker no pueden disparar a los objetivos fuera del arco de fuego del búnker. Un número ilimitado de unidades pueden situarse en un búnker.

Los búnkeres tienen un modificador de defensa frontal negro, que añade MD cuando se enfrenta tanto a ataques frontales rojos como azules. El escudo con el número de menor valor representa el MD de flanco del búnker, enfrentado a fuego que se origine por el flanco de la fortificación, así como ataques de artillería/mortero y combate cerrado.

Ej. La unidad de rifles soviética recibe un +5 MD a su FD 12 frontal, para un VD total de 17 contra cualquier ataque frontal. Si la misma unidad encajase fuego procedente del flanco, su VD sería 15 (FD 11 +4 MD por el modificador de defensa de flanco del búnker).

18.1.3 Defensa apresurada Las fichas de defensa apresurada pueden colocarse en cualquier terreno, edificios incluidos, excepto agua. Representan posiciones fortificadas. Una unidad de infantería puede preparar una defensa apresurada pagando 7 PA o usando una carta de acción. (ej.: cartas 2 o 11).

Una ficha de defensa apresurada se coloca sobre la unidad que la preparó y añade +1 MD negro al VD de la unidad desde todas las direcciones. Solo una unidad puede usar una ficha de defensa apresurada, la unidad que la preparó, y la ficha se retira en cuanto la unidad pivote, se mueva o muera. Diversas unidades pueden preparar defensas apresuradas en un mismo hexágono, pero solo puede colocarse una defensa apresurada sobre cada unidad. Los jugadores pueden construir tantas defensas apresuradas como fichas de las mismas incluye el juego.

18.2 Ocupar y salir de trincheras y búnkeres

Las unidades pueden ocupar una fortificación no ocupada por unidades enemigas cuando mueven al hexágono sin afrontar un coste adicional. Las unidades pueden salir de una fortificación sin ningún coste adicional,



si forma parte de una acción de movimiento para salir del hexágono. Las unidades pueden salir de una fortificación sin abandonar el hexágono, pagando el coste normal del terreno donde se encuentren. **Ej. Una LMG que ocupa el búnker de un hexágono de terreno abierto sufre un flanco. Como acción paga 1 PA para abandonar el búnker, momento en que puede encarar cualquier dirección.**

18.3 Obstáculos – Alambrada, barreras y minas terrestres

18.3.1 La alambrada afecta a unidades de infantería que deseen mover al hexágono, procedentes de cualquier dirección. Los vehículos de ruedas no pueden entrar en un hexágono de alambrada. Los tanques no pueden efectuar en un hexágono de alambrada un movimiento de bonificación.



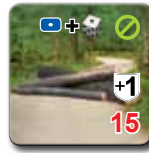
Las unidades de infantería pagan un +1D6 en PA como penalización al movimiento por mover a un hexágono de alambrada. Para mover a un hexágono de alambrada, las unidades de infantería deben:

1. Anunciar su intención de mover al hexágono de alambrada.
2. Tirar 1D6 para determinar la penalización al coste de movimiento.
3. Añadir esta penalización al coste normal por avanzar a ese terreno. Si después de determinar la penalización al coste de movimiento, una unidad activada no tiene suficientes PA/PAM para mover al hexágono de alambrada, o si el jugador no desea pagar los PA/PAM adicionales para avanzar a ese hexágono, la unidad pierde todos sus PA restantes. Este intento cuenta como una acción. La unidad activada podría efectuar otras acciones, utilizando PAM o cartas de acción, en turnos posteriores.

Ej. Una unidad de rifles alemana ocupa un hexágono de terreno abierto que tiene una ficha de alambrada. Una unidad soviética desea avanzar al hexágono ocupado por el alemán, con intención de trabarse en CC con el enemigo. Al soviético le quedan 4 PA y 2 PAM. Declara sus intenciones, tira 1D6, obtiene un 4 y, por tanto, debe pagar 5 PA en total para mover al hexágono de alambrada con el alemán (el 4 obtenido en el dado +1 PA coste de movimiento de terreno abierto). El soviético puede o bien pagar 4 PA +1 PAM para mover, o bien no hacerlo y renunciar a sus 4 PA restantes.

Las fichas de alambrada se destruyen automáticamente y se retiran cuando un vehículo oruga entra en su hexágono o cuando son atacadas (18.4). Las fichas de alambrada solo pueden colocarse durante el despliegue, a menos que el enfrentamiento especifique lo contrario. Cualquier ataque de artillería o mortero sobre el hexágono se resuelve simultáneamente contra la alambrada y cualquier otra unidad presente en el hexágono.

18.3.2 Barrera Pueden colocarse fichas de barrera en cualquier hexágono, y afectan a los vehículos que quieren mover al hexágono desde cualquier dirección. Las barreras no afectan a las unidades de infantería. Los vehículos de ruedas no pueden entrar en un hexágono con barrera. Los vehículos oruga que deseen mover a un hexágono de barrera deben:



1. Anunciar su intención de mover al hexágono de barrera.
2. Tirar 1D6 para determinar la penalización al coste de movimiento.
3. Añadir esta penalización al coste normal por avanzar a ese terreno. Si después de determinar la penalización al coste de movimiento, una unidad activada no tiene suficientes PA/PAM para mover al hexágono de barrera, o si el jugador no desea pagar los PA/PAM adicionales para avanzar a ese hexágono, la unidad pierde todos sus PA restantes y se considera usada. Este intento cuenta como una acción. La unidad activada podría efectuar otras acciones, utilizando PAM y cartas de acción. Las barreras solo pueden construirse en el despliegue inicial, a menos que lo especifique en el enfrentamiento.

La barrera no bloquea la LV y añade + 1 DM a todas las unidades.

18.3.3 Minas terrestres Las minas pueden colocarse en cualquier hexágono, descubierta u oculta, tal como especifique el enfrentamiento. Si una ficha avanza sobre una mina oculta, se coloca entonces la mina en el hexágono. Las minas atacan a unidades amigas o enemigas, inmediatamente después de que las unidades avancen a un hexágono minado o efectúen cualquier acción diferente de disparar, reagruparse o ejercer de observador para la AFM. Las unidades que abandonen un hexágono minado no se ven afectadas por las minas. Si una unidad nueva mueve a un hexágono minado ya ocupado por otra unidad, solo la nueva unidad se verá afectada por el ataque de las minas.



- Las minas incluidas en este juego tienen un número de ataque en negro, por tanto afectan tanto a vehículos como a unidades de infantería.

Cuando una unidad mueve sobre una mina, el propietario de la unidad tira 2D6, que puede ser modificado con PAM. Con un resultado igual o superior a 8 (☀️ ≥ 8), la unidad es impactada y el jugador extrae un marcador de impactos. Con un 12 o más en los dados, la unidad sufre un impacto crítico. Los MD proporcionados por el terreno y las fortificaciones no afectan a los ataques de minas. **Ej. Un jugador decide modificar su tirada de dados con 2 PAM. Por tanto, será necesario que obtenga un 6 o más para que la unidad sufra un impacto.**

18.4 Destrucción de fortificaciones y obstáculos

Las fortificaciones y obstáculos con un número rojo en la esquina inferior derecha de la ficha pueden ser destruidos o despejados por fuego de mortero, artillería, fuego rojo proveniente de un tanque o ataques en CC efectuados por pelotones. El FD de una fortificación u obstáculo se modifica en virtud del MD que aporte el terreno, incluido bosque,

edificio o humo. Cuando una fortificación u obstáculo sufre un impacto, se retira del juego. Los ataques se resuelven simultáneamente (pero se tiran por separado) contra la unidad o unidades objetivo y la fortificación u obstáculo. Si la fortificación resultase destruida, las unidades aún recibirían durante el ataque de ese turno el MD que proporciona. Las unidades en fortificaciones defienden con su defensa de flanco contra fuego, artillería/mortero, y ataques CC como de costumbre. Un jugador puede atacar una fortificación que no tenga unidades dentro, en un intento por destruirla.

Ej. La artillería soviética con PF 6 roja dispara a 2 pelotones de rifles bajo una ficha de búnker con VD 16 y un 3 como MD de flanco. La artillería obtiene un 10 para un VA total de 16, por tanto se elimina el búnker. El soviético obtiene un VA 13 contra la primera unidad de rifles con VD 14 (11 FD de flanco +2 MD por el búnker), y falla. Para el segundo pelotón de rifles, el soviético obtiene un VA 12 y también falla.

Ya estás listo para jugar el enfrentamiento 7. Juega este enfrentamiento antes de proseguir con la lectura de las reglas.

6ª Parte

Esta parte introduce unidades especiales y reglas que permiten jugar a más de 2 jugadores.

19.0 Pioneers

Se trata de unidades de ingenieros adiestrados específicamente para asaltar posiciones enemigas. Los pioneers se comportan exactamente como cualquier otro pelotón de infantería, excepto por las siguientes peculiaridades:

- Los pioneers revelan las minas ocultas cuando mueven a un hexágono minado, sin sufrir el ataque de las minas.
- Los pioneers pueden desplegar humo +2 MD hasta 1 hexágono de distancia de su posición, a un coste de 2 PA.
- Los pioneers van equipados con lanzallamas con un alcance de 1 hexágono (19.1).



19.1 Lanzallamas

Determinados tanques y unidades van equipados con lanzallamas y van marcadas con un símbolo de llama. Estas unidades pueden elegir disparar con su capacidad y alcance de fuego normal, o pueden elegir su lanzallamas. Todos los lanzallamas tienen un alcance de 1 (no pueden disparar a larga distancia) y PF 2 roja or azul. Se aplican los modificadores por disparar a corta distancia y en CC. Los lanzallamas siempre disparan contra el FD de flanco del defensor, y los modificadores por terreno se ignoran. Los lanzallamas instalados en el casco del vehículo solo disparan en el arco frontal, los lanzallamas instalados en la torreta pueden disparar fuera de su arco por 1 PA adicional.



20.0 Partidas con 3 y 4 jugadores

Algunos enfrentamientos están diseñados para dar cabida a más de 2 jugadores. Cada jugador tiene su propia Hoja de control y cuenta con un contingente concreto de fuerzas a su disposición. Los jugadores deciden al principio de la partida si el turno se alterna entre los jugadores de ambos bandos (**Ej: Alemán 1, luego Soviético 1, luego Alemán 2, después Soviético 2**) o si todos los jugadores de un bando realizan simultáneamente sus turnos (**Ej: alemanes 1 y 2, seguidos por los jugadores soviéticos 1 y 2**).

Los jugadores tiran por la iniciativa individualmente al principio de una ronda. El que obtenga la tirada mas alta o el bando que obtenga la tirada mas alta realizará la primera acción. Los jugadores también pueden decidir realizar los turnos siguiendo el orden de mayor a menor tirada de iniciativa. Cuando todos los jugadores de ambos bandos, a excepción de uno, pasan consecutivamente, concluye la ronda.

Ej. El jugador soviético 1 pasa, el Alemán 1 realiza una acción, el soviético 2 pasa, el alemán 2 pasa. Si el soviético 1 pasase ahora, la ronda se terminaría.

Los jugadores de un mismo bando no pueden intercambiarse cartas de acción.

Las condiciones de victoria se otorgan al jugador que sea el primero en avanzar a un hexágono de victoria, etc. Los jugadores podrían decidir jugar la partida con el objetivo de determinar un ganador individual o considerarla una victoria de equipo.

20.1 Dos jugadores con un enfrentamiento para tres o cuatro jugadores

Cuando dos jugadores juegan un enfrentamiento diseñado para 4, pueden consolidarlas como si constituyeran una única fuerza. Esto incluye consolidar todos los PAM, menos uno, en una única Hoja de control, así como robar y consolidar las cartas de ambas fuerzas. El jugador controla todas las unidades de ambas fuerzas y puede activar cualquiera de estas unidades en el orden que considere más adecuado.

Ej. Un jugador controla dos fuerzas alemanas. La primera fuerza tiene asignados 7 PAM y la segunda 6 PAM. El jugador podría consolidar los 12 PAM en una Hoja de control, y usarlos como crea conveniente. También roba todas las cartas de ambas fuerzas, que utilizará como considere más ventajoso.

Si 3 jugadores juegan un enfrentamiento diseñado para 4 jugadores, entonces no se recomienda que ninguna de las fuerzas se consolide.

20.2 Juego solitario

Sirvan las siguientes reglas a modo de guía sobre cómo un jugador solitario puede mover las unidades contrarias. El jugador solitario siempre debería llevar la fuerza atacante. El jugador solitario efectúa acciones para las fuerzas del oponente, pero se ve limitado por las doctrinas descritas más abajo. Cuando dos jugadores jueguen los enfrentamientos solitarios, las reglas habituales se imponen a las que se describen a continuación.

Iniciativa: Tírar 1D6 al inicio de cada ronda. La oposición gana la iniciativa con un 1, 2, 3 o 4, el jugador gana con un 5 o 6.

Activación: Una unidad opuesta solo se activará si tiene una unidad enemiga en LV.

Doctrina de movimiento: Las unidades del oponente se mostrarán más proclives a replegarse sobre los objetivos del juego, antes que avanzar alejándose de ellos.

Las unidades no intentarán mover a un hexágono ocupado por el enemigo, a menos que se trate de uno de los hexágonos objetivo. Si el jugador solitario piensa que la oposición necesita atacar de todos modos un hexágono enemigo, debe tirar un 1D6. Solo si obtiene un resultado de 1, 2, 3 o 4 el pelotón opuesto completará el movimiento.

Pivotar: Una unidad opuesta pivotará hacia una amenaza que se encuentre fuera de su **arco de fuego (AdF)**, respetando el siguiente orden de importancia:

- Si la unidad enemiga se encuentra en un hexágono adyacente.
- Si recibe fuego enemigo y no existe una amenaza más próxima en su LV.
- Si una amenaza que se encuentra dentro de su alcance requeriría de un 9 o menos para impactar y no existe una amenaza más cercana en su LV.

Doctrina de fuego: Las unidades del oponente tan solo dispararán a unidades enemigas que se encuentren a distancia normal y solo reciban impactos con una tirada de 2D6 sin modificar de 10 o menos. Dispararán a la unidad que sea más fácil impactar.

Uso de los PAM: Reforzar la oposición con un 20% más de PAM de los que aparecen listados en el despliegue del enfrentamiento, redondeando hacia arriba. El uso de los PAM debe destinarse sobre todo a modificar la potencia de fuego de las unidades. El número de PAM que se gaste se determina por el resultado de una tirada de 1D6.

- Entre 1 y 2 la unidad modifica la tirada de ataque por 2 PAM.
- Entre 3 y 4 la unidad modifica la tirada de ataque por 1 PAM.
- Entre 5 y 6 la unidad no modifica la tirada de ataque.

La oposición usará tantos PAM como tenga a su disposición con tal de cumplir con el anterior requisito.

Ej. Una unidad de rifles soviética opuesta tiene LV clara a una unidad de rifles alemana en movimiento. El soviético disparará porque tan solo necesita obtener un 8 para impactar (VA 3 contra FD 12 -1 penalización normal por movimiento). Le queda 1 PAM en el casillero, así que debe tirar 1D6 para ver si lo utilizará para modificar el ataque a su favor. Obtiene un 1 en esta tirada, por tanto modificará con 1 PAM, ya que es el único que le queda. Necesita obtener un 7 en la tirada para impactar a la unidad alemana (PF 3 +1 PAM= VA 4 contra VD 11).

Las unidades soviéticas de la oposición pueden disparar a hexágonos enemigos, aunque ese hexágono esté ocupado por otras unidades soviéticas.

Sumar PAM a los PA para disparar de nuevo: Si una unidad de la oposición puede impactar a un objetivo con un resultado de 9 sin modificar sirviéndose de 2D6, utilizará hasta 1 PAM para aumentar sus PA con tal de disparar de nuevo.

Ej. El coste de disparo de la unidad soviética es 4 PA, pero tan solo conserva 3 PA. Sumará 1 PAM con tal de disparar de nuevo.

Ej. El coste de disparo de la unidad soviética es 4 PA, pero tan solo conserva 2 PA. No volverá a disparar.

Reagrupación: Una unidad de la oposición que sufra un impacto siempre e reagrupará antes de disparar, a menos que pueda atacar a una unidad enemiga con un resultado sin modificar de 8 con 2D6.

Sentido común: Cuando surjan situaciones imprevistas, el jugador solitario debería reaccionar con unidades de la oposición, de modo que cualquier acción que efectúen revierta en su propio interés. Esto supone que algunas de las doctrinas establecidas anteriormente podrían modificarse o ignorarse en ciertas situaciones. Cuando se juega en solitario, se recomienda utilizar la regla opcional «Valores variables de PA» (3.0.1).

20.3 Unidades ocultas opuestas en el juego solitario

Por cada unidad oculta opuesta que incluya el enfrentamiento, señala con monedas dos hexágonos que te parezcan dos buenos escondrijos. Pon la unidad oculta en un cuenco, junto a una ficha que haga las veces de señuelo (cualquier ficha que no utilices en esa partida). Cuando sea necesario poner en juego una unidad oculta de la oposición, saca una ficha al azar del cuenco, para comprobar si la unidad se encuentra de verdad allí. Si la ficha extraída es el señuelo, retírala del juego junto a la moneda y continúa con la partida.

Ej. 2 unidades opuestas pueden estar ocultas. El jugador marca 4 hexágonos con monedas y luego introduce en el cuenco ambas unidades junto a dos fichas de señuelo.

Notas del diseñador: Las modernas tácticas de combate que emplean la mayoría de los actuales ejércitos avanzados se cimientan en las doctrinas de la 2ª GM. Las tácticas utilizadas evolucionaron (y a veces se ignoraron) a través de los conflictos y guerras que siguieron en Corea, Vietnam, Bosnia, Afganistán e Iraq. Diseñé CdH para hacer un seguimiento de esta evolución de la táctica por medio de una serie de juegos, el primero de los cuales es El Oso despierta, Rusia 1941-42. Es un juego de tablero rápido y fluido que es fácil de aprender, pero que con pocas reglas adicionales refleja con realismo el periodo que uno proponga simular.

Al desarrollar un nuevo sistema de juego existe la tentación de añadir reglas y más reglas, en un empeño por dotar de mayor «realismo» al juego. Por desgracia, este ejercicio tiene a menudo el efecto contrario, porque la visión de conjunto se confunde tras la maraña de detalles. Quise que el sistema reflejara el combate y las reacciones rápidas con que afrontar tanto las oportunidades como las adversidades. Tenía que ceder ante el necesario nivel de abstracción que permitiese pasar más tiempo combatiendo al oponente e investigando las tácticas propias del juego que peleándose con las reglas. Ser fiel a estos objetivos supuso un tremendo desafío, entre otras cosas porque los desarrolladores no dejaron de aportar nuevas ideas. Finalmente, confiamos en una norma que nos fijamos, consistente en que la regla propuesta tenía que aplicarse en más de un 10% de situaciones relevantes, además de aportar al juego un matiz histórico que fuera importante. Nos gobernamos por la creencia de que la abundancia de detalle no hace un buen juego, pero que un sistema básico limpio y sencillo sí lo hace.

El modo en que decidimos simular la estructura de mando en el juego constituye un ejemplo de nuestro empeño de procurar que su armazón básico fuese lo más robusto y sencillo posible. La estructura de mando es la fuerza que mantiene unidas a todas las unidades en plena batalla. En CdH hicimos los cálculos necesarios para que la probabilidad de tener éxito en un ataque fuese más difícil sin empeñar PAM. A menudo, armaban con rifles a los campesinos soviéticos, eso si tenían suerte, y los empujaban al combate sin adiestrarlos antes. Erán muy valientes, pero, desde una perspectiva táctica, ignoraban qué hacer cuando se enfrentaban a un nido de ametralladoras alemán. En este caso, podemos decir que no empezaban el combate con muchos PAM. Esto refleja la increíble importancia que tenía una sólida estructura de mando. Por tanto, jugar bien depende de la gestión de PAM.

Son mecánicas cuidadosamente diseñadas como éstas las que afectan sutilmente las tácticas de juego y suponen la columna vertebral de Conflicto de héroes. Hemos ajustado en la medida de lo posible el sistema de reglas de CdH, conscientes de que no es posible cubrir todas las posibilidades de un juego dotado de tantas variables. Si la interpretación de una regla da pie a desacuerdos, recomiendo utilizar el sentido común y llegar a un acuerdo amistoso con el oponente para resolver la situación. Tenemos planeado ampliar la serie para cubrir otros teatros de la 2ª GM, y también otros conflictos como Vietnam e Iraq. También incluiremos reglas para aviones, barcos, paracaidistas y mucho, mucho más.

¡Así que ve en busca de un puñado de amigos, despliega un enfrentamiento y diviértete!
Uwe Eickert

Un agradecimiento especial a las siguientes personas, que nos han ayudado a desarrollar el juego. Agradezco las numerosas ideas aportadas, las horas de investigación histórica y las estimulantes discusiones.

Desarrollo de juego, reglas y enfrentamientos: Gunter Eickert, Dave Kimmel

Desarrollo y edición de reglas: Kai von der Aa, James Palmer, Jim Toland

Ilustración original de cubierta: Stephen Paschal (www.stephenpaschal.com)

Ilustraciones de cartas, fichas y marcadores: Pavlos Germidis
Mapas: Pat Ward

Modelo estadístico: Andreas Büntenbender, Jon Pehrson

Créditos de esta edición:

Producción Editorial: Xavi Garriga y Joaquim Dorca

Traducción: Miguel Antón, Marc Figueras, Marià Pitarque y Santiago Penco

Revisión de textos: Marc Figueras, Santiago Penco

Adaptación Gráfica: Antonio Catalán

Un agradecimiento especial a las siguientes personas que ayudaron durante el desarrollo de los juegos que componen la serie: Grady Brecheisen, Jose Luis Vilar Benet, Lukasz Biernat, Jacob Cassens, Josh Christensen, Steven Duke, William Eastwood, Grant Eldridge, Steven Erikson, Mike Gladniuk, Dean Halley, Michael Hekel, Kyle Knauman, Jesse LeBreton, Russell Marsh, John McLintock, Stan Myszak, Wojciech Pawlus, Bruno Savarrese, Brian Sturk, Kevan Sumner, Michael Vinarcik, Norbert Westenberg, Thomas Witham

A Rolf Werner por las horas que pasó compartiendo historias, por confiarme su diario de guerra y por el poema que escribió incluido en la última página de estas reglas. Descansa en paz, Rolf.

Para mi padre, Ari Eickert por hacer que me interesara por la historia durante nuestras largas sobremesas. Ya no son tan acaloradas, ni tal largas, desde que podemos demostrar, o refutar, nuestros respectivas posiciones con facilidad gracias a internet.

Cartas de acción

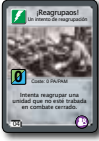
Un jugador debe jugar las cartas de acción durante su turno. Jugar una carta de acción constituye una acción. Las cartas pagadas con PA deben jugarse sobre la unidad o grupo activado que haya pagado por ellas. Las cartas que no comportan un gasto de PA, o que se paguen con PAM, pueden jugarse sobre cualquier unidad.



Acción de mando (x13), carta nº 2
Cualquier unidad o grupo puede ejecutar una acción gratuita sin importar cuál sea su coste.



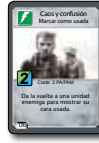
¡Seguidme! (x3), carta nº 3
Cualquier unidad o grupo puede reagrupar de inmediato. Ciertos marcadores de impacto de vehículo no dan opción a reagrupar, y no pueden aprovechar esta carta.



¡Reagrupaos! (x3), carta nº 4
Cualquier unidad o grupo puede tirar los dados para intentar reagruparse. Cada intento se resuelve por separado.



Despliegue rápido (x2), carta nº 5
Cualquier unidad o grupo, incluso oculto, puede mover hasta 2 hexágonos sin coste de PA. No se puede utilizar en unidades inmovilizadas, clavadas o aturdidas. Las minas que pueda haber en el camino afectarán a la unidad en movimiento. Una unidad no puede mover a hexágonos prohibidos.



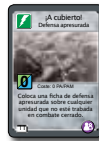
Caos y confusión (x2), carta nº 6
Dar la vuelta a una unidad enemiga a su cara usada. La unidad afectada no se podrá activar o usar PA durante el resto de la ronda. Puede usar PAM y cartas. Esta carta no se puede jugar sobre un grupo o unidades situadas fuera del tablero, pero se puede jugar sobre unidades ocultas.



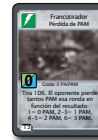
Sargento veterano (x2), carta nº 7
Una unidad activada tira 1D6 para obtener PA adicionales, que se añaden al casillero de PA. El total de PA podría ser temporalmente superior al número de PA con el que se activó la unidad.



Oficial en cabeza (x2), carta nº 8
Tirar 1D6 para obtener PAM adicionales y sumarlos al casillero de PAM. Estos PAM se añaden solo esa vez y pueden llevar temporalmente el total de PAM por encima del valor inicial indicado por el enfrentamiento.



¡A cubierto! (x2), carta nº 11
Puede colocarse una ficha de defensa apresurada sobre cualquier grupo o unidad usada, no usada o activada (vehículos incluidos). No se puede colocar sobre una unidad trabada en CC.



Francotirador (x3), carta nº 13
El oponente pierde de inmediato PAM, pero únicamente durante la actual ronda. Tirar 1D6:
1= 0 PAM 2-3= 1 PAM
4-5= 2 PAM 6= 3 PAM



Estancado (x1), carta nº 20
Inmoviliza un único vehículo enemigo usado o no usado. La ficha de inmovilización se retirará al finalizar la ronda. Esta carta no se puede jugar sobre un grupo.



Reconocimiento (x1), carta nº 30
Escoge cualquiera de tus unidades. Tu oponente debe revelar todas las unidades ocultas situadas en un radio de 2 hexágonos y en LV de la unidad que hayas escogido.



Sembrar minas (x1), carta nº 40
Un único pelotón de infantería no transportado usado, no usado o activado puede colocar una mina disponible en su propio hexágono o adyacente, siempre que no esté ocupado por el enemigo. La mina podría colocarse oculta si se hace fuera de la LV del enemigo. Las unidades trabadas en CC no pueden sembrar minas.



Limpiar obstáculos (x1), carta nº 41
Cualquier pelotón no transportado usado, no usado o activado puede retirar un contador de obstáculo en su propio hexágono. Se pueden retirar alambradas, barreras y minas terrestres. No se puede jugar en acciones grupales o con unidades trabadas en CC.

Cartas de bonificación

Jugar una carta de bonificación no constituye una acción. Las cartas de bonificación pueden jugarse en conjunción con otra acción o tal como se describe a continuación.



Dirección del fuego (x2), carta nº 9
Jugar esta carta aumenta la PF de una unidad o grupo de unidades que están atacando en 2. Jugar esta carta no constituye una acción. Un grupo puede utilizar esta carta.



¡Suerte! (x3), carta nº 12
Un jugador puede jugar esta carta con tal de influenciar el resultado de una tirada de dados propia. Jugar esta carta no constituye una acción y puede jugarse durante el turno de cualquiera de los jugadores después de haber tirado los dados



Acción rotunda (x2), carta nº 10
Un jugador puede efectuar dos acciones consecutivas, saltándose el turno del oponente. Jugar esta carta no constituye una acción. Un jugador debe anunciar el uso de esta carta antes de efectuar la primera de sus acciones. Un grupo puede utilizar esta carta.

Cartas de armamento

Las cartas de armamento se juegan como acción o para apoyar una acción grupal. Las cartas de artillería fuera del mapa se juegan y resuelven durante la secuencia pre-ronda (2.0).



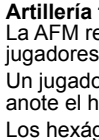
Granadas (x1)
• Los pelotones alemanes pueden usar esta carta sin coste para atacar como acción.
• Puede utilizarse a 1 de distancia con una -2 a la PF (larga distancia).
• No se aplican modificadores en CC.
• Puede apoyar un grupo de fuego.
• Ataca la defensa de flanco del objetivo.
• Se aplican los mod. de terreno.



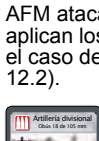
Cóctel Molotov (x1)
• Los pelotones soviéticos pueden usar esta carta sin coste para atacar como acción.
• Puede utilizarse a 1 de distancia con una -2 a la PF (larga distancia).
• No se aplican modificadores en CC.
• Puede apoyar un grupo de fuego.
• Ataca la defensa de flanco del objetivo.
• Se aplican los mod. de terreno.



Mina Teller (x1)
• Los pelotones alemanes pueden atacar vehículos con esta carta por 2 PA o PAM como acción.
• Solo puede usarse a distancia 0.
• No forma parte de un grupo de fuego.
• Ataca la defensa de flanco.
• No se aplican mod. de terreno o CC.



Artillería fuera del mapa (AFM)
La AFM representa efectivos disponibles para los jugadores, tal como establezca el enfrentamiento. Un jugador debe anotar si utilizará humo cuando anote el hexágono en la secuencia pre-ronda. Los hexágonos que sufrirán los efectos de la descarga figuran impresos en cada carta.



AFM ataca la defensa de flanco del objetivo. Se aplican los modificadores de terreno, excepto en el caso del bosque (consultar ráfagas aéreas, 12.2).



AFM alemana (x1)
Obús ligero leFH18 de 105mm



AFM soviética (x1)
Obús m38 de 122mm

Cartas de evento

Las cartas de evento se juegan de inmediato nada más robarlas al iniciarse la ronda. El jugador roba a continuación otra carta.



Puntuar (x1)
El enfrentamiento indica si debe incluirse esta carta en el mazo. Una vez robada, deben seguirse las instrucciones del enfrentamiento. Robar una nueva carta tras repartir los puntos de victoria.



Objetivos 1-4 (x4)
Se mezclan las cartas de objetivo y se toma una al azar. Esta carta define por lo general un objetivo secreto que tiene el jugador para esa partida. La carta se revela al finalizar el juego.



Evento de enfrentamiento (x1)
Esta carta de evento se incluye a veces en el mazo. Una vez robada, hay que ejecutar un evento especificado por el enfrentamiento. Robar una nueva carta después de resolver el evento.



Fin de partida (x1)
Esta carta de evento se incluye a veces en el mazo. Una vez robada finaliza la partida.

Las minas Teller pueden colocarse también como minas terrestres a un hex. de la posición de una unidad. Se aplican las mismas reglas que para la carta nº 40, sembrar minas.

Fichas de unidades de El Oso despierta, 2ª edición

Listadas a continuación figuran los nombres de las unidades, cuántas incluye el juego, años en servicio activo y breves textos descriptivos. Los jugadores que deseen diseñar sus propios enfrentamientos pueden descargar una lista con el coste en puntos de las unidades en www.Academy-Games.com. N.D.: Las estadísticas y habilidades de las unidades se han calculado en base a las prestaciones históricas en el campo de batalla de unas unidades frente a otras en un período de tiempo determinado. Los aficionados a la serie CoH apreciarán que las estadísticas (relativas) de una unidad en diferentes juegos a menudo cambian según progresa la guerra.

- 

Pelotón de rifles alemán '41 (x8) 39-45
Siete hombres y oficiales armados con rifles y algún subfusil. Cada pelotón incluía una unidad LMG 34, listada a continuación



PzJg 35R (x1) 41-44
Un sustituto decepcionante del Panzer Jäger I, este cazacarros iba equipado con un cañón de 47 mm checo en el armazón de un tanque capturado francés R35.



Cañón de infantería de 76 mm (x1) 39-45
Era un cañón soviético de apoyo a la infantería, asignado a regimientos de caballería e infantería.



LMG 34 (ligera 34), de cinta (x7) 39-45
Alimentada con una cinta de 200 proyectiles, la LMG 34 era el arma clásica de apoyo al pelotón de infantería.



Panzer 38t (x1) 39-42
Este tanque checo con un cañón L48 de 37 mm estaba destinado a convertirse en uno de los principales caballos de batalla, pero se reveló vulnerable y falto de potencia.



Cañón antitanque de 45 mm (x2) 39-45
Actualización del PaK36 alemán, el cañón 19-K L43 era muy versátil, capaz de disparar munición perforante y explosiva.



HMG 34 (pesada 34) (x2) 39-43
Una LMG 34 montada sobre un trípode hacía de esta ametralladora un arma letal y precisa.



Panzer III (x2) 39-41
Los alemanes pensaban convertirlo en su tanque principal, pero el cañón de 37 mm era inútil contra los tanques soviéticos.



Carro (x4) 39-45
Ambos ejércitos recibían sus suministros gracias a los carros de caballos. Los carros superaban en número al total de vehículos.



Mortero 50 mm (x2) 39-42
El mortero de 50 mm demostró carecer de la potencia necesaria y más adelante sería sustituido por el de 80 mm.



Panzer IIIe (x2) 39-41
Los alemanes pensaban convertirlo en su tanque principal, pero el cañón de 37 mm era inútil contra los tanques soviéticos.



Camión GAZ (x2) 39-43
Una copia del Ford fabricada en Rusia, el camión GAZ 2x4 ruedas fue la mula de carga por excelencia de los soviéticos.



Mortero 80 mm (x2) 39-45
Estos morteros tenían un equipo de tres hombres y podían hacer fuego indirecto. Sustituyeron a los morteros de 50 mm.



Panzer IIIh (x1) 41-42
Equiparon los Panzer IIIe con cañones de 50 mm y un blindaje más grueso para protegerlos de los T-34.



Coche blindado BA-10 (x2) 39-43
Destinado al reconocimiento, el BA-10 tenía escaso blindaje y era veloz. La torreta con cañón de 45mm y una ametralladora. El blindado más fabricado durante la guerra.



Pelotón de pioneers (x3) 39-45
Pelotones especiales, de 8-10 hombres, que asaltaban posiciones fortificadas, minaban el terreno y tendían trampas.



Panzer IIIj (x1) 42-43
En un empeño por contrarrestar el T-34, este tanque demostró ser obsoleto nada más desplegarse en el campo de batalla.



Tanque ligero BT-7 (x2) 39-43
Contaba con poco blindaje, y en 1941 ya podía considerarse obsoleto. Su diseño, sin embargo, fue el precursor de T-34.



Cazacarros (x1) 39-42
Equipos de dos hombres, entrenados para asaltar tanques con varias granadas atadas (Geballte Ladung), minas y otros explosivos



Panzer IVe (x2) 39-43
Un tanque de apoyo de infantería que artillaba un cañón corto de 75 mm, útil únicamente contra objetivos sin blindaje.



Tanque pesado KV1a (x2) 40-42
El tanque más potente fabricado en serie al inicio de la guerra, su grueso blindaje era prácticamente impenetrable.



Cañón de infantería 75 mm (x2) 39-45
Con cañón corto (leIG 18), realizó labores de apoyo contra objetivos no blindados. Disparaba proyectiles de alto explosivo.



Panzer IVf2 (x1) 42-43
Mejorado con un cañón antitanque de 75 mm, se convirtió en el tanque principal de los alemanes, sustituyendo a los obsoletos PzIII.



Tanque pesado KV2a (x1) 40-43
El revienta tanques servía de apoyo al KV1a. Su principal desventaja: lo lento que era.



76,2 mm FK 297 (x1) 41-43
Para detener al T-34 y el KV-1, utilizaron cañones capturados a los soviéticos, como este antitanque F-22 USV M39.



Panzer IVf (x1) 42-44
Un tanque pesado francés capturado, cuya pieza secundaria montada en el casco fue sustituido por un lanzallamas.



Tanque pesado KV2a (x1) 40-43
El revienta tanques servía de apoyo al KV1a. Su principal desventaja: lo lento que era.



PaK36 (x2) 39-42
Los alemanes no estaban preparados para el tanque T-34, y los proyectiles del PaK36 de 37 mm rebotaban en su blindaje.



Tanque S35(f) Somua (x1) 41-44
Un tanque capturado a los franceses con un cañón L42 de 47 mm, equipado con radio. Luchó en el Norte, así como en Finlandia.



Tanque pesado T-26b (x4) 39-42
Aunque ya era obsoleto durante la Operación Barbarroja, en ese momento era el tanque soviético más numeroso.



PaK38 (x2) 41-45
Este cañón antitanque de 50 mm era débil contra los tanques T-34 y KV, únicamente podía utilizarse a corta distancia.



T-34 capturado (x1) 41-42
Los alemanes aprovechaban el material capturado al enemigo. Equiparon con radio los T-34 capturados.



Tanque medio T-34a m40 (x4) 40-42
Considerado el mejor tanque de la 2ª GM, el diseño y grosor del blindaje eran excelentes, presentaba un blanco pequeño y era veloz.



FlaK18 88 mm (x1) 39-45
Adaptaron este cañón antiaéreo en uno antitanque, el más efectivo de la guerra. Era capaz de penetrar cualquier blindaje.



Pelotón rifles soviético 1941 (x12) 39-41
10 hombres y oficiales armados con rifles. No tenían el entrenamiento de los alemanes, pero sí, más potencia de fuego.



Tanque medio T-34b m41 (x2) 41-43
El cañón supuso una mejora respecto al modelo anterior, y el diseño se simplificó para facilitar su fabricación.



Carro (x3) 39-45
Buena parte de ambos ejércitos recibían sus suministros gracias a los carros tirados por caballos. Los carros superaban en número a la suma total del resto de los vehículos.



Pelotón del NKVD (x3) 39-45
Tropas de seguridad empleados para mantener el «orden» interno, así como para luchar contra los alemanes. Combatieron con ferocidad durante 1941.



Tanque pesado T-35 (x1) 39-41
Muy pesado con varias torretas, con 3 cañones y 5 ametralladoras. Con escaso blindaje, luchó hasta 1941.



Camión/Opel (x2) 39-45
Los alemanes tenían suerte de contar con estos camiones, aunque la mayoría de los suministros eran transportados por carros.



Pelotón de asalto SMG (x4) 41-42
Los soviéticos armaron cada vez a más soldados con sus temidos subfusiles. Al finalizar la guerra, el 34% del armamento estaba compuesto por subfusiles.



ZiS-30 Artillería móvil (x1) 41-42
Cazacarros cuyo apresurado diseño montó un cañón de 57 mm al tractor Komosolets, una pésima plataforma para cañones. La pieza de 57 mm tenía muchos defectos.



DeMag D7 (x1) 41-42
Un cañón AT PaK38 de 50 mm montado en el armazón de un semioruga ligero. A veces se añadía blindaje en la parte frontal.



Ametralladora media Maxim (x3) 39-45
El modelo Maxim 1910 era pesado y muy aparatoso, pero fiable y resistente.



Mortero de 50 mm (x2) 39-42
El mortero ligero de 50 mm carecía de la potencia necesaria para dejar huella en el campo de batalla.



Mortero de 82 mm (x2) 39-45
El mortero más fabricado por los soviéticos. Algunos modelos tenían ruedas en su base. Podía disparar fuego indirecto y humo.



Transp.Blindado SdKfz 251/1.(x2) 39-45
Un transporte blindado todo terreno, capaz de mantenerse a la altura de los tanques. Iba armado con dos LMG 34.



F22 m36 de 76 mm (x1) 39-45
Diseñado para cumplir funciones tanto antiaéreas como AT, tenía unas miras y controles torpes.



SdKfz 232L (x1) 39-45
Coche blindado de reconocimiento de 8 ruedas, con cañón automático de 20 mm. Versión tardía con blindaje frontal reforzado.

“Kampf im Osten”

*Weit ist der Weg,
reich und fruchtbar die Erde.
Auf ihren Feldern
hielt Ernte der Tod.*

Unteroffizier Rolf Werner
Im Felde, Russland Sept 1941

“Guerra en el Este”

*Largo es el camino,
rica y fértil la tierra.
En sus campos
la Muerte siega.*

Sargento Rolf Werner
En el frente, Rusia, septiembre de 1941

Partes del reglamento

Estructura de juego y progreso del turno - 1
Terreno y LV - 4
Movimiento - 5
Combate- 6
Cartas y acciones grupales - 8

Colinas- 10
Morteros y artillería - 11
Vehículos y tanques - 12
Fortificaciones y obstáculos - 14
Descripción de las cartas y unidades - 17

Índice

Acciones 2.2
Acciones mando (PAM) 3.2.2
Acciones de oportunidad 3.1
Acciones de PA 3.0
Acciones grupales 9.1
 Grupo de fuego 9.1.2
 Movimiento 9.1.1
 Reagrupación 9.1.3
Activación compartida 9.0
Ajustes casillero PAM 7.4
Alambrada 18.3.1
Alcance 7.7
 Corto 7.7.2
 Largo 7.7.1
 Mismo hexágono 7.7.3
Artillería fuera del mapa (AFM) 12.3
Bajas 7.4
Barrera 18.3
Blindados/Tanques 15.0
Búnker 18.1.2
Camiones 16.0
Cañones auto propulsados 15.4
Cargar unidad/cañón 17.0
Carretera 5.0.1
 Atascos 14.2
Cartas 8.0
Cartas de acción 8.1
Cartas de armamento 8.4
Cartas de bonificación 8.2
Cartas de evento 8.3
Clavada 7.5
Cobertura de vehículos 15.6
Colinas 11.0
Combate 7.0
Combate cerrado (CC) 7.7.3
Control de hexágonos 2.4.1
Control hexágonos de victoria 2.5.2
Coordenadas de mapa 1.0
Defensa apresurada 18.1.3
Demorar 2.2
Despliegue del juego 1.0
Encaramiento 5.1
Equilibrar partidas 3.2.5
Factor de defensa (FD) 7.1, 15.0
Fin de partida 2.4
Fin de ronda 2.3

Fortificaciones 18.1
 Destrucción 18.4
 Entrada y salida 18.2
Fuego a corta distancia 7.7.2
Fuego de flanco 7.3
Girar torreta vehículo inmovil 14.5
Hexágonos enemigos 5.4
Humo 13.0
Impacto crítico 7.0
Impactos/bajas 7.5, 15.2
Iniciativa 2.1
Iniciativa de la nueva ronda 3.2.4
Inmovilización 14.5
Lanzallamas 19.1
Límites de apilamiento 7.5.1
Línea de visión (LV) 6.0
 Puntos ciegos 11.4
 Alturas 11.2
 Las unidades no bloquean 6.0
Minas 18.3.3
Mod. tirada de dados 3.2.3
Morteros 12.0
Movimiento 5.0, 14.0
 Bonificación 14.1
 Cauteloso 5.0.3
 Infantería 5.0
 Oculto 10.1
 Retroceder 5.2
 Vehicular 14.0
Movimiento por agua 4.0
Múltiples objetivos 15.1
Muros 5.0.2
Obstáculos 18.3
PA variables 3.0.1
Pasar 2.2
Pelotones de infantería 1.1
Pioneers 19.0
Pivotar 5.3
Potencia de fuego (PF) 7.1
Potencia de fuego (PF) 15.0
Puntos ciegos 11.4
Puntos de acción (PA) 3.0
Puntos de victoria (PV) 2.5
Ráfaga aérea 12.2
Reagrupación 7.6
Refuerzos 5.5

Retroceder 5.2
Retroceder 14.4
Secuencia de pre-ronda 2.0
Secuencia de ronda 2.2
Solitario, juego en 20.2
Sumar PAM a los PA 3.2.1
Terreno 4.0
Terreno abrupto 11.1
Transporte 17.0
Transporte blindado 16.1
Trinchera 18.1.1
Turnos 2.2
Unidad usada 3.0
Unidades (pelotones) de inf. 5.0
Unidades eliminadas 7.4
Unidades ocultas 10.0
Unidades que salen del juego 5.6
Valor de ataque (VA) 7.2
Valor de defensa (VD) 7.3
 (de fuego de mortero) 12.1
Varios jugadores 20.0
Vehículos con torreta 15.4
Vehículos descubiertos 15.5

Abreviaturas

1D6 — 1 dado de seis caras
2D6 — 2 dados de seis caras
A1 — Colina de Altura 1
AA — Antiaérea
AdF — Arco de fuego
AFM — Artillería fuera del mapa
APC — Blindados de transporte de tropas
Asalto / SMG — pelotones armados con subfusiles.
AT — Cañón/pieza antitanque
CC — Combate cerrado
CdH — Conflicto de héroes
EOD — El Oso despierta
FD — Factor de defensa
HMG — Ametralladora pesada
KIA — Muerto en acción
LMG — Ametralladora ligera
LV — Línea de visión
MD — Modificador de defensa
MG — Ametralladoras. Unidades de apoyo, equipadas con ametralladoras ligeras, medias o pesadas
MMG — Ametralladora media
NA — No permitido
PA — Puntos de acción
PAM — Puntos de acción de mando
PF — Potencia de fuego
PV — Punto de victoria
Pz — Panzer (tanque alemán)
SPG — Cañones auto propulsados
VA — Valor de ataque
 (VA= PF +2D6 +PAM)
VD — Valor de defensa
 (VD= FD +MD)



Editado por:
DEVIR IBERIA
Rosselló 184, 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es



Conflict of Heroes ©: Awakening the Bear!
Copyright © 2012 Academy Games
Todos los derechos reservados.